

FUTBOL AMERYKAŃSKI DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Przygotował: Jakub Rojek

Na początku – polecam te linki:

http://pl.wikipedia.org/wiki/Futbol_ameryka%C5%84ski

<http://www.vimeo.com/7989666> - ten szczególnie, mówi mniej więcej o tym samym co punkt I, ale możliwe, że składniej

I ZASADY GRY

Celem gry jest zdobycie większej liczby punktów od przeciwnika (co jest dosyć oczywiste). Mecz trwa cztery kwarty po 15 minut. Grają ze sobą dwie drużyny – zwykle w każdej akcji naprzeciw siebie stają:

- formacja ofensywna drużyny A - chcąca zdobyć punkty
- formacja defensywna drużyny B – przeciwdziałająca zdobyciu punktów przez drużynę A

Każda drużyna na boisku ma 11 zawodników.

W praktyce, podczas towarzyskich rozgrywek, obie formacje w każdej drużynie tworzą ci sami zawodnicy, ale należy pamiętać, że w normalnych zawodach to są zupełnie różni gracze (od ataku i obrony). Zresztą o pozycjach na boisku będzie później.

Gra toczy się na boisku, które liczy sobie 100 jardów (1 jard = ok. 0,91 m), gdzie na obu końcach są 10-jardowe pola punktowe każdej z drużyn. Na końcu pól punktowych są też te wysokie słupki bramkowe. W praktyce towarzyskiej oczywiście gra toczy się na dużo mniejszym boisku i bez słupków.

Zanim przejdziemy do sposobów zdobywania punktów, chciałem wspomnieć o najważniejszej zasadzie w futbolu, jaką jest zasada czterech prób. Na czym ona polega? Otóż – założmy, że drużyna A (aktualnie atakująca) zaczyna np. ze swojego 20. jarda. W ciągu czterech prób musi przenieść piłkę przynajmniej o 10 jardów do przodu (może więcej, ale minimum to 10 jardów), zatem w tym przypadku – do przynajmniej 30. jarda. Piłkę można przesuwać na dwa sposoby:

- Podaniem (gra powietrzna, passing) – rozgrywający podaje piłkę przed siebie do kolegi z drużyny. Jeśli ten złapie, to jest fajnie, a jeszcze lepiej, jak postara się przebiec z tą piłką do przodu mimo niewątpliwie nadciągających obrońców.
- Biegiem (gra po ziemi, rushing) – tutaj mówimy o sytuacji, kiedy biegnący dostaje piłkę z tyłu i omijając obrońców i wykorzystując bloki partnerów postara się dobiec jak najdalej.

Liczy się pozycja piłki, a nie gracza – można zatem ciałem być na 29. jardzie, ale trzymać piłkę tak daleko przed sobą, że będzie ona na tym 30. jardzie. Tak samo liczy się najdalej zdobyta pozycja – jeżeli ktoś dobiegnie do 30. jarda, a potem przeciwnik siłowo cofnie go o 5 (a biegnący nie będzie się temu specjalnie opierał), to tak czy inaczej zaliczany jest trzydziesty jard. Jeżeli drużynie atakującej się nie da przenieść piłki o przynajmniej 10 jardów w czterech próbach, następuje zamiana ról – drużyna B atakuje, a A broni, a piłka znajduje się tam, gdzie skończyła drużyna A. Z tego powodu czwarta próba zwykle jest ryzykowna i najczęściej zamiast niej następuje wykopnięcie piłki (Punt) lub, jeśli pozycja jest dogodna, wykonanie rzutu wolnego (Field Goal).

Przed każdym podejściem zwykle drużyny (zarówno atak jak i obrona) zbierają się w tzw. huddle i omawiają zagrywkę, jaką wykonają, aby każdy wiedział jak ma się zachować (a obrona dyskutuje co

mogą sprezentować im przeciwnicy i jak temu przeciwdziałać). Futbol w ogóle jest grą bardzo taktyczną, a ten pozorny chaos jest bardzo uporządkowany.

