

Coerver® Challenges 2026

Úvod

Coerver® Challenges představují soubor praktických výzev, které dávají hráčům možnost ověřit své dovednosti v prostředí zábavné soutěže. Nejde pouze o testování fotbalových schopností, ale především o motivaci hráčů k opakování, zlepšování a překonávání vlastních limitů.

Každá challenge vychází z některé z klíčových oblastí rozvoje hráče – Skill, Smarts, Speed, Spirit nebo Strength. Hráči jsou během jejich plnění vedeni k samostatnosti, koncentraci, spolupráci i zdravé soutěživosti. Cílem není porovnávat děti mezi sebou, ale vytvořit prostředí, ve kterém může každý hráč zažít úspěch odpovídající jeho aktuální úrovni.

Role trenéra

Trenér není pouze rozhodčím, ale především organizátorem a motivátorem. Jeho úkolem je:

- vysvětlit pravidla challenge jednoduchým a srozumitelným způsobem,
- zajistit bezpečné a plynulé provedení,
- zaznamenávat výsledky hráčů,
- podporovat fair play a pozitivní přístup,
- přizpůsobovat obtížnost věku a úrovni hráčů.

Všechny challenge v tomto dokumentu představují doporučený základ. Trenéři mohou upravovat vzdálenosti, velikosti prostorů, časové limity, počet pokusů nebo další pravidla tak, aby výzvy odpovídaly schopnostem konkrétní skupiny.

Obecná pravidla

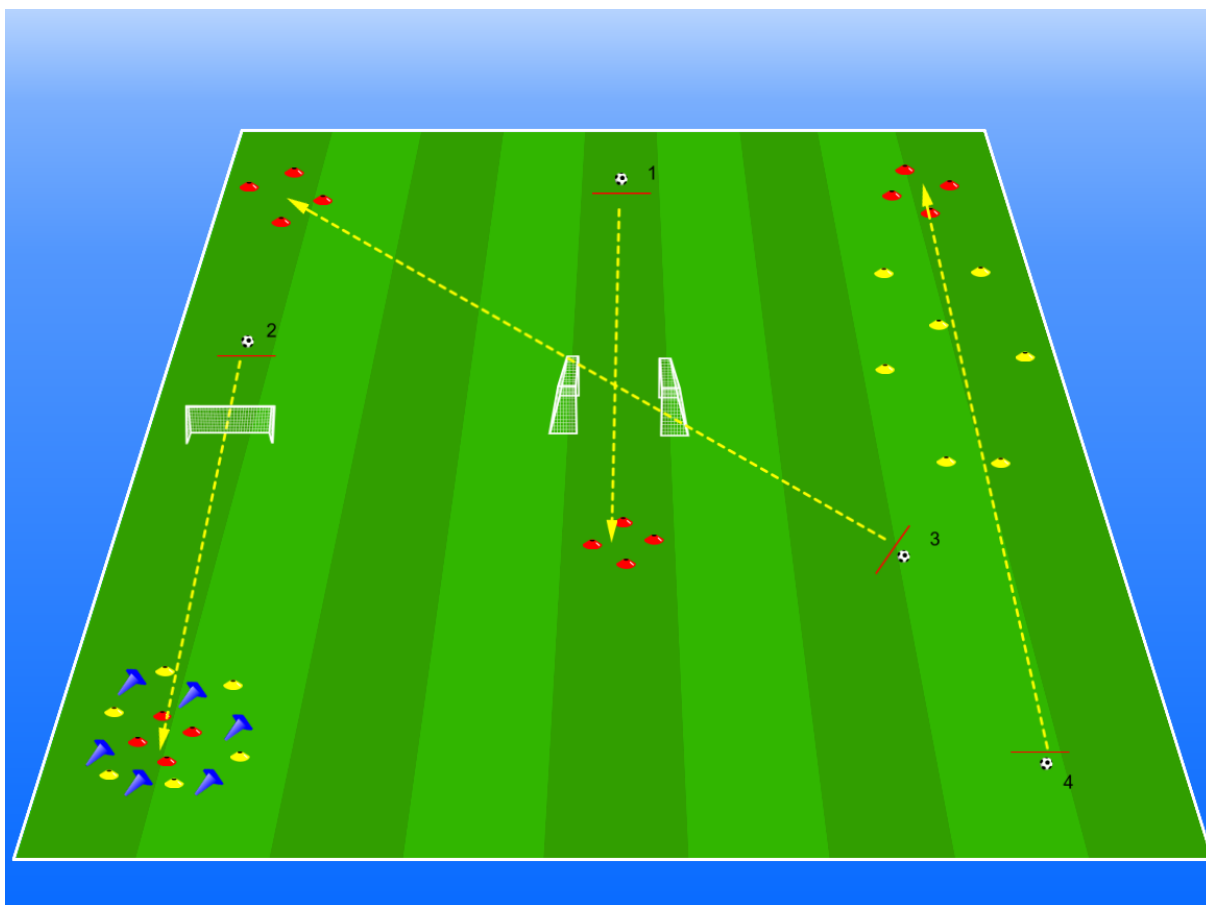
- 1) Každý hráč musí před začátkem challenge přesně znát podmínky splnění.
- 2) Trenér vždy předvede nebo nechá předvést správné provedení.
- 3) Výsledky zapisuje trenér nebo jím určená osoba.
- 4) Fair play má přednost před výsledkem.
- 5) Pokud to organizace a čas dovolí, lze hráčům nabídnout dodatečné pokusy.
- 6) Challenge mají hráče motivovat k rozvoji, nikoliv je stresovat.

