

# VUKOVI BEOGRAD

U američkom fudbalu svaka ekipa broji po 11 igrača na samom terenu. Tim koji ima loptu u posedu, predstavlja napadački tim i njegov cilj je da trčanjem ili dodavanjem unese loptu u protivničku end zonu (**end zone**). Drugi, odnosno odbrambeni tim, nastoji da zaustavi napadački tim i natera ih da im prepuste posed lopte. Kada napadački tim postigne pogodak ili izgubi loptu, uloge se menjaju.

## TEREN

Dužina terena je 100 jardi (1 yd = 91.4 cm), a širina 53 jarda. Najznačajniji deo terena je end zona koja predstavlja polje od dodatnih 10 jardi na svakoj strani terena i to je prostor u kome se postižu poeni.

## VREME

Utakmica je podeljena na četiri perioda (**quarters**) od po 10 minuta. Napadački tim na raspolaganju ima 25 sekundi za pripremu svake akcije (od trenutka kada im je napad dodeljen od trenutka početka izvođenja nove akcije).

Vreme se zaustavlja kada igrač izađe van terena, u slučaju nekompletnog dodavanja i kada sudija dosudi prekršaj.

## IGRAČI

Svaki tim ima tri nezavisne postavke, napadačku (**offense**), odbrambenu (**defense**), i tim za specijalne zadatke (**special team**). Napadačka postava je u igri kada je tim u posedu lopte, odbrambena je u igri kada je protivnik u posedu lopte, a tim za specijalne zadatke ulazi u igru u situacijama kada se lopta šutira nogom. (**kickoff**, **punt**, **fieldgoal**, **extra point**)

## NAPADAČKA POSTAVA (OFFENSE)

Kada je ekipa u posedu lopte na terenu se nalazi njena napadačka postava. Od jedanaest igrača na terenu, njih šest imaju pravo da budu u kontaktu sa loptom. Ostalih 5 igrača čine ofanzivnu liniju, oni su tu da sačuvaju kvarterbeka ili da naprave prostor za trčanje. Centar je član ofanzivne linije i on izvodi loptu kvarterbeku. Ostale pozicije u napadu su:

- kvarterbek (**quarterback**), organizuje napad, baca loptu hvatačima ili je dodaje trkačima, a može i sam trčati sa njom;
- krilni hvatači (**wide receivers**), hvataju dodavanja i dalje osvajaju prostor trčanjem;
- trkači (**running backs**), preuzimaju loptu od kvarterbeka i osvajaju prostor trčanjem;
- tajt endovi (**tight ends**), mogu obavljati funkciju šestog igrača ofanzivne linije, ili hvatati loptu kao

hvatati.

## ODRAMBENA POSTAVA (DEFENSE)

Odbambenu postavu sačinjavaju sledeći igrači:

- defanzivna linija (**defensive line**), prva linija odbrane, najveći momci na terenu, pokušavaju da probiju ofanzivnu liniju protivnika i obore čoveka sa loptom;
- lajnbekeri (**linebackers**), druga linija odbrane, pokušavaju da zaustave trkače, osujete dodavanja, ili kvarterbeka u osvajanju prostora sa loptom;
- kornerbekovi (**kornerbacks**), brane dodavanja kvarterbeka ka krilnim hvatačima, a takođe i pomažu zaustavljanju trčanja;
- sejfti (**safety**), zadnja linija odbrane.

Sušтина strategije i složenosti igre je upravo u mogućnosti izbora različitih ofanzivnih i defanzivnih postavki i šema.

## POČETNI UDARAC (KICKOFF)

Utakmica počinje izvođenjem početnog udarca. Lopta se postavlja na liniju koja označava 35 jardi, igrač odbrambene ekipe (**placekicker**) je šutira što dalje u polje protivnika. Igrač iz specijalnog tima napadačke ekipe (**kick returner**) pokušava da uhvati loptu i da trčanjem osvoji što više jardi. Mesto na kome je ovaj igrač zaustavljen je mesto sa koga napadačka ekipa započinje svoj drajv (**drive**), odnosno seriju ofanzivnih akcija. Ukoliko lopta izađe van terena lopta prilikom kikofa se automatski postavlja na 35 jardi od end zone napada. Kikof se izvodi posle svakog postignutog poena.

## PRVI DAUN (FIRST DOWN)

Napadačka ekipa ima četiri pokušaja da osvoji 10 jardi i time osvoji novi prvi daun (**first down**), odnosno seriju od četiri pokušaja za osvajanje novih 10 jardi. Ukoliko napadačka ekipa ne uspe iz četiri pokušaja da osvoji 10 jardi gubi posed lopte.

## ČETVRTI DAUN?

Zašto se uglavnom na četvrtom daunu ne proba osvajanje prvog dauna?

Veliki je rizik predavanje lopte protivničkoj ekipi jer uz dobru poziciju protivnik bi lako mogao da postigne poene. Zato se na četvrtom daunu ide najčešće na ispucavanje šutem (**punt**) ili ako je dovoljno blizu (barem 30-ak jardi od protivničke endzone) proba se šut iz polja (**field goal**) koji donosi 3 poena.

## POČETAK AKCIJE

Svaka akcija počinje izvođenjem takozvanog snepa (**snap**). Na liniji skrimidža (**line of scrimmage**), koja predstavlja mesto na terenu na kome je završena prethodna akcija i

Da li želite da trenirate američki fudbal?

