

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA ŠPORT
Športno treniranje – kondicijsko treniranje, nogomet

**IZ IGRE DO IGRE – METODIKA UČENJA IGRE V NAPADU
NA OSNOVI ANALIZE IGRE NA EVROPSKEM PRVENSTVU
V NOGOMETU LETA 2008 – ZAKLJUČNI BOJI**

DIPLOMSKO DELO

Mentor: doc. dr. Zdenko Verdenik
Rezenzent: izr. prof. dr. Marko Šibila
Konzultant: asist. dr. Marko Pocrnjič

Avtor: Simon Rožman

Ljubljana, 2009

ZAHVALA:

Zahvaljujem se mentorju dr. Zdenku Verdeniku za strokovno pomoč pri izdelavi diplomske naloge, kakor tudi dr. Marku Pocrnjiču za vse koristne nasvete na začetku moje trenerske poti.

Zahvaljujem se staršem, da so mi omogočili študij ter za podporo in razumevanje, za spodbujanje pa tudi Maji in vsem ostalim prijateljem. Mojca hvala za pomoč skozi vsa leta študija in za lektoriranje diplomskega dela.

Ključne besede: nogomet, analiza igre, taktika v napadu, metodika učenja
IZ IGRE DO IGRE – METODIKA UČENJA IGRE V NAPADU NA OSNOVI ANALIZE
IGRE NA EVROPSKEM PRVENSTVU V NOGOMETU LETA 2008 – ZAKLJUČNI
BOJI

Simon Rožman

Univerza v Ljubljani, Fakulteta za šport, 2009

Športno treniranje, kondicijsko treniranje, nogomet

141 strani, 168 slik, 60 skic, 17 virov

IZVLEČEK

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.

Z analizo iger na Evropskem prvenstvu v nogometu v Avstriji in v Švici leta 2008 smo ugotovili določene zakonitosti nogometne igre v fazi napada, ki jih izvajajo najboljše evropske reprezentence. V diplomskem delu so predstavljeni metodični koraki učenja in treniranja tehnično-taktičnih rešitev v fazi napada: kako s pomočjo igralnih situacij in igralnih oblik, ki so ena vodilnih učnih metod v trenažnem procesu vrhunskih ekip, pridemo do željene igre moštva.

Cilj in namen diplomskega dela je predstaviti metodiko učenja in uporabnost igralnih situacij, ki so se kot tipične igralne situacije pojavljale na tekmah EP 2008, ter igralnih oblik pri razvoju in oblikovanju igre lastnega moštva in reševanja konkretnih problemov v fazi napada.

Key words: football, play analysis, phase of attack, methodology of teaching

FROM A PLAY TO A PLAY – METHODOLOGY OF GAME TEACHING IN ATTACK
BASED ON GAME ANALYSIS IN THE EUROPEAN FOOTBALL CHAMPIONSHIP
2008 – FINAL MATCHES

Simon Rožman

University of Ljubljana, Faculty of sports, 2009

Sports training, condition training, football

141 pages, 168 pictures, 60 schemes, 17 bibliography sources

ABSTRACT

Considering the content and the way football motorical capabilities, technical-tactical information and other elements of football game are transferred, situation and game method are one of the most important methods in the process of football teaching and training.

By analysing game in the phase of attack in the European Football Championship 2008 in Austria and Switzerland we have concluded certain football game regulations in the phase of attack that are only performed by the best European national teams.

In the thesis methodical teaching steps and technical-tactical training solutions in the phase of attack are presented. How to achieve the desired team play by help of game situations and game forms that are one of the leading teaching methods in the training process of top-notch teams.

The aim and purpose of the thesis is to present practice, teaching methods and usefulness of game situations that appeared as typical game situations in the matches of European Football Championship 2008. It is also to present game forms when developing and forming the game of your own team or to solve concrete problems in the phase of attack.

KAZALO

1.0 UVOD	7
1.1 IGRA	7
1.2 RAZVOJ NOGOMETNE IGRE	8
1.2.1 NOGOMET V SLOVENIJI	10
1.3 SODOBNA NOGOMETNA IGRA	11
1.4 MODEL IGRE	20
1.5 EVROPSKO PRVENSTVO V AVSTRIJI IN ŠVICI LETA 2008 ...	20
2.0 PREDMET IN PROBLEM	24
2.1 UČNE METODE	24
2.1.1 PRAKTIČNE METODE	25
2.1.2 VERBALNE (BESEDNE) METODE	27
2.1.3 VIZUALNE (VIDNE) METODE	27
2.1.4 IDEOMOTORNE METODE	27
2.2 OBLIKE DELA ALI VADBENE OBLIKE	28
2.2.1 ORGANIZACIJSKE METODE	30
2.3 UČNO-VZGOJNA NAČELA	32
3.0 CILJI PROUČEVANJA	36
4.0 METODE DELA	37
5.0 ANALIZA IGRE EKIP V FAZI NAPADA NA EURO 2008	38
5.1 ANALIZA TEKEM	39
6.0 METODIKA UČENJA	91
6.1 TIPIČNE IGRALNE SITUACIJE	93
6.2 ZNAČILNOSTI POSAMEZNIH REPREZENTANC	123
6.3 REŠEVANJE TIPIČNIH IGRALNIH SITUACIJ Z METODO IGRE.....	136
7.0 SKLEP	138
8.0 LITERATURA	140

1.0 UVOD

Šport igra pomembno vlogo pri razbremenitvi modernega človeka, ki je vedno bolj podvržen stresu in boleznim sodobnega časa. Vse pojavne oblike športa bogatijo in razvijajo posameznikovo osebnost.

Šport je le sredstvo za doseg cilja, saj so razlogi za ukvarjanje s športom zelo različni. Igra, igrivost in ustvarjalnost v športu so tisti pomembni sestavni deli, ki naj bi ljudem v vseh starostnih obdobjih, še posebej pa v mladosti, omogočili, da se preizkušajo in uresničujejo sami sebe.

1.1 IGRA

Igro lahko definiramo kot svobodno aktivnost, ki jo razumemo kot fiktivno in ločeno od vsakdanjega življenja, sposobno, da igralca popolnoma prevzame. Pri igri gre za aktivnost brez kakršne koli materialne koristi in interesa, ki se odvija v namerno ograjenem prostoru in času po predpisanih pravilih in tvori določene odnose med skupinami ljudi v družbi, ki se namerno obdajajo z misterijo ali pa se s spreoblačenjem ločijo od realnega sveta (Huizinga, 1992).

Igra je obstajala pred človekom in je starejša od kulture. V civilizacijsko še nerazviti družbi je človek spontano odvečno delovno moč in prosti čas izrabljal v nekako igrivem delovanju, v igri in plesu, ki je bilo podobno obrednemu, religioznemu vedenju (Huizinga, 1992).

Karakteristike igre po Johanu Huizingi (povzeto po Kopasič, 2008):

- izvaja se znotraj omejenega prostora,
- izvaja se s pomočjo pravil, ki jih igralci sprejemajo prostovoljno oziroma ki jih v situacijah igranja slepo obvezujejo,
- na področju igre nimajo običaji in zakoni vsakdanjega življenja nobene vrednosti,
- igra je izjemna in fiktivna,
- igra je svobodno dejanje, ni običajno niti pravo življenje.

Igra je prosta umska in telesna aktivnost z neštetimi možnostmi ustvarjalnega izražanja (Elsner, 2006). Vsaka igra ponuja zadovoljstvo in veselje in je pri športnih igrah povezana z uspešnim rezultatom. Tako je tudi nogomet kot športna igra zelo privlačen za večino otrok in odraslih, pa ne samo moškega spola. Zadovoljuje potrebo po gibanju in dinamiki ter obenem zahteva ustvarjalnost. Otroci lahko svoje sposobnosti primerjajo med seboj, hkrati pa se morajo podrežati tudi skupini.

Navdušenje vseh ljudi za nogometno igro je lahko razložljivo: igra z okroglim usnjem je organizacijsko preprosta, vzbuja motive, zagotavlja dinamiko in intenzivnost ter ima splošen pozitiven vpliv na bio-psiho-socialni razvoj organizma. Športna oprema je sorazmerno cenena in zato dostopna vsem slojem prebivalstva.

1.2 RAZVOJ NOGOMETNE IGRE

Zgodovina nogometne igre sega v tretje tisočletje pred našim štetjem. Tako imenovanemu kitajskemu »rumenemu kralju« Huang Tiu pripisujejo iznajdbo igre, ki se je imenovala Zu-Qui. *Zu* pomeni udariti z nogo, *Qui* pa je žoga. Ta igra je postala v času od leta 221 pred in do 618. leta po krščanskem štetju izredno priljubljena, kasneje je bila pozabljena. Podobne igralne oblike udarjanja žoge kažejo tudi različne najdene podobe v antični Grčiji, pri Rimljanih in na Japonskem. Grški »episkyros« se je razvil v rimski »karpastum«, zelo grobo igro, podobno ragbyju. V Južni Ameriki, pri Majih in Aztekih, je bila igra z žogo zadeva kulta, o čemer pa niso znana nobena pravila.

V srednjem veku in v začetku novega veka so bile znane »igre« v Angliji in Franciji s ciljem tekanja in borbe za »žogo« (iz različnih materialov oblikovana krogla). Po knjigi Antonia Skaina iz časa italijanske renesanse so v Firencah ob sodelovanju vsega prebivalstva igrali »nogomet« z nekoliko manjšo in lažjo žogo. Število igralcev je bilo različno, od 20 do 40 na vsaki strani. Razdeljeni so bili v štiri linije in vsaka je imela svoje ime glede na osnovno nalogo v igri. Vratar, ki so ga posebej imenovali, je edini smel igrati z roko. Najverjetneje se je današnji nogomet razvil iz iger, igranih v tem

času v Angliji, ki so se razvijale ločeno in neodvisno od tistih v Franciji in Italiji. Nogometna igra, kakršno poznamo in razumemo danes, se je oblikovala leta 1863.

V tem letu so sprejeli še danes veljavna osnovna pravila igre. »Nogometno združenje« se je tedaj ločilo od »trdega« rughbyja, ustanovljena je bila Angleška nogometna zveza. Kljub uradno sprejetim pravilom jih nekateri še dalj časa niso upoštevali in so jih poenotili šele leta 1877.

Najvažnejše spremembe pravil igre so bile:

- zmanjšanje števila igralcev na 11 (leta 1879),
- spremembe velikosti igrišča in prepoved igre z roko (1871),
- dovoljena igra enega igralca z roko; rojstvo vratarja (1872),
- z vstopom Anglije v FIFO so angleška pravila morale uporabljati tudi druge članice (1906),
- sprememba pravila offside - nedovoljenega položaja (1925).

Ta sprememba je odločilno vplivala na razvoj taktike. Spremenila se je prostorska razdelitev igralcev, to pa je bil prehod s sistema 5 igralcev v liniji na WM-sistem.

Iz Anglije se je igra prenesla na kontinent po letu 1875, in sicer najprej na Dansko, v Nizozemsko, v Švico, v Skandinavijo in Nemčijo, nato še drugam.

Začetki nogometa na Hrvaškem so povezani z dr. Franjem Bučarjem. Kot odličen športnik je odšel na študij v Stockholm, kjer se je med drugim seznanil z nogometom. Med počitnicami leta 1893 je z nogometom seznanil svoje prijatelje v Zagrebu. Po končanem študiju leta 1895 je na dveletnem tečaju z nogometom seznanil učitelje – tečajnike.

Z nogometom v Srbiji so začeli študentje, ki so študirali v Švici. Prvi klubi so bili ustanovljeni leta 1903. V Bosni in Hercegovini so z nogometom začeli leta 1908, v Makedoniji so se z njim seznanili leta 1908, prvi klub pa so ustanovili leta 1913.

Tudi v Srednjo Evropo, na Madžarsko, v Avstrijo, na Slovaško in na Češko je nogomet prodrl že zelo zgodaj. V osemdesetih letih prejšnjega stoletja so že ustanovljali nogometne klube; najprej v Pragi, na Dunaju, v Gradcu, Budimpešti in drugod.

Leta 1904 so v Parizu ustanovili svetovno nogometno organizacijo FIFO, leta 1954 pa evropsko nogometno organizacijo UEFA.

Mednarodna nogometna organizacija je po 26 letih obstoja leta 1930 organizirala prvo svetovno prvenstvo (v Urugvaju). Mednarodni olimpijski komite je leta 1900 pripravil olimpijski turnir, UEFA pa leta 1968 Evropsko prvenstvo za državne reprezentance. V letih 1960 in 1964 so evropske državne reprezentance tekmovala za pokal Henri Delauney (Elsner, 2006).

1.2.1 NOGOMET V SLOVENIJI

Nekoliko kasneje kot pri naših sosedih je prišel nogomet tudi na slovensko ozemlje. Po eni strani z Dunaja, glavnega mesta takratne avstro-ogrske monarhije, kamor smo po državni ureditvi takrat Slovenci spadali, po drugi pa iz Prage, s katero smo imeli izredno dobre kulturne zveze. V poročilih srednjih šol na Slovenskem že kmalu po letu 1900 navajajo, da so dijaki zelo radi igrali »mejni in nemški nogomet«. Kasneje se je v teh poročilih pojavil »angleški« nogomet, najprej v Mariboru leta 1906, nato pa v Ljubljani, Gorici, Celju itd. Poleg dijakov so ga kmalu igrali tudi drugi mladi ljudje. Leta 1910 so dijaki vseh srednjih šol v Ljubljani ustanovili dijaški nogometni klub Hermes. Nekako ob istem času smo dobili tudi kluba v Trstu in Gorici.

Velike zasluge za razvoj nogometa ima inž. Stanko Bloudek, ki je prinesel v Ljubljano prve nogometne čevlje in žogo ter z dresi opremil ekipo Hermesa. Leta 1911 so kot protiutež nastajanju nemških klubov v Mariboru, Celju in na Ptuju Slovenci ustanovili prvi footbalski klub Ilirija s predsednikom, publicistom in pisateljem dr. Ivanom Lahom na čelu. Posebne zasluge za razvoj slovenskega nogometa je pripisati Eugenu Bettetu, kasnejšemu predsedniku Ilirije.

Prvo organizacijo, ki je združevala klube v Sloveniji, smo dobili 23. aprila 1920, ko je bila ustanovljena Ljubljanska nogometna podzveza (LNP). Ta je delovala kot organ osrednje Jugoslovanske nogometne zveze s sedežem v Zagrebu.

Tako je ostalo vse do druge svetovne vojne. Med vojno je delo klubov in podzveze v glavnem zamrlo. V prvem obdobju po osvoboditvi nogometne zveze ni bilo. Kot zametek je obstajalo le poverjeništvo v strokovnem odboru Fizkulture zveze Slovenije. Ob prvi reorganizaciji športa je bila nato 29. maja 1948 ustanovljena (obnovljena) Nogometna zveza Slovenije, ki pa je delovala v okviru NZJ s sedežem v Beogradu.

Po ustanovitvi samostojne slovenske države se je Nogometna zveza Slovenije osamosvojila in bila kot enakopravna članica 3. julija 1992 sprejeta v FIFA, svetovno nogometno organizacijo, 17. junija 1993 pa v UEFA, evropsko nogometno organizacijo (Elsner, 2006).

1.3 SODOBNA NOGOMETNA IGRA

Današnja nogometna igra se razlikuje od tistih iz preteklosti. Igra se je od svojih začetkov nenehno razvijala, kar potrjuje zgodovinski pregled njenega nastajanja in razvoja. Vzroki sprememb so bili različni, predvsem pa so posledica analiziranja igre kot človekove ustvarjalne dejavnosti. Različne etape razvoja nogometne igre so bile v začetku pogojene z izboljšanjem tehničnih sposobnosti, v nadaljnjih etapah pa z izboljšanjem taktičnih in motorično-funkcionalnih sposobnosti posameznih igralcev. Tudi zdajšnja igra je le trenutno stanje v razvoju nogometne igre (Elsner, 2004).

Nogometno igro sedanjosti lahko poenostavljeno označimo za dinamično in visoko organizirano, toda tudi kot igro, ki omogoča svobodo in ustvarjalnost igralca.

Tudi v prihodnosti bo igra usmerjena k čim večji ustvarjalnosti posameznikov, vendar podrejeni organizirani igri.

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

Medsebojno motorično komuniciranje je odvisno od delovanja informacijsko motoričnih procesov upravljanja in uravnavanja dejavnosti motoričnega aparata. Prilagojeno je spremenljivosti v igralnih situacijah in motnjam pri gibanju. Uspešnost motoričnega komuniciranja temelji na sposobnostih igralcev za zaznavanje situacij, na sposobnosti identifikacije strukturnih situacij in vse igre. Identifikacija strukturnih situacij je vezana na sprejem in pretok informacij neposredno iz igre in iz motoričnega spomina. Informacije iz motoričnega spomina, (vanj so uvrščeni motorični programi), lahko občutno skrajšajo ne le identifikacijo situacije, ampak tudi aferentno-eferentne procese. Medsebojno motorično komuniciranje torej ni odvisno le od kognitivnih sposobnosti, ki omogočajo identifikacijo situacij, ampak tudi od dojetih programov v motoričnem spominu. Količina teh programov pa je odvisna tudi od ustreznega in dovolj pogostega transformacijskega procesa (treninga). Medsebojno motorično komuniciranje je lahko omejeno s pomanjkljivostmi ene ali več osnovnih motoričnih dimenzij, ki so genetično prirojene ali so posledica premalo učinkovitega ali celo neustreznega informacijskega procesa. Pomembna motnja v medsebojnem motoričnem komuniciranju je motorično komuniciranje igralcev nasprotnega moštva, ki želijo prekiniti niti komuniciranja mreže z odvzemom komunikacijskega sredstva – žoge ali s prekinitvijo igre (Elsner, 2004).

Reševanje igralnih situacij je torej odvisno od telesne zgradbe, psihičnih in motoričnih sposobnosti ter od specifičnih motoričnih sposobnosti. Te sposobnosti so delno prirojene (zgradba telesa, telesna višina), na del teh sposobnosti pa je mogoče vplivati s transformacijskim procesom (vzdržljivost, tehnika, koncentracija).

Medsebojno motorično komuniciranje pomeni vzpostavitev in uresničevanje povezave med dvema ali več igralci. Izhodna informacija za enega igralca je vhodna za drugega ali za več drugih igralcev. Ta komunikacija je lahko vzpostavljena v celoti, delno ali pa sploh ni vzpostavljena. Vzpostavljena komunikacija pomeni, da sta igralca v izvedbi neke akcije skladna, da so npr. trenutek, smer in hitrost podane žoge usklajeni s smerjo in hitrostjo gibanja soigralca ter da se nasprotnemu igralcu, ki poskuša prekiniti komunikacijo, to ne posreči. V nasprotnem primeru govorimo o tem, da igralca nista vzpostavila komunikacije, komunikacija je prekinjena, ker je nasprotnik žogo odvezel ali ker je bila igra zaradi kršenja nogometnih pravil

prekinjena. Glede na vrsto kršitve pravil pričnejo novo motorično komunikacijsko sodelovanje igralci enega ali drugega moštva (Elsner, 2004).