Hodnocení

Každá challenge obsahuje jasně definovanou podmínku splnění. Hráč challenge získává po dosažení stanoveného výkonu. Trenéři mohou využívat také systém osobních rekordů, kdy se hráči během kempu snaží překonávat své vlastní předchozí výsledky.

Pamatujte, že největší hodnotou challenge není samotný výsledek, ale proces učení, opakování a radost z překonávání nových výzev.

Skill 1 Challenge

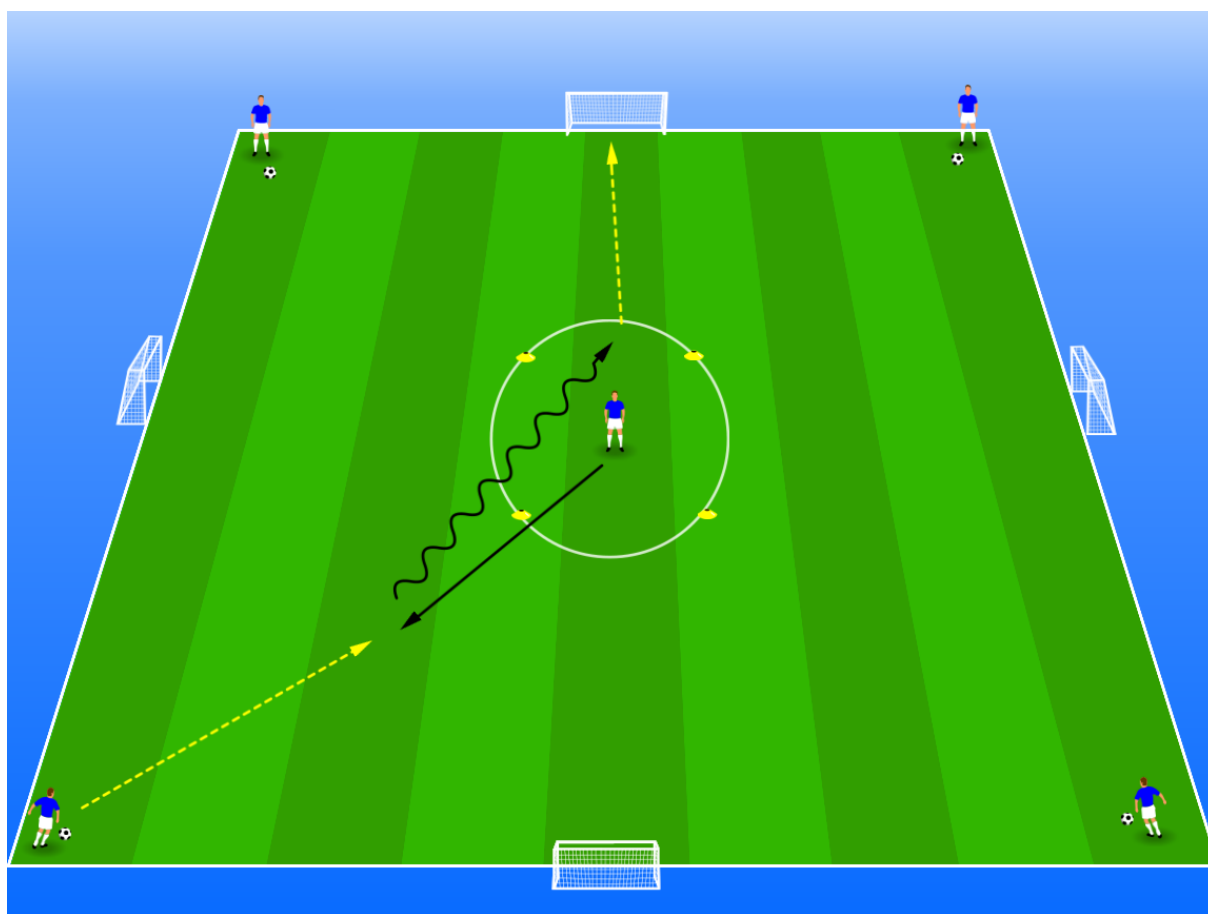


Název: Fotbalový golf

Cíl: Hráči společně procházejí golfová stanoviště 1 až 4. Soutěží ve dvojicích. Pokud je lichý počet, doplní je trenér. Na každé jamce začíná jiná dvojce, ať není první pořad stejná dvojce. Ve dvojici má každý hráč 1 míč na každou jamku. Každá dvojce se snaží dostat své dva míče do červeného kroužku ze 4 met (jamky) na co nejméně dotyků. Dvojce splní challenge, pokud minimálně na dvou jamkách dostane 2 míče do jamky na maximálně 6 přihrávek. To, že se míč na cestě do jamky dotkne jiných překážek (branky, kužele, jiné mety) není penalizováno.

