

Nogometna zveza Slovenije
Fakulteta za šport
Usposabljanje za strokovni naziv Trener A
Predmet: Teorija nogometa
Nosilec predmeta: Branko Elsner

MODEL IGRE ČLANSKEGA MOŠTVA MNK IZOLA V SEZONI 2007/2008

Avtor: Bogatinov Oliver

Koper, januar 2008

KAZALO

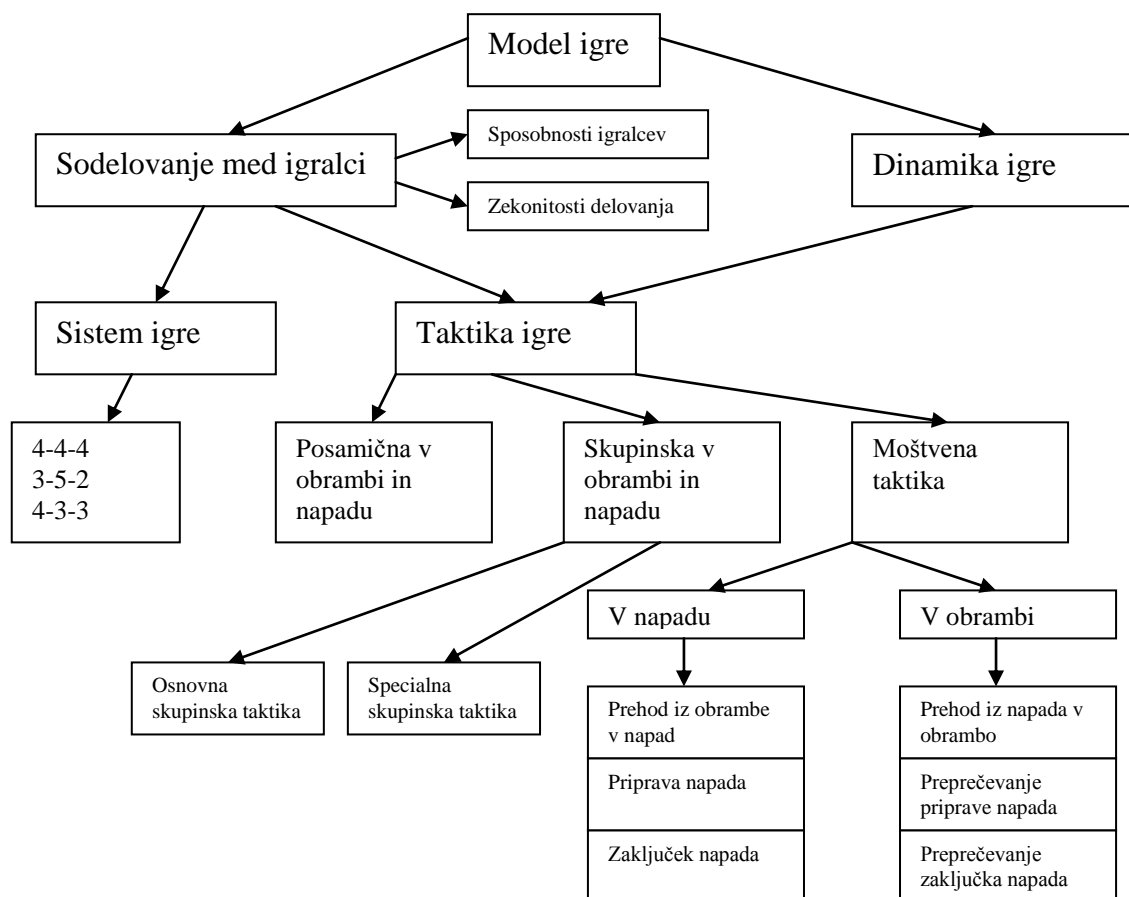
1. Model igre.....	1
1.1. Sodelovanje med igralci.....	2
1.1.1. Sposobnosti igralcev.....	2
1.1.2. Zakonitosti delovanja.....	2
1.2. Dinamika igre.....	3
1.3. Sistem igre.....	3
1.4. Taktika.....	3
1.4.1. Posamična taktika.....	3
1.4.2. Skupinska taktika.....	4
1.4.3. Moštvena taktika.....	4
1.4.3.1. Moštvena taktika v fazi napada.....	4
1.4.3.2. Moštvena taktika v fazi branjenja.....	4
2. Model igre v MNK Izola v sezoni 2007/2008.....	5
2.1. Sposobnosti igralcev.....	5
2.2. Sistem igre v ekipi MNK Izola.....	7
2.3. Taktika igre ekipe MNK Izola.....	9
2.3.1. Moštveni način igre v fazi napada v sistemu 4-4-2.....	9
2.3.1.1. Razvijanje prehoda iz obrambe v napad preko vratarja v sistemu 4-4-2... ..	9
2.3.1.2. Razvijanje priprave napada v sistemu 4-4-2.....	10
2.3.1.3. Razvijanje zaključevanja napadov.....	11
2.3.2. Moštveni način igre v fazi obrambe v sistemu 4-4-2.....	12
2.3.2.1. Razvijanje prehoda iz napada v obrambo.....	13
2.3.2.2. Razvijanje preprečevanja organiziranja napada nasprotne ekipe.....	14
2.3.2.3. Razvijanje preprečevanja zaključevanja napadov nasprotne ekipe.....	15
2.3.3. Moštveni način igre v fazi prekinitev.....	15
2.3.3.1. Taktika v fazi branjenja pri prekinitvah.....	16
2.3.3.2. Taktika v fazi napadanja pri prekinitvah.....	17
2.3.4. Naloge posameznim igralcem na prvenstveni tekmi.....	18
3. Zaključek.....	19
4. Literatura.....	20

1. KAJ JE MODEL IGRE

Model igre je definiran kot način medsebojnega sodelovanja-komuniciranja med igralci v obeh fazah igre. Na eni strani je pogojen z do sedaj uveljavljenimi zakonitostmi tega sodelovanja, na drugi strani pa s sposobnostjo igralcev (Verdenik, 2007).

Model igre je zamišljena predstavitev igre, je vzorec igre, organizirani sistem, ki imitira željeno organiziranost in usklajenost delovanja igralcev v vseh fazah igre. Njegova značilnost je sodelovanje med igralci, ki je večstransko, motorično, informativno, sociološko itd. Sodelovanje v igri oblikuje različne igralne situacije, ki sestavljajo stvarno obliko – model igre na posamezni tekmi (Elsner, 2004).

Kaj vse zajema beseda model igre, pa si lahko slikovito ogledamo v naslednjem miselnem vzorcu oziroma diagramu.



Vir: Taktika nogometna igre – Trener A, Zdenko Verdenik, 2007, stran 2.

1.1. SODELOVANJE MED IGRALCI

Sodelovanje med igralci je, kot vidimo iz diagrama, ena izmed najpomembnejših značilnosti modela nogometne igre. Po mojem osebnem prepričanju je to najpomembnejša značilnost modela in temelj strokovnega dela trenerja in klubskih sodelavcev v klubu.

