

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA ŠPORT

# **DIPLOMSKO DELO**

STAJNKO ROBERT

Ljubljana, 2009



UNIVERZA V LJUBLJANI

FAKULTETA ZA ŠPORT

Športno treniranje  
Nogomet

**METODIKA UČENJA PRIPRAVE IN ZAKLJUČKA  
NAPADA PO KRILNEM POLOŽAJU**

DIPLOMSKO DELO

MENTOR  
Dr. Zdenko Verdenik

STAJNKO ROBERT

Ljubljana, 2009

## **ZAHVALA**

*Zahvalil bi se mentorju dr. Verdeniku za nasvete in pomoč pri nastajanju diplomskega dela, kakor tudi dr. Marku Pocrnjiču za vsa koristna navodila, usmerjanje in trud, ki ga je vložil v moje izobraževanje v času študija na Fakulteti za šport.*

*Posebna zahvala je namenjena mojim staršem, ki so mi omogočili študij na Fakulteti za šport in mi tako pomagali uresničiti moje sanje.*

**Ključne besede:** nogomet, taktika v napadu, priprava napada po krilnem položaju.

## **METODIKA UČENJA PRIPRAVE IN ZAKLJUČKA NAPADA PO KRILNEM POLOŽAJU**

**Robert Stajnko**

**Univerza v Ljubljani, Fakulteta za šport, 2009**

**Športno treniranje, Nogomet**

**108 strani; 1 legenda; 98 skic; 26 virov.**

### **IZVLEČEK:**

Cilj in namen diplomskega dela je predstaviti metodiko učenja in uporabnost igralnih situacij in igralnih oblik pri razvoju in oblikovanju igre lastnega moštva in reševanja konkretnih problemov v fazi napada. Gre za igralno – situacijski pristop k učenju igre, ki v svetu vedno bolj prevladuje.

Iz tekem najboljših evropskih moštev smo vzeli različne situacije, kjer sta bila razvidna priprava in zaključek napada preko krilnega položaja. Te situacije smo prikazali grafično. Z analizo iger najboljših evropskih moštev smo ugotovili določene zakonitosti nogometne igre v pripravi in zaključku napada po krilnem položaju. Takšne situacije smo označili kot tipične igralne situacije. Druge igralne situacije, ki so značilne samo za določene ekipe, smo označili kot atipične igralne situacije. V diplomskem delu so predstavljeni metodični koraki učenja priprave in zaključka napada po krilnem položaju. Na kakšen način lahko s situacijsko metodo in metodo igre, torej z uporabo igralnih situacij in igralnih oblik, pridemo do želene igre moštva.

Diplomska naloga ima pomembnost za prakso, ker govori o tem kaj se med igro dogaja in kako izboljšati kakovost te iste igre.

### **EXTRACT:**

The goal and purpose of this diploma is to present the methodology and practicability of game situations and game forms in the development and formation of the own team play and the concrete problems solutions in the attack stage. It is the play – situation approach to the learning of the game, which is starting to prevail all around.

The different situations were taken from the games of the best European teams, where the preparation and the execution of the attack from the wing position are visible. These situations are graphically exposed. With the analysis of the teams play, we have come to the conclusion that there are certain similarities and rules when it comes to the forming and execution of the attack at the wing position. These situations were labelled as typical game situations. Other game situations, typical only for certain teams, are regarded as atypical game situations. Methodical steps of learning preparation and the execution of the wing attack are presented in the diploma. And also In what kind of way can we reach the wanted team play, with the situation method and play method; the use of game situations and game forms.

My diploma paper has a high importance for practice, because it talks about what is going on throughout the game and how to improve the quality of that game

## KAZALO:

|            |  |            |
|------------|--|------------|
| <b>1.0</b> | <b>UVOD</b> .....  | <b>8</b>   |
| <b>1.1</b> | <b>Sodobni model nogometne igre</b> .....  | <b>9</b>   |
| 1.1.1      | Sodelovanje med igralci (interakcija).....   | 10         |
| 1.1.2      | Dinamika igre.....   | 18         |
| <b>2.0</b> | <b>PREDMET IN PROBLEM</b> .....  | <b>19</b>  |
| <b>2.1</b> | <b>Taktika</b> .....   | <b>20</b>  |
| 2.1.1      | Taktika igre v napadu .....  | 22         |
| 2.1.2      | Priprava in zaključek napada preko krilnega položaja .....   | 26         |
| 2.1.3      | Tipične igralne situacije pri pripravi in zaključku napada po krilnem položaju.....  | 28         |
| <b>2.2</b> | <b>Metode za učenje igre</b> .....   | <b>33</b>  |
| 2.2.1      | Uporaba igralnih situacij pri pripravi in zaključku napada preko krilnega položaja .....   | 34         |
| 2.2.2      | Uporaba igralnih oblik pri pripravi in zaključku napada po krilnem položaju .....  | 37         |
| <b>3.0</b> | <b>CILJI</b> .....   | <b>41</b>  |
| <b>4.0</b> | <b>METODE DELA</b> .....   | <b>41</b>  |
| <b>5.0</b> | <b>RAZPRAVA</b> .....  | <b>42</b>  |
| 5.1        | Priprava in zaključek napada po krilnem položaju z vodenjem in preigravanjem ter podajo iz krila pred vrata .....  | 44         |
| 5.2        | Priprava in zaključek napada po krilnem položaju z dvojno podajo, vtekanjem za hrbet in podajo na tretjega .....   | 50         |
| 5.3        | Priprava in zaključek napada po krilnem položaju z podajo v globino (igra v globino) po povratni podaji ali odvzeti žogi .....   | 59         |
| 5.4        | Priprava in zaključek napada po krilnem položaju s podajo v globino na glavo napadalcu in podaljšanja na krilni položaj.....   | 68         |
| 5.5        | Priprava in zaključek napada po krilnem položaju s hitrim prenosom žoge iz ene strani na drugo stran z diagonalno podajo ali hitrimi kratkimi podajami (igra v širino) ..... | 72         |
| 5.6        | Priprava in zaključek napada po krilnem položaju s hitrim prenosom žoge (igra v širino) in diagonalno podajo iz krila pred vrata.....  | 80         |
| 5.7        | Priprava in zaključek napada po krilnem položaju s protinapadom .....  | 89         |
| 5.8        | Priprava in zaključek napada po krilnem položaju s protinapadom 3:2 .....  | 98         |
| 5.9        | Priprava in zaključek napada po krilnem položaju s protinapadom po predhodni podaji iz krila.....  | 100        |
| 5.10       | Priprava in zaključek napada po krilnem položaju dvojne podaje na majhnem prostoru in globinska žoga .....   | 101        |
| <b>6.0</b> | <b>ZAKLJUČEK</b> .....   | <b>104</b> |
| <b>7.0</b> | <b>LITERATURA</b> .....  | <b>107</b> |

## 1.0 UVOD

Z dvema besedama bi nogomet lahko imenovali igra sveta. Nogomet je moštvena igra z žogo in eden najbolj razširjenih in priljubljenih športov na svetu z izjemo Severne Amerike. Zato mu pravijo tudi »najbolj priljubljena postranska stvar na svetu«. Milijoni ljudi po vsem svetu igrajo, gledajo, premišlujejo in berejo o njem. Mladi in stari obeh spolov se v to igro vživljajo in se z njo poosebljajo. Ta zanimiva igra iz dneva v dan privablja nove in nove navdušence po vsem svetu. Z njim se po svetu ukvarja več kot 240 milijonov aktivnih igralcev, da ne govorimo o navijačih, ki jih lahko preštevamo v milijardah. Uspehi reprezentance in klubov v domovinah dvigujejo priljubljenost nogometa, večja priljubljenost pa se izraža z večjo množičnostjo tega športa. To pomeni vedno več mladih, ki želijo spoznati to igro. Nekateri bi se radi samo igrali, drugi preizkusili svoje sposobnosti, so pa tudi taki, ki že sanjajo, da bodo uspešne nogometne zvezde. Mladi lahko povsod berejo o velikih zvezdah, jih spremljajo preko televizije, zbirajo njihove sličice, se oblačijo v njihove drese in to jim predstavlja nepopisno veselje, ki ga doživljajo vzporedno s to čudovito igro.

Nogomet je moštvena igra, v kateri lahko sodeluje 18 igralcev enega moštva. Nogomet uvrščamo med polistrukturne kineziološke aktivnosti kompleksnega tipa, kjer se pojavljajo osnovne tipične in atipične situacije, ki jih izvajamo z žogo ali brez nje. Te situacije rešujemo s povezovanjem različnih strukturnih enot gibanja in imajo lahko obeležje cikličnega ali acikličnega gibanja. Razvoj nogometne igre je bil pogojen z izboljšanjem najprej tehničnih in nato še taktičnih sposobnosti, v nadaljnji etapi pa še z izboljšanjem kondicijskih sposobnosti igralcev (Oblak, 1993).

Cilj moštva je, da doseže več zadetkov (golov, iz angl. besede »goal«) od nasprotnika. To stori s predhodno pripravo napada skozi sredino ali preko krilnega položaja. Nasprotno moštvo poskuša z organiziranim branjenjem to preprečiti. Sodobni model nogometne igre uporablja agresivni conski način branjenja. Pomeni, da je moštvo zgoščeno v fazi branjenja, zato ni več toliko napadanja skozi sredino, ampak vse večjo veljavo dobiva priprava napada preko krilnega položaja. Za tak način napadanja potrebujemo ustrezno visoke in hitre napadalce. Še večji pomen pa imajo krilni igralci, ki so vedno hitrejši in tehnično vedno bolj dovršeni. Cristiano Ronaldo, Arjen Robben ali Robin Van Persie so primeri modernih krilnih igralcev in lahko s svojimi tehnično-taktičnimi sposobnostmi ter izjemno hitrostjo preigrajo nasprotnega igralca in z natančno podajo v kazenski prostor zadenejo soigralca ali celo sami zaključijo napad na vrata (Húbscher, 2006).



## 1.1 *Sodobni model nogometne igre*

Da bi razumeli problematiko naloge, ki smo si jo zadali, je potrebno vedeti tudi značilnosti sodobnega modela nogometne igre, ki ga predstavljajo najmočnejša moštva in reprezentance v Evropi in svetu.

Definicije sodobnega modela nogometne igre (Elsner, 2004):

- model igre je medsebojno sodelovanje (komuniciranje) med igralci v obeh fazah nogometne igre. Na eni strani je pogojen z do sedaj uveljavljenimi zakonitostmi tega sodelovanja, na drugi strani pa s sposobnostmi igralca. V okviru tega sodelovanja med igralci obstajajo določene zakonitosti, ki so posledica razvoja nogometne igre;
- je nadgradnja sistema igre in funkcija igralnih situacij;
- je organizacijski sistem, ki posnema želeno organiziranost in usklajenost delovanja igralcev v obeh fazah igre;
- je abstrakten namišljen sistem, katerega naloga je posnemati izbrane najpomembnejše spremenljivke trenutne in prihodnje stvarnosti;
- predstavlja trenutno stanje v razvoju nogometne igre.

Uspešnejši je tisti model igre, pri katerem so akcije hitre, usmerjene neposredno proti vratom s čim manjšim številom dotikov žoge, akcije se izvedejo iz dobro organizirane obrambe na lastni polovici in se končajo s hitrim protinapadom, v katerem sodeluje več igralcev in ne le posameznik (Elsner, 2004).

Na modele igre so vplivali: nova teoretična spoznanja na temelju znanstvenih informacij, praktične izkušnje in izmenjava informacij na strokovnih posvetih, praktične izkušnje posebej pri razvoju sistema igre, taktike in motoričnih sposobnosti. Poseben vpliv so imeli tudi najboljši, zunajserijski igralci, saj so s svojimi lastnostmi in sposobnostmi, prirojenimi ali pridobljenimi v procesu treninga, oblikovali nove, drugačne, boljše rešitve igralnih situacij.

V zdajšnjem modelu igre moramo vse bolj upoštevati »nova« dejavnika – čas in prostor. Zaradi vse boljše organizacije, telesne pripravljenosti in večje pozitivne agresivnosti igralcev je časa za počasno igro vse manj. To ne velja le za igro v fazi napada, ampak tudi za obrambo. Zato mora biti igra tekoča, brez nepotrebne zaustavljanja žoge. Takšna igra zahteva obvladanje žoge v hitrem gibanju. Dejavnik »čas« je torej sestavljen iz hitrosti gibanja igralca brez žoge in hitrosti obvladanja žoge ter reševanja igralnih situacij. Dejavnik »prostor« zahteva v prvi vrsti pravočasno izkoriščanje nastalega praznega dela igrišča glede na igro nasprotnika, kar omogoča spreminjanje igralnih položajev igralcev v vzdolžni in prečni smeri. Tako kot »časa« je tudi »prostora« za igro vse manj. Stisnjena formacija branečega moštva, zlasti ko je igra počasna, ne omogoča uspešnega zaključevanja napada.

Danes govorimo o enotnem sodobnem modelu nogometne igre, saj med najkvalitetnejšimi moštvi v svetu v načinu igre ni več toliko razlik kot v preteklosti. Takrat smo govorili o različnih nogometnih šolah (evropska, južnoameriška, angleška, jugoslovanska ...). Moštva, ki se znajo prilagajati in osvojiti ta sodobni model, so danes uspešnejša. Zahteve sodobne nogometne igre lahko strnemo v dve bistvi: SODELOVANJE (INTERAKCIJA) in DINAMIKA IGRE, ki sta medsebojno soodvisni. Pomanjkljivost v eni negativno vpliva na drugo.

### **1.1.1 Sodelovanje med igralci (interakcija)**

Je najpomembnejša značilnost sodobnega modela igre. Pri tem gre za osnovno opredelitev, kako medsebojno sodelovati v obeh fazah igre (napadu in obrambi), da bomo dosegli uspešen rezultat. Kako igralci medsebojno sodelujejo je odvisno od kvalitete igralcev in uigranosti moštva. Z dobro uigranostjo moštva je možno kompenzirati nekatere pomanjkljivosti pri igralcih. Improvizacija je v današnjem enotnem modelu nogometne igre zelo pomembna, saj obstaja nevarnost robotizacije nogometne igre. Zelo lepo je razvidna pri otrocih in jo kot take ne smemo zavirati, ampak moramo njene pozitivne lastnosti gojiti in razvijati. Seveda moramo to individualnost obvezno podrežati kolektivu, ker samo kolektiv omogoča individualno izražanje posameznika.

Sodelovanje med igralci poteka v okviru komunikacijske mreže in sicer v fazi napada (konstruktivna funkcija) in v fazi obrambe (destruktivna funkcija). Med igro vzpostavljajo igralci komunikacijsko mrežo na informacijskem in motoričnem nivoju (Elsner, 2004).

#### **I. Informativna raven komunikacije:**

- na informacijskem nivoju igralci zaznavajo različne situacije na igrišču (poznane ali nove), jih miselno prepoznavajo in rešujejo;
- zaželeno je, da imajo igralci podobno idejo o rešitvi nastale igralne situacije;
- usklajeno delovanje igralcev na informacijskem nivoju je odvisno od:
  - Igralčevih kognitivnih sposobnosti (inteligentnost, percepcija, mišljenje, spomin ...).
  - Taktične informiranosti (vadba tipičnih igralnih situacij, vadbena igra, vadba v igralnih oblikah ...).
  - Raznovrstne izkušnje igralcev, psihična pripravljenost igralcev, motivacije igralcev in zunanjih dejavnikov (sistem in koncept igre, gledalci, sodnik, pomembnost tekme ...).
- sodelovanje igralcev na informacijski ravni nadalje vpliva na kakovost komunikacije med igralci na motorični ravni.

## II. Motorična raven komunikacije:

- motorični nivo komunikacijske mreže je izvedbeni oz. izvršilni nivo gibalnih akcij, ki jih je posamezen igralec na osnovi informacijske analize izbral za reševanje določene igralne situacije (realizacija ideje ali realizacija komunikacijske mreže);
- nanj vpliva informativna raven, razen tega še morfološke lastnosti, prirojenost in pridobitev osnovnih in nogometnih motoričnih sposobnosti, funkcionalne zmožnosti, zdravstveno stanje ter kakovost procesa treniranja.

Najpomembnejši člen medsebojne komunikacije v moštvu je igralec, ki ima žogo (komunikacijsko sredstvo). Drugi igralci s svojo miselnostjo in motorično dejavnostjo skušajo, kar se da bolje in hitreje, ustvariti komunikacijsko mrežo. Ko igralec poda žogo, nastane glavni kanal komunikacije. Ostali igralci z gibanjem brez žoge ustvarijo stranske kanale komunikacije. Komunikacijska mreža se vzpostavlja tudi pri branjenju, pri čemer je največji cilj branečega moštva prekinitve komunikacijske mreže napadalcev oz. odvzem žoge (komunikacijskega sredstva) in vzpostavitev lastne komunikacijske mreže v napadu (Elsner, 2004).

Omejitve v komunikaciji (Elsner, 2004):

### a. Na informacijski ravni:

- ⇒ slabost v taktični informiranosti igralcev
- ⇒ uspešno oviranje nasprotnika
- ⇒ neinteligentnost igralcev
- ⇒ sociološka pomanjkljivost.

### b. Na motorični ravni:

- ⇒ slabo tehnično znanje
- ⇒ pomanjkljivost v motoričnih sposobnostih
- ⇒ pomanjkljivost v funkcionalnih sposobnostih.

Za interakcijo med igralci so značilni: sistem igre, svoboda v igri in sodelovanje na najvišji ravni, agresivni conski oz. kombinirani način branjenja, elastičnost, stisnjena formacija – časovni in prostorski pritisk, in da kolektiv odločno prevladuje nad posameznikom.

### a. Sistem igre 1-4-4-2 (1-3-5-2,1-4-3-3,1-3-4-3)

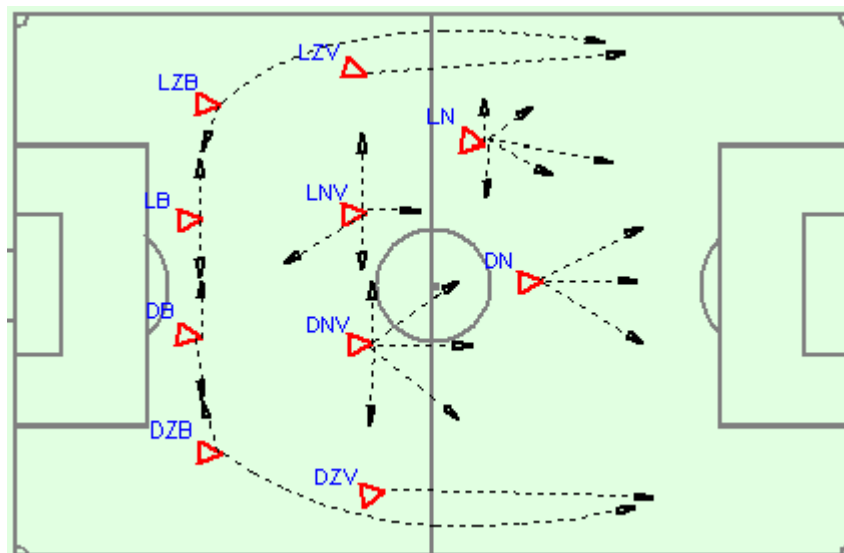
Osnovna razporeditev igralcev na igrišču je zasedanje določenega prostora v začetku igre in označuje igralce z bolj ali manj specifičnimi napadalnimi oz. obrambnimi nalogami. Med igro pa se razporeditev spreminja in po potrebi oblikuje. Obliko, kako so igralci razporejeni na igrišču, na katerem delu igrišča delujejo in kako

se gibljejo, imenujemo sistem. Ta odreja igralcem njihove splošne naloge. Predstavlja zunanjo na videz organizacijsko obliko in je zelo pomemben za trenerja in za izvajanje taktičnih nalog. Čeprav se poredko spreminja (spremembe po enem, dveh ali več desetletjih), pa so nastale spremembe bile in so še vedno očitne. Težnje v razvoju sistema: nove razlage, spremembe, tradicionalnost se opušča, usposobiti igralce za igro v različnih sistemih, različne izpeljave, menjavanje sistema (v tekmovanju, v igri doma ali zunaj, celo med tekmo). Sistem je pogojen z velikostjo igrišča, sposobnostjo in tehnično-taktičnim znanjem igralcev .

Od dobrega sistema se zahteva (Verdenik, 2005):

- da je enostaven;
- da razporeditev igralcev omogoča čim večjemu št. igralcev enako sodelovanje tako v obrambnih kot napadalnih situacijah;
- da zagotavlja enakomerno obremenitev vseh igralcev;
- da omogoča zbiranje čim več igralcev na najvažnejših mestih pri zaključnih akcijah;
- da nalaga vsem igralcem enake obveznosti in odgovornosti;
- da omogoča čim hitrejši prehod iz obrambe v napad in obratno.

Danes je najbolj pogosto v uporabi sistem 1-4-4-2. Tega smo uporabili tudi v diplomski nalogi. Osnovno razporeditev in okvirne smeri gibanja igralcev v tem sistemu nam kaže spodnja skica (SKICA 1).



SKICA 1: Sistem 1-4-4-2 (Vir: R. Stajniko, 2008)

Obrambno linijo sestavljajo LZB (levi zunanji branilec), DZB (desni zunanji branilec), LNB (levi notranji branilec) in DNB (desni notranji branilec). Zvezno linijo sestavljajo LZZ (levi zunanji zvezni) in DZZ (desni zunanji zvezni). LNZ (levi notranji zvezni), ki je časih tudi pomaknjen nekoliko nazaj in ga imenujemo ZV (zadnji zvezni) ter DNZ

(desni notranji zvezni), ki je lahko na sredini SNV (srednji notranji zvezni) ali nekoliko naprej PZ (prednji zvezni). Napadalno linijo pa sestavljata LN (levi napadalec) in DN (desni napadalec). Včasih je eden od napadalcev pomaknjen nekoliko naprej. Takrat se imenujeta ZN (zadnji napadalec) in PN (prednji napadalec).

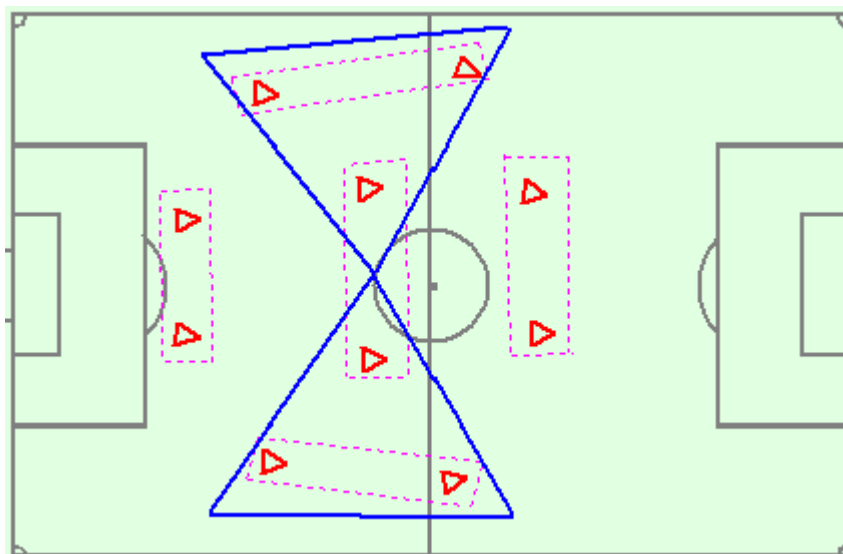
Za boljše razumevanje tega sistema je potrebno razumevanje sistema 1-4-2-4, ki se sicer več ne uporablja. V tem sistemu je bila ugotovljena slaba zasedba v sredini igrišča, saj le dva igralca sredine igrišča nista mogla dovolj uspešno sodelovati pri organizaciji napada oziroma obrambe. Zato je bil v zvezno vrsto preusmerjen eden od napadalcev – srednji napadalec oz. krilo. S se tem je osnovna razporeditev v sredini in napadu spremenila v razporeditev 1-4-3-3. Toda tudi ta sistem, ki ima prednost predvsem v enakomerni razporeditvi igralcev in je predvsem primeren za manj šolana moštva in moštva mlajših kategorij, ima določene pomanjkljivosti. Igro je razmeroma lahko predvideti, presenečenja, ki bi jih lahko z nenadnim vključevanjem v napad povzročili zvezni ali celo obrambni igralci, so skoraj nemogoča, saj je prostor v napadu "zaseden". V fazi branjenja pa je na razmeroma veliki površini število zveznih igralcev premajhno, da bi lahko uspešno realizirali eno najmočnejših orožij igre v obrambi – »presing«, to je agresiven napad na nasprotnika, ob sočasnem večkratnem varovanju igralca, ki napada. Zaradi prej opisanih pomanjkljivosti sistema 1-4-3-3, se je z vračanjem enega napadalca okrepila srednja (vezna) vrsta. Lahko bi trdili, da je sistem 1-4-4-2 obrambnejši od 1-4-3-3. Toda to ne drži. Le bolje in z več igralci v fazi branjenja, zlasti v sredini igrišča, se spleta gostejša obrambna mreža. To omogoča boljšo komunikacijo med obrambnimi igralci, boljše varovanje igralca, ki napada nasprotnika in preprečuje izpadanje igralcev iz igre. Uspešna realizacija teh nalog zahteva dobro medsebojno sodelovanje. Slabost je mogoče ta, da so krilni položaji dvakrat pokriti. V fazi napada takšna razporeditev omogoča in zahteva od sprednjih zveznih igralcev, izjemoma tudi zunanjih branilcev, vtekanja in igro v praznih prostorih na levi in desni oz. skozi sredino, če to s svojim gibanjem omogočita srednja napadalca. Ta lahko delujeta drug ob drugem ali eden za drugim v sredini. Možno je, da sta tudi oddaljena, s tem da eden deluje v sredini, drugi pa na levem ali desnem krilnem položaju. Ta sistem je uporaben, če so igralci taktično dobro pripravljeni, kreativni, kondicijsko dobro usposobljeni, predvsem pa hitri in vzdržljivi ter pripravljeni sodelovati in opravljati naloge v obeh fazah igre (Pušnik, 2003).

Ko vpeljujemo sistem 1-4-4-2, se samodejno tvorijo skupine dveh ali treh igralcev glede na njihov položaj na igrišču. Takšne skupine so nujne, saj si morajo "sosednji" igralci ali igralci v sosednjih conah temeljito pomagati. Da pa bi se to udejanjilo, morajo igralci, ki sestavljajo par ali trojko, trenirati v skupini, tako da lahko bližje spoznajo soigralčevo igro in s tem tudi pridobijo na medsebojnem sodelovanju. Levi zunanji branilec in zunanji zvezni (oz. desni zunanji branilec in desni zunanji zvezni) tvorita levi zunanji par. Za njuno sodelovanje je značilna zamenjava položajev v obeh

fazah igre in tudi dobro usklajeno podvojevanje na levi strani. Glavne značilnosti, ki naj bi jih enoznačno imela zunanja branilca so: vzdržljivost ob hitrih prodorih po bočnih straneh, sposobnost prečnih podaj z roba igrišča, ter učinkovitost tako v napadu kot obrambi. Glavne značilnosti, ki naj bi jih imela zunanja zvezna igralca so identične tistim zunanjih branilcem, zraven pa še: nadpovprečna osnovna sposobnost in ustvarjalnost, ki prideta do izraza še posebej v napadu. Levi in desni srednji branilec tvorita srednji branilski par. Poleg tega, da se odlično ujemata, morata imeti tudi takšne sposobnosti in fizične lastnosti, da se med seboj dopolnjujeta. Levi in desni srednji zvezni tvorita srednji zvezni par. Tudi ta dva se morata s svojimi sposobnostmi in lastnostmi dopolnjevati. Eden od njiju naj bi bil fizično močan, sposoben "zgrabiti" nasprotnika in dober v igri z glavo. Drugi pa naj bi igro "navdihoval" s svojimi rešitvami, četudi z zgolj preprostimi podajami. Zraven naštetega naj bi imel tudi dober strel z razdalje in sposobnost natančnih dolgih podaj. Oba notranja zvezna moreta imeti prefinjen občutek za taktiko.

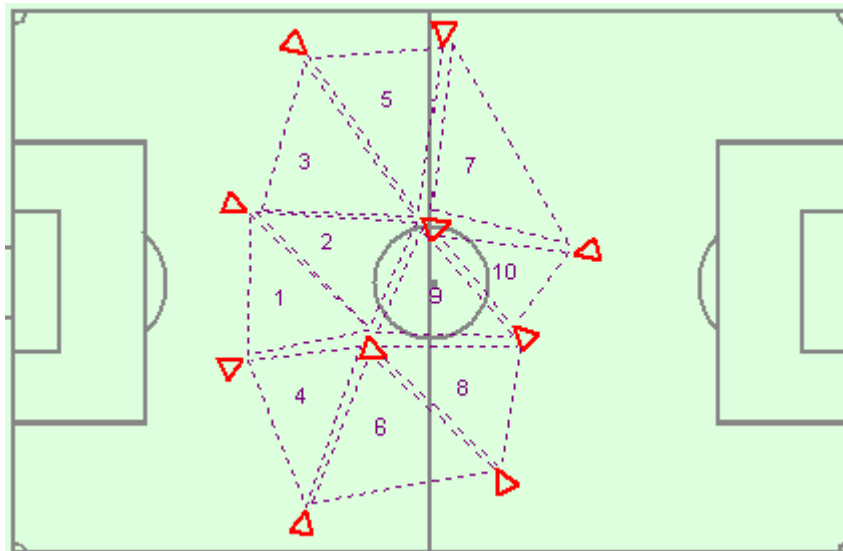
Napadalni par naj sestoji iz igralca, ki mu pravimo tudi "ciljna tarča". Telesno močan, dober v igri z glavo in dober v igri s hrbtom obrnjen proti vratom. In napadalca, ki je izredno hiter, ima dobre individualne sposobnosti, se rad giblje po celotnem napadalnem območju in rad preigrava (Pušnik, 2003).

Sodeč po tem modelu lahko tvorimo dve trojki. Eno na levi in drugo na desni strani. Prvo tvorijo levi zunanji branilec, levi zunanji zvezni igralec in desni notranji zvezni igralec, z vsemi značilnostmi igralcev, ki tvorijo pare. Enako velja za desno stran. V pripravi napada igralci v trojkah sodelujejo predvsem tako, da začenjajo akcije po bočnih straneh (SKICA 2).



SKICA 2: Pari v sistemu 1-4-4-2 (Vir: R. Stajniko, 2008)

Kratke podaje se vršijo med sosednjimi igralci. Zato lahko celotno moštvo razdelimo na 10 trojk (SKICA 3).



**SKICA 3: Trojke v sistemu 1-4-4-2 (Vir: R. Stajniko, 2008)**

V fazi branjenja napadalca zelo agresivno napadata obrambno linijo nasprotnika in poskušata usmeriti podajo na bočne položaje. Na krilih zvezni igralci agresivno napadejo nasprotnika, ki je nemalokrat v naglici prisiljen reševati nastali položaj z dolgo podajo, ki največkrat ni najbolj natančna. Obrambna vrsta stoji blizu zvezni vrsti in zapolni praznino, ki nastane za zveznimi igralci. V primeru, da je vezna vrsta preigrana, se obrambni štirje igralci pomaknejo globlje na obrambno polovico in preprečujejo prodiranje v vratarjev prostor, vsi ostali igralci pa poskušajo zapolniti "luknje" v nastali situaciji.

Zadnja linija je iz štirih igralcev ("veriga štirih"). Ti so navadno postavljeni v obliki "polmeseca". Gre za obrambno sredstvo s številčno premočjo v področju branjenja. Pri tem delujejo obrambni igralci vedno v eni liniji. V povezavi z igralci sredine igrišča je postavljena strnjeno in v trdno branilsko zvezo, obrambna polja pa so s spretno prostorsko porazdelitvijo za nasprotno ekipo utesnjena. Prednost pred linijo iz treh igralcev je, da štirje igralci lažje delujejo po celotni površini igrišča, da omogoča kvalitetnejšo igro v fazi obrambe po bočnih položajih in po osvojeni žogi zaradi bližine linij (plitva formacija), omogoča zelo hitro preoblikovanje v napad (protinapad). Cilj štirih v liniji je v bližini žoge ustvariti številčno premoč (2:1) in osvojiti žogo. Igralec, ki je v posesti žoge, bo pri tem obkrožen z obrambnimi igralci in z različnih strani odločno napaden. S skupno igro obrambnih igralcev in igralcev sredine igrišča bodo ostali nasprotnikovi igralci v bližini žoge tesno pokriti z namenom, da bi se preprečile podaje in napadalna igra. Ker številne ekipe igrajo le z dvema napadalcema, lahko pri štirih v liniji dva obrambna igralca uspešno in učinkovito napadata enega napadalca. Po osvojitvi žoge se lahko igralci preko svojih igralnih položajev

vključujejo v napadalno igro. Slabostim je “veriga štirih” nagnjena pri hitrih prehodih nasprotnika iz obrambe v napad, ko še niso vsi igralci zavzeli svojih vsakokratnih položajev. Slabost je tudi ta, da je po izgubljenem dvoboju v obrambi pot do vrat za napadalce prosta (Pušnik, 2003).

#### **b. Svoboda v igri in sodelovanje na najvišji ravni (prilagoditveni sistem igre)**

Svoboda v igri zahteva, da igralci niso strogo vezani na igralna mesta. “Odločnost akcije” zahteva, da je akcija tista, ki odreja, kateri igralec se bo vključil in ne igralno mesto. Ne glede na svobodo mora moštvo ohraniti ustrezno formacijo. Še posebej to velja po izgubljeni žogi (Tarbuk, 1991).

#### **c. Agresivni conski oz. kombinirani način branjenja**

Consko postavitve lahko opredelimo kot obrambno taktiko, ki teži k odvzemu žoge. Pri tem se poskuša nasprotnika prisiliti, da naredi napako in izgubi žogo. Skladno s tem mora imeti igralec z žogo občutek, kot da igra proti vsem enajstim igralcem. Posledično, odvisno od položaja igralca z žogo ter žoge same, mora vsak igralec pokrivati tudi določen prostor (cono). Sodobna nogometna igra zahteva, da v fazi obrambe sodelujejo vsi igralci (»hunting fever«) (Verdenik, 2005).

Časovni in prostorski pritisk v igri se stalno povečujeta (Verdenik, 2005):

- ⇒ igra postaja vedno hitrejša in se odvija na zmeraj manjšem prostoru;
- ⇒ moštvo deluje predvsem v fazi branjenja na manjšem zgoščenem prostoru – stisnjena formacija (pogoj za hitro in uspešno odvzemanje);
- ⇒ stiskanje (zgoščevanje) prostora v horizontalni in vertikalni smeri ob upoštevanju načela medsebojne pomoči ali varovanja.

Različni načini branjenja se v taktiki razlikujejo po tem, ali gre za pokrivanje prostora ali za pokrivanje igralca (mož – moža, včasih kombinirano: mož – moža in prostor, do danes, ko večina moštev pokriva prostor). Dobro je vedeti, da med tema dvema načinoma obrambe ni večjih razlik in da se med sabo dopolnjujeta. Tudi najtesnejše pokrivanje igralca nevede uporablja načela pokrivanja prostora in tudi pokrivanje prostora uporablja načela pokrivanja igralca. Pri pokrivanju igralca svojega nasprotnika pokrivaš neposredno. Moštva, ki uporabljajo tak način, imajo v svoji vrsti veliko takšnih igralcev, ki imajo nalogo nevtralizirati akcije svojega neposrednega nasprotnika. Seveda gre pri tem načinu za manj izpiljeno branjenje, saj je branilec odvisen od neposrednega nasprotnika (Verdenik, 2005).

#### **d. Elastičnost**

1. Hitrost prehoda iz ene faze v drugo fazo igre ali iz ene strani igrišča na drugo



(levo – desno).

2. Hitrost prehodov v protinapad, kjer je po odvzeti žogi pomembna podaja v smeri naprej.
3. Hitrost zapiranja (zgostitve) prostora na sredini igrišča po izgubljeni žogi (Verdenik, 2005).

Hitrost prehodov omogoča (Verdenik, 2005):

- doseganje številčne premoči v obeh fazah igre;
- več možnosti za uspešnost v medsebojnem sodelovanju;
- delovanje na večjem prostoru v fazi napada (pogoj za uspešnost);
- delovanje na zgoščenem prostoru v fazi branjenja (pogoj za uspešnost).

#### **e. Stisnjena formacija – časovni in prostorski pritisk (se stalno povečujeta)**

Igra se odvija na zmeraj manjšem prostoru in postaja zmeraj hitrejša. Še nikoli ni bilo v bližini žoge tako malo prostora za igro in tako veliko praznega prostora vstran od žoge. Pri tej formaciji moštvo deluje predvsem v fazi branjenja na manjšem, zgoščenem prostoru. To je tudi pogoj za uspešno odzemanje žoge. Stiskanje prostora mora biti v vertikalni in horizontalni smeri, hkrati pa je treba upoštevati načela medsebojne pomoči in varovanja (Verdenik, 2005).

V fazi napada je osnovni cilj hitro gibanje žoge (prenosi iz ene na drugo stran) in gibanje igralcev (odkrivanje, pomoč igralcem z žogo) ob upoštevanju širine v napadu. Zadnja linija spremlja zvezno linijo in napadalce v fazi napada (ostaja stisnjena formacija) ob upoštevanju načela varovanja (posredovanje in korekcija po izgubljeni žogi). Ta postavitev ima možnost takojšnjega posredovanja ob izgubljeni žogi, ker zadnja in zvezna linija nista daleč od žoge. Pri tem pa se pojavlja nevarnost ustvarjanja globine napada za nasprotnika.

#### **f. Kolektiv odločno prevladuje nad posameznikom**

1. Kolektivni učinek pomeni, da je rezultat odvisen od sodelovanja med vsemi igralci.
2. Posameznik se mora podrežati kolektivu (doprinese svoj delež h končnemu rezultatu).
3. Kolektiv omogoča posamezniku, da izrazi svoje individualne sposobnosti (Verdenik, 2005).

### 1.1.2 Dinamika igre

Dinamika se kaže v (Verdenik, 2005):

- a) hitrem gibanju žoge in igralcev;
- b) hitrem prehodu iz ene faze igre v drugo.

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 z žogo za trenutek nepokrit in z obrazom obrnjen proti nasprotnim vratom in že obstajajo možnosti za ustvarjanje nevarnih situacij pred nasprotnikovimi vrati. Uspešnost gibanj brez žoge je odvisna od motoričnih sposobnosti, medtem ko je uspešnost gibanj z žogo odvisna tudi od tehnično- taktične ravni znanja.

Dinamičnost v igri je odvisna od (Verdenik, 2005):

- kondicijske pripravljenosti igralcev: eksplozivnost, hitrost vodenja žoge, agilnost (sprememba smeri), hitrostna vzdržljivost ...
- taktične informiranosti igralcev in uigranosti moštva (dobra organiziranost igre omogoča hitrejšo igro, igra s čim manj dotiki žoge s strani posameznega igralca);
- osvojene "dinamične" tehnike igralcev (sposobnost izvedbe tehničnih elementov v hitrem gibanju in v pogojih oviranja nasprotnih igralcev).

## 2.0 PREDMET IN PROBLEM

Predmet naloge sega v področje analize skupinske in moštvene taktike v napadu. Gre za načine sodelovanja med igralci v času napada po krilnem položaju v okviru manjših skupin igralcev (skupinska taktika) in celega moštva (moštvena taktika). Problem naloge pa je vezan na razreševanje problematike učenja priprave in zaključka napada preko krilnih položajev. Ta problematika je danes v nogometu zelo pomembna in prisotna zaradi nenehnega izboljševanja taktike v obrambi, za katero sta pomembna predvsem zmanjševanje igralnega prostora in izvršitev časovnega pritiska na nasprotnika.

Nekatere ugotovitve analize igre:

- po raziskavi Würza je 50% doseženih zadetkov rezultat raznih kombinacij in od tega je 2/3 uigranih kombinacij (Lotermann, 2005);
- v igri doseže eno moštvo od 230 do 280 "akcij". Od teh je 5-25 nevarnih. Približno 150 "akcij" je potrebno, da doseže moštvo zadetek (Lotermann, 2005);
- na SP 2002 je bilo več kot polovica zadetkov doseženih po pripravi napada preko krila (28,6% zadetkov je bilo po predložkih) (Lotermann, 2005);
- vsak 6. zadetek je dosežen z glavo (Elgert & Schreiner, 2006);
- moštvo, ki mu uspe več natančnih dolgih podaj (podaje v globino in diagonalne podaje), je rezultatsko uspešnejše (Elgert & Schreiner, 2006);
- odstotkovno je doseženo največ zadetkov iz protinapadov v primerjavi z kontinuiranimi napadi (Elgert & Schreiner, 2006);
- pogostost udarcev na vrata ni garant uspeha, ampak je pomembnejša ustreznost situacije, iz katere sledi udarec na vrata (Elgert & Schreiner, 2006);
- večina zadetkov je doseženih iz enim dotikom žoge s strani strelca (Elgert & Schreiner, 2006);
- odstotkovno je največ zadetkov doseženih z akcij, ki trajajo od 0-7 sek (Elgert & Schreiner, 2006);
- ena tretjina zadetkov je doseženih z udarcem z glavo, po predhodni podaji iz krilnega položaja (Elsner, 2004);
- odstotkovno dosegajo največ zadetkov napadalci (Elsner, 2004);
- večina zadetkov je doseženih po udarcih znotraj kazenskega prostora (Elsner, 2004);
- proti orožje za zgoščen prostor so: kombinatorna igra, individualne akcije, podaje v prazen prostor izza hrbta nasprotne obrambe, hitri prenosi igre iz ene na drugo stran in igra po krilnih položajih (Verdenik, 2005).