Najpomembnejši člen medsebojne motorične komunikacije je igralec, ki upravlja s komunikacijskim sredstvom – žogo. Drugi igralci s svojo motorično dejavnostjo le pomagajo vzpostaviti medsebojno sodelovanje. Čim bolj dejavni so drugi igralci, potencialni kandidati za sprejem žoge, tem lažje se igralec z žogo odloči, s katerim soigralcem bo vzpostavil neposredno motorično komunikacijo. Komunikacijo, ki nastane tedaj, ko igralec, ki upravlja žogo, predaja le-to soigralcu, imenujemo komunikacija glavnega kanala.

Poleg glavnega kanala medsebojne motorične komunikacije igralci s svojo dejavnostjo vzpostavljajo komunikacijske niti tudi po pomožnih kanalih tako z glavnim nosilcem komunikacije – igralcem, ki upravlja žogo, in med seboj. Te komunikacije po pomožnih kanalih, ki jih omogočajo informacijski procesi na podlagi sprejemanja in oddajanja signalov, uravnavajo medsebojno sodelovanje igralcev, ki se uresniči z motorično dejavnostjo. Večje komuniciranje med igralci širi mrežo komunikacije in omogoča glavnemu nosilcu komunikacije najustreznejšo izbiro glavnega kanala, hkrati pa zmanjšuje učinkovitost komunikacijske mreže v nasprotnikovi obrambi.

Uspešnost igre v napadu je na splošno odvisna od gostote komunikacijske mreže, ki mora biti najprimerneje oblikovana. Praviloma je najgostejša v bližini nosilca glavnega kanala, upravljalca žoge. Odvisna je od dejavnosti igralcev, od njihovega sinhroniziranega gibanja, ki mora biti usklajeno s sistemom, zasnovo in taktiko igre.

Nekatere oblike in delovanje komunikacijske mreže v napadu je mogoče vsaj v bistvu izoblikovati s treningom: z uigravanjem posameznih igralcev ali delov moštva in vsega moštva tako v navpični kot vodoravni ravnini. Ustvarjalnost igralcev v igri, ko se prilagajajo soigralcem in ustvarjajo nove niti ali kanale v komunikacijski mreži napada, to mrežo še bogati in ustvarja vrzeli v komunikacijski mreži obrambe.

Medsebojna motorična komunikacija ne poteka le ob napadanju, ampak tudi ob branjenju. Najvišji cilj branečega moštva je prekinitev komunikacijske mreže napadajočega moštva, odvzem komunikacijskega sredstva – žoge in vzpostavitev

lastne komunikacijske mreže v napadu. Včasih se igralci v obrambi glede na razmere v igri zadovoljijo samo s tem, da prekinejo komunikacijsko mrežo napada, predvsem pa glavni kanal komunikacije. Ustvarjanje komunikacijske mreže v obrambi in medsebojna komunikacija med igralci, čeprav gre le za motnje ali prekinitvev komunikacijske mreže v napadu, sta enako in včasih še zahtevnejši nalogi kot pri napadu.

Pri obrambi je težje oblikovati komunikacijsko mrežo z uigravanjem. Mogoče je ustvariti temeljno komunikacijsko mrežo, največkrat pa je ni mogoče pripraviti za vsakega nasprotnika. Zato je komunikacijsko mrežo v obrambi nujno prilagoditi nasprotniku med tekmo. To pomeni, da se ob vsaki tekmi spreminja, toda to spreminjanje komunikacijske mreže v obrambi mora biti organizirano, glavne niti pa močnejše, trdnejše, kar pomeni, da tolikšna improvizacija, kakršna je v navadi v napadu, ni dovoljena, saj ima pretrgana komunikacijska mreža v obrambi veliko hujše posledice kot pri napadu: največkrat omogoči nasprotniku zadetek, zato transformacijski proces za ustvarjanje komunikacijske mreže v obrambi zahteva, da so igralci v igri še posebno disciplinirani.

Cilj igre je premagati nasprotnika, doseči več zadetkov. To je mogoče na različne načine, ob različni razporeditvi igralcev na igrišču, ob kontinuiranem napadanju s pritiskom na nasprotnika (presing) ali z obrambnim slogom igre s hitrimi nasprotnimi napadi in podobnim. Ne glede na razporeditev igralcev na igrišču (sistem) in obliko komunikacijske mreže (stil) je igra razdeljena na dve fazi:

- na igro v fazi napada,
- na igro v fazi branjenja.

Faza igre v napadu je obdobje v igri, ko moštvo z različnim oblikovanjem komunikacijske mreže z različno dejavnostjo (protinapad, počasen napad, napad po boku itd.) na različnih delih igrišča prehaja iz obrambe v napad, pripravlja in zaključuje napad. Faza igre v obrambi je obdobje v igri, ko moštvo z različnim oblikovanjem komunikacijske mreže z različno dejavnostjo (presing, počasno, hitro vračanje na lastno polovico igrišča, tesno pokrivanje, pokrivanje moža, pokrivanje prostora, lovljenje nasprotnika v nedovoljen položaj itd.) na različnih delih igrišča

prehaja iz napada v obrambo, preprečuje pripravo na zaključek napada (Elsner, 2004).

Vsako fazo igre delimo na tri podfaze, in sicer:

FAZA NAPADA: a) prehod iz obrambe v napad,
b) priprava zaključka napada,
c) zaključek napada.

FAZA OBRAMBE: a) prehod iz napada v obrambo,
b) preprečevanje priprave napada,
c) preprečevanje zaključka napada.

FAZA NAPADA:

a) Prehod iz obrambe v napad:

Prehod iz obrambe v napad se začne v trenutku, ko eden od igralcev branečega moštva dobi žogo. Vsi igralci postanejo napadalci, njihove vloge se v osnovi zamenjajo. To se zgodi ob nasprotnikovem neuspešnem zaključku napada, odvzemu žoge, prekinitvi igre zaradi kršenja pravil idr. Oblike prehoda iz obrambe v napad so različne, odvisne so od organizacije igre, prostora, kjer je bila osvojena žoga, itd. Ta podfaza igre pogosto odpade, in sicer takrat, ko moštvo napada nasprotnika na njegovi igralni polovici, pred njegovimi vrati in tu žogo tudi dobi. Takrat napadalno moštvo takoj začne s pripravo zaključka ali celo z zaključkom napada.

Pri prehodu iz obrambe v napad sta posebej pomembna gibanje in postavljanje napadalcev ter sprednjih veznih 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. Pri kontinuiranem prehodu iz obrambe v napad bolj sodelujejo zunanji vezni igralci in tudi srednji branilci.

Tipična igralna situacija v tej podfazi poteka po krilnih položajih, kjer je prostor tudi sicer manj branjen. Vrtar žogo poda zunanjemu veznemu igralcu (branilcu), ki se s s hitrim samostojnim prodorom ali dvojno podajo s sprednjim veznim igralcem vključi v

napad. Posebna oblika prehoda iz obrambe v napad je metanje ali udarjanje žoge v igro, kar naredi vratar.

b) Priprava zaključka napada:

Zaključek napada je potrebno pripraviti, saj je nespametno napad zaključiti z udarcem na vrata z večje razdalje ali iz neustreznega položaja na igrišču. Vsak napad na nasprotna vrata mora biti tako organiziran, da se igralci z medsebojnim delovanjem dovolj približajo vratom in ustvarijo priložnost za zaključek akcije, udarec na vrata. V tem delu je nujno dosledno spoštovati načelo širine napada. Utekanje igralcev s krilnih položajev praviloma ni dovoljeno, ker se sicer duši gibanje igralcev v sredini, morebitne razpoke v obrambi pa obrambni igralci z gibanjem v sredino zamašijo.

c) Zaključek napada:

To je del igre, ko le-ta doseže vrhunec, svoj cilj. Napad zaključuje posameznik z udarcem na vrata. To opravi z neposredne bližine, iz srednje ali večje oddaljenosti od vrat, z udarcem z glavo ali z nogo. Zaključek napada je odvisen od oblike priprave zaključka napada, od postavitve in gibanja nasprotnih igralcev, še posebno pa od vratarja in poprejšnjega gibanja strelca.

Tipični zaključki napada so čisti in effe udarci v daljši ali bližji kot vrat po tleh in zraku, lobanje in varanje vratarja, udarec ob vratarjevi nogi itd.

FAZA OBRAMBE

a) Prehodi iz napada v obrambo

Izgubljena žoga v napadu pomeni za napadalce zaključek akcije v napadu, zato se morajo takoj vključiti v igro svojega moštva v obrambi. Prehodi iz napada v obrambo so seveda različni in odvisni od nasprotnikove igre ter predvsem od načina branjenja. Pri tej osnovni igralni situaciji je branjenje lahko aktivno, kar pomeni, da braneče moštvo nasprotnika napada na njegovem delu igrišča, pasivno pa v primeru, da igralci spremljajo prehod nasprotnika iz obrambe v napad in šele na svojem delu igrišča nasprotnika aktivno napadajo.

b) Preprečevanja priprave zaključka napada

Braneče moštvo poizkuša pripravo nasprotnikovega napada po možnosti preprečiti čim dlje od vrat, v tako imenovani coni priprave napada. Glede na igro nasprotnika pa posameznik ob sinhronem delovanju soigralcev lahko prepreči pripravo napada tudi v ožji ali širši obrambni coni. Tipične situacije v preprečevanju priprave zaključka napada so predvsem zapiranje prostora ob prvi vratnici pri napadu nasprotnika od strani ali zapiranje sredine ob hkratnem prevzemanju prostih igralcev.

c) Preprečevanje zaključka napada

Preprečevanje zaključka napada pomeni preprečevanje udarca na vrata. Prepreči ga lahko igralec v polju, zadetek pa igralec ali vratar. Igralec prepreči udarec s pravočasnim odvzemanjem žoge, uspešnost že izvedenega udarca pa s postavljanjem ovire, noge ali telesa v položaju med žogo in vrati. Tipične situacije so izbijanje žoge z nogo in glavo iz stoje na tleh, v skoku in metu, ko se žoga kotali ali leti v vrata. Tipične situacije preprečevanja zaključka napada – zadetka so akcije vratarja: lovljenje, izbijanje, boksanje (Elsner, 2004).

IGRALNE SITUACIJE

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.

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).

STRUKTURNE ENOTE

Strukturne (igralne) situacije v obeh fazah igre, v napadu in obrambi, je mogoče izpeljati le s pomočjo strukturnih enot, to je tehnično-taktičnih prvin.

Delimo jih na igro v napadu in igro v obrambi.

Strukturne enote:

1. NAPAD: - odkrivanje igralca

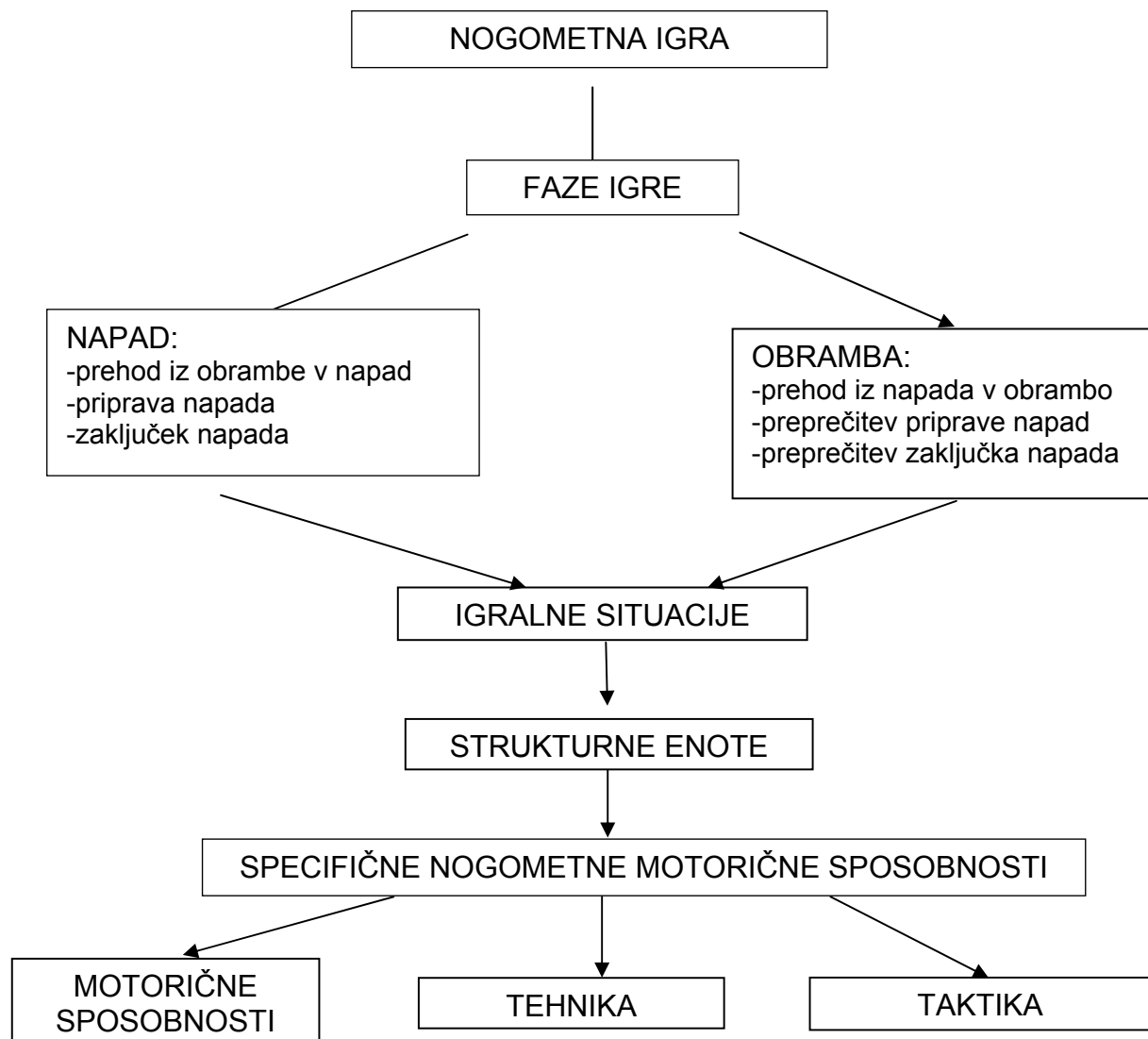
- podajanje žoge
- sprejemanje žoge
- vodenje žoge
- varanje z žogo
- streljanje na vrata

2. OBRAMBA: - pokrivanje igralca

- odvzemanje žoge
- izbijanje žoge

Izvedba strukturnih enot je v osnovi odvisna od specifičnih nogometnih motoričnih sposobnosti, vzdržljivosti, tehnike in taktike. Specifična nogometna motorična sposobnost je najgospodarnejša in najumnejša, smotrna in preudarna izvedba specifičnih motoričnih nalog brez in z žogo v različnih igralnih situacijah (Elsner, 2004).

Shema 1: Razčlenitev nogometne igre (Elsner, 2006)



1.4 MODEL IGRE

Model igre je zamišljena predstavitev igre, je vzorec igre, organizirani sistem, ki imitira želeno organiziranost in usklajenost delovanja igralcev v vseh fazah igre. Njegova značilnost je sodelovanje med igralci, ki je večstransko, motorično, informativno, sociološko itd. Sodelovanje v igri oblikuje različne igralne situacije, ki sestavljajo stvarno obliko – model igre na posamezni tekmi. V preteklosti so bili modeli iger vezani predvsem na posamezne »šole«. Znane so zlasti angleška, dunajska, italijanska in madžarska šola. Kasneje so model – vzorec predstavljala moštva, ki so dosegala vrhunske rezultate na svetovnih prvenstvih (Nemčija, Anglija, Brazilija). Razlike v modelih, zlasti med evropskim in južnoameriškim, so bile do 80. let tega stoletja razmeroma velike. Danes so manjše, toda ne zanemarljive. 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 - ne le standardnih (kot so prosti strel, enajstmetrovka, zid,...) ob prekinitvah igre, ampak tudi v vseh fazah tekoče igre. Nadigravanje v igri in stalno preoblikovanje komunikacijske mreže v napadu v komunikacijsko mrežo obrambe sta značilnosti sodobne igre. To prožno obliko igre, ki v svetu čedalje bolj prevladuje, označuje zlasti svoboda v igri ob sočasni organiziranosti. Svoboda v igri pomeni, da igralci niso natančno vezani na igralno mesto, določeno s sistemom igre. Igralec se vključuje v akcijo glede na potek igre. Zato je za uspešnost v igri še posebno pomembna ustvarjalnost, ki jo omogoča prav svoboda v igri. Organiziranost se kaže v usklajenem delovanju vseh igralcev, ko naloge enega igralca prevzame soigralec. V tej igri ni več stroge razporeditve igralcev na igrišču.

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.

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.

Vedno uspešnejši je tisti model igre, pri katerem so akcije hitre (od odvzema žoge do zaključka preteče od 1 do 10 sekund), 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. Pri tem seveda prehodi iz napada v obrambo in morda ponovno v hiter napad ne dovoljujejo menjave ritma in odmorov, temveč zahtevajo kontinuirano igro (Elsner, 2004).

V sedanji fazi razvoja nogometne igre, vsekakor pa tudi vsaj v bližnji prihodnosti, se »model« sodobne igre verjetno ne bo bistveno spremenil. Razporeditev igralcev, cone delovanja in linije gibanja (sistem igre), če to predstavimo shematsko, variirajo trenutno v razporeditvi igralcev:

1-3-5 (6) – 2 (1)

1-4-4 (5)-2 (1)

1-4-3-3

Skladno s sodobnim modelom igre govorimo tudi o sodobnem modelu igralca. Pri tem mislimo na igralca z optimalno izraženimi sposobnostmi, lastnostmi in značilnostmi, ki so nujne za uspešnost sodelovanja v sodobni igri. Nekatere od

omenjenih karakteristik je mogoče tudi objektivno izmeriti s testi. V neposredni praksi se je v razlagi sodobnega igralca uveljavil tudi pojem »univerzalni specialist«. Univerzalnost je mišljena kot sposobnost igralca za sodelovanje v obeh fazah igre. Specialnost pa je vezana na določeno igralno mesto in sposobnosti, ki naj bi jih imel igralec za uresničitev svoje vloge znotraj moštva (Verdenik, 1997).