Glavna značilnost igre je sodelovanje med igralci, ki je večstransko, odvisno tudi od načina vodenja, individualnosti igralcev, sestave moštva, sistema vrednot itd. Posebno pomembno je medsebojno motorično komuniciranje z žogo in upoštevanju velikosti igralne površine (Elsner, 2004).

Samo sodelovanje je odvisno, v prvi vrsti, od sposobnosti igralcev ter zakonitosti delovanja in od samega sistema igre ter od taktike igre.

Za uspeh v nogometu je še kako pomembno sodelovanje med igralci. Slikovito lahko to opišem na naslednji način. Glavna razlika med vrhunskimi moštvi (lahko tudi povprečnimi) ni v različnem sistemu igre niti v različni taktiki (predpostavljamo, da danes ni velikih skrivnosti v sami taktiki niti v samem sistemu igre, tudi sposobnosti igralcev v vrhunskih ekipah so), ampak v učinkovitem sodelovanju med igralci pri reševanju nogometnih problemov na igrišču.

1.1.1. Sposobnosti igralcev

Ko se sprašujemo po sposobnostih nogometnih igralcev, ne moremo mimo vprašanja, kaj želimo meriti in na kakšen način.

Ko govorimo o nogometnih igralcih, ni težko opisati atribute, ki naj bi jih uspešen nogometni igralec posedoval. Pri iskanju značilnosti nogometnih igralcev mi ni bilo težko naštetih naslednjih atributov: agresivnost, anticipacija, pogumnost, sproščenost, koncentracija, kreativnost, odločnost, občutek za gol, vplivnost, igra brez žoge, občutek za prostor, timsko delo, delavnost, eksplozivnost, agilnost, odzivna moč, hitrost, vzdržljivost, moč, spodobnost učinkovitega zaključevanja, tehnika na žogi, pas igra, pokrivanje nasprotnika, dolgi udarci, igra z glavo, sposobnost izvajanja prostih strel, sposobnost varanja, sposobnost vodenja žoge, sposobnost centriranja itd.

Ko pa želimo izmeriti vse zgoraj naštete atribute, naletimo na velike probleme. Rezultati teh meritev nam ne dajo objektivnih rezultatov, ki bi bili povezani z nogometno igro. Upam si celo trditi, da so rezultati nujno subjektivni.

1.1.2. Zakonitosti delovanja

Vsako sodelovanje med nogometnimi igralci omejujejo ali določajo zakonitosti delovanja. Od zakonitosti delovanja je odvisno, o kakšnem sodelovanju med igralci lahko govorimo.

1.2. DINAMIKA IGRE

Če povzamemo po Verdeniku (interno gradivo, 2007), lahko rečemo, da je se dinamičnost igre kaže v hitrosti gibanja žoge in igralcev ter v hitrosti prehodov iz ene v drugo fazo igre. Dinamičnost omogoča ustvarjanje prostora v času napadanja, saj je gibanje žoge hitrejše kot je hitrost teka igralcev v času branjenja. Dovolj je, da je igralec za trenutek z žogo nepokrit in z obrazom obrnjen proti nasprotnim vratom in že obstaja možnost za ustvarjanje nevarnih situacij pred nasprotnimi vrati. Od česa je odvisna dinamičnost igre? Od kondicijske pripravljenosti igralcev, od taktične informiranosti in uigranosti moštva in od osvojene dinamične tehnike.

1.3. SISTEM IGRE

Obliko, kako so igralci razporejeni na igrišču, na katerem delu igrišča delujejo, kako se gibljejo, imenujemo sistem, ki igralcem določa njihove splošne naloge (Elsner, 2004).

Če povzamemo po Verdeniku (2007), potem lahko rečemo, da je dober sistem enostaven sistem, ki zagotavlja enakomerno obremenitev, ki vsem igralcem nalaga enake obveznosti, ki omogoča najhitrejši prehod iz faze napada v fazo branjenja in obratno in ki omogoča zbiranje igralcev na najpomembnejšem mestu na igrišču.

Sodobni sistemi igre so sistemi, ki jih uporabljajo najuspešnejša nogometna moštva na najvišjem tekmovanju. Osebnostno menim, da je dober sistem tisti sistem, ki iz igralcev izkoristi maksimalne potencialne oz. močne točke in minimizira pomanjkljivosti. Pri tem pa je potrebno biti pozoren na sinergijo nogometnih igralcev na igrišču.

Sistemi igre, ki jih danes uporabljajo najuspešnejša moštva so naslednja: 4-4-2, 4-3-3, 4-2-3-1 itd.

1.4. TAKTIKA IGRE

Taktika je načrtni način igre, ki se prilagaja najrazličnejšim pogojem, s ciljem doseganja najboljših rezultatov (Elsner, 2004).

Taktiko delimo na posamično, skupinsko in skupno moštveno taktiko.

1.4.1. Posamična taktika

Če povzamemo po Elsnerju (2004, str.93), potem definiramo posamično taktiko kot načrtno uspešno usmerjeno delovanje igralca v napadu ali obrambi pri reševanju igralnih situacij. Taktične zamisli pri oblikovanju igralnih situacij (tipičnih in atipičnih) igralci uresničujejo z izvajanjem strukturnih enot, ki jih delimo na napadalne strukturne enote (odkrivanje igralca, podajanje žoge, sprejemanje žoge, vodenje žoge, varanje z žogo, streljanje na vrata) in obrambne strukturne enote (pokrivanje igralca, odvzemanje žoge in izbijanje žoge).

1.4.2. Skupinska taktika

Skupinska taktika je načrtno uspešno usmerjeno delovanje dveh ali več igralcev v napadu ali obrambi pri reševanju igralnih situacij. Osnova skupinske taktike je obvladovanje strukturnih igralnih enot, tehnično-taktičnih prvin ob upoštevanju določenih načel (povzeto po Elsnerju, 2004).

1.4.3. Moštvena taktika

Taktika skupne moštvene taktike se deli na taktiko igre v fazi branjenja in na taktiko igre v fazi napadanja.

1.4.3.1. Moštvena taktika v fazi napada

Cilj moštvene taktike v fazi napada je doseči zadetek, gol. Taktika moštva v napadu temelji na obvladovanju strukturnih enot taktike v napadu in na načelih skupnega delovanja igralcev v napadu.

Načela skupne igre v napadu so: širina v napadu, globina v napadu, spreminjanje načinov napada, menjavanje mest v napadu.

Vrste napadov se delijo glede na število igralcev, ki sodelujejo v napadu (individualni napad in skupinski napad), glede na obliko osvajanja prostora (proti napad in kontinuiran napad) ter glede na spremembo ritma in tempa (progresiven napad, regresiven napad, variabilen napad) napada.

Fazo napada lahko razdelimo na tri dele:

- Prehod iz obrambe v napad.
- Priprava oz. organiziranje napada.
- Zaključevanje napada.