Iz teh ugotovitev ni težko sklepati, zakaj je tako pomembna priprava napada po krilnem položaju. Čeprav veliko zadetkov pade tudi po podajah v kazenski prostor iz

prekinitev (kot, prosti strel ...), nas bolj zanimajo podaje v kazenski prostor, ki so posledica priprave napada med igro.

Problematiko priprave in zaključka napada v sodobnem modelu nogometne igre bomo v nalogi predstavili iz teoretičnega in praktičnega vidika. Z ozirom na skupno in moštveno taktiko v napadu bomo poskušali z analizo igre predstaviti značilnosti priprave in zaključka napada po krilnem položaju vrhunskih evropskih moštev.

## **2.1 Taktika**

Taktika igre je načrtovani način igre, ki se prilagaja najrazličnejšim pogojem s ciljem doseganja optimalnih rezultatov. Taktični načrt v najširšem smislu (strategija delovanja) je odvisen od končnega cilja, postavljenega skozi daljše obdobje. Uresničitev tega cilja zahteva vsestransko aktivnost in prizadevnost vsakega kolektiva skozi daljše obdobje. Taktični načrt v ožjem smislu rešuje naloge na določeni tekmi.

V širšem pomenu besede je taktika poduk o vodenju športnega tekmovanja. V nogometu je pomemben dejavnik uspešnosti. Pri današnjih visokih zahtevah je lahko odločilna za zmago ali poraz. Medsebojno sodelovanje igralcev v igri v napadu in obrambi pri reševanju tipičnih ali atipičnih igralnih situacij oz. posamičnih strukturnih enot je pogojeno s sposobnostjo identifikacije in analizo igralne situacije, z miselno rešitvijo in končno z motorično rešitvijo taktične naloge. Cilj miselne rešitve je, da igralec na temelju identifikacije in analize igralne situacije (ta sposobnost je odvisna od nivoja taktičnega izobraževalnega procesa, kakovosti miselnih procesov, vidnega polja, znanja o taktiki in sposobnosti memoriziranja in koncentracije) najde optimalno rešitev čim hitreje in da jo, če je možno, tudi memorično izvede. Motorična rešitev taktične naloge predstavlja kompleksno dejavnost, sestavljeno iz intelektualnih in telesnih sposobnosti ter spretnosti. Je tudi rezultat miselnih naprežanj, povezanih z optimalnim sodelovanjem motoričnih sposobnosti (Lovrenčič, 1991).

### **POGOJI:**

- psihofizične sposobnosti igralcev in moštva;
- tehnične in taktične sposobnosti lastnih in nasprotnih igralcev in moštva;
- vrsta tekme;
- pomembnost in kraj igranja tekme;
- tekmovalni in vremenski pogoji.

Splošne značilnosti taktike so (Elsner, 2004):

- vsaka naprej zamišljena planska akcija mora biti podrejena sposobnostim posameznika in ekipe;

- določena taktika omogoča igralcem taktično mišljenje po lastni presoji, ki je potrebno v novih okoliščinah;
- čim večje je znanje naučenih elementov, tem večja je taktična pripravljenost posameznika in ekipe. To pomeni večjo sposobnost, da v določeni situaciji izberemo najboljšo rešitev v tistem trenutku.

### **Delitev nogometne taktike**

a) Glede na število igralcev delimo taktiko:

1. Posamična taktika

2. Skupinska taktika :

- osnovna (menjava mest, prevzemanje, dvojna podaja, igralne oblike ...);
- specialna (igralne situacije po igralnih mestih, glede na položaj na igrišču ...).

3. Moštvena (skupna) taktika:

- |                              |                                   |
|------------------------------|-----------------------------------|
| - v napadu:                  | - v obrambi:                      |
| a) prehod iz obrambe v napad | a) prehod iz napada v obrambo     |
| b) priprava napada           | b) preprečevanje priprave napada  |
| c) zaključek napada.         | c) preprečevanje zaključka napada |

Poznavanje zahtev posamične taktike je pogoj za uspešno medsebojno sodelovanje znotraj skupine igralcev (skupinska taktika). Le to je pogoj za uspešno medsebojno sodelovanje igralcev znotraj celotnega moštva (moštvena taktika) v obeh fazah igre.

b) Glede na fazo igre:

1. taktika v napadu
2. taktika v obrambi
3. taktika ob prekinitvah (prosti strel, kot in avt («out»)).

Uresničevanje taktičnih zamisli posameznika, dela moštva ali celotne ekipe, je v celoti odvisna od naslednjih sredstev posamične taktike (Elsner, 2004):

a) V NAPADU:

- podajanje žoge
- odkrivanje – postavljanje

- sprejemanje žoge.

#### b) POSAMIČNE AKCIJE V TAKTIKI NAPADA

- vodenje žoge
- varanje
- streljanje na vrata.

#### c) V OBRAMBI

- pokrivanje
- odvzemanje žoge
- izbijanje žoge.

### 2.1.1 Taktika igre v napadu

Priprava in zaključek napada po krilnem položaju spadata v področje taktike v napadu. Taktika v napadu se začne, ko se konča taktika v obrambi. O prehodu iz obrambe v napad govorimo tedaj, ko smo žogo odvzeli in skušamo, glede na postavitev nasprotnih igralcev, glede na prostor, kjer smo žogo odvzeli in glede na obliko branjenja nasprotnika, organizirati pripravo napada in zaključiti akcijo. V sodobnem modelu nogometne igre mora ta čas biti čim krajši, da lahko izkoristimo napako nasprotnika in pridemo do zaključka, preden se nasprotnikova obramba ponovno organizira. Če se organizira prehitro, jo poskušamo premagati preko kontinuiranega napada. Pri prehodu iz obrambe v napad sta posebej pomembna gibanje in postavljanje napadalcev ter zunanjih zveznih igralcev. S pravilnim gibanjem odpirajo prostor za kontinuirani napad (gosta komunikacijska mreža) in tudi za hiter nenaden protinapad. Gibanje in odkrivanje igralcev v napadu sta seveda odvisna od dela igrišča, kjer je bila žoga odvzeta. Glede na to, da v sodobnem modelu nogometne igre prihajajo do izraza hitri in močni branilci, je zaželeno, da napade pripravljamo po krilnih položajih.

Cilj taktike v napadu je doseči zadetek. To je mogoče doseči z udarcem na vrata ob prehodnem osvajanju prostora in upoštevanju določene hitrosti igre. Prostor in hitrost se medsebojno dopolnjujeta. Prostor osvajamo v širino in globino. Največkrat je potrebno prostor osvajati v širino (kontinuiran napad), da si ustvarimo pogoje za osvajanje prostora v globino (učinkovito za doseganje zadetka). S hitro igro (hiter prehod iz obrambe v napad, hitra podaja v smeri naprej po odvzeti žogi in hitro gibanje žoge iz zgoščenega v prazen prostor) je v veliki meri pogojeno osvajanje prostora tako v širino kot globino.

V sodobnem modelu nogometne igre nastajata pri pripravi in zaključku napada po krilnem položaju dve težavi (Lovrenčič, 1991):

1. Z medsebojnim sodelovanjem ustvariti prostor, da lahko pridemo v situacijo za podajo iz krilnega položaja v sredino, s praznjenjem prostora in vtekanjem ali samostojnim preigravanjem nasprotnega igralca. Ker je nasprotnikova obramba zgoščena, je mogoče napadati le s hitrimi prenosi žoge iz zgoščenega v prazen prostor. Z hitrim gibanjem igralcev moramo ustvariti prazen prostor, v katerega vtekajo igralci iz zadnjih linij.
2. Komunikacija med igralcem, ki vteka in igralcem, ki podaja – stranski in glavni kanali komunikacije.

Taktika igre v napadu temelji na poznavanju sredstev posamične taktike v napadu in poznavanju načel skupnega delovanja igralcev v napadu:

➤ razpored igralcev in sodelovanje v času napada

Pri sodobnem modelu nogometne igre so igralci razporejeni v obrambno, zvezno, in napadalno linijo. Ko se izvajajo napadalne akcije, pa ne sodelujejo samo napadalci, ampak morajo sodelovati tudi zvezni in obrambni igralci. Da lahko sodelujejo, je odvisno od njihove taktične informiranosti. Pomeni, da vedo, kaj pomenita vertikalna ali horizontalna menjava mest in kaj pomeni prevzemanje in nadomeščanje v določenem obdobju igre.

➤ globina napada (SKICA 4)

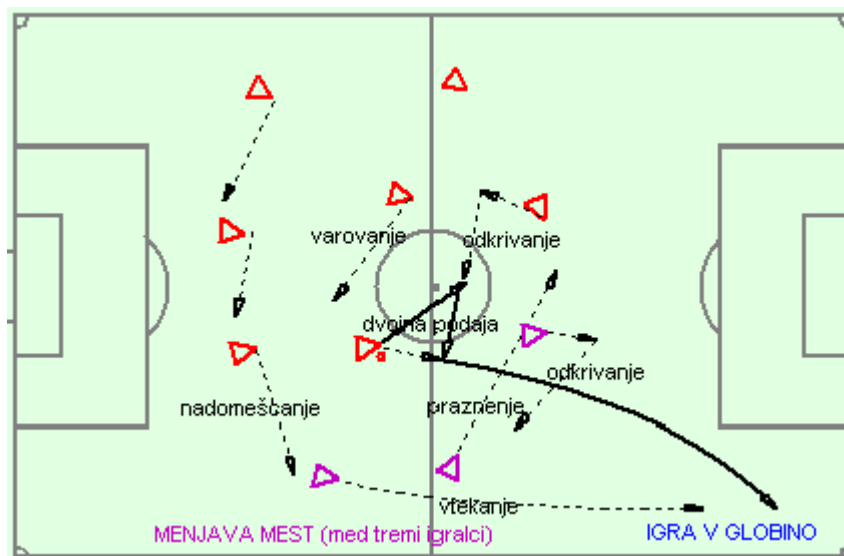
Ko govorimo o globini napada, govorimo o formaciji igralcev, ki se gibljejo na večjem prostoru. Da bi si zagotovili večji prostor pa se morajo igralci, ki so se nahajali na nasprotnikovi polovici v času branjenja, čim hitreje vrniti na lastno polovico in tako izvleči nasprotnikove igralce. S tem smo zagotovili pogoje globine napada.

➤ širina napada

Širina napada pomeni, da ekipa izkorišča celotno širino igralne površine. Še posebej vzdolžne stranske položaje. Če upoštevamo to pravilo v igri, slabšamo obrambno moč nasprotnika, saj se obrambna formacija nehote širi in se ustvarjajo "luknje" v obrambi. To mora izkoristiti napadalna linija. Hkrati pa "luknje" omogočajo zvezni in obrambni liniji, da se vključita v napad (Elsner, 2004).

- spreminjanje načina napadov, ritma in hitrosti

Za uspešnost napada moramo znati zamenjati tudi način napadanja. Zato je potrebno, da napad izvedemo s spreminjanjem tempa, oblike in prostora. Z spreminjanjem nastaja večja možnost, da presenetimo nasprotno moštvo. To spreminjanje načina napada se kaže skozi različne oblike napadov. Že posameznikova improvizacija lahko v igro vnese spremembo. Ta se lahko kaže v različnih tehnično-taktičnih elementih (npr. varanje nasprotnega igralca). Raznolikost napada se kaže tudi v napadih skozi sredino z menjavo preko krilnih položajev, z menjavo mest za ustvarjanje prostega prostora, z različno gradnjo napadov (protinapad in kontinuirani napad) in tudi z različnimi zaključki napadov (Elsner, 2004).



SKICA 4: Načela skupne taktike v napadu (Vir: R. Stajniko, 2008)

- menjava mest v napadu (SKICA 4)

Je načrtna zamenjava mest med dvema ali več napadalci s ciljem pridobivanja određene taktične prednosti. Enostavno gibanje igralcev le naprej in nazaj je že preteklost. Boj napadalcev z obrambnimi igralci je zahteval vedno nove oblike gibanja in gibanja v vseh smereh. Menjava mest v horizontalni ali vertikalni smeri zahteva veliko telesno pripravljenost, usklajeno gibanje in poznavanje načel varovanja in nadomeščanja med igralci. Stalno gibanje in menjava mest v naprej določeni obliki, z dodatkom individualne improvizacije, predstavlja vrhunec medsebojnega sodelovanja večjega števila igralcev. Uspešno sestavljeno menjavanje mest igralcev v napadu temelji na enostavnih oblikah skupne igre. Poznavanje menjave mest med dvema igralcema je osnova za prehod na višjo raven vključevanja večjega števila igralcev (Elsner, 2004).



- praznjenje prostora in vtekanje (SKICA 4)

Praznjenje prostora enega ali več igralcev pomeni, da ustvarimo pogoje za vtekanje soigralcev, s tem pa si zagotovimo taktično prednost. Prazen prostor ustvarjajo igralci s hitrim, pravočasnim tekom v določeno smer in s tem prisilijo nasprotnega igralca, ki dosledno pokriva, k zapuščanju do tedaj nadzorovanega prostora. Igralec, ki prazni prostor mora izbirati takšen nov položaj, da po možnosti ostane potencialni kandidat za nadaljnje sodelovanje v akciji. Predvsem bo uspešen, če je v novem položaju lahko celo realizator (Elsner, 2004).

- prevzem žoge in dvojna podaja (SKICA 4)

### **Vrste napadov:**

#### 1. Glede na obliko osvajanja prostora:

- PROTINAPAD:** je najhitrejši in najučinkovitejši način napadanja. Več kot 80% zadetkov pade po protinapadu (Elgert, Schreiner, 2006). Napad se prične z odvzemom žoge. Z dolgo globinsko ali diagonalno podajo skušamo priti do zaključka napada. Da tak protinapad izvedemo, moramo imeti igralce, ki so sposobni dolgo žogo podati točno. Ob teh igralcih pa moramo imeti tudi hitre in tehnično sposobne napadalce v konici napada. Cilj protinapada je hitro osvajanje prostora in ustvariti številčno premoč. Pogosto ni mogoč, zato je potrebno znati tudi kontinuirano napadati. Protinapad je močno orožje velike večine ekip, ki igrajo sistem 1-4-4-2. V zadnjih letih se je število doseženih zadetkov po protinapadih zmanjšalo. To je posledica organiziranega branjenja, kjer se po izgubljeni žogi moštvo čim prej vrne na svojo polovico.
- KONTINUIRAN NAPAD:** oblika skupnega napada s prehodom obrambe v napad. Uporabljamo ga, ko nasprotnik dosledno uporablja načelo globine napada in nam s hitrim vračanjem na lastno polovico onemogoča hitri protinapad. Značilno za to vrsto napada je veliko število horizontalnih podaj, podaj v smeri nazaj, menjava mest, praznjenj, vtekanj in individualnih reševanj s preigravanjem. Ta napad bo tem bolj uspešen, čim bolj bodo napadalci tehnično izobraženi, hitri in bodo napad zaključevali uspešno iz večje razdalje. Pri tem napadu je zelo pomembno, da se poskuša zaključiti napad po predhodni pripravi na krilnem položaju.

#### 2. Glede na spremembo tempa in ritma (Elsner, 2004):

- PROGRESIVEN:** značilnosti takega napada se odraža v tempu napada. Realiziramo ga lahko s protinapadom in kontinuiranim napadom.

- b) VARIABILEN: to je oblika kontinuiranega napada, kjer je zelo pomembno, da spreminjamo ritem in tempo napada. Značilnost tega napada je, da so sodelujoči igralci v tem napadu sposobni hitrega sprejemanja in oddajanja žoge ter preciznega zaključka napada.
- c) REGRESIVEN: bistvo tega napada je umiritev tempa in zadrževanje žoge, kar je v nasprotju z načeli sodobnega modela nogometne igre. Vendar pa tudi danes uporablja tak način napadanja veliko ekip predvsem iz taktičnih razlogov.

### 3. Glede na število igralcev, ki sodelujejo v napadu (Elsner, 2004):

- a) INDIVIDUALNI ali POSAMIČNI NAPAD: pri tem napadu se igralec z uporabo vodenja in varanja poizkuša prebiti skozi obrambo samostojno in napad tudi sam zaključiti. Improvizacija je zaradi uspešnega reševanja taktičnih zadev v današnjem sodobnem modelu nogometne igre potrebna. Tudi zaradi atraktivnosti, popularizacije in samega spektakla. Tudi pri reševanju priprave napada preko krilnega položaja ima preigravanje krilnih igralcev velik pomen.
- b) SKUPINSKI NAPAD (dva ali več igralcev): število igralcev, ki sodelujejo v napadu, je odvisno od oblike branjenja nasprotne ekipe in oblike napadanja ter branjenja napadajočega moštva.

#### **2.1.2 Priprava in zaključek napada preko krilnega položaja**

Cilj pri pripravi napada je, da s kratkimi ali dolgimi podajami čim prej prenesemo žogo pred nasprotnikova varata, saj smo tam najbolj nevarni. Igro lahko gradimo skozi sredino, preko krilnega položaja ali z dolgimi podajami v kazenski prostor – »kick and rush« (uporabno pri zaostanku v rezultatu v zadnjih minutah tekme, če vidimo, da so nasprotnikovi branilci slabši od naših napadalcev, ali če se nasprotnik po izgubljeni žogi počasi vrača v obrambo).

Pri pripravi napada po krilnem položaju mora napadalno moštvo izkoristiti celotno površino igrišča. S tem razredčimo nasprotnikovo pokrivanje, saj morajo pokrivati večjo površino igrišča. Igra po krilnem položaju se ne prične z preigravanjem krilnega igralca ali z podajo v kazenski prostor, ampak se prične že takoj po odvzemu žoge nasprotniku. Tako ločimo 3 faze:

1. Faza prehoda iz obrambe v napad: Se prične že z vratarjem ali obrambnim igralcem po odvzemu žoge ali po prekinitvi. Z gibanjem zvezne linije in uporabo celotne širine igrišča poskušamo pripraviti optimalno podlago za 2. fazo.

2. Faza priprave napada: S skupno taktiko poskušamo preigrati nasprotnika oz. priti do prednosti, ko lahko Žogo neovirano podamo soigralcu. Glede na skupno taktiko morajo igralci vedeti: vtekanje za hrbtom soigralca, dvojna podaja na krilu, prevzemanje žoge in vključevanje tretjega igralca.
3. Zaključek napada: Do zaključka lahko pridemo po samostojnem prodoru ali udarcem na vrata od strani. Največkrat pa zaključimo po predhodni podaji krilnega igralca.

Pri vsaki podaji v kazenski prostor morajo igralci zapolniti štiri mesta. Eden igralec čaka podajo na prvo vratnico, eden na drugo, eden je visoko za njima v kotu kazenskega prostora in čaka na žoge, če ju preletijo (ti trije igralci ustvarijo t.i. »klin«), eden pa se postavi v višino kazenskega prostora in čaka na povratno podajo. Osnovno pravilo je, da napadalca tečeta na prvo in drugo vratnico (križata proti žogi ter vstran od žoge ali obratno), prednji zvezni teče za njima, LZZ oz. DZZ pa čaka zadaj. Če je kateri od napadalcev vključen v pripravo napada in je tek na prvo oz. drugo predolg, njegovo mesto prevzame prednji zvezni.

Vsaka podaja na večji oddaljenosti mora biti podana močno in z »effejem«. Slabe podaje se navadno pri odboju upočasnijo in jih obrambni prestrežejo. Močne niso le podaje v prazen prostor ali na zunanjo nogo. »Effe udarec« pomeni, da se žoga v prvem delu bliža, v zaključnem delu leta pa oddaljuje od vrat. Pri manjši oddaljenosti pa so podaje za zaključni udarec navadno po zemlji. Da je podaja podana precizno, mora igralec »dvigniti glavo« in zadnja dva koraka pred podajo pogled usmeriti na žogo, da jo lahko pravilno udari. Zelo pomemben je tudi »timing« vtekajčih. Tega se naučimo le z veliko ponovitvami. Za »timing« je potreben prazen prostor, kjer igralci v sprintu vtekajo proti podani žogi.

Krilni igralci so med najpomembnejšimi člani pri pripravi napada po krilnem položaju in morajo (Schreiner, 2006):

- imeti dobro tehnično znanje (zaustavljanje žoge, podajanje z različnimi deli stopala – pri reševanju igralnih situacij po krilnem položaju, vodenje ...);
- imeti širok repertoar varanj (s hitrim gibanjem in različnim tempom čim prej preigrati nasprotnika in priti v situacijo, da lahko poda soigralcu ali sam zaključí na vrata);
- biti dobri v igri 1 : 1 (zunanji igralci morajo čim večkrat priti v situacijo 1 : 1 in nasprotnika preigrati);
- biti natančni pri udarcih in podajah v kazenski prostor (ne samo podaja v kazenski prostor, ampak tudi samostojen prodor v kazenski prostor in zaključek, malo je igralcev, ki imajo dober predložek – ali jim manjka pregled ali tehnično znanje);
- biti nevarni v skoku na drugi vratnici;
- biti hitri, hitrostno vzdržljivi, agilni, koordinativni;

- si upajo veliko tvegati, niso popustljivi;
- biti inteligentni, sprejemati hitre odločitve in kreativni.

Tehnični elementi , ki so značilni za igro preko krilnega položaja (Hyballa, 2002):

- ⇒ vodenje žoge z obema nogama (nasprotnik se ne more orientirati na boljšo nogo);
- ⇒ tesno vodenje žoge ob telesu;
- ⇒ pridobivanje prostora s hitrim vodenjem žoge;
- ⇒ udarec z notranjim delom stopala pri podajanju na majhnem prostoru;
- ⇒ zaustavljanje visokih in polvisokih žog;
- ⇒ pri podajah v kazenski prostor uporaba notranjega, sprednjega notranjega in zunanega dela stopala;
- ⇒ igra z glavo ima v modernem nogometu vedno večjo veljavo (zraven tehnike udarca z glavo so še pomembni odziv, »robustnost« v medsebojnih dvobojih v zraku in »timing«).

### 2.1.3 Tipične igralne situacije pri pripravi in zaključku napada po krilnem položaju

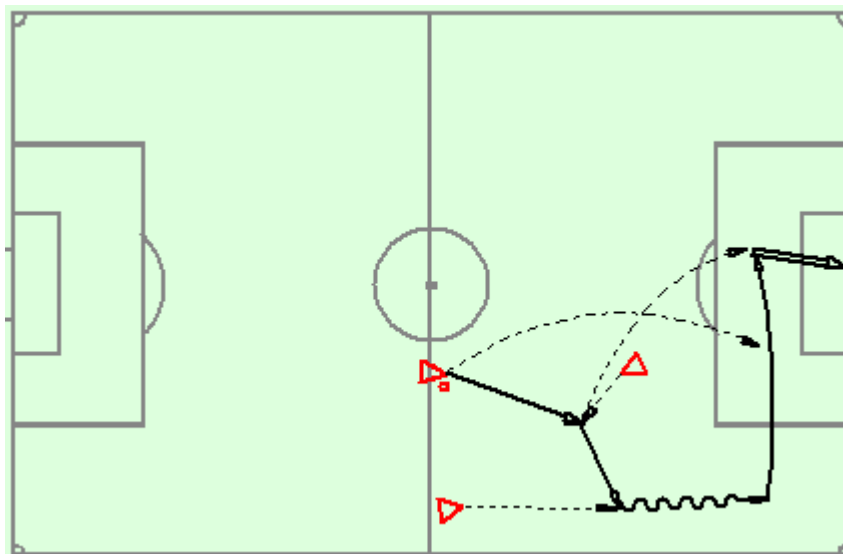
Zaradi boljšega razumevanja o možnostih priprave in zaključevanja napada po krilnem položaju, bomo predstavili tipične situacije v zvezi s pripravo napada in tipične situacije v zvezi z zaključkom napada. V vsaki fazi oziroma podfazi igre, kljub temu, da težimo k svobodni ustvarjalni igri, ne smemo zanemarjati organiziranosti delovanja moštva. Zato je potrebno za vsako fazo igre oblikovati ustrezne igralne situacije in predvideti njihovo reševanje z medsebojnim sodelovanjem igralcev. Igralne situacije, ki se na tekmah večkrat ponavljajo, imenujemo osnovne tipične igralne situacije, ki so vidne v vsaki podfazi igre.

Pri pripravi napada se pojavljajo naslednje tipične situacije: *priprava napada s podajo na tretjega, priprava napada s povratno podajo in podajo v globino, priprava napada z menjavo mesta, priprava napada z dvojno podajo, priprava napada z vtekanjem za hrbet...* Tem nasprotne so atipične igralne situacije, ki se v igri trenutno in nepričakovano pojavijo, igralci jih oblikujejo z improvizacijo. Rešitve so nepredvidljive, vedno drugačne, izpelje pa jih posameznik ali igralci z medsebojnim sodelovanjem..

K osnovnim tipičnim situacijam prištevamo tudi tiste, ki so vezane na prekinitve igre: metanje outa, prosti in kazenski strel, kot, udarec od vrat in sodniška žoga. Tipične igralne situacije so tesno povezane tudi s sistemom in taktiko igre. Čim večje je njihovo število, bolj raznovrstna in organizirana je igra moštva. To seveda ne pomeni, da igra s protinapadom, kjer pripravo zaključka napada celo preskočimo ali jo poenostavimo, ni ustrezna. Nasprotno, lahko je celo učinkovitejša. Enostavne, toda

učinkovite tipične igralne situacije, ki jih posamezni igralci le v malenkostih spreminjajo (npr. podaja skozi noge nasprotnika, podaja prek glave, podaja s peto itd.), kažejo celo na višjo stopnjo nepredvidljivosti in ustvarjalnosti. Igra z manjšim številom tipičnih situacij je omejena, manj kakovostna, slabše organizirana. Tega ne more nadoknaditi niti ustvarjalnost posameznikov (Elsner, 2004).

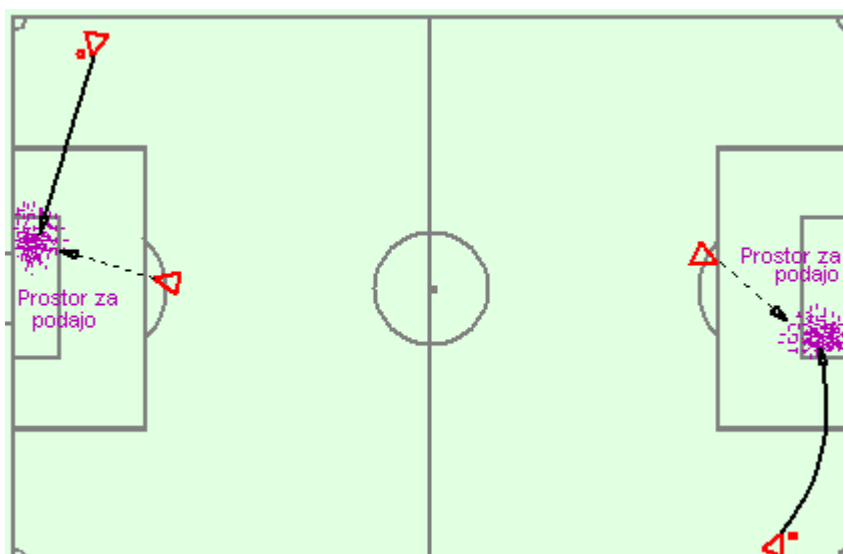
Spodaj je prikazana podaja na tretjega (SKICA 5), ki je primer ene izmed tipičnih igralnih situacij, ki se lahko pojavi pri pripravi napada po krilnem položaju.



SKICA 5: Primer tipične situacije pri pripravi napada: podaja na tretjega (Vir: R. Stajniko, 2008)

Pri zaključku napada se pojavljajo naslednje tipične situacije:

1. Podaja na prvo vratnico (SKICA 6)



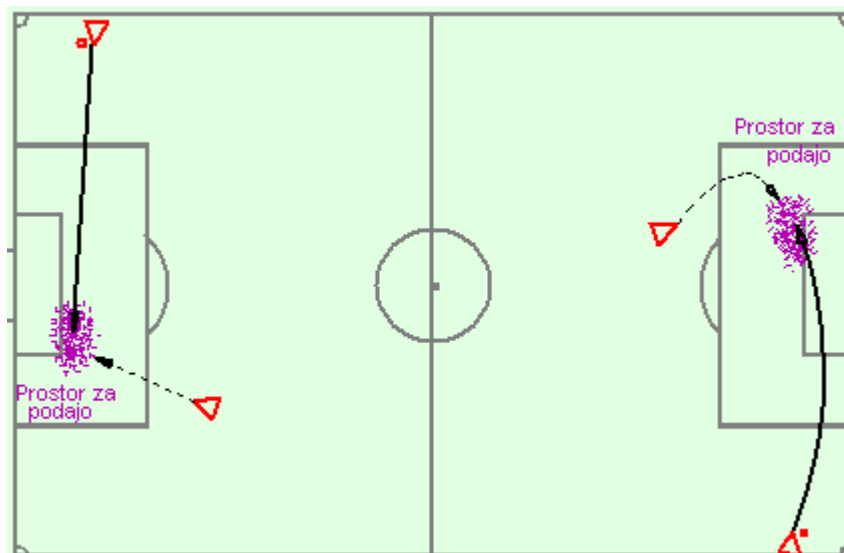
SKICA 6: Podaja na prvo vratnico (Vir: R. Stajniko, 2008)

Je prva prioriteta, kam mora biti usmerjena podaja v kazenski prostor. Je najbližja in najhitrejša pot za doseg zadetka. To podajo izvedemo največkrat s sprednjim notranjim delom stopala ali z zunanjim delom stopala druge noge. Če je izvedena nizko, lahko tudi z notranjim delom stopala. Pri tem udarcu je eden od zelo bistvenih elementov koordinacija telesa v trenutku udarca po žogi. Podaja je uspešna takrat, kadar je prostor v kazenskem prostoru branjen tako, da omogoča vtekanje soigralca na prvo vratnico. Če je podaja izvedena močno, imajo obrambni igralci in vratar manjšo možnost, da tako žogo dobijo.

Podaja je lahko nizka, polvisoka ali visoka, kar omogoča večjo možnost izbire zaključka. Lahko zaključimo z notranjim delom stopala, z nartom («volley») ali z glavo. Visoke podaje na prvo vratnico uporabimo navadno takrat, kadar imamo v ekipi hitre in visoke napadalce.

## 2. Podaja na drugo vratnico (SKICA 7)

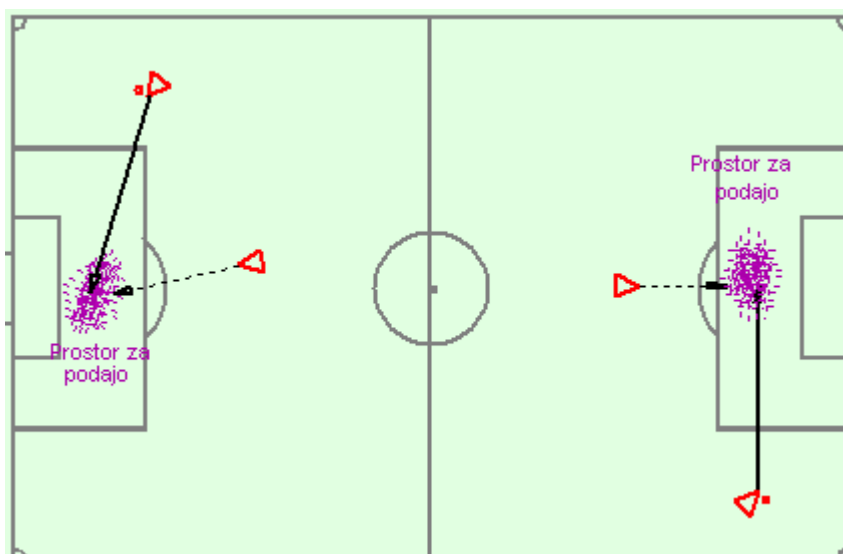
Podaja je navadno visoka, saj žoga preleti igralca na prvi vratnici. Slaba lastnost te podaje je, da ima vratar prednost pred napadalci in tako žogo ujame. Zato mora biti izvedena malo nazaj od višine točke kazenskega prostora in ne v vratarjev prostor. Podajo uporabimo takrat, ko so nasprotni igralci dobro pokrili prostor na sredini kazenskega prostora in prostor na prvi vratnici, v zaključku napada pa imamo visoke soigralce, ki vtekaajo na drugo vratnico.



SKICA 7: Podaja na drugo vratnico (Vir: R. Stajniko, 2008)

Za tako vrsto podaje mora imeti podajalec dobre tehnične sposobnosti. Podaja je lahko izvedena tudi v prazen prostor. Pri tem je pomemben »timing« napadalcev. Podana mora biti ob pravem trenutku. Podaja za hrbet soigralcu je neuporabna. Podaja na drugo vratnico je lahko izvedena tudi diagonalno naprej, ki je zelo uporabna v zadnjih minutah tekme.

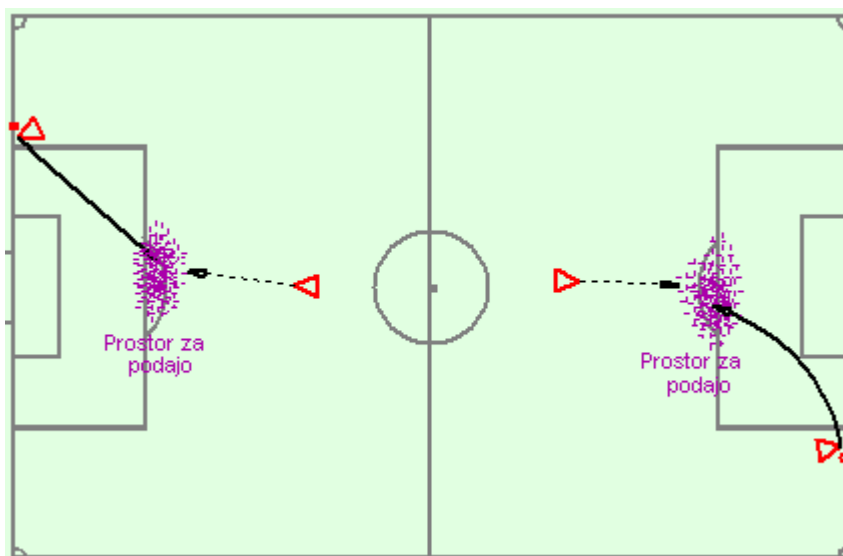
### 3. Vzporedna podaja (SKICA 8)



SKICA 8: Vzporedna podaja (R. Stajniko, 2008)

To podajo izvedemo s prednjim notranjim delom stopala, z nartom ali notranjim delom stopala. Tehnika samega udarca je zelo odvisna od hitrosti žoge, hitrosti gibanja igralca, postavitve igralca, postavitve nasprotnega igralca in časa, ki ga ima igralec na razpolago za izvedbo podaje. S to podajo omogočimo hitrejše potovanje žoge s krilnega položaja v sredino. Žoga mora biti podana z veliko hitrostjo. Navadno je podana po tleh. Obrambni igralci so pri taki podaji velikokrat v »škripcih« in raje tako žogo izbijajo. Zaradi njene hitrosti si je branilec ne upa zaustaviti, ker obstaja velika verjetnost napake. Takšne podaja je lahko uspešna tudi, ker velika hitrost žoge preprečuje normalno posredovanje vratarja.

### 4. Podaja v smeri nazaj – »povratna« (SKICA 9)

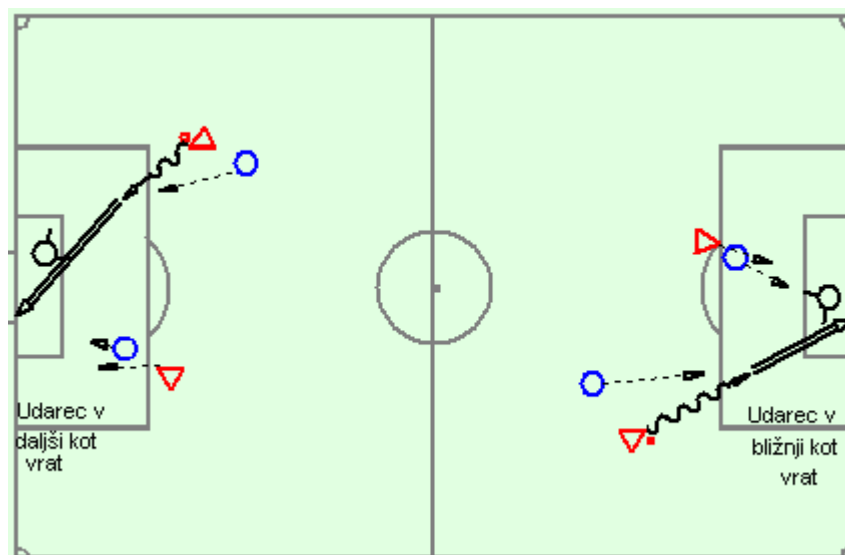


SKICA 9: Podaja v smeri nazaj (Vir: R. Stajniko, 2008)

Ta podaja se navadno izvede s sprednjim notranjim delom stopala. Vrhunski nogometaši pa so sposobni to podajo izvesti tudi z zunanjim delom stopala. Taka podaja je zelo zahteven element, ker je kot podaje lahko tudi večji od 120° in je telo pri velikih hitrostih zelo nekoordinirano.

#### 5. Samostojen zaključek (SKICA 10)

Ker so velikokrat napadalci v sredini kazenskega prostora dobro pokriti, se igralci na krilnem položaju odločajo tudi za samostojne zaključke. Taki zaključki s krilnega položaja se uporabljajo tudi v hitrih protinapadih, ko imamo samo enega igralca v konici napada in nimamo druge rešitve. Uspešnost takega zaključka napada je odvisna predvsem od postavitve igralca glede na žogo, od izbire tehnike udarca in postavitve vratarja. Zaključek je lahko:



**SKICA 10: Zaključek v bližnji in daljši kot vrat (Vir: R. Stajnko, 2008)**

- udarec v bližnji kot vrat – izbira tega udarca je najbolj odvisna od postavitve napadalca, od hitrosti gibanja, od časa, ki ga ima na razpolago in postavitve vratarja na vratih. Zelo pomembna je preciznost udarca (SKICA 10);
- udarec v daljši kot vrat – lahko uporabimo notranji del stopala ali zunanji del stopala druge noge. Izbira tega udarca je najbolj odvisna od postavitve vratarja in položaja nasprotnega igralca glede na žogo in vratarja (SKICA 10);
- zaključek napada po predhodnem varanju vratarja.



## **2.2 Metode za učenje igre**

Situacijska metoda in metoda igre sta po vsebini in načinu posredovanja nogometnih motoričnih sposobnosti, tehnično-taktičnih informacij in drugih elementov nogometne igre najpomembnejši metodi v procesu učenja in treniranja nogometašev ter nogometnih ekip.

**Situacijska metoda** – je prevladovala v preteklosti. Pomeni uporabo igralnih situacij, ki so vezane na igralna mesta v okviru sistema («šablone» brez in z nasprotnikom). Situacijska metoda se uporablja pri učenju tipičnih in atipičnih igralnih situacij v vseh fazah igre. Osnovni namen te metode je taktična informiranost nogometaša. Stopnja znanja tehnično-taktičnih prvin mora biti zelo visoka, da omogoča izpopolnjevanje teh prvin v oteženih in olajševalnih okoliščinah. Težavnost teh okoliščin pa moramo prilagajati sposobnostim vadečih in namenu vadbe. Trener mora posredovati nekaj idej, kako reševati določene situacije med igro (Verdenik, 2005).

S tako vadbo se poskuša podpreti oblikovanje skupnega mišljenja z oblikovanjem določenih struktur. Te izvedejo vnaprejšnjo selekcijo in s tem vežejo odprto kompleksnost možnosti na ozek vzorec običajnih, pričakovanih ali kako drugače veljavni relacij. Ta metoda temelji na podmeni, da bodo igralci prepoznali ta vzorec oz. prepoznali situacijo in se ustrezno odzvali. To je načelo inštrumentalnega učenja, ki povezuje dražljaj in odziv. Iz prakse je znano, da je zgornjo podmeno težko uresničiti. Razlogi so v tem, da vsi igralci ne prepoznajo situacije ali pa je ne prepoznajo v celoti. Ta metoda ima tudi negativne posledice. Pretirana vadba omejuje svobodo v igri in utegne zavreti individualno ustvarjalnost (Oblak, 1993).

**Metoda igre** – je vodilna metoda pri učenju in vadbi nogometnih vsebin. Pomeni najkrajšo in tudi najučinkovitejšo pot do igre. V igralnih oblikah, ki so podobne nogometni igri, niso pa še nogometna igra, učimo in predvsem izpopolnjujemo neko nogometno gibanje. Igralne oblike vsebujejo samo nekatere značilnosti in zahteve nogometne igre, največkrat so poenostavljene in jim lahko, glede na namen, spreminjamo pravila (različni številčni odnosi med igralci, prosti igralci, različna velikost prostora, prilagojena pravila igre). Ta metoda vadečim pomeni veselje, jim prinaša večjo motiviranost, sproščenost, dovolj je individualizacije, večja je raznovrstnost reševanja igralnih situacij in tudi v zagotavljanju igre. S tem razvijamo igro (uigravanje), specialno vzdržljivost, tehniko, agresivnost itd.. Metoda ima tudi svoje slabosti: avtomatizacija napačnega izvajanja gibanja, prevelika individualnost, napačno oblikovanje medsebojne komunikacije v igri (Verdenik, 2005).