Poznámka: Obtížnost challenge (vzdálenosti, soutěž dvojic či jednotlivců, více jamek, jinak postavené jamky, použití jiných pomůcek, povinnost slabší nohy někde, penalizace za dotyk překážek) si trenéři mohou libovolně přizpůsobovat dle věku a úrovně dovedností hráčů a hráček. Neúspěšným dvojicím je možné dát dodatečné pokusy, pokud je časová rezerva.

Skill 2 Challenge

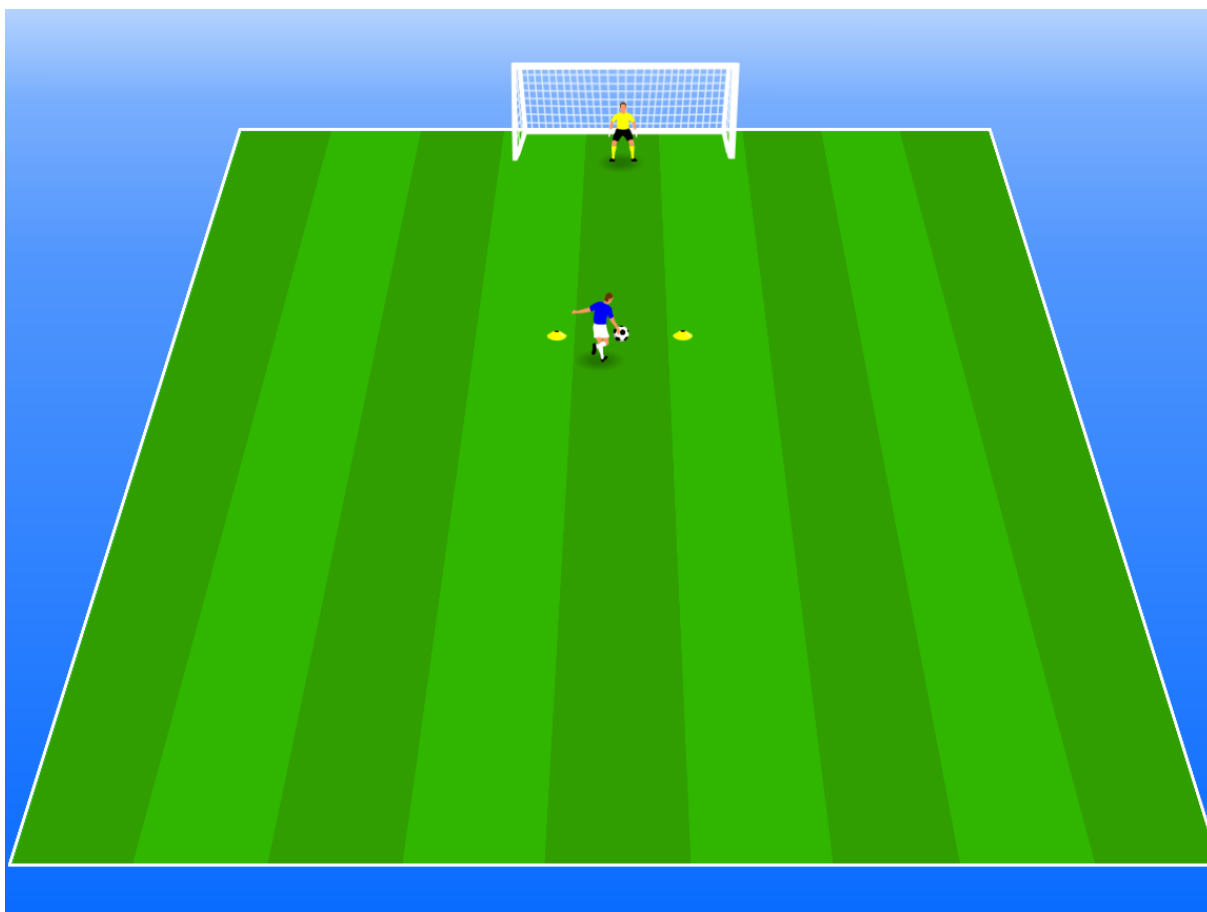


Název: První dotyk se střelbou

Cíl: Hráč vybíhá z kruhu k libovolnému spoluhráči s míčem, který mu v té chvíli přihrává. Hráč má povinnost zpracovat si míč prvním dotykem do jiného směru, než ze kterého mu byl přihrán, ideálně do strany či rovnou zpět do kruhu. Jakmile je hráč v kruhu, snaží se zakončit z libovolné pozice v kruhu do některé ze 4 branek. To samé opakuje pro další 3 míče. Pravidlem je, že na každou branku může mířit pouze jeden míč. Každý hráč má na tento challenge 2 povinné pokusy. Hráč splní challenge, pokud ze dvou pokusů (dohromady 8 střel) dá minimálně 4 góly.

Poznámka: Obtížnost challenge může trenér mezi 1 a 2 pokusy změnit. Lze si nastavit pravidla platných gólů (např. neplatí střelba ze stoje, maximálně 2 doteky na to dostat se do kruhu před střelbou, maximální 2 doteky v kruhu přičemž druhý dotyk už je střela). Počet dotyků není omezen, avšak trenér může hráče motivovat k minimálnímu počtu dotyků a rychlému provedení. Lze také manipulovat se vzdáleností branek.