1.4.3.2. Moštvena taktika v fazi branjenja

Cilj moštvene taktike v fazi branjenja je odvzeti žogo nasprotniku. Pri tem ne moremo mimo načel, ki jih moramo upoštevati pri branjenju.

Načela skupne igre v obrambi so: varovanje, prevzemanje, medsebojno nadomeščanje in oženje prostora.

Poznamo dve obliki taktike v obrambi: individualno obrambo in consko obrambo (ter seveda kombinacijo dveh osnovnih oblik).

Fazo branjenja lahko radelimo na tri dele:

- Prehod iz faze napada v fazo branjenja.
- Preprečevanje nasprotnikom pripravo oz. organiziranje napada.
- Preprečevanje nasprotnikom zaključek napada.

Pri teoretični opredelitvi modela igre sem želel le na hitro in na čim krajši način pokazati glavne značilnosti modela igre, pri tem pa ohraniti vse ključne spremenljivke samega modela igre. Bolj podrobno nameravam predstaviti model igre skozi praktične izkušnje pri delu z nogometno ekipo MNK Izola v sezoni 2007/2008.

2. MODEL IGRE V MNK IZOLA V SEZONI 2007/2008

2.1. SPOSOBNOSTI IGRALCEV

Kot je že bilo omenjeno, je sposobnosti oz. attribute igralcev izredno težko izmeriti na objektivni način, hkrati pa bi bile izbrane meritve v veliki korelaciji z nogometno igro.

Pri ocenjevanju nogometnih igralcev se tudi med strokovnjaki krešejo različna mnenja, izkušnje mi pa narekujejo vedenje, da je po bitkah izredno lahko biti general.

Ko merim karakteristike igralcev v MNK Izoli, se pri fizičnih atributih poslužujem pomoči štoperice in različnih fizičnih testov, od shutle ran testa, shutle sprint testa, skoka v daljino, šprinta na 20 metrov itd. Fizične lastnosti, ki naj bi jih imel igralec, ilustrirno nakazuje naslednja tabela. Potrebno je tukaj omeniti, da je razpon ocene od 1 do 20, kjer 1-4 pomeni negativno, 5-8 zadovoljivo, 9-12 dobro, 13-16 zelo dobro, 17-20 odlično. Kriterij je naravnani na najvišji nivo nogometnega tekmovanja.

Tabela 1, fizične lastnosti igralcev na dan 21.12.2007

Ime	Vzdržljivost	Agilnost	Skok	Naravna moč	Hitrost	Moč	Eksplozivnost	Povprečja ocena
povprečje								

Vir: meritve in subjektivna ocena trenerja

Če malo pokomentiram tabelo, moram povedati, da vzdržljivost merim z ajaxovim testom, agilnost s shutle sprint testom, skok pomeni skok iz mesta, naravna moč je subjektivno dana z mojo oceno, hitrost merim s testom na 60 metrov, moč je zopet subjektivna ocena in je mišljena kot fizična moč telesa, eksplozivnost merim s šprintom na 20 metrov in je v mojih očeh eden izmed zelo cenjenih lastnosti nogometnega igralca.

Z naslednjo tabelo poskušam pridobiti mentalne attribute nogometnega igralca. Opozarjam, da za oceno le teh nimam nobenih objektivnih meritev in so vse le moje mnenje, katerega sem pridobil skozi interakcijo z igralci in prebiranjem strokovne literature.

Tabela 2, Mentalne lastnosti igralcev MNK Izola na dan 31.12.2007

Lastnost/Ime						Povprečje
Agresivnost						
Anticipacija						
Sproščenost						
Koncentracija						
Kreativnost						
Odločnost						
Nos za gol						
Vplivnost						
Gibanje brez žoge						
Postavljanje						
Ekipno delo						
Delavnost						
Povprečje						

Vir: ocena trenerja

Agresivnost je mišljena kot brezkompromisnost. Anticipacija je sposobnost predvidevati igro tako v fazi napada, kot v fazi branjenja. Sproščenost je sposobnost sproščene igre ne glede na vrsto in težavnost tekmovanja, saj le sproščen igralec lahko razvije in pokaže svoje potenciale. Koncentracija pomeni sposobnost osredotočenja na točno določeno nalogo in pri tem obdržati kar največjo prisebnost. Kreativnost je lastnost ustvarjanja idej in s tem priložnosti na igrišču, sposobnost hitre analize situacije in temu primerne izbire delovanja. Odločnost je lastnost igralca, ko točno ve, kaj želi sam doseči na in ob igrišču. Nos za gol je sposobnost priti v priložnost za gol tudi v nemogočih situacijah, beseda je prevedena iz angleške besede "flair". Vplivnost je sposobnost pozitivnega vpliva na druge soigralce s svojim delovanjem na in ob igrišču. Gibanje brez žoge je sposobnost občutka za prostor na igrišču. Postavljanje pa sposobnost pravilnega postavljanja v moštveno taktičnem smislu (postavljanje je povezano z nogometno inteligenco). Ekipno delo je sposobnost prilagoditi svojo igro v dobrobit celotne ekipe, delavnost pa sposobnost in volja do dela, tako na tekmah kot treningih.

Rezultate, ki jih dobim, mi pri delu izredno pomagajo. Na igrišču poskušam imeti čim bolj heterogeno skupino igralcev glede na sposobnosti, ki jih posedujejo. Na igrišču poskušam imeti same specialne igralce glede določenih sposobnosti. Za lažjo predstavbo povem, da v vezni liniji želim imeti enega kreativca in enega agresivneža, ko govorimo o mentalnih lastnostih, vendar je ta opis zelo suhoparen in enodimenzionalen.

V tretji tabeli pa poskušam ugotoviti tehnično-taktične attribute nogometnega igralca.

Tabela 3: Tehnično-taktične lastnosti igralcev MNK Izola na dan 31.12.2007

Lastnost\Ime						Povprečje
Zaključevanje						
Tehnik na žogi						
Izbijanje						
Pokrivanje						
Podajanje						
Izvajanje 11m.						
Strel od daleč						
Igra z glavo						
Prosti strel						
Prvi dotik						
Varanje						
Centriranje						
Izvajanje kota						
Povprečje						

Vir: ocena trenerja

Pri zaključevanju je mišljeno, koliko priložnosti je potrebno za doseg zadetka oziroma sposobnost učinkovitega zaključka akcije. Tehnika na žogi ni nič drugega kot obvladovanje žoge, občutek za žogo itd. Izbijanje je lastnost igralca, da reši situacijo v duelih 1v1 v fazi branjenja z izbijanjem žoge. Pokrivanje je tudi lastnost obrambnega igralca v igri 1v1, ko je napadalcu težko prevarati obrambnega igralca. Podajanje je lastnost natančnih kratkih in dolgih podaj med igro. Strel od daleč je sposobnost doseči zadetek izven 16 m prostora. Igra z glavo je mišljena kot sposobnost in učinkovitost igre z glavo, kot izbijanje z glavo, podajanje z glavo itd. Sposobnost dobrega izvajanja prostih strel je zopet mišljena kot učinkovitost, koliko prostih strel nekdo potrebuje za doseg enega zadetka. Pri meni so igralci, ki imajo veliko sposobnost na prekinitvah, izredno cenjeni. Prvi dotik je sposobnost igre z enim dotikom, ponavadi je povezana tako s tehnik, še bolj pa s pravilnim razmišljanjem in hitrimi odločitvami. Varanje je sposobnost napadalca v igri 1v1, centriranje pa sposobnost učinkovitega "crossa" s strani. Izvajanje kota je sposobnost ob prekinitvah.