Parę ważnych uwag:

- W przeciwieństwie do rugby w futbolu amerykańskim można podawać do przodu i zwykle robi to rozgrywający. Ważna sprawa (a raczej dwie sprawy): podawać do przodu można tylko RAZ na jedną akcję i można to uczynić tylko i wyłącznie sprzed linii wznowienia akcji.
- Piłkę do tyłu można podawać nieskończenie wiele razy, ale należy uważać – zwykle jedyne podania do tyłu to podniesienie piłki przez centra do rozgrywającego (tzw. snap) i ewentualnie przekazanie piłki biegaczowi. Rzadko się zdarza, aby zawodnik biegnący z piłką szukał partnera do podania do tyłu (chyba że zrobi to jakoś specjalnie trikowo, aby obrona się nie zorientowała), gdyż tutaj bardzo łatwo zgubić piłkę. A skutki tego mogą być fatalne. Podsumowując – jak mamy piłkę, to biegniemy do przodu i nie interesujemy się partnerami - oni mają nam robić drogę.
- Aby złapać piłkę, należy mieć nad nią kontrolę (trzymać ją pewnie w dloni(ach)) i mieć przynajmniej jedną stopę (lub dwie, jak w NFL) na ziemi (lub po prostu mieścić się w boisku). Dotyczy to sytuacji, gdy piłka łapana jest gdzieś przy aucie. Niezłapanie piłki podanej do przodu (spadnie ona na ziemię) kończy akcję i przy okazji zatrzymuje zegar.
- Obrona może też przechwycić piłkę w powietrzu, co zwykle jest spektakularne. To sprawia oczywiście, że drużyna broniąca teraz atakuje. Tak samo się dzieje, jak piłka wypadnie komuś z drużyny atakującej (lub np. nie uda się podanie do tyłu) – wtedy obrona może podnieść piłkę z ziemi jeśli im się to uda i efekt jest taki sam, jak w przypadku przechwyty.
- Zatrzymanie akcji (zawodnika z piłką na jakimś jardzie) polega na sprawieniu, że gracz z piłką dotknie boiska inną częścią ciała niż dłonią lub stopą. W praktyce jest to tzw. powalenie, czyli sprawienie, aby atakujący upadł. Jeśli wyjdzie on sam na aut (linia nie należy do boiska), to akcja kończy się tam, gdzie była piłka (o czym było wspomniane wcześniej). Przy okazji – jeżeli gracz z piłką sam się przewróci (nieatakowany przez nikogo), to może wstać i biec dalej, chyba że dobiegnie obrońca i go dotknie.
- Drużyna atakująca oczywiście może blokować obrońców, aby zrobić miejsce swojemu graczowi z piłką lub np. chronić rozgrywającego. Blokowanie polega na odpychaniu przeciwnika bądź trzymaniu mu rąk i w ten sposób stopowanie, natomiast zabronione jest trzymanie. To samo tyczy się drużyny broniącej – chwycić można tylko zawodnika posiadającego piłkę.

Przykład takiego drive'u:

Zaczynamy na 20 jardzie drużyny A.

Podejście nr 1 – rozgrywający drużyny A podaje piłkę do tyłu (bardziej wkłada do rąk) biegaczowi, a ten wykorzystując luki biegnie przed siebie, jednak zostaje powalony na 23. jardzie. Zostało zatem $((20+10) - 23) = 7$ jardów do pokonania.

Podejście nr 2 – tutaj akcja niezbyt się udała – rozgrywający nie został dobrze ochroniony i został powalony z piłką na 21. jardzie. Cofamy się zatem o dwa jardy – mamy 9 do pokonania.

Podejście nr 3 – wspaniałe podanie rozgrywającego do skrzydłowego – ten łapie piłkę i biegnie jeszcze trochę przed siebie, zostając zatrzymanym dopiero na 40. jardzie. Nie dość, że uzyskaliśmy pierwszą próbę, to jeszcze całkiem sporo jardów – teraz zaczynamy na 40.

I tak dalej.