Ta metoda zagotavlja, da se individualne sposobnosti prevajajo v kolektivni učinek. Obstaja namreč nevarnost pretirane individualizacije. Pri učenju nogometne igre v fazi napada, je ta metoda izrednega pomena pri ustvarjanju enakosti mišljenja.

Znano je, da je perceptivni mehanizem odvisen od pogostosti interakcije v skupini in od povezanosti (kohezivnosti) skupine (Oblak, 1993).

**Najboljše je, če kombiniramo metodo igre s situacijsko metodo!**

### **2.2.1 Uporaba igralnih situacij pri pripravi in zaključku napada preko krilnega položaja**

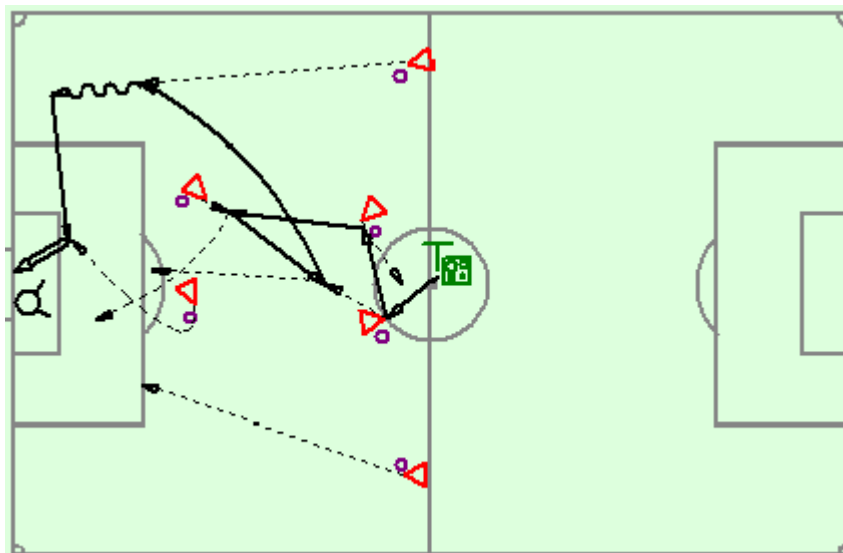
V vsaki fazi oziroma podfazi igre, kljub temu, da težimo k svobodni ustvarjalni igri, organiziranosti delovanja moštva ne smemo zanemariti. Zato je potrebno za vsako fazo igre oblikovati ustrezne igralne situacije, predvideti njihovo reševanje z medsebojnim sodelovanjem igralcev. Igralne situacije, ki se na tekmah večkrat ponavljajo, imenujemo osnovne tipične igralne situacije, ki so vidne v vsaki podfazi igre. K osnovnim tipičnim situacijam prištevamo tudi tiste, ki so vezane na prekinitve igre: metanje outa, prosti in kazenski strel, kot, udarec od vrat in sodniška žoga. Tem nasprotne so atipične igralne situacije, ki jih igralci oblikujejo z improvizacijo. Rešitve so nepredvidljive, vedno drugačne, izpelje pa jih lahko posameznik ali tudi igralci z medsebojnim sodelovanjem. Tipične igralne situacije so tesno povezane tudi s sistemom in taktiko igre. Čim večje je njihovo število, bolj raznovrstna in organizirana je igra moštva. To seveda ne pomeni, da igra s protinapadom, kjer pripravo in zaključek napada celo preskočimo ali jo poenostavimo. Igra z manjšim številom tipičnih situacij je omejena, manj kakovostna in slabše organizirana. Tega ne zmore nadoknaditi niti ustvarjalnost posameznikov (Elsner, 2004).

Pomembno pri oblikovanju igre je, da se trener vnaprej odloči, v kakšni meri hoče oblikovati določene načine napada in v kolikšni jih želi formalizirati. Na osnovi te odločitve mora iz možnih oblik napada po krilnih položajih ali skozi sredino izbrati tiste, za katere meni, da jih igralci lahko izpeljejo. Učenje oblik napada, ki jih ne morejo izvesti, nima smisla. Glede na sposobnosti igralcev mora izbrati najprimernejše oblike igralnih situacij. Pomen igralnih situacij ni samo v tem, da lahko ustvarjamo določene strukture, ki naj bi nam zagotovila določeno vedenje, temveč tudi v tem, da lahko učimo temeljna načela sodelovanja oz. temeljne zakonitosti sodelovanja igralcev v fazi napada (Tarbuk, 1991).

Igralna situacija na krilnem položaju kaže gibanje žoge, gibanje igralcev, ki napadajo in obrambnih igralcev. Vsebuje strukturne enote cikličnega gibanja (teki, vodenja ...) in acikličnega gibanja (varanja, skoki, meti, udarci žoge ...). Zaključek take situacije je lahko podaja iz krilnega položaja ali pa neposreden udarec na vrata. V pripravi in zaključku napada po krilnem položaju se pripravljajo največkrat tipične situacije, katere igralci v večini rešujejo brez težav in jih vemo analizirati. Včasih pa se pojavijo tudi atipične situacije, ki jih kvalitetni igralci rešujejo vedno na drugačen način

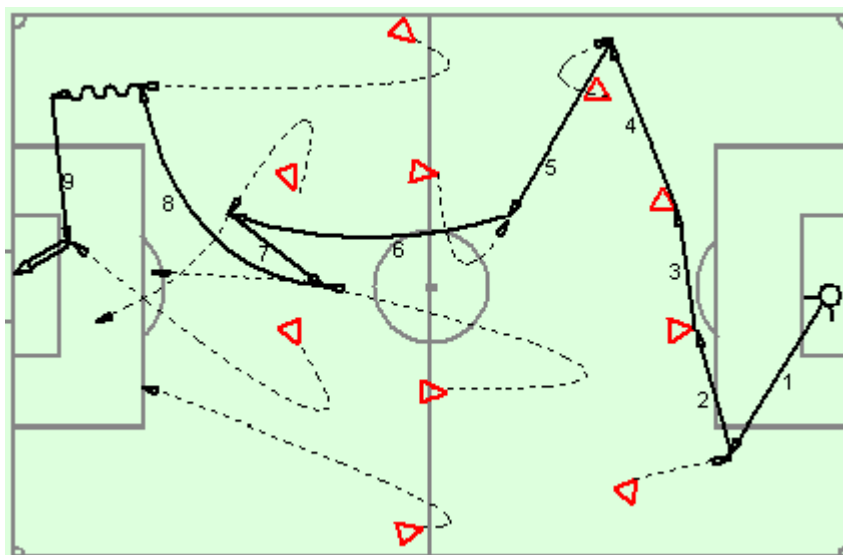
(improvizacija). Le-te je zelo težko analizirati, ker so v veliki meri odvisne od sposobnosti posameznih igralcev (Lovrenčič, 1991).

- **Tipična igralna situacija: SKUPINSKA TAKTIKA** – situacija, v katero je vključena skupina igralcev (SKICA11)



SKICA 11: Primer učenja tipične igralne situacije – skupinska taktika (Vir: R. Stajniko, 2008)

- **Tipična igralna situacija: MOŠTVENA TAKTIKA** – situacija, v katero je vključeno vso moštvo (SKICA 12)



SKICA 12: Primer učenja iste igralne situacije s celotnim moštvo (Vir: R. Stajniko, 2008)

Igralno situacijo, ki jo bomo izvedli na tekmi, učimo najprej samo z igralci, ki so vključeni v samo akcijo (SKUPINSKA TAKTIKA – SKICA 11). Medtem ko vadijo napadalci in nekateri zvezni igralci (tudi obrambni) pripravo in zaključek napada, lahko ostali (obrambni in ostali zvezni) vadijo prehod iz obrambe v napad. Na koncu

prehod v napad in pripravo po krilnem položaju povežemo (MOŠTVENA TAKTIKA – SKICA 12).

Metodika učenja nove igralne situacije (upoštevanje didaktičnega načela od lažjega k težjemu):

- razlaga in poudarek na demonstraciji;
- izvedba v počasnem teku brez obrambnih igralcev in odpravljanje napak (nevarnost avtomatizacija napake);
- izvedba v počasnem teku ob prisotnosti pasivnih obrambnih igralcev (ti ne odvezemajo žoge, ampak nakažejo prisotnost nasprotnikovih igralcev);
- izvedba v visokem tempu, kjer dodamo namesto obrambnih igralcev v kazenski prostor figure. Ob prisotnosti figur morajo biti podaje v kazenski prostor pravilno izvedene. Tako mora biti podaja na prvo vratnico izvedena pred figure, na drugo nad, in če želimo izvesti globinsko podajo, čez figure (za hrbet obrambi);
- izvedba ob pol aktivnih in aktivnih obrambnih igralcih. Te lahko dodamo v kazenski prostor (ovirajo igralce v skoku – izbijajo žogo) ali v pripravo napada, kjer vršijo pritisk (težje izvedljiva podaja v kazenski prostor, napadalci težje zaustavijo žogo in odigrajo povratno ...). Na straneh jim lahko naredimo dodatne linije iz klobučkov, skozi katere izvedejo protinapad.

Kombinacije naj izvajajo igralci v čim večjem tempu, podaje pa morajo biti precizne. Žoge, ki so podane za hrbet igralcu, ki vteka, so neuporabne. V nasprotnem primeru mora trener posredovati. Treba je upoštevati pravilo prepovedanega položaja.

Tudi igralne situacije celotnega moštva učimo najprej brez obrambnih igralcev. Gre za t.i. prehode 11:0 oz. šablono napada od vratarja do zaključka. Ko vidimo, da kombinacije stečejo (avtomatizacija), lahko po potrebi dodamo nove.

Ko uigravamo celotno moštvo, igralce razdelimo na skupine in jih porazdelimo na igralna mesta v okviru sistema 1-4-4-2 na eni polovici. Ker so za igralce take vaje monotone, jih ne smemo predolgo trenirati. Vseeno pa jih moramo skozi različne treninge večkrat priklicati. Dobro je, da jih v trening vključimo že takoj po ogrevanju, saj zahtevajo visoko koncentracijo (Barez, 2007).

Na tekmi igralcem prepustimo naj čim več sami izbirajo, kako bodo pripravili napad (kreativnost) . Od njih je tudi odvisno, ali bodo napadali skozi sredino ali preko krilnega položaja. Zato je dobro, da igralcem demonstriramo veliko število različnih kombinacij. Če hočemo, da igralci pripravijo napad preko krilnega položaja, lahko na sredini igrišča postavimo cono iz klobučkov v obliki pravokotnika, kjer si igralci ne smejo podajati. Ko se nasprotno moštvo določeni igralni situaciji prilagodi, pride v ospredje tudi improvizacija posameznika. Z večkratno ponovitvijo določenih igralnih

situacij dobi igralec sliko, kakšno igro od moštva zahteva trener. V igralcu vzbudi »skupinsko zavest«, ki postavi moštvo na višji nivo od posameznika.

Če bodo naučene akcije uspele tudi na tekmi, je odvisno od tega:

- ali se nasprotnik s postavljanjem ve prilagoditi na našo igro (organiziranost);
- ali posameznik s samostojnimi akcijami ruši našo igro.

Zahteve za uspešnost akcije:

1. tehnična brežhibnost;
2. hitrost potovanja žoge;
3. sodelovanje vseh igralcev v igri (tudi tistih brez žoge);
4. uspešen zaključek po podaji v kazenski prostor in vtekanju bodisi napadalcev bodisi zveznih igralcev.

### **2.2.2 Uporaba igralnih oblik pri pripravi in zaključku napada po krilnem položaju**

Igralne oblike so različne oblike iger – zelo podobne ali skoraj identične pravi igri. Vsebujejo praviloma vse strukturne enote igre v obrambi in napadu in sočasno razvijajo vse prvine nogometnih motoričnih sposobnosti. Imajo posebne naloge, prilagojena pravila, različne številčne odnose med igralci, proste igralce, različne velikosti prostora ... Hkrati imajo vpliv na uigravanje moštva, specialno vzdržljivost, tehniko, agresivnost in hkrati razvijajo naloge v fazi branjenja in fazi napada. Prednost igralnih oblik je tudi v tem, da jih je mogoče prirejati in jim spreminjati naloge glede na cilj. Uporabne so za vse kategorije igralcev, zahtevajo malo žog in drugih rekvizitov, majhno igralno površino, zato so uporabne tudi v zaprtih prostorih. Prizadevnost igralcev je zaradi motiviranosti, ki jo vzbuja igra, zelo velika. Igralne oblike, ki so povezane s streljanjem na vrata, dajejo igralnim oblikam še posebno vrednost. Biti morajo po obliki oziroma zahtevnosti izvedbe prilagojene ne le starostni stopnji, ampak tudi sposobnostim igralcev (Verdenik 2007).

V današnjem času je nogometni trening prevečkrat ločen po osnovnih komponentah nogometa, kot so tehnika, taktika ali kondicija. Tako zasledimo, da se na samem treningu trenira samo eno od komponent. Še posebej pri kondiciji, kjer so posamezne vaje moči, hitrosti ali vzdržljivosti nesistematično in enostransko podane v planiranje treninga. Sprinti, poskoki ali teki v krogu se še vedno pogosto uporabljajo na treningih. Cilj vsakega treninga je sistematično izboljšati sposobnosti igralca in celotnega moštva oz. jih vzdrževati na čim višjem nivoju. Vrsta treninga je odvisna od samih zahtev igre, sposobnosti igralcev, njihove starosti in glede na to, katere sposobnosti želimo izboljšati (tehnika, taktika ali kondicija). Če analiziramo nogometno igro, vidimo, da je med igro veliko kratkotrajnih visokih intenzivnosti (sprinti, skoki, medsebojni dvoboji ...), ki se medsebojno prepletajo s kratkotrajnimi

odmori (prekinitve igre: prekrški, prepovedani položaji, vratarjeva žoga ...). Zato moramo igralce temu primerno pripraviti. Za igralca je manj produktivno, če poskušamo te zahteve zadostiti z vajami (npr. serije sprintov, intervalni teki ...), saj niso tako specifične, kot če jih razvijamo skozi igro. Hkrati pa igralci niso tako motivirani. Specifične pa niso zato, ker morajo biti hitrost, moč, agilnost, koordinacija in vzdržljivost v tesni povezanosti z tehnično-taktičnimi elementi. Ta odnos se kaže v tem, da lahko tehniko in taktiko izvajamo samo, če imamo dobre temeljne kondicije oz. dobra kondicija je uporabna le, če imajo igralci tudi tehnično in taktično znanje. Tudi tehnično znanje je uporabno le, če ga lahko uporabimo pri največji dinamiki pod pritiskom nasprotnika in na manjšem prostoru. Taktične cilje, ne glede na to, ali gre za individualno, skupinsko ali moštveno taktiko, pa lahko zadovoljimo le z dobrim tehničnim znanjem (Mayer, 2005).

Igralne oblike lahko izvajamo le z določeno skupino igralcev (skupinska taktika) ali z celotnim moštvom (moštvena taktika). Kako dolgo traja posamezna igralna oblika, je odvisno od njenih zahtev. Vsaka ima svoj čas trajanja, vendar pa ga lahko prilagajamo. Če je igralcem všeč, jo lahko izvajamo dalj časa. Ko vidimo, da imajo igralci pri izvajanju težave oz. ne razumejo pravil, jim večkrat razložimo ali pravila spremenimo (olajšamo ali otežimo).

Spreminjanje igralnih oblik (Mayer, 2005):

- zmanjšamo ali zvečamo velikost igrišča (večje: prenos žoge in veliko tekanja; manjše: več dotikov in podaj);
- omejimo število dotikov (štiri, tri, dva, direktna, neposredna prosta – po direktni prosta), za eno moštvo (npr. za tisto, ki ima številčno premoč) ali obe moštvi, v določenih conah ali za določene igralce;
- časovna omejitev za določeno akcijo (npr. zaključek napada);
- zmanjšamo število igralcev ali dodamo proste igralce (različna številčna razmerja);
- omejimo nogo (npr. igra samo z slabšo nogo);
- omejimo zaključek na vrata (direkten zaključek, samo z glavo itd.);
- zmanjšamo vrata ali postavimo več vrat (večja vrata: več zadetkov, lahko tudi vodenje čez linijo namesto vrat; manjša: za večjo koncentracijo in preciznost ob zaključku; več vrat: orientacija v prostoru);
- ostalo: preden zaključijo, se morajo vsi dotakniti žoge, vsi biti čez polovico, različno pokrivanje (consko, individualno ali kombinirano), samo določeni igralci lahko dosežejo zadenek itd..

Med odmori izvajamo raztezne vaje, lahko pa odmor izkoristimo tudi za analizo igralne oblike. Potrebna je dobra organizacija (markirne majice, klobučki, rezervne žoge – za povečanje intenzivnosti in da ne prihaja do nepotrebnih vmesnih odmorov

...). Igralne oblike je potrebno večkrat ponoviti. Vsako igralno obliko se lahko prilagodi njenim zahtevam. Zato je potrebno biti čim bolj kreativen in paziti na starostno stopnjo ter znanje vadečih. Ko prilagajamo število igralcev, je dobro, da ohranimo neko osnovno razporeditev igralcev. Tako lahko šest igralcev postavimo v sistem 4-2 ali 3-1-2, sedem igralcev v sistem 4-1-2 ali 4-2-1 in osem igralcev v sistem 4-2-2 ali 2-4-2. Možne so tudi druge oblike, vendar moramo vedeti, zakaj ga uporabljamo.

Če hočemo, da postane neka igralna situacija naučena (avtomatizirana – igralci jo nevede izvajajo), moramo prirediti igralno obliko tako, da se skozi igro le ta čim večkrat ponovi. Primer: če vidimo, da se na tekmi po podaji v kazenski prostor ne vključuje zvezna linija, jim damo nalogo, da napadalca ne smeta sama zaključiti, ampak morata počakati na potrditev enega od zveznih. Tako povečamo možnost, da dobimo dvoboj v zraku, saj imamo v skoku več igralcev. Enako naredimo tudi, če hočemo popraviti določen element (npr. podaja na drugo vratnico).

Taktični problemi v napadu in kako jih rešujemo z uporabo igralnih oblik – metodo igre (Verdenik, 2005):

a) Ohranitev žoge (samo s hitrim gibanjem žoge, kjer se več igralcev istočasno giblje oz. odkriva, in z zadostno širino v napadu lahko ohranimo žogo v posesti.):

- ⇒ omejimo število dotikov z žogo (najtežje je direktno podajanje brez povratne). Direktno podajanje omogoča, da rešimo problem zgoščenega prostora (nasprotnik zamuja pri pokrivanju) in tako pride igralec z žogo za trenutek v situacijo, ko je nepokrit in z obrazom obrnjen proti nasprotnikovim vratom. Tako sta mogoča podaja v globino ali prodor
- ⇒ igralcem damo možnost, da sami odločajo, kdaj podajo in kdaj se odločijo za prodor.

b) Problem kreativnosti in presenečenja v igri:

- ⇒ tek za podano žogo (še posebej pri podaji v konico napada);
- ⇒ direktne podaje napadalcev;
- ⇒ vključevanje zveznih igralcev v konico napada;
- ⇒ ustvarjanje številčne premoči (2 : 1);
- ⇒ povratna podaja je »signal« za podajo v konico;
- ⇒ poigravanje: krilo, sredina, globina ...
- ⇒ koncentracija igre na eno in hiter prenos na drugo stran;
- ⇒ udarec na vrata iz druge vrste;
- ⇒ sprostiti igralcev »potencial« (čim več naj sami razmišljajo).

c) Problem »timinga« podaje v globino in zaključka:

- ⇒ osnova je v medsebojnem opazovanju;
- ⇒ usklajenost odkrivanja, varanja in podajanja.

d) Kdaj podaja napadalcu v noge in kdaj v prostor – odvisno od:

- ⇒ načina pokrivanja nasprotnega branilca (blizu ali na razdalji);
- ⇒ velikost praznega prostora za nasprotno obrambno linijo.

e) Hitrost vključevanja v napad:

- ⇒ podaja na prostega in dve direktni, šele nato zaključek;
- ⇒ obvezna podaja soigralcu pred udarcem na vrata (potrditev).

f) Izkoristiti moment odvzete in podane žoge:

- ⇒ po odvzeti žogi takoj podaja v globino (npr. med tremi podajami najmanj ena v globino) in vključevanje soigralcev.

Učenje nove igralne oblike (Mayer, 2005):

- razdeliti igralce na skupine (paziti da so homogene);
- kratka in jedrnata razlaga igralne oblike (pravila, velikost prostora, taktične zahteve...);
- demonstracija ene skupine z razlago trenerja;
- vprašanja igralcev in odgovori s podrobnejšimi informacijami;
- izvajanje igralne oblike.



### **3.0 CILJI**

Glede na predmet in problem naloge so bili postavljeni naslednji cilji:

1. Analizirati skupinsko in moštveno taktiko v napadu najboljših evropskih moštev s posebnim poudarkom na značilnostih priprave in zaključka napada po krilnem položaju.
2. Na osnovi analize opazovanih tekem predstaviti situacijsko metodo – to je tipične in atipične igralne situacije (skupinska in moštvena taktika) za učenje in izpopolnjevanje priprave in zaključka napada po krilnem položaju.
3. Na osnovi analize opazovanih tekem predstaviti metodo igre – to je igralne oblike (skupinska in moštvena taktika) za učenje in izpopolnjevanje priprave in zaključka napada po krilnem položaju.

### **4.0 METODE DELA**

Uporabili smo faktografsko metodo zbiranja in analiziranja gradiva, aktualnih knjig in učbenikov, ki se nanašajo na to temo. Posebej smo pregledali literaturo, ki se nanaša na učenje nogometa in taktiko v nogometu.

Uporabili smo gradivo, ki je dostopno na medmrežju, informacije in podatke iz diplomskih nalog, ki so bile napisane na to temo. Vir informacij so tudi strokovne revije, tako domače kot tuje in lastne izkušnje.

Za grafično ponazoritev smo uporabili program PC- Fussballtrainer 2004.

Informacije iz posameznih tekem sem zbral s pomočjo videoanalize (110 tekem angleške lige in lige prvakov v sezoni 2007/2008).

## 5.0 RAZPRAVA














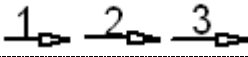







V nadaljevanju bodo predstavljeni le nekateri primeri priprave napada po krilnem položaju najboljših evropskih moštev, in sicer v sistemu 1-4-4-2. V sezoni 2007/08 so igrali najmodernejši nogomet angleški klubi, zato smo izbrali največ igralnih situacij Arsenala (7x), Manchestera (5x) in Liverpoola (4x). Druge situacije, ki so predstavljene v diplomski nalogi, pripadajo ekipam: Celtica, Bayern, Portsmoutha, Rosenborga in Werderja iz Bremna. Vse ekipe igrajo v sistemu 1-4-4-2 in druge različice tega sistema. Situacijo, ki se je zgodila na tekmi, smo najprej opisali in nato grafično prikazali. Za vsako situacijo na tekmi so opisane tipične ali atipične igralne situacije skozi skupinsko in moštveno taktiko ter igralne oblike, kjer se te situacije čim večkrat ponovijo.

Igralne situacije smo nato razčlenili glede na število napadalcev ter zveznih in obrambnih igralcev. Igralna mesta so razdeljena po črkah, opisan je potek situacije in druge možnosti izvajanja. Napisane so za skupino igralcev (skupinska taktika) in za celotno ekipo (moštvena taktika).

Za vsako igralno obliko smo našteali elemente, ki so značilni za posamezno igralno obliko, opisali organizacijo in izvajanje igralne oblike ter dodali še druge možnosti izvajanja igralne oblike.

V diplomski nalogi je predstavljenih 23 primerov situacij, ki so se zgodile pri pripravi in zaključku napada preko krilnega položaja. V večini situacij so ekipe prišle do zaključka, le v nekaterih situacijah so jim nasprotniki blokirali strel ali so zgrešili žogo (ni bilo zaključka na vrata). Primere smo združili po igralnih oblikah. Za več primerov je predlagana ena igralna oblika. Upoštevali smo tudi sistematičnost in postopnost. Tako smo na začetku predstavili enostavne tehnično-taktične vaje v sodelovanju treh ali več igralcev. Najbolj osnovni tehnični elementi, ki se uporabljajo na krilnem položaju, so vodenje, varanje, podaja v kazenski prostor in zaključek. Te smo predstavili na začetku, kjer je prišlo do situacije, ko igralec na krilu vodi žogo, napadalca pa skačeta v zaključku. Vaje uporabljamo, ko želimo izboljšati predvsem tehnično znanje, kot so podaje v kazenski prostor in zaključki na vrata ter enostavne taktične situacije, kot so dvojna podaja, vtekanje za hrbet, podaje na tretjega, globinske podaje z vtekanjem, križanje napadalcev itd. Zato je dobro, da jih uporabljamo predvsem v pripravljalnem obdobju. Pri takih vajah je pomembno čim večje število ponovitev tehnično-taktičnih elementov. Trenerji lahko uporabljajo te elemente pri vseh igralcih.

Legenda za skice:

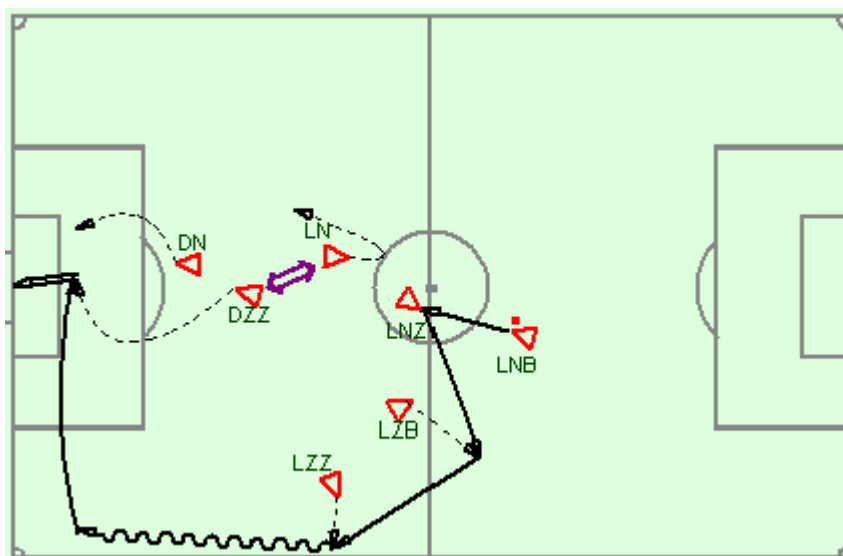
|   |                                |
|---|--------------------------------|
|    | NAPADALEC                      |
|    | NAPADALEC Z ŽOGO               |
|    | OBRAMBNI IGRALEC               |
|    | VRATAR                         |
|    | PROSTI IGRALEC (joker)         |
|    | FIGURA (imitacija igralca)     |
|    | PODAJA PO TLEH                 |
|    | VISOKA PODAJA                  |
|    | VODENJE                        |
|   | VARANJE                        |
|  | ZAKLJUČEK                      |
|  | GIBANJE IGRALCA                |
|  | MOŽNOST PODAJ                  |
|  | ZAPOREDJE PODAJ                |
|  | PODAJANJE IN GIBANJE OBRAMBNIH |
|  | POMOŽNA VRATA                  |
|  | ČRTA OMEJITVE PROSTORA         |
|  | STOŽEC                         |
|  | KLOBUČEK                       |
|  | TRENER                         |
|  | REZERVNE ŽOGE                  |

## 5.1 Priprava in zaključek napada po krilnem položaju z vodenjem in preigravanjem ter podajo iz krila pred vrata

### Tekma: Dynamo : Manchester United – 2 : 4 (Liga prvakov, 23.10.2007)

- **Situacija na tekmi, kjer je prišlo do vodenja, podaje na PRVO VRATNICO in zaključka:**

LN (Tevez) in DZZ (Ronaldo) sta zamenjala položaje. LNB (Vidić) poda naprej do LNZ (O'Shea) in ta do LZZ (Giggs). LZZ preigra nasprotnega branilca in poda srednje visoko žogo v kazenski prostor, kjer čakata DZZ in za njim DN (Rooney). Zadetek DZZ z glavo (SKICA 13).

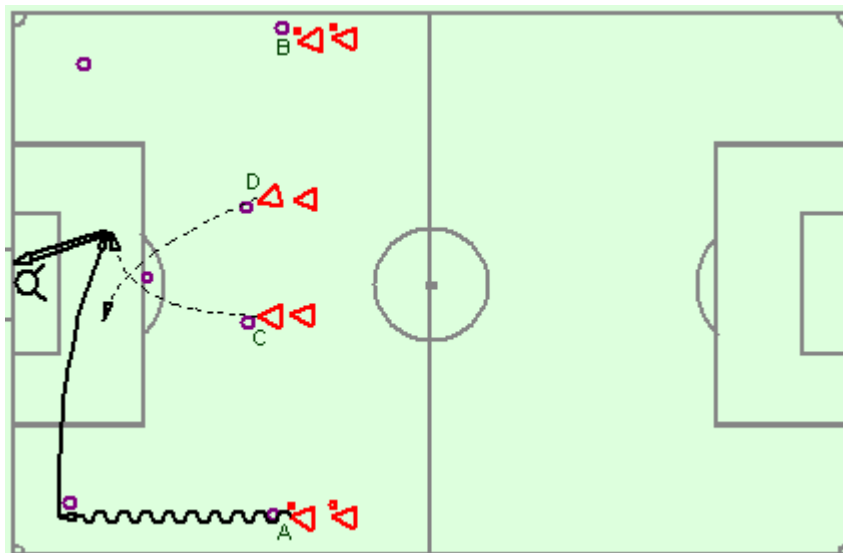


SKICA 13: Prenos žoge na stran, vodenje, podaja na prvo vratnico in zaključek z glavo (Vir: R. Stajanko, 2008)

- **Tipična igralna situacija – skupinska taktika (SKICA 14): Vodenje, podaja iz krila pred vrata, križanje napadalcev in zaključek:** Vajo lahko izvajajo vsi igralci. Igralca A in B imata žogo, jo izmenično vodita do klobučka in podata v kazenski prostor. Igralca C in D stečeta v kazenski prostor, križata po klobučku in zaključita na vrata. Lahko imata žogo tudi D in C in jo podata diagonalno na A ali B.
  - a) Kasneje lahko dodamo obrambna igralca v kazenski prostor (ovirata napadalce ob zaključku) in dodamo obrambnega igralca 3–4 m pred igralca A (B) in ga mora preigrati (1 : 1);
  - b) Lahko ga dodamo za igralca A (B), da na njem vrši pritisk (igralec težje izvede podajo pred vrata);
  - c) Možnost: tekmovanje med skupinama. A in D sta skupaj, prav tako B in C. Zadetek z glavo je vreden tri točke, direkten zadetek dve, sprejem žoge in

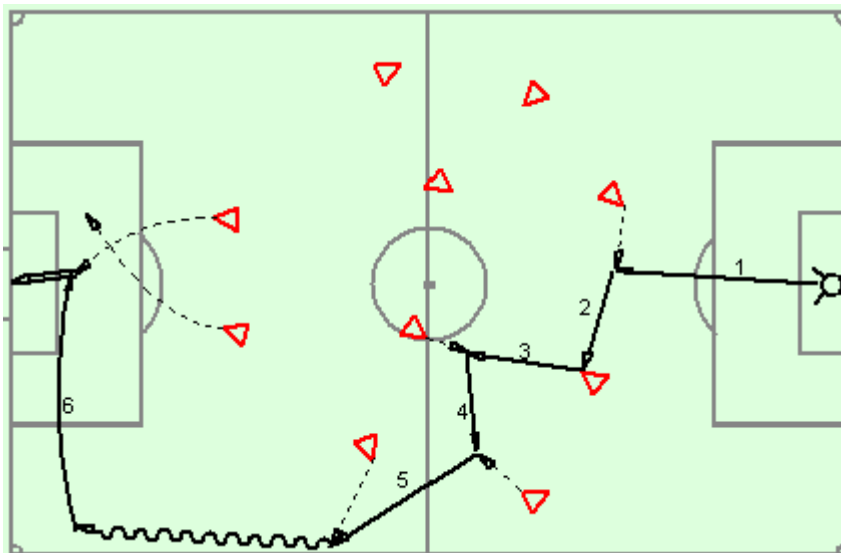
zadetek pa eno točko. Lahko tudi križata pred klobučkom (k podajalcu in vstran);

- d) Vajo lahko izvajata samo dva igralca, tako da en vodi, drugi pa izvede podajo v kazenski prostor.



SKICA 14: Vodenje, podaja iz krila pred vrata, križanje napadalcev in zaključek (VIR: R. Stajniko, 2008)

- Tipična igralna situacija 11 : 0 – moštvena taktika (SKICA 15): *prenos žoge na krilni položaj, vodenje, podaja iz krila pred vrata in zaključek:*

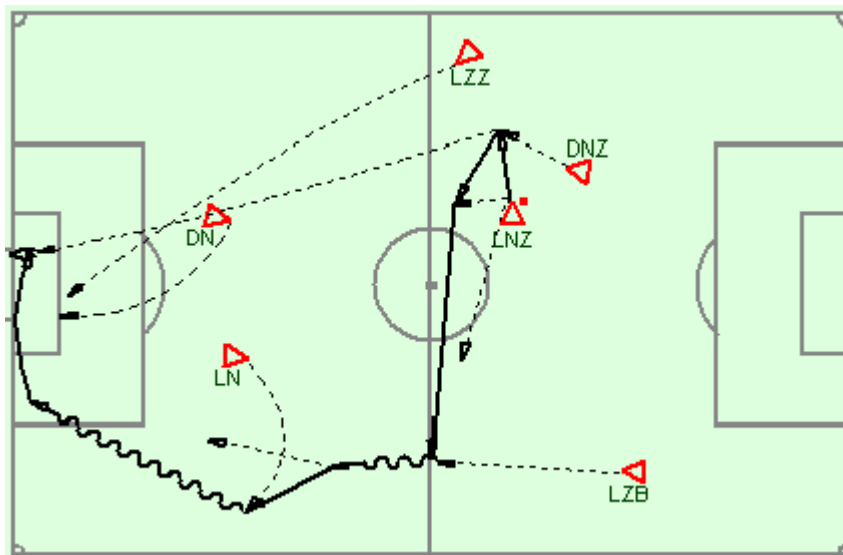


SKICA 15: prenos žoge na krilni položaj, vodenje, podaja iz krila pred vrata in zaključek (Vir: R. Stajniko, 2008)

## Tekma: Manchester United : Arsenal – 4 : 0 (Angleški pokal, 16. 2. 2008)

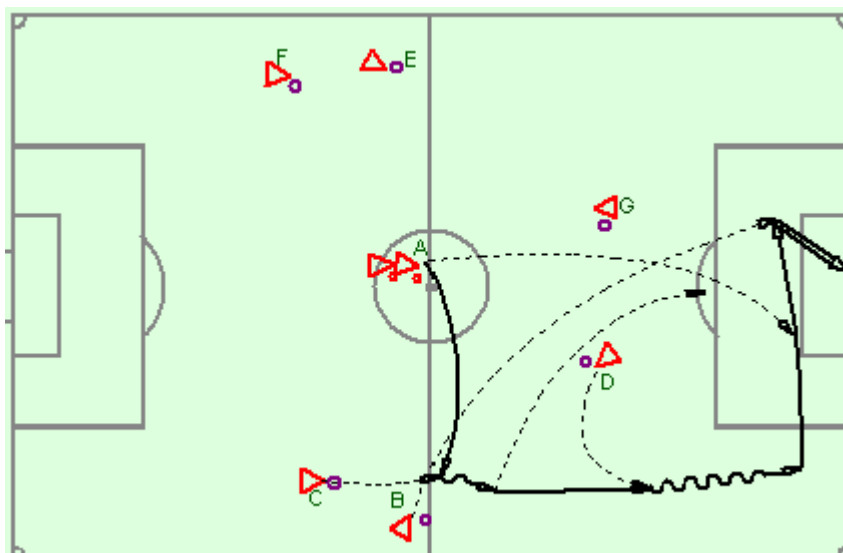
- **Situacija na tekmi, kjer je prišlo do hitrega prenosa žoge na krilni položaj, prodora napadalca, podaje iz krila na DRUGO VRATNICO in zaključka:**

LNZ (Carrick) odigra dvojno podajo z DNZ (Fletcher). Vtekanje LZB (Evra) in podaja na njega. Sledi podaja naprej na LN (Nani). Vključevanje DNZ in DN (Sahaja). Zadaj čaka DZZ (Park). Sledi dvoboj 1:1 in podaja na drugo vratnico. Zadetek DNZ z glavo (SKICA 16).



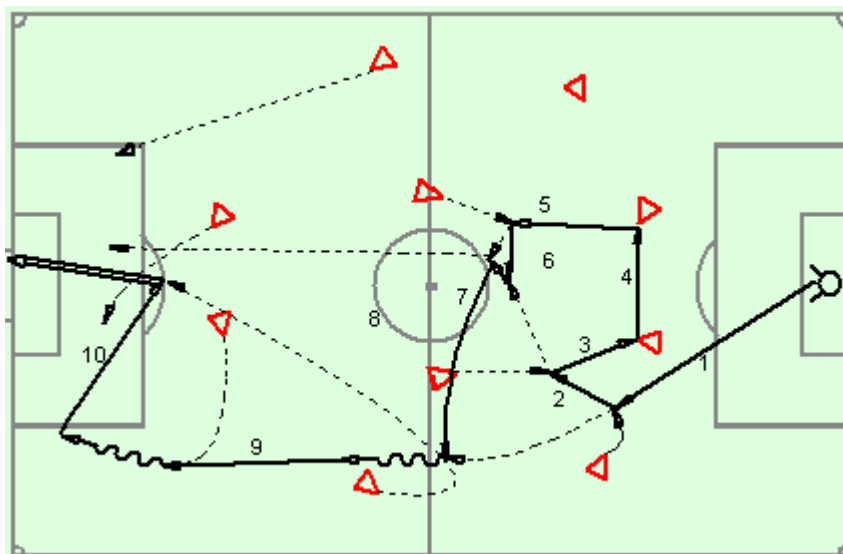
SKICA 16: Prenos žoge na krilni položaj, prodor napadalca, podaja iz krila na 2. vratnico in zaključek (Vir: R. Stajniko, 2008)

- **Tipična igralna situacija 4 : 0 – skupinska taktika (SKICA 17): prenos žoge na krilni položaj do zunanega branilca (praznjenje prostora zunanega zveznega igralca), podaja naprej do napadalca, prodor napadalca in podaja iz krila v kazenski prostor:** Vajo izvajajo izmenično notranji in zunanji zvezni, napadalec in en zunanji branilec. Notranji zvezni A poda žogo na zunanega branilca C. Med tem časom sprazni prostor zunanji zvezni B. Zunanji branilec poda žogo naprej do napadalca D in steče v kazenski prostor. Na drugo vratnico vteka zunanji zvezni igralec B in na prvo vratnico notranji zvezni igralec A. Na povratno čaka zunanji branilec C.
  - a) lahko dodamo obrambna igralca, ki ju morata napadalca preigrati (1 : 1);
  - b) zunanji zvezni igralec B lahko poda do napadalca D;
  - c) zunanji branilec odigra z napadalcem dvojno podajo in sam izvede podajo pred vrata;
  - d) zunanji zvezni ali zunanji branilec sama izvedeta prodor in podata iz krila pred vrata.



SKICA 17: Prenos žoge na krilni položaj, podaja na napadalca, prodor, podaja iz krila pred vrata in zaključek (Vir: R. Stajnko, 2008)

- Tipična igralna situacija 11 : 0 – moštvena taktika (SKICA 18): *prenos žoge na stran, podaja do napadalca, prodor, povratna podaja v iz krila in zaključek:*

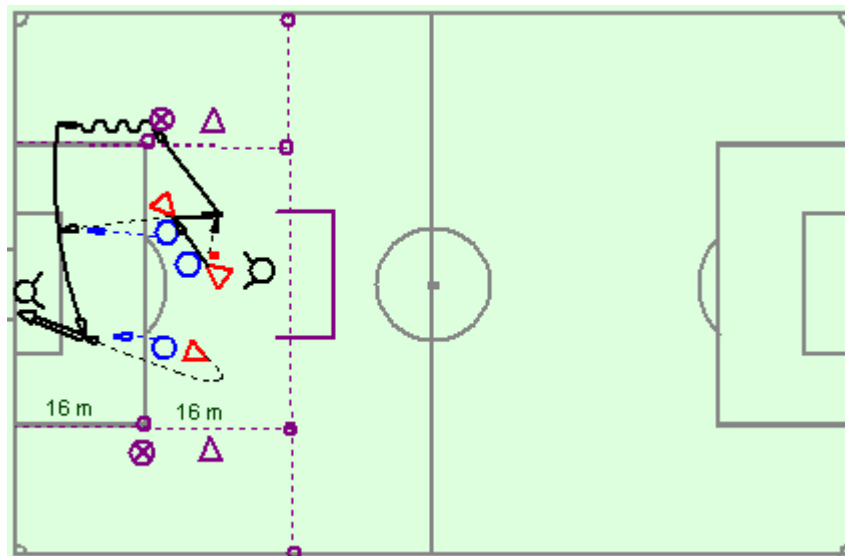


SKICA 18: Prenos žoge na stran, podaja do napadalca, prodor, povratna podaja v iz krila in zaključek (Vir: R. Stajnko, 2008)

- ❖ Igralna oblika 2+3 : 3+2 – skupinska taktika (SKICA 19): *Igra 3 : 3 v sredinski coni z dvema prostima igralcema na krilnih položajih :*

- Organizacija: 10 igralcev + 2 vratarja, 1/3 igrišča, ena pomožna vrata, 1 žoga + rezervne, klobučki , markirne majice.
- Izvedba: Igra 3 : 3 v označenem prostoru. Na krilnih conah se nahajata dva prosta igralca od vsake ekipe. V sredini imajo dva dotika. Prosta imata poljubno število

dotikov. Prosta igralca ekipe, ki napada, morata biti na polovici označenega polja, kjer čakata na žogo. Ko jo dobita, se ju ne sme napadati. Zadelek po podaji prostega iz krila ali povratni podaji velja dve točki. Zadelek iz igre eno točko.



