



## Herní systémy útočné

Systematiku hokejbalu lze rozdělit do třech základních segmentů, které se vzájemně prolínají, doplňují a tvoří společně ve vyšších věkových kategoriích základ herního projevu jednotlivců a celého týmu.

### Útok a obrana zahrnují herní činnosti:

- 1) útočné  
obrné
- 2) herní činnosti jednotlivce /HČJ/  
herní kombinace /HK/  
herní systémy /HS/

V současném hokejbale je vhodnější mluvit o organizaci družstva v útoku než o útočných systémech, protože při utkání je možná velká variabilita a proměnlivost útočných akcí. Útočná hra v současnosti vyniká na jedné straně vysokým stupněm organizovanosti a propracovaností, na druhé straně se zase vyznačuje velkou variabilitou a kreativností, která je nutná k překonávání obrany soupeře.

Organizace hry družstva v útoku je výsledkem spolupráce a součinnosti všech hráčů na hřišti. Herní spolupráce a pohyb hráčů v organizaci hry družstva útoku mají určitý průběh, který označujeme jako fáze útoku.

### Fáze útoku:

- založení útoku (zahájení)
- rozvíjení útoku (vedení)
- zakončení útoku

## Založení útoku

- 1) je fáze, kdy získáme míček pod svoji kontrolu (vyhrané vhazování, získání míčku po chybné soupeřově rozehrávce, po vyhraném osobním souboji),
- 2) může mít charakter **rychlého**, **postupného** nebo **pozičního** útoku.

### Klíčové body pro založení útoku:

- okamžik získání míčku a rychlost první přihrávky jsou zásadní
- praxe naznačuje, že ideálním je maximálně 10 s od založení do okamžiku překročení všech pásem (OP, SP, ÚP) a zakončení střelbou na bránu
- rychlý protiútok, postupný poziční reorganizovaný útok
- založení útoku musí mít šířku a hloubku
- hráči jsou vždy čelem k míčku a do hry

## Rozvíjení útoku

Spočívá v tom, že se družstvo pomocí spolupráce nebo pomocí individuální akce snaží dostat do nejvýhodnějších prostorů pro zakončení útočné akce. Většinou se jedná o přechod SP a vniknutí do ÚP přes útočnou modrou čáru, při kterém se využívá spolupráce hráčů, individuální akce nebo nastřelení míčku.



## Klíčové body pro rozvíjení útoku:

- přímočarost akce s cílem dostat míček co nejrychleji do prostor pro zakončení
- rychlý přechod SP a vniknutí do ÚP přes útočnou modrou čáru (vyvarování se přihrávky před modrou čarou)
- čtení hry s tlakem na správnou volbu řešení: spolupráce hráčů, individuální akce, nastřelení míčku

## Zakončení útoku

Hlavním cílem této části je vstřelení branky či vytvoření si opakovaných střeleckých příležitostí. Při těchto situacích je důležitá individuální součinnost a snaha hráčů stále zachovávat takzvaný **útočný trojúhelník**.

O způsobu realizace hry družstva v útoku vždy rozhoduje první nahrávka.

## Klíčové body pro zakončení útoku:

- vytváření střeleckých příležitostí (základem je uvolňování hráče s míčkem a bez míčku)
- dovednostní základ střelby (zejména rychlá střelba, střelba pod tlakem případně střelba po přihrávce nebo bez přihravy)
- neustále zachovávat útočný trojúhelník
- čtení hry s tlakem na správné rozhodnutí, zda akci zakončit střelou nebo hledáním vhodnější střelecké pozice kombinací se spoluhráči
- individuální se prosazení a součinnost v rovnovážných situacích (zejména 1-1, 2-2, 3-3)

## Způsoby založení útoku

- 1) postupný útok
- 2) rychlý útok
- 3) rychlý protiútok
- 4) reorganizovaný útok
- 5) nastřelování míčku do útočného pásma
- 6) poziční nátlaková hra v útočném pásmu
- 7) přesilová hra

## Postupný útok

Uplatňuje se proti stažené, kompaktní, zformované zónové obraně soupeře. Primárním znakem je kolektivní hra, jejíž podstatou je dobré vedení míčku jednotlivců a přihrávání. Způsob hry se zakládá na tvořivosti a improvizaci kombinací schopnostech jednotlivých hráčů. Tvořivost a souhra družstva se projevuje nejen ve hře s míčkem, ale i v pohybu a myšlení hráčů bez míčku.