Jak zdobywamy punkty:

- Touchdown (przyłożenie) – jest to przeniesienie piłki na pole punktowe przeciwnika (w formie wbiegnięcia lub złapania tam piłki). Jest to 6 punktów i po nim następuje jedna z dwóch rzeczy:
 - Extra Point – kopnięcie za jeden punkt, zwykle prostsze i standardowe.

-- Two-Point Conversion – bodajże z pierwszego jarda przed polem punktowym możemy jeszcze raz spróbować wykonać przyłożenie (mamy tylko jedną próbę) za dwa punkty.

Jeszcze jedna ważna uwaga – w przeciwieństwie do rugby, w futbolu piłki nie trzeba położyć w polu punktowym przeciwnika. Faktycznie wystarczy nawet wyciągnąć rękę z piłką za linię.

- Field Goal (rzut wolny) – zwykle, gdy mamy czwartą próbę i jesteśmy dość blisko pola punkowego przeciwnika, decydujemy się na kopnięcie rzutu wolnego. Oznacza to 3 punkty.

- Safety – dosyć rzadkie, ale spektakularne – jest to powalenie przeciwnika w jego własnej strefie punktowej (chodzi oczywiście o powalenie atakującego). Jest to warte 2 punkty.

Po każdym zdobyciu punktów (w jakikolwiek z wyżej wymieniony sposób) piłkę przejmuje przeciwnik. Jedynie przy safety, drużyna „powalona” oddaje przeciwnikowi piłkę.

Filmy obrazujące niektóre z powyżej przedstawionych informacji zostaną podane przy odpowiednich pozycjach w spisie w punkcie II. Jednak chciałem z góry zastrzec, że większość z nich pokazuje „ciekawe” sytuacje. Jak nietrudno się domyślić, trudno na YouTube znaleźć sytuacje zwyczajne, choć zapewne i na takie można trafić. Będzie zatem dużo przyłożeń, niesamowitych rajdów czy potężnych uderzeń.

II POZYCJE I DALSZE INFORMACJE

Proponuję otworzyć sobie tę stronę i patrzeć na rysunek podczas czytania tekstu. Oczywiście, tam jest tylko przykładowy rozkład pozycji – czasami gra się na większą liczbę skrzydłowych bądź biegaczy lub też tworzy się inne mutacje, dostosowane do potrzeb na boisku.

http://en.wikipedia.org/wiki/American_football_positions

Formacja atakująca:

Linia ofensywna – składają się na nią: center (C), guards (G), tackles (T).

- tak, to oni często są w tej pozycji zwanej three-point stance (co się pochylają i podpierają ręką)
- bardzo ważni zawodnicy, chroniący swojego rozgrywającego i tworzący luki dla biegaczy
- niedoceniani, jeśli spojrzymy tylko na statystyki, ale naprawdę, posiadanie dobrej i zgranej linii ofensywnej jest kluczowe
- zwykle są to duzi zawodnicy, żeby nie powiedzieć grubi – mają oni za zadanie blokować i „siłować się”, zatem siłą rzeczy muszą być potężni, choć wiadomo, że w warunkach towarzyskich po prostu na zmianę będziemy próbować różnych pozycji
- nie mogą łapać piłki rzuconej do przodu (do tyłu mogą jak każdy, ale nie widziałem jeszcze takiej sytuacji)
- center jest często jedyną osobą, która dotyka piłki z tej piątki – to on podnosi ją z ziemi i podaje do tyłu rozgrywającemu (snap), po czym blokuje – musi być zatem dosyć zwinny
- umownie się jakoś tak mówi, że guardzi są lepsi w tworzeniu luk dla biegaczy, a tackle są niezwykle ważni przy ochronie rozgrywającego (szczególnie ten od „ślepej strony”, czyli np. jeżeli rozgrywający jest praworęczny, to ważny jest lewy tackle)

Filmy: trudno znaleźć, lepiej przyrzeć się grze linii ofensywnej na filmach przypisanych do poniższej pozycji.

Rozgrywający (Quarterback, QB) – zwykle najważniejsza postać w zespole, a przynajmniej najbardziej widoczna.