**SKICA 19: Igra 3 : 3 v sredinski coni z dvema prostima igralcema na krilnih položajih : (Vir: R. Stajniko, 2008)**

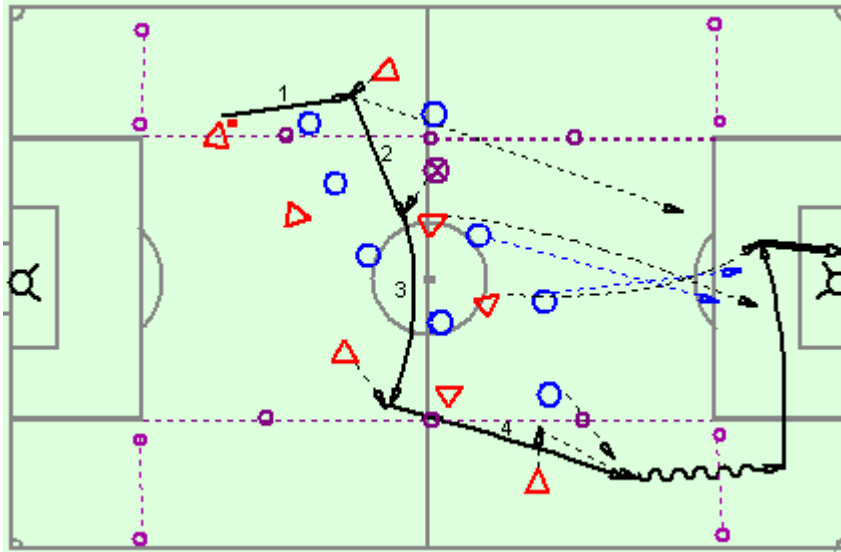
- Možnosti:
- 4 : 4 v polju (če povečamo prostor na  $\frac{1}{2}$  igrišča 6 : 6 – 8 : 8);
- prosti igralec ima samo dva dotika (forsiramo diagonalno podajo iz krila pred vrata);
- tudi drugi prosti igralec lahko vteka iz krila v kazenski prostor na podano žogo;
- dovoljene so dvojne podaje s prostim igralcem;
- samo dva prosta igralca (igrata z obema ekipama);
- brez prostih igralcev (v srednjem prostoru dva dotika, na krilnem položaju prosto);
- na krilnih položajih igra 2 : 1 (paziti na nedovoljeni položaj).

❖ **Igralna oblika 8 : 8+1 – moštvena taktika (SKICA 20): Igra 8 : 8+1 z linijami iz klobučkov na krilnih položajih:**

- Organizacija: 17 igralcev (20) + 2 vratarja, celotno igrišče, 1 žoga + rezervne, klobučki, markirne majice.
- Izvedba: Igra 8 : 8 +1 (9 : 9+1 ali 10 : 10) v sistemu 1-2-4-2. Ekipe, ki napada, mora pripraviti napad skozi vrata - linije iz klobučkov (dve liniji na vsaki strani nekaj metrov v stran od črte kazenskega prostora). Cilj: s prenosi žoge iz ene strani na drugo stran priti v situacijo, ko lahko igralec neovirano izvede prodor na krilnem položaju skozi mala vrata iz klobučkov in poda iz krila pred vrata. Zadelek po podaji iz krila velja le če je bila žoga podana ali vodena skozi vrata iz klobučkov. Če je napad po krilnem položaju otežen, moramo ustrezno povečati



vrata iz klobučkov (ali obratno). Na sredini neposredno prosta, na krilnem položaju prosta



SKICA 20: Igra 8:8+1 z linijami iz klobučkov na krilnih položajih (Vir: R. Stajnko, 2008)

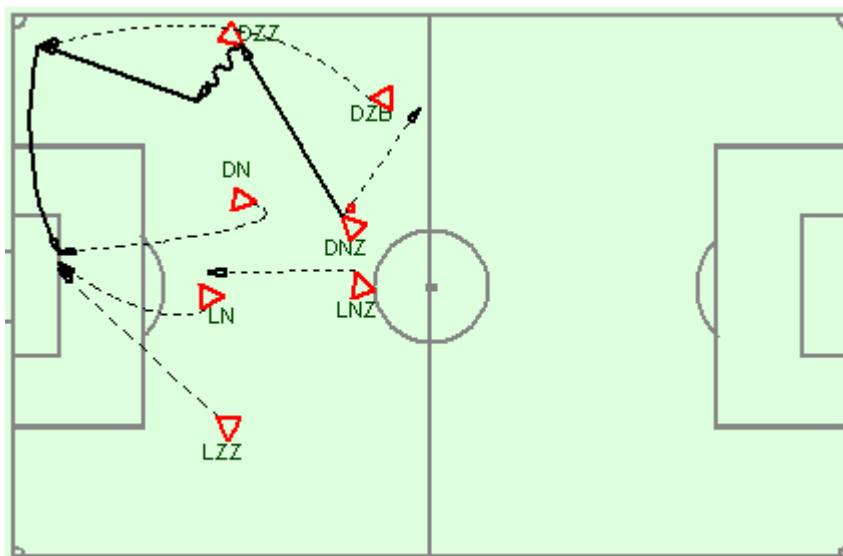
- Možnosti:
- preden žoga preide vrata iz klobučkov dva dotika, kasneje prosta;
- na krilnem položaju igra 1 : 1 (na začetku pasivni obrambni igralec nato aktivni – s tem izboljšamo sposobnost preigravanja v situaciji 1 : 1);
- lahko igrajo tudi skozi sredino (zadetek ena točka), preko krilnega položaja skozi vrata iz klobučkov (zadetek dve točki);
- igra na mala vrata iz klobučkov, ki so na krilnih položajih (brez velikih vrat);
- na sredino igrišča postavimo pravokotnik. V njem lahko igrajo z enim dotikom in okoli njega prosto, ali pa si žoge v njem sploh ne smejo podajati. Tako morajo igralci pripraviti napad izključno preko krilnih položajev;
- pred kazenskim prostorom na sredini igrišča postavimo liniji iz klobučkov, mimo katerih morajo igralci pripraviti napad;
- na krilnem položaju dodamo prostega igralca, ki se ga ne pokriva;
- dodamo prostega igralca na liniji iz klobučkov (preko linije lahko pridejo le s podajo na prostega);
- obvezna diagonalna podaja iz krila pred vrata za malimi vrati;
- na krilnem položaju igra 2:1 (glej skico 33 na strani 57).

## 5.2 Priprava in zaključek napada po krilnem položaju z dvojno podajo, vtekanjem za hrbet in podajo na tretjega

**Tekma: Celtic : Rangers – 2 : 1 (Škotsko prvenstvo, 27. 4. 2008)**

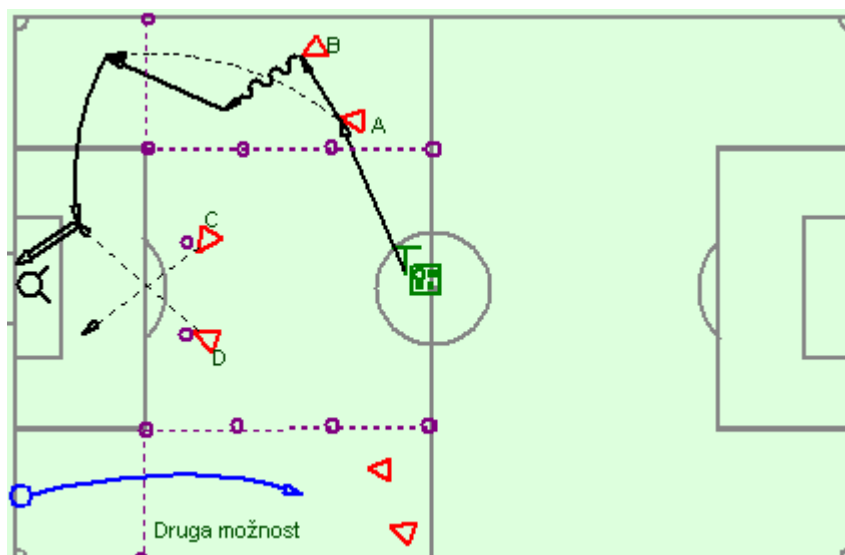
- **Situacija na tekmi, kjer je prišlo do vtekanja za hrbet in podaje na PRVO VRATNICO:**

Prosti strel za Celtic na sredini igrišča. DNZ (Hartley) poda do DZZ (Nakamura). Podaja je znak za vtekanje DZB (Hinkel) za hrbet DZZ. Podaja je na prvo vratnico. Skačejo DN (McDonald), LN (Vennegor of Hesselning) in LZZ (McGeady). Zadaj čaka LNZ (Robson) (SKICA 21). Žoga je podana DN na glavo, ki ne uspe zaključiti.



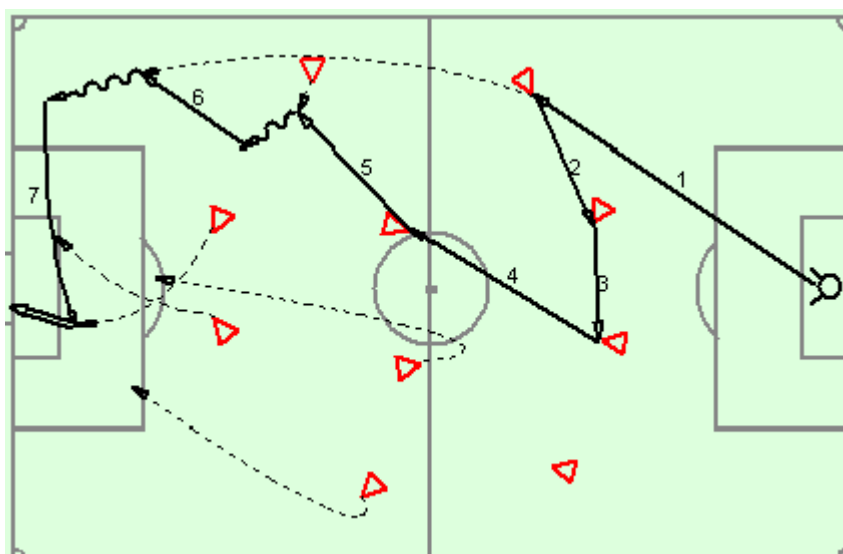
**SKICA 21: Vtekanje za hrbtom  
in podaja iz krila pred vrata (Vir: R. Stajniko, 2008)**

- **Tipična igralna situacija 4 : 0 – skupinska taktika (SKICA 22): vtekanje za hrbet na krilnem položaju, podaja iz krila pred vrata in zaključek:** Vajo lahko izvajajo vsi igralci. Trener poda žogo v označen prostor do igralcev A in B (liniji iz klobučkov sta vzporedni s črtami kazenskega prostora). V prostoru poskušata čim večkrat izvesti vtekanje za hrbtom, dokler ne prideta v višino kazenskega prostora in eden od njiju izvede podajo pred vrata. Napadalca C in D križata. Vajo izvajamo izmenično na obeh straneh. Predvaja: vajo lahko izvedemo samo z dvema igralcema. Tisti, ki vteka za hrbet, izvede podajo pred vrata, drugi gre na skok.
  - a) Kasneje dodamo enega obrambnega igralca v prostor (ta lahko poda dolgo žogo in nasprotnika ga morata preigrati) in enega (ali dva) igralca v skoku.



SKICA 22: Vtekanje za hrbet v označenem prostoru in podaja iz krila pred vrata (Vir: R. Stajniko, 2008)

- Tipična igralna situacija 11 : 0 – moštvena taktika (SKICA 23): vtekanje za hrbet, podaja iz krila pred vrata in zaključek:



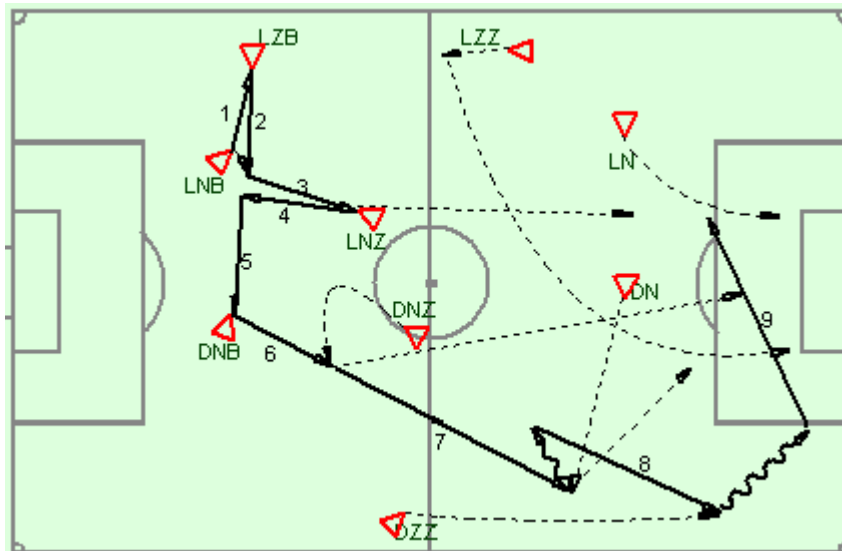
SKICA 23: Prenos žoge na stran, vtekanje za hrbet, podaja iz krila na drugo vratnico in zaključek (Vir: R. Stajniko, 2008)

**Tekma: Arsenal : Reading – 2 : 0 (Angleško prvenstvo 19. 4. 2008)**

- Situacija na tekmi, kjer je prišlo do podaje na tretjega in POVRATNE PODAJE iz krila v kazenski prostor:

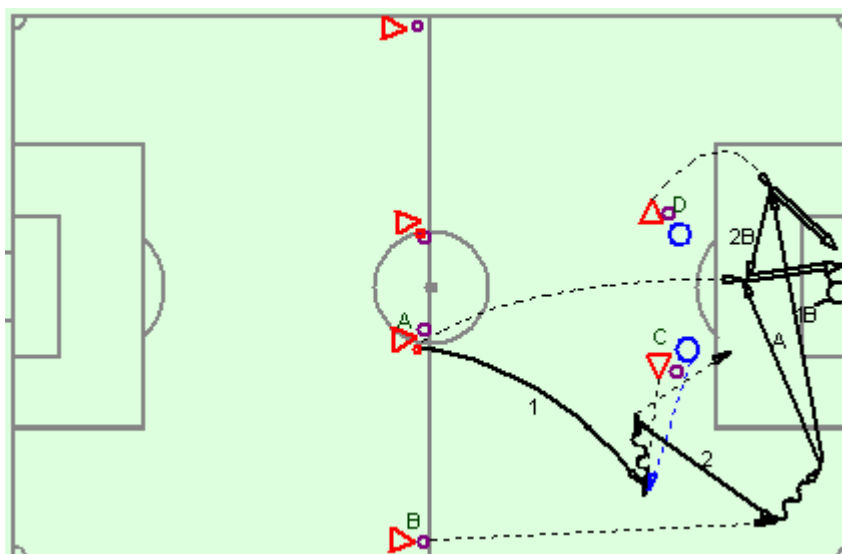
Dvojna podaja LNB (Gallas) z LZB (Clichy) in dvojna podaja z LNZ (Hleb). Sledi prenos žoge na drugo stran do DNB (Song). Ta poda do DNZ (Fabregas). Dolga podaja na DN (Van Persie) in vključevanje DZZ (Wallcott). Podaja v prazen prostor.

Vključevanje DNZ, LZZ (Gilberto Silva) in LN (Adebayor). Sledi povratna na DNZ, ki ne uspe zaključiti. Zadaj čaka LNZ (SKICA 24).



SKICA 24: Podaja na tretjega in povratna podaja iz krila v kazenski prostor (Vir: R. Stajniko, 2008)

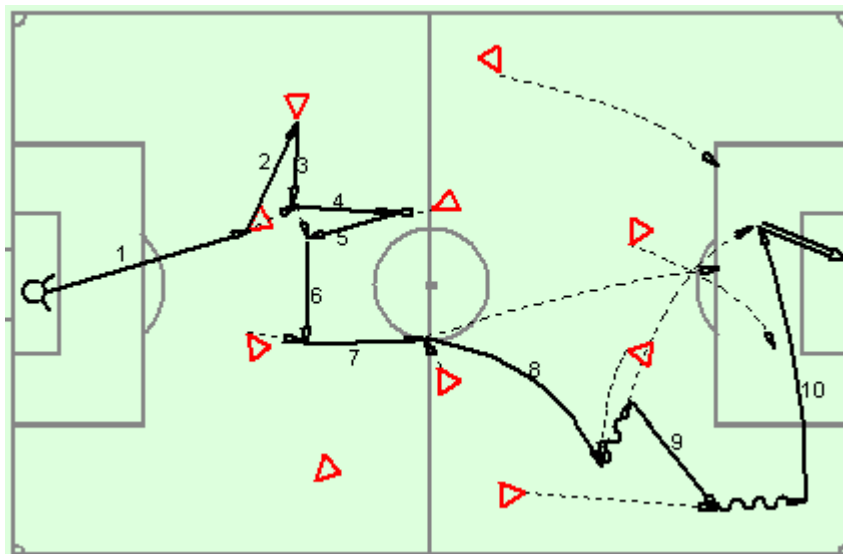
- **Tipična igralna situacija 3 : 0 – skupinska taktika (SKICA 25): Podaja na tretjega:** vajo izvajajo notranji zvezni igralec A, zunanji zvezni igralec B in napadalec C. Igralec A poda visoko žogo na igralca C, ki se med tem časom odkriva. Med tem ga pokriva pasivni obrambni igralec. Igralec C poskuša podati mimo obrambnega igralca v prazen prostor, kjer med tem časom vteče igralec B. Igralec B ima tri možnosti: povratna podaja na napadalca C, na prvo vratnico, kjer je igralec A ali na drugo vratnico, kjer je igralec D (ta lahko zavrne ali zaključí). Obrambni igralec, ki pokriva igralca D, lahko sodeluje v skoku ali ne. Sledi kombinacija na drugo strani.



SKICA 25: Podaja na tretjega, podaja iz krila pred vrata in zaključek (Vir: R. Stajniko, 2008)

- a) aktivni obrambni igralci;
- b) A poda na C in mu sam vteka za hrbet. B pa vteka za njegovim hrbtom v kazenski prostor;
- c) C odigra povratno in A poda v globino na B.

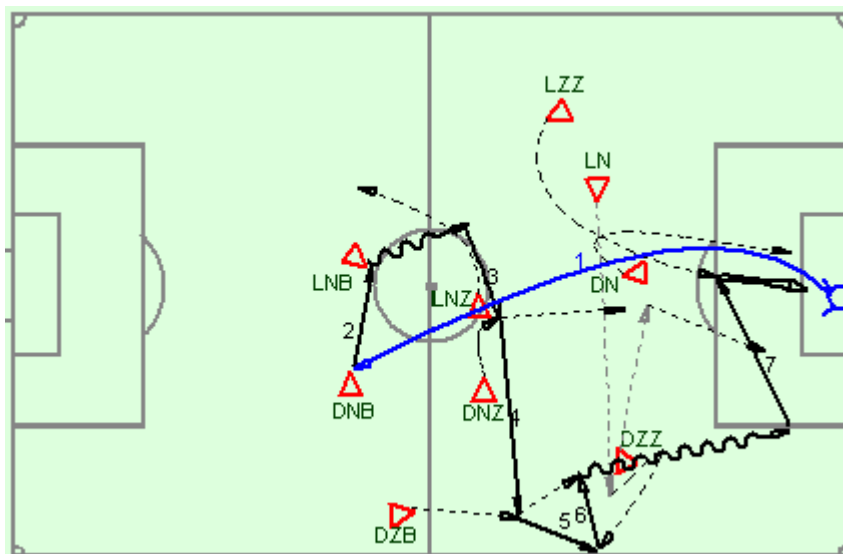
- **Tipična igralna situacija 11 : 0 – moštvena taktika (SKICA 26): prenos žoge na krilni položaj, podaja na tretjega, podaja iz krila pred vrata in zaključek:**



SKICA 26: Podaja na tretjega, podaja iz krila pred vrata in zaključek (Vir: R. Stajniko, 2008)

**Tekma: Arsenal : Tottenham – 1 : 1 (Carling pokal, 9. 1. 2008)**

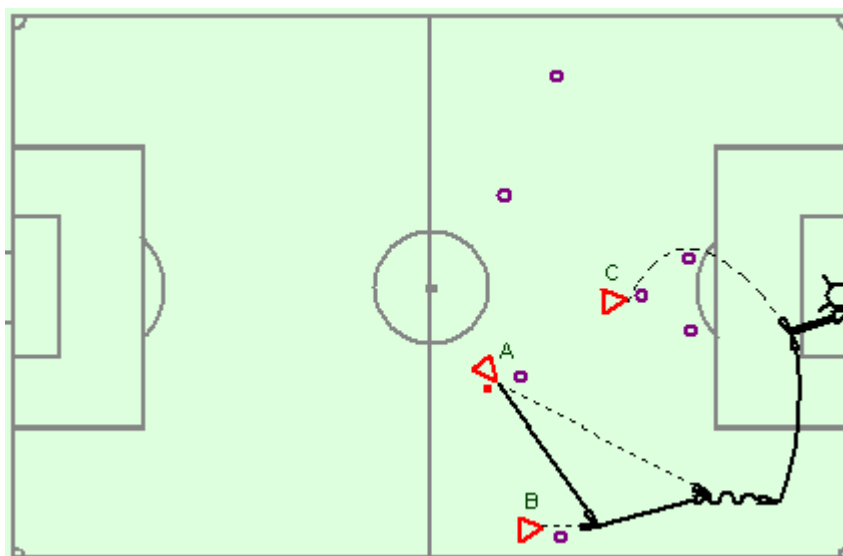
- **Situacija na tekmi, kjer je prišlo do dvojne podaje na krilnem položaju, POVRATNE PODAJE iz krila v kazenski prostor in zaključka:**



SKICA 27: Dvojna podaja in povratna podaja iz krila v kazenski prostor (Vir: R. Stajniko, 2008)

Nasprotni vratar izbija žogo do DNB (Hoyte). Podaja do LNB (Senderos), ki vodi žogo čez polovico. Pri tem ga LNZ (Denilson) nadomešča. Med tem sta zamenjala položaje LN (Bendtner) in DZZ (Walcott). Podaja do DNZ (Gilberto Silva) in vključevanje DZB (Sagna). Sledi dvojna podaja z LN. Vtekata DN (Eduardo) in DZZ. Povratna podaja po tleh DZB do LZZ (Diaby), ki čaka zadaj (SKICA 27). Zaključek je blokiran.

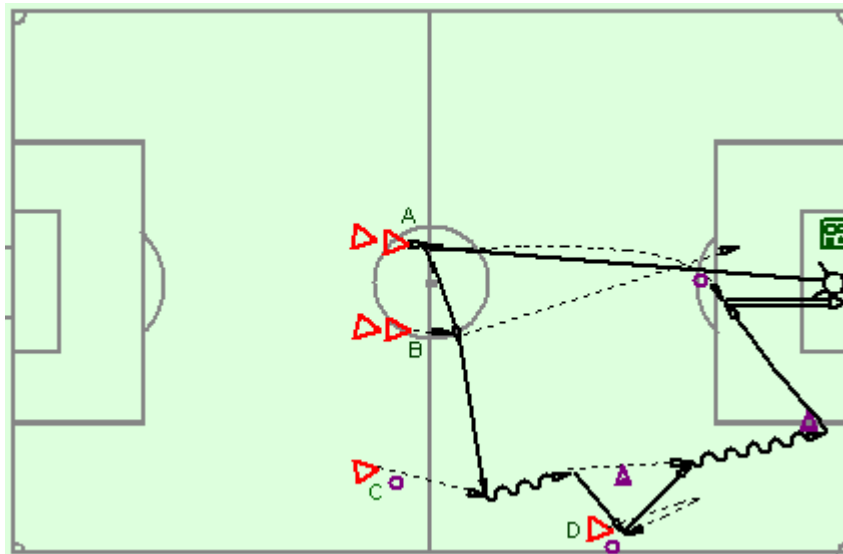
- **Tipična igralna situacija 3:0 – skupinska taktika (SKICA 28): zaključek 3 : 0 po dvojni podaji na krilnem položaju in po podaji iz krila na prvo vratnico:** Vajo lahko izvajajo vsi igralci. Vaja se izvaja izmenično na obeh straneh. Notranji zvezni A in zunanji zvezni B odigrata dvojno podajo. Sledi podaja iz krila pred vrata, kjer vteka napadalec C.



SKICA 28: dvojna podaja na krilnem položaju (Vir: R. Stajniko, 2008)

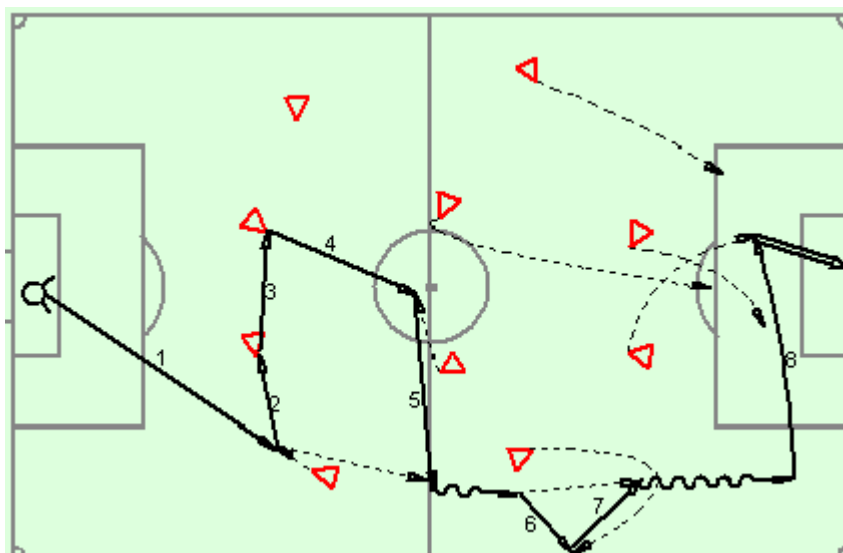
- **Tipična igralna situacija 4:0 – skupinska taktika (SKICA 29): prenos žoge na krilni položaj, dvojna podaja na krilnem položaju, povratna podaja iz krila v kazenski prostor:** Vajo izvajajo napadalca A in B (ali notranja zvezna), zunanji branilec C in zunanji zvezni igralec D. Vaja se izvaja izmenično na obeh straneh. Vratar degažira žogo. Sledi prenos žoge na stran do zunanjega branilca C. Sledi dvojna podaja mimo stožca z igralcem D in vodenje do stožca na robu kazenskega prostora. Sledi obvezna povratna podaja na linijo kazenskega prostora, kjer vtekata igralca A in B.
  - a) lahko dodamo dva napadalca v kazenski prostor. Takrat ima igralec C tudi možnost odigrati dvojno podajo z enim od napadalcev mimo stožca;
  - b) vadimo tudi podajo iz krila na prvo in drugo vratnico;

- c) namesto stožca dodamo pasivnega obrambnega igralca, ki ga morata preigrati z dvojno podajo (lahko omejimo z prostorom v katerem mora biti odigrana dvojna podaja).



SKICA 29: Prenos žoge na krilni položaj, dvojna podaja na krilnem položaju, povratna podaja iz krila pred vrata in zaključek (Vir: R. Stajniko, 2008)

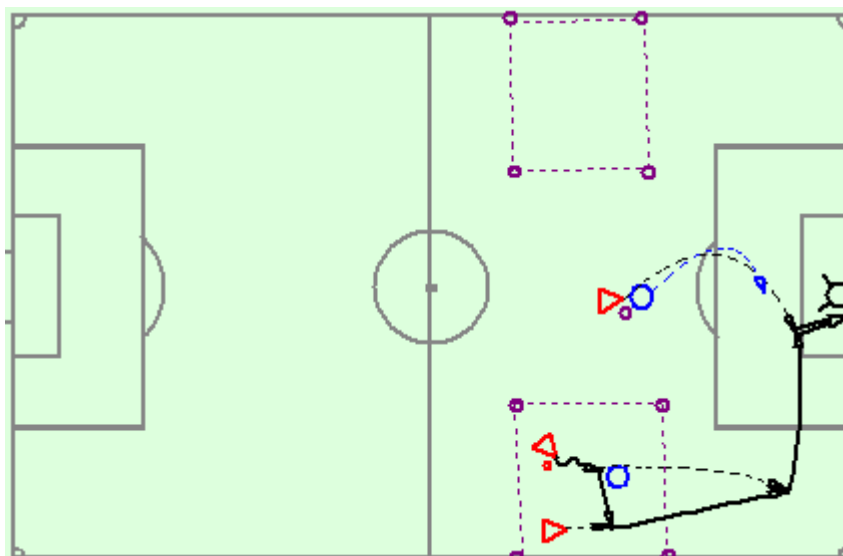
- Tipična igralna situacija 11 : 0 – moštvena taktika (SKICA 30): *Prenos žoge na stran, dvojna podaja na krilu, vodenje, podaja iz krila pred vrata in zaključek:*



SKICA 30: Prenos žoge na stran, dvojna podaja na krilu, vodenje, podaja iz krila pred vrata in zaključek (Vir: R. Stajniko, 2008)

❖ Igralna oblika 2 : 1+1 : 1– skupinska taktika (SKICA 31): *Igra 2 : 1+ 1 : 1 v omejenem prostoru, kjer lahko preigravo nasprotnega igralca z dvojno podajo:*

- Organizacija: štirje igralci + 1 vratar, ½ igrišča, žoga.



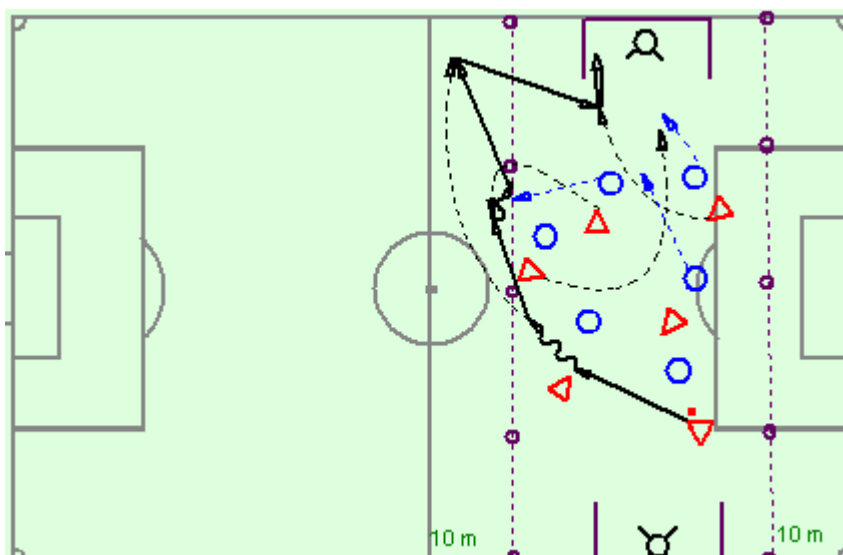
SKICA 31: Igra 2 : 1 v omejenem prostoru, kjer lahko preigravo nasprotnega igralca z dvojno podajo (Vir: R. Stajniko, 2008)

- Izvedba: Igra 2:1 v omejenem prostoru. Cilj je podati žogo čez linijo. Obrambni igralec ne sme zapuščati omejenega prostora. Po podaji sledi predložek. Napadalec se vedno odkriva najprej v širino in nato vteče na prvo vratnico.
  - a) podaja čez linijo;
  - b) podaja čez linijo ali prodor;
  - c) vtekanje za hrbet (podobna kot SKICA 22 na strani 50);
  - d) lahko vteka igralec ki je podal čez linijo (brez napadalca v višini kazenskega prostora);
  - e) dodamo napadalca in obrambna igralca (igra 2: 1+2 : 2).

❖ Igralna oblika 6 : 6 – skupinska taktika (SKICA 32): *Igra 6 : 6 s prostima conama, kjer poteka igra 2 : 1:*

- Organizacija: 12 igralcev + 2 vratarja, ½ igrišča, dvoje prenosnih vrat, 1 žoga + rezervne, klobučki, markirne majice.
- Izvedba: Igra se 6 : 6 v sistemu 1-3-1-2. V prosti coni je igra 2 : 1 – številčna premoč. Ostali igralci ne smejo v prosto cono. Obvezna podaja v kazenski prostor iz proste cone. Po izgubljeni žogi conska postavitve. V igri imajo dva dotika in v prosti coni prosto.



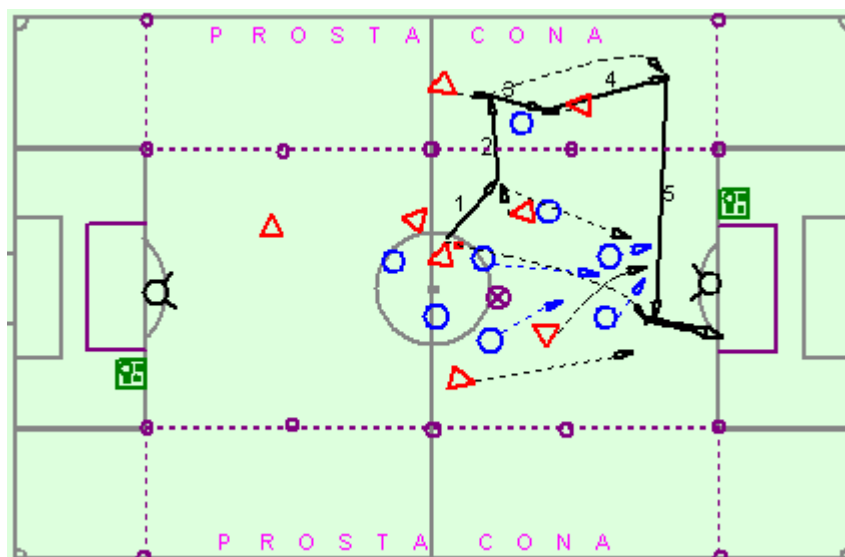


SKICA 32: Igra 6 : 6 s prostima conama, kjer se igra 2 : 1 (Vir: R. Stajniko, 2008)

- Možnosti:
- dodamo pravilo: v prosti coni obvezno vtekanje za hrbet, šele nato podaja pred vrata (s tem forsiramo vtekanje za hrbtom);
- v prosti coni 3 : 1, 3 : 2 (s tem forsiramo podajo na tretjega);
- v prosto cono dodamo prostega (prostega se ne pokriva), s katerimi morajo odigrati dvojno podajo (ali več dvojnih podaj) in šele nato lahko podajo pred vrata (s tem forsiramo dvojne podaje);
- podaja prostemu, ki poda iz krila pred vrata.

❖ **Igralna oblika 8 : 8 + 1 – moštvena taktika (SKICA 33): Igra 8 : 8 s prostima conama, kjer poteka igra 2 : 1**

- Organizacija: 17 igralcev + 2 vratarja, prostor od kazenskega do kazenskega, dvoje prenosnih vrat, 1 žoga + rezervne, klopučki, markirne majice.
- Izvedba: Igra se 8 : 8 +1 (9 : 9 + 1) v sistemu 1-2-4-2. V prosti coni je igra 2 : 1 – številčna premoč. Ostali igralci ne smejo v prosto cono. Obvezna podaja iz krila pred vrata iz proste cone. Po izgubljeni žogi conska postavitev. Igra je neposredna prosta (po prosti sledi ena direktna). V prosti coni je prosta.
- Možnosti:
- dodamo pravilo: v prosti coni obvezno vtekanje za hrbet, šele nato podaja pred vrata (s tem forsiramo vtekanje za hrbtom);
- v prosti coni 3 : 1, 3 : 2 (s tem forsiramo podajo na tretjega);
- v prosto cono dodamo prostega (prostega se ne pokriva), s katerimi morajo odigrati dvojno podajo (ali več dvojnih podaj) in šele nato lahko zaključijo (s tem forsiramo dvojne podaje);
- pri boljših ekipah v prosti coni 2 : 2;
- igra na dva dotika, v coni prosta.



SKICA 33: Igra 8 : 8 s prostima conama, kjer se igra 2 : 1 (Vir: R. Stajniko, 2008)

Za naslednje situacije velja, da je bila izvedena diagonalna podaja za hrbet nasprotnikovih obrambnih igralcev. To se je zgodilo po predhodni povratni podaji ali odvzeti žogi nasprotniku. Možnosti reševanja priprave napada po krilnem položaju z podajo v globino je veliko, zato moramo igralcem predstaviti čim večje število kombinacij, saj bodo le tako lahko na tekmi sami izbrali najustreznejšo rešitev.

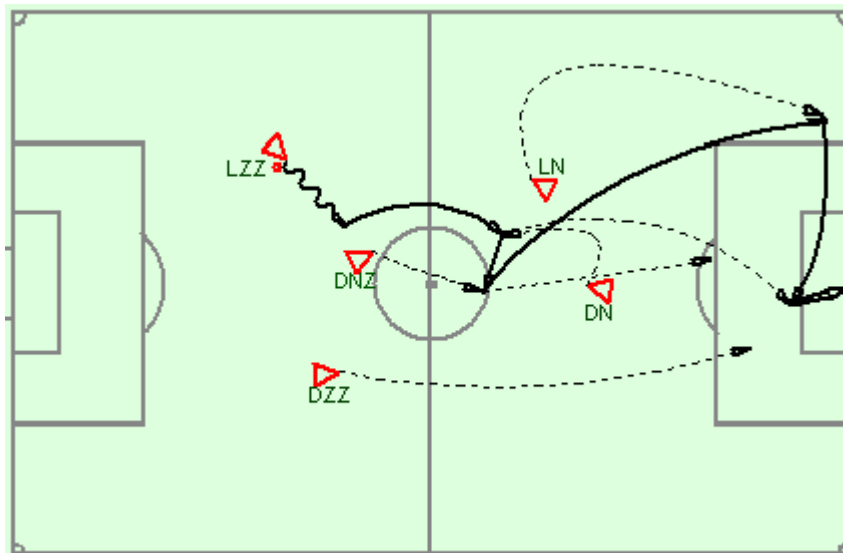
Izbiramo takšne igralne oblike, v katerih imamo linije, preko katerih morajo igralci podati v globino na krilni položaj.

### 5.3 Priprava in zaključek napada po krilnem položaju z podajo v globino (igra v globino) po povratni podaji ali odvzeti žogi

**Tekma: Arsenal : Slavija Praga – 7 : 0 (Liga prvakov, 23. 8. 2007)**

- Situacija na tekmi, kjer je prišlo do povratne podaje – diagonalne podaje na krilni položaj, podaje iz krila pred vrata na DRUGO VRATNICO in zaključka:

LZZ (Hleb) vodi žogo. Odkrivanje DN (Adebayor). Dolga podaja LZZ na DN, ki poda povratno na DNZ (Fabregas). Hkrati se odkriva LN (Walcott). Prva podaja LN na glavo DN, ki zaključí na vrata. Vratar je zaključek obranil. Zadaj čakata LNZ in LZZ (Eboue) (SKICA 34).

