

CHYTRÝ FOTBAL



Chytrý fotbal

Stolní logická hra inspirovaná fotbalem

Pravidla a situace této hry vychází ze skutečného fotbalu.

Vyhraje ten, kdo prokáže více opravdového „fotbalového myšlení“, tedy schopnost využít všech figurek na celém hřišti a prokázat předvídatost v útočných a obranných situacích.

Stolní kopanou hrají dva soupeři – **hráči**, kteří po ploše pohybují **figurkami**.

Výbava hry

Hrací plocha je stylizovanou kopií skutečného fotbalového hřiště. Je zde vyznačen středový kruh, brankoviště, branky. Plocha je protkána herní sítí (šachovnicí), na délku má 30 polí a na šířku 19 polí. Branky jsou široké 9 polí a brankoviště je o velikosti 13 x 5 polí.

Hrací míč může ležet buď samostatně v hracím poli nebo na hlavě figurky – jako zpracovaný míč.

Figurky tvoří dvě jedenáctičlenná mužstva. Každý tým je označen jednotnou barvou. Brankář má na zádech číslo 1 a ostatní jsou číslováni od 2 do 11. Důležité je to, že u figurky je vždy možno jednoznačně určit, kde má čelo a záda.

Brankář se smí libovolně pohybovat v brankovišti. Brankář má stylizované ruce a tím ukazuje, že brání tři pole – to, ve kterém stojí a obě sousední.



Piktogramy používané v pravidlech



1. Obecná pravidla hry

- 1.1. Zahájení hry se určí losováním.
- 1.2. Hráči si rozestaví figurky na své polovině libovolným způsobem, přibližně tak, jako ve skutečném fotbale (útok, záloha, obrana). Rozehrává se z centra středového kruhu. Při rozehrávce nesmí stát v kruhu žádné soupeřovy figurky. Během hry se v brankovišti smí pohybovat pouze brankář, žádná jiná figurka do brankoviště nesmí.



- 1.3 Figurka nosí míč na hlavě /když se živý fotbalista zmocní míče, pak si naše figurka dá míč na hlavu/.
- 1.4 Soupeři se střídají po AKCI, nikoli po TAHU.

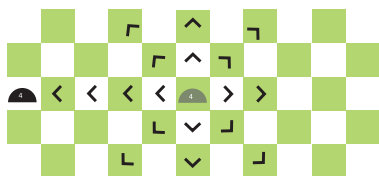
AKCE:

- Se skládá až z pěti tahů; jednotlivé figurky mohou v rámci akce táhnout pouze jednou.
- Soupeř, který je na řadě, musí udělat alespoň jeden tah; své akce se nemůže vzdát.



TAH:

- **POHYB FIGURKY** libovolným přímým volným směrem až o pět polí.

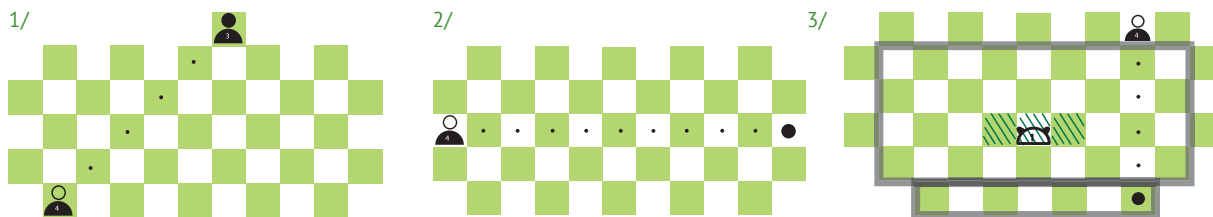


- **POHYB MÍČE** libovolným přímým volným směrem až o deset polí (přihrávka, odkopnutí, střela)

1/ **PŘIHRÁVKOU** rozumíme pohyb míče z hlavy jedné figurky na hlavu druhé figurky.

2/ **ODKOP** chápeme jako pohyb míče od figurky na volné pole.

3/ **STŘELA** je pohyb míče směrem na soupeřovu branku.



- **KOMBINACE POHYBU FIGURKY A MÍČE:**

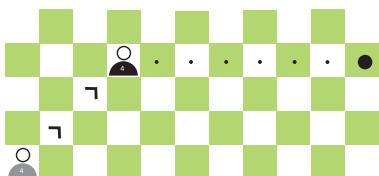
Pokud figurka s míčem nevyčerpá celý limit pohybu (5 polí), může ještě pokračovat přihrávkou či odkopem až na vzdálenost dvojnásobku počtu polí zbývajících do limitu pěti.