Obrazem hry je plynulost útočné akce, které se docílují přihráváním. Klasický postupný útok využívá přihrávky šikmo vpřed. Postupný útok je vlivem herních záměrů modifikován na tzv. **poziční útok**. Jejím hlavním znakem jsou poziční nahrávky, paralelní a zpětné (například výměna míčku mezi obránci na stejné úrovni). Při tomto způsobu vedení útoku si hráči hledají nové prostory pro útočnou spolupráci, snaží se přenést hru na volnou stranu, dochází ke kontrole hry s cílem pokusit se o rychlý útok nebo o rychlé proniknutí do útočného pásma.

## Postupný útok:

- útok je pomalý
- chybí moment překvapení a dynamika



### Poziční útok:

- využívá se paralelních, zpětných a kratších přihrávek
- pohyb hráčů a přihrávání narušuje obranu soupeře
- lze využít následně reorganizovaný útok a rychlý útok

### Rychlý útok

Používá se proti soupeři, který má dominantní útočnou stránku svého herního projevu. Je to hra a taktika vycházející z dokonale zajištěné obrany. Překvapivost a údernost akce je zde realizována pomocí kolmé průnikové přihrávky z obranného pásma na hráče uvolňujícího se do volného prostoru. Akce tohoto typu nejsou tak časté, ale o to více jsou překvapivější a údernější. Součástí rychlého útoku je i rychlý brejk, který je realizován pomocí kolmé přihrávky v oblasti středního pásma mezi obrannou a útočnou modrou čarou. Tento typ útoku vyžaduje kvalitu a tvořivost obránců a nejčastěji je veden naběhnutím na střed od hrazení.

### Rychlý útok:

- využívá se průniková kolmá přihrávka
- vyžaduje kvalitu a tvořivost obránců
- útok je veden naběhnutím na střed, k hrazení
- tento útok se realizuje ze zajištěné obrany
- cílem je vznik nerovnovážné herní situace

### Protiútok

Představuje útočnou akci, která staví na velmi aktivní ofenzivní hře soupeře. Principem je situačně bezprostřední odpověď na útočnou činnost soupeře. Obrazem hry po získání míčku ve středním pásmu je rychlý a plynulý přechod přes útočnou modrou čáru, při kterém jsou útočníci soupeře v herní situaci pozičně vyřazeni z bránění. Děje se to pomocí velmi aktivní hry ve středním pásmu přihrávkou na vracející se spoluhráče, kteří křížením a změnou míst nabíhají do herně otevřených prostorů. Založení se děje pomocí okamžité průnikové přihrávky před červenou či útočnou modrou čarou. Protiútok může mít i charakter rychlého útoku (rychlý protiútok), kdy průniková přihrávka jde do protipohybu soupeře a znamená tak přečíslení v prostoru.

### Rychlý protiútok:

- vychází z okamžiku zachycení míčku
- průniková přihrávka do protipohybu soupeře znamená přečíslení SP, OP – reorganizace útoku
- proti obraně SP na polovině soupeře zejména u útočné modré
- zpětná přihrávka hlavně na obránce
- mění se tempo hry
- pohyb útočících hráčů z druhé vlny

### Reorganizovaný útok

Je útočná hra družstva, která se používá proti kompaktní a situačně pohyblivé obraně soupeře. Cílem kombinační hry je dosáhnout pohybového nesouladu bránícího tvaru soupeře ve středním pásmu. Toto se děje pomocí zpětné přihrávky, či návratem do výchozího postavení a poté následuje reorganizování pohybu v útočném tvaru. Výsledkem je pak snazší prostupnost obrany soupeře. Výrazným obrazem hry je dynamika „druhé vlny“ útočné akce. Způsob hry umožňuje měnit tempo hry pomocí zpomalování či zrychlování akcí. Cílem reorganizovaného útoku není jen územní postup vpřed, nýbrž reorganizace útočného tvaru za účelem hledání a vytváření možností na přeměnu akce v rychlý útok.

### Útok založený na nastřelování kotouče

Útok založený na nastřelování kotouče se uplatňuje proti zhuštěné a situačně pohyblivé obraně, která zabezpečuje obrannou modrou čáru. Snižuje se tím riziko ztráty míčku ve středním pásmu. Zvláště prostor před útočnou modrou čarou je rizikový z důvodu rychlého protiútoku soupeře při nezdaru akce. Po nahození míčku by mělo následovat zdvojení hráčů v útočném pásmu pro znovuzískání míčku.