Ko imam tako ovrednotene lastnosti igralcev, se odločam za primeren sistem in taktiko igre. Ker po Rinus Michelsu (2001) obstajajo samo trije glavni sistemi igre (vse ostalo so samo izpeljanke iz glavnih sistemov igre), se za sistem igre v klubu MNK Izola ni bilo težko odločiti. Za glavni sistem smo izbrali sistem 4-4-2, za pomožni in rezervni pa 4-3-3.

2.2. SISTEM IGRE V EKIPI MNK IZOLA

Kot sem že omenil, je sistem igre oblika, kako se igralci razporejeni na igrišču, na katerem delu igrišča delujejo in kako se gibljejo.

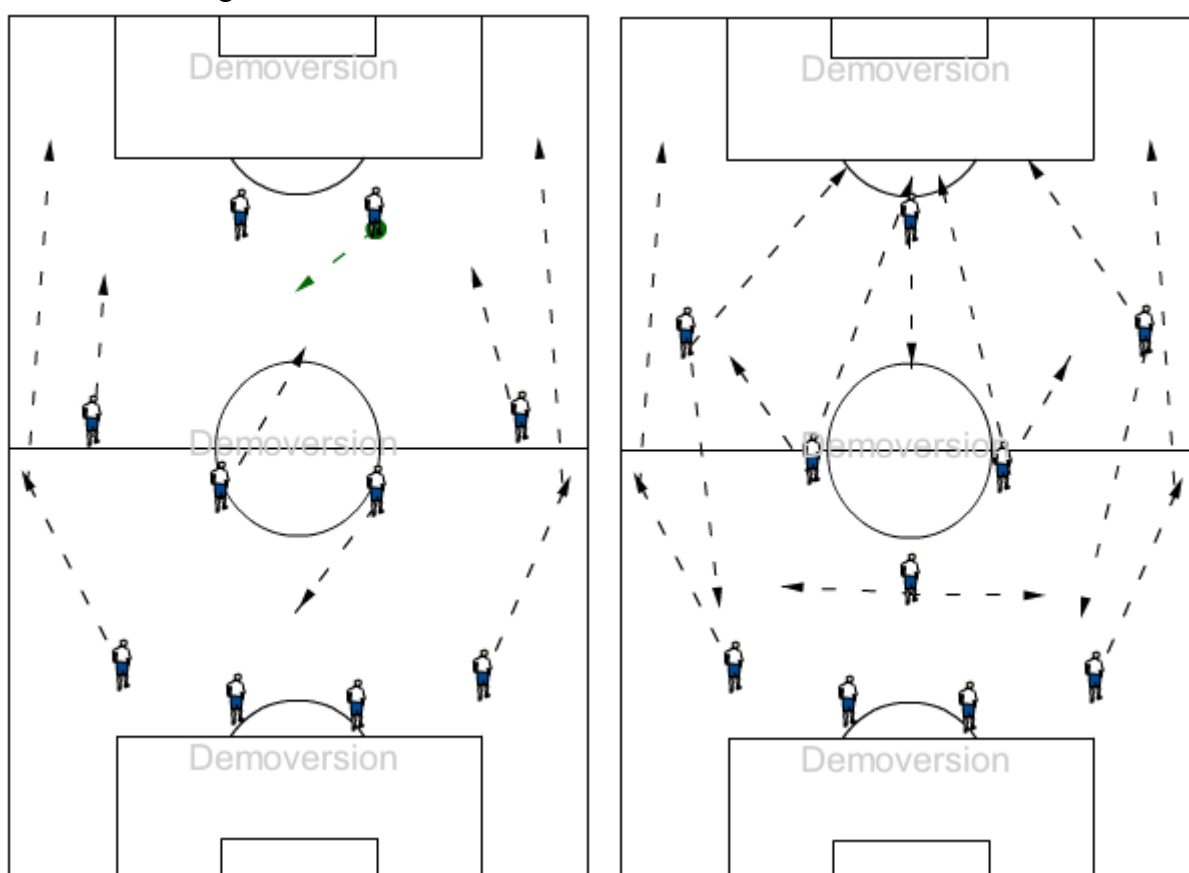
Karakteristike dobrega sistema (po Elsnerju, 2004) naj bi bile naslednje:

- Je enostaven.
- Razporeditev igračem omogoča enako pomoč obrambi in napadu.
- Zagotavlja enakomerno obremenitev igralcev in omogoča zbiranje igralcev na najvažnejših mestih.

- Vsem igralcem nalaga enake obveznosti
- Omogoča najhitrejši prehod iz obrambe v napad.

Sistem igre v ekipi MNK Izola nima vseh zgoraj naštetih karakteristik. Ali zato naš sistem ni dober sistem? Sam ne poznam odgovora na to vprašanje, iskreno pa povem, da je kriterij pri izbiri sistema močno odvisen od sposobnosti lastnih in nasprotnih igralcev. Izbrani sistem je tudi zelo odvisen od dolgoročne strategije igre v klubu. Pri tem mislim predvsem na dolgoročni izbrani način igre, ki temelji na izkoriščanju najmočnejših lastnosti in karakteristikah igralcev. Pri svojem sistemu poizkušam dobiti tudi ravnotežje (po Michelsu, 2004) med igro v obrambi, organizaciji igre in zaključkom napada. Priznati moram, da sistem ne zagotavlja enakomerne obremenitve igralcev in jim tudi ne nalaga enakih obveznosti, ampak je prilagojen posameznemu igralcu v tej meri, da lahko največ prispeva k skupnemu cilju ekipe.

Slika 1, Sistema igre moštva MNK Izola v sezoni 2007/2008.



Vir: Lastni vir.

2.3. TAKTIKA IGRE EKIPE MNK IZOLA

Ponovimo, da je taktika načrtni način igre, ki se prilagaja najrazličnejšim pogojem, s ciljem doseganja najboljših rezultatov.