Značilnosti sodobnega modela nogometne igre:

- Osnovna razporeditev igralcev v okviru *sistemov igre*: 1-3-5-2, 1-4-4-2, 1-4-3-3.
- *Svoboda v igri ob organizaciji igre na višji ravni*. Svoboda v igri zahteva, da igralci niso strogo vezani na igralna mesta, vendar je pomembno, da moštvo med igro ne izgubi osnovne razporeditve. Vse pomembnejši postaja pojem »odločilnost akcije«, ki zahteva, da je akcija tista, ki odreja, kateri igralec se bo vanjo vključil, in ne igralno mesto oziroma vnaprejšnje določanje s strani trenerja. Odnos med disciplino v igri v okviru taktičnega načrta in improvizacije se giblje v razmerju 60%:40% v korist discipline. Taktični načrt igre predstavlja vnaprej določeni načrt igre. Poleg osnovne usmeritve vsebuje tudi alternacije, ki so odvisne od različnih zunanjih dejavnikov (kakovost nasprotnika, rezultat med tekmo, vremenske razmere itd.).
- Pri branjenju prevladujeta *agresivni conski* oziroma *kombiniran* način. Pri branjenju sodelujejo vsi igralci.
- *Elastičnost* pri prehodu iz ene faze igre v drugo. Hitrost prehodov omogoča doseganje številčne premoči v obeh fazah igre in s tem več možnosti za uspešno medsebojno sodelovanje.
- Časovni in prostorski pritisk* v igri se stalno povečujeta. Igra postaja zmeraj hitrejša in se dogaja na vedno manjšem prostoru (stisnjena formacija).
- Kolektiv odločno prevladuje na posameznikom*. To pomeni, da se posameznik podreja kolektivu, vendar kolektiv omogoča posamezniku, da izrazi svojo individualno sposobnost.

1.5 EVROPSKO PRVENSTVO V AVSTRIJI IN ŠVICI LETA 2008

Nogomet je najbolj razširjena in priljubljena športna igra na svetu. Zaradi svoje prvinske igrivosti, dostopnosti, razumljivosti, čarobnosti in tudi tekmovalnosti je doma praktično na vseh celinah, vseh državah, skoraj v vsaki vasi. Vrhunski nogomet je vrh gore, zato je najbolj na očeh širše javnosti. Zanj so značilni vrhunski nogometaši, odlične ekipe in trenerji, ogromne vsote denarja in velika medijska pozornost (Petrovič, 2007).

Na največjih tekmovanjih, kot je bilo tudi evropsko prvenstvo v Avstriji in v Švici leta 2008, se zberejo najboljše reprezentance in igralci - tisti, ki odpirajo nove poti razvoju nogometne igre. Prav zato je takšne vrste dogodek za trenerje velika priložnost, da lahko spremljajo igre moštev, jih analizirajo in ocenjujejo.

Na osnovi analize tekem v zaključnih bojih na EURO 2008 smo poskušali ugotoviti zakonitosti igre (tipične in atipične igralne situacije) v fazi napada najboljših reprezentanc in jih smiselno povezati ter metodično predstaviti v procesu treniranja.

2.0 PREDMET IN PROBLEM

Včasih so lahko uspevale ekipe ter reprezentance, ki so imele v ekipi nekaj odličnih posameznikov, ki so lahko reševali naloge v igri brez pomoči ostalih soigralcev. Danes pa morajo imeti vsi igralci v ekipi bogato tehnično-taktično znanje in motorične sposobnosti, razvite na optimalnem nivoju (sodobni model igralca). V procesu treniranja moramo poiskati sredstva in metode, s katerimi bomo vse našete nogometne dimenzije lahko razvili na čim višjem nivoju in hkrati povezali tako različne posameznike v neko homogeno celoto (moštvo), ki bo delovala kot utečen stroj.

Uigrati moštvo pomeni, med drugim, izbrati ustrezne vaje (igralne oblike, igralne situacije) in jih vsakodnevno ponavljati na treningu. Za te vaje je značilno, da nas najhitreje pripeljejo do smiselne igre. Igro ustvarjamo iz treninga v trening in iz tekme v tekmo.

Za razumevanje, načrtovanje in izbiro metod ter sredstev v procesu treniranja je potrebno poznati osnovne zakonitosti športne vadbe in metodična načela, zato so v nadaljevanju tudi podrobneje predstavljena.

2.1 UČNE METODE

Učne metode so načini dela pri pouku. Ker pri pouku sodelujejo učitelji in učenci, ima vsaka metoda dvostranski pomen: nanaša se na način dela učitelja in učenca. Učitelji uporabljajo učne metode pri izvajanju posameznih stopenj učnega procesa, od uvajanja do preverjanja, učenci pa jih uporabljajo zato, da bi si pridobili znanje in razvijali sposobnosti. To pomeni, da so učne metode sestavni del učnega dela v vseh delih učnega procesa in zato zmeraj v njihovi dvostranosti glede na učitelja in učenca (Šibila, 2006).

V metodiki učenja in vadbe v športnih igrah se uporabljajo najrazličnejše metode posredovanja, ki poleg podajanja informacij zagotavljajo tudi ustrezno dinamiko vadbe. To zagotavlja sočasen razvoj osnovnih in specialnih motoričnih sposobnosti igralca, njegove vzdržljivosti, tehnike in osnovne taktike pri vadbi ter ima dodaten

vpliv na razvoj psihomotoričnega statusa vadečega (Šibila, 2006). Vsa metodika dela mora biti vedno prilagojena vsem sposobnostim, predznanju in starosti igralcev.

Po vsebini in načinu posredovanja nogometnih motoričnih sposobnosti in drugih elementov nogometne igre, ločimo štiri glavne skupine metod, ki so po vsebini in načinu posredovanja tehnično-taktičnih informacij različne, vendar se med seboj dopolnjujejo.

2.1.1 PRAKTIČNE METODE (sintetična, analitična, kombinirane, igralna, situacijska in tekmovalna)

Z njimi posredujemo informacije predvsem z gibanji. Vadeči jih sprejemajo predvsem preko kinestetičnih in vidnih kanalov. Od vseh metod so najpomembnejše, saj lahko dobijo vadeči samo preko njih kinestetično predstavo o gibanjih, s katerimi rešujejo posamezne igralne situacije.

- a) *Sintetična metoda* se uporablja pri učenju posameznih nogometnih motoričnih sposobnosti v celoti, pa tudi takrat, ko se učimo povezav med posameznimi prvinami nogometne igre. Začnemo vedno s to metodo, da vadeči takoj dobijo celostno predstavo o gibanju.

- b) *Analitična metoda* je ena najelementarnejših in najstarejših metod učenja. Omogoča nam podrobno in pravilno učenje posameznega tehnično-taktičnega elementa. Pri analitični metodi gibalno celoto razdelimo na posamezne strukturne enote in vadeče seznanimo z bistvenimi deli posamezne prvine, šele nato vadimo celotno gibalno strukturo. Zaradi velike gostote ponavljanj postane za vadeče dolgočasna in ni motivirajoča, ker je vadba posameznih prvin daleč od končnega cilja, to je igre. V današnjem času je prav zaradi tega ta metoda precej izgubila na veljavi, vendar jo še vedno uporabljamo:
 - * kadar želimo odpraviti napake, ki onemogočajo napredek in se pojavljajo pri izvedbi določenih gibanj,
 - * pri učenju zapletenih tehnično-taktičnih prvin, kjer vadeči niso sposobni aktivnosti izvesti v celoti,

* pri učenju nevarnih strukturnih enot, kjer je pri nepravilni izvedbi večja možnost poškodb.

c) *Kombinirana metoda* je tista, ko učimo strukturne enote in razvijamo specifične nogometne motorične sposobnosti izmenično z različnimi metodami. Najpogostejša je povezava sintetično analitične metode in metode igre z analitično metodo pri osnovni vadbi ter sintetične metode z metodo igre pri kvalitetnejši vadbi. Prednost kombiniranih metod je v večji zanimivosti vadbe, kakovostnejši izvedbi strukturnih enot, različni intenzivnosti, gostoti vadbe in podobno (Elsner, 1984).

č) *Situacijska metoda* se uporablja pri učenju določenih 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.

d) *Metoda igre* je vodilna metoda pri učenju in vadbi nogometnih vsebin. 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, dovolj je individualizacije, večja je raznovrstnost reševanja igralnih situacij. Metoda ima tudi svoje slabosti: avtomatizacija napačnega izvajanja gibanja, prevelika individualnost, napačno oblikovanje medsebojne komunikacije v igri.

e) *Tekmovalna metoda* služi preverjanju tekmovalne pripravljenosti igralcev oziroma se uporablja za preverjanje na treningu pridobljenih motoričnih sposobnosti in taktičnih znanj v tekmovalnih pogojih. Na uradnih in neuradnih

tekмах se pojavljajo dobre in slabe strani tehnično-taktične pripravljenosti posameznikov in celotnega moštva, ki jih lahko v procesu treninga s pomočjo vseh naštetih učnih metod odpravljamo (Šibila, 1999).

2.1.2 VERBALNE (BESEDNE) METODE (razlaga, usmerjanje, opozarjanje, analiziranje, pogovor)

Z njimi posredujemo zvočne, simbolične informacije, ki jih vadeči sprejemajo preko slušnega kanala. Pomembne so predvsem pri posredovanju novih informacij ter kot dopolnitev vidnim in praktičnim metodam. Paziti pa je treba, da količina teh informacij ni prevelika za sposobnost dojetja vadečih.

2.1.3 VIZUALNE (VIDNE) METODE (demonstracija, prikaz filmov, slik, diagramov, treningov, tekem ipd.)

Informacije, ki jih posredujemo, so vidne, zato jih vadeči sprejemajo preko vidnega kanala. So izredno pomembne metode, s katerimi vadeči dobijo vidno predstavo o gibanju, o medsebojnem povezovanju teh gibanj, o medsebojnem sodelovanju igralcev v različnih fazah igre in podobno. Te metode predstavljajo osnovo praktičnim metodam.

Najpomembnejša vidna metoda je *demonstracija*. Pri demonstraciji je potrebno paziti, da je gibanje pravilno in natančno izvedeno. Izvedba naloge mora biti prikazana v obe smeri, z obema nogama, vadeči pa mora demonstracijo opazovati z več strani. Ni potrebno, da demonstracijo izvaja trener, lahko uporabimo tudi katerega od vadečih.

2.1.4 IDEOMOTORNA METODA

Pri njej pritekajo informacije predvsem iz gibalnega (kinestetičnega) spomina. Za to metodo je značilno, da si v mislih predstavljamo potek giba ali kompleksa gibov (tudi reševanje igralne situacije), toda brez aktivnega gibanja. Metoda je pomembna predvsem pri začetnikih ali pri učenju kompleksnejših gibanj, ker pomaga pri hitrejšem učenju in pri hitrosti osvajanja taktičnih nalog. Seveda mora imeti vadeči pred tem ustrezno vizualno in gibalno predstavo o gibanju.

Pri izbiri učnih metod je potrebno upoštevati stopnjo sposobnosti igralcev: zato se pri osnovni vadbi uporablja igralna in sintetična metoda, tudi kombinirana in analitična; pri kvalitetnem in situacijskem treningu pa sintetična, situacijska, igralna in tekmovalna metoda (Elsner, 1984).

2.2 OBLIKE DELA ALI VADBENE OBLIKE

Posamična vadba

Pri posamični vadbi lahko vsak vadeči izvaja svoj program učenja ali vadbe. Še posebej je takšna vadba lahko koristna pri odpravljanju posameznikovih napak, pri izpopolnjevanju pomembnih nogometnih gibanj (udarec na vrata) in pri razvoju specifičnih sposobnosti glede na igralno mesto (vratar, predložek). Igralci so pri tej obliki dela visoko motivirani, saj je poudarjena individualnost, velikokrat pa se tudi trener bolj poglobljeno posveti vadečemu.

Vadba v skupinah

Pri vadbi lahko igralce razdelimo v skupine sistemsko ali improvizirano. Pri najmlajših je najpomembnejša oblika dela vadba v skupinah, ki jih glede na fazo vadbenega procesa, vsebino posamičnega treninga in metode vadbe delimo na:

- stalne skupine,
- občasne skupine,
- začasne skupine,
- priložnostne skupine.

Stalne skupine se največkrat oblikujejo pri situacijski vadbi, kjer se poleg taktične usposobljenosti preverja tudi stopnja razvoja nogometnih motoričnih sposobnosti v tipičnih igralnih situacijah. Stalne skupine določimo glede na sposobnosti vadečih.

Pri najmlajših se stalnih skupin izogibamo zaradi čimvečjega navezovanja stikov z ostalimi člani skupine. Uporabljamo jih le pri raznih tekmovanjih kot motivacijo.

Pogosto stalne skupine zamenjajo namenske ali občasne skupine, ki jih oblikujemo po sposobnostih vadečih in jih uporabljamo pri situacijskem treningu (vadba določenih tehnično-taktičnih elementov).

Začasne skupine se oblikujejo le pri začetni izbiri in dodatni selekciji. Pri vadbi najmlajših jih uporabljamo v želji večjega učinka vadbe tako, da vadijo določen element enako sposobni.

Za priložnostne skupine je značilno, da razpadejo po končani vadbi ali po doseženem namenu. Največkrat jih uporabljamo pri oblikovanju skupin za elementarne igre in igralne oblike. Te skupine se lahko oblikujejo celo večkrat v eni vadbeni enoti. Skupine sestavimo na osnovi spoznanj, merjenj, ocenjevanj, včasih pa izbiro prepustimo igralcem samim.

Skupine se oblikujejo tudi glede na znanje, sposobnosti in razvojno stopnjo vadečih.

Skupine so lahko:

- homogene,
- heterogene.

Pri vadbi nogometnih vsebin najprej oblikujemo homogene skupine glede na raven razvitosti posameznih sposobnosti, to je motoričnih, funkcionalnih, tehnično-taktičnih, kasneje pa se skupine homogenizirajo glede na razvitost različnih sposobnosti v celoti.

Pri vadbi nogometne tehnike v parih ali trojkah se vadeči največkrat sami razdelijo v homogene skupine, saj se med seboj zbirajo po znanju, sposobnostih in socialni pripadnosti.

Pri razvoju nogometnih motoričnih sposobnosti je včasih smiselno oblikovati tudi heterogene skupine, in sicer:

- ko sposobnejši igralci vodijo manj sposobne in v medsebojni komunikaciji popravljajo napake ter s tem omogočajo boljše medsebojno sodelovanje,

- ko se vsi igralci razdelijo v nekaj enakovrednih skupin, ki med seboj tekmujejo v različnih sposobnostih (štafete, igralne oblike itd.).

Skupna (frontalna) vadba

Značilnost te vadbe je izvajanje enakih vaj vseh igralcev. Ta oblika je uporabna le izjemoma pri osnovni vadbi in v primeru, ko je na razpolago ustrezno velika površina. Uporabljamo jo v uvodno – pripravljalnem delu pri starejših, pri mlajših pa pri učenju posameznih tehnično-taktičnih elementov. Temu načinu vadbe namenimo le malo časa, saj je že na začetku transformacijskega procesa potrebno upoštevati razlike v sposobnosti igralcev.

2.2.1 ORGANIZACIJSKE METODE

Organizacijske metode so v osnovi tesno povezane z oblikami dela, predvsem z delom v skupinah in skupnim delom vseh igralcev. Pri razvoju nogometnih motoričnih sposobnosti se najpogosteje uporabljajo: kolone, krog, poligon, obhodna vadba in igralne oblike.

KOLONE

Vadba v kolonah je najenostavnejša metoda organizacije. Delo poteka tako, da posameznik izvede določeno strukturno enoto in šele nato jo prične izvajati naslednji igralec. Intenzivnost povečamo tako, da igralec prične z izvajanjem, ko soigralec vaje še ni končal ali z vzporednim delom v več kolonah in kolonah, ki si stojijo nasproti pod različnimi koti in v različni oddaljenosti. Slabost te organizacijske metode je lahko razmeroma majhna intenzivnost dela, prednost pa, da igralci opazujejo izvajanje drugih igralcev.

POLIGON

Trening na poligonu je organizacijsko posebno primeren za izpopolnjevanje nogometnih motoričnih sposobnosti. Motorične naloge, ki so kombinacija splošnih in nogometnih gibanj, izvajajo vsi vadeči eno za drugo in zaporedoma. Organizirati ga moramo tako, da med vadbo ne prihaja do

prevelikega medsebojnega oviranja. Poligonov se lahko poslužujemo tudi v tekmovalne namene, kjer tekmuje nekaj kolon ali skupin med seboj.

OBHODNA VADBA

Različni avtorji poimenujejo to organizacijo dela tudi krožna vadba ali delo po postajah. Najpomembnejše je vedeti, da gre v vseh primerih za organizacijo dela, pri kateri so vadeči razporejeni posamezno, v parih ali pa v malih skupinah in krožijo od naloge do naloge. Namen te organizacijske metode je omogočiti vadbo čim več vadečim hkrati in čim večje število ponovitev.

IGRALNE OBLIKE

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. Na področju tehnike poznamo različne vrste udarcev, zaustavljanje žoge, vodenje žoge, varanje igralcev, na področju elementarne taktike odkrivanje in pokrivanje, prevzemanje žoge, podajanje žoge, odvzemanje žoge, na področju osnovnih motoričnih in funkcionalnih sposobnosti pa vse najpomembnejše motorične sposobnosti, kot so moč, hitrost, koordinacijo, ravnotežje in vzdržljivost.

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 (Elsner, 1984).

2.3 UČNO – VZGOJNA NAČELA

Vsak pedagoški in tudi transformacijski proces temelji na določenih načelih, ki ga usmerjajo in omogočajo njegovo uspešnost. Nekatera načela so splošna in veljajo v vsakem procesu za vse vsebine, druga pa so specifična in značilna le za izvajanje določenih vsebin (Škof, 2007).

Učno vzgojna načela so splošne smernice in pogoji za uspešno ciljno, vsebinsko ter organizacijsko metodično vodenje pouka, in sicer pri vseh učnih predmetih ter bolj ali manj na vseh šolskih stopnjah. Učitelja vzpodbujajo k profesionalni razsodnosti, odgovornemu ravnanju in ustvarjalnemu prilagajanju posebnostim učnih situacij (Strmčnik, 2001).

Učno-vzgojna načela so smernice, ki vodijo trenerjevo delo s ciljem, da bi uspešno uresničil naloge pri učenju in treniranju vadečih.

Za optimalni učinek vadbe morajo biti izpolnjena nekatera osnovna načela, ki so značilna za transformacijski proces pri nogometu:

1. NAČELO ENOTNOSTI VZGAJANJA IN IZOBRAŽEVANJA

V izobraževalnem procesu poteka tako vzgoja kot tudi izobraževanje, zato učinkuje vzgojno in izobraževalno. Šele z uresničevanjem obeh učinkov je izobraževalen proces celovit. Tako si mora trener mladih prizadevati oblikovati mlado osebnost, ki bo imela pozitivne moralne lastnosti, kot so: pridnost, vztrajnost, vestnost, natančnost, spoštovanje drugih, odgovornost.

Vzgojnost izhaja iz:

- vsebine izobraževalnega procesa (primer: ne smemo samo govoriti o nogometu in igrati samo nogomet. V delo je potrebno vključiti tudi druge športne panoge in se pogovarjati tudi o drugih življenjskih problemih),
- medosebnih odnosov trenerjev in igralcev (socializacija),
- metod dela, saj metode niso samo načini pridobivanja znanja, ampak se v njih kaže odnos do predmeta spoznavanja (primer: bolj ko trener pozna in obvlada

učne metode, oblike dela, nogometne elemente in tudi različne druge športe, tem bolj bo uspešen pri svojem delu),

- interesa igralcev (vsak igralec si želi vzgoje in jo tudi potrebuje),
- trenerjeve osebnosti: trener lahko pozitivno ali negativno vpliva na igralce s svojim izgledom. Trener je velikokrat igralcem vzor, saj mu želijo biti podobni. Pomembno je tudi ozračje, ki ga trener ustvarja v moštvu. Ozračje naj bi bilo prijateljsko, delovno, brez nasilja in pritiskov na igralce, brez ironije in posmehovanja, saj slednje učinkuje na mlade igralce negativno, nekatere lahko celo zelo prizadane.