## Čtyři základní možnosti nastřelení míčku:

- přímo na hrazení silné strany,
- diagonálně,
- kolem hrazení,
- nebo
- na brankáře.

## Poziční nátlaková hra

Představuje veškerou útočnou činnost v útočném pásmu v situacích 5 – 5. Po proniknutí do útočného pásma vytváří družstvo tlak na soupeře opakovanou produkcí střeleckých možností. Hra je úzce spojena s obrannou činností družstva v útočném pásmu a vyžaduje specifickou součinnost, spolupráci a techniku hry na malém prostoru.

## Přesilová hra

Je důležitou částí utkání, která může výrazně ovlivnit výsledek zápasu. V současném hokejbale, kdy technická, taktická, fyzická, ale i psychická vyspělost družstev je na téměř shodné úrovni, je právě přesilová hra jednou z možností, jak vstřelit rozhodující branku, resp. branku, která může velmi ovlivnit průběh a výsledek utkání.

## Nácvik herního systému

Pro nácvik herního systému by mělo docházet s ohledem na herní vývoj hráče, jak po stránce dovednostní, tak ale především mentální a technicko-taktické. Dalším důležitým faktorem, kdy přistoupit k nácviku herního systému je zvládnutí herních kombinací. Obecně můžeme přistoupit k nácviku nejdříve v kategorii žáků (12-15 let), kde hráči by měli zvládnout základní založení útoku a základní postavení hráčů. K náročnějším herním systémům, lze přistoupit od kategorie dorostu (15-18 let), kde jsou hráči, již připraveni zvládat náročnější herní systémy.

## Metodika nácviku založení útoku

Zásadním předpokladem pro nácvik založení útoku je zvládnutí **herních činností jednotlivce** a herních kombinací. **Zařazování nácviku organizace hry nebo herního systému u hráčů, kteří nemají dostatečný dovednostní základ se nedoporučuje. Kvalitní HČJ jsou nepodkořitelným základem pro start nácviku organizace hry týmu.**

## Jak v nácviku postupovat?

- 1) teoretické vysvětlení, grafické znázornění s přihlédnutím k úrovni chápání hráčů
- 2) video ukázka, předvedení
- 3) průpravná cvičení pro útok
- 4) nácvik založení bez odporu
- 5) nácvik s pasivním bráněním (obrácené hole) vždy v přečíslení 5 – 1, 5 – 2, 5 – 3
- 6) nácvik s odporem v přečíslení
- 7) 5 – 5 s důrazem na nacvičovanou činnost

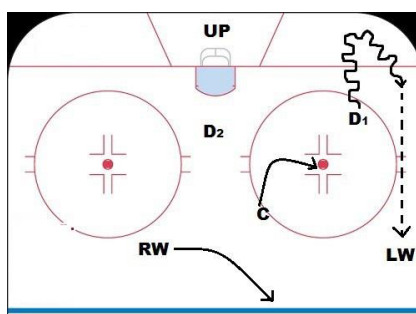
## Zásady v nácviku založení:

- mít neustálý přehled o dění ve hře
- nepřihrávat naslepo
- nepřihrávat před branku
- zvednout hlavu před přihrávkou
- komunikovat se spoluhráči
- každý hraje na své pozici
- pokud není komu přihrát, uvolnit se s míčkem sám
- předvídat pohyb protihráčů
- přemýšlet útočně (věřit útočné akci, nebát se držení míčku, chtít soupeře přehrát)
- klást důraz na uvolňování se hráče bez míčku

Pro nácvik založení útoku je 5 základních typů založení, která je možné aplikovat v tréninkových jednotkách, a to zejména pro návyk a osvojení základních dovedností při kooperaci hráčů v těchto situacích. Tento sjednocený nácvik má za výsledek stejné návyky při zakládání útoku a omezuje se zejména zbavování se míčku v těchto situacích.