Če gledamo na taktiko z zornega kota načrtnega načina igre, se postavi vprašanje, za kakšen načrt gre v smislu časovne dimenzije. Tako lahko govorimo o dolgoročnem načrtu, srednjeročnem načrtu in kratkoročnem načrtu načina igre. Ko to povežemo z glavnimi značilnostmi nogometa, kjer se tekme igrajo enkrat tedensko, če ne že dvakrat, potem lahko sklepamo, da se kratkoročni taktični načrt igre spreminja na sami tekmi. Glavno delo trenerja v taktičnem smislu, je tako taktična priprava na točno določeno tekmo. S tem ne želim zmanjšati pomen srednjeročnega (mišljeno kot taktični načrt od tekme do tekme, torej tedenski načrt) in dolgoročnega načrtovanja taktike v nogometni igri, ampak želim opozoriti na bistvo taktičnega načrta in to je soodvisnost od najrazličnejših pogojev (tudi zunanjih, kot so nasprotnik, vreme, kraj igre, tradicija itd.)

Pri vsem tem moramo biti tudi pozorni na zakonitosti delovanja znotraj sistema igre, ki nam določa okvir in meje delovanja igralcev na igrišču. Ravno zaradi samih zakonitosti sistema, je potrebno tudi dolgoročno načrtovanje, saj le tako lahko v popolni meri maksimalno izkoristimo vse prednosti in močne točke, ki nam jih sam sistem igre omogoča. Samo poznavanje sistema ni zadosten pogoj, da lahko rečeno, da imamo znanje, temveč nam sposobnost manipuliranja s sistemom igre da pravico te trditve. Za osvojitve take vrste znanja pa je potrebna ogromna količina praktičnih izkušenj (ki ni nič drugega kot delo), ob hkratnem pravilnem načrtovanju dela.

Naši treningi so v dolgoročnem taktičnem smislu namenjeni ravno razvijanju teh veščin. Zato bom v nadaljevanju taktiko igre z uporabo določenega sistema razčlenil na dva dela in sicer taktiko igre v napadu in taktiko igre v fazi branjenja in vsakega od obeh delov še na nadaljnje tri podskupine. Tako bom taktiko igre v napadu razčlenil na fazo prehoda iz obrambe v napad, na fazo organiziranja napada in na fazo zaključevanja napada. Taktiko igre v obrambi pa bom razčlenil na fazo prehoda iz napada v obrambo, na fazo preprečevanja organiziranja napada nasprotne ekipe in na fazo preprečevanja zaključevanja napadov nasprotnika. Ponovno poudarjam, da je glavni namen teh treningov spoznati in raziskati vse prednosti, ki nam jih določen sistem igre dopušča in hkrati odkriti tudi slabe strani vsakega sistema in le-te minimizirati.

Kasneje bom tudi predstavil taktične treninge v smislu kratkoročnega načrtovanja oziroma pripravo na določeno tekmo. Tukaj bom pisal konkretne taktične zamisli iz konkretnih tekem, saj menim, da le tako točno določena naloga posameznika na igrišču dobi svoj pomen.

2.3.1. Moštveni način igre v fazi napada v sistemu 4-4-2.

Če povzamem Williams Davida (2003, st. 5), potem so prednosti sistema 4-4-2 v fazi napadanja ravno v uravnoteženosti med globino in širino napada. Če pa parafriziram Rinus Michelsa (2004, st. 63), potem je glavna prednost sistema v napadu možnost dobrega organiziranja oz. gradnje napadalnih akcij preko vezne linije.

2.3.1.1. Razvijanje prehoda iz obrambe v napad preko vratarja v sistemu 4-4-2.

Spodnja slika prikazuje trening prehoda iz obrambe v napad preko vratarja. Cilj modrih je doseči zadetek tako, da prenesejo žogo preko črte, ki označuje sredino igrišča. Rdeči pa poizkušajo njihovo namero preprečiti in doseči gol. Cilj modrih je takoj po dobljeni žogi čim hitreje razširiti igro tako, da s postavitvijo izkoriščajo tako širino kot globino igrišča. Opažam, da je najpogostejša napaka pri postavitvi ravno neizkoriščanje cele širine igrišča zadnjih štirih igralcev. Tudi centralna branilca ne smeta stati preblizu eden drugemu, saj tako izključita vratarja iz igre in hkrati dovolita, da jim samo eden nasprotni igralec lahko vrši pritisk. Naslednja pomembna zadeva je, da srednja vezna igralca delujeta v ravnovesju in obratno eden od drugega. Ko eden pride bližje v igro, mora drugi obvezno iskati globinsko podajo, torej gibanje prvega pomeni nasprotno gibanje drugega.

Slika 2: Trening prehoda iz obrambe v napad preko vratarja v sistemu 4-4-2 v igri 6v6.



Vir: Interni vir

2.3.2.2. Razvijanje priprave napada v sistemu 4-4-2.

Z naslednjim treningom smo želeli razviti občutek iz zmožnosti protinapada po dobljeni žogi na sredini igrišča. Takoj, ko smo dobili žogo, je bil pglavitni cilj ekipe čim prej organizirati napad in z globinsko žogo zaposliti prostega igralca. Tukaj velja prosta igra obeh ekip, ki pa imata samo eno zahtevo. Obe poizkušata odvzeti žogo na sredini igrišča in upoštevati ključno navodilo glede postavitve levega in desnega vezista v sistemu 4-4-2. Poudarjam, gre za ključno postavitev

saj le s pravilnim postavljanjem na igrišču lahko zelo hitro razvijemo napad, še preden se nasprotnik postavi v obrambno formacijo.

Naslednja slika prikazuje praktični trening in ključno postavitev na igrišču desnega levega veznega igralca (ker je žoga na desni strani igrišča). V primeru igre na desni strani, se levi vezist postavi tako, da lahko v vsakem trenutku hitro in učinkovito pomaga pri branjenju, če se žoga preseli na levo stran do nasprotnikovega desnega veznega igralca. Hkrati pa se ob dobljeni žogi soigralcev lahko zelo hitro vključi v napad in s tem ustvari pritisk na zadnjo nasprotno linijo in ustvari situacijo 5v5 ali 4v4. To prednost konskega branjenja morajo poznati vsi igralci, ki želijo igrati v sistemu 4-4-2. Še ena prednost tega načina je ta, da je lahko žoga odvezeta na katerem koli delu igrišča, pa se še vedno da s hitro podajo izkoristiti ponujeno prednost. Še veliko bolj nevarna je odvezeta žoga s strani desnega vezista na strani igre. Ko desni vezist prestreže žogo, se skoraj vedno pojavi številčna superiornost 4v3 ali 3v2, edina slabost tega pa je, ker mora biti žoga odvezeta ali zadnjemu veznemu ali bočnemu branilcu.

Slika3: Trening 11v11 v sistemu 4-4-2 za izkoriščanje prednosti sistema



Vir: Interni vir.