2. NAČELO NAZORNOSTI

Načelo nazornosti pomeni, kako poučevati oziroma kako učno vsebino približati igralcem, da jo bodo sprejeli. Nazornost pomeni, da dobijo igralci številne predstave, spoznavajo predmete v konkretni luči.

Nazornost pomeni celovito doživljanje in razumevanje nekega gibanja, neke naloge s pomočjo čutil, s ciljem, da sprejmejo določena dejstva in si oblikujejo pravilne predpostavke o gibanju oziroma nalogi. To načelo od trenerja zahteva, da vse vsebine igralcem tudi pokaže! Pri tem lahko uporabi lastno znanje, znanje drugih, videoposnetek, slike, živo besedo, podprto z mimiko in kretnjami. Uporabi naj čim več naštetih možnosti, saj bo tako igralec hitreje in bolje dojel gibanje oziroma nalogo.

3. NAČELO PRIMERNOSTI

Kaže se v znanstvenosti transformacijskega procesa (treninga). Transformacijski proces mora biti primeren antropološkimi, družbenimi, znanstvenimi in strokovnim zahtevam. Potrebna je skladnost med cilji, vsebino, sredstvi, metodami in obliko organizacije. Vse to mora biti prilagojeno igralčevim razvojnim in individualnim značilnostim. Trener mora paziti, da delo ni ne pretežko in ne prelahko, da ne podcenjuje ali precenjuje sposobnosti igralcev.

4. NAČELO POSTOPNOSTI

Napredek v športni učinkovitosti je možen samo takrat, ko vadbeni obremenitev za organizem predstavlja ustrezno veliko stresno situacijo, ko preseže osvojeno raven

psihofizične pripravljenosti. Nova adaptacija organizma se v tem primeru vzpostavi na višji ravni.

Seveda pa je povsem razumljivo, da je potrebno stresnost situacij skrbno načrtovati in izvajati. Če je stres vadbenega procesa prevelik (preveč intenziven, preobsežen ali prepogost, tako da ni dovolj časa za obnovo), se organizem na tak vadbeni proces ne more prilagoditi. Športnik postaja kronično utrujen, izčrpan, kar pripelje do pretreniranosti in bolezenskih stanj.

Zahtevnost športne vadbe najpogosteje reguliramo z dvema parametroma:

- a) s spreminjanjem obsega športne vadbe (ur vadbe, števila ponovitev itd.),
- b) s spreminjanjem intenzivnosti športne vadbe (hitrost izvajanja vaje, hitrost teka itd.).

Nikoli ne povečujemo obeh parametrov hkrati. Načelno velja izmenično povečevanje: najprej obseg, potem intenzivnost (Škof, 2007).

Načelo postopnosti v nogometni literaturi poenostavljeno pomeni, da je dinamika transformacijskega procesa (treninga) prilagojena igralcem. Ne sme biti ne prepočasna in ne prehitra. Pri načelu primernosti in postopnosti iščemo rešitve, v katere se lahko vključi čim več igralcev. Sem lahko uvrstimo načela: »OD LAŽJEGA K TEŽJEMU«, »OD BISTVENEGA K MANJ BISTVENEMU«, OD ZNANEGA K MANJ ZNANEMU«.

5. NAČELO DOLGOROČNE NARAVNANOSTI VADBE

Ustrezne spremembe psihofizičnega stanja, ki jih človek občuti kot večjo lahkotnost opravljanja vadbe, sposobnost premagovanja večjih obremenitev in doživljanje zadovoljstva, nastopijo le, če je proces vadbe reden, dolgotrajen in neprekinjen (Škof, 2007).

Vrhunski dosežki zahtevajo dolgotrajno pripravo in postopnost. Obstajajo etape v razvoju nogometašev, katere imajo vsaka svoje zahteve glede vsebine. Osnovna zahteva je, da je potrebno zagotoviti čim boljše osnovo in postopno povečevati napor ter zahtevnost dela. Posebno pri delu z mladimi mora imeti vadba dolgoročni značaj in ne sme biti pretirano naravnana k tekmovanju v ligi.

6. NAČELO MNOGOSTRANOSTI

Napredek in motiviranost v športni vadbi bo večji, če bo vadba raznovrstna in kompleksna. Ni mogoče napraviti velikega preskoka na primer v razvoju vzdržljivosti, če vadba hkrati ne vključuje vadbe moči, gibljivosti, preventivnih vaj pred poškodbami itd. (Škof, 2007).

Omenjeno načelo zahteva od trenerja široko izbiro vaj in nalog pri delu, kajti le tako bodo igralci dobili široko osnovo.

7. NAČELA RADOSTI ali IGRIVOSTI

Trener mora s svojimi metodami, vajami in nastopom zagotoviti veselje in radost igralcev pri delu (predvsem z mladimi). Pri tem ne sme pretirati, ampak spretno izbrati takšne vaje, ki bodo zahtevale tudi odgovornost in disciplino.

8. NAČELO DINAMIČNOSTI

Delo mora biti organizirano tako, da se čim večkrat in istočasno zaposli čim več otrok (Pocrnjič, 1996).

3.0 CILJI PROUČEVANJA

1. Predstaviti tipične in atipične igralne situacije v fazi napada najboljših reprezentanc na EURU 2008.
2. Predstaviti in opisati metodiko učenja igre v fazi napada s pomočjo situacijske metode (igralnih situacij) in metodo igre (igralnih oblik).
3. Predstaviti praktičen prikaz vaj v smislu pravilnega metodičnega zaporedja učenja in treniranja nogometašev (ekipe) v fazi napada.
4. Predstaviti in opisati uporabo tipičnih igralnih situacij z metodo igre pri reševanju posameznih taktičnih rešitev.

4.0 METODE DE LA

Pri izdelavi diplomske naloge monografskega tipa sem uporabil literaturo, ki obravnava nogometno problematiko in tudi ostalo športno literaturo. Informacije s posameznih tekem sem zbral na podlagi faktografske metode (s pomočjo videoanalize). Pri pisanju sem si pomagal z domačo in tujo literaturo z omenjenih področij, s svetovnim spletom ter lastnimi izkušnjami.

5.0 ANALIZA IGRE EKIP V FAZI NAPADA NA EURU 2008

Avtorji, ki se ukvarjajo z analizo nogometne igre, želijo ugotoviti čim več značilnosti o zgradbi le te in dobiti informacije o delovanju najboljših ekip in posameznikov ter na ta način ugotoviti smernice nadaljnjega razvoja. Avtorji so se do sedaj največ ukvarjali s področjem tehnično – taktičnih elementov nogometne igre in ugotavljanjem razlik med uspešnimi in neuspešnimi moštvi.

V nadaljevanju so grafično prikazani tehnično – taktični elementi v fazi napada na posameznih tekmah.

Pri imenovanju igralnih situacij smo upoštevali:

1. vrsta napada: - protinapad

- kontinuiran napad

2. način zaključka akcije: - individualni prodor

- podaja v globino

- podaja s krilnega položaja: - na prvo vratnico







- na sredino

- na drugo vratnico

- podaja nazaj

- udarec z druge vrste

Legenda:

	ŽOGA
	POT ŽOGE
	GIBANJE IGRALCA
	VODENJE ŽOGE
	STREL NA VRATA
	IGRALEC

5.1 ANALIZA TEKEM

Četrfinale:



Četrfinale - 19 junij 2008 - Basel - St. Jakob-park
PORTUGALSKA 2 - 3 NEMČIJA
 Nuno Gomes 40
 Helder Postiga 87
 Schweinsteiger 22
 Klose 26
 Ballack 61



PORTUGALSKA:

1.	Ricardo
2.	Paulo Ferreira
4.	Bosingwa
7.	Christiano Ronaldo
8.	Petit
10.	Joao Moutinho
11.	Simao
15.	Pepe
16.	Ricardo Carvalho
20.	Deco
21.	Nuno Gomes
12.	Nuno Espirito Santo
22.	Rui Patricio
3.	Bruno Alves
5.	Fernando Meira
6.	Raul Meireles
9.	Hugo Almeida
13.	Miguel
14.	Jorge Ribeiro
17.	Ricardo Quaresma
18.	Miguel Veloso
19.	Nani
23.	Helder Postiga

trener: Luiz Filipe Scolari

NEMČIJA:

1.	Jens Lehmann
3.	Anre Friedrich
6.	Simon Rolfes
7.	Bastian Schweinsteiger
11.	Miroslav Klose
13.	Michael Ballack
15.	Thomas Hitzlsperger
16.	Philipp Lahm
17.	Per Mertesacher
20.	Lukas Podolski
21.	Christoph Metzeder
12.	Robert Enke
23.	Rene Adler
2.	Marcell Jansen
4.	Clemens Fritz
5.	Heiko Westermann
8.	Torsten Frings
9.	Mario Gomez
10.	Oliver Neuville
14.	Piotr Trochowski
18.	Tim Borowski
19.	David Odonkor
22.	Kevin Kuranyi

trener: Joachim Low

1-4-5-1



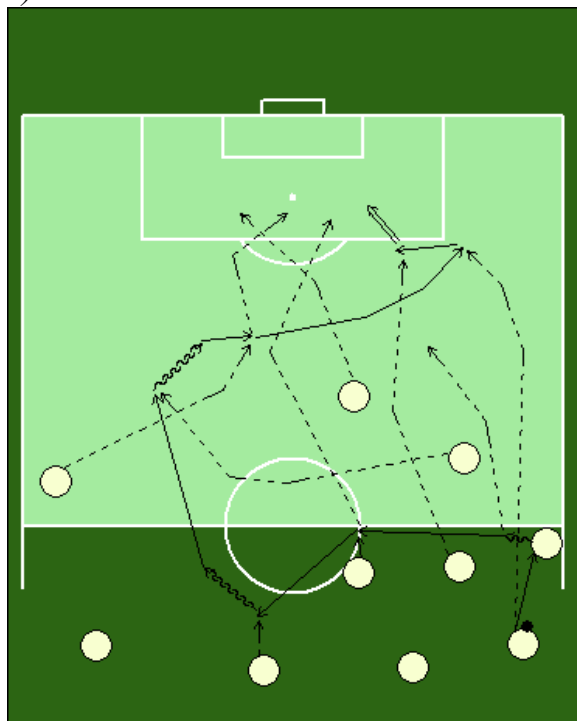
1-4-2-3-1



IGRALNE SITUACIJE V FAZI NAPADA (PRILOŽNOSTI): A) PORTUGALSKA

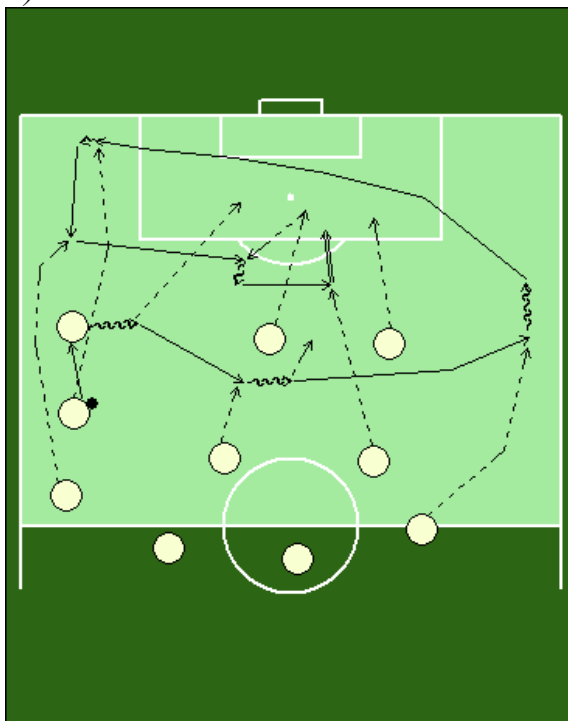
Udarec z druge vrste:

a)



Slika 1

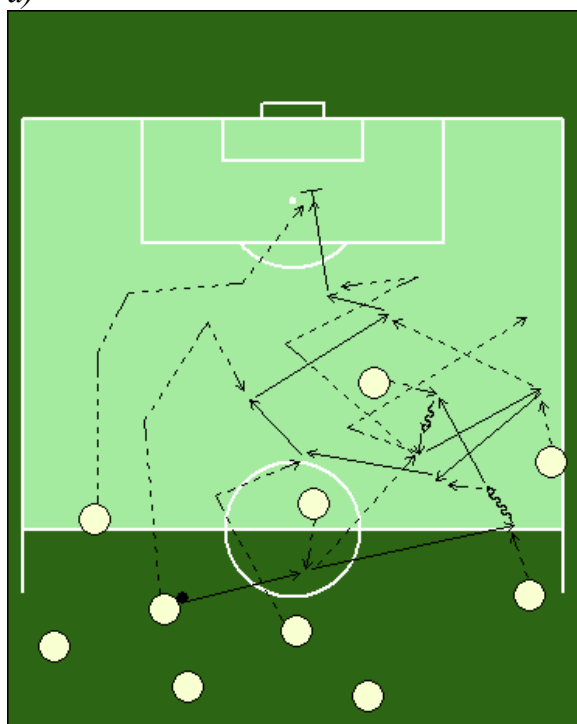
b)



Slika 2

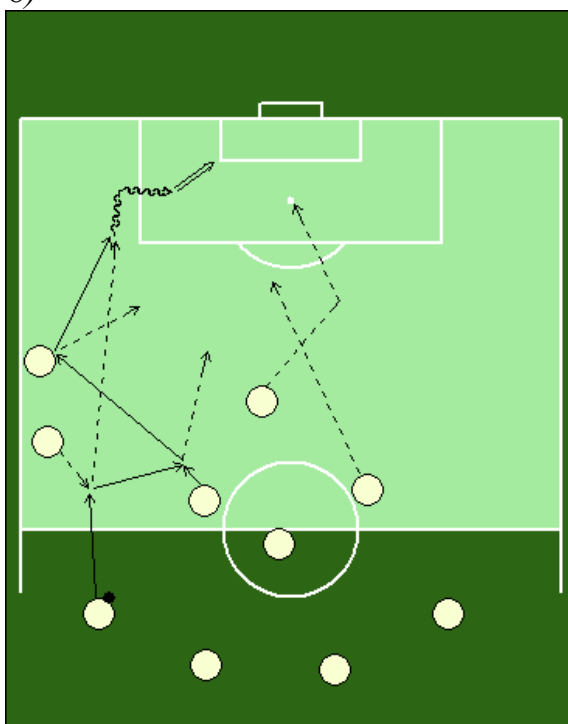
Podaja v globino:

a)



Slika 3

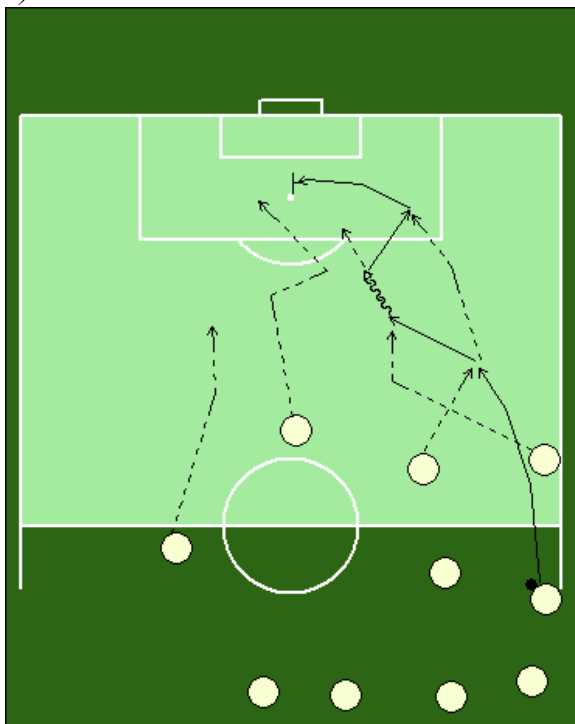
b)



Slika 4

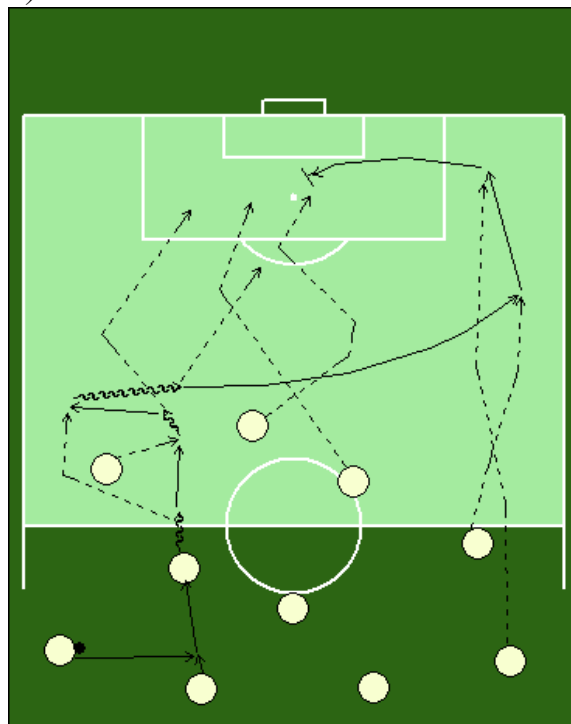
Podaja s krilnega položaja (predložek):

