MAJSTROVSTVÁ SVETA 2026 VO FUTBALE

– pre deti –



Príbehy z veľkého futbalového šampionátu

DAJAMA

Daniel Kollár

MAJSTROVSTVÁ SVETA 2026 VO FUTBALE

pre deti

Príbehy z veľkého
futbalového šampionátu

Daniel Kollár

DAJAMA

Majstrovstvá sveta 2026 vo futbale pre deti

1. vydanie, 2026
© Autor: Daniel Kollár
Jazyková korektúra: Rút Facunová
Dizajn a typografia: Marianna Lázničková
Ilustrácie a dizajn: AI, Daniela Kollárová

© Vydalo vydavateľstvo DAJAMA ako svoju 433. publikáciu.

Všetky práva vyhradené. Žiadna časť tejto knihy nesmie byť reprodukovaná ani šírená v akejkoľvek forme alebo akýmkoľvek spôsobom bez predchádzajúceho písomného súhlasu vydavateľa.

ISBN 978-80-8136-207-1

RNDr. Daniel Kollár – DAJAMA, Karloveské rameno 4B, 841 04 Bratislava,
tel.: +421 (2) 446 317 02, info@dajama.sk, www.dajama.sk

OBSAH

Najväčší šampionát histórie ____ 4
KEĎ SA ZAČALO HRAŤ ____ 7
Mexická paráda (SKUPINA A) ____ 8
Kanada prepisuje históriu (SKUPINA B) ____ 10
Dokáže niekto zastaviť Brazíliu? (SKUPINA C) ____ 12
Postúpia Američania? (SKUPINA D) ____ 14
Obor s trpaslíkom (SKUPINA E) ____ 16
Oranžové tulipány (SKUPINA F) ____ 18
Najvyrovnanejšia skupina (SKUPINA G) ____ 20
Kapverdská rozprávka (SKUPINA H) ____ 22
Mbappé proti Haalandovi (SKUPINA I) ____ 24
Prišiel, videl, zvíťazil (SKUPINA J) ____ 26
Ronaldo na scéne (SKUPINA K) ____ 28
Levy a Vatreni (SKUPINA L) ____ 30
UŽ NIET CESTY SPÄŤ ____ 33
Dve veľmoci idú domov (ŠESTNÁSŤFINÁLE) ____ 34
Zápasy bez prekvapení (ŠESTNÁSŤFINÁLE) ____ 36
Legendy proti sebe (ŠESTNÁSŤFINÁLE) ____ 38
Dve dramatické predĺženia (ŠESTNÁSŤFINÁLE) ____ 40
Nóri potopili Brazíliu (OSEMFINÁLE) ____ 42
Ronaldove slzy a Messiho vykúpenie (OSEMFINÁLE) ____ 44
ČAS NAJVÄČŠÍCH ZÁPASOV ____ 47
Giganti idú ďalej (ŠTVRŤFINÁLE) ____ 48
Veslári domov a filmár tiež (ŠTVRŤFINÁLE) ____ 50
Španielsky stroj (SEMIFINÁLE) ____ 52
Messi to opäť zvládol (SEMIFINÁLE) ____ 54
Reklama na futbal (BOJ O BRONZ) ____ 56
A prišlo finále (FINÁLE) ____ 57
Štatistiky a rekordy majstrovstiev sveta ____ 60

Najväčší šampionát histórie

Väčší ako kedykoľvek predtým. Viac krajín, viac zápasov, viac gólov a tri hostiteľské štáty. Majstrovstvá sveta 2026 prepísali množstvo rekordov ešte skôr ako sa vôbec prvýkrát koplo do lopty. Na turnaji sa totiž predstavilo až 48 reprezentácií!



Tri krajiny, jeden šampionát

Výnimočný nebol iba počet účastníkov. Po prvý raz v histórii usporiadali majstrovstvá sveta **tri krajiny spoločne: KANADA, MEXIKO a USA**.