Smarts 1 Challenge

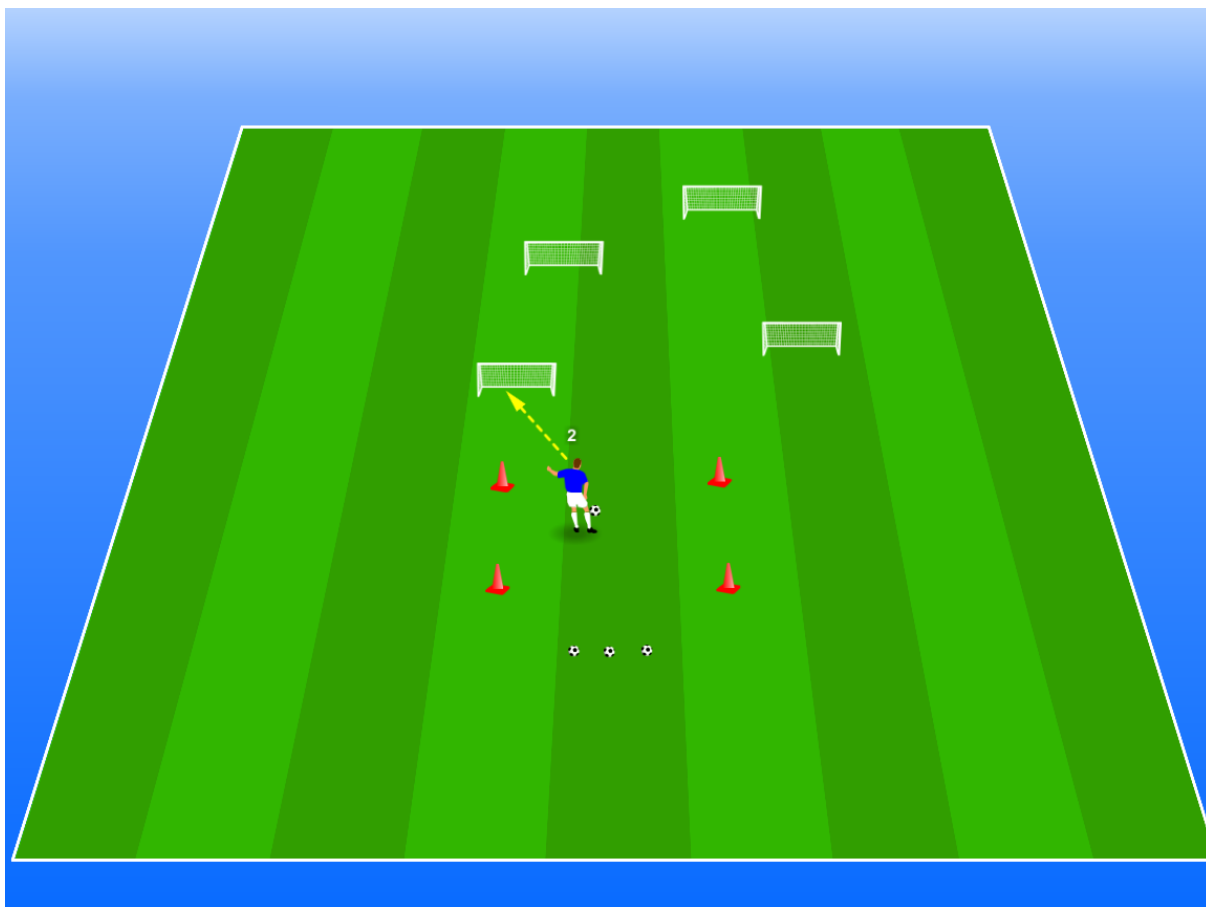


Název: Penalta

Cíl: Hráč zahrává pokutový kop. Brankář může být libovolný, avšak nikdo nesmí chytat 2 střely po sobě. Hráči kopou pokutové kopy jeden po druhém. Celkem každý hráč zahrává 6 pokutových kopů. Hráč splní challenge pokud dá minimálně 4 góly z celkem 6 pokutových kopů. Kop slabší nohou je za 2 góly kdykoliv a hráč to musí nahlásit trenérovi před vlastním kopem. Poslední šestá penalta je za 2 góly bez ohledu na to, jakou nohou hráč kope. Trenér si pečlivě zaznamenává úspěšné pokusy.