a) na sredino



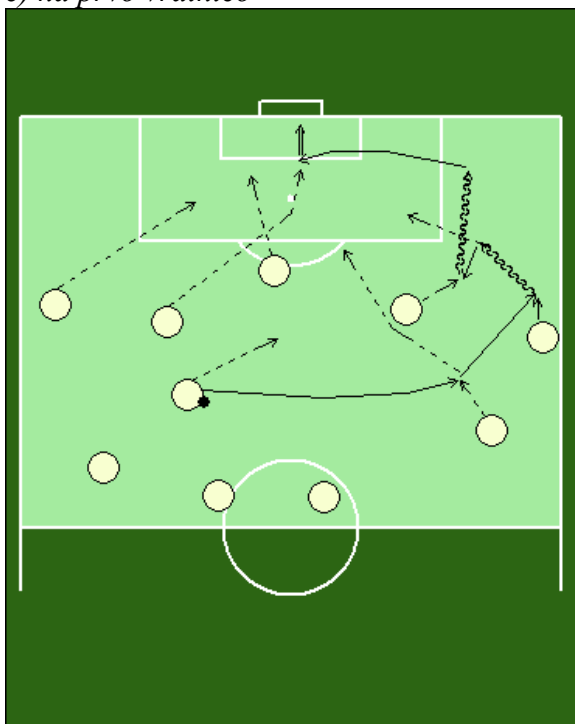
Slika 5

b) na sredino



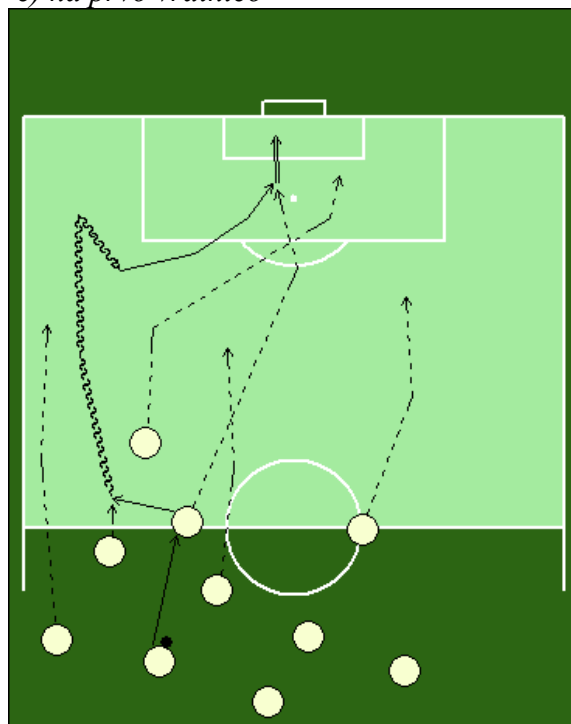
Slika 6

c) na prvo vratnico



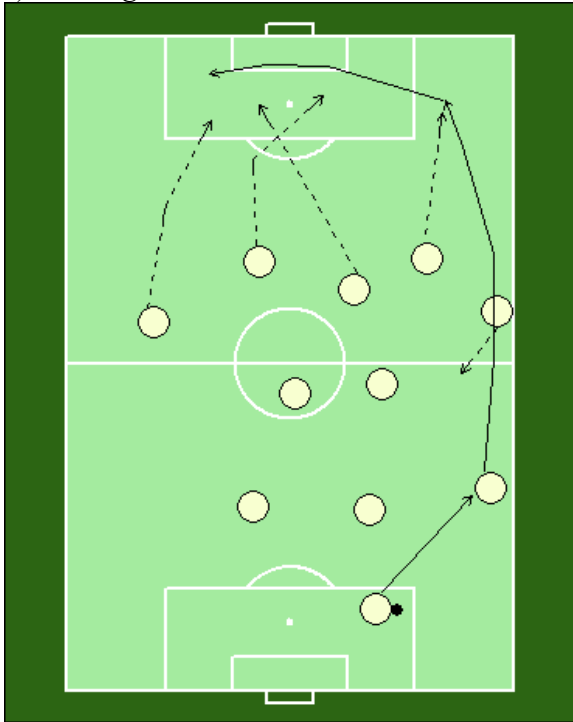
Slika 7

č) na prvo vratnico



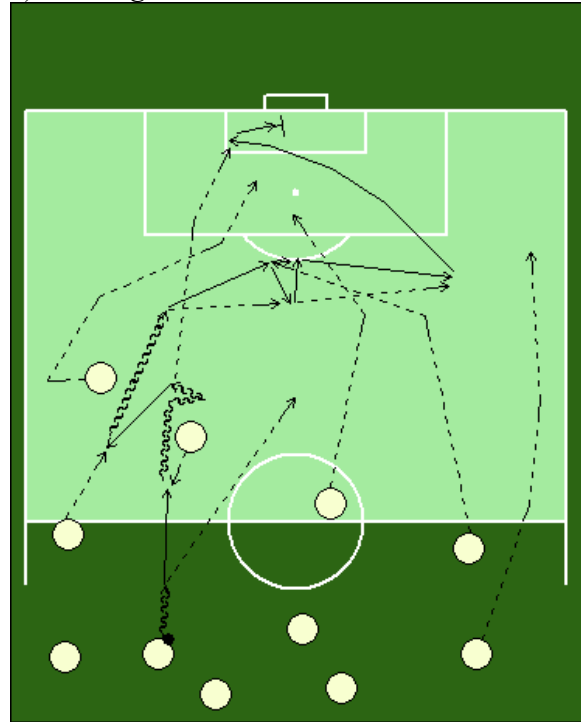
Slika 8

d) na drugo vratnico



Slika 9

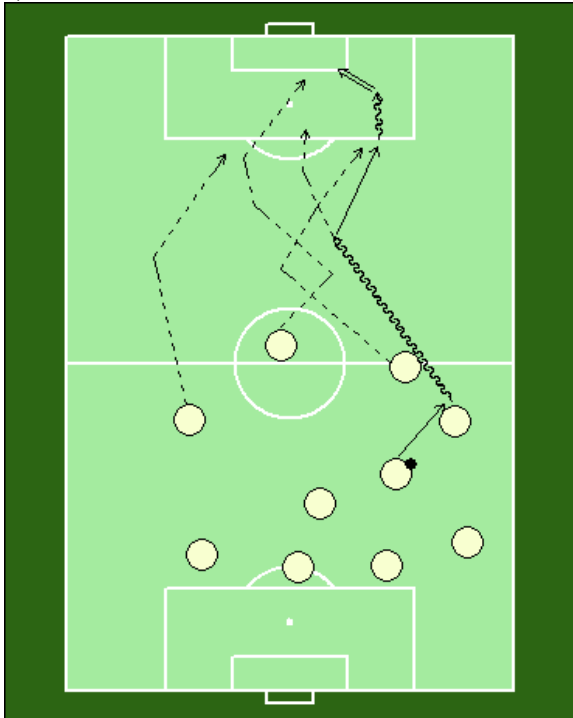
e) na drugo vratnico



Slika 10

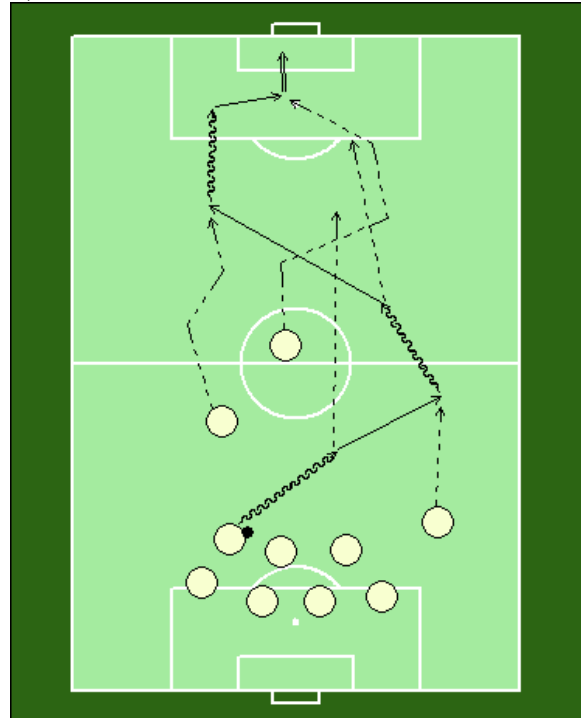
Protinapad:

a)



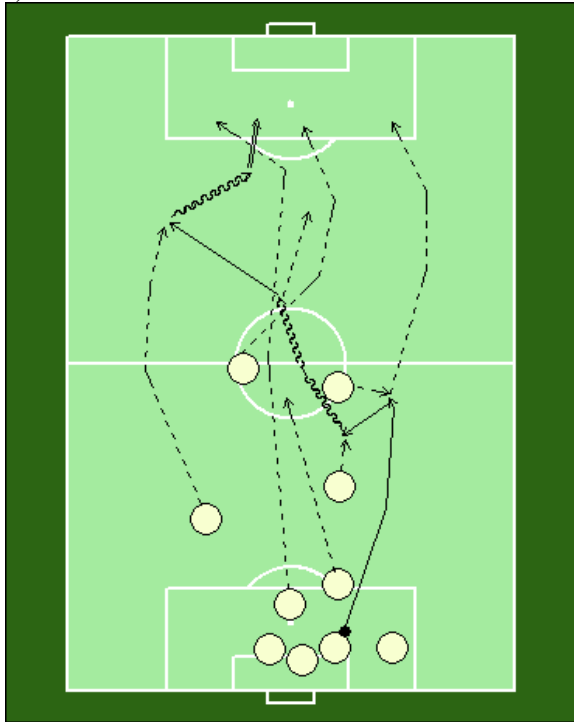
Slika 11

b)



Slika 12

c)

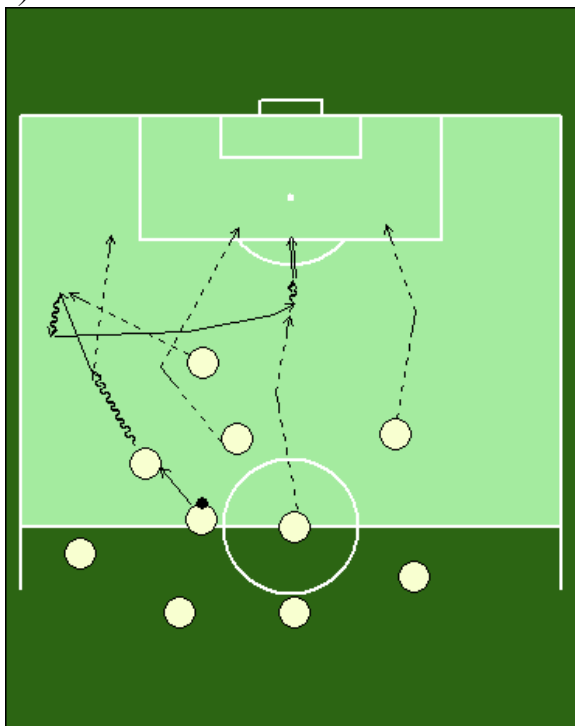


Slika 13

B) NEMČIJA

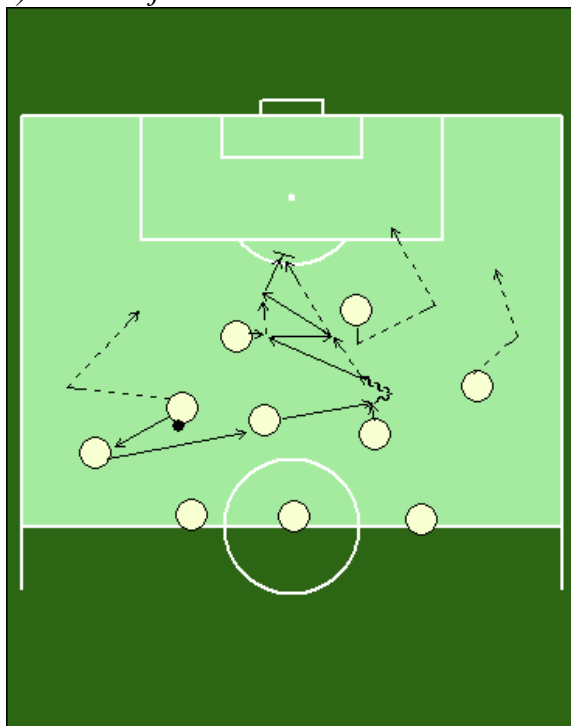
Udarec z druge vrste:

a)



Slika 14

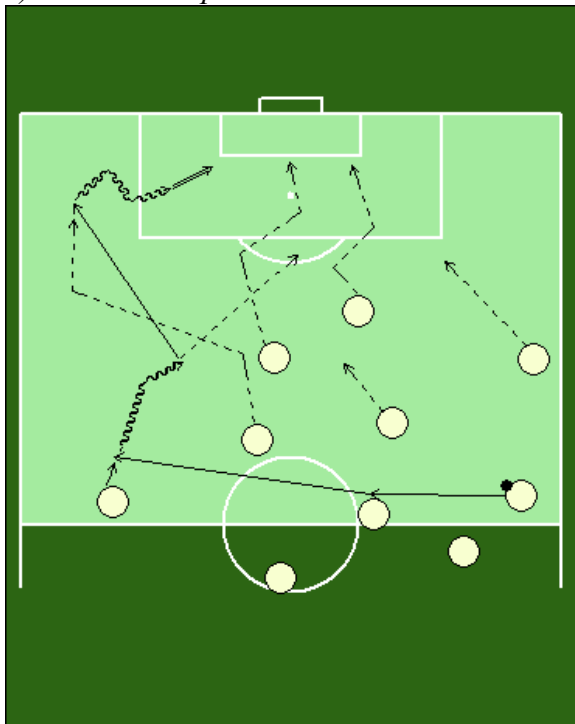
b) brez zaključka



Slika 15

Podaja v globino:

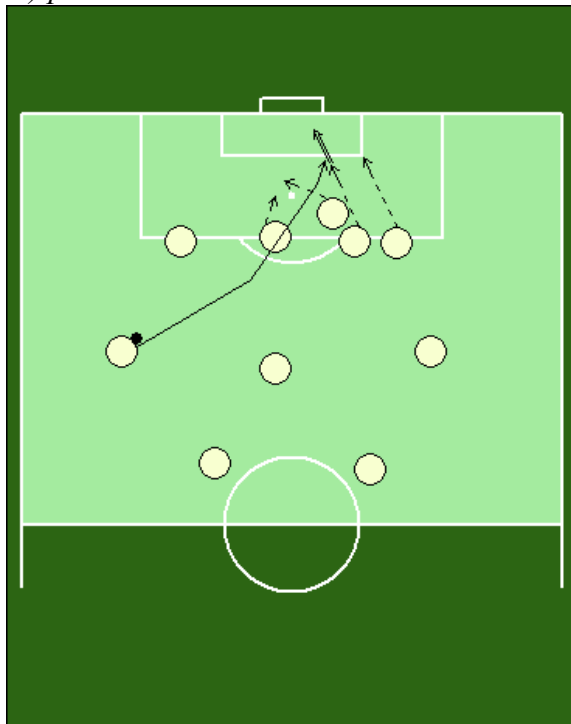
a) individualni prodor



Slika 16

Prekinitev:

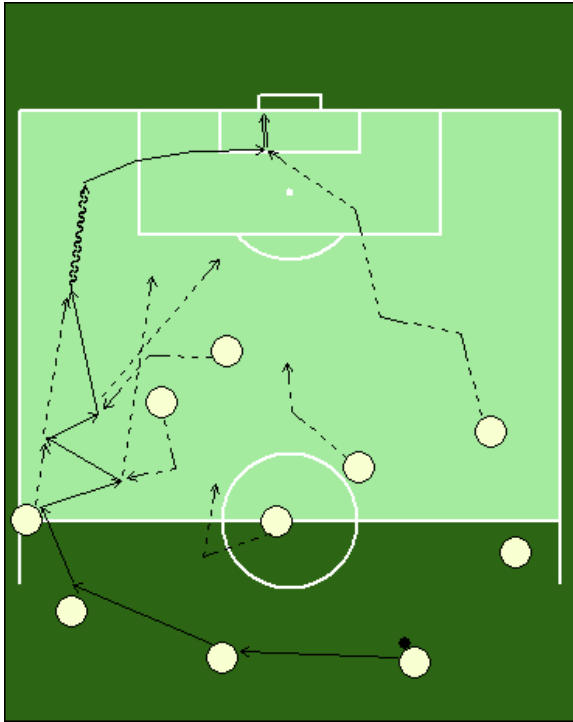
a) prosti strel s strani



Slika 17

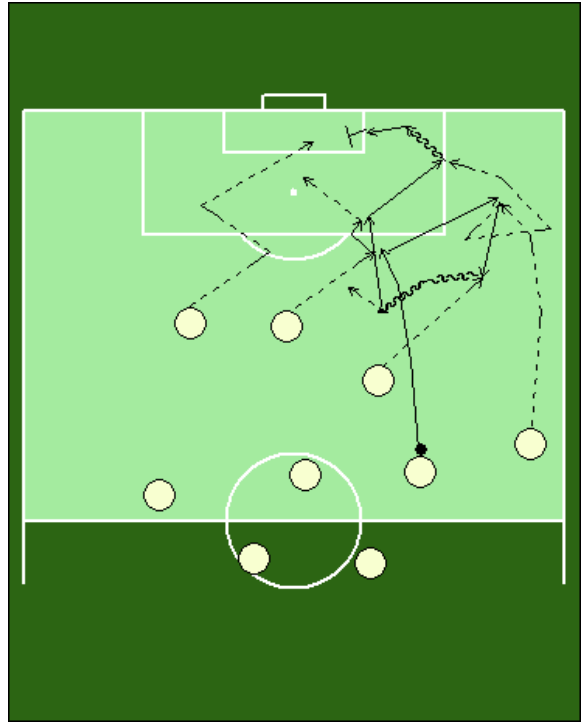
Podaja s krilnega položaja (predložek):

a) na prvo vratnico



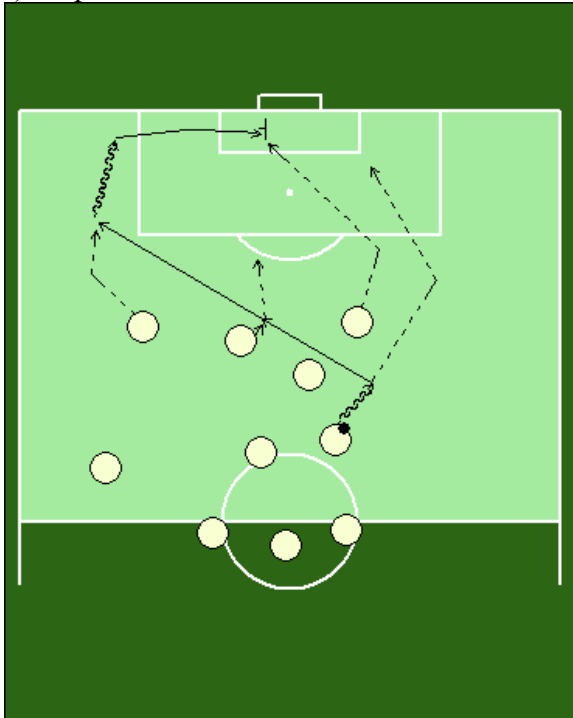
Slika 18

b) na prvo vratnico



Slika 19

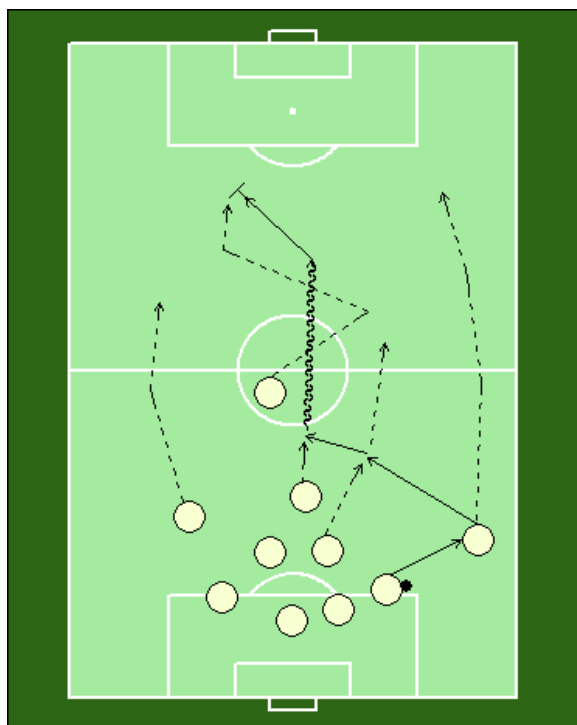
c) na prvo vratnico



Slika 20

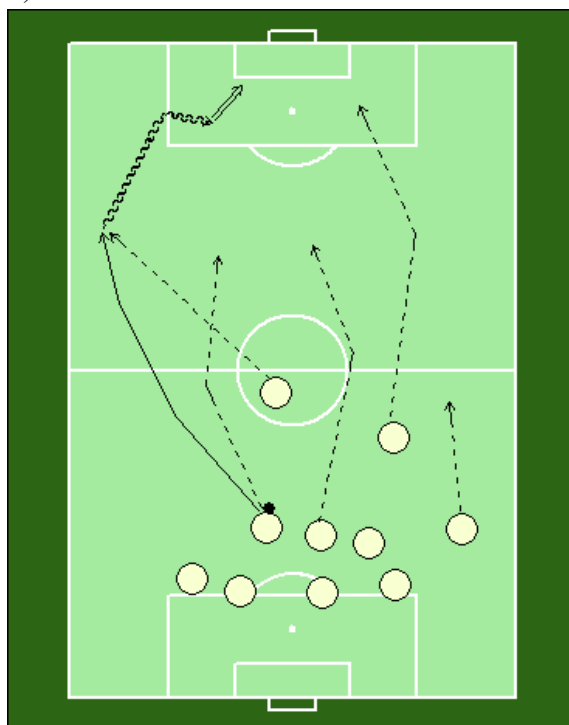
Protinapad:

a)