A každá mala svoj vlastný futbalový príbeh.

Mexiko sa stalo prvou krajinou, ktorá hostila mužské majstrovstvá sveta už tretíkrát. Futbal sa vrátil aj na legendárny Aztécky štadión, na ktorom kedysi žiarili Pelé a Diego Maradona.

USA nadviazali na šampionát z roku 1994, ktorý sa preslávil obrovským záujmom divákov.

A **Kanada**? Tá hostila mužské majstrovstvá sveta po prvý raz.

Od 16 až k 48

Majstrovstvá sveta neboli vždy také veľké. V roku 1982 sa počet účastníkov zvýšil zo **16 na 24** a v roku 1998 na **32**. Tento formát vydržal sedem šampionátov, pričom Katar 2022 bol posledným s 32 účastníkmi.

V roku 2026 prišla veľká zmena. **48 TÍMOV!** Nikdy predtým sa na jednom svetovom šampionáte nepredstavilo toľko krajín.



Ako sa hralo?

So 48 mužstvami musel prísť aj nový systém. Tímy boli rozdelené do **12 skupín po štyroch**.

Ďalej postúpili prvé dva tímy z každej skupiny a osem najlepších z tretích miest – spolu **32 TÍMOV**. Potom už začala vyraďovacia fáza. Prehra znamenala koniec.

104 zápasov

Viac tímov znamenalo aj viac futbalu. Počet zápasov vzrástol zo 64 na 104. Najväčší šampionát v histórii tak otvoril dvere aj krajinám, ktoré dovtedy o účasti iba snívali.

A niektoré z nich sa rozhodli, že na turnaji nebudú iba do počtu...

Trionda – lopta, ktorá vie, keď do nej kopneš

Oficiálna lopta MS 2026 dostala meno **Trionda**. Tvorili ju iba štyri veľké panely a jej povrch bol vytvorený tak, aby pomáhal lopte stabilne letieť aj v náročnom počasí.

To najzaujímavejšie sa však ukrývalo **v jej vnútri**. Trionda mala zabudovaný citlivý senzor, ktorý dokázal zaznamenať dotyk hráča s loptou a okamžite odoslať údaje rozhodcovskému systému. Aj lopta tak pomáhala rozhodovať sporné situácie.





Traja maskoti

Maskotmi šampionátu sa stali tri zvieracie postavičky a každá z nich reprezentovala jednu z hostiteľských krajín – Zaya (jaguár z Mexika), Clutch (orol z USA) a Maple (los z Kanady). Spolu však patrili k jednému šampionátu.

Päť zmien, ktoré zmenili hru

Majstrovstvá sveta 2026 nepriniesli iba nový formát. Novinky čakali aj na ihrisku.

1. Rýchlejší ofsajd

Technológia dokázala pri jednoznačných ofsajdoch upozorniť rozhodcov takmer okamžite. Menej čakania. Rýchlejšie rozhodnutie.

2. Osem sekúnd pre brankára

Brankár nemohol držať loptu v rukách donekonečna. Mal na to najviac osem sekúnd.

Rozhodca posledných päť sekúnd viditeľne odpočítaval. Ak brankár loptu nepustil, súper dostal rohový kop.





3. Futbal očami rozhodcu

Vďaka malej kamere RefCam mohli televízni diváci vidieť niektoré situácie tak, ako ich videl rozhodca priamo na ihrisku. Takmer ako vo videohre!

4. K rozhodcovi kapitán

Keď sa hráčom verdikt nepáčil, netolerovalo sa, aby rozhodcu obkľúčilo celé mužstvo.

Pri dôležitých situáciách s ním komunikoval len kapitán tímu.

5. Tri minúty na vydýchnutie

Približne v polovici každého polčasu rozhodca hru na tri minúty prerušil. Hráči sa mohli napiť, schladiť a na chvíľu si oddýchnuť. A potom? Späť na ihrisko!