4.3.2.3. Razvijanje zaključevanja napada v sistemu 4-4-2.

Če povzamam po Prestigiacomu (2003, str. 61) potem lahko definiram naslednje finalne dotike z žogo, ki ustvarijo priložnost za gol:

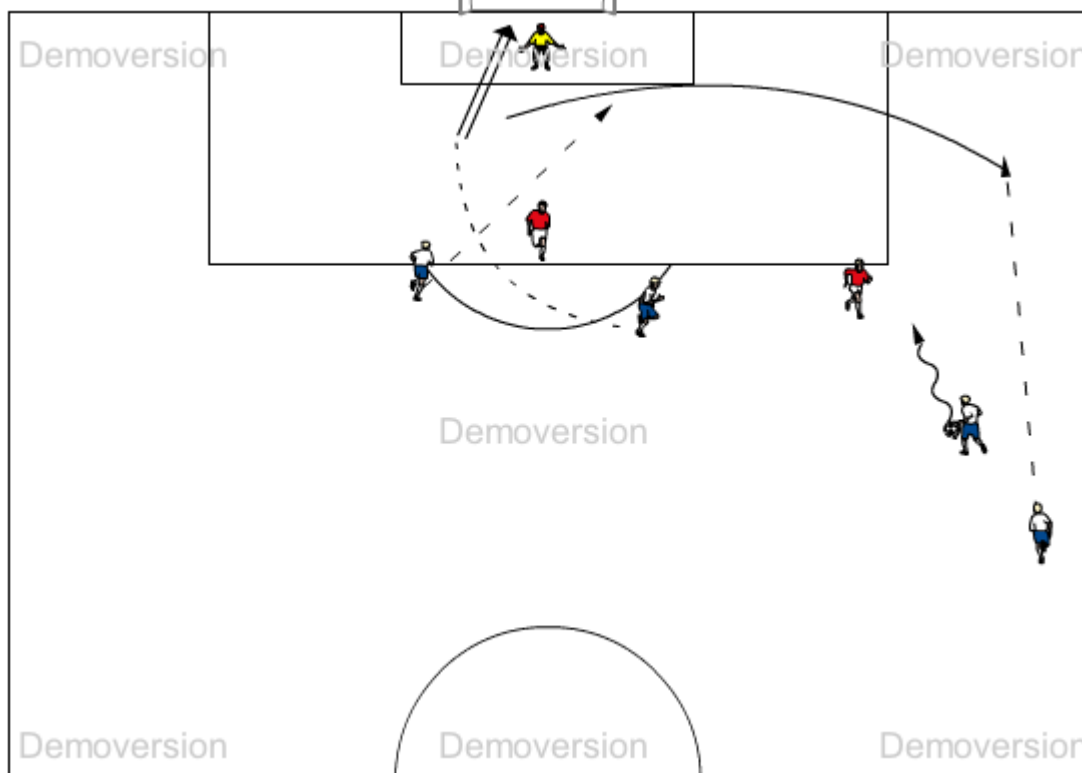
- Dribling.
- Kombinacija.
- Overlapping ali uletavanje za hrbet.

- Povratna in dvojna podaja.
- Centriranje s strani.
- Cut pass ali mehka podaja v globino za hrbet obrambi.

Izredna lastnost sistema 4-4-2, da omogoča popolnoma vse finalne dotike z žogo pri ustvarjanju priložnosti za gol v enakem obsegu. To pomeni, da se je izredno težko pripraviti na proti igro, če ekipa zna v igri učinkovito uporabljati zgoraj naštete finalne dotike.

Naslednji trening prikazuje razvoj in uigravanje uletavanja za hrbet in centriranja s strani pri zaključevanju akcij preko krilnega položaja v sistemu 4-4-2.

Slika 4: Zaključevanje akcij preko krilnega položaja 4v2



Trening je organiziran tako, da je igrišče razdeljeno na dva dela. V obeh delih prihaja do številčne superiornosti 2v1. Desni vezni igralec poizkuša razigrati desnega obrambnega igralca, ki mu uteka za hrbet v prostor. Pri tem ga ovira eden obrambni igralec. V primeru, da obrambni sledi desnemu branilcu, je naloga vezista penetracija v 16 m prostor in zaključek na gol. V nasprotnem primeru razigra obrambnega igralca, ki mora z natančno podajo (centriranje) zadeti enega izmed dveh napadalcev, ki sta pokrita samo z enim obrambnim igralcem.

2.3.2 Moštveni način igre v fazi branjenja v sistemu 4-4-2.

Sistem 4-4-2 ima izredno stabilnost v obrambnih nalogah, ki jo je izredno težko zlomiti (ko so vsi igralci na svojih pozicijah) in je skoraj nemogoče na kateremkoli delu igrišča ustvariti situacijo 1v1 (povzeto po David Plattu, 2005).

Tudi Rinus Michels poudarja velikansko prednost sistema 4-4-2 v fazi branjenja (str. 63, 2004), tako da lahko zaključim, da je kvaliteta branjenja v sistemu 4-4-2 odvisna bolj od individualnih karakteristik igralcev in implementacije sistema na igrišču, kot pa od slabosti samega sistema. Edini sistem, ki je bolj defenzivno naravnani, je sistem 5-3-2 in izpeljave iz tega sistema.

2.3.2.1. Razvijanje prehoda iz napada v obrambo

Koliko nadomeščanja v fazi napada si bomo dovolili, je odvisno od uigranosti moštva in od zaupanja in predvidevanja danih situacij. Ker so situacije pogojene tudi z nasprotnim moštvom, lahko rečemo, da si bomo dovolili med igro toliko manj nadomeščanj, kolikor bolj je nasprotna ekipa zmožna izkoristiti naše vključevanje v napadalne akcije.

Slika 5: Razvijanje prehoda iz napada v obrambo v sistemu 4-4-2.



Vir: Interni vir.

Pri tem treningu 11v11 gre za razvijanje situacij, ko bomo znali v čim večjem številu priti na mesta, ki so nevarna za gol, a hkrati ne pozabiti na prehod iz napada v obrambo. Zahteva treninga je forsiranje situacije 2v2 (naša branilca z nasprotnimi napadalci), v primeru izgubljene žoge in reševanje le-te situacije. Ker pride do vključevanja desnega branilca na zaključek napada, pride do nadomeščanja s strani enega izmed srednjih veznih igralcev, a hkrati drugi išče priložnost na zaključku napada. Ker drugi srednji vezni igralec izprazni svoj prostor, ga nadomesti v tem primeru levi obrambni igralec in tako ustvari situacijo 2 branilcev, 2 veznik igralcev in 6 igralcev v zaključku napada. Ta način je zelo nevaren za protinapade, zato ga tudi na treningih forsiramo in iščemo rešitve za učinkovito reševanje problema.

2.3.2.2. Razvijanje preprečevanja organiziranja napada nasprotne ekipe.

Kot je bilo že prej povedano, ima sistem lastnost pokrivanja cele dolžine v obrambni liniji (za razliko od 3 branilcev), v vezni liniji je podobna situacija. S sistemom 4-4-2 je izredno lahko ožiti prostor in s tem onemogočati organiziranje napada nasprotne ekipe.

Naslednji trening prikazuje ravno ožjenje prostora v sistemu 4-4-2 in poudarja zadeve, na katere je potrebno biti pozoren pri branjenju in posledično pri preprečevanju organizacije napada nasprotne ekipe.

Slika 6: Preprečevanje organiziranja napada nasprotne ekipe z uporabo načela ožanja prostora z uporabo igre 8v8 na skrajšanem prostoru.