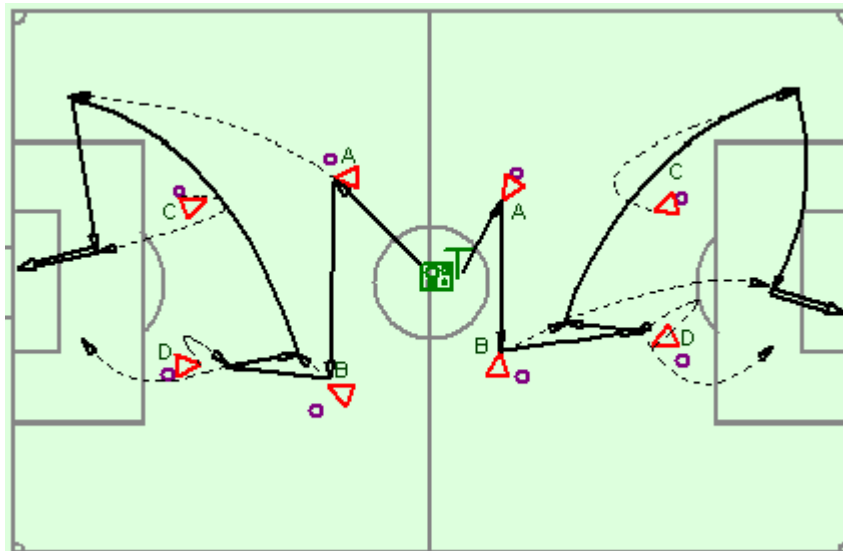


**SKICA 34: Povratna podaja – diagonalna podaja na krilo, podaja iz krila pred vrata in zaključek na vrata (Vir: R. Stajniko, 2008)**

- **Tipična igralna situacija 4 : 0 – skupinska taktika (SKICA 35): povratna podaja – podaja v globino:** Vajo izvajata dva zvezna igralca in dva napadalca. Trener poda igralcu A (B) žogo. Sledi podajanje med igralcema A in B (lahko tudi z napadalci, da povlečemo obrambno linijo), dokler se eden ne odloči in poda na napadalca (odkrivanje napadalcev). Igralec B poda do igralca D. Ta odigra povratno. Nato poda igralec B diagonalno v globino na igralca C, ki med tem časom vteka. Lahko vteka na krilo tudi zvezni igralec (napadalec mu mora sprazniti prostor). Kasneje dodamo obrambne: 2+2 : 1, 2+2 : 2 ali 2 : 1+2 : 2 (ali druga številčna razmerja).

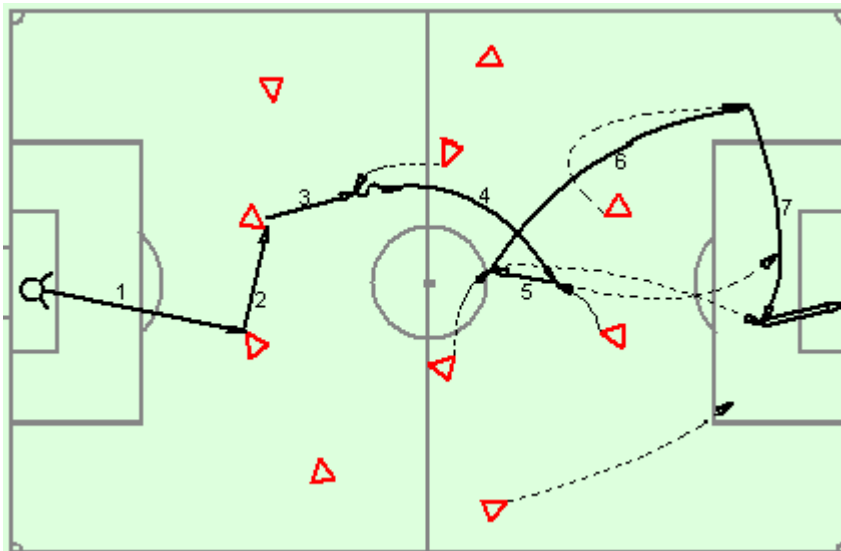
### Druge možnosti:

- a) Igralec B poda do igralca D. Ta odigra povratno. Nato poda igralec B v globino na igralca D;
- b) Igralec B poda na napadalca D in ta izvede povratno podajo na zveznega igralca A. Igralec A poda v globino na napadalca C;
- c) Igralec B poda na igralca C, ta izvede povratno podajo do igralca A. Sledi diagonalna podaja v globino na igralca C (ali B, če mu C sprazni prostor);
- d) Igralec B poda v globino na napadalca C ali D (brez povratne podaje). Lahko tudi napadalca križata;
- e) Igralec B poda na igralca C, ta izvede povratno podajo do igralca A. Sledi podaja v globino na igralca D;
- f) Igralca B in D izvedeta povratno podajo. Napadalec C sprazni prostor in na krilni položaj vteka igralec A (vključevanje zveznega igralca);
- g) Igralec B poda do napadalca C. Ta odigra povratno podajo do napadalca D. Sledi podaja v globino na krilni položaj do zveznega igralca A, ki se je vključil v napad (vključevanje zunanjega zveznega);
- h) Igralec B poda do igralca C in se steče na krilni položaj. Sledi diagonalna podaja v globino na krilni položaj do igralca B (vključevanje zveznega igralca);
- i) Igralec B odigra diagonalno podajo v globino na igralca C in ta odigra povratno podajo na linijo kazenskega prostora. Sledi zaključek ali podaja na krilni položaj do igralca A, ki je med tem časom pritekkel na krilni položaj (vključevanje zveznega igralca)...



**SKICA 35: Dve možnosti diagonalne podaje po povratni podaji (Vir: R. Stajniko, 2008)**

- Tipična igralna situacija 11 : 0 – moštvena taktika (SKICA 36): *povratna podaja – podaja v globino*:

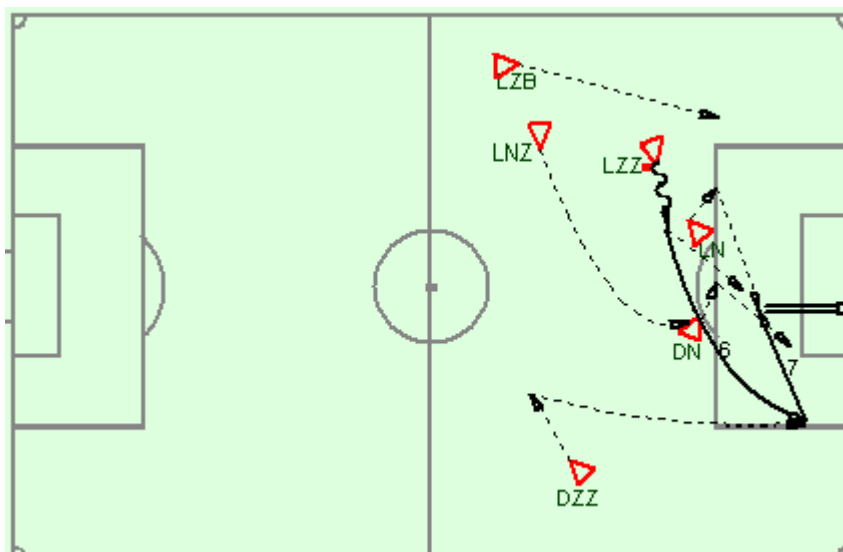


SKICA 36: Povratna podaja – diagonalna podaja v globino na napadalca, podaja iz krila na 2. vratnico in zaključek (Vir: R. Stajnko, 2008)

#### Tekma: Zenit : Bayern – 4 : 0 (Pokal UEFA, 1. 5. 2008)

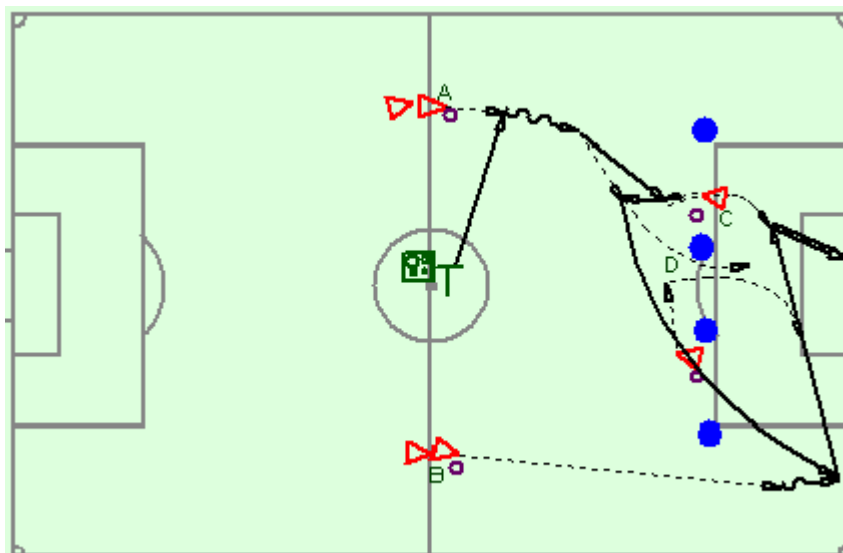
- Situacija na tekmi, kjer je prišlo do diagonalne podaje v globino, do **POVRATNE PODOJJE** iz krila v kazenski prostor in zaključka:

LZZ (Ribery) zadržuje žogo in čaka vtekanje LZB (Lahm) in DZZ (Lell). Visoka podaja v prazen prostor in povratna v prostor, kjer DN (Toni), LN (Podolski) in LZZ tvorijo "klin". Zaključek LN čez vrata. Na povratno podajo čaka LNZ (Schweinsteiger) (SKICA 37).



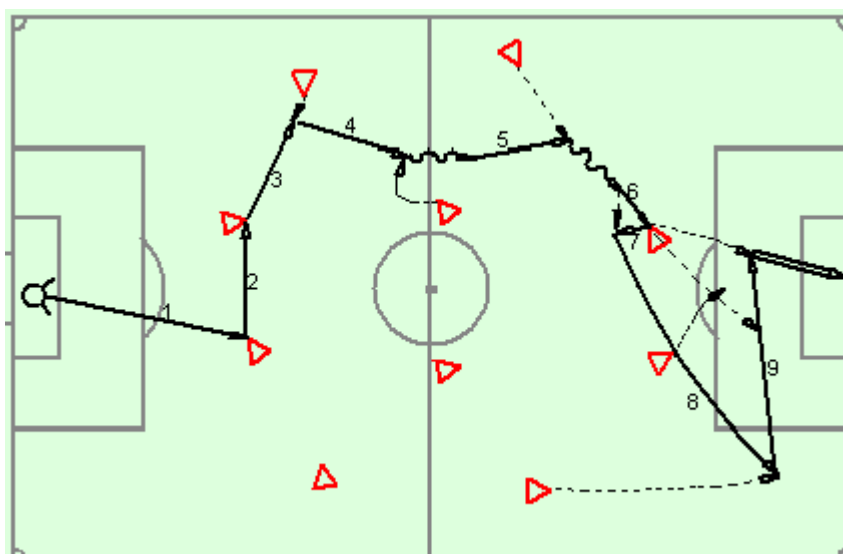
SKICA 37: Diagonalna podaja na zunanjega zveznega, povratna na napadalca in zaključek (Vir: R. Stajnko, 2008)

- **Tipična igralna situacija 4 : 0 – skupinska taktika (SKICA 38): povratna podaja – diagonalna podaja v globino:** Vajo izvajata dva zvezna igralca in dva napadalca. Trener podaja žogo levo ali desno. A odigra dvojno podajo s C. Sledi podaja v prazen prostor preko figur, kjer vteka B. Na podajo iz krila čakajo igralci D (na prvi), C (na drugi) in A (na povratno). Kasneje lahko na C in D dodamo obrambnega igralca, ki vrši pritisk (lahko tudi na A in D).



SKICA 38: Povratna podaja napadalca, diagonalna podaja na krilni položaj, podaja v kazenski prostor in zaključek (Vir: R. Stajnko, 2008)

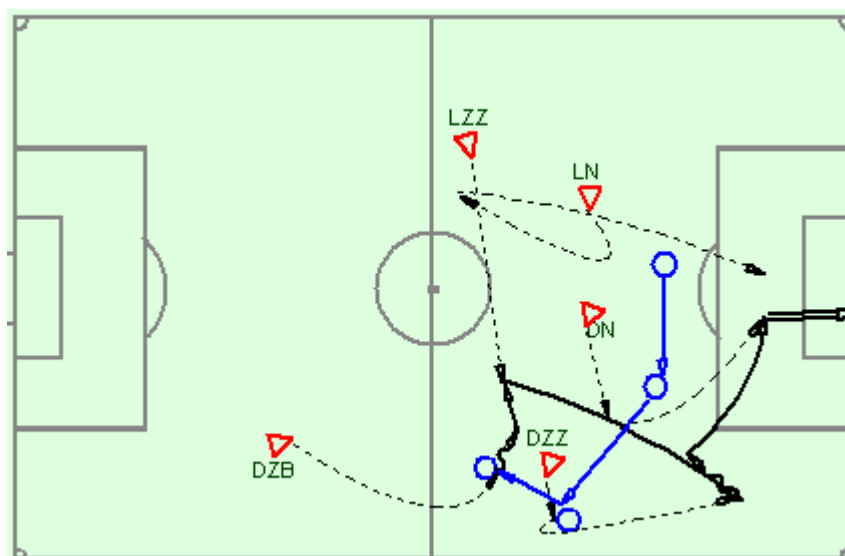
- **Tipična igralna situacija 11 : 0 – moštvena taktika (SKICA 39): povratna podaja – diagonalna podaja v globino, podaja iz krila pred vrata in zaključek:**



SKICA 39: Prenos do zunanjega zveznega, povratna napadalca – diagonalna na zunanjega zveznega, podaja iz krila pred vrata in zaključek (Vir: R. Stajnko, 2008)

## Tekma: Manchester United : Arsenal – 4 : 0 (Angleški pokal, 16. 2. 2008)

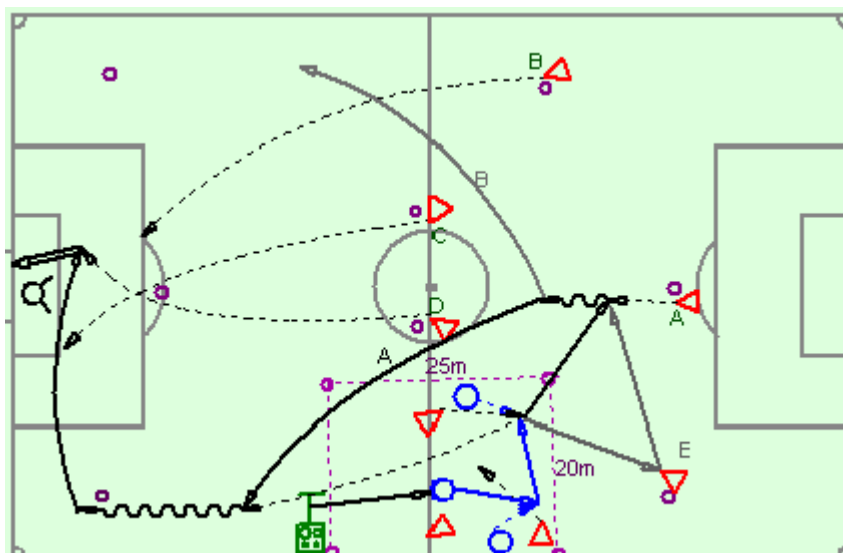
- **Situacija na tekmi, kjer je prišlo do odvzete žoge, podaja v globino in podaje iz krila na PRVO VRATNICO in zaključka:**



**SKICA 40: Odvzeta žoga, podaja v globino, podaja iz krila na prvo vratnico in zaključek na vrata (Vir: R. Stajniko, 2008)**

Pritisk DZZ (Park) in DZB (Brown) na desni strani. Odvzeta žoga DZB in podaja na LZZ (Anderson) za boljši pregled. Odkrivanje DZZ in dolga podaja LZZ na njega. Vtekanje DN (Roney) in LN (Nani). Podaja na prvo vratnico na glavo DN, ki je zaključil čez vrata. (SKICA 40).

- **Tipična igralna situacija 3 : 3+5 : 0 – skupinska taktika (SKICA 41): po odvzeti povratna podaja – podaja v globino na krilni položaj, podaja iz krila pred vrata in zaključek:** Vajo izvaja šest igralcev v označenem prostoru, trije zvezni in dva napadalca. Na sredini igrišča označimo prostor 20 x 25 m, kjer igrajo 3 : 3 (ali 4 : 4). Po odvzeti žogi sledi podaja do igralca A. Ta ima dve možnosti: podaja v prazen prostor, kamor priteče igralec B ali podaja v prazen prostor na drugo stran, kamor priteče igralec, ki je odvzel žogo. Sledi podaja iz krila na igralca C in D, ki križata po klobučku.
  - a) možna je tudi podaja nazaj do E, ki poda do A;
  - b) kasneje dodamo na C in D obrambna igralca;
  - c) lahko se vključita tudi ostala igralca v prostoru.

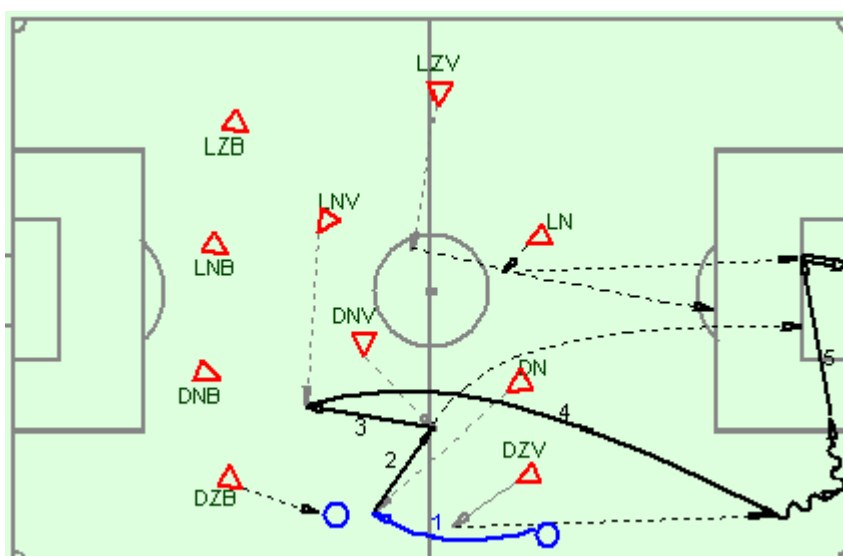


SKICA 41: Po odvzeti žogi podaja v globino, podaja v iz krila pred vrata in zaključek (Vir: R. Stajniko, 2008)

**Tekma: Milan : Arsenal – 0 : 2 (Liga prvakov, 4. 3. 2008)**

- **Situacija na tekmi, kjer je prišlo do povratne podaje po odvzeti žogi – podaje v globino, VZPOREDNE PODOJJE iz krila pred vrata in zaključka:**

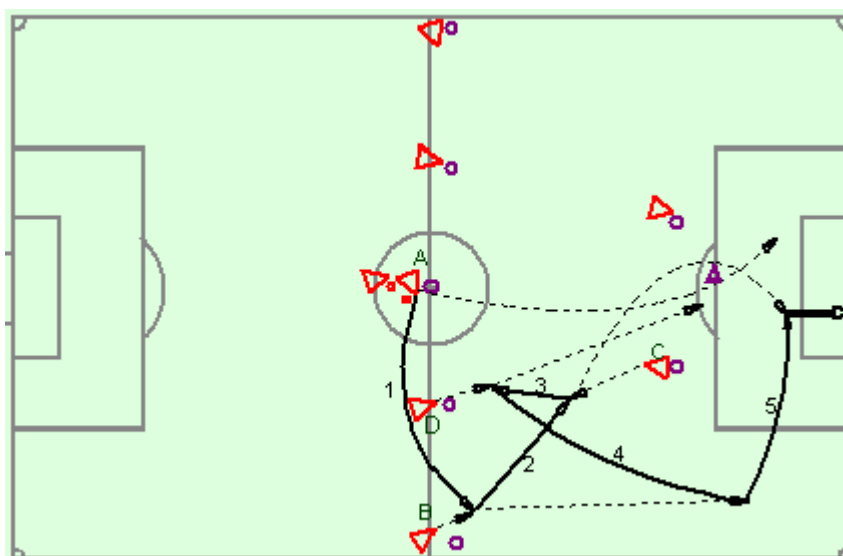
Pomaganje DN (Gilberto Silva) v obrambi, odvzeta žoga, podaja do DNZ (Fabregas), od tu povratna do LNZ (Flamini) in hkrati vtekanje DZZ (Walcott). Podaja v globino na krilni položaj. Vtekanje DNZ in LN (Adebayor). Vzporedna podaja po tleh do LN, ki doseže zadetek (SKICA 42).



SKICA 42: Odvzeta žoga, po povratni podaji globinska podaja na zveznega, vzporedna podaja iz krila in zaključek (Vir: R. Stajniko, 2008)

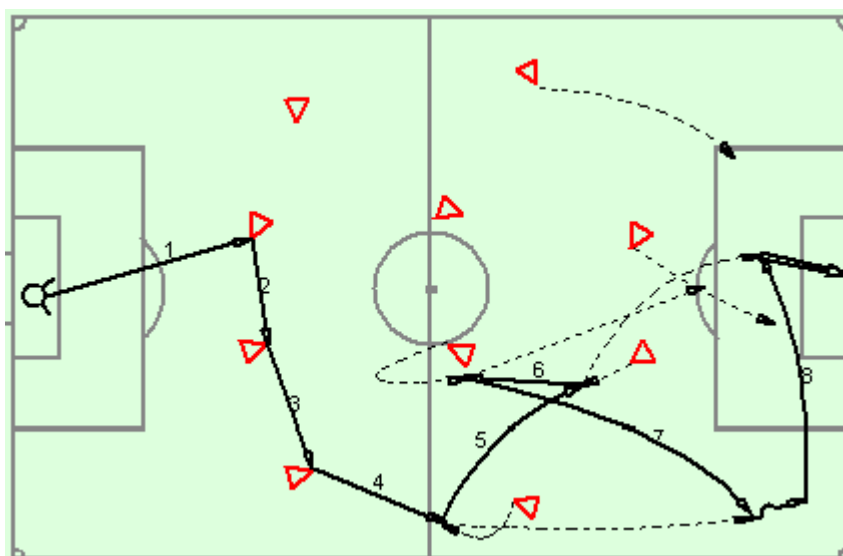


- **Tipična igralna situacija 3 : 0 – skupinska taktika (SKICA 43): povratna podaja – podaja v globino:** Vajo izvajajo trije zvezni in en napadalec. Igralec A ima žogo. Poda z visoko podajo na krilo, kjer je B. Ta poda na C, ki poda povratno na D. Hkrati vteka B v prazen prostor in dobi žogo od D. A steče okoli stožca na drugo vratnico, C na prvo in D čaka na povratno. Druge možnosti:
  - a) A poda direktno na C, ta povratno na A (ali D) in diagonalna v globino na B;
  - b) B poda v globino na C;
  - c) B poda na C, ta povratno na A in v globino na B (lahko tudi na D);
  - d) A poda na D in povratna na A, ki poda v globino na B (ali C).



SKICA 43: Povratna napadalca na zveznega in globinska podaja (Vir: R. Stajnko, 2008)

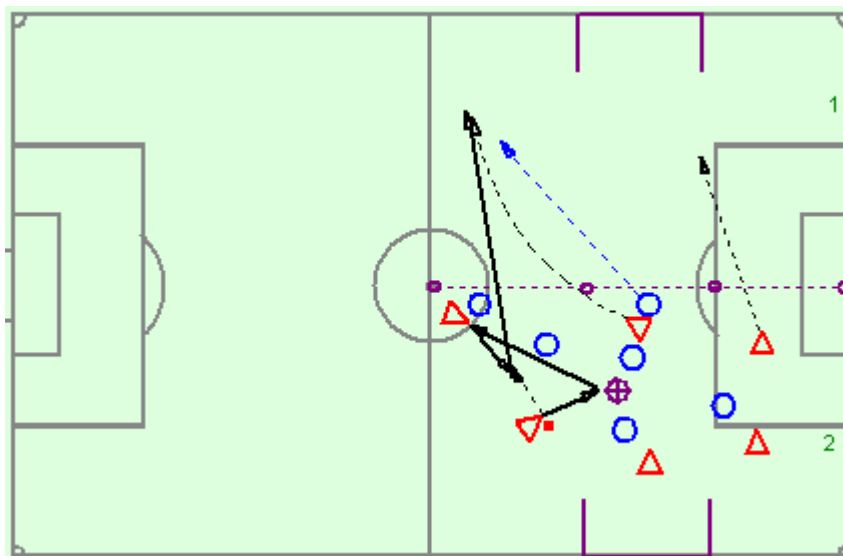
- **Tipična igralna situacija 11 : 0 – moštvena taktika (SKICA 44): po povratni podaji napadalca sledi podaja v globino na zunanega zveznega:**



SKICA 44: Povratna podaja napadalca, podaja v globino, podaja na drugo vratnico iz krila in zaključek (Vir: R. Stajnko, 2008)

❖ Igralna oblika 6 : 6 +1 – skupinska taktika (SKICA 45): *Igra 6 : 6 + 1 v dveh conah z globinskimi podajami čez linijo:*

- Organizacija: 13 igralcev + 2 vratarja, ½ igrišča, 1 žoga + rezervne, klobučki, markirne majice treh barv.

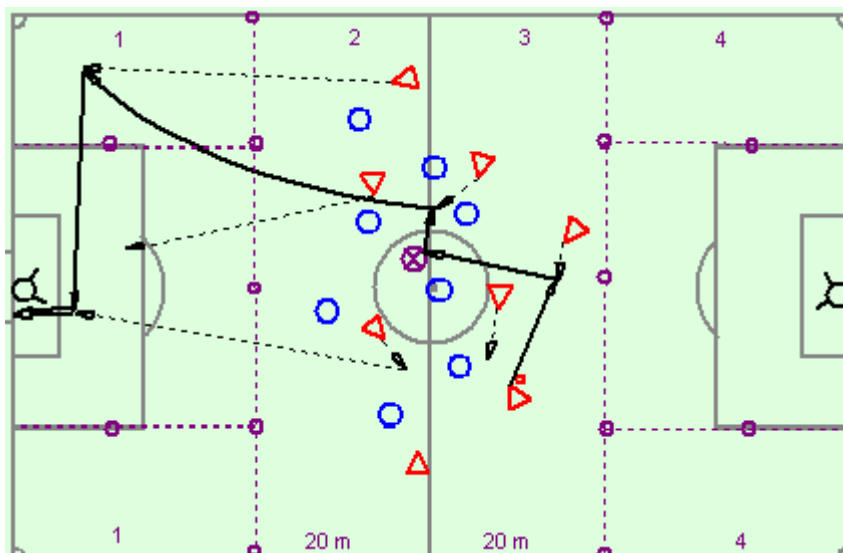


SKICA 45: Igra 6 : 6+1 v dveh conah z globinskimi podajami čez linijo (Vir: R. Stajniko, 2008)

- Izvedba: Igrajo 6 : 6 + 1 (5 : 5 + 1) na polovici igrišča v dveh conah. Žoga je lahko podana iz cone dva v cono ena le z dolgo podajo. Igralci vtekajo v cono šele, ko je žoga v zraku. Obrambni igralci ne grejo v prvo cono (ali grejo). Obvezno mora biti podaja pred vrata iz krilnega položaja. Cilj je diagonalna podaja v globino, za hrbet obrambnim igralcem preko linije iz klobučkov v cono dva (ali ena) in podaja iz krila v kazenski prostor. Prosti igralec ima en dotik. Drugi imajo poljubno število dotikov (če je igra prepočasna imajo igralci dva ali tri dotike). Igralci morajo upoštevati nedovoljeni položaj. Igralcem je treba predstaviti, kdaj morajo podati v globino: po predhodni povratni podaji, podaja na prostega igralca in takoj globinska podaja; globinska podaja samo, če je bila žoga podana iz sredine na bok (in obratno), ali pa se igralci sami odločijo, kdaj izvesti globinsko podajo.
- Možnosti:
  - prosti igralec se giblje samo po linij (prehod čez linijo je možen le po podaji prostega igralca);
  - po odvzeti v petih podajah vsaj ena v globino (prosta igra);
  - po podaji v globino obvezno dve direktni (potrditev);
  - po odvzeti obvezno dolga (protinapad).

❖ Igralna oblika 8:8 +1 – moštvena taktika (SKICA 46): Igra 8 : 8 + 1 z globinskimi podajami v prosto cono:

- Organizacija: 17 igralcev (19, 21...) + 2 vratarja, celotno igrišče, 1 žoga + rezervne, klobučki, markerne majice treh barv.



SKICA 46: Igra 8 : 8+1 v štirih conah z globinskimi podajami v prosto cono (Vir: R. Stajnko, 2008)

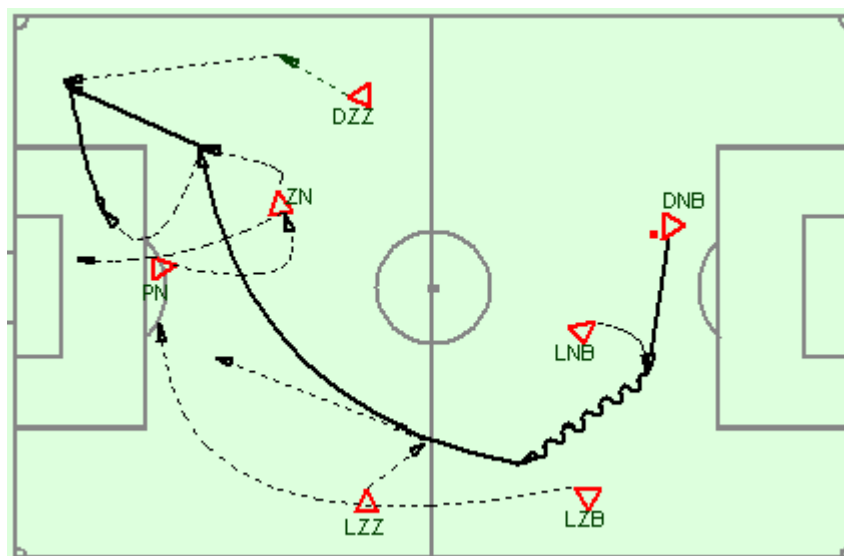
- Izvedba: Igrajo 8 : 8+1 (9 : 9+1 ali 10 : 10+1) v štirih conah. 20 m in 20 m od sredinske črte postavimo klobučke (med klobučki 15-20 m). Žoga je lahko podana v cono ena in štiri le z dolgo podajo. Igralci vtekajo v cono šele, ko je žoga v zraku. Obrambni igralci ne grejo v prvo in četrto cono (ali grejo). Obvezno mora biti podaja pred vrata iz krilnega položaja. Cilj je diagonalna podaja v globino, za hrbet obrambnim igralcem preko linije iz klobučkov v cono ena (ali štiri) in podaja iz krila v kazenski prostor. Prosti igralec ima en dotik. Drugi imajo poljubno število dotikov (če je igra prepočasna imajo igralci dva ali tri dotike). Igralci morajo upoštevati nedovoljeni položaj.
- Možnosti:
  - globoka žoga v cono ena je možna le iz cone tri (ali iz dva v štiri);
  - po odvzeti v petih podajah vsaj ena v globino (prosta igra);
  - po podaji v globino obvezno dve direktni (potrditev);
  - po odvzeti obvezno dolga (protinapad);
  - prosti igralec več dotikov, ostali dva dotika, po dolgi podaji prosto;
  - na linije dodamo prostega (diagonalna podaja prostemu na glavo in vključevanje tretjega ali napad skozi sredino z dvojno podajo s prostim).

#### 5.4 Priprava in zaključek napada po krilnem položaju s podajo v globino na napadalca in podaljšanja na krilni položaj ter POVRATNE PODAJE iz krila v kazenski prostor:

**Tekma: Milan : Liverpool – 2 : 1 (Finale lige prvakov, 23. 5. 2007)**

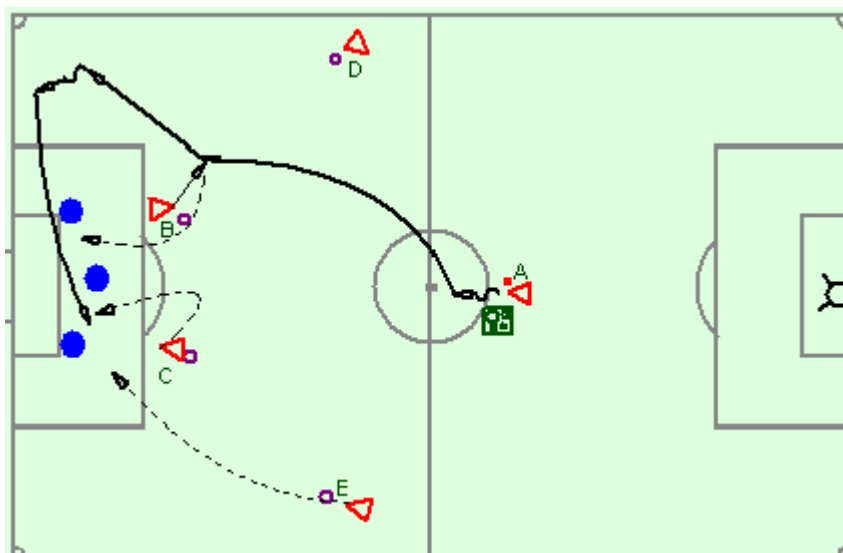
- Situacija na tekmi, kjer je prišlo do diagonalne podaje v globino na napadalca in podaljšanja do zunanega zveznega na krilni položaj ter POVRATNE PODAJE iz krila v kazenski prostor:

DNB (Carragher) poda na LNB (Agger). Sledi diagonalna podaja na ZN (Gerrard), ki z glavo podaljša do ZDV (Pennant). Vtekata PN (Kuyt) na prvo vratnico in ZN na povratno. Na drugi čaka LZB (Risse) in zadaj še LZZ (Zenden) (SKICA 47).



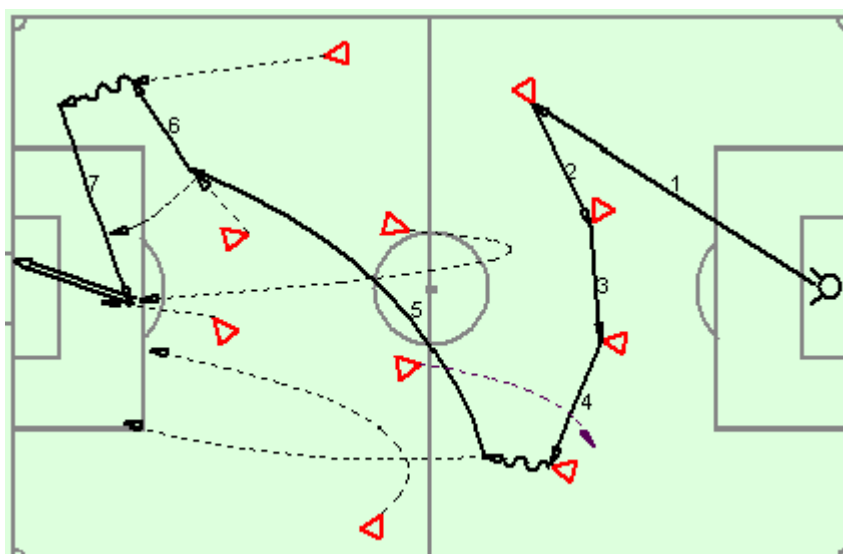
SKICA 47: Diagonalna podaja v globino, podaljšanje z glavo in povratna podaja iz krila v kazenski prostor (Vir: R. Stajniko, 2008)

- Tipična igralna situacija 5 : 0 – skupinska taktika (SKICA 48): **podaja v globino na napadalca, podaja do zunanega zveznega, podaja iz krila pred vrata in zaključek:** Vajo izvajajo trije zvezni igralci in dva napadalca. Igralec A vodi žogo, nakar se odloči za diagonalno podajo na enega izmed napadalcev (B ali C). Podaja mora biti na glavo napadalca. Napadalec žogo podaljša do zunanega zveznega igralca (D ali E). Sledi podaja v kazenski prostor, kjer čakajo drugi zunanji zvezni igralci in oba napadalca. Za preciznejšo podajo lahko dodamo figure (kasneje jih zamenjajo aktivni igralci).
  - a) Na napadalca B in C lahko dodamo pasivna obrambna igralca, da vršita pritisk in tako otežita podajo na zveznega igralca.



SKICA 48: Podaja zveznega na napadalca  
in s podaljšanjem z glavo na zunanega zveznega (Vir: R. Stajniko, 2008)

- Tipična igralna situacija 11 : 0 – moštvena taktika (SKICA 49): *Prenos žoge z diagonalno podajo na napadalca in s podaljšanjem na zunanega zveznega:*

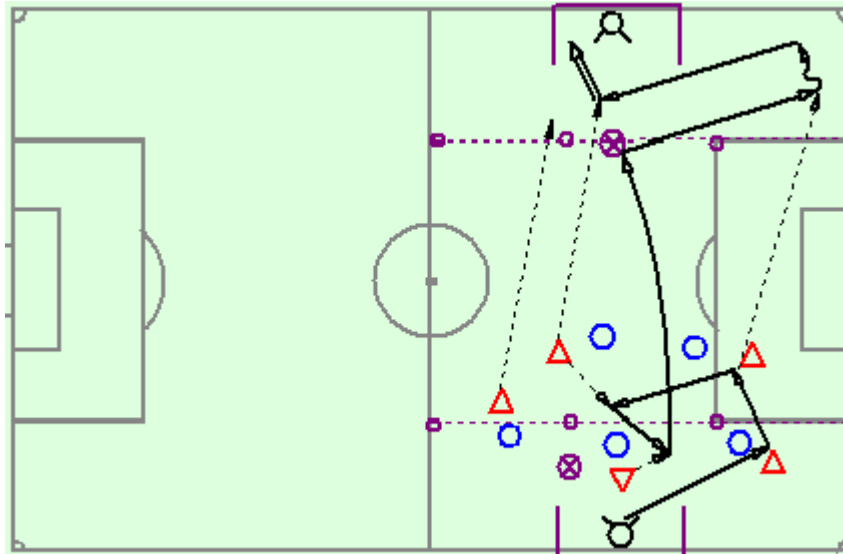


SKICA 49: Prenos žoge z diagonalno podajo na napadalca  
in s podaljšanjem na zunanega zveznega (Vir: R. Stajniko, 2008)

- ❖ Igralna oblika 1+5 : 5+1 – skupinska taktika (SKICA 50): *Igra 1+5 : 5+1 na ½ igrišča z dolgo podajo v konico napada in podajo na tretjega:*

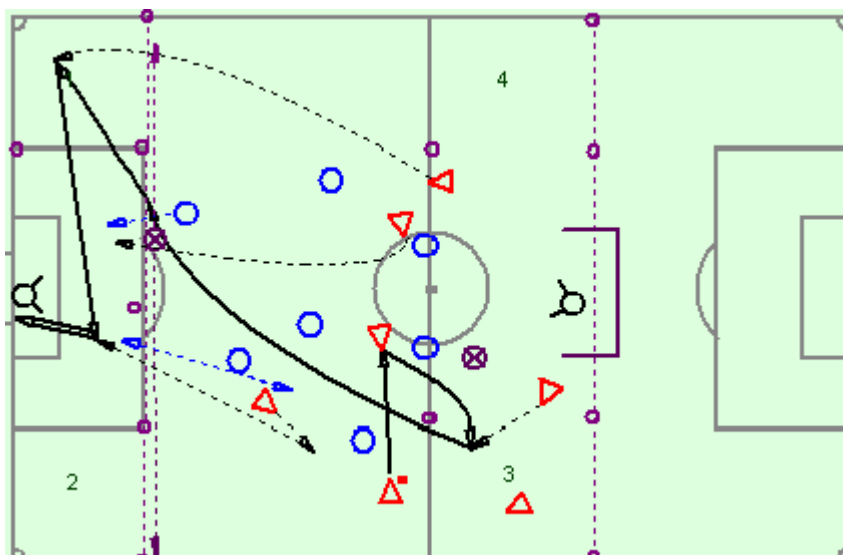
- Organizacija: 12 + 2 vratarja, ½ igrišča, dvoje rezervnih vrat, 1 žoga + rezervne, klobočki, markirne majice.
- Izvedba: Igrajo 6 : 5+1. Prosti igralec igra v polju z ekipo ki napada. Drugi prosti igralec je na liniji iz klobočkov in čaka na dolgo podajo. Ko napada druga ekipa vlogi zamenjata. Cilj ekipe je z medsebojnim sodelovanjem priti v situacijo, ko

lahko po povratni podaji odigrajo dolgo podajo na prostega igralca. Ta z glavo podaljša na krilni položaj, kjer vteka igralec napadalne ekipe.



**SKICA 50: Igra 1+5 : 5+1 na ½ igrišča z dolgo podajo v konico napada, podajo na tretjega, podajo iz krila pred vrata in zaključkom (Vir: R. Stajniko, 2008)**

- Možnosti:
  - lahko 1+4 : 4+1 do 1+6 : 6+1;
  - tudi drugi prosti se giblje po liniji. Po povratni prostega obvezna visoka podaja na drugega prostega;
  - obramba ne gre v prosto cono (ali gre), v prosti obvezno prva ali ne;
  - v petih podajah vsaj ena v globino (po odvzeti), prosta igra;
  - priprava napada skozi sredino: prehod v nasprotno cono je možen le preko prostega (z dvojno podajo).
- ❖ **Igralna oblika 1+8 : 8+1 – moštvena taktika (SKICA 51): Igra 1+8 : 8+1 na ¾ igrišča s štirimi conami v katere je možno priti le po podaji prostega**
  - Organizacija: 18 + 2 vratarja, 3/4 igrišča, rezervna vrata, 1 žoga + rezervne, klobučki, markirne majice.
  - Izvedba: 16 metrov od sredinske črte postavimo linijo iz klobučkov in rezervna vrata. Postavimo še dodatne cone od kazenskega prostora do stranske črte (1, 2, 3 in 4). Igrajo 1+8 : 8+1 (1+7 : 7+1) – oba prosta igrata z ekipo, ki napada. Prosta igra. En prosti igra z ekipo, ki napada. Drugi stoji v višini kazenskega prostora, se giblje samo po liniji iz klobučkov ter čaka na diagonalno podajo. Prostemu lahko podajo le iz cone tri ali štiri (oz. ena ali dva) – diagonalna podaja na prostega na drugi strani. Podaja mora biti prostemu igralcu na glavo (visoka podaja), ki podaljša žogo v cono ena ali dva). Obrambni igralci ne smejo v cono ena ali dva (tri ali štiri). Prostega igralca se ne pokriva. Prosti ima en dotik. Obrambni igralci lahko vteka v kazenski prostor (ali ne).