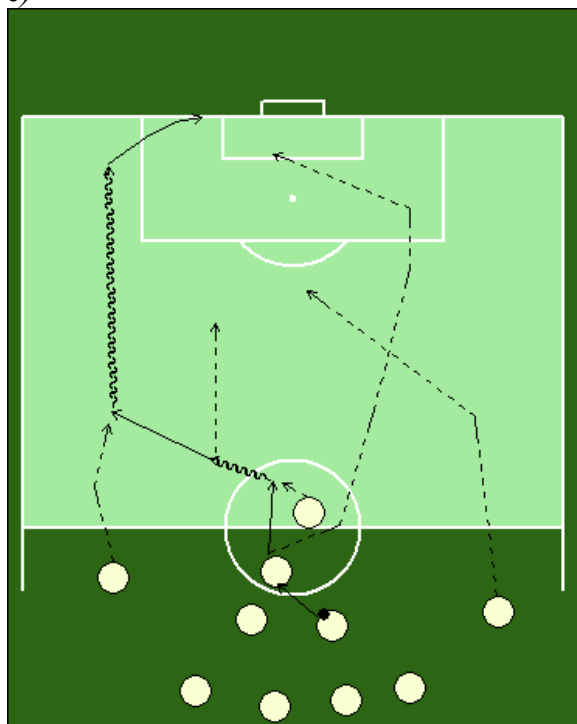
Slika 21

b)



Slika 22

c)



Slika 23



Četrfinale - 20 junij 2008 - Dunaj - Ernst Happel

HRVAŠKA 1 - 1 TURČIJA

Klasnić 29 Ex.

Semih Senturk 30+2 Ex.

Turčija zmagala (1-3) po kazenskih streljih



HRVAŠKA:

1.	Stipe Pletikosa
3.	Josip Šimunić
4.	Robert Kovač
5.	Vedran Čorluka
7.	Ivan Rakitić
10.	Niko Kovač
11.	Darijo Srna
14.	Luka Modrić
18.	Ivica Olić
19.	Niko Kranjčar
22.	Danijel Pranjić
12.	Mario Galinović
23.	Vedran Runje
2.	Dario Šimić
6.	Hrvoje Vejić
8.	Ognjen Vukojević
9.	Nikola Kalinić
13.	Nikola Pokrivač
15.	Dario Knežević
16.	Jerko Leko
17.	Ivan Klasnić
21.	Mladen Petrić

trener: Slaven Bilić

TURČIJA:

1.	Rustu Recber
3.	Hakan Balta
4.	Gokhan Zan
6.	Mehmet Topal
8.	Nihat Kahveci
14.	Arda Turan
15.	Emre Asik
17.	Tuncay Sanli
18.	Kazim Kazim
20.	Sabri Serioğlu
22.	Hamit Altıntop
12.	Tolga Zengin
2.	Servet Cetin
5.	Emre Belozoglu
9.	Semih Senturk
10.	Gokdeniz Karadeniz
11.	Tumer Metin
13.	Emre Gungor
16.	Ugur Boral
19.	Ayhan Akman
21.	Mevlut Erdinc

trener: Fatih Terim

1-4-5-1



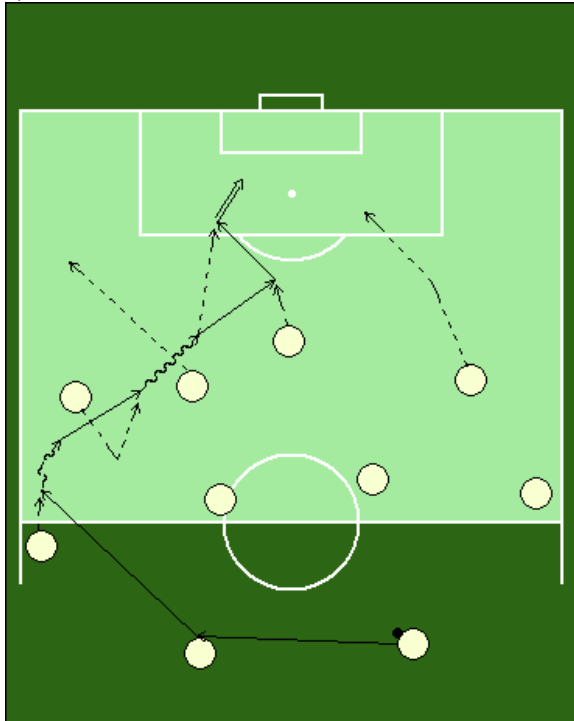
1-4-2-3-1



**IGRALNE SITUACIJE V FAZI NAPADA (PRILOŽNOSTI):
A) HRVAŠKA**

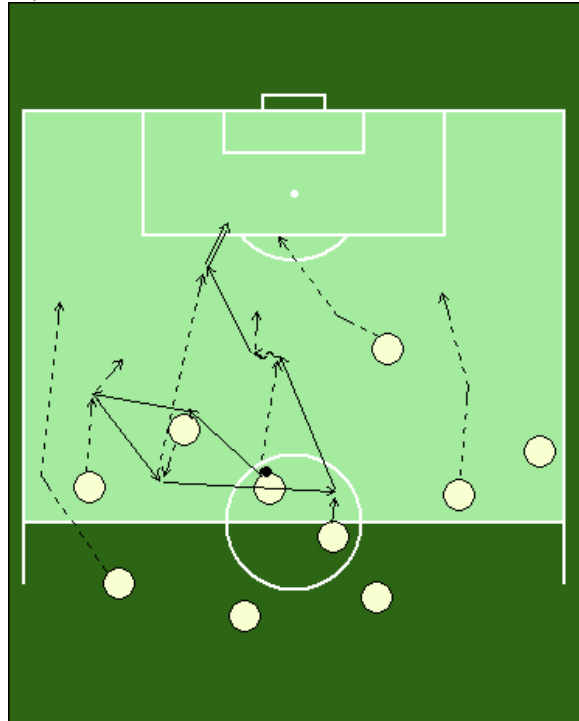
Udarec z druge vrste:

a)



Slika 24

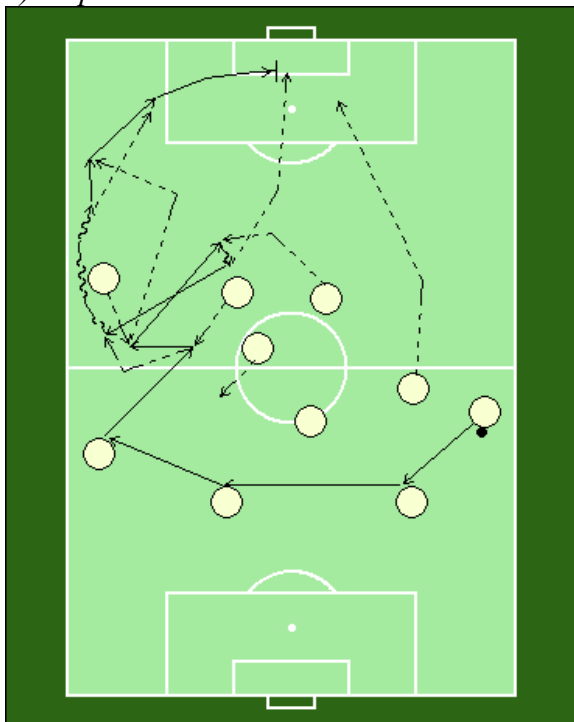
b)



Slika 25

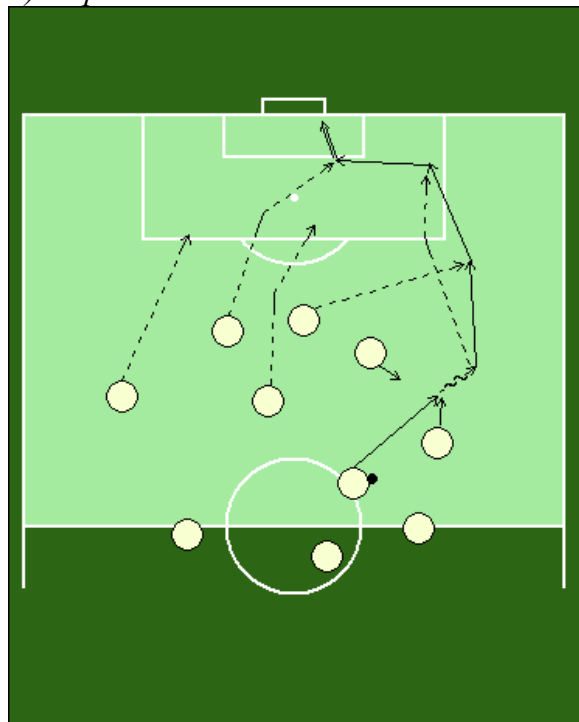
Podaja s krilnega položaja (predložek):

a) na prvo vratnico



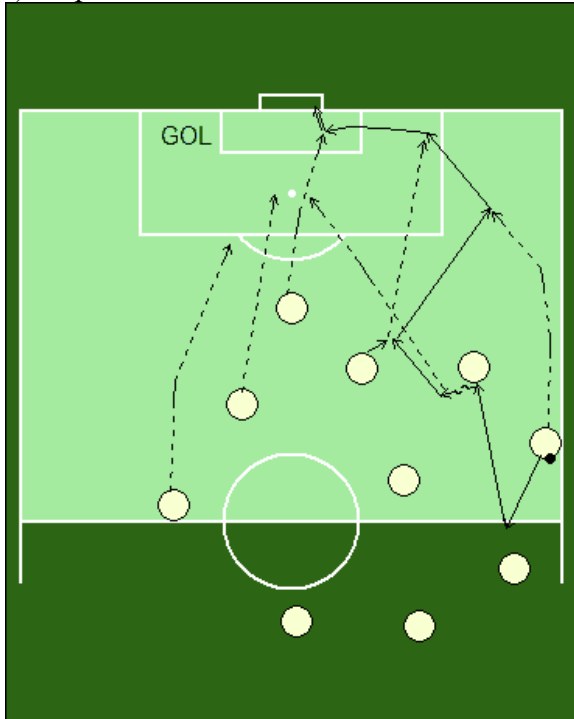
Slika 26

b) na prvo vratnico



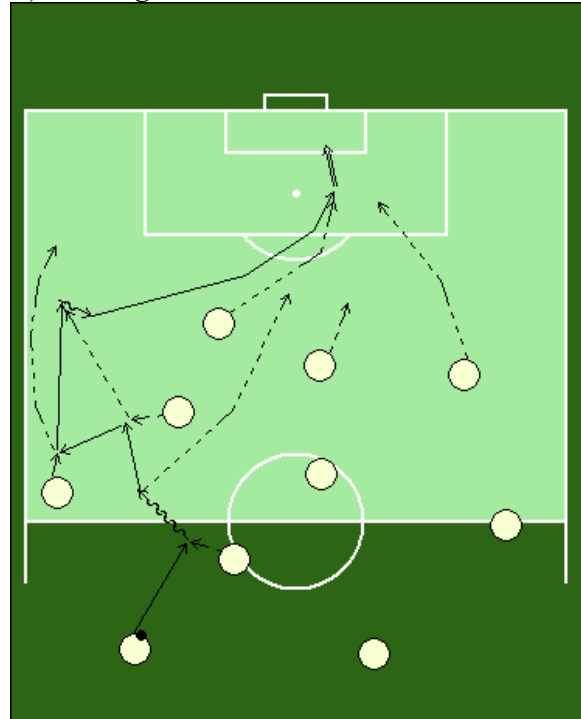
Slika 27

c) na prvo vratnico



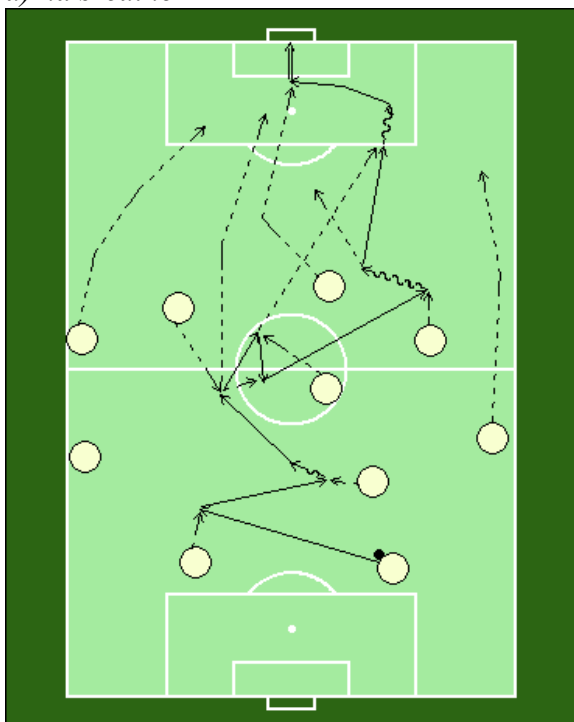
Slika 28

č) na drugo vratnico



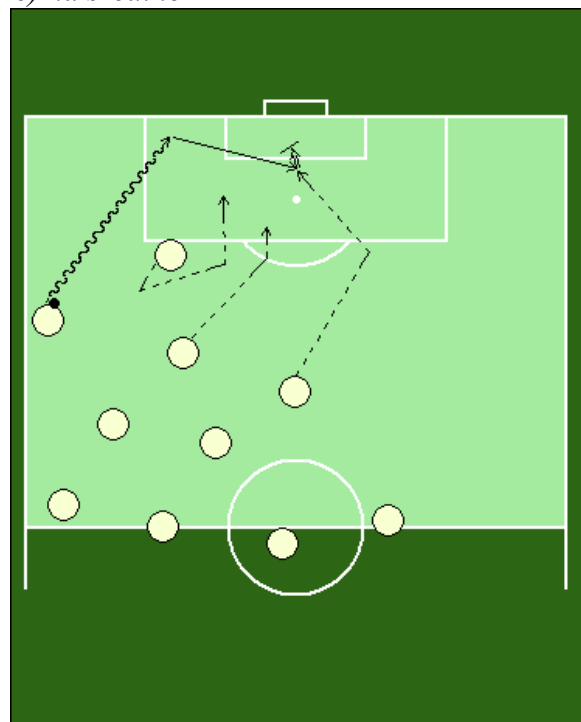
Slika 29

d) na sredino



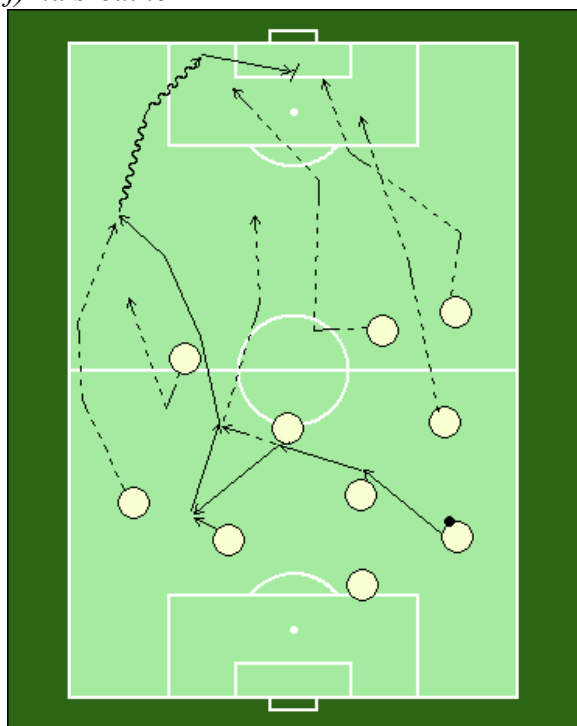
Slika 30

e) na sredino



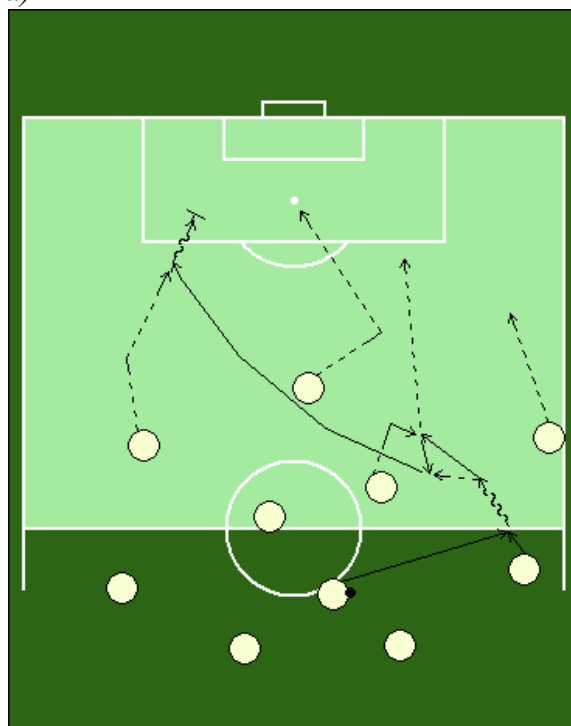
Slika 31

f) na sredino



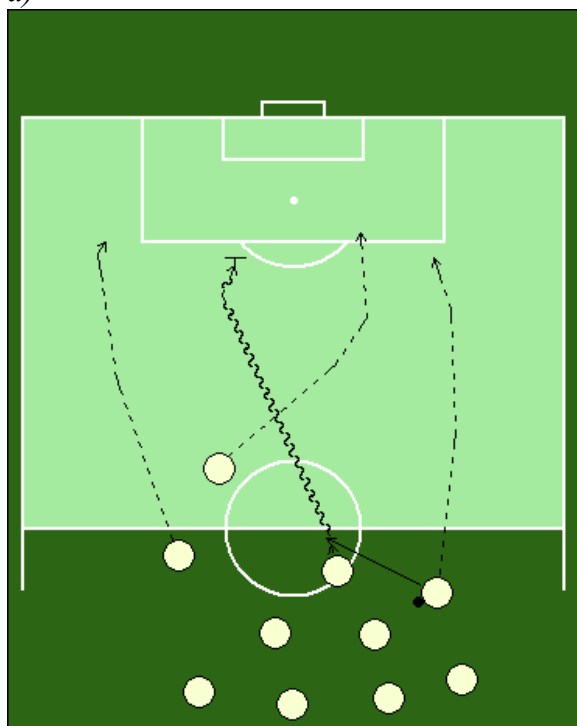
Slika 32

Individualni prodor
a)