Figurka se přemístí o 4 pole – míč může až o 2 pole.

Figurka se přemístí o 3 pole – míč může až o 4 pole.

Figurka se přemístí o 2 pole – míč může až o 6 polí.

Figurka se přemístí o 1 pole – míč může až o 8 polí.



2. Herní pravidla

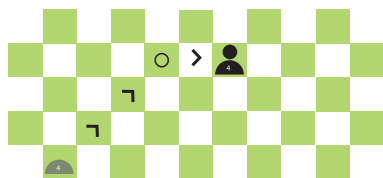
2.1 Figurka bez míče:

- Řídí se obecnými pravidly pro tah.

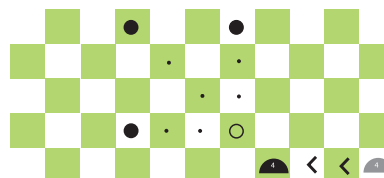
Získání míče:

- a/ Tím, že dojde na pole, kde míč leží a vloží si ho na hlavu. Nevyčerpal-li limit tahu, může pokračovat libovolným směrem.
- b/ Dojde na pole sousedící s míčem, kde ho může přihrát či odkopnout ve zbývajícím limitu, ale jen třemi směry od sebe.

a/

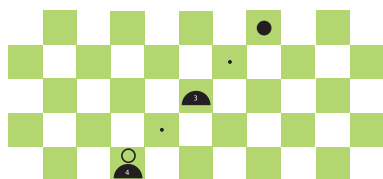


b/



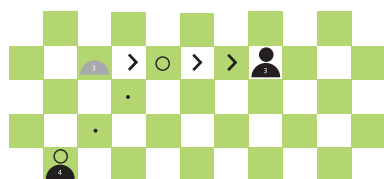
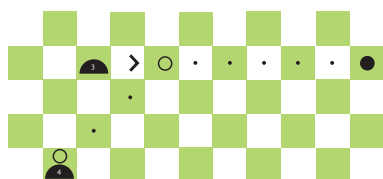
2.2 Figurka s míčem:

- Řídí se obecnými pravidly pro tah.
- Při odkopu, či přihrávce může překopávat vlastní figurky, ne figurky protihráče.



- Přihrávka do běhu:

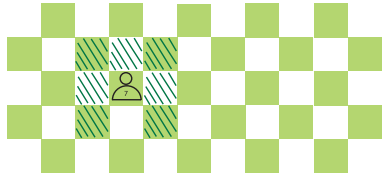
Hráč přihraje míč do předpokládaného pohybu spoluhráče. Spoluhráč pokračuje odkopem nebo tahem v dráze a limitu svého pohybu.



- Figurku s míčem lze na závěr tahu natočit tak, aby se znesnadnila soupeři možnost získat míč (čelem, zády, bokem či šikmo – příčně).

3. Souboj o míč

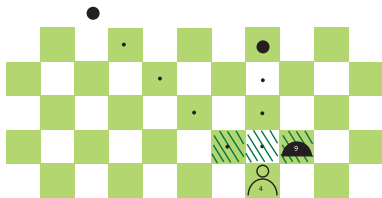
- Souboj o míč nastává tak, že hráč zaujme pole vedle soupeřovy figurky s míčem.



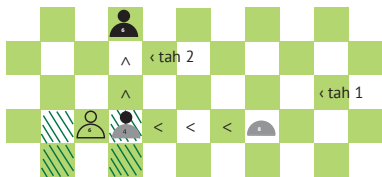
- Každá soubojová situace se musí okamžitě zrušit (odehrát).

3.1. **Způsob řešení soubojových situací** – závisí na tom, které pole vedle figurky s míčem soupeř v souboji obsadí:

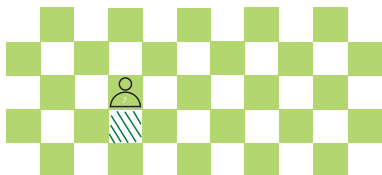
a/ Dostane-li se soupeř na některé ze tří polí před figurkou s míčem, musí se takto ohrožená figurka okamžitě zbavit míče odkopem až o 5 polí, ve zbývajících dvou směrech. Je to mezitah v rámci soupeřovy akce.



b/ Obsadí-li boční pole, či pole šikmo vzadu u figurky s míčem, získává útočící figurka míč a druhým tahem pokračuje v akci.