Poznámka: Obtížnost challenge (počet kopů, velikost branky dle možností, minimální počet gólů, vzdálenost kopu od branky) si trenéři mohou libovolně přizpůsobovat dle věku a úrovně dovedností hráčů a hráček.

Smarts 2 Challenge



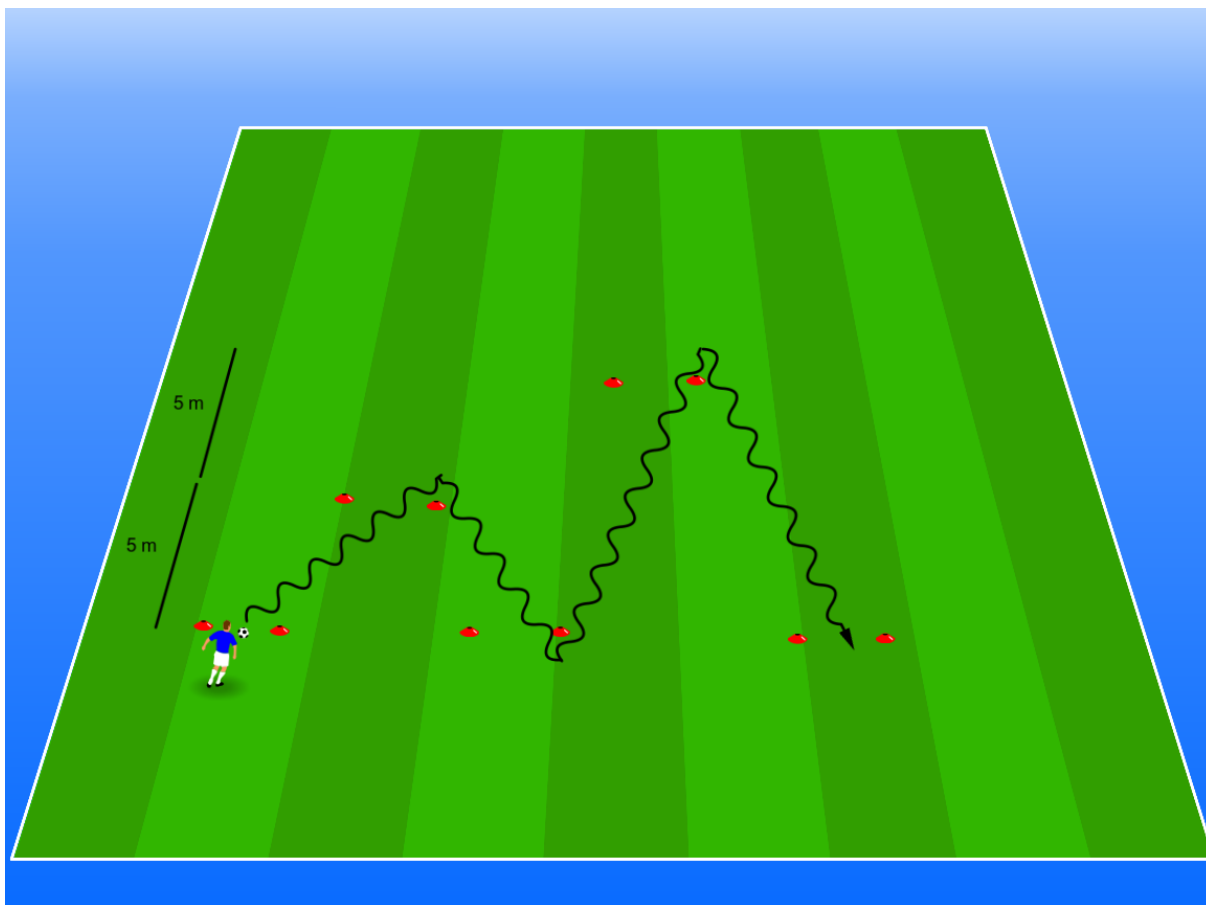
Název: Přesnost střelby

Cíl: Hráč startuje z vymezeného čtverce pro jeden ze 4 míčů, vede jej zpět do čtverce a snaží se dát gól do nejbližší branky. Tuto akci opakuje s dalšími 3 míči a zakončuje postupně do vzdálenější branky. Hráč má tedy k dispozici 4 míče a má zakončit pokaždé do vzdálenější branky. Jakmile se vystřídají všichni hráči, začíná druhé kolo. Gól vždy platí za 1 bod. Hráč splní challenge, pokud dá minimálně 6 gólů. Trenér si pečlivě zaznamenává úspěšné pokusy.