**SKICA 51: Igra 1+8 : 8+1 na  $\frac{1}{4}$  igrišča s štirimi conami v katere je možno priti le po podaji prostega (Vir: R. Stajniko, 2008)**

- Možnosti:
  - tudi drugi prosti se giblje po liniji. Po povratni prostega obvezna visoka podaja na drugega prostega;
  - prosti ima več dotikov (zadrži žogo in počaka na vključevanje soigralcev);
  - brez diagonalne podaje na prostega (po povratni prostega globinska žoga v cono ena ali dva (tri ali štiri);
  - priprava napada skozi sredino: prehod v nasprotno cono je možen le preko prostega (z dvojno podajo).
    - a) prosta igra – zaključek dva dotika;
    - b) direktna podaja na jokerja – zaključek neposredno;
    - c) direktna podaja na jokerja – tretji igralec vteka.

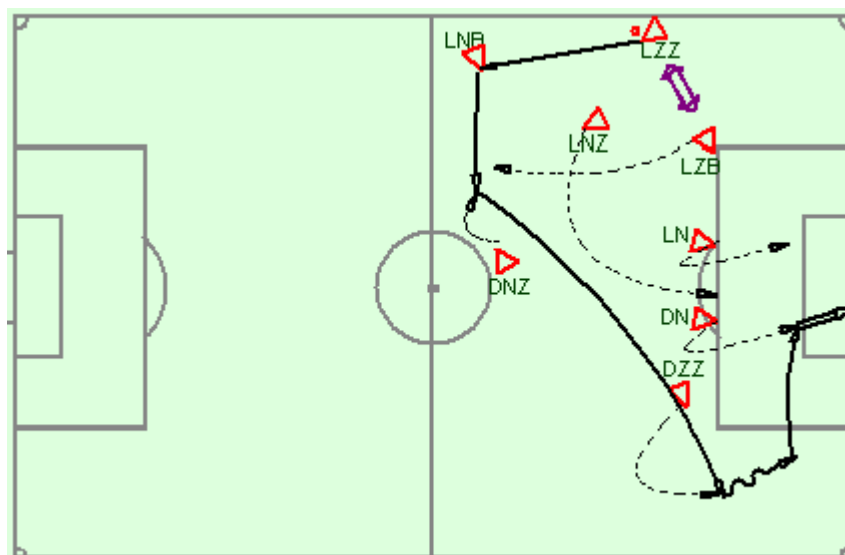
V naslednjih situacijah je prišlo do diagonalne podaje na krilni položaj do zunanega zveznega ali do zunanega branilca (pred tem je na tistem mestu izpraznil prostor zunanji zvezni igralec). Ali pa so igralci žogo zadrževali na eni strani, na kar je sledil hiter prenos žoge s kratkimi podajami na drugo stran. S tem so prišli v situacijo, ko je bil igralec na krilu nepokrit in je lahko podal iz krila pred vrata z diagonalno podajo ali je vodil žogo naprej in nato podal pred vrata. Tako smo tudi uporabili igralne oblike, ko morajo igralci čim večkrat, ali čim hitreje prenesti žogo iz ene strani na drugo stran. Težimo k temu, da igralci ves čas zamenjujejo igralne položaje.

## 5.5 Priprava in zaključek napada po krilnem položaju s hitrim prenosom žoge iz ene strani na drugo stran z diagonalno podajo ali hitrimi kratkimi podajami (igra v širino)

### Tekma: Liverpool : Besiktas – 8 : 0 (Liga prvakov, 6. 11. 2007)

- Situacija na tekmi, kjer je prišlo do diagonalne podaje na krilni položaj, podaje iz krila na PRVO VRATNICO in zaključka:

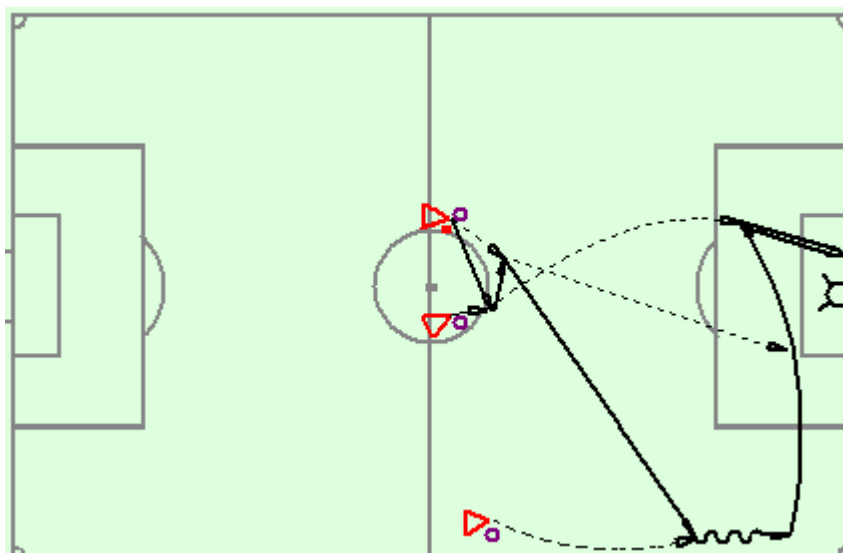
LZZ (Babel) ima žogo in jo vrne do LNB (Hypia). Pred tem sta LZB (Rise) in LZZ zamenjala položaje. Po žogo si pride DNZ (Mascherano). Na drugi strani je sam DZZ (Benayoun). Diagonalna podaja na njega in vodenje proti vratom. Podaja na prvo, do DN (Crauch), ki doseže zadetek. Na drugi čaka LN (Kewell) in na povratno vteka LNZ (Lucas). LZB se vrne na svoje mesto (SKICA 52).



SKICA 52: Prenos žoge na drugo stran z diagonalno podajo, podaja iz krila na prvo vratnico in zaključek (Vir: R. Stajnko, 2008)

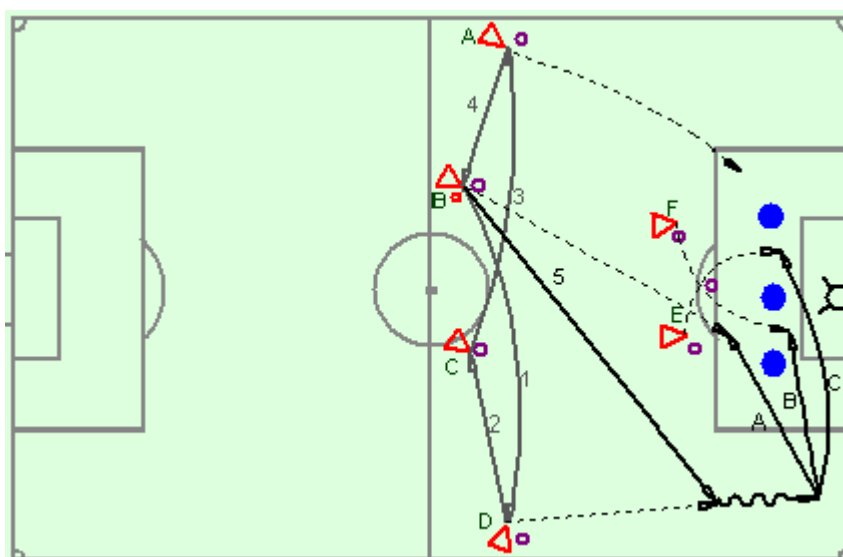
- Tipična igralna situacija 3:0 – skupinska taktika (SKICA 53): **po povratni diagonalna podaja na krilni položaj, vodenje, podaja iz krila pred vrata in zaključek:** Vajo izvajata dva notranja zvezna ali dva napadalca in en zunanji zvezni. Igralca izvedeta povratno podajo. Temu takoj sledi diagonalna podaja na krilni položaj.
  - a) na zunanjega zveznega lahko dodamo 3 – 4 metre zadaj obrambnega igralca, ki na njem vrši pritisk.





SKICA 53: Diagonalna podaja na krilni položaj, podaja iz krila pred vrata in zaključek (Vir: R. Stajnko, 2008)

- Tipična igralna situacija 6:0 – skupinska taktika (SKICA 54): *prenos žoge iz ene strani na drugo stran z diagonalno podajo (igra v širino):*.

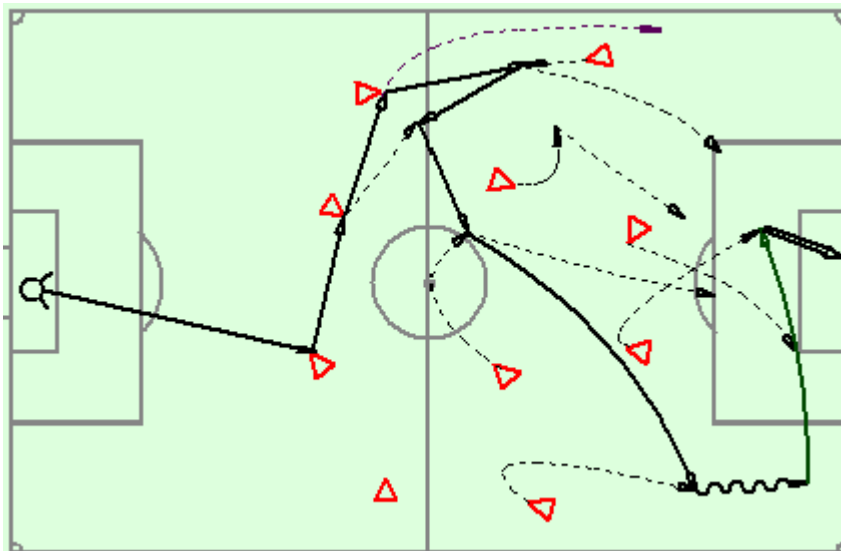


SKICA 54: Prenos žoge do zunanjega zveznega (Vir: R. Stajnko, 2008)

Vajo izvajajo štirje zvezni igralci in dva napadalca. Podajanje žoge med zveznimi igralci (A, B, C in D) s čim manj dotiki. Ko dobi žogo igralec B (ali C), poda diagonalno na igralca D, ki vteka v prazen prostor. Igralec E teče na drugo vratnico in igralec F na prvo (križata pred klobučkom). B steče po podaji na povratno. A čaka zadaj, če ju žoga preleti

- a) namesto figur dodamo obrambne igralce (pasivne in aktivne).

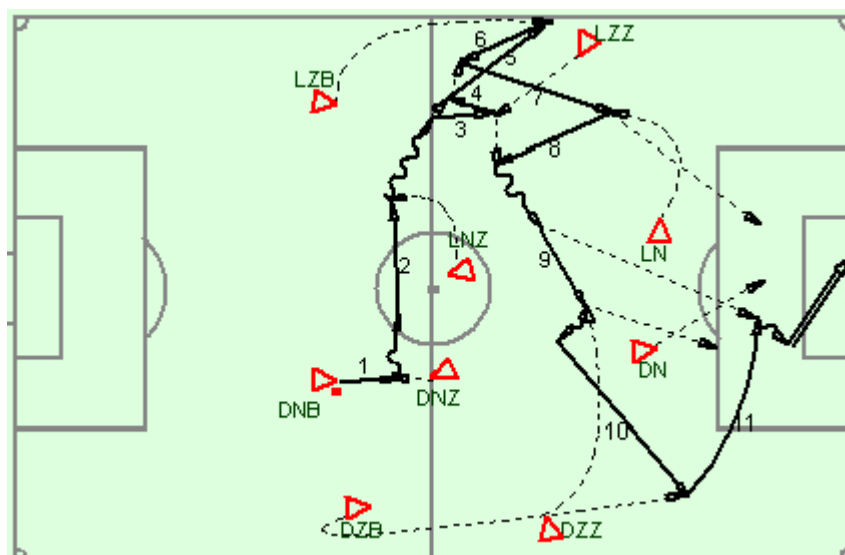
- Tipična igralna situacija 11 : 0 – moštvena taktika (SKICA 55): *diagonalna podaja na krilni položaj, podaja iz krila pred vrata in zaključek:*



SKICA 55: Prenos žoge na eno stran, diagonalna podaja na drugo stran, podaja iz krila pred vrata in zaključek (Vir: R. Stajnko, 2008)

**Tekma: Arsenal : Steaua Bucharest – 2 : 1 (Liga prvakov, 12. 12. 2007)**

- Situacija na tekmi, kjer je prišlo do dvojnih podaj, prenosa žoge iz ene strani na drugo stran do zunanjega branilca, praznjenja prostora zunanjega zveznega, podaje iz krila na PRVO VRATNICO in zaključka:

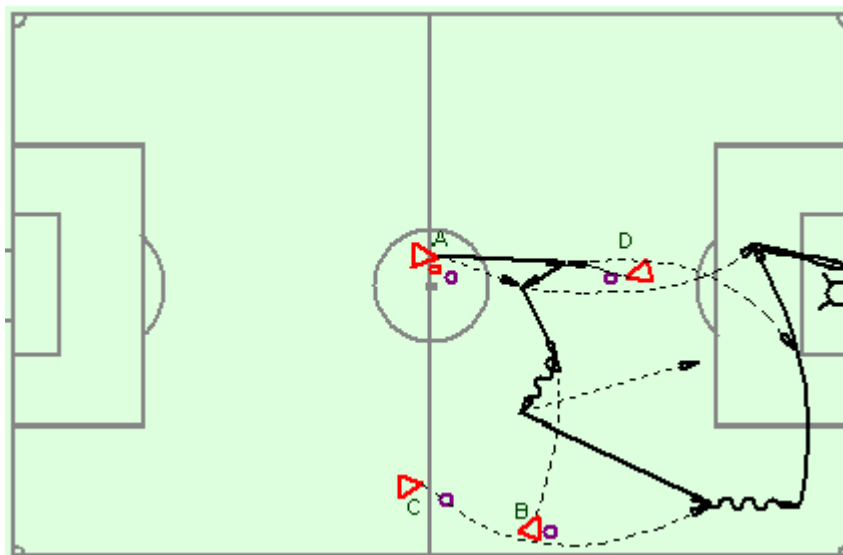


SKICA 56: Dvojne podaje na krilnem položaju in prenos žoge na drugo stran, podaja iz krila na prvo vratnico in zaključek (Vir: R. Stajnko, 2008)

DNB (Gallas) do DNZ (Song). Odkrivanje LNZ (Denilson) in podaja do njega. Ta odigra naprej dvojno z LZZ (Diaby) in nato dvojno z LZB (Traoré). Podaja še do LN

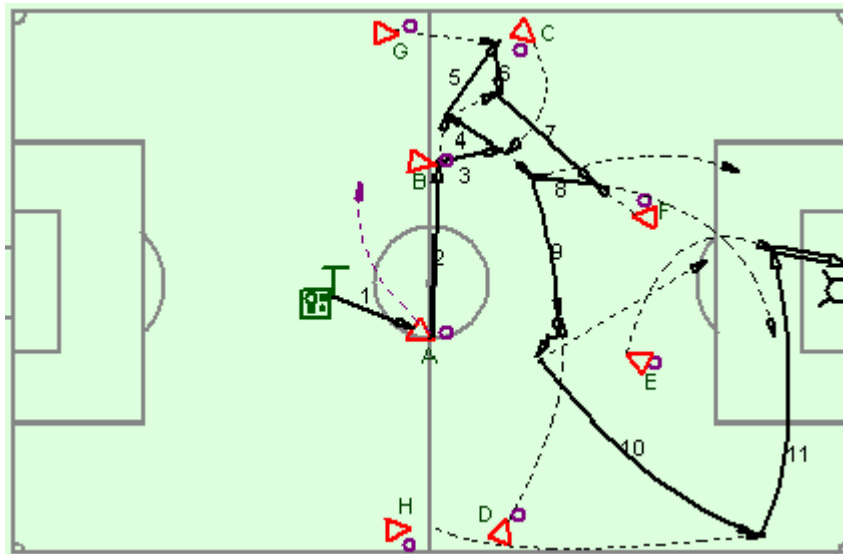
(Van Persie), povratna do DZZ, prenos na desno stran preko DZZ (Walcot) do vtekajočega DZB (Sagna). Na drugi čakata DN (Bendtner) in LN. Na povratno podajo čaka LZZ. Iz zadnje linije vteka na prvo DZZ, ki lepo zaustavi žogo in doseže zadetek (SKICA 56).

- **Tipična igralna situacija 4 : 0 – skupinska taktika (SKICA 57): prenos igre iz ene strani na drugo stran, praznenje prostora zunanjega zveznega, vtekanje zunanjega branilca, podaja iz krila pred vrata in zaključek:** Vajo izvajajo dva zvezna igralca (notranji in zunanji), en zunanji branilec in en napadalec. Notranji zvezni igralec A odigra dvojno podajo z napadalcem D. Takrat k njima steče zunanji zvezni igralec B (sprazni prostor zunanjemu branilcu C). Dobi žogo, se obrne in poda na krilni položaj do igralca C.
  - a) igralec A odigra takoj po povratni na igralca C ali napadalec D odigra diagonalno na krilo;
  - b) igralec B vteka na krilni položaj in poda iz krila pred vrata.



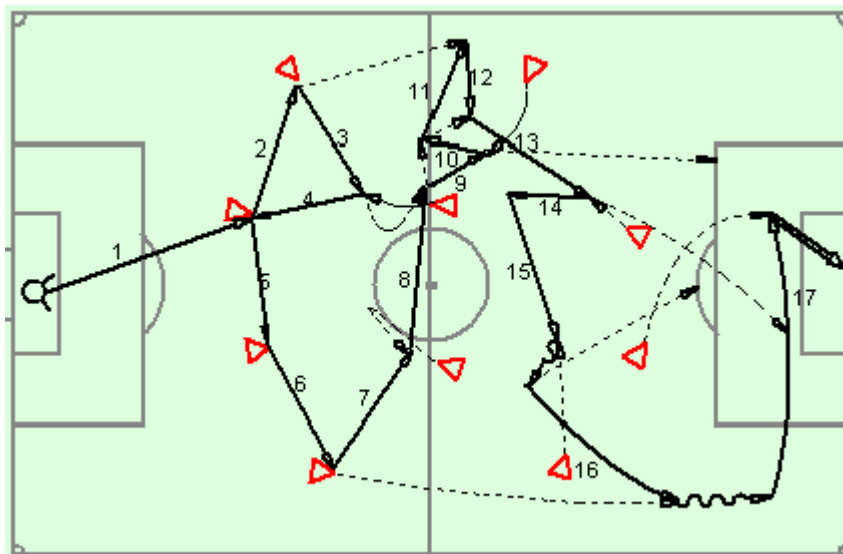
SKICA 57: Prenos žoge do zunanjega branilca, podaja iz krila pred vrata in zaključek (Vir: R. Stajniko, 2008)

- **Tipična igralna situacija 8 : 0 – moštvena taktika (SKICA 58): prenos igre iz ene strani na drugo stran, praznenje prostora zunanjega zveznega, vtekanje zunanjega branilca, podaja pred vrata in zaključek:** Vajo izvajajo štirje zvezni, dva branilca in dva napadalca. Trener podaja žogo notranjemu zveznemu igralcu A (B). Sledi podaja na igralca B. Ta odigra dvojno najprej z zunanjim zveznim igralcem C in nato še z zunanjim branilcem G. Nato igralec B poda na napadalca F, ki odigra povratno na igralca C. Hkrati se vključi drugi zunanji zvezni igralec D in tako sprazni prostor za zunanjega branilca H. Igralec D dobi žogo in poda v prazen prostor, kjer vteka igralec H in poda v kazenski prostor. Igralec E gre na drugo vratnico, F na prvo, D na povratno in C čaka zadaj.



SKICA 58: Prenos žoge do zunanjega branilca, podaja iz krila na drugo vratnico in zaključek (Vir: R. Stajnko, 2008)

- Tipična igralna situacija 11 : 0 – moštvena taktika (SKICA 59): *prenos žoge iz ene strani na drugo stran in nazaj:*

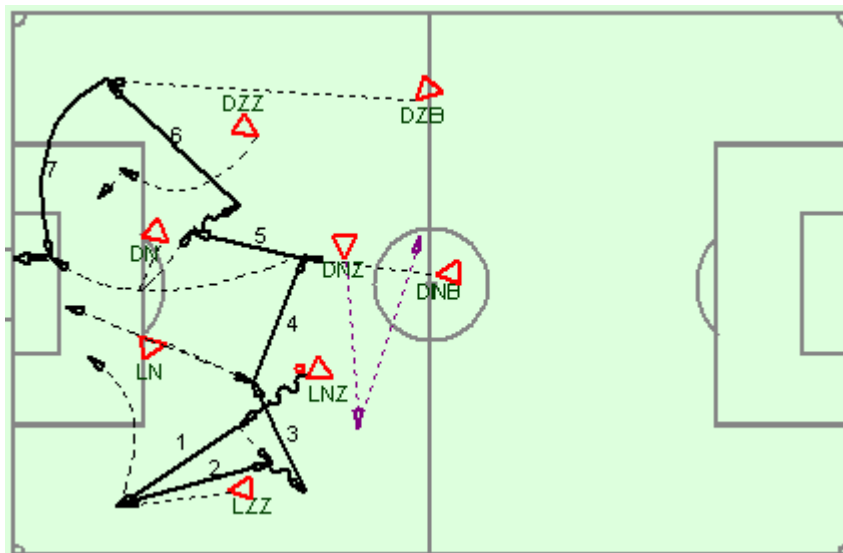


SKICA 59: Prenos žoge iz ene strani na drugo stran in nazaj, podaja iz krila na 2. vratnico in zaključek (Vir: R. Stajnko, 2008)

**Tekma: Arsenal : Wigan Athletic – 2 : 0 (Angleško prvenstvo, 24. 11. 2007)**

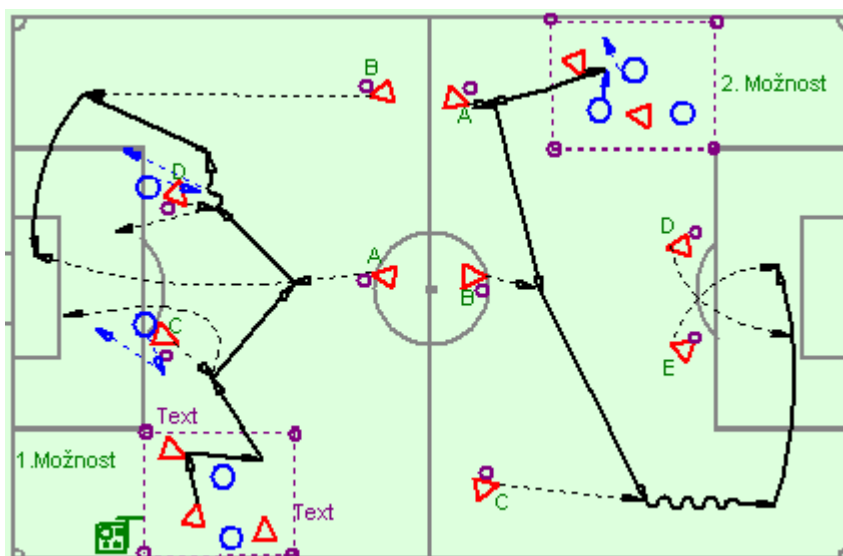
- Situacija na tekmi, kjer je prišlo do hitrega prenosa žoge iz ene strani na drugo stran s kratkimi podajami, vključevanja branilcev, podaje iz krila na PRVO VRATNICO in zaključka:

DNZ (Denilson) sprazni prostor za DNB (Gallas). Podaja LNZ (Diarra) poda do LN (Adebayor) in ta do DNB, ki se je priključil v napad. Podaja DNB na DN (Bedtner). Med tem časom vteka DZB (Sagna), kateremu je spraznil prostor DZZ (Rosicky). Podaja DN v prazen prostor in podaja na prvo vratnico DZB, kjer vteka DNB. Zadetek DNB z glavo. Na povratno čaka DN, na drugi vratnici je LN in zadaj čaka LZZ (Eduardo). DNZ nadomesti DNB (SKICA 60).



SKICA 60: Prenos na drugo stran in vključevanje branilcev (Vir: R. Stajanko, 2008)

**Tipična igralna situacija 3 : 2+4 : 0 – skupinska taktika (SKICA 61): prenos žoge iz ene strani na drugo stran (igra v širino):** Vajo izvaja pet igralcev v označenem prostoru, dva (trije) zvezni igralci in dva napadalca.

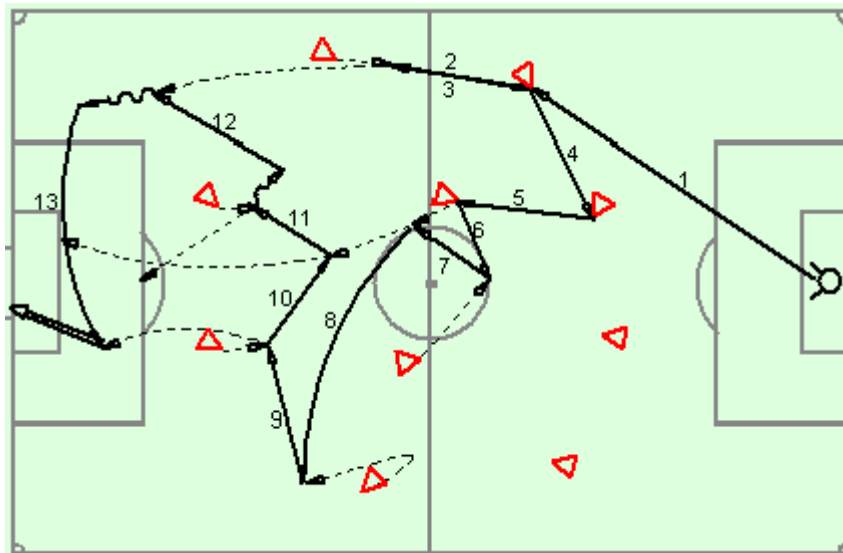


SKICA 61: Prenos igre v širino – dve možnosti (Vir: R. Stajanko, 2008)

Prva možnost: igra 3 : 2 v označenem prostoru. Po določenem številu podaj sledi prenos igre na drugo stran. Po žogo si pride igralec C, ki odigra do A. Ta odigra do

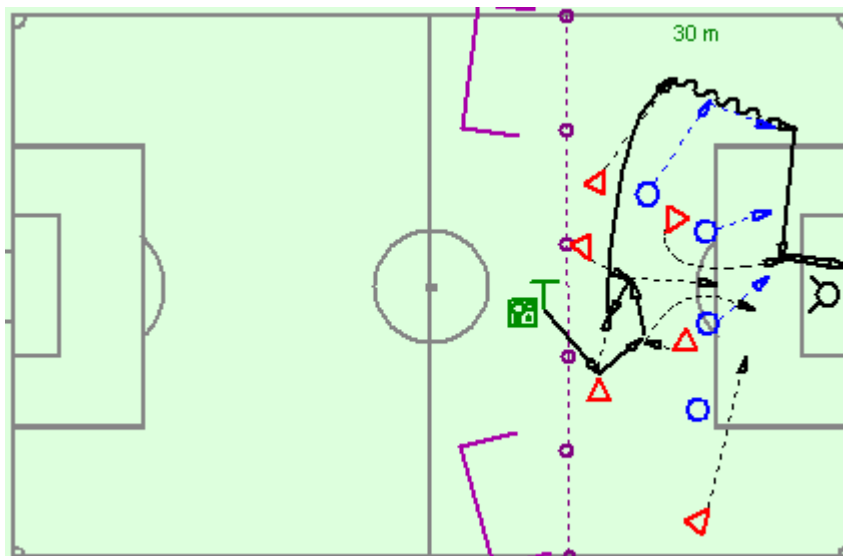
igralca D, ki poda v prazen prostor, kjer priteče igralec B. Sledi podaja iz krila pred vrata. Na prvo vteka igralec A, na drugo C in na povratno čaka D. Druga možnost: igra 3 : 2. Po odvzeti žogi podaja nazaj do igralca A. Sledi prenos žoge na drugo stran preko igralca B do igralca C in podaja v kazenski prostor.

- **Tipična igralna situacija 11 : 0 – moštvena taktika (SKICA 62): prenos iz ene strani na drugo stran in nazaj s hitrimi kratkimi podajami:**



SKICA 62: Prenos iz ene strani na drugo stran in nazaj podaja iz krila pred vrata in zaključek (Vir: R. Stajniko, 2008)

- ❖ **Igralna oblika 6 : 4 – skupinska taktika (SKICA 63): Igra 6 : 4 s prenosi žoge iz ene strani na drugo stran:**

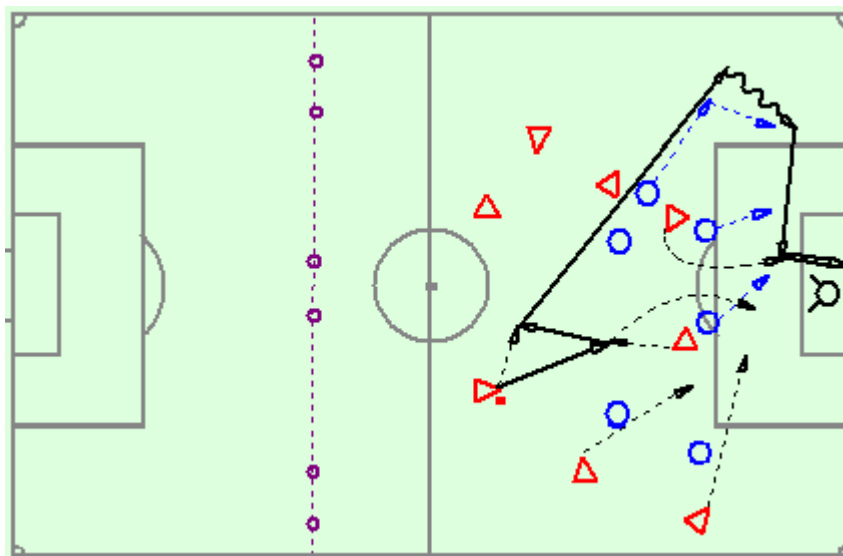


SKICA 63: Igra 6 : 4 (Vir: R. Stajniko, 2008)

- **Organizacija:** 10 igralcev + vratar, dvoje pomožnih vrat, klobučki, 1 žoga + rezervne, markirne majice.
- **Izvedba:** Igra 6 : 4 na ena velika vrata in dvoje pomožnih vrat v 30 metrov velikem igrišču. Cilj napadalnega moštva je tvoriti trikotnike in priti v situacijo, ko imajo na krilu odkritega igralca, na katerega lahko odigrajo diagonalno žogo, ali jo prenesejo s kratkimi hitrimi podajami ter neovirano izvedejo podajo iz krila pred vrata (težiti k temu, da ko se na eni strani vrši pritisk, hiter prenos z diagonalno podajo na drugo stran) ali s hitrimi kratkimi podajami prenesti žogo iz ene strani na drugo stran. Hkrati lahko vadimo sodelovanje med branilci s štirimi v vrsti. Ko ekipa odvzame žogo, mora takoj z diagonalno podajo zadeti pomožna vrata.
- **Možnosti:**
- dva dotika za napadalno ekipo.

❖ **Igralna oblika 8 : 6 – moštvena taktika (SKICA 64): Igra 8 : 6 s prenosi žoge iz ene strani na drugo stran in s protinapadom:**

- **Organizacija:** 14 igralcev + vratar, klobučki, 1 žoga + rezervne, markirne majice.



SKICA 64: Igra 8 : 6 (Vir: R. Stajniko, 2008)

- **Izvedba:** Igra 8 : 6 na ena velika vrata v 60 metrov velikem igrišču. Nekje 10–15 m od sredinske črte postavimo tri mala vrata iz klobučkov (široke 2 m), skozi katere morajo igralci z manjšim številom izvesti protinapad. Cilj napadalnega moštva je tvoriti trikotnike in priti v situacijo, ko imajo na krilu odkritega igralca, na katerega lahko odigrajo diagonalno žogo, ali jo prenesejo s kratkimi hitrimi podajami ter neovirano izvedejo podajo iz krila pred vrata (težiti k temu, da ko se na eni strani vrši pritisk, hiter prenos z diagonalno podajo na drugo stran) ali s hitrimi kratkimi podajami prenesti žogo iz ene strani na drugo stran.

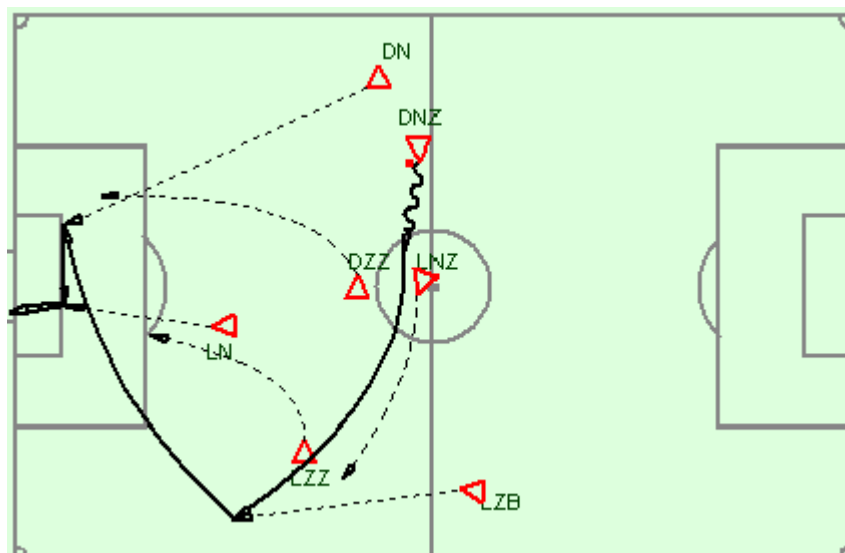
- Možnosti:
- povečamo ali zmanjšamo prostor;
- dva dotika za napadalno ekipo;
- namesto malih vrat dodamo pomožna vrata. obvezen protinapad po krilu in podaja iz krila pred vrata.

## 5.6 Priprava in zaključek napada po krilnem položaju s hitrim prenosom žoge (igra v širino) in diagonalno podajo iz krila pred vrata

### Tekma: Liverpool : West Ham – 4 : 0 (Angleško prvenstvo, 5. 3. 2008)

- Situacija na tekmi, kjer je prišlo do praznjenja prostora zunanjega veznega, diagonalne podaje na zunanjega branilca (igra v širino), diagonalne podaje iz krila na DRUGO VRATNICO, povratne podaje in zaključka:

Menjava mest med DN (Kuyt) in DZB (Arbeloa). Vodenje žoge DNZ (Mascherano). Praznjenje prostora na levi strani in vtekanje LZB (Riise). Diagonalna podaja do LZB. Visoka podaja na drugo vratnico na DN, ki z glavo odigra povratno na LN (Tores). Zaključek je izveden čez vrata. Zadaj čaka DZZ (Gerrard) in na odbito LZZ (Babel) (SKICA 65).

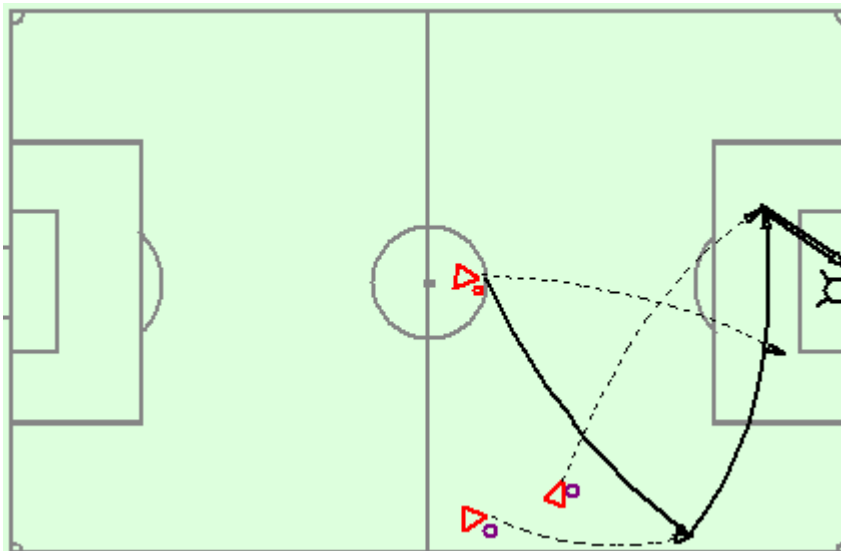


SKICA 65: Vtekanje branilca, diagonalna podaja na 2. vratnico (Vir: R. Stajniko, 2008)

- Tipična igralna situacija 3:0 – skupinska taktika (SKICA 66): **Diagonalna podaja na krilni položaj, diagonalna podaja pred vrata in zaključek:** Vajo izvajajo zunanji zvezni igralec, notranji zvezni igralec in zunanji branilec. Praznjenje prostora zunanjega zveznega igralca. Diagonalna podaja na krilni položaj na zunanjega branilca, diagonalna podaja iz krila pred vrata in

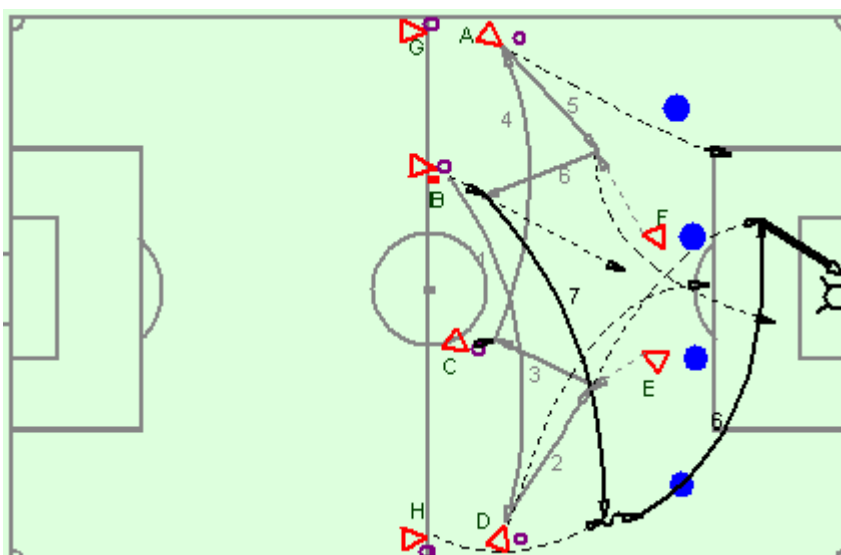


zaključek. Lahko dodamo še enega notranjega zveznega (po povratni podaji mora slediti diagonalna podaja na krilni položaj).



SKICA 66: Diagonalna podaja na krilni položaj, diagonalna podaja pred vrata in zaključek (Vir: R. Stajniko, 2008)

- Tipična igralna situacija 8:0 – moštvena taktika (SKICA 67): *povratna podaja napadalca – diagonalna podaja na zunanjega branilca in praznjenje prostora zunanjega zveznega*: Vajo izvajajo štirje zvezni, dva branilca in dva napadalca.



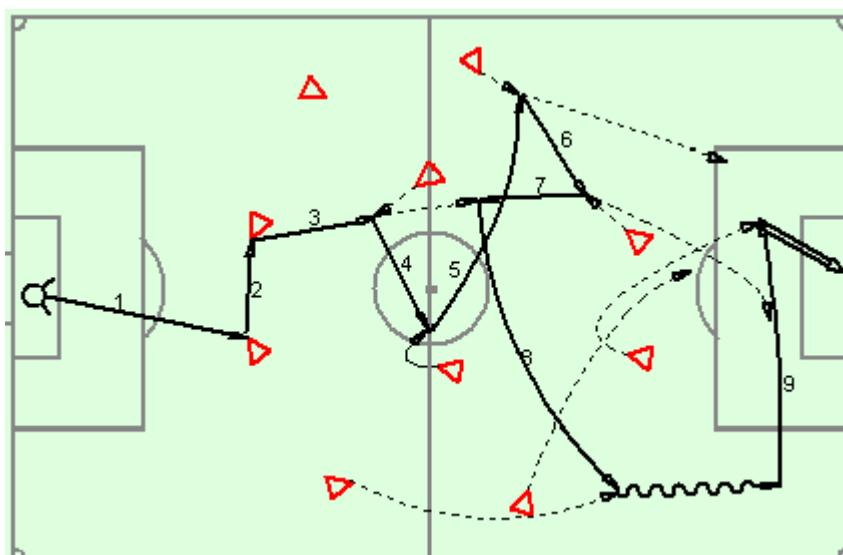
SKICA 67: diagonalna podaja na zunanjega branilca (Vir: R. Stajniko, 2008)

Podajanje žoge med zveznimi igralci (A, B, C in D) in napadalcema (E in F) s čim manj dotiki. Po povratni napadalca izvede notranji zvezni igralec B (ali C) diagonalno podajo na vtekajočega zunanjega branilca H (ali G). Med tem časom je zunanji zvezni igralec D (A) že izpraznil prostor. Sledi vodenje zunanjega branilca

do figure in diagonalna podaja iz krila pred vrata. Igralec E teče na drugo vratnico, F na prvo, D čaka na povratno in A, če jih žoga preleti. Na odbito čaka igralec B.

