

# KAPSLE FOOTBALL

## Zawartość:

- boisko,
- 10 dużych kapsli w dwóch kolorach,
- 1 mały srebrny kapsel-piłka,
- 10 wklejek do dużych kapsli,
- 2 naklejki bramkarzy,
- 2 bramki z bramkarzami i uchwytami do sterowania,
- 4 chorągiewki,
- instrukcja,
- plakat reprezentacji Polski.

## UWAGA!

**GRĄC NALEŻY WYŁĄCZNIE DOŁĄCZONYMI KAPSLAMI.  
GRA KAPSLAMI METALOWYMI MOŻE POWAŻNIE USZKODZIĆ  
BOISKO LUB POWODOWAĆ SKALECZENIA.**

## Cel gry:

Jak w prawdziwym piłkarskim meczu, celem gry jest strzelenie większej liczby bramek niż przeciwnik.

## Podstawowa zasada ruchów w grze Kapsle Football (rys. 1):

Kapsel, w który pstrykamy musi przejść pomiędzy dwoma innymi kapslami swojej drużyny (w tym samym kolorze). W przeciwnym wypadku ruch jest nieważny i przeciwnik wznawia grę od własnej bramki.

Niedozwolone jest pstryknięcie tym samym kapslem dwa razy z rzędu, chyba że odbił się on od bramki przeciwnika lub został obroniony przez bramkarza.

## Przygotowanie do gry:

- 1/ Rozkładamy planszę.
- 2/ Z plastikowych elementów kompletujemy bramkę i bramkarza. Brzegi możemy wyrównać nożykiem.

**UWAGA: Elementy bramki powinny być wycinane przez dorosłych z zachowaniem szczególnej ostrożności!**

- 3/ Montujemy bramki i umieszczamy w nich bramkarzy. Bramki wstawiamy w otwory w boisku (rys. 2).
- 4/ W duże kapsle wklejamy wklejki z flagami (5 wklejek z flagą Polski i 5 wklejek drużyny Reszty Świata).
- 5/ Naklejamy naklejki na bramkarzy.
- 6/ Brzegi planszy należy zagąść, a w narożniki wsunąć chorągiewki (rys. 2). W ten sposób tworzymy barierki (można również grać bez barierek).



rys. 1 Podstawowa zasada ruchów w grze Kapsle Football. Kapsle w pozycji startowej



rys. 2

### Wariant podstawowy – 3 kapsle:

Na boisku znajdują się wyłącznie 3 duże kapsle w jednym kolorze.

1/ Losujemy, kto rozpoczyna mecz, rzucając monetą lub kapslem. Zwycięzca losowania może wybrać, czy chce rozpocząć mecz, czy wybrać stronę boiska.

2/ Gramy 2 x po 10 minut lub do momentu, gdy jeden z graczy zdobędzie 10 bramek. Po pierwszych 10 minutach gry lub kiedy jeden z zawodników zdobędzie 5 bramek, zmieniamy strony boiska.

3/ Rozpoczynający – atakujący – ustawia kapsle w pozycji startowej. (rys. 1) Gracz, który w danej kolejce jest obrońcą, powinien jedną ręką przytrzymywać bramkę, a drugą poruszać bramkarzem za pomocą uchwyty. (rys. 3)

4/ Gra zaczyna się od pstryknięcia w kapsel ustawiony najbliżej bramki rozpoczynającego. Poruszamy kapslami tak, aby pstrykany kapsel przechodził zawsze między dwoma pozostałymi.

5/ Pierwszy ruch nie może być strzałem na bramkę przeciwnika. W przypadku, gdy po pierwszym ruchu kapsel wpadnie do bramki, gol nie jest zaliczony, a atakujący traci kolejkę.

6/ Akcja toczy się do momentu, w którym:

- atakujący strzeli gola,
- którykolwiek z kapsli wypadnie poza boisko,
- nie ma już możliwości ruchu kapsla pomiędzy pozostałymi dwoma.

7/ Jeżeli kapsel wpadnie do bramki – przekroczy linię bramkową przynajmniej połową swojej średnicy – atakujący zdobywa gola. Rozpoczyna się kolejna akcja, w której gracze zamieniają się rolami: ten który bronił – atakuje (wznawiając grę od własnego pola karnego); ten, który atakował, broni. Po silnym strzale kapsel może spaść do bramki i powrócić na boisko. W takiej sytuacji gol jest zaliczony i rozpoczyna się nowa kolejka.

