**Fotbal : kód předmětu bp2104**

Výuka tohoto předmětu začíná v týdnu od 5.4. 2016 a bude probíhat do 17.5. 2016, tzn. že výuka je soustředěna do sedmi 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 organismu + rozcvičení ( 15 - 20´).

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

Hra ( 45´).

1. hodina : Rozehřátí organismu + rozcvičení ( 15 - 20´).

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

Hra ( 45´).

1. hodina : Rozehřátí organismu + rozcvičení ( 15 - 20´).

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

Hra ( 45´).

1. hodina : Rozehřátí organismu + rozcvičení ( 15 – 20´)

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

Hra ( 45´).

1. hodina : Rozehřátí organismu + rozcvičení ( 15 – 20´)

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

Hra ( 45´).

1. hodina : Rozehřátí organismu + rozcvičení ( 15 – 20´)

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

Hra ( 45´).

1. hodina : Rozehřátí organismu + rozcvičení ( 15 – 20´ )

Hra ( 60´ )

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

na zahřátí + rozcvičení na dobu 15 – 20 minut !!!!!!!!!

( 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, kterou odevzdáte před výstupem,
* splnění praktického řízení utkání jako rozhodčí nebo asistent rozhodčího,
* splnění teoretického testu z pravidel a teorie fotbalu.

V Brně 1.3. 2016 PaedDr. Karel Večeřa ( vyučující předmětu )