- a) kasneje lahko dodamo obrambna na zunanja branilca na igralca G in H (3–4 m zadaj), da vršita pritisk ali na napadalca E in F;
- b) igralec H ne poda diagonalno pred vrata, ampak naredi pred figuro varanje, vodi žogo naprej in poda iz krila pred vrata;
- c) igralec H odigra z napadalcem E dvojno podajo;
- d) brez igralcev G in H (zunanja zvezna igralca D in A podajata pred vrata);
- e) lahko igralec D poda kratko do C in ta poda v prazen prostor na H;
- f) figure zamenjajo pasivni obrambni igralci.

- **Tipična igralna situacija 11 : 0 – moštvena taktika (SKICA 68): povratna podaja – podaja v globino:**

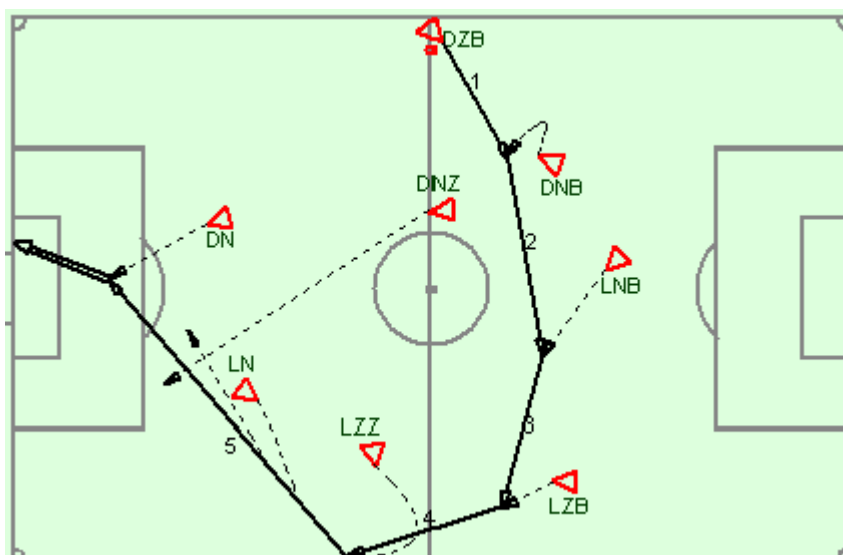


SKICA 68: Prenos žoge do zunanjega branilca z diagonalno podajo, podaja iz krila na drugo vratnico in zaključek (Vir: R. Stajnko, 2008)

### Tekma: Liverpool : Arsenal – 4 : 2 (Liga prvakov, 8. 4. 2008)

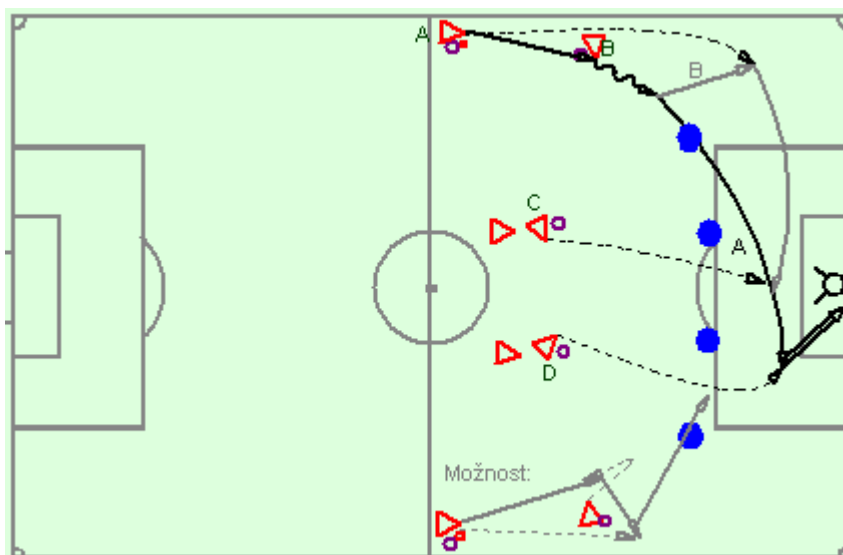
- **Situacija na tekmi, kjer je prišlo do prenosa žoge iz ene strani na drugo stran, do diagonalne podaje iz krila na DRUGO VRATNICO in zaključka:**

Prenos žoge v širino od DZB (Toure), preko DNB (Song) in LNB (Gallas) do LZB (Clichy), od tu do LZZ (Hleb), ki poda diagonalno na DN (Adebayor). Zaključek je izveden mimo vrat. Hkrati čakata na žogo DNZ (Fabregas) in LN (Van Persie) (SKICA 69).



SKICA 69: Prenos žoge na krilni položaj, diagonalna podaja po tleh na 2. vratnico in zaključek (Vir: R. Stajnko, 2008)

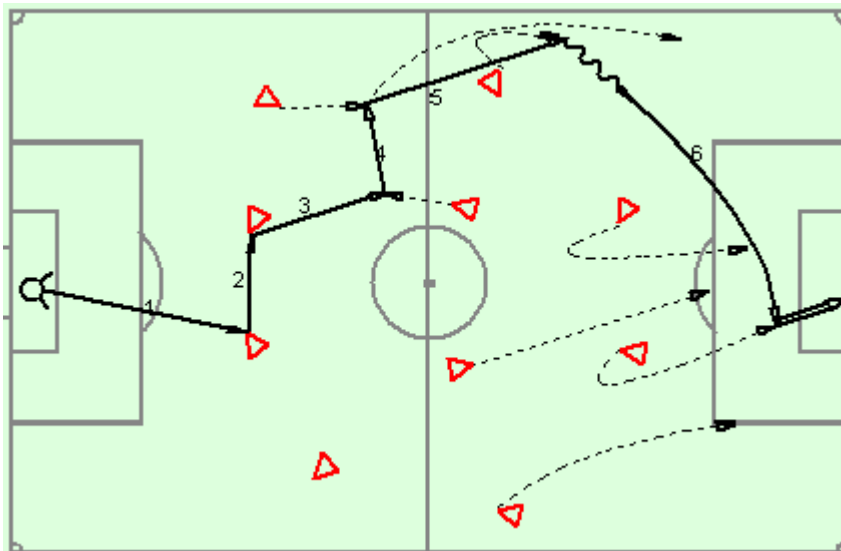
- Tipična igralna situacija 4 : 0 – skupinska taktika (SKICA 70): **diagonalna podaja iz krila v kazenski prostor ali vtekanje za hrbtom**: Vajo izvajajo dva zvezna igralca in dva napadalca. Igralec A poda naprej do B in mu steče za hrbet. Sledi diagonalna podaja po tleh med figurami ali visoka čez figure. Na podano žogo vtekata igralca C in D.



SKICA 70: Diagonalna podaja iz krila pred vrata in zaključek (Vir: R. Stajnko, 2008)

- podaja v prazen prostor do igralca A, ki izvede podajo iz krila pred vrata;
- možno je tudi, da igralca A in B odigrata dvojno podajo.

- Tipična igralna situacija 11 : 0 – moštvena taktika (SKICA 71): *prenos žoge na krilni položaj in diagonalna podaja iz krila pred vrata:*

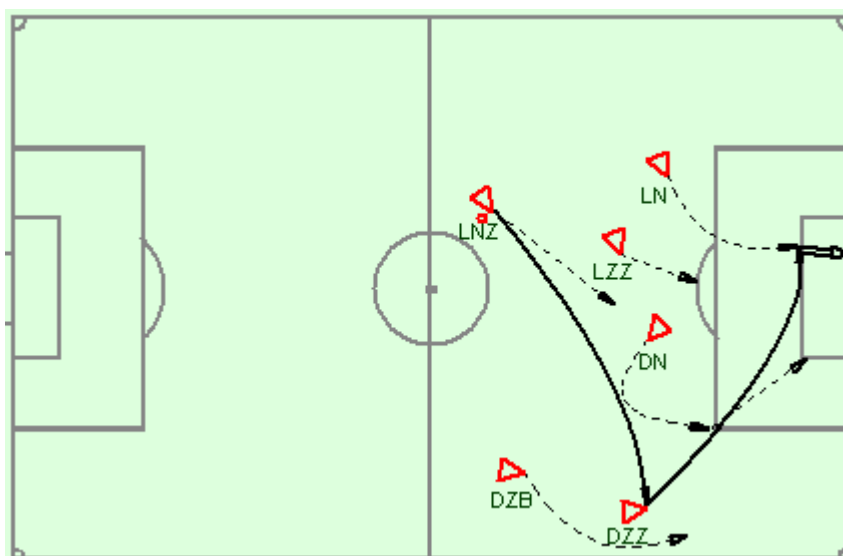


SKICA 71: Prenos žoge iz ene strani na drugo stran, diagonalna podaja iz krila pred vrata in zaključek (Vir: R. Stajniko, 2008)

**Tekma: Liverpool : West Ham – 4 : 0 (Angleško prvenstvo, 5. 3. 2008)**

- Situacija na tekmi, kjer je prišlo do prenosa žoge na krilo z diagonalno podajo, do diagonalne podaje iz krila na DRUGO VRATNICO in zaključka:

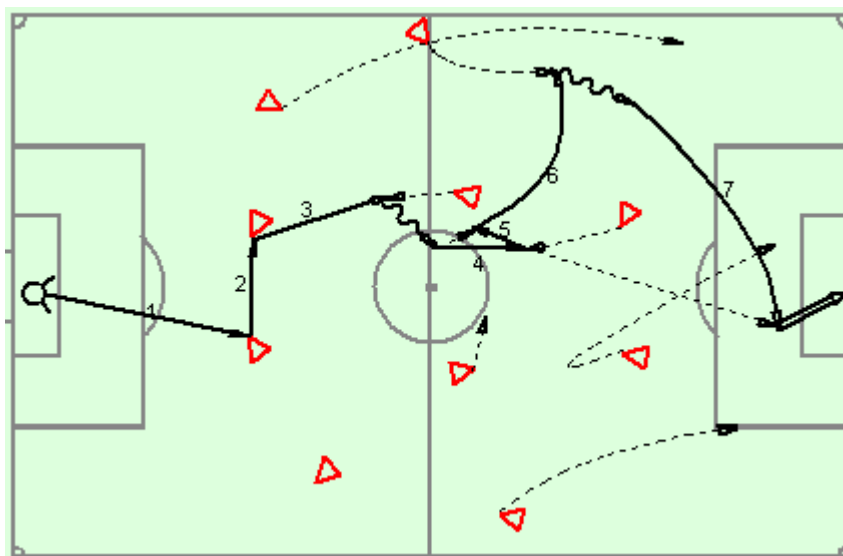
LZZ (Babel) se je pomaknil med napadalca. Pri žogi LNZ (Alonso), podaja v širino na DZZ (Gerrard) in vtekanje za hrbtom DZB (Arbeloa). V prazen prostor vteka tudi DN (Benayoun). Diagonalna podaja na 2. vratnico LN (Tores) in zaključek. (SKICA 72).



SKICA 72: Prenos žoge na stran z diagonalno podajo in diagonalna podaja na drugo vratnico (Vir: R. Stajniko, 2008)

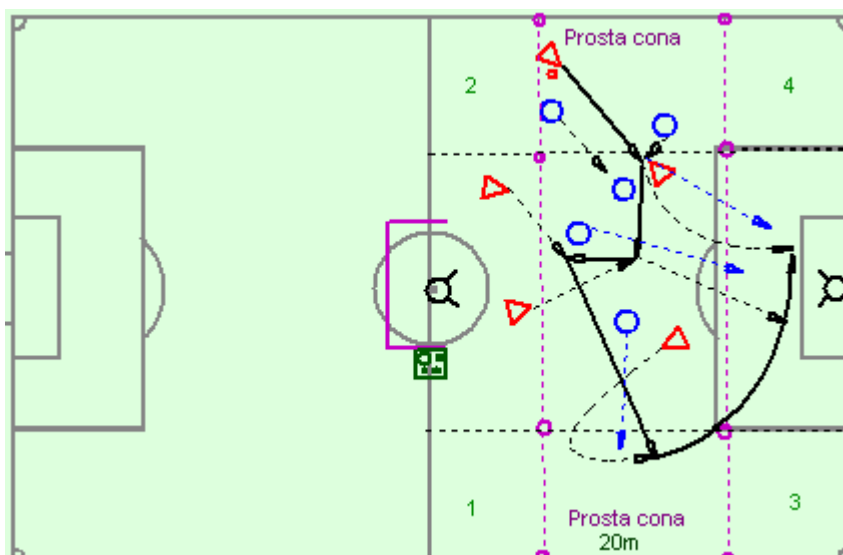


- Tipična igralna situacija 11 : 0 – moštvena taktika (SKICA 74): *Diagonalna podaja na krilni položaj po povratni, diagonalna podaja iz krila pred vrata in zaključek:*



SKICA 74: Diagonalna podaja na krilni položaj po povratni, diagonalna podaja iz krila pred vrata in zaključek (Vir: R. Stajniko, 2008)

- ❖ Igralna oblika – skupinska taktika (SKICA 75): *Igra 5 : 5 z obvezno diagonalno podajo iz proste cone:*
- Organizacija: 10 igralcev + 2 vratarja, ½ igrišča, 1 žoga + rezervne, klobučki, markerne majice.



SKICA 75: Igra 5 : 5 s prostima conama (Vir: R. Stajniko, 2008)

- Izvedba: Igrišče omejimo s prenosnimi vrati na polovico. Na sredini postavimo 20 metrov široko cono iz klobučkov. Igra 5:5. Cilj napadalne ekipe je, da žoga čim

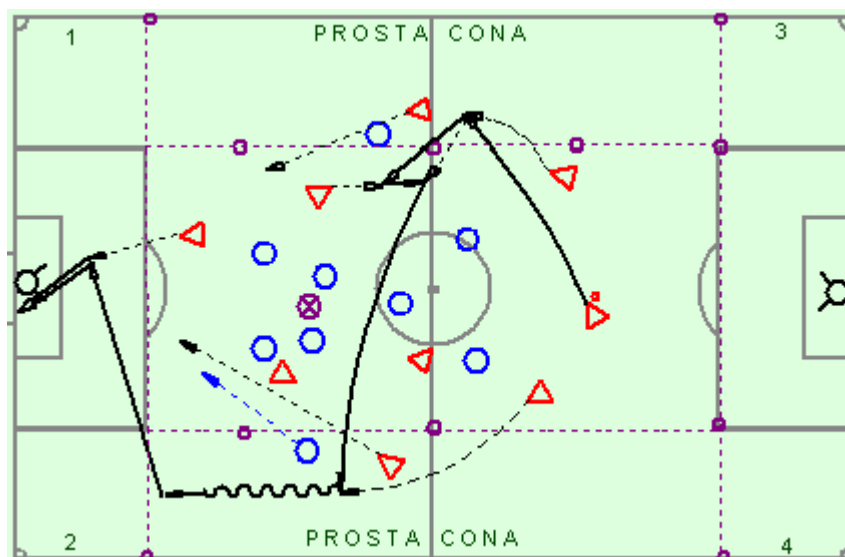
večkrat zamenja stran. Težimo k temu, da igralci ves čas zamenjujejo igralne položaje. Z menjavo mest in prenosi žoge ustvarimo priložnost, ko je igralec v prosti coni nepokrit. Cilj ekipe je, da po določenem številu prehodov poda iz krila v kazenski prostor (ne sme biti iz cone ena, dva, tri ali štiri), kamor vteka igralec iz prostora in zaključi napad. S tem forsiramo diagonalne podaje iz krila pred vrata. Branilci ne smejo v kazenski prostor.

- a) diagonalna podaja pred vrata – prosto;
- b) diagonalna podaja pred vrata – podaja na tretjega;
- c) diagonalna podaja pred vrata – prosto + obvezna potrditev soigralca (vključevanje večih igralcev v zaključek).

• Možnosti:

- dodamo prostega 5 : 5 + 1 (4 : 4 + 1);
- po zadetku dobi žogo moštvo, ki je zadelo;
- obrambni se vračajo. Zaključijo lahko le, če so vsi igralci čez sredino. V polju neposredna prosta. V prostih conah prosta;
- če je zadetek v petih sekundah po podaji iz krila šteje dvojno;
- obvezna podaja iz cone ena ali dva (tri ali štiri). Z prenosi žoge iz ene strani na drugo stran priti v situacijo, ko lahko igralec neovirano izvede prodor v cono ena ali dva. Branilci ne smejo vtekat v te cone (ali smejo);
- dodamo prostega na krilni položaj (prosti poda diagonalno iz krila pred vrata).

❖ **Igralna oblika 9 : 9+1 – skupinska taktika (SKICA 76): Igra 9 : 9+1 s prostima conama:**



SKICA 76: Igra 9 : 9+1s prostima conama (Vir: R. Stajniko, 2008)

- Organizacija: 19 igralcev + 2 vratarja, celotno igrišče, 1 žoga + rezervne, klopučki, markirne majice.

- Izvedba: Igrajo 9 : 9+1 v sistemu 1-3-4-2. Cilj ekipe, ki napada je, da žoga čim večkrat zamenja stran. Težimo k temu, da igralci ves čas zamenjujejo igralne položaje. Z menjavo mest in prenosi žoge ustvarimo priložnost, ko je igralec v prosti coni nepokrit. Cilj ekipe je, da po določenem številu prehodov poda iz krila v kazenski prostor (ne sme biti iz cone ena, dva, tri ali štiri), kamor vteka igralec iz prostora in zaključi napad. S tem forsiramo diagonalne podaje iz krila pred vrata. Branilci ne smejo v kazenski prostor.
  - d) diagonalna podaja pred vrata – prosto;
  - e) diagonalna podaja pred vrata – podaja na tretjega;
  - f) diagonalna podaja pred vrata – prosto + obvezna potrditev soigralca (vključevanje večih igralcev v zaključek).
- Možnosti:
  - obrambni se vračajo. Zaključijo lahko le, če so vsi igralci čez sredino. V polju neposredna prosta. V prostih conah prosta;
  - zadetek po diagonalni podaji iz krila pred vrata mora biti dosežen v desetih sekundah (če je zadetek v petih sekundah po podaji šteje dvojno);
  - obvezna podaja iz cone ena ali dva. Z prenosi žoge iz ene strani na drugo stran priti v situacijo, ko lahko igralec neovirano izvede prodor v cono ena ali dva (podobna na strani 48 SKICA 20);
  - igra z globinsko podajo v cono ena ali dva. Obrambni igralci v te cone ne smejo (podobna na strani 65 SKICA 46);
  - na linijo dodamo prostega. prehod v cono ena ali dva je možen le preko prostega;
  - dodamo prostega na krilni položaj. V sredini imajo 2 dotika. Prosti ima en dotik. Cilj je podaja na prostega, ki poda v kazenski prostor. Lahko prosti poda naprej v cono ena (ali dva), kjer vteka igralec iz polja. Sledta podaja iz krila pred vrata in zaključek.

V naslednjih situacijah so ekipe izvedle protinapad. Za protinapad velja, da mora biti žoga podana hitro v smeri naprej, da izkoristimo številčno premoč, ko se nasprotnikova obramba še ne uspe formirati. Navadno je protinapad izveden takoj po odvzeti žogi. Ker je cilj protinapada hitro osvajanje prostora in ustvarjanje številčne premoči, smo uporabili igralno obliko, kjer smo spremenili številčna razmerja. Tako morajo igralci takoj po osvojeni žogi podati naprej in se vključiti v napad ter tako ustvariti številčno premoč.

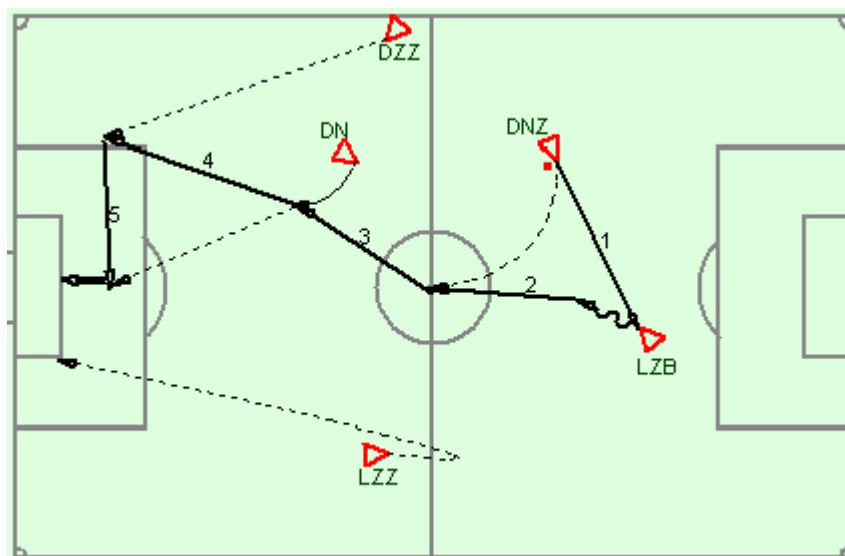


## 5.7 Priprava in zaključek napada po krilnem položaju s protinapadom

### Tekma: Manchester United : Arsenal – 2 : 1 (Angleško prvenstvo, 13. 3. 2008)

- Situacija na tekmi, kjer je prišlo do hitrih kratkih podaj v smeri naprej, vtekanja zunanjega zveznega in **VZPOREDNE PODAJE** v kazenski prostor:

Pridobljena žoga DNZ (Fabregas). Prenos do LZB (Clichy). Preigravanje in podaja nazaj do DNZ. Naprej do DN (Adebayor) in podaljšanje do DZZ (Eboue). Močna vzporedna podaja iz krila v kazenski prostor, kjer vteka DN. Zaključek DN je bil blokiran. Zadaj čaka LZZ (Hleb) (SKICA 77).



SKICA 77: Hiter prenos žoge do zunanjega zveznega in vzporedna podaja (Vir: R. Stajniko, 2008)

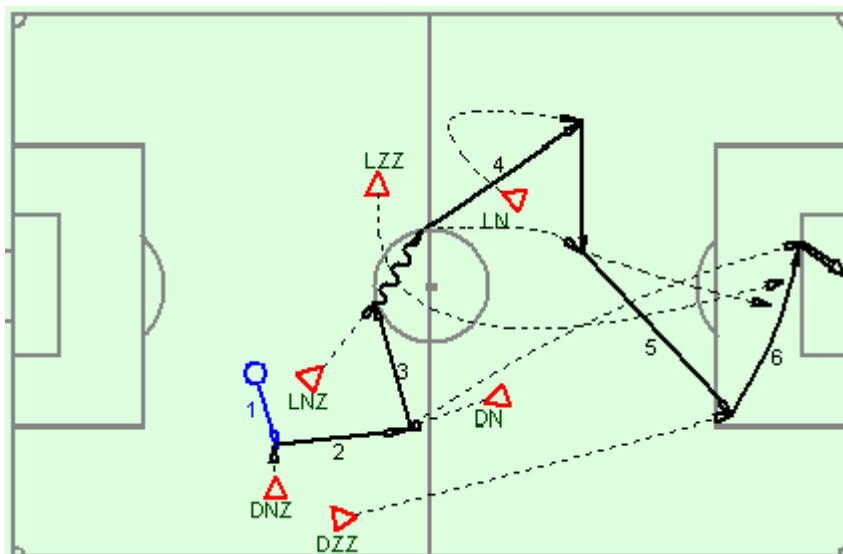
- **Atipična igralna situacija 3 : 3+2 : 0 – skupinska taktika (SKICA 78): po odvzeti žogi sledi hiter prenos žoge v smeri naprej s kratkimi podajami od zveznega do napadalca in na stran do zunanjega zveznega:** Vajo izvajajo štiri zvezni, trije obrabni in en napadalec. Na sredini igrišča označimo prostor 25 x 25 m, kjer igrajo 3 : 3 (ali 4 : 4) – zadrževanje žoge. Po odvzeti žogi, sledi podaja do igralca A. Ta mu poda nazaj. Sledi podaja na napadalca, ki podaljša žogo na zunanjega zveznega, ki se je prej nahajal v označenem prostoru in se je vključil v akcijo. Sledi podaja v kazenski prostor in vtekanje vseh ostalih igralcev.
  - a) kasneje dodamo na igralca B obrambnega igralca, ki vrši pritisk in skače v kazenskem prostoru;
  - b) predvaja: vajo izvajamo brez igre 3:3 (podaja zunanjega zveznega notranjemu, ta do napadalca, nazaj na krilo do zunanjega zveznega, podaja iz krila pred vrata, kjer skačeta napadalec in notranji zvezni igralec in zaključek);
  - c) lahko se vključijo tudi igralci, ki so si podajali žogo v prostoru;



**Tekma: Manchester : Aston Vila – 2 : 1 (Angleško prvenstvo, 03. 29. 2008)**

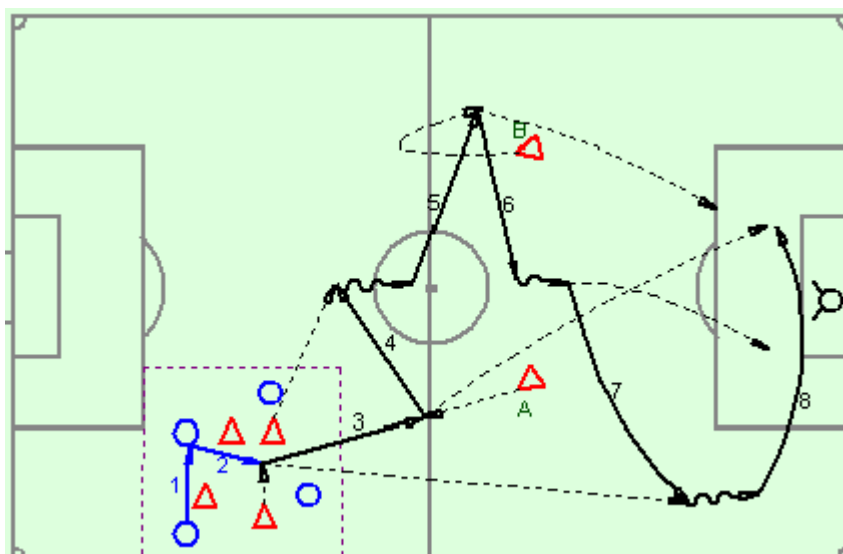
- **Situacija na tekmi, kjer je prišlo do odvzema žoge, hitrega prenosa igre na eno stran, nato še na drugo stran, podaja iz krila na 2. VRATNICO in zaključka na vrata:**

Takoj po osvojeni žogi poda DNZ (Carrick) naprej do DN (Tevez). Ta odigra povratno na LNZ (Scholes). Sledi prenos igre do LN (Rooney) in spet nazaj preko LNZ do DZZ (C. Ronaldo). Vtekajo LZZ (Gigs), LNZ in DN. Podaja je na glavo DN, ki doseže zadenek (SKICA 80).



SKICA 80: Prenos igre na eno stran in nato še na drugo stran (Vir: R. Stajniko, 2008)

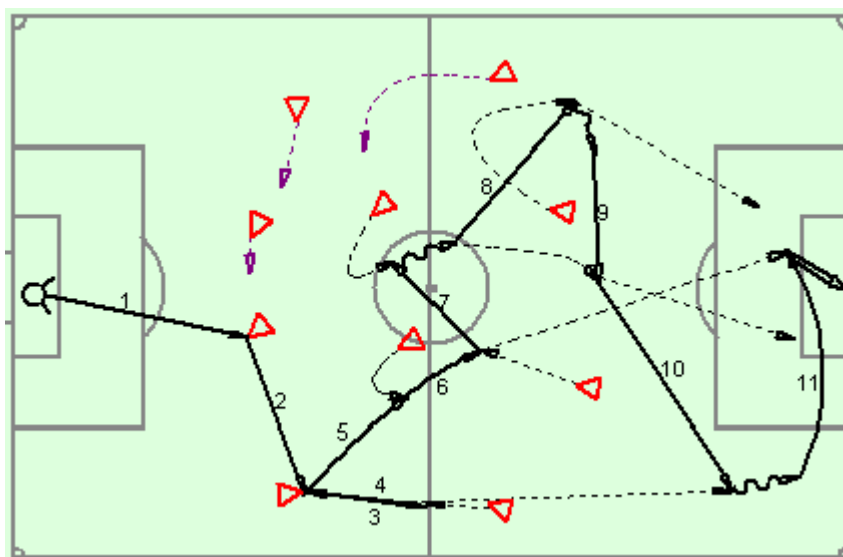
- **Tipična igralna situacija – skupinska taktika (SKICA 81): po odvzeti žogi sledi hiter prenos žoge na eno stran in nazaj na drugo stran:**



SKICA 81: Hiter prenos žoge na eno stran in nazaj na drugo stran (Vir: R. Stajniko, 2008)

Vajo izvaja osem igralcev v označenem prostoru (zadrževanje žoge 4 : 4) in dva napadalca v polju. Po odvzeti žogi mora biti žoga podana na prvo do napadalca A. Ta počaka, da se vključi eden izmed igralcev v prostoru in odigra povratno podajo. V napad se vključi tudi igralec, ki je podal na igralca A. Sledi hiter prenos do napadalca B in nazaj na drugo stran. Sledita podaja iz krila pred vrata in zaključek.

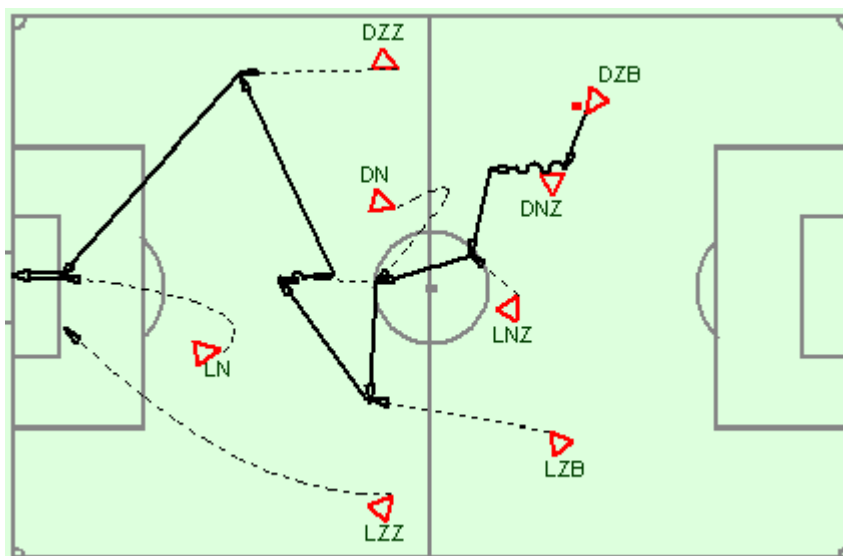
- **Tipična igralna situacija 11 : 0 – moštvena taktika (SKICA 82): hiter prenos žoge na eno stran, nazaj na drugo stran, podaja iz krila in zaključek:**



SKICA 82: Prenos žoge na eno stran in nato še na drugo stran (Vir: R. Stajnko, 2008)

**Tekma: Manchester United : Dynamo Kiev – 4 : 0 (Liga prvakov, 7. 11. 2007)**

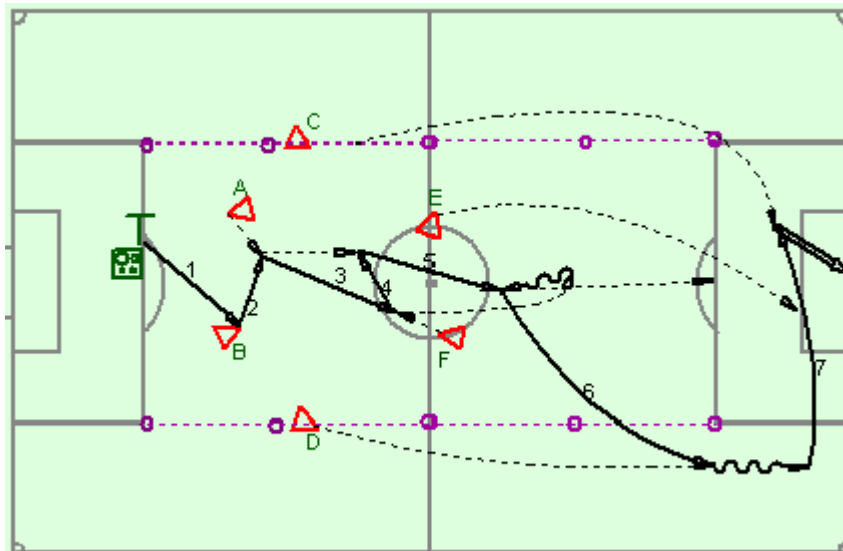
- Situacija na tekmi, kjer je prišlo do podaje napadalca na zunanega zveznega in diagonalne podaje na PRVO VRATNICO in zaključka:



SKICA 83: Prenos žoge na krilo in diagonalna podaja na prvo vratnico (Vir: R. Stajnko, 2008)

DZB (Simpson) poda naprej do DNZ (Carrick), ta do LNZ (Fletcher). Pomagat pride na svojo polovico DN (Saha), ki dobi žogo. Hkrati se vključuje v napad LZB (Evra). Sledi dvojna podaja in prenos do DZZ (Nani). Podaja na prvo. Vtečeta LZZ (Ronaldo) in LN (Rooney) (SKICA 83).

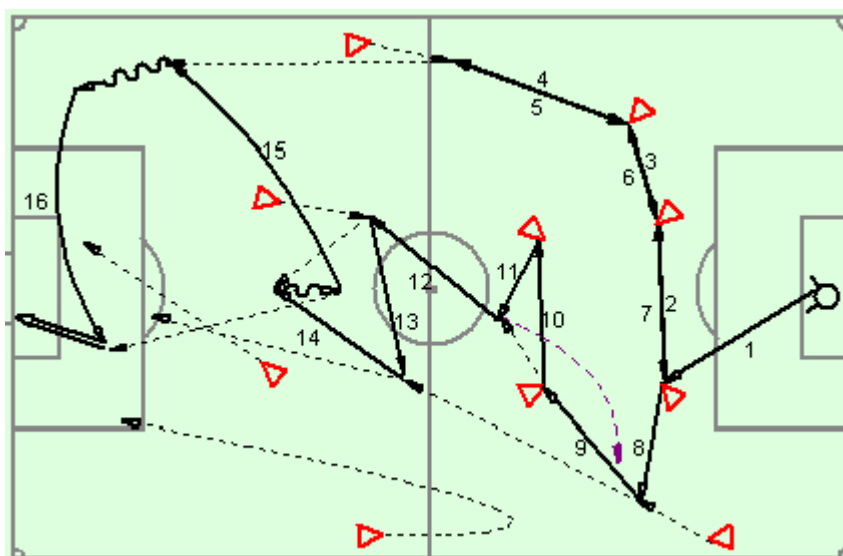
- **Tipična igralna situacija 6:0 – skupinska taktika (SKICA 84): zaključek 6:0 iz protinapada s podajo iz krila pred vrata:** Vajo izvajajo štirje zvezni in dva napadalca. Trener podaja žogo izmenično notranjima zveznima igralcema. Žogo dobi igralec B, ki takoj odigra naprej do igralca A. Med tem časom se odkrije eden izmed napadalcev, dobi žogo in odigra povratno na notranjega zveznega igralca. Ta poda še enkrat napadalcu, ki se obrne in odigra v širino na krilni položaj, kjer vteka zunanji zvezni D. Sledita podaja iz krila pred vrata in zaključek. Vtekajo napadalca in drugi zunanji zvezni igralec.



**SKICA 84: Zaključek 6:0 iz protinapada s podajo iz krila pred vrata (Vir: R. Stajnko, 2008)**

- brez podaje na napadalca (notranji zvezni igralec poda diagonalno na krilni položaj do zunanjega zveznega igralca);
- brez povratne podaje napadalca;
- predvaja: zaključek 4 : 0 iz protinapada s podajo iz krila pred vrata – brez zunanjih zveznih igralcev (notranji zvezni igralec teče na krilni položaj).

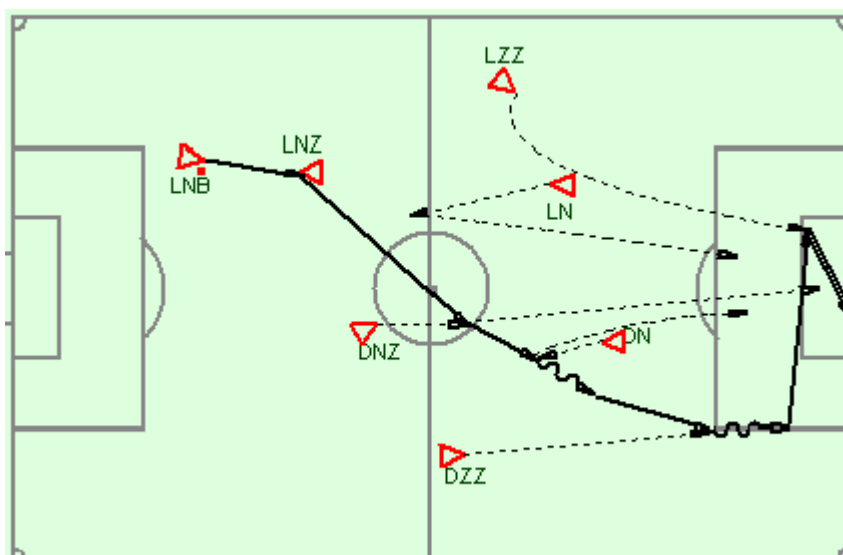
- Tipična igralna situacija 11 : 0 – moštvena taktika (SKICA 85): *prenos žoge na stran, hitro podajanje naprej in na stran do zunanjega zveznega, podaja iz krila pred vrata in zaključek:*



SKICA 85: Hiter prenos žoge iz ene strani na drugo stran in nazaj do zunanjega zveznega, podaja v iz krila pred vrata in zaključek (Vir: R. Stajniko, 2008)

**Tekma: Arsenal : Sunderland – 4 : 0 (Angleško prvenstvo, 7. 10. 2007)**

- Situacija na tekmi, kjer je prišlo do hitrih kratkih podaj v smeri naprej in na stran do DZZ, podaje iz krila na PRVO VRATNICO in zaključka:

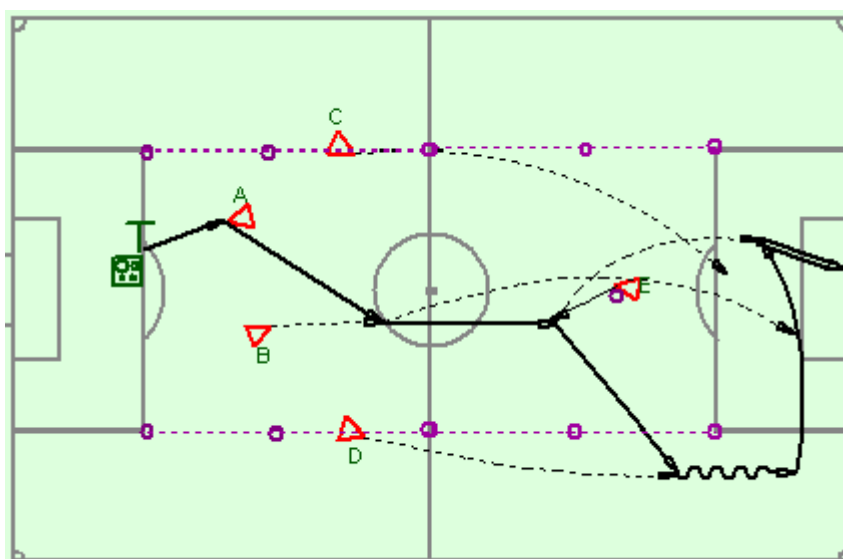


SKICA 86: Prenos žoge naprej s hitrimi podajami, podaja v kazenski prostor in zaključek (Vir: R. Stajniko, 2008)

LNB (Senderos) ima žogo. Sledijo hitre podaje v smeri naprej in prenos žoge na drugo stran. LNB poda naprej do LNZ (Fabregas), ta do DNZ (Flamini), nato do DN

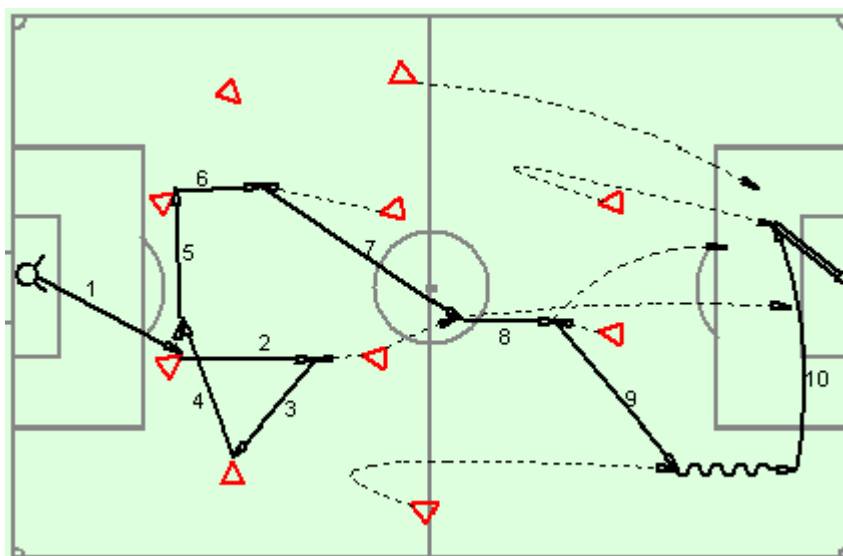
(Adebayor) in na koncu do DZZ (Hleb). Ta izvede vzporedno podajo v kazenski prostor. Žogo zgreši DNZ. Zadaj čaka LZZ (Diaby), ki doseže zadetek (SKICA 86).