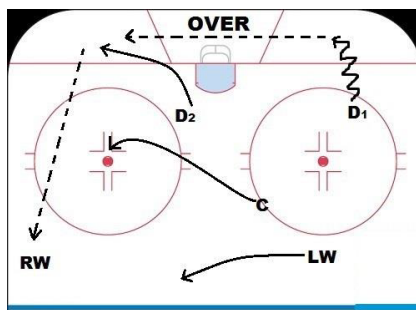
### 1. Založení „UP“

V tomto založení sbírá obránce D1 míček a obránce D2 zajišťuje situaci. Obránce D2 po vyhodnocení situace zvolá UP, čímž dává signál obránci D1 zahájit založení přes silnější stranu hřiště a nahrát levému křídlu LW. Pokud je LW obsazený obráncem, D2 pokračuje v pohybu s míčkem a přihrává volnému střednímu útočníkovi, viz obrázek 1. Tato varianta je nevhodnější, když je soupeř blízko u branky, nebo napadá za brankou a rychlou přihrávkou můžeme přečíslit soupeře.



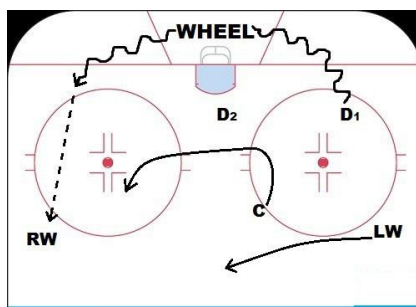
### 2. Založení „OVER“

V této herní situaci obránce D1 sbírá kotouč, obránce D2 čte hru, a pokud je více hráčů soupeře na straně obránce D1, zakřičí signál OVER a obránce D1 přihrává za brankou obránci D2 (obrázek 2). Toto založení je vhodné, pokud soupeř má více obsazenou jednu stranu pásma. Důležité u tohoto založení jsou přesné a rychlé přihrávky.



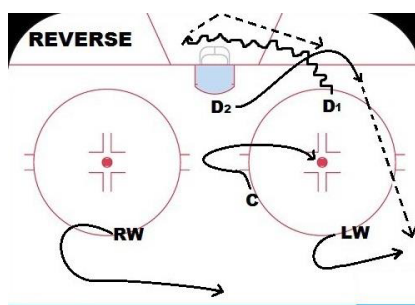
### 3. Založení „WHEEL“

Tento typ založení útoku se využívá, když obránce D1 napadá protihráč, obránce D1 se poté uvolní s míčkem okolo branky a přihrává pravému křídlu RW, který stojí v pozici u modré čáry. Střední útočník se uvolňuje bez míčku hluboko v pásnu a levé křídlo se uvolňuje diagonálně (obrázek 3). Nevhodnější je tento typ založení, když má obránce D1 větší rychlost pohybu.



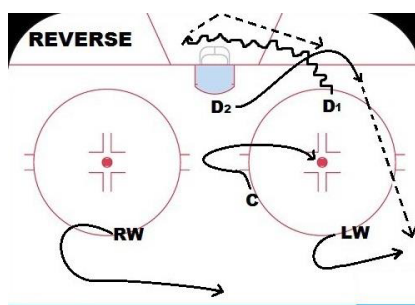
#### 4. Založení „REVERSE“

Dalším typem založení je založení REVERSE, které je náhradním řešením založení WHEEL. Začíná stejným způsobem, kdy obránce D1 se uvolňuje s míčkem okolo branky, ale na signál REVERSE od obránce D2, který sleduje pohyb protihráčů, přihrává zpětnou přihrávkou za brankou na obránce D2, který se uvolňuje do prostoru v rohu. D2 má pak možnost přihrát na levého útočníka LW nebo středního útočníka C. Pravé křídlo se uvolňuje diagonálně. Tato varianta se může nejlépe využít, když soupeř napadá obránce D1 s dvěma útočníky (obrázek 4).



#### 5. Založení „RIM“

Založení RIM se používá při vysokém a intenzivním napadání soupeře, kdy obránce D1 prudce přihrává o hrazení na pravé křídlo RW nebo levé křídlo LW. Střední útočník C se uvolňuje hluboko do pásma pro zajištění prostoru nebo uvolnění se na následnou přihrávkou. Důležitá je zde kooperace obránců, kdy D1 musí vyhodnotit danou situaci a D2 musí zajistit prostor (obrázek 5). Tento typ by se měl používat v krajní nouzi, protože přihrávky o hrazení nemusí být vždy přesné.



*Během těchto základních nácviků by se hráči měli naučit kooperovat mezi sebou a vytvořit si základní návyky při zakládání útoku a časem je automatizovat. Při nácviku a různých modifikacích cvičení se doporučuje zapojit do hry také brankáře.*