Poznámka: Obtížnost challenge může trenér měnit mezi 1. a 2. pokusem hráčů. Lze si nastavit pravidla platných gólů (např. hráč v pohybu při střele, omezený počet dotyků, vzdálenost branek, kop slabší nohou = větší počet bodů).

Vzdálenost branek od střeleckého čtverce: Děti 6-7 let (2, 4, 6, 8 metrů). Děti 11-12 let (4, 8, 10, 12 metrů). Lze přizpůsobovat dle úrovně dovedností skupiny.

Speed 1 Challenge



Název: Rychlost změny směru

Cíl: Hráč startuje z první branky a snaží se co nejrychleji proběhnout s míčem postupně všechny branky (viz obrázek). Čas se stopuje v době, kdy hráč probíhá poslední brankou. Při průběhu poslední brankou by měl mít hráč míč stále pod kontrolou (1-2 metry před sebou). Hráč splní challenge, pokud splní časový limit. Hráči absolvují i druhý a třetí pokus, ve kterých, pokud se nedotknou žádné mety (nedotkne se hráč ani míč), lze krátit čas o 1-3 sekundy (dle uvážení trenéra). Hráč splní challenge, pokud minimálně ve dvou ze tří pokusů splní časový limit.

Poznámka: Obtížnost challenge může trenér měnit dle úrovně dovedností skupiny (časový limit, délka dráhy, počet změn směru).

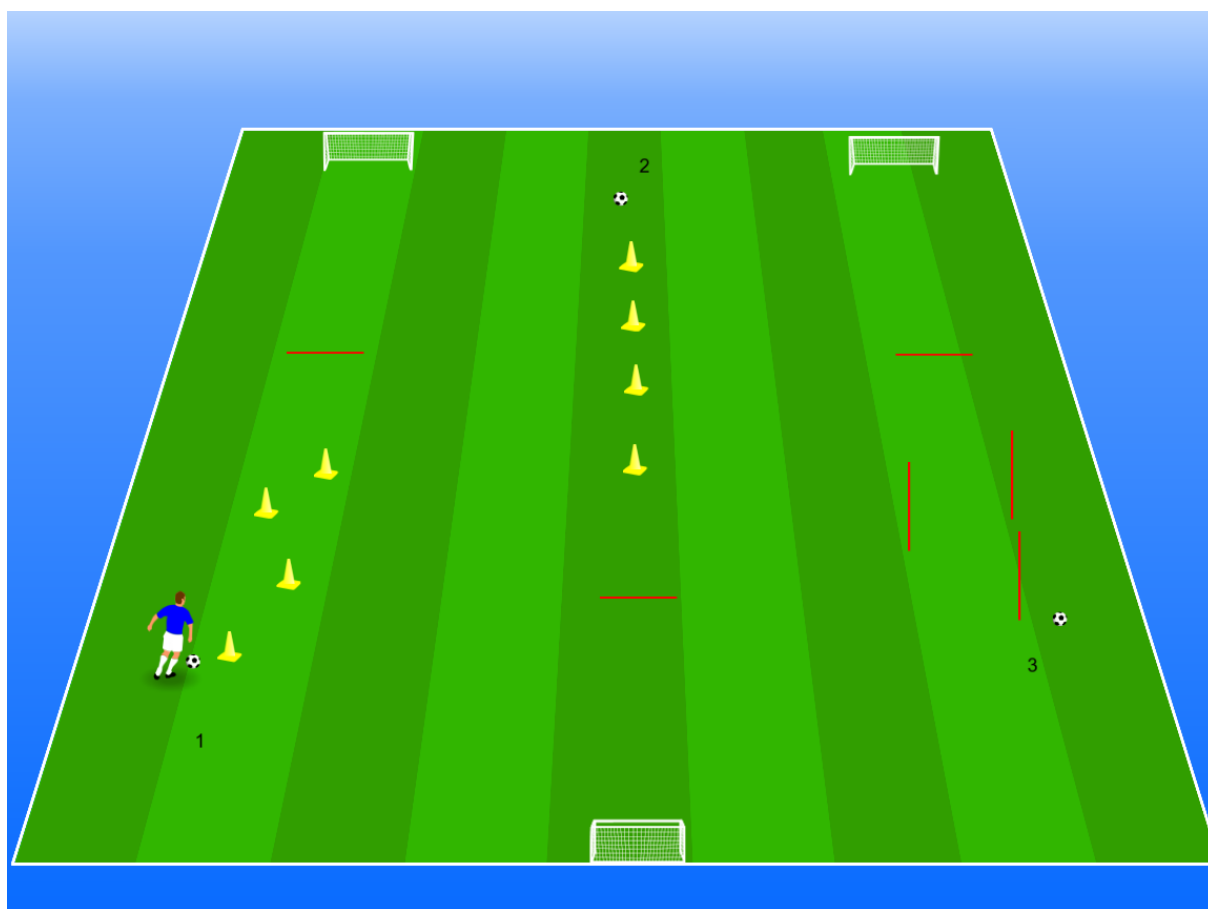
Časový limit: Každý trenér si stanoví limit sám tak, aby byl možný splnit většinou hráčů. Lze nechat projet slalom cvičně všechny hráče i včetně trenéra a následně stanovit limit těsně pod hranici nejlepších hráčů. Pokusy, kde lze odečíst sekundy, mohou pomoci slabším hráčům.