Slika 33

Protinapad:
a)

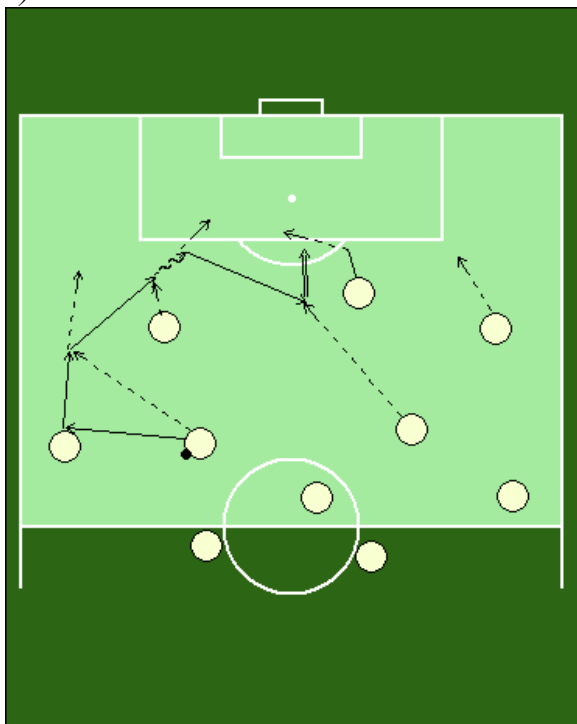


Slika 34

B) TURČIJA

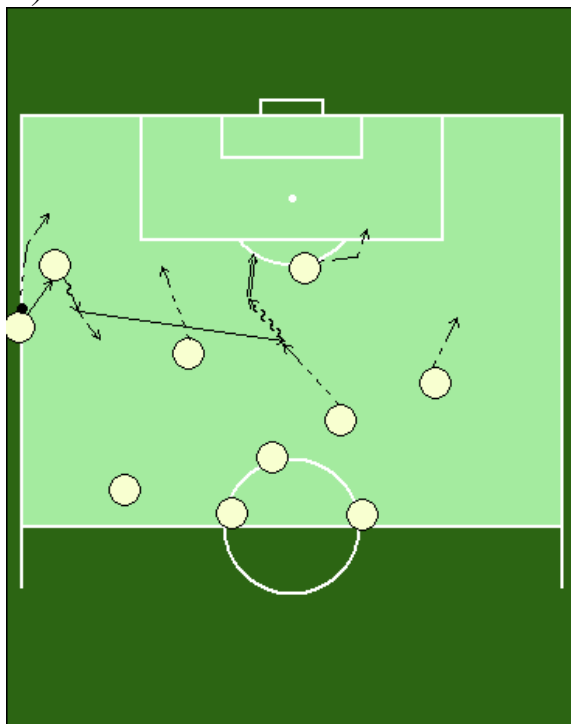
Udarec z druge vrste:

a)



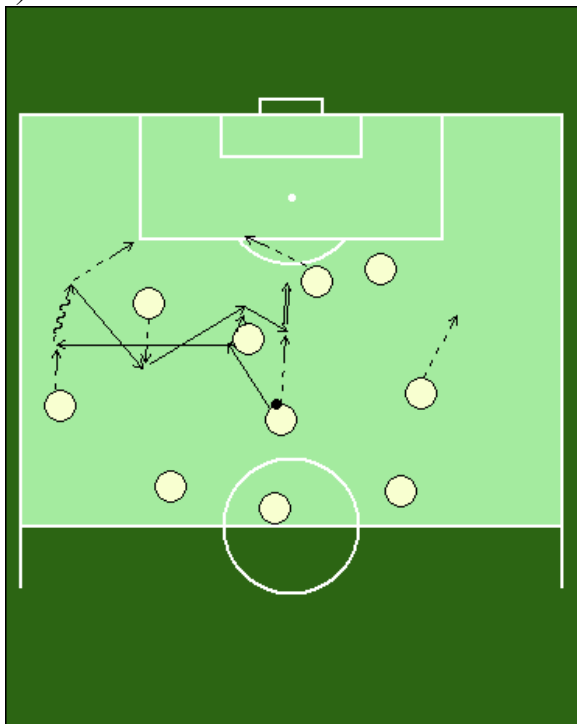
Slika 35

b)



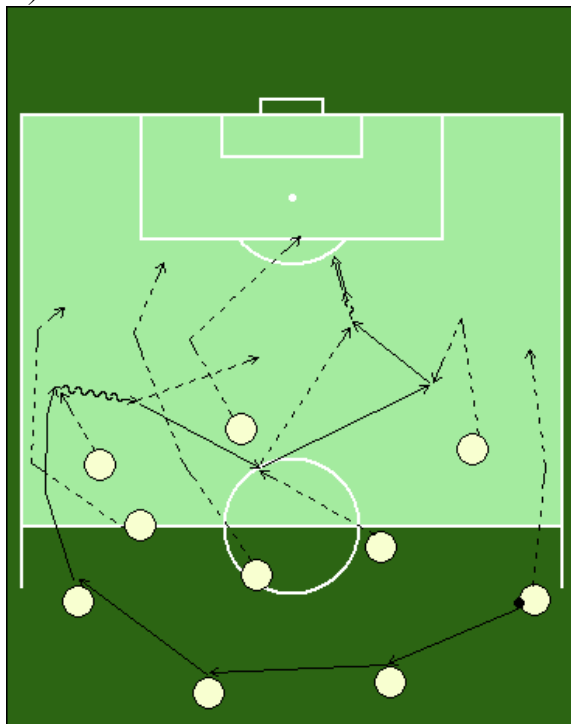
Slika 36

c)



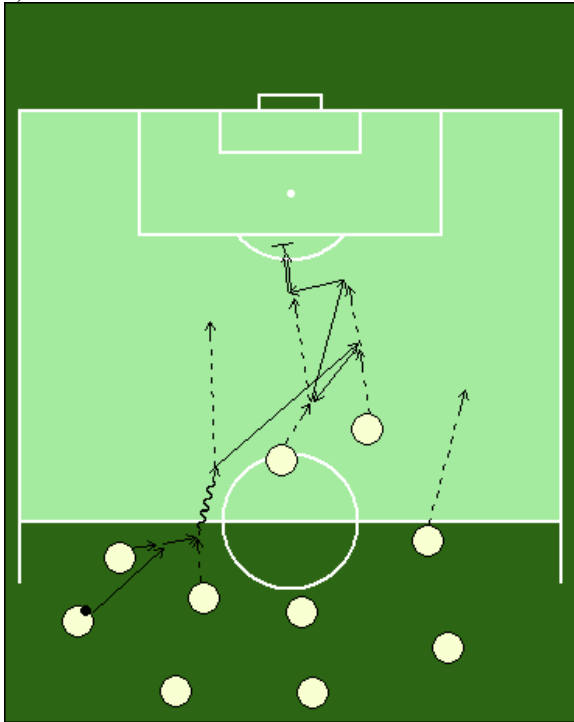
Slika 37

č)



Slika 38

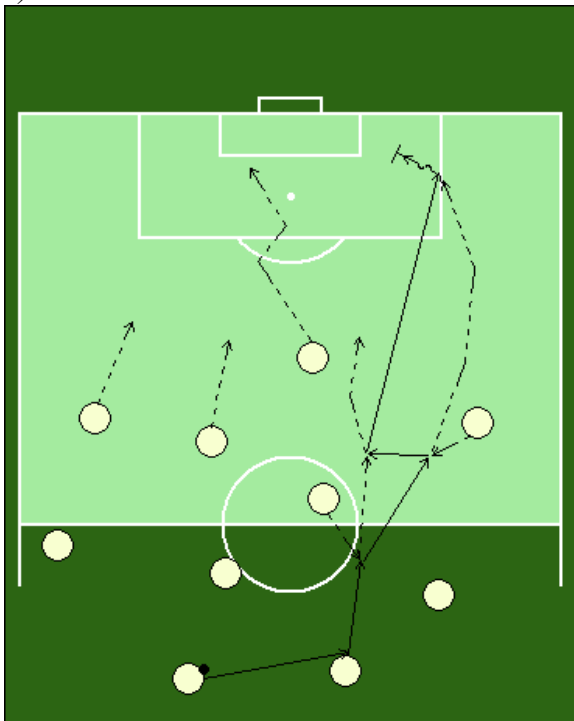
d)



Slika 39

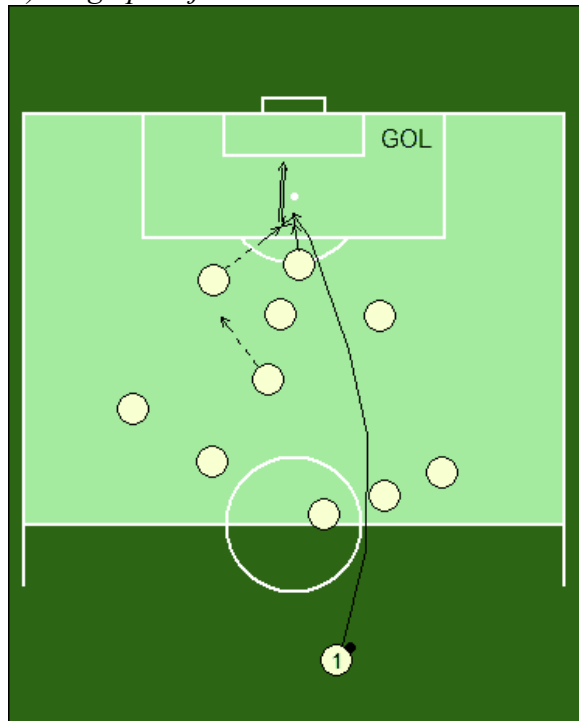
Podaja v globino:

a)



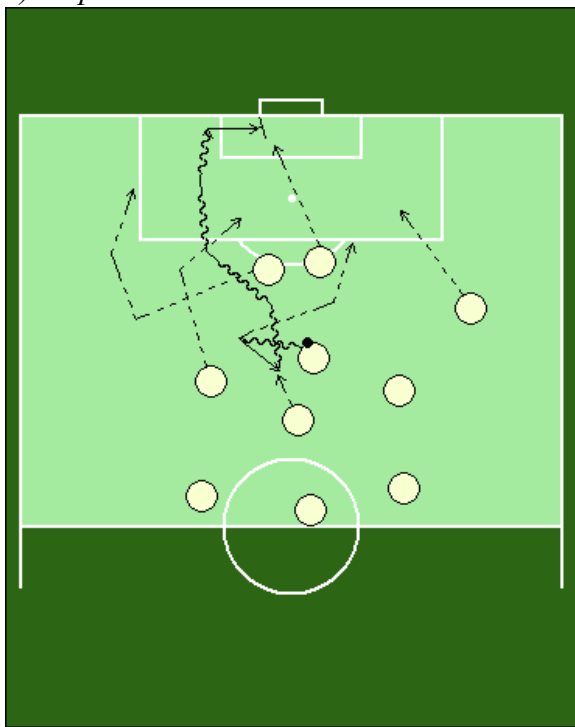
Slika 40

b) dolga podaja



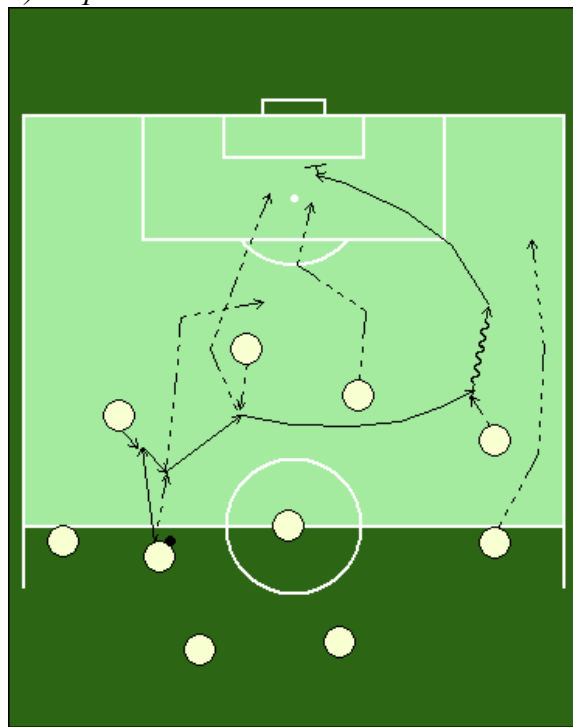
Slika 41

Podaja s krilnega položaja (predložek):
a) na prvo vratnico



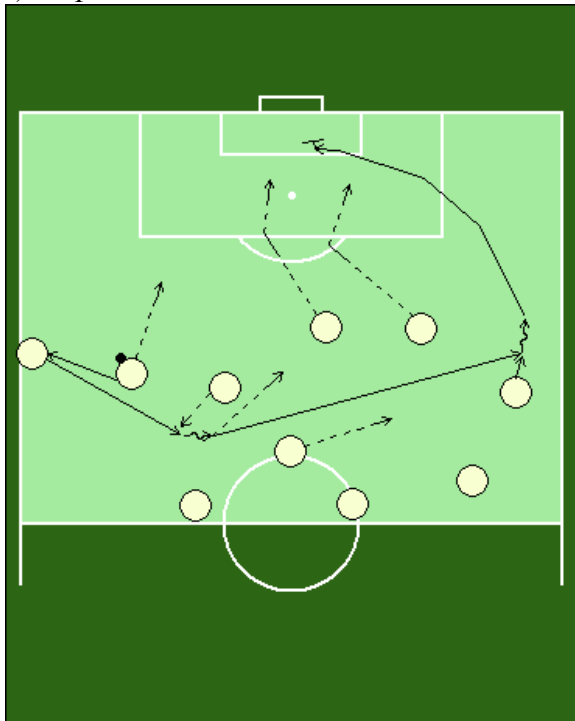
Slika 42

b) na prvo vratnico



Slika 43

c) na prvo vratnico



Slika 44



Četrfinale - 21 junij 2008 - Basel - St. Jakob-park
NIZOZEMSKA 1 - 3 RUSIJA
 Van Nistelrooy 86 Pavlyuchenko 56
 Torbinski 22 Ex. Arshavin 26 Ex.
 Rusija zmaga po podaljških



NIZOZEMSKA:

1.	Edwin van der Sar
2.	Andre Ooijer
4.	Joris Mathijsen
5.	Giovanni van Bronckhorst
8.	Orlando Engelaar
9.	Ruud van Nistelrooy
10.	Wesley Sneijder
17.	Nigel de Jong
18.	Dirk Kuyt
21.	Khalid Boulahrouz
23.	Rafael van der Vaart
13.	Henk Timmer
16.	Maarten Stekelenburg
3.	John Heitinga
6.	Demy de Zeeuw
7.	Robin van Persie
11.	Arjen Robben
12.	Mario Melchiot
14.	Wilfred Bouma
15.	Tim de Cler
19.	Klaas Jan Huntelaar
20.	Ibrahim Afellay
22.	Jan Vennegoor of Hesselink

trener: Marco Van Basten

RUSIJA:

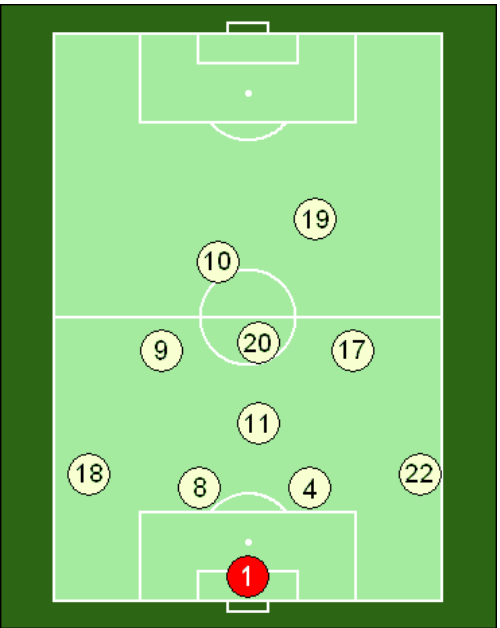
1.	Igor Akinfeev
4.	Sergei Ignashevich
8.	Denis Kolodin
9.	Ivan Saenko
10.	Andrei Arshavin
11.	Sergei Semak
17.	Konstantin Zyryanov
18.	Yuri Zhirkov
19.	Roman Pavlyuchenko
20.	Igor Semshov
22.	Aleksandr Anyukov
12.	Vladimir Gabulov
16.	Vyacheslav Malafeev
2.	Vasili Berezutski
3.	Renat Yambaev
5.	Aleksei Berezutski
6.	Roman Adamov
7.	Dmitri Torbinski
13.	Oleg Ivanov
14.	Roman Shirokov
15.	Diniyar Bilyaletdinov
21.	Dmitri Sychev
23.	Vladimir Bystrov

trener: Guus Hiddink

1-4-2-3-1



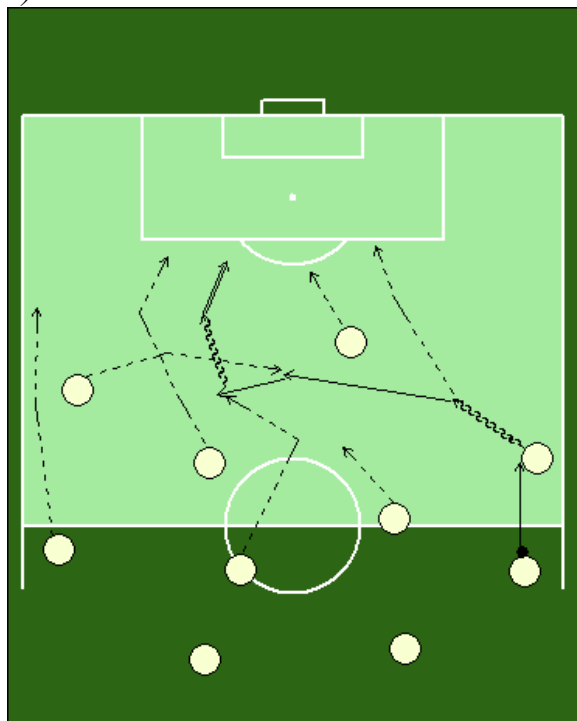
1-4-1-3-2



IGRALNE SITUACIJE V FAZI NAPADA (PRILOŽNOSTI): A) NIZOZEMSKA

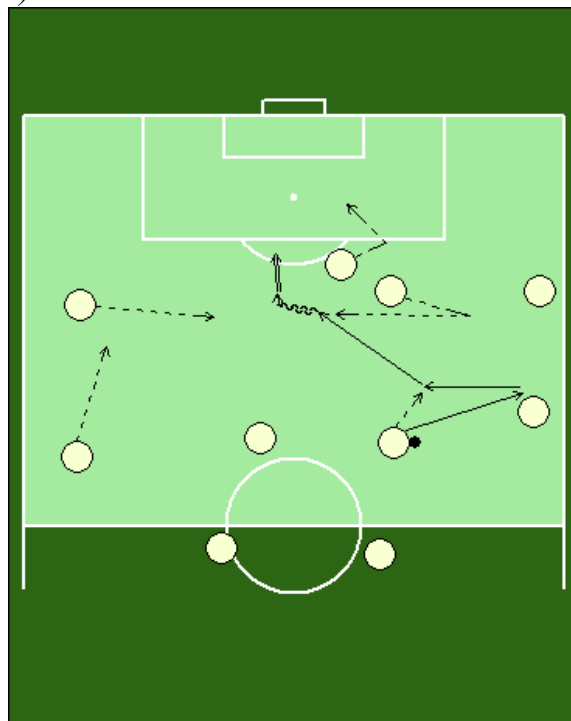
Udarec z druge vrste:

a)