Da li želite da pomognete razvoju kluba?

[www.vukovi.org](http://www.vukovi.org)

# VUKOVI BEOGRAD

počinje naredna, igrač ispred kvorterbeka (centar) mu dodaje loptu kroz noge, a ovaj je dalje može baciti, dodati ili sam trčati sa njom.

## TRČANJE (RUN)

Prvi način za osvajanje prostora je trčanje. Kvorterbek uručuje loptu trkaču (**running back**), koji pokušava da trčanjem sa loptom u rukama osvoji što više jardi. Kvorterbek takođe može da trči sa loptom i da tako osvaja prostor.

## DODAVANJE (PASS)

Drugi način za osvajanje prostora je dodavanje. Ono je kompletno kada jedan od igrača napadačke ekipe, najčešće krilni hvatač (**wide receiver**) uhvati loptu pre nego što ona dodirne zemlju. Ukoliko lopta dodirne zemlju pre nego što je bilo ko uhvati i uspostavi kontrolu nad njom, to se naziva nekompletna pas (**incomplete pass**). Igrač koji uhvati dodavanje ima pravo da dalje osvaja prostor trčanjem.

## OBARANJE (TACKLE)

Obaranje je jedan od načina zaustavljanja protivničkog napada. Igrač je oboren kada barem jednim kolenom dodirne tle i akcija se tada prekida. Akcija se prekida i u slučaju kada igrač koji nosi loptu izađe van terena.

## TAČDAUN (TOUCHDOWN)

Tačdaun je glavni način poentiranja koji donosi najveći broj poena. Njegova vrednost je **6 poena**. Tačdaun se postiže unošenjem lopte u end zonu protivnika.

## EKSTRA POEN (EXTRA POINT)

Posle postignutog tačdauna, lopta se postavlja na 2 jarda od protivničke end zone. Napadačka ekipa u tom slučaju ima dve opcije. U najvećem broju slučajeva izvodi se ekstra poen, pri čemu šuter treba da pogodi gol i tada napadačka ekipa dobija **1 poen**.

Druga varijanta je pretvaranje za dva poena, pri čemu napadačka ekipa treba da iz jednog pokušaja unese loptu u end zonu protivničke ekipe, ukoliko uspe u tome dobija **2 poena**.

## ŠUT IZ POLJA (FIELD GOAL)

Napadačka ekipa može da poentira i šutem iz polja koji donosi **3 poena**. Šut iz polja se može izvesti sa bilo kog mesta na terenu i u bilo kom trenutku utakmice, a obično je to u četvrtom pokušaju.

## SEJFTI (SAFETY)

Još jedan način poentiranja je takozvani sejfti. Uko-

liko igrač napadačke ekipe bude oboren sa loptom u svojoj end zoni protivnička ekipa dobija **2 poena** i dobija posed lopte.

## IZGUBLJENE LOPTE (TURNOVERS)

U toku akcije lopta se može izgubiti na dva načina: ispala lopta (**fumble**) i presečena lopta (**interception**). U oba slučaja ekipa koja osvoji posed lopte može osvajati prostor do trenutka zaustavljanja od strane protivnika.

## ISPALA LOPTA (FUMBLE)

Ukoliko napadač ispusti loptu ili mu ona bude izbijena iz ruku pre nego što jednim kolenom dodirne tle, lopta je ispuštena i tada posed lopte dobija ona ekipa koja prva dođe do nje. Bilo koji igrač na terenu iz obe ekipe može uhvatiti tzv. ničiju loptu.

## PRESEČENA LOPTA (INTERCEPTION)

Odbrambeni igrači mogu doći do lopte presecanjem protivničkog dodavanja i u ovom slučaju važi isto pravilo kao i kod kompetnog dodavanja, tj. lopta mora biti uhvaćena pre nego što dodirne tle.

## NA ŠTA OBRATITI PAŽNJU

Osnovni cilj svakog napada je preći minimum 10 jardi i osvojiti novi prvi daun, zato je potrebno gledati gde je lopta u odnosu na dalji marker čiji prelazak označava dobijanje nova četiri pokušaja.

## MARKERI (CHAINS)

Markeri označavaju razdaljinu potrebnu za prvi daun (10 jardi), obojeni su u crveno ili narandžasto, i nalaze se pored terena. Na markerima postoji i tabla koja označava koji je daun u toku.

## KAZNE (PENALTIES)

Na terenu postoji minimum 5 sudija (maksimum je 7) i svaki od njih za pojasom ima žutu zasavicu. Kada primeti određenu nepravilnost ili prekršaj on baca žutu zastavicu i konsultuje se sa glavnim sudijom koji posle toga daje konačnu odluku.

Navešćemo neke najčešće kazne koje se dosuđuju:

**Holding** - nepropisno držanje igrača (dozvoljeno je samo u širini ramena), kazna je 10 jardi sa ponavljanjem dauna.

**False start** - ukoliko neko od igrača napada simulira početak igre pre snepa, kazna 5 jardi sa ponavljanjem dauna.

**Illegal block in the back** - nepropisno guranje sa leđa igrača bez lopte, kazna 15 jardi i ponavljanje dauna.

**Pass interference** - ometanje protivnika prilikom hvatanja lopte (zabranjen kontakt pre dodira igrača sa loptom)

Da li želite da trenirate američki fudbal?

Da li želite da pomognete razvoju kluba?

[www.vukovi.org](http://www.vukovi.org)