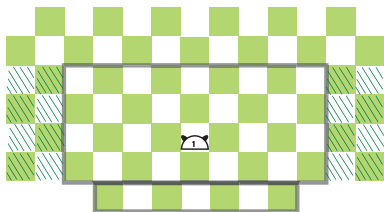


c/ Zadní pole za figurkou s míčem se pro řešení soubojových situací nepoužívá.

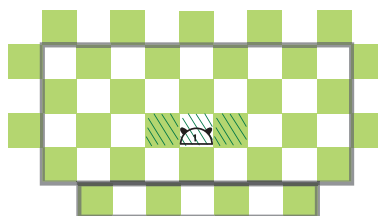
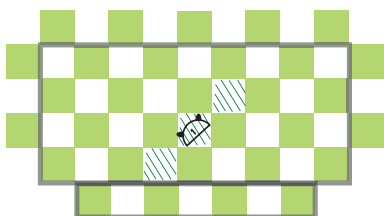


4. Funkce brankáře

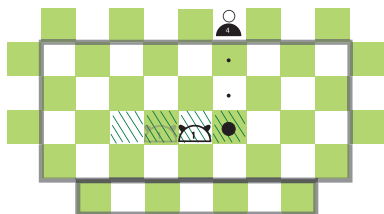
- V rámci akce se brankář v brankovišti smí pohybovat na jakékoliv políčko, bez počítání tahů. Mimo brankoviště může vyběhnout pouze pro míč ležící vlevo a vpravo od brankoviště. Zde se chová jako řadový hráč – pak se smí vrátit.



- Brankář vždy chrání tři pole – to, ve kterém stojí a obě boční, zaleží na tom jak se na svém poli natočí.



- Má-li míč v držení, může ho odkopnout z jakéhokoli místa v brankovišti až o 10 polí a v rámci téhož tahu si smí zvolit novou pozici.
- Brankář může překopnout všechny figurky.
- Záměr střílet musí oznámit útočník slovem „střílím“. Brankář má v tu chvíli právo pohybu o jedno pole a natočení se do libovolného směru (mezitah).



- Pokud brankář dostane přihrávku od svého spoluhráče (malá domů), platí pro něj stejná pravidla jako pro ostatní figurky a opět v rámci téhož tahu si smí zvolit novou pozici v brankovišti.
- V soubojových situacích se chová jako ostatní figurky.

5. Gól

Gólu se dosáhne tehdy, dostane-li se míč za brankovou čáru.

6. Přerušení hry

6.1. Postavení mimo hru (OFF-SIDE) – hráč bez míče se ocitne za všemi figurkami soupeře. V případě, že hráč v této situaci obdrží míč, končí jeho akce a míč získává nejbližší protihráč.

Pokud se hráč ocitne v postavení mimo hru povoleným způsobem a skončil mu jeho tah, tak se může vrátit ihned po akci na nejbližší hranici off-sidu nebo může zrušit postavení mimo hru až samostatným tahem v rámci další řádné akce.

6.2. **ROH** je v této hře nereálný

6.3. **AUT** je v této hře nepravděpodobný.

Mohlo by k němu dojít záměrně aby soupeř nezískal míč. V případě autu se vhadzuje z místa, kde míč opustil hrací plochu. Hráč provádějící autový hod stojí za autovou čarou, hod může směřovat do všech přímých směrů až o deset polí, a to i přes figurky soupeře. Po odehrání autu se hráč vrátí na nejbližší pole v hřišti.

7. Doba trvání hry

Záleží na dohodě obou hráčů. Doporučujeme hrát na čas (2x15, 2x20, 2x30), nebo na počet vstřelených branek (na jeden vítězný gól, do dvou vstřelených branek atd.) V zájmu spádu hry by žádný tah neměl trvat déle než 15 – 30 sec.

Závěr

Snažili jsme se ke hře dodat co nejúplnější vysvětlení. Proto je tak rozsáhlé. Nenechte se však odradit. Stačí, abyste si naši kopanou jednou, dvakrát zahráli a žádná pravidla již k ruce nebudete potřebovat.

Budete se již jen dále zdokonalovat ve „fotbalovém umění“. Věříme, že některé návyky a dovednosti, které při hře získáte ve vidění a využívání celého prostoru hřiště a ve vytváření a chytrém kombinování herních koridorů, Vám budou k užítku i na skutečném hřišti, kde se „hra hlavou“ vyžaduje nejen doslova, ale i v přeneseném slova smyslu. Třeba i v zápase o mistrovské body.