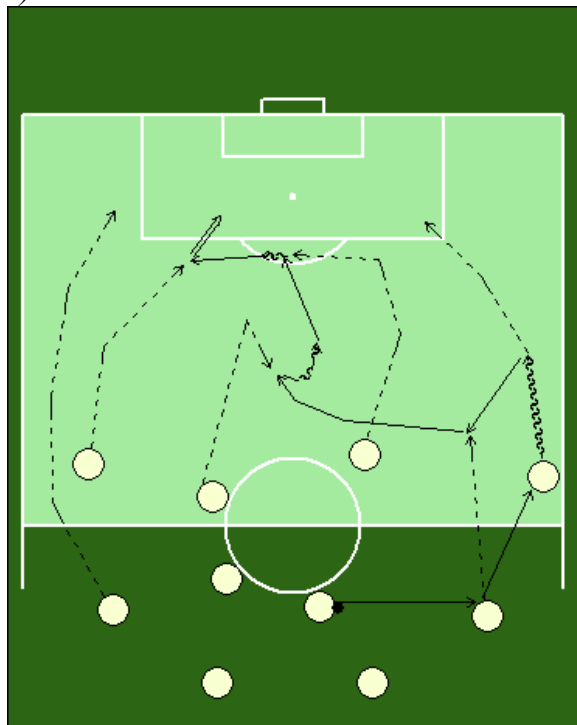
Slika 45

b)



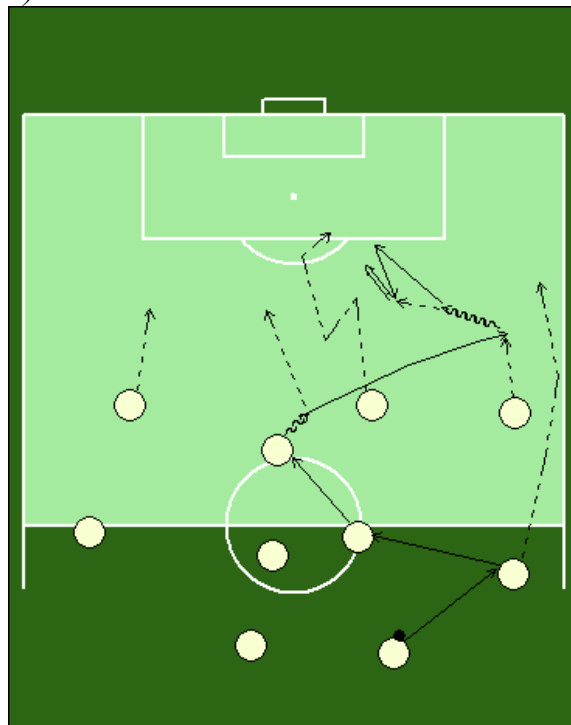
Slika 46

c)



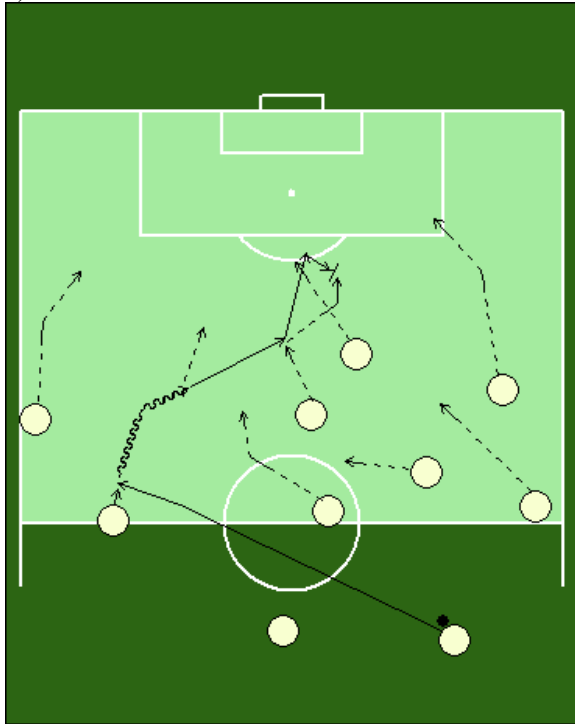
Slika 47

č)



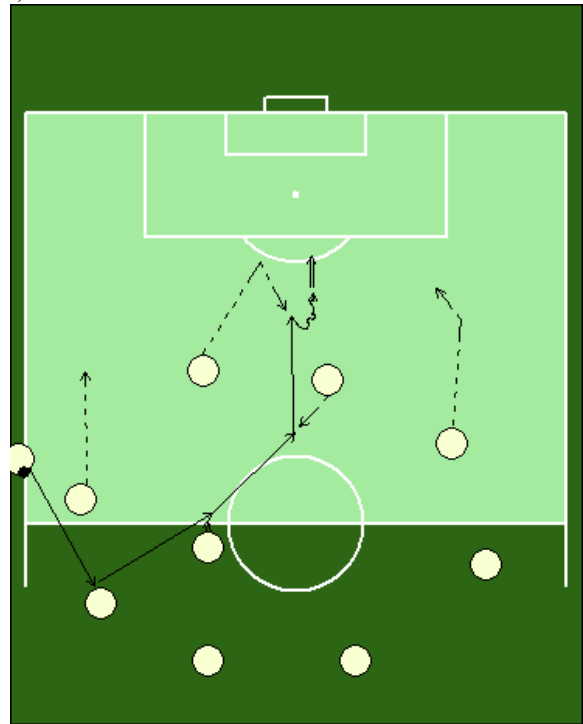
Slika 48

d)



Slika 49

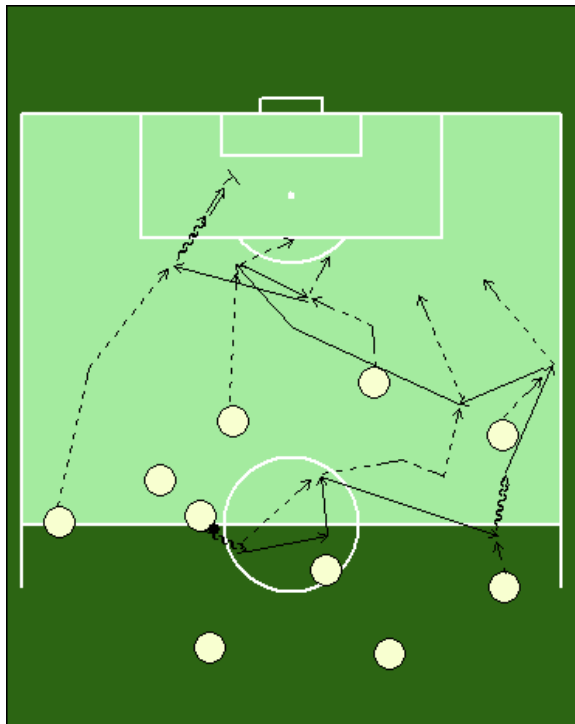
e)



Slika 50

Individualni prodor:

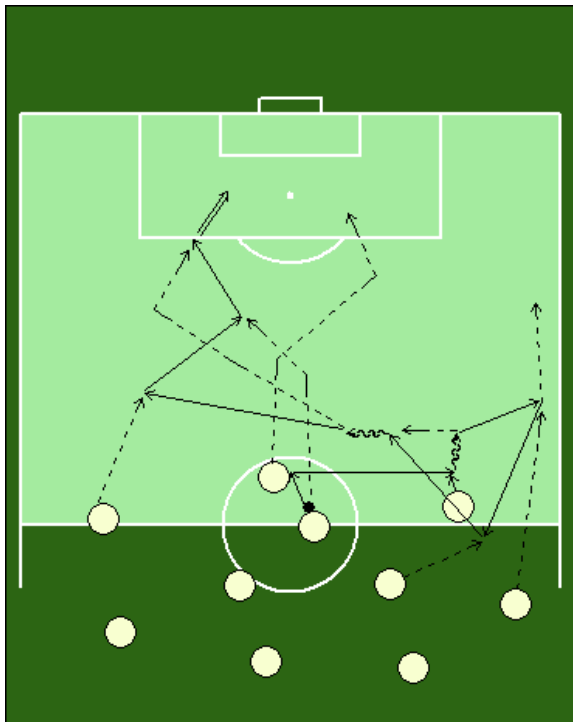
a)



Slika 51

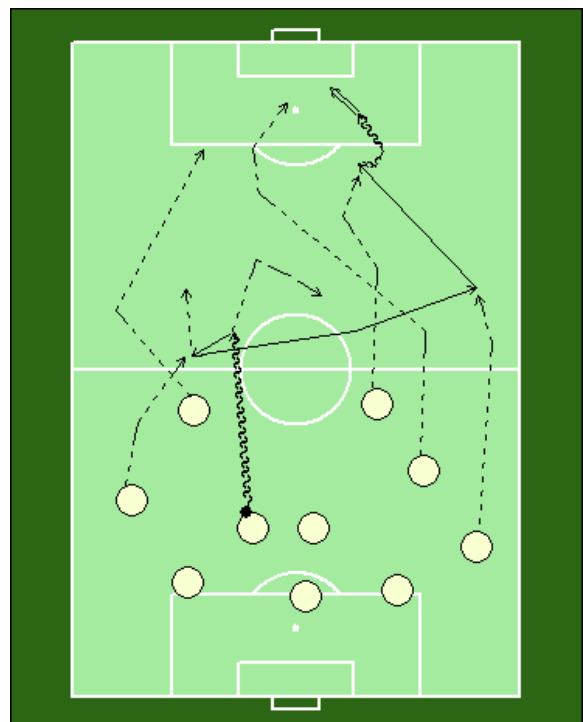
Podaja v globino:

a)



Slika 52

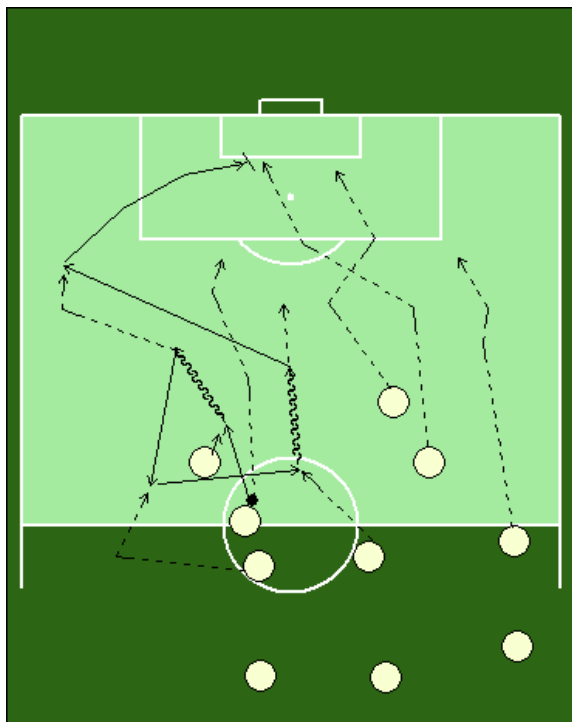
b)



Slika 53

Podaja s krilnega položaja (predložek):

a) na prvo vratnico

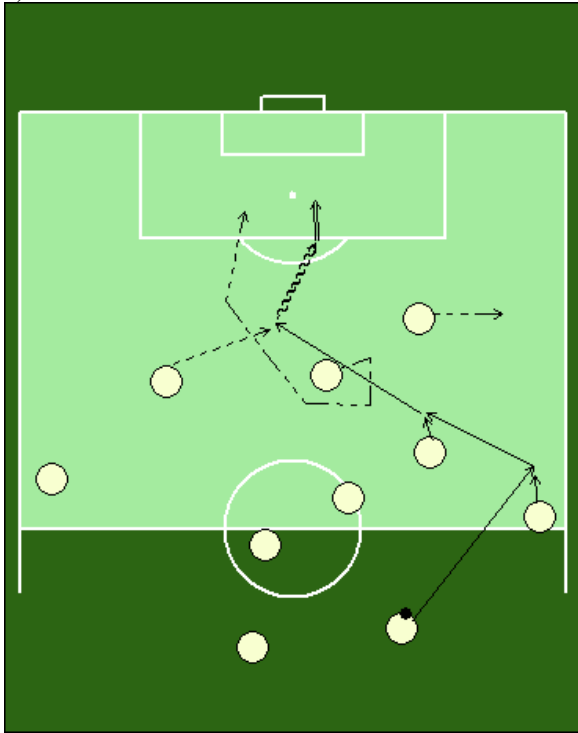


Slika 54

B) RUSIJA

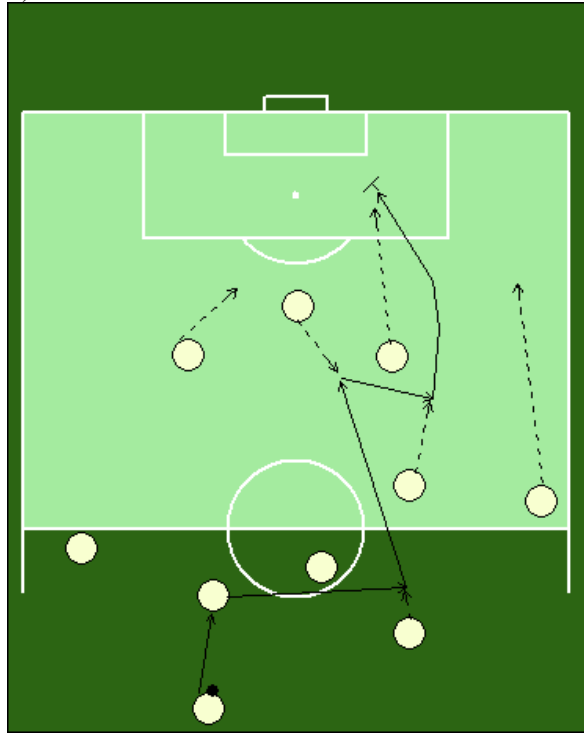
Podaja v globino:

a)



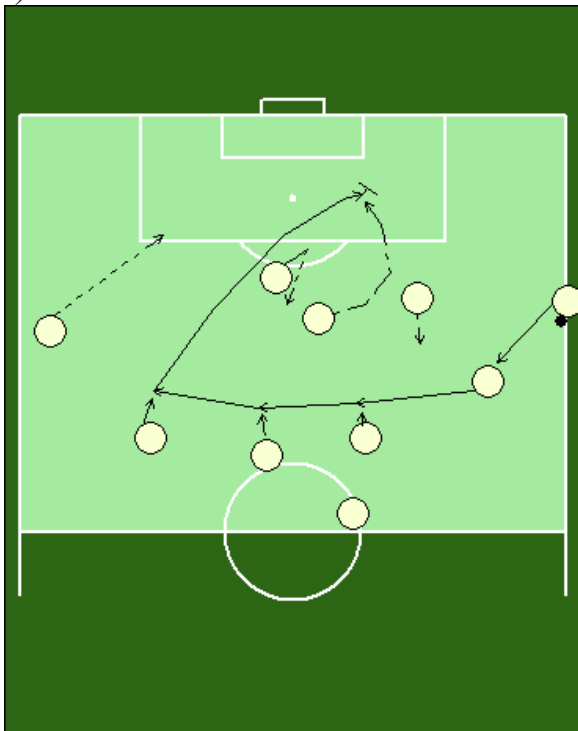
Slika 55

b)



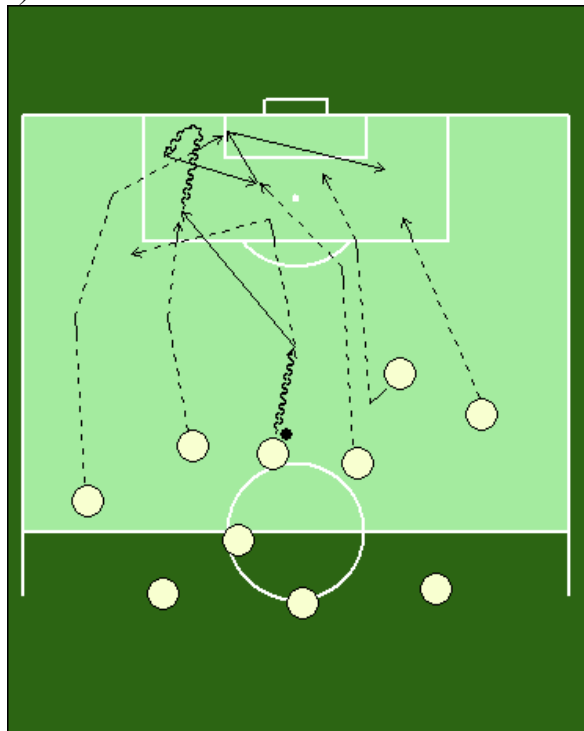
Slika 56

c)



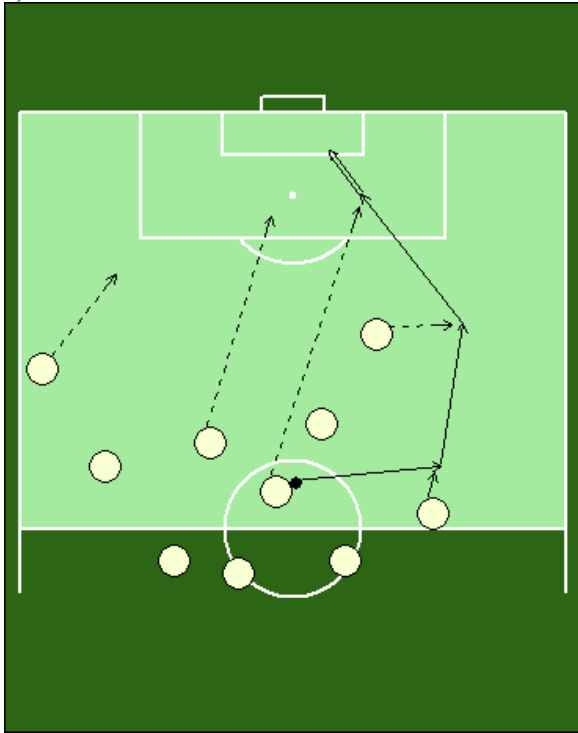
Slika 57

č)