Vir: lastni vir.

Na tem mestu moram takoj povedati, da je ta del najtežje implementirati v prakso. Izkušnje mi kažejo, da se obrambni igralci pri pokrivanju napadalcev še vedno držijo načela, da morajo stati med golom in napadalcem. Pri conskem branjenju žal to ne pride v poštev. Ta misel je pri igralcih zakoreninjena in jo je izredno težko popraviti. Želim povedati, da izredno težko prepričam srednjega branilca, da stoji, kot je prikazano na sliki. To pomeni, da ko je žoga na levi strani, ima srednji branilec napadalca na svoji desni. S tem zagotovi dvoje. V primeru podaje v noge napadalcu lahko predvidi potezo vezista in anticipira žogo, če pa pride globinska žoga po krilu, je še vedno bližje žogi kot napadalec.

2.3.2.3. Razvijanje preprečevanja zaključevanja napadov nasprotne ekipe.

Pri preprečevanju zaključevanja napadov nasprotne ekipe si pomagamo tudi z aplikacijo taktike prepovedanega položaja. Ko nasprotnik osvoji veliko prostora in je vedno bližje našemu голу, poskušamo izkoristiti vsako njegovo najmanjšo napako za praznenje prostora v bližini našega gola. Pri tem imamo določena pravila, kdaj in kako praznimo 16 metrski prostor. Pri razvijanju sposobnosti preprečevanja zaključevanja napadov nasprotne ekipe, si pomagamo z igrami, kjer ima nasprotnik številčno premoč. Take igre se npr. odvijajo na polovici igrišča, kjer poskušamo z igro 6v4, 7v5, 8v6, 3v2.

Slika 7: Igra 8v6 in razvijanje preprečevanja zaključka napada nasprotne ekipe z uporabo pravila prepovedanega položaja.



Vir: lastni vir.

2.3.3. Moštveni način igre v fazi prekinitev.

Prekinitve so v današnji nogometi igri eden izmed pomembnih pripomočkov za doseg zadetka. Če povzamem po Marko Cecemorotu (2004), ki ugotavlja, da doseženi goli iz faze prekinitev danes dosegajo že med 40 in 50% vseh danih golov. Pri tem se prekinitve delijo na udarec iz kota, 11 metrovke, proste strele iz igre, metanje auta in začetni udarec.

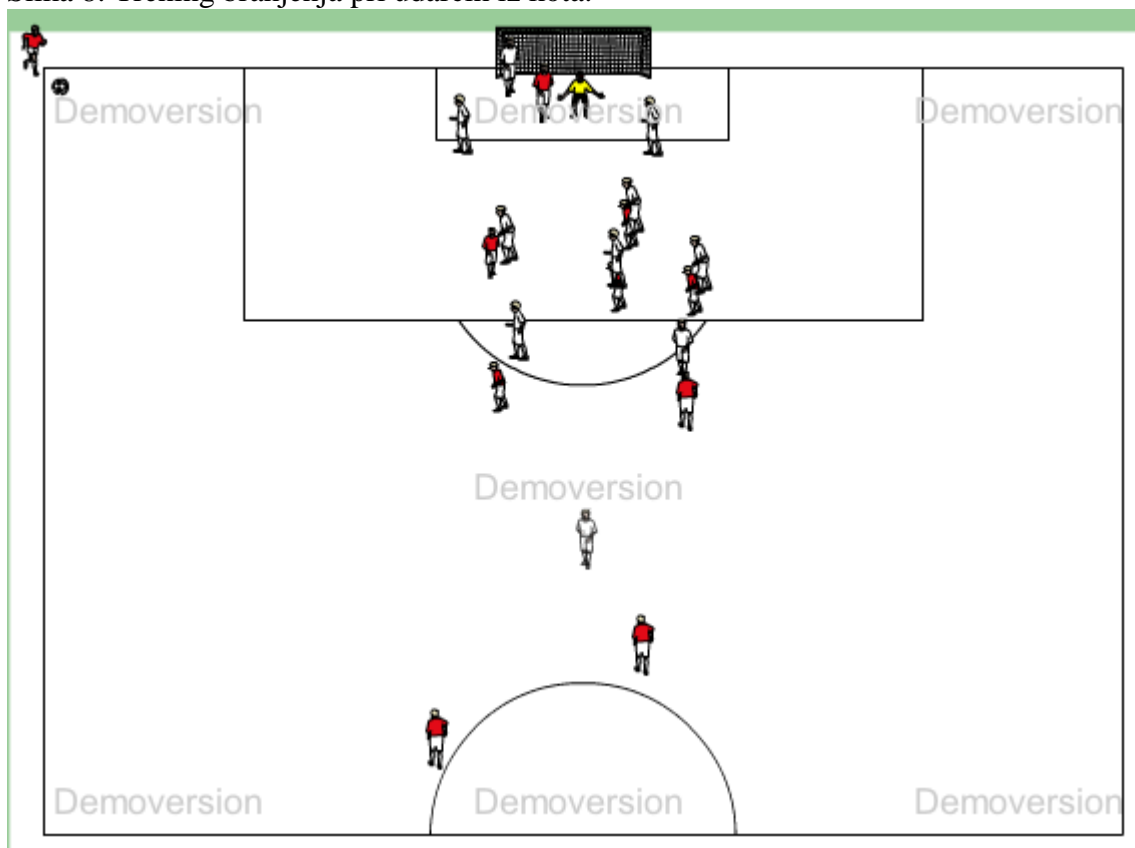
2.3.3.1. Taktika v fazi branjenja pri prekinitvah.

Pri branjenju v fazi prekinitvev se poslužujem generalnih načel, ki jih priporoča Cecemorato v svoji knjigi Set Plays. Ta načela so:

- Popolna koncentracija na branjenje.
- Priskrba številčne superiornosti.
- Omogočanje hitrega prehoda iz branjenja v napad.

Pri samem branjenju se poslužujemo kombiniranega branjenja (tako consko kot individualno). Naslednja slika prikazuje trening branjenja, ko nasprotnik izvaja udarec iz kota.

Slika 8: Trening branjenja pri udarcih iz kota.