**8/ Niedozwolone jest strzelanie tym samym kapslem dwa razy z rzędu, chyba że odbił się on od bramki przeciwnika lub został obroniony przez bramkarza.**

Jeżeli bramkarz obroni strzał, a kapsel powróci na boisko, należy ustalić, czy atakujący ma możliwość dalszego prowadzenia akcji.

### Wariant 3 na 3

Na boisku znajduje się 6 kapsli. Każdy z zawodników ma do dyspozycji 3 kapsle w jednym kolorze, które są jego drużyną. (rys. 4) Gra przebiega tak, jak w podstawowym wariantcie.

**Kapsel, w który pstrykamy musi przejść pomiędzy dwoma innymi kapslami tej samej drużyny (w tym samym kolorze). Niedozwolone jest pstryknięcie tym samym kapslem dwa razy z rzędu, chyba że odbił się on od bramki przeciwnika lub został obroniony przez bramkarza.**

Kapsle broniącego utrudniają atakującemu dostęp do bramki, broniący nie może jednak nimi poruszać. Kapsel atakującego może przesunąć lub wybić kapsle obrony pod warunkiem zachowania zasad poruszania się w ataku.

Jeśli kapsel broniącego wpadnie do bramki, pozostaje w niej aż do końca kolejki.

Jeżeli kapsel któregoś z graczy wylądował na innym kapslu, należy ustawić go obok tak, by kapsle się stykały.

### Wariant – 5 kapsli

Gra przebiega jak w podstawowym wariantcie. Większa liczba kapsli umożliwia większą liczbę kombinacji podczas ataku. Obowiązują wszystkie zasady poruszania się po boisku. (rys. 5)



rys. 3 Sterowanie bramkarzem



rys. 4 Pozycja startowa - 3 na 3



rys. 5 Pozycja startowa - 5 kapsli

## Wariant 5 na 5

Na boisku znajduje się 10 kapsli. Każdy z zawodników ma do dyspozycji 5 kapsli w jednym kolorze, które są jego drużyną. Gra przebiega podobnie jak w wariacie 3 na 3. (rys. 6)

### Kapsle – Cymbergaj

Wariant oparty jest na zasadach cymbergaja. Każdy z zawodników gra jednym dużym kapslem, piłką jest mały kapsel. Gracze starają się umieścić kapsel-piłkę w bramce przeciwnika.

### Piłkę przesuwa pstryknięty duży kapsel.

#### Jak grać:

1/ **W bramkach nie ma bramkarzy.**

2/ Gra toczy się w kolejkach. W jednej kolejce gracz ma dwa ruchy – pstryknięcia dużym kapslem. Jedno z nich może mieć na celu blokowanie przeciwnika, ale w trakcie kolejki, kapsel atakującego musi przynajmniej raz dotknąć piłki.

3/ Gra trwa 10 minut – 2 połowy po 5 minut.

#### Przebieg gry:

1/ Wybieramy kapsle i bramki oraz losujemy, który z zawodników zaczyna pierwszą połowę (drugą rozpoczyna przeciwnik). Na początku rozgrywki piłka znajduje się na środku boiska, a zawodnicy na swoich połowach, na liniach koła środkowego. (rys. 7)

2/ Rozpoczynający wykonuje dwa ruchy. W pierwszym ruchu nie może zdobyć gola – takie zagranie powoduje, iż traci kolejkę.

3/ Gol jest uznany wtedy, gdy piłka przynajmniej połową swojej średnicy przekroczy linię bramkową. Wbicie piłki do własnej bramki to gol samobójczy. Po голу grę wznowia się ze środka boiska.

#### Sytuacje w grze:

Do ustalania odległości przy stałych fragmentach gry służy uchwyt mocujący bramkarza.

**FAUL** – dotknięcie kapsła przeciwnika swoim kapslem, który nie miał we wcześniejszej fazie ruchu kontaktu z piłką.

**WYPADNIĘCIE DUŻEGO KAPSLA** – sytuacja, w której po pstryknięciu kapsel jednego z zawodników wypadnie poza boisko. **Faulującym zawsze jest atakujący, niezależnie od tego, czy kapsel który wypadł, należał do obrońcy, czy napastnika.**

Po tego rodzaju faulu następuje rzut wolny z miejsca, w którym znajdował się duży kapsel obrońcy.

**WYPADNIĘCIE DUŻEGO KAPSLA DO BRAMKI:**

- Jeżeli kapsel atakującego wpadł do bramki przeciwnika, ale nie padł przy tym gol, atakujący traci kolejkę.

- Jeżeli piłka wepchnęła obrońcę do bramki, ale nie padł gol, atakujący traci kolejkę.

- Jeżeli atakujący zdobył gola, a kapsel obrońcy wpadł przy tym do bramki, gol jest zaliczony.

**RZUT WOLNY** – piłkę umieszczamy w miejscu faulu. (rys. 8) Wykonujący rzut wolny ustawia swój kapsel w dowolnym miejscu na boisku. Broniący ustawia swój kapsel w odległości nie mniejszej niż długość jednego uchwytu bramkarza od piłki. Broniący zajmuje pozycję dopiero po ustawieniu kapsla i piłki przez atakującego.

Graczowi wykonującemu rzut wolny przysługują dwa ruchy, przy czym gola można zdobyć tylko w drugim ruchu. W sytuacji, gdy piłka wpadnie do bramki po pierwszym ruchu gola nie ma, a drugi ruch przepada i przeciwnik wznowia grę **RZUTEM BRAMKOWYM**.

**RZUT KARNY** – po faulu w polu karnym. (rys. 9) Wykonujący rzut karny ustawia piłkę na linii pola karnego, a swój kapsel w dowolnym miejscu na boisku. Broniący ustawia swój kapsel na linii bramkowej. Strzelający ma tylko jeden ruch.



rys. 6 Pozycja startowa - 5 na 5



rys. 7 Rozstawienie początkowe-cymbergaj.



rys. 8 Rzut wolny oraz sposób odmierzenia odległości między wykonującym a obrońcą.



rys. 9 Rzut karny

**RZUT BRAMKOWY** – jeżeli atakujący wybije piłkę za linię końcową, lub po jego akcji duży kapsel wypadnie poza boisko, przeciwnik rozpoczyna grę, pstrykając kapslem w piłkę ustawioną na linii pola bramkowego. **(rys. 10)**

**RZUT SĘDZIOWSKI** – w sytuacjach spornych i niejednoznacznych wykonuje się rzut sędziowski. Kapsle i piłkę ustawiamy w pozycji wyjściowej, a gracze losują, który z nich wznowi grę.

**GRA PO BANDZIE** – dopuszczalne jest odbijanie piłki lub kapsli od barierek.

A/ Wersja rozgrywki bez barierek.

**AUT** – jeśli jeden z graczy wybije piłkę poza linię boczną boiska, przeciwnik wykonuje aut. Piłka wrzucana jest otwartą dłońią na boisko, a gracz ma jeszcze jeden ruch. Nie można wrzucić piłki do bramki przeciwnika. Jeśli po rzucie z autu piłka opuści boisko, gracz traci ruch, a aut wykonuje przeciwnik.

**RZUT RÓŻNY** – jeżeli gracz broniący wybije piłkę poza linię końcową, przeciwnik wykonuje rzut różny. Wykonujący ustawia swój kapsel w narożniku boiska, a piłkę styka ze swoim kapslem w dowolnym miejscu. **(rys. 11)** Broniący ustawia swój kapsel w odległości nie mniejszej niż długość jednego uchwytu bramkarza. Broniący zajmuje pozycję dopiero po ustawieniu kapsla i piłki przez atakującego. Graczowi wykonującemu rzut różny przysługują dwa ruchy, przy czym gola można zdobyć tylko w drugim ruchu.



rys. 10 Rzut bramkowy



rys. 11 Rzut różny



rys. 12 Zablokowanie  
piłki w narożniku boiska

B/ Wersja rozgrywki z barierkami.

Obowiązują wszystkie powyższe zasady.

W tym wariancie może dojść do **ZABLOKOWANIA PIŁKI I KAPSLI W NAROŻNIKU BOISKA. (rys. 12)** W sytuacji, w której żaden z graczy nie może wyprowadzić piłki z narożnika, przerywamy grę i wykonujemy opisany powyżej **RZUT SĘDZIOWSKI**.

Uwaga: W klasycznym cymbergaju jedynie w pierwszej kolejce gracze pstrykają po dwa razy, w kolejnych przysługuje im tylko jeden ruch. Ten wariant zasad polecamy bardziej zaawansowanym zawodnikom



**Autor gry: Grzegorz Przydatek**  
**Opracowanie graficzne: Paul Windle Design**

Koncepcja techniczna: Grzegorz Traczykowski