[illegible]

Cíl: Hráč během rychlostní dráhy absolvuje: přeskoky jednožez přes všechny kruhy, přeskoky snožmo přes překážky, běh pozadu mezi tyčemi, střelba na bránu s brankářem, střelba na malou branku, běh stranou přes žebřík, střelba do malé branky a sprint do cíle (modrá branka). Hráč se snaží proběhnout dráhu co nejrychleji a 3x přesně zakončit. Každý hráč má dva pokusy. Čas se stopuje v době, kdy hráč probíhá poslední brankou. Každý gól je odečtení 1 sekundy od celkového času. Hráč splní challenge, pokud splní časový limit, který je součtem obou pokusů.

Časový limit: Každý trenér si stanoví limit sám tak, aby byl možný splnit většinou hráčů. Lze nechat projet slalom cvičně všechny hráče i včetně trenéra a následně stanovit limit těsně pod hranicí nejlepších hráčů. Pokusy, kde lze odečíst sekundy, mohou pomoci slabším hráčům.

Spirit 1 Challenge



Název: Slalom se střelbou

Cíl: Hráč absolvuje 3 slalomy se střelbou v pořadí 1 až 3. Vzdálenost střelby je mezi 7 až 12 metry (nejmladší vs. nejstarší děti). Hráč absolvuje 2 pokusy. V tomto testu není rychlostní limit. Hráč splní challenge, pokud v každém z obou pokusů dá minimálně 2x gól. Hráčům úspěšným pouze 1x dát lze třetí pokus, pokud je na to čas.

Poznámka: Trenéři si slalomy staví dle možností, mohou je libovolně modifikovat. Obtížnost challenge může trenér měnit dle úrovně dovedností skupiny (délka dráhy, počet slalomů a zakončení, vzdálenost střely).

Spirit 2 Challenge



Název: Přihrávky ve dvojici

Cíl: Dvojce hráčů vyráží z prostoru dle obrázku. Za úkol mají přihrát si jednou skrze každou z 6 branek a končí i s míčem zpět v prostoru startu. V té chvíli se stopuje čas. Každá dvojce má dva pokusy, jejichž časy se sčítají. Dvojce splní challenge, pokud splní časový limit, který na začátku challenge stanoví trenér. Pokud dvojce při svém pokusu přihraje přes všechny branky tak, že se míč nedotkne met, lze odečíst z konečného času jistou porci sekund, kterou na začátku challenge stanoví trenér.

Poznámka: Trenéři si prostor challenge staví dle možností, mohou jej libovolně modifikovat. Obtížnost challenge může trenér měnit dle úrovně dovedností skupiny (délka dráhy, počet a velikost branek).

Časový limit: Každý trenér si stanoví limit sám tak, aby byl možný splnit většinou hráčů. Lze nechat projet slalom cvičně všechny hráče i včetně trenéra a následně stanovit limit těsně pod hranici nejlepších hráčů. Pokusy, kde lze odečíst sekundy, mohou pomoci slabším hráčům.