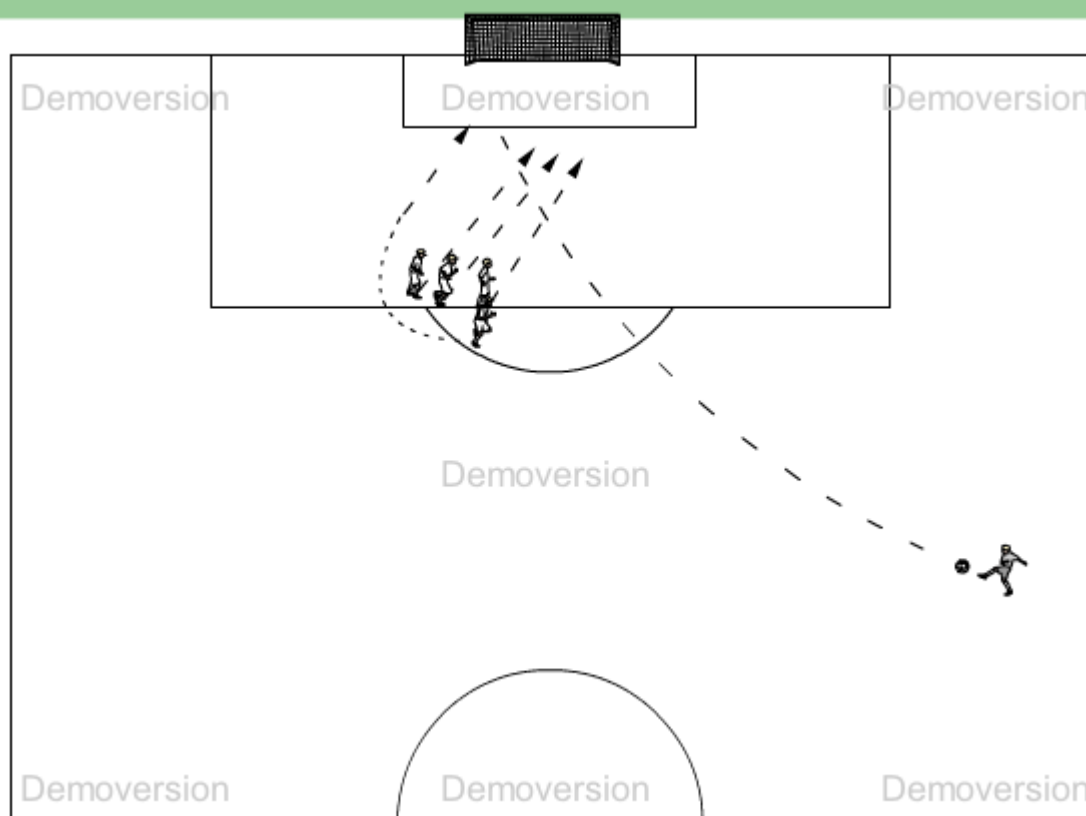
Vir: lastni vir.

Kot sem že omenil, se v fazi prekinitve iz kota branimo na kombiniran način. Imamo 3 igralce, ki branijo prostor. Prvi je ob prvem prečniku, drugi brani bližji rob 5 metrskega prostora, tretji igralec pa brani t.i. drugo stativo. Ostali igralci imajo nalogo branjenja mož na moža. Ob pridobljeni žogi se ekipa takoj transformira v napad, kjer se napadalcu, ki ostane na 35-40 metrov od vrat, takoj pridružita igralca, ki imata nalogo pokrivati nasprotna igralca, ki čakata na odbito žogo izven 16m prostora.

2.3.3.2. Taktika v fazi napadanja pri prekinitvah.

Že smo omenili, da imajo prekinitve vedno večjo težo v nogometni igri, saj je vedno več zadetkov doseženih v tem elementu igre. Zato imamo tudi mi kar največji repertoar idej. V nadaljevanju je predstavljen eden izmed načinov ekipnega reševanja problema v fazi prekinitve, ko imamo mi napad.

Slika 9: Uigravanje gibanja igralcev ob prekinitvi v fazi napada.



Vir: lastni vir

Zgornja slika prikazuje enega izmed uigranih načinov gibanja v fazi napada. Ko pride do podobne prekinitve na desni strani, kot je prikazano na sliki, je izvajalec prostega strela igralec, ki lahko igra z levo nogo. Njegova naloga je čim močneje udariti žogo s ciljem, zadeti drugo stativo. Štirje igralci v t.i. mini skupini imajo nalogo enemu izmed njih narediti blok in ga s tem osvoboditi striktnega pokrivanja s strani nasprotnika. Ta igralec, kateremu je blok namenjen, ima nalogo sekati pot žogi na daljši stativi. Ostali trije igralci pa tudi poskušajo sekati pot žogi (in tako doseči zadetek). Trening je predvsem namenjen pridobivanju občutka za hitrost in ritmu izvajanja prostega strela ter lovljenju pravega timinga s strani določenih štirih igralcev. Tukaj je potrebno dodati tudi to, da v podobnih prekinitvah ne sodelujejo samo štirje igralci. Ponavadi jih je 5 ali 6, vednar imata ostala dva igralca prosto izbiro gibanja.

2.3.4. Naloge posameznih igralcem na tekmah.

Pri danih nalogah na konkretni tekmi velja vodilo, da se konkretne naloge spreminjajo iz tekmo v tekmo. Pri tem sledim glavnim značilnostim sistema, sposobnostim igralcem, vremenskim razmeram, kraju tekme, značilnostim nasprotne ekipe, kvaliteti same nogometne podlage, lastnostim igralne žoge, velikosti nogometnega igrišča, pomembnosti tekme in še bi lahko našteval. Edino, kar lahko povem je, da smo pozorni na vsako malenkost, ki lahko vpliva na rezultat in hkrati na to ali je naš model igre moderen ali ne.

3. ZAKLJUČEK

V nalogi sem predstavil model igre MNK Izola v sezoni 2007/2008.

V prvem delu sem na kratko želel predstaviti teoretični vidik modela igre in iz katerih elementov je ta model sestavljen.

V drugem praktičnem delu pa sem želel pokazati način, kako se vrednotijo nogometni atributi izolskih igralcev, kateri sistem igre je izbran, prikazana je tudi povezava izbranega sistema igre in taktike igre. To povezavo sem poskušal prikazati z izbiro enega praktičnega treninga na izbrano temo in s tem upam, da sem nakazal način, kako implementiramo naš načrt v prakso. S tem smo določili izolski model igre, ki pa, tako lahko rečemo, temelji oziroma izhaja iz igralčevih specifičnih lastnosti in izbranega sistema igre.

4. LITERATURA

Elsner, Branko. 2004. Nogomet: Teorija igre. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.

Lucchesi, Massimo. 2005. Coaching the 4-3-3. Spring City: Reedswain Publishing.

Lucchesi, Massimo. 2003. Pressing. Michigan: Spring City: Reedswain Publishing.

Marzialim, Floriano and Mora. 1997. Coaching the 4-4-2. Spring City: Reedswain, INC.

Michels, Rinus. 2001. Teambulding: The road to success. Spring City: Reedswain Publishing.

Platt, David. 2005. How to play against and beat the 3-5-2. Overland Park: World class coaching.

Platt, David. 2005. How to play against and beat the 4-4-2. Overland Park: World class coaching.

Prestigiacomo, Luca. 2003. Coaching Soccer: Match strategy and tactics. Spring City: Reedswain Publishing.

Verdenik, Zdenko. 2007. Taktika nogometne igre. Ljubljana: interno gradivo.

Wein, Horst. 2004. Developing game intelligence in soccer. Spring City: Reedswain Publishing.

Williams, David. 2003. Coaching the English Premier league 4-4-2. Overland Park: World class coaching.