- dostaje piłkę w każdej akcji od centra (stojąc bezpośrednio za nim bądź w pewnej odległości od niego)
- podaje do przodu lub przekazuje ją biegaczowi
- jest łącznikiem pomiędzy trenerem a zawodnikami na boisku
- musi mieć głowę na karku – nie dość, że podaje piłkę, to musi zrobić to dobrze, znaleźć wolnego partnera i uważać na obrońców, którzy chcą go sprowadzić na ziemię. Z tego powodu bardzo liczy się linia ofensywna, aby prawidłowo ochronili swojego rozgrywającego, aby ten spokojnie mógł rzucić
- może oczywiście biec z piłką do przodu, aczkolwiek zwykle nie robi tego tak dobrze jak biegacz, choć jest to też zwykle zaskoczenie dla obrony
- zwykle są to osoby z cechami przywódczymi, niezłe technicznie i dosyć wysokie, z niezłą krzepą w rzucającej ręce (ale też nie wolno zapominać o precyzji)

Filmy:

<http://www.youtube.com/watch?v=3zR8lyUEsKA> – przykład podania na przyłożenie

<http://www.youtube.com/watch?v=ZF69SvTdX8c> – przykład powalenia rozgrywającego (sack) i chyba nawet upuszczenia piłki

http://www.youtube.com/watch?v=i7gPOI_F8HQ – przykład tego, że rozgrywający może czasami pobiec z piłką – tu jeden z bardziej imponujących touchdownów

<http://www.youtube.com/watch?v=sRP1LoJusyM> – filmik instruktażowy jak rzucać futbolówką

Biegacz (Running Back, RB) – gracz wykonujący ataki „po ziemi”, dostający piłkę do tyłu i wykorzystujący luki, aby przebiec do przodu.

- troszkę pewniej zdobywa jardy niż skrzydłowi po podaniu (bo ci muszą jeszcze złapać piłkę), aczkolwiek zwykle nie zdobywa ich dużo na akcję (raczej po kilka)
- często są to niscy zawodnicy, szybcy, zwinni i dosyć krzepcy, gdyż są narażeni na zderzenia z obrońcami
- mogą też oczywiście łapać piłkę z przodu i to czasami jest przydatne, aby zaskoczyć przeciwnika. Tak samo często wspomagają rozgrywającego blokując nadbiegających obrońców, aczkolwiek nie robi tego tak skutecznie jak linia ofensywna
- na początku akcji zwykle stoi ok. 9 jardów za rozgrywającym

Bardziej potężną odmianą RB, która ma za zadanie przede wszystkim torować drogę swojemu koledze jest Fullback (FB).

Filmy: Ciężko znaleźć typowy film przedstawiający zdobycz tylko paru jardów, choć może troszkę symuluje to drugi filmik. Na wszystkich filmach widać jak rozgrywający podaje piłkę biegaczowi – wręcz wkłada mu ją w ręce. Można też rzucić normalnie do tyłu, ale zwykle robi się to w bezpieczny sposób, właśnie wkładając piłkę.

<http://www.youtube.com/watch?v=yinn7VGY2Asc> – bardzo ładny bieg z play-offów z 2011 roku zakończony przyłożeniem. Widać tutaj to, jak biegacz musi się przeciskać przez linię i walczyć z linebackerami oraz linią, potem jak sobie może radzić z innymi obrońcami, a wydatnie pomagają mu w tym koledzy z zespołu blokując obrońców

<http://www.youtube.com/watch?v=L19qww7ryZ8> – bieg dwujardowy, ale za to bogaty w wrażenia. Tutaj widać, że jakby biegnący został powalony (lub wyszedłby poza) w własnej strefie punktowej, to obrona zyskałaby 2 punkty dla swojego zespołu z racji safety. Jednak zdołał się wybronić i jeszcze zdobyć dwa jardy (na końcu już wyszedł na aut, co zresztą oznacza też zatrzymanie zegara)

<http://www.youtube.com/watch?v=R7s2teWeQJo> – tu przykład biegacza, który dostał podanie górą, gdzie zresztą nie popisała się obrona (zostawiając go kompletnie niekrytego)

Silny skrzydłowy (Tight-end, TE) – połączenie gracza z linii ofensywnej ze skrzydłowym.