- **Tipična igralna situacija 5 : 0 iz protinapada – skupinska taktika (SKICA 87): hitro podajanje v smeri naprej, prenos žoge na krilni položaj, podaja iz krila pred vrata in zaključek:** Vajo izvajajo štirje zvezni igralci in en napadalec. Trener poda žogo notranjemu zveznemu igralcu A (B), ki pride po žogo. Sledi hitro podajanje v smeri naprej do drugega notranjega zveznega igralca B, napadalca E in zunanjega zveznega igralca D. Pomembno je, da so podaje na prvo in čim hitrejše. Vajo izvajamo v obe smeri. Kasneje lahko dodamo obrambnega igralca na napadalca, da vrši pritisk ali še enega napadalca.



SKICA 87: Zaključek 5 : 0 iz protinapada s podajo iz krila pred vrata (Vir: R. Stajnko, 2008)

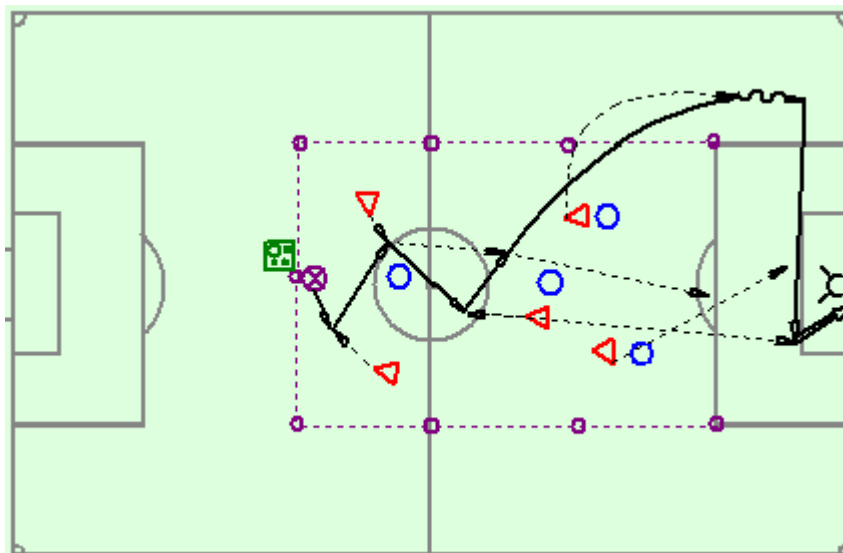
- **Tipična igralna situacija 11 : 0 – moštvena taktika (SKICA 88): protinapad:**



SKICA 88: Prenos naprej in na stran do zunanjega zveznega (Vir: R. Stajnko, 2008)

❖ Igralna oblika 1+2 : 1+3 : 3 – skupinska taktika (SKICA 89): Igra 2 : 1+3 : 3 z protinapadom preko krilnega položaja:

- Organizacija: 10 igralcev + vratar, 1 žoga + rezervne, klobučki, markirne majice.



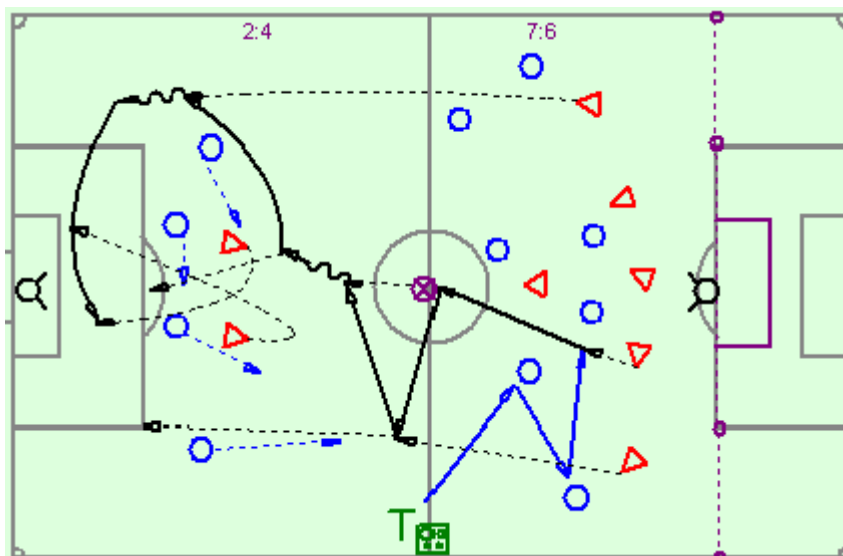
SKICA 89: Igra 2 : 1+3 : 3 z protinapadom preko krilnega položaja (Vir: R. Stajnko, 2008)

- Izvedba: Igra 2:1+4:3 iz protinapada s predložkom. Igralci imajo 10 sekund časa, da zaključijo napad. Igro vedno začne prosti igralec. Igra 2:1 na zmanjšanem prostoru. Notranji zvezni se poskuša odkriti. Sledi podaja čez sredinsko črto na notranjega zveznega. En igralec se lahko vključi v napadalno cono. V napadalnem polju lahko igralci podajajo žogo samo naprej. Napadalci se lahko gibajo izven označenega polja, vendar mora takrat slediti predložek. Cilj je podati žogo na krilni položaj do napadalca, podaja iz krila pred vrata in zaključek na vrata. Igralci morajo upoštevati nedovoljeni položaj. Branilci poskušajo odvzeti žogo in jo podati prostemu igralcu, ki se giba po označeni liniji.
  - a) pasivna obramba;
  - b) aktivna obramba.
- Možnosti:
  - dvojica dva dotika, v napadalni coni 1 dotik, napadalca prosto;
  - dvojica prosto, v napadalni coni 1 dotik, tisti ki se vključi prosto;
  - dodamo še zunanja zvezna igralca (igra 4 : 3+2 : 2). Ustrezno povečati prostor, kjer se nahaja prosti igralec;
  - prehod je možen le po predhodni podaji na napadalca (brez prostega igralca).



❖ **Igralna oblika 7 : 6+1+2 : 3 – skupinska taktika (SKICA 90): Igra 7 : 6+1+2 : 3 v dveh conah:**

- Organizacija: 19 igralcev + 2 vratarja, igrišče od kazenskega do kazenskega, 2 rezervnih vrat, 1 žoga + rezervne, kloбуčki, markirne majice.



SKICA 90: Igra 7 : 6+1+2 : 3 v dveh conah (Vir: R. Stajniko, 2008)

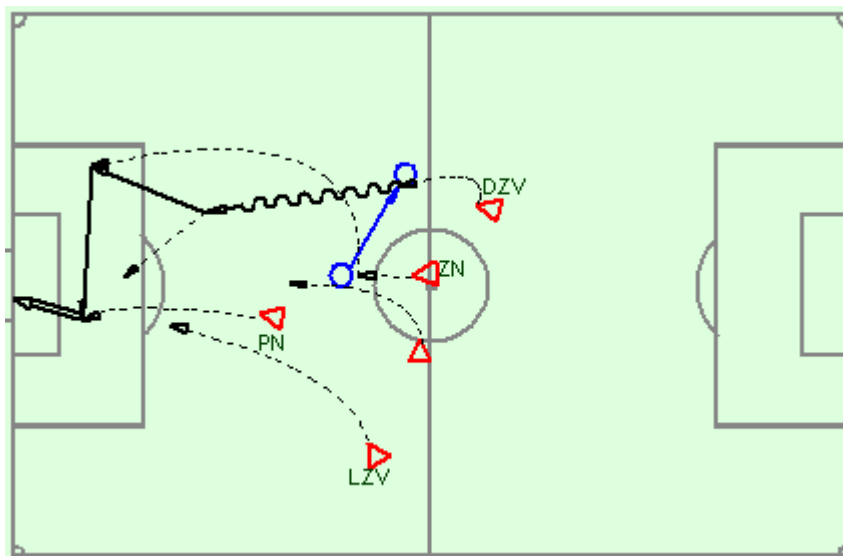
- Izvedba: Igrajo 7 : 6 na polovici označenega prostora (označeni prostor je razdeljen s sredinsko črto). Trener meče žogo igralcem s številčno premočjo, pri tem imajo en dotik. Po odvzeti žogi prva na prostega igralca. Po prehodu na nasprotno polovico se lahko vključita še dva zvezna igralca na straneh (5 : 4). Pri slabših ekipah se vključi tudi igralec, ki je podal prostemu. Zaključek je možen le po predhodni podaji iz krilnega položaja. Če moštvo, ki se poskuša obraniti protinapada odvzame žogo, sledi takoj protinapad nazaj. Po tem se igra prekine in se začne od začetka.
- Možnosti:
  - lahko podaja prostega naprej do napadalec podaljša na zunanjega zveznega;
  - igra 6 : 5+3 : 3 (lahko se vključi en, dva ali trije igralci);
  - prehod je možen le po predhodni podaji na napadalca (brez prostega igralca);
  - napad lahko traja največ 12 sekund;
  - dodamo prosto cono na krilnem položaju (forsiramo pripravo napada izključno po krilnem položaju).

## 5.8 Priprava in zaključek napada po krilnem položaju s protinapadom 3:2

### Tekma: Portsmouth : Birmingham – 4 : 2 (Angleško prvenstvo, 12. 3. 2008)

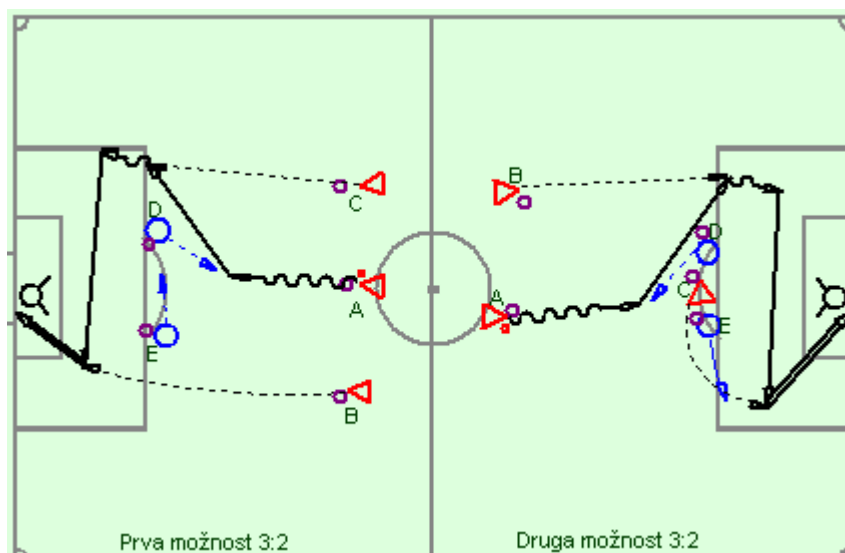
❖ Situacija na tekmi, kjer je prišlo do protinapada 3 : 2, podaje na DRUGO VRATNICO in zaključka:

Pritisk ZN (Mendez) in DZZ (Lauren). Odvzeta žoga in hiter protinapad 3 : 2. DZZ vodi žogo, ZN mu teče za hrbet, dobi žogo in poda PN (Kanu) na glavo, ki doseže zadetek. Na povratno čaka DZZ. Na odbito pa čakata LZZ (Kranjčar) in DNZ (Papa Diop) (SKICA 91).



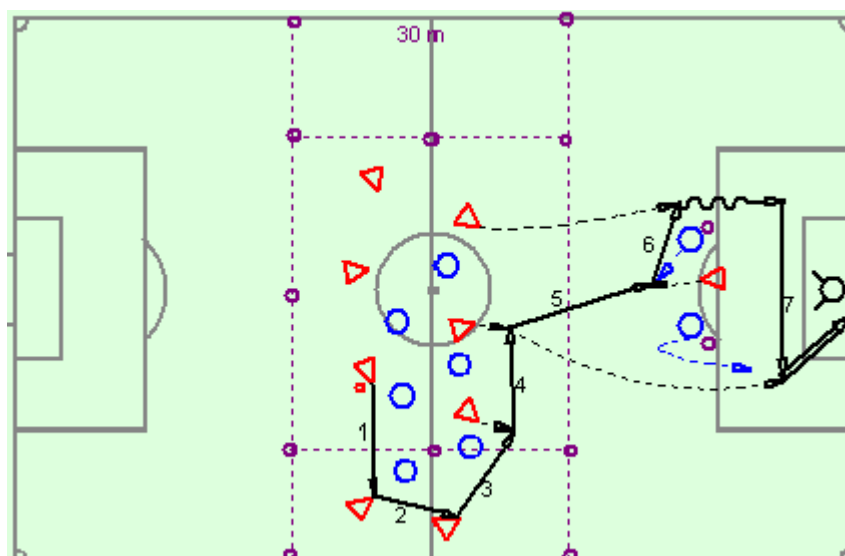
SKICA 91: Protinapad 3:2, podaja iz krila pred vrata in zaključek (Vir: R. Stajanko, 2008)

- **Atipična igralna situacija 3 : 2 – skupinska taktika (SKICA 92): protinapad 3 : 2:** Vajo izvajajo trije igralci, ki napadajo vrata in dva, ki jih branita. Prva možnost: Igralec A vodi žogo proti vratom. Če ga napade D, obvezna podaja na C (če ga napade E, obvezno na B). Lahko tudi A poda na stran do C (ta vodi v sredino) in mu steče za hrbet. Druga možnost: igralec A vodi žogo proti vratom, C se nahaja med obrambnima igralcema in steče vstran od igralca B. S tem povleče nasprotnika za sabo in omogoči, da lahko igralec A poda na B. Zadetek velja le po podaji pred vrata iz krilnega položaja. Pomemben je “taiming” podaje.
  - a) predvaja 3:0 (pokažemo vse možnosti);
  - b) Igralec A lahko poda na igralca C in ta povratno poda na igralca B. Sledita diagonalna podaja in vtekanje igralca A;
  - c) 2–3 m za igralcem A lahko dodamo še enega (ali dva) nasprotnika, ki mu poskuša odvzeti žogo;
  - d) Možnosti: protinapad 1 : 1, 2 : 1 ali 3 : 1.



SKICA 92: Dve možnosti izvedbe protinapada 3 : 2 (Vir: R. Stajniko, 2008)

- ❖ Igralna oblika 8 : 6+3 : 2 – skupinska taktika (SKICA 93): Igra 8 : 6 s protinapadom 3 : 2:



SKICA 93: Igra 8 : 6+3 : 2 (Vir: R. Stajniko, 2008)

- Značilnosti: zadrževanje žoge, protinapad 3 : 2.
- Intenzivnost in trajanje: anaerobna vzdržljivost (od 160 do 180 ud/min), šest napadov ene ekipe in šest napadov druge.
- Organizacija: 19 igralcev + vratar, kloбуčki, 1 žoga + rezervne, markirne majice.
- Izvedba: Na sredi igrišča postavimo prostor širok 30 m s krilnima conama, kjer igrajo v razmerju 8 : 6 (7 : 5). Cilj moštva z večjim številom igralcev je zadrževati žogo in čim večkrat zamenjati strani (priti iz cone ena v cono dva in obratno). Pred vrati se nahajajo en napadalec in dva obrambna igralca. Po določenem številu menjav prostora sledi dolga podaja na napadalca in vključevanje dveh igralcev – protinapad 3 : 2. Napadalec se mora ves čas odkrivati, da lahko dobi žogo.

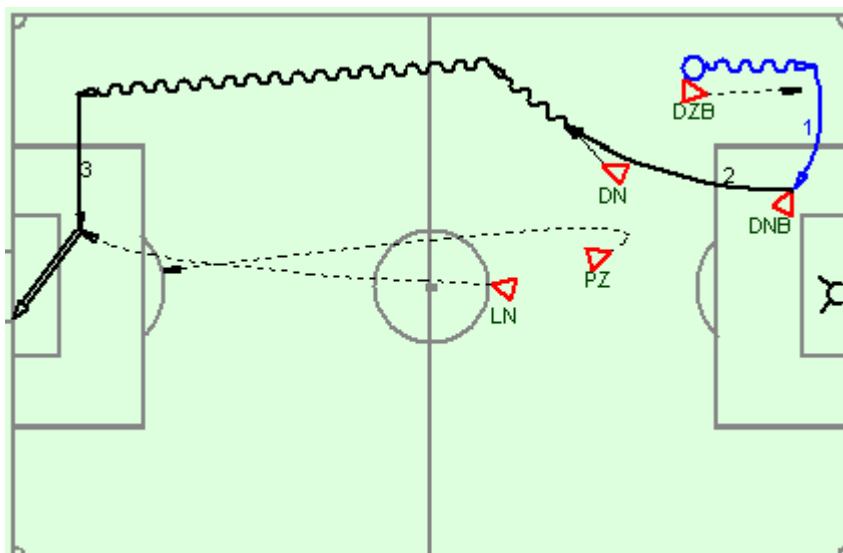
- Možnosti:
- dodamo enega na krilo (diagonalna podaja iz cone ena ali globinska iz cone tri);
- druga številčna razmerja (ustrezen prostor) ali dodamo prostega;
- igrajo v obe smeri;
- protinapad izvede ekipa, ki ni bila v posesti žoge (po odvzeti žogi);
- protinapad izvesti v 10 sekundah (če ni zadetek ne šteje).

### 5.9 Priprava in zaključek napada po krilnem položaju s protinapadom po predhodni podaji iz krila

**Tekma: Werder Bremen : Real Madrid – 3 : 2 (Liga prvakov, 28. 11. 2008)**

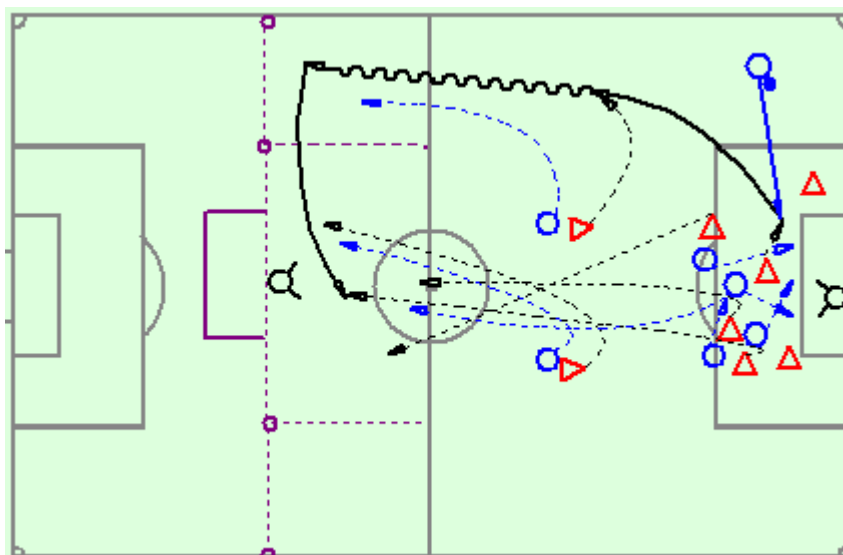
- **Situacija na tekmi, kjer je prišlo do izbite žoge po podaji iz krila na napadalca, prodora napadalca po krilnem položaju, podaje na PRVO VRATNICO in zaključka:**

Nasprotnik napada po krilnem položaju. Izbija LNZ (Mertesacker) do DN (Rosenberg). Sledi protinapad. DN najprej preigra nasprotnega igralca in v hitro vodi do kazenskega prostora. Podaja na prvo vratnico, kjer vteka LN (Sanogo). LN doseže zadetek z ного. Za njim vteka še PZ (Hunt) (SKICA 94).



SKICA 94: Protinapad po izbiti žogi (Vir: R. Stajniko, 2008)

- ❖ **Igralna oblika 1+5 : 6+2 : 2 – moštvena taktika (SKICA 95): *umetna izvedba prostega udarca od strani ali kota in protinapad:*** Po izbiti žogi do napadalca sledi protinapad (prodor napadalca po krilu) proti nasprotnim vratom. Vtekajo igralci zvezne vrste in napadalec.

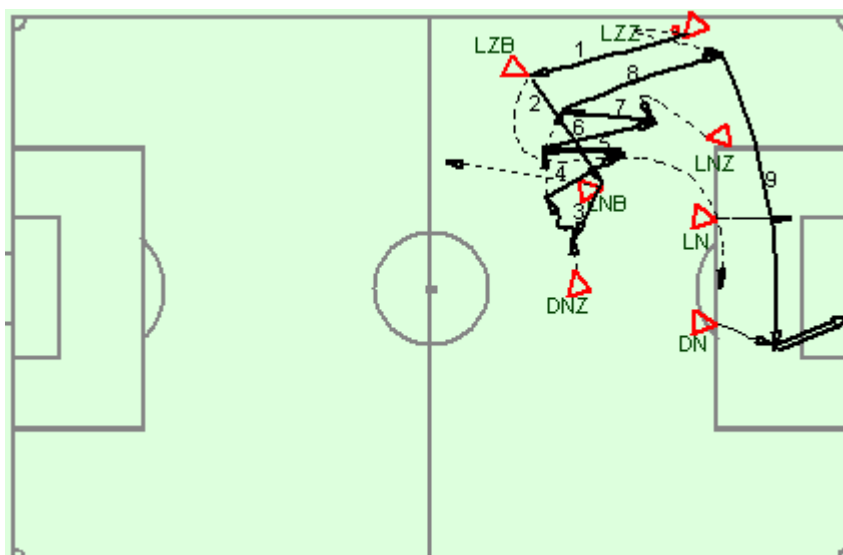


SKICA 95: Prosti strel od strani in izbita na napadalca (Vir: R. Stajniko, 2008)

### 5.10 Priprava in zaključek napada po krilnem položaju dvojne podaje na majhnem prostoru in globinska žoga

**Tekma: Schalke 04 : Rosenborg – 3 : 1 (Liga prvakov, 11. 12. 2007)**

- Situacija na tekmi, kjer je prišlo do dvojnih podaj na majhnem prostoru, podaje v globino, podaje iz krila na DRUGO VRATNICO in zaključka:

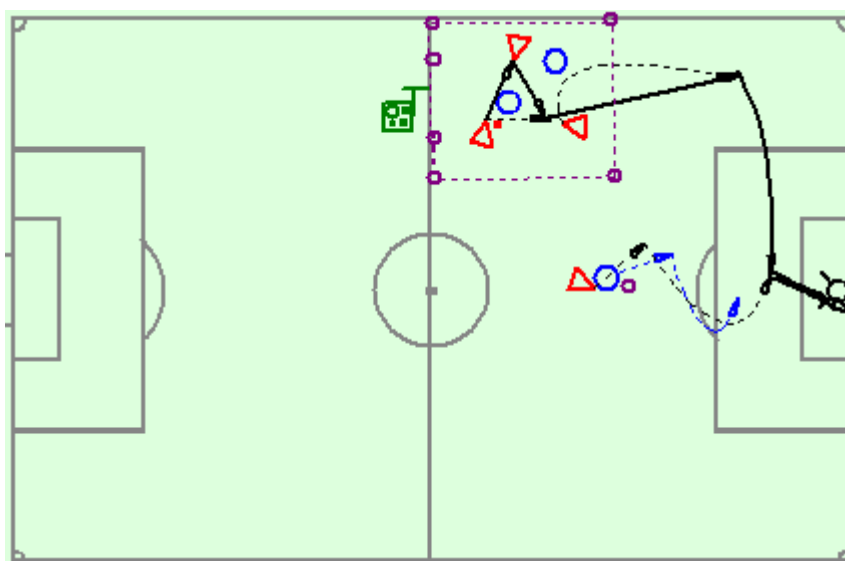


SKICA 96: Dvojne podaje na majhnem prostoru, podaja v globino, podaja iz krila na drugo vratnico in zaključek (Vir: R. Stajniko, 2008)

Metanje avta LZZ (Tettey) na LZB (Stoor), naprej do LNB (Riseth), ta do DZZ (Skjelbred). Sledi dvojna podaja z DZB in z LNZ (Sapara) ter podaja na LZZ. LNB se

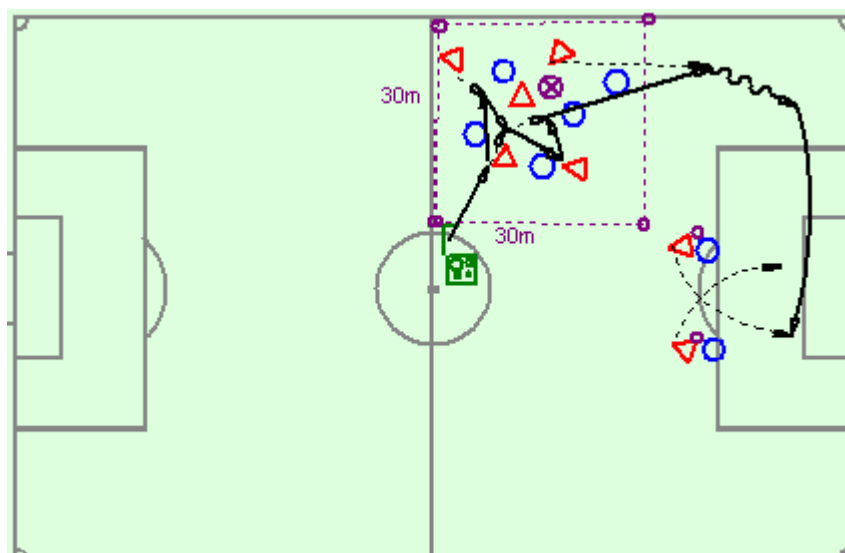
vrne v obrambno linijo. Podaja na drugo vratnico, kjer čaka DN (Koné), ki si zaustavi žogo in doseže zadetek. Na prvi čaka LN (Iversen). Na odbito pa čaka LZB (SKICA 96).

- ❖ **Igralna oblika 3 : 2+1 : 1 – skupinska taktika (SKICA 97): Igra 3:2 na majhnem prostoru, podaja čez linijo na krilni položaj, podaja iz krila pred vrata in zaključek:** Igra 3:2 v omejenem prostoru. Cilj napadalcev je prodor ali podaja čez označeno linijo, temu sledi neposredna podaja v globino ali predložek na napadalca, ki ga dosledno pokriva obrambni igralec. Cilj branilcev v omejenem prostoru je odvzem žoge in igra na dva manjša gola.
- a) Predvaja 2 : 1+1 : 1 (glej SKICO 31 na strani 55).



SKICA 97: Igralna oblika 3 : 2+1 : 1 (Vir: R. Stajniko, 2008)

- ❖ **Igralna oblika 5 : 5+1+2 : 2– moštvena taktika (SKICA 98): Igra 5 : 5+1 na majhnem prostoru, podaja čez linijo na krilni položaj, podaja iz krila pred vrata in zaključek:** Vajo izvaja deset igralcev v označenem prostoru in dva napadalca, ki ju pokrivata dva obrambna igralca. V označenem prostoru odigrati čim več dvojnih podaj. Po določenem številu lahko podajo v globino, kjer vteka eden izmed igralcev. Po odvzeti žogi nasprotni ekipe, tudi sami poskušajo z dvojnimi podajami priti do globinske podaje. Obrambna igralca se med tem časom zamenjata z napadalcema.
- a) lahko se vključijo tudi tisti, ki so odigrali dvojno podajo;
- b) brez napadalcev in se vključijo vsi iz prostora;
- c) lahko dodamo prostega na krilni položaj, ki podaja iz krila pred vrata.



**SKICA 98: Dvojne podaje na majhnem prostoru, podaja v globino in podaja iz krila pred vrata (Vir: R. Stajnko, 2008)**

Na tekmah se dogaja, da igralci med sabo ves čas zamenjujejo položaje. Zato razporeditev igralcev med situacijo ni enaka osnovni razporeditvi pred tekmo. Prav tako ekipe zamenjajo sistem, če lovijo rezultat, ali se postavijo obrambno. Zanimivo je tudi, da so ekipe na nekaterih tekmah pripravljale napad le preko krilnih položajev, na drugih pa samo skozi sredino. Na splošno pa velja, da ekipe igrajo tako skozi sredino kot preko krilnih položajev.

Mnoge kombinacije na tekmah verjetno niso potekale, kot so bile načrtovane na treningu. Vseeno pa se vidi osnovni koncept, kako bi naj igralna situacija potekala, kje so igralci spraznili prostor, kam vtekajo igralci, kdo prevzema in kdo nadomešča, kdo se vključuje v zaključek itd. Veliko zadetkov je padlo tudi iz situacij, kjer priprava napada ni bila organizirana. Zadetki so bili navadno doseženi zaradi slabe koncentracije nasprotnih igralcev, ki so slabo pokrivali napadalce in igralca, ki je izvedel podajo v kazenski prostor. Opazili smo tudi, da so v nekaterih situacijah igralci lepo pripravili napad preko krilnega položaja, vendar pa so bile podaje napačne, ali pa je nasprotnikova obramba preprečila zaključek. Teh situacij nismo predstavljali v diplomski nalogi, ker nas je zraven priprave napada zanimal tudi zaključek napada. Zato morajo trenerji veliko časa posvetiti tudi učenju tehnike podaje in preciznosti zaključka. To lahko storijo že v pripravljalnem obdobju. V nasprotnem primeru je dobra priprava napada neuporabna. Prikazali smo tudi situacije, v katerih so igralci ob zaključku prišli do žoge, vendar niso uspeli pravilno zaključiti na vrata. Nekatero situacije na tekmah so bile podobne situacijam na drugih tekmah (tipične igralne situacije). Tudi teh situacij nismo še enkrat posebej predstavljali.

## 6.0 ZAKLJUČEK

Nogomet je kolektivna igra, ki se vedno razvija. Nenehna borba med napadanjem in branjenjem je osnovni generator razvoja nogometne igre. Težje je ustvariti igro v napadu kot igro v obrambi, hkrati je težko ustvariti igro in doseči dober rezultat. Navadno to dvoje ne gre skupaj. Tekoče gibanje žoge (cirkulacija s ciljem) je potrebno razviti do avtomatizma.

Ker je v sodobnem modelu nogometne igre obrambna taktika dosegla že tako raven pripravljenosti in taktične informiranosti, mora tudi napad svoje kvalitete nenehno razvijati in izpopolnjevati. Zaradi vse večjega zgoščevanja prostora pred lastnimi vrati se nahaja taktika v napadu pred vse večjimi problemi. To zgoščevanje se opazi, ko se obrambna vrsta zelo hitro premika v smeri prenosa žoge iz enega krilnega položaja na drugega. Za tak način branjenja je značilna tudi agresivna igra v prostoru, kjer je žoga. Takšno igro, ko se nasprotnik "zapre", je najtežje ustvariti (zgoščen prostor, možnost protinapada). Takrat je potrebno izvesti pritisk na nasprotnika in igrati s tveganjem ter si tako priigrati priložnost za zadetek. Ker sta v sodobnem modelu nogometne igre za fazo obrambe značilni stisnjena formacija in agresivni conski način pokrivanja, se mora moštvena taktika v napadu usmerjati predvsem v pripravo in zaključek napada preko krilnih položajev.

Priprava napada po krilnem položaju predstavlja medsebojno sodelovanje igralcev z namenom ustvarjanja priložnosti za podajo iz krilnega položaja pred vrata ali neposreden udarec. Proti zgoščeni obrambi je ena od možnosti za doseg zadetka tudi udarec na vrata iz večje razdalje (udarec iz druge vrste). Če nasprotno moštvo spremeni način branjenja med samo igro, lahko to pomeni, da nam s tem onemogočijo napadanje preko krilnih položajev. Zato moramo na treningu učiti tudi pripravo in zaključek napada skozi sredino. Hkrati morajo igralci znati odigrati globinske žoge, če je nasprotnikova obrambna linija postavljena visoko ali kratke in hitre podaje, če je postavljena nizko. Tudi protinapad je poseben način napadanja, ki ga je potrebno trenirati. Vse te oblike je potrebno uigravati na samem treningu. Uigravati moštvo pomeni, da izberemo ustrezne vaje (igralne oblike in igralne situacije) in jih vsakodnevno ponavljamo na treningu. Gre za igralno – situacijski pristop k učenju igre, ki v svetu vedno bolj prevladuje (primer: Wenger – Arsenal). Pri igralno – situacijskem pristopu gre za to je, da se poizkušamo z uporabo igralnih situacij v trojkih do moštvenih igralnih situacij, ter od igralnih oblik z manjšim številom igralcev do moštvenih igralnih oblik, približati končni obliki igre. Igralno – situacijski pristop zraven igre razvija tudi kondicijske sposobnosti nogometašev (predvsem specialno vzdržljivost – vezana na igralno mesto), hkrati pa razvija tudi tehniko za igralno mesto. Zavedati pa se moramo, da v trenažnem procesu ne moremo priti do vrhunškega nivoja posameznikov in ekipe, če uporabljamo izključno



ta pristop, ampak je potrebno v proces treninga vključiti tudi primerne vsebine kondicijske vadbe, vsebine nogometne tehnike in še kaj.

Iz tekem najboljših evropskih moštev smo vzeli različne situacije, kjer sta bila razvidna priprava in zaključek napada preko krilnega položaja. Te situacije smo prikazali grafično. Na osnovi analiziranih tekem smo ugotovili, da se nekatere igralne situacije v igri ponavljajo in smo jih označili kot tipične igralne situacije. Druge igralne situacije, ki so značilne samo za določene ekipe, smo označili kot atipične igralne situacije. Za vse tipične in atipične igralne situacije smo privzeli, da so bile dogovorjene (skupinska ali moštvena taktika), uporabljene tudi v trenažnem procesu in so bile plod taktičnih zahtev trenerja oziroma strokovnega tima. To so taktične rešitve znotraj igralnih situacij, ki smo jih razdelili v razpravi na: vodenje, preigravanje; dvojna podaja, vtekanje za hrbet, podaja na tretjega; povratna podaja, podaja v globino; hiter prenos žoge iz ene strani na drugo stran; diagonalna podaja. To so igralne enote, ki sestavljajo igralne situacije, igralne situacije pa sestavljajo pripravo in zaključek napada.

V nadaljevanju smo predstavili, na kakšen način lahko s situacijsko metodo in metodo igre, torej z uporabo igralnih situacij in igralnih oblik, pridemo do želene igre moštva. Vse vaje smo smiselno in po metodičnih postopkih povezali, tako da smo se s končno igralno obliko približali igri oziroma igralni situaciji, ki smo si jo postavili za cilj, oziroma igri, ki smo jo dejansko videli na tekmah. Zato smo igralne oblike prilagodili tako, da se igralne situacije skozi igro čim večkrat ponovijo. Igralne oblike niso dokončne in jih lahko trenerji poljubno spreminjajo. Enako velja za igralne situacije, kjer smo prikazali veliko načinov učenja igralnih situacij. Vse predstavljene igralne situacije in igralne oblike so lahko v pomoč trenerjem mlajših in predvsem članskih kategorij pri izbiri strategije igre v fazi napada po krilnem položaju in kot pomoč pri reševanju konkretnih problemov v fazi napada po krilnem položaju.

V neposredni praksi je potrebno izbrane igralne situacije, ki so se pojavile na tekmah z uporabo igralno – situacijskega pristopa razviti do take mere, da igralci podobno situacijo na igrišču prepoznajo in jo na najboljši možen način rešijo. Zato morajo trenerji na osnovi analize tekem nasprotnikov, lastne strategije moštva in sposobnosti igralcev, igralcem predstaviti konkretne rešitve oziroma ideje (taktične zamisli), kako lahko rešijo določeno situacijo v igri. S tem, da mi igralce navajamo na reševanje situacij med igro, ne zaviramo ustvarjalnosti igralcev, ampak jim dopuščamo svobodno izbiro rešitev situacij med igro. Način reševanja situacij med igro pa je, ali ni podoben ponujenemu načinu na treningu. Pri uporabi igralno – situacijskega pristopa je potrebno upoštevati pravilo postopnosti in sistematičnosti. Tako ne moremo za vse igralce uporabiti enakih igralnih oblik in igralnih situacij. Da igralci razumejo neko situacijo, ki jo izvajajo na treningu, morajo imeti dovolj taktičnega znanja. Prav tako pa morajo igralci imeti ustrezno tehnično znanje in kondicijske

sposobnosti za igralno mesto na katerem se nahajajo. Ker smo v diplomski nalogi imeli opravka z vrhunskim moštvom, so nekatere igralne situacije in igralne oblike zelo kompleksne in prikazane z večjim številom igralcev. Če jih igralci ne razumejo, se moramo vrniti k manj zahtevnim, kjer sodeluje manjše število igralcev.

Predvidevamo, da bo razvoj nogometne igre usmerjen še v večjo hitrost in s tem tudi večjo agresivnost. Zaradi tega pa bo način branjenja ekip agresivnejši, hkrati pa bo taktično še bolj organiziran, kot je bil doslej. Vsled takega razvoja obrambnega sistema, se moramo še bolj poglobiti v pripravo in zaključek napada po krilnem položaju. Pomeni, da bomo morali pripravo in zaključek napada organizirati s hitrim prenosom žoge in hitrim gibanjem igralcev po krilnem položaju (Lovrenčič, 1991). Le-to pa najlažje naučimo z uporabo igralno-situacijskega pristopa.

**Naloga ima pomembnost za prakso, ker govori o tem, kaj se med igro dogaja in kako izboljšati kakovost te iste igre!**

## 7.0 LITERATURA

- 1) Barez, A. (2007). Blaupausen für die Offensive. *Fussballtraining*, 16 ( 3), 6–13.
- 2) Bode, G. (2005). Programm Wetkampfperiode. *Fussballtraining*, 14 (8), 41–46.
- 3) Bode, G. (2006). Fast (welt-)meisterliches Angriffsspiel. *Fussballtraining*, 15 (12), 14–21.
- 4) Elgert, N. & Schreiner, P. (2006). *Moderner Angriffs – fussball*. Hamburg
- 5) Elsner, B. (2004). *Nogomet. Teorija igre*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.
- 6) Elsner, B. (2006). *Nogomet trening mladih: program dolgoročnega načrta procesa treninga mladih in program treningov*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.
- 7) Hyballa, P.(2002). Warum eigentlich ist das Spielfeld 65 m breit. *Fussballtraining*, 11 (2), 23–25.
- 8) Hyballa P. (2007). One-Touch - mit Tempo Fußball spielen. *Fussballtraining*, 16 ( 3), 14–22.
- 9) Lotterman, S. (2005). Schneller denken – schneller handeln. *Fussballtraining*, 14 (6+7), 53–58.
- 10) Lovrenčič F. (1991). *Priprava in zaključek napada po krilnem položaju*. Diplomsko delo, Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Fakulteta za šport.
- 11) Skibbe, M. & Theune-Meyer, T. (2008). *Das DFB Training Archiv*. Pridobljeno 5.3.2008: [http://www.dfb.de/index.php?id=training\\_online](http://www.dfb.de/index.php?id=training_online)
- 12) Mayer R. (2005). *Spieltraining Fußball*. Rowohlt Taschenbuch Verlag
- 13) Midendorp, E. & Kowarz, K. (2003). Kombinationen zum Torabschluss. *Fussballtraining*, 12 (5+6), 16–17.
- 14) Oblak, F. (1993). *Učenje nogometne igre v fazi napada*. Diplomsko delo, Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Fakulteta za šport.

- 15) Pušnik, M. (2003). Oblikovanje igre v obrambi s štirimi obrambnimi igralci in začetek prehoda v napad, Marjan Pušnik, *Naš nogomet*, 9 (1), 1–16.
- 16) Rožman, S. (2009). *Iz igre do igre – metodika učenja igre v napadu, na osnovi analize igre na Evropskem prvenstvu v nogometu leta 2008 – zaključni boji*. Diplomsko delo, Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Fakulteta za šport.
- 17) Rus, M. (2004). Taktična priprava U17 pred prvo kvalifikacijsko tekmo za nastop na evropskem prvenstvu proti Portugalski. *Trener*, 1 (1), 32–40.
- 18) Rus, M. (2007). Uspešne taktične priprave vodijo k uspehu. *Naš nogomet*, 13 (39), 39–41.
- 19) Rutemöller, E. (2007). Die Taktik weist den Weg. *Fussballtraining*, 16 (12), 8–23.
- 20) Schreiner, P. (2006). *Erfolgreiches Flügenspiel im Fussball*. Heinsberg: Institut für Jugendfussball.
- 21) Sander, P. & Hossmang, T. (2007). Profis : Eine Woche beim FC Energie Cottbus,. *Fussballtraining*, 16 (1-2), 50–53.
- 22) Tarbuk, M (1991). *Oblikovanje nogometne igre v fazi napada*. Diplomsko delo, Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Fakulteta za šport.
- 23) Verdenik, Z. (1999). *Model igre slovenske nogometne reprezentance*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.
- 24) Verdenik, Z. (2003). *Z Jefom navzgor - skupaj do zmage*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.
- 25) Verdenik, Z. (2005). *Interno gradivo*. Ljubljana. Fakulteta za šport, Univerza v Ljubljani.
- 26) Wikipedia. (2008). *Nogomet*. Pridobljeno 5. 3. 2008:  
<http://sl.wikipedia.org/wiki/Nogomet>