**Fotbal : kód předmětu bp2104**

Výuka tohoto předmětu začíná v týdnu od 21.9.2015 a bude probíhat do konce měsíce října, tzn. že výuka je soustředěna do šesti 90´ bloků.

Výuka probíhá na hřišti s umělým povrchem v areálu TJ Tatran Bohunice, Neužilova 35 ( u travnatého fotbalového hřiště ). Do výuky kromě vhodného cvičebního oblečení je nutné si vzít buď kopačky na umělé povrchy = turfy, nebo tenisky s vhodnou ( drsnou ) podrážkou.

Program výuky :

1. hodina : Rozehřátí + rozcvičení ( 15 - 20´) = Blaha , Bubláková , Zourková

Útočné herní kombinace založené na přihrávce ( 15 – 20´).

Hra ( 45´).

1. hodina : Rozehřátí + rozcvičení ( 15 - 20´) = Čermák , Fischerová , Vedrová

Útočné herní kombinace založené na přihrávce a nabíhání ( 15 – 20´).

Hra ( 45´).

1. hodina : Rozehřátí + rozcvičení ( 15 - 20´) = Hanáková , Hrubý , Vavřínek

Útočné herní kombinace založené na výměně místa ( 15 – 20´).

Hra ( 45´).

1. hodina : Rozehřátí + rozcvičení ( 15 – 20´) = Janko , Legényová , Šimková

Obranné herní kombinace založené na vzájemném zajišťování ( 15 – 20´).

Hra ( 45´).

1. hodina : Rozehřátí + rozcvičení ( 15 – 20´) = Mendrek , Mikeš , Minster

Obranné herní kombinace založené na přebírání hráčů ( 15 – 20´).

Hra ( 45´).

1. hodina : Rozehřátí + rozcvičení ( 15 – 20´) = Juris , Pavlíčková , Polcar , Strážnický

Obranné herní kombinace založené na zesíleném obsazování hráčů ( 15 – 20´).

Hra ( 45´).

!!!!!! Každý student si vypracuje samostatnou písemnou přípravu

na zahřátí + rozcvičení !!!!!!!!!

( vzor písemné přípravy najdete ve studijních materiálech )

!!!! Zopakujte si základní pravidla a zaměřte se na rozhodování a řízení utkání se signalizací rozhodčího a asistentů !!!!

Požadavky pro udělení klasifikovaného zápočtu :

* 100% aktivní účast,
* splnění praktického výstupu = zahřátí + rozcvičení ( na 15´ - 20´) s písemnou přípravou,
* splnění praktického řízení utkání jako rozhodčí nebo asistent rozhodčího,
* splnění teoretického testu z pravidel a teorie fotbalu.

V Brně 14.9.2015 PaedDr. Karel Večeřa ( vyučující předmětu )