- w przeciwieństwie do linii ofensywnej może łapać piłkę
- jest też lepszym blokującym od skrzydłowego ze względu na potężniejsze warunki fizyczne
- zwykle łapie piłkę na średnich dystansach (w przeciwieństwie do typowego skrzydłowego)

Filmy: Myślę, że nie ma co specjalnie wyróżniać filmami graczy na tej pozycji (co nie znaczy, że jest kiepska), gdyż powtarzałyby się one z materiałami dotyczącymi skrzydłowych.

Skrzydłowy (Wide receiver, WR) – gracz, którego zadaniem jest łapanie piłki rzuconej przez rozgrywającego.

- zwykle łapie na większych dystansach niż TE (choć może też oczywiście na małych – to zależy od tego, jak to sobie rozegra zespół)
- często jest wysoki, bardzo szybki, skoczny, zwinny, ale nie tak potężny jak reszta
- mimo że łapanie piłki wydaje się łatwe, nie jest to takie proste, gdy ma się na karku obrońcę (lub kilku), piłka leci szybko, jest się w ruchu i jeszcze ma się świadomość, że po złapaniu piłki należy ją chronić przed uderzeniem z obrońcą
- w przeciwieństwie do biegaczy zwykle przenoszą piłkę na dość sporą odległość
- nic nie stoi na przeszkodzie, aby skrzydłowi biegli z piłką niczym biegacze (biorąc piłkę „od tyłu”), jednak jest to dość rzadkie

Filmy: Głównie różne chwytów czy sytuacje, w których ujawniają się uroki bycia skrzydłowym.

<http://www.youtube.com/watch?v=F31ELjaFkO4> – klasyczny ładny (w dodatku jedną ręką) chwyt na przyłożenie po minięciu cornerbacka. Przy okazji widać tutaj ładnie „kieszę”, jaką wytworzyła linia ofensywna swojemu quarterbackowi, odcinając go od obrońców i dając czas na rzucenie piłki

<http://www.youtube.com/watch?v=rpWhKgH8bWE> – jedno z najważniejszych podań w historii finałów Super Bowl, a to dlatego, że jest jednym z najbardziej nieprawdopodobnych. Na tym filmiku widać presję, jaką wywierali obrońcy na rozgrywającego oraz niezwykle chwyt skrzydłowego

<http://www.youtube.com/watch?v=BOfouSAAkZY> – również znany chwyt z Super Bowl, także decydujący (bezpośrednio) o wyniku spotkania. Tym razem jest to przykład podania (udanego), które zostało złapane tuż przy aucie – widać, w jaki sposób skrzydłowy musiał walczyć nie tylko z obrońcami, ale także z tym, aby nogi nie wyszły na lub poza linię

<http://www.youtube.com/watch?v=vemGEI9lexw> – przykład, jak skrzydłowy po odebraniu piłki może przeciwstawić się obrońcom za pomocą paru zwodów

Formacja defensywna

Linia defensywna – składa się zwykle z defensive tackle'i (DT, na środku) oraz defensive endów (DE, po bokach).

- użyte tutaj parę razy sformułowanie „grubi” nie jest pejoratywne, ale rzeczywiście – jak się spojrzy na tych zawodników, to chudzi nie są)
- bardzo potężni zawodnicy, podobnie jak linia ofensywna, z którą rywalizują
- mają się przebić przez linię ofensywną i dopaść rozgrywającego lub też biegacza
- tackle zwykle są bardzo silni, też żeby nie powiedzieć – grubi
- endzi zwykle są „lepiej” zbudowani, choć nie tak grubi, to oni zwykle mają zmylić offensive tackle'i i dopaść rozgrywającego, atakując z boków
- czasami stosuje się formację z trzema zawodnikami – wtedy oprócz dwóch endów jest jeden Nose Tackle (NT), pełniący funkcję Defensive Tackle'a.
- zawodnicy z tej linii również zwykle zaczynają z pozycji podpartej, ale w przeciwieństwie do linii ofensywnej, zwykle przybierają inną pozę (niczym sprinter), aby eksplodować i wpaść na blokujących, aby ich przepchnąć