Strength 1 Challenge

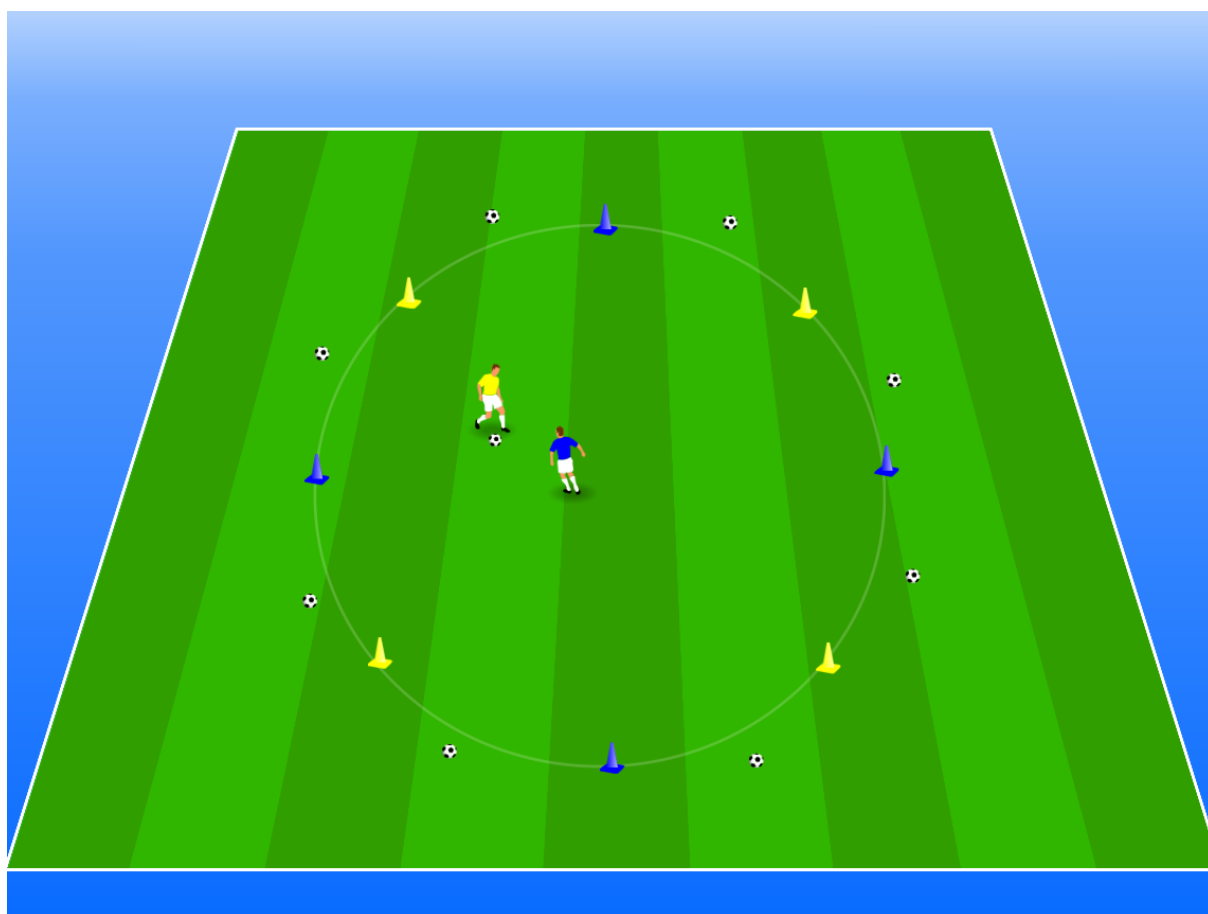


Název: Vybíjená

Cíl: Modří útočníci se libovolně pohybují s míčem u nohy ve vyznačeném prostoru. Červení obránci se snaží hodem obouruč svým míčem zasáhnout míč útočníků. Tato vybíjená trvá 1 minutu. Útočník získává 2 body, pokud jeho míč nebyl zasažen, 1 bod získává, pokud byl jeho míč zasažen jednou. Pokud byl míč útočníka zasažen vícekrát, nezískává útočník v této hře žádný bod. Her se hraje celkem 8 až 10, při počtu 10 hráčů jsou v každé hře minimálně 3 obránci. Hráč získá challenge, pokud jako útočník získá minimálně 6 bodů. Branky jsou zde pouze jako překážky, za které se útočníci mohou schovávat.

Poznámka: Trenéři si prostor challenge staví dle možností, mohou jej libovolně modifikovat. Obtížnost challenge může trenér měnit dle úrovně dovedností skupiny (velikost prostoru, počet obránců, čas hry a počet her). Dbejte na fair play přístup hráčů v nahlašování jejich úspěšnosti během každého pokusu (jelikož trenér nemůže vidět vše během hry!).

Strength 2 Challenge



Název: 1v1

Cíl: Utkání 1v1 trvá minutu, během kterého se každý hráč snaží míčem sestřelit co nejvíce kuželů své barvy. Každý hráč hraje 4 utkání vždy ideálně proti jinému soupeři. Pokud míč opustí hrací plochu, nový míč kdekoliv z obvodu si může vzít hráč, který se míče nedotkl jako poslední. Hráč získá challenge, pokud během 4 utkání získá minimálně 7 bodů.

Poznámka: Trenéři si prostor challenge staví dle možností, mohou jej libovolně modifikovat. Obtížnost challenge může trenér měnit dle úrovně dovedností skupiny (velikost prostoru, počet kuželů či branek, čas hry a počet her). Neúspěšným hráčům je možné dát dodatečné pokusy, pokud je časová rezerva.