

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:

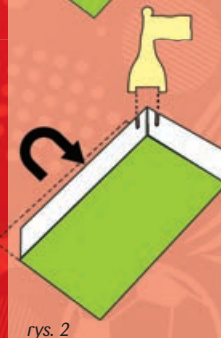
- 1/ Rozkładamy planszę.
- 2/ Z plastikowych elementów kompletujemy bramkę i bramkarza. Brzegi możemy wyrównać nożykiem.

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 bariery (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 kapsłem. 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, zmieniaemy 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 wpaść do bramki i powrócić na boisko. W takiej sytuacji gol jest zaliczony i rozpoczyna się nowa kolejka.

8/ Niedozwolone jest strzelanie tym samym kapsłem 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 kapsłem 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 wypadnie na inny kapsel, 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 (druga 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 kapsla przeciwnika swoim kapslem, który nie miał w wcześniejszej fazie ruchu kontaktu z piłką.

WYPADNIĘCIE DUŻEGO KAPSLA – sytuacja, w której po pstryknięciu kapsel jednego z zawodników wypadnie poza boisko. **Faulujemy 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.

WPADNIĘCIE 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 odmierzania 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