Filmy: Trudno znaleźć filmy prezentujące dokonania DT, za to bardzo łatwo można znaleźć sacki DE.
<http://www.youtube.com/watch?v=oQJO26tIYL8> – sack DT, widać, jak przeciska się przez środek
<http://www.youtube.com/watch?v=yUB8mUBU99E> – bardzo szybko prawy DE wykorzystał lukę w bloku i dopadł rozgrywającego, który w dodatku wypuścił piłkę, ale na szczęście ją utrzymał
<http://www.youtube.com/watch?v=LfNKK5rJWq8> – to samo, tylko z lewej strony. Choć tutaj DE musiał sobie poradzić z blokującym go offensive tacklem, jednak zrobił to bardzo szybko

Wspierający (bardzo dziwna nazwa, mówi się po angielsku Linebacker, LB) – gracze z drugiej linii obrony, bardzo wszechstronni.

- niezwykle szybcy, silni i mocni, „pozbawieni tłuszczu”
- wszechstronni – zajmują się biegaczami, ale mogą też atakować rozgrywającego (czyz stwarzają problem linii ofensywnej) czy wręcz pomagać przy obronie przed podaniami
- najważniejsi zawodnicy formacji obronnej – tak jak najczęściej rozgrywający jest łącznikiem między trenerem a graczami w formacji ofensywnej, tak tutaj taką rolę pełni Middle Linebacker

<http://www.youtube.com/watch?v=jluMQTC1D5c> – szybkie przedarcie się linebackera przez linię oraz powalenie dopiero co ruszającego running backa

<http://www.youtube.com/watch?v=bbm-NhB4e5U> – potężne uderzenie obrońcy w łapiącego piłkę (akurat biegacza) – widać tutaj, że linebackerzy nie tylko zajmują się rozgrywającym czy bieżącym, ale także potrafią wspomóc kolegów pilnujących podań

<http://www.youtube.com/watch?v=2B4Fo5gtonk> – tutaj linebacker specjalizujący się w „polowaniu” na rozgrywających wykonuje sack, choć warto tu zwrócić uwagę, że był w linii, a nie za linią – w futbolu można pozwolić sobie na pewną dowolność i mieszanie składem

Cornerback (nie znam polskiego tłumaczenia, CB) – gracze delegowani do krycia skrzydłowych.

- tak samo jak skrzydłowi – szybcy, zwinni, skoczni, niekoniecznie potężnie zbudowani
- najlepiej, jak przechwycą piłkę w powietrzu (a jeszcze lepiej, jak pobiegną z nią od razu na touchdown), ale przynajmniej nie mogą dopuścić do złapania jej przez skrzydłowego, a jeżeli to już się stanie – jak najszybciej go powstrzymać
- rzadko, ale zdarza się, że są wykorzystywani do atakowania rozgrywającego (blitzowania) – jest to wtedy ogromne zaskoczenie i zagrożenie dla formacji atakującej, ale stwarza niebezpieczeństwo niekrytego skrzydłowego

<http://www.youtube.com/watch?v=r4hmcHHajc4> – dość kontrowersyjna sytuacja, ale przechwyt miał miejsce – piłka nie dotknęła ziemi, cornerback zdążył ją podnieść i pobiec. Przy okazji widać tutaj blitz – jest to zmasowana szarża obrony na rozgrywającego przeciwników, który pod wielką presją może źle podjąć decyzję i nierozważnie rzucić

http://www.youtube.com/watch?v=4CUstAk_lhc – tutaj mamy złą decyzję formacji ataku i stratę piłki przez biegacza (upuszczenie), które przejął cornerback drużyny przeciwnej i zdobył przyłożenie. Jak widać, nie tylko przy grze górą ten obrońca jest potrzebny

<http://www.youtube.com/watch?v=GUXxyGgRsGs> – piękny przechwyt zakończony powrotem. Tutaj wyraźnie zła decyzja rozgrywającego co do celu podania – odbierający był kryty przez dwóch obrońców, więc nawet przy braku przechwyty ciężko byłoby złapać piłkę

Safety (SF) – ostatnia linia obrony, jest tu dwóch zawodników – Free Safety (FS) i Strong Safety (SS).

- pomagają cornerbackom, obserwują pole gry i pomagają, gdy ich koledzy z przodu kogoś przepuszczą
- SS zwykle gra po stronie Tight-enda (aczkolwiek to bardziej zwyczajowa rola)

- często się zdarza, że uderzają naprawdę mocno graczy łapiących piłkę – wynika to z tego, że są ustawieni najdalej i są w stanie wziąć duży rozbieg i dosłownie wpaść w przeciwnika. Podobnie zresztą jak linebackerzy, ale ci są ustawieni bliżej (jednak nadrabiają masą)
- zbudowani podobnie jak cornerbackowie
- także często przechwytyują piłki

<http://www.youtube.com/watch?v=NQktJPMW7dw> – przechwyt i wspaniałe przełożenie z akcji powrotnej. Podobnie jak cornerbackowie, safety również często przechwytyują źle rzucone piłki

<http://www.youtube.com/watch?v=8YNiUNP-MH0> – tutaj w lidze amatorskiej biegacz, który radził sobie z dotychczas napotkanymi przeciwnikami, musiał w końcu poddać się biegnącemu safety, który go powalił

<http://www.youtube.com/watch?v=608OdNXpiE8> – tutaj podobna sytuacja – cornerback nie upilnował skrzydłowego, zatem musiał zainterweniować safety i zrobił to tak skutecznie, że piłka została upuszczona i przejęta

Pozycje specjalne – w futbolu mamy również trzecią formację (Special Team), a właściwie grupę tych formacji, które wychodzą na boisko w określonych momentach.

Punter – jeżeli mamy czwartą próbę i nie chcemy ryzykować, a stoimy daleko od pola punktowego przeciwnika, możemy wybić piłkę z powietrza na pole przeciwnika. Punter dostaje wtedy taką piłkę stojąc dosyć daleko z tyłu i stara się ją wykopnąć jak najdalej przed siebie lub też jak najbliższej pola punktowego przeciwnika (wybijając np. na pierwszy jard przed polem punktowym oponenta – wtedy oni zaczynają od 1. jarda)

Przykład: <http://www.youtube.com/watch?v=Ut2FA9xGkfY> – dosyć daleki punt

Kicker – podobnie jak powyżej, ale wychodzi, żeby kopnąć piłkę z rzutu wolnego (aby zdobyć trzy punkty) lub aby wykopnąć piłkę po zdobyciu punktów lub rozpoczęciu połowy (kickoff, będzie o tym poniżej).

Przykład: http://www.youtube.com/watch?v=FS_2oBd0emE – 40-jardowy kop, w dodatku wygrywający grę

Holder – przy wykonywaniu rzutów wolnych ma za zadanie odebrać piłkę od centra i ustawić ją szwem do bramki, aby kopacz mógł spokojnie ją kopnąć. Zwykle jest to drugi rozgrywający bądź punter.

Kick/Punt returner – po wykopie z punta lub kickoffu można złapać lecącą piłkę i zacząć biec z nią w kierunku pola punktowego przeciwników. Tym zajmują się returnerzy, którzy zwykle są skrzydłowymi, cornerbackami lub biegaczami i przede wszystkim, są bardzo szybcy. Czasami uda się przebiec parę jardów, czasami w ogóle, a czasami wręcz od razu zrobić touchdown, co jest bardzo efektowne. Tam, gdzie returner zostanie powalony, tam drużyna atakująca zacznie swoje cztery podejścia.

Przykłady:

<http://www.youtube.com/watch?v=GKsUjZWiz7g> – return po wykopnięciu piłki z kickoffu

<http://www.youtube.com/watch?v=QSRL4v-FXtU> – j.w., ale po wykopnięciu piłki przez puntera

III JAK DOSTOSOWAĆ FUTBOL AMERYKAŃSKI DO TOWARZYSKICH WARUNKÓW?

Nie da się ukryć, że ten efektowny i dość mało popularny w Polsce sport jest ciekawą rozrywką dla grupki ludzi lubiących pobiegać, stosować jakąś taktykę oraz spróbować czegoś nowego. Widać jednak, iż jest to kontaktowy (wręcz kolizyjny) sport i przy braku ochraniaczy może być ciężko. Nie jest to jedyny problem, jednak z każdym można sobie jakoś poradzić.

Boisko – oczywiście, rzadko kiedy będziemy mieli prawdziwe słupki lub przedmioty je imitujące. Wymiarowy plac gry można byłoby jeszcze znaleźć, jednak wówczas przydałyby się rzeczywiście zespoły przynajmniej 11-osobowe, aby to boisko „zapełnić”. Dlatego nie ma trudności, aby pozbyć się chociażby kopów (gdyż po piłki trzeba by także było biegać), a także zrewidować zasadę podejść przy mniejszym boisku, wprowadzając na przykład cztery próby nie na 10 jardów, tylko na przykład połowę boiska. Wprowadzając przy tym jakieś małe punkty za przekroczenie tej połowy. Zasadę podejść w ogóle można dostosować w stosunku do własnych potrzeb – wbrew pozorom futbol jest dość trudną dyscypliną i wiele rzeczy może na początku się nie udawać, w związku z tym warto pomyśleć i ustalić np. mniejszy próg jardów bądź więcej podejść na drużynę.

Zawodnicy – rzadko kiedy będziemy mieli chętnych 22-30 graczy, zatem trzeba przygotować wariant minimalny. Oto przykładowe podejścia:

3 na 3 – atak: jeden rozgrywający, dwóch skrzydłowych (lub skrzydłowy i biegacz), obrona: trzech obrońców ogólnego przeznaczenia, zakaz atakowania rozgrywającego za linią wznowienia. Dość minimalistyczne podejście

4 na 4 – atak: jeden rozgrywający, dwóch skrzydłowych, biegacz, obrona: czterech graczy ogólnego przeznaczenia, zakaz tak jak poprzednio. Jest to dużo sensowniejsze rozwiązanie

Każde kolejne zwiększenie liczby osób biorących udział w zabawie powoduje pojawienie się linii ofensywnej i defensywnej (choć jednoosobowych), która blokują obrońców, dzięki czemu jest dodatkowy smaczek – można atakować rozgrywającego. Wówczas można też pomyśleć nad określeniem pozycji w formacji obronnej. O ile tryb „4 na 4” można określić jako „znośny”, to 5 na 5 czy 6 na 6 są już całkowicie wystarczające, aby zasmakować futbolu. W grze towarzyskiej nie potrzeba także wyróżniać graczy z formacji ataku i obrony – każdy gra w jakiś sposób w obu formacjach, w zależności od sytuacji na boisku (np. dana osoba może być skrzydłowym, gdy jego drużyna atakuje, a cornerbackiem, gdy jego drużyna broni).

Bezpieczeństwo – jest to najpoważniejszy, gdyż nie byłoby wskazane, aby rozrywka przerodziła się w pasmo kontuzji. W obliczu braku ochraniaczy oraz chociażby takich przedmiotów jak okulary (nie każdy posiada szkła kontaktowe), a także ogólnego braku profesjonalizmu i niesamowitej tężyzny fizycznej, można wprowadzić dodatkowe zasady jak na przykład zniechęcenie do mocnego powalania przeciwników (wystarczyłoby tylko objąć gracza z piłką) lub inne formy zastępcze. Szczególnie trzeba uważać na uderzenia głową (nawet przypadkowe), które nawet w zawodowej lidze NFL są surowo zabronione – łatwo sobie wyobrazić efekt uderzenia głową przy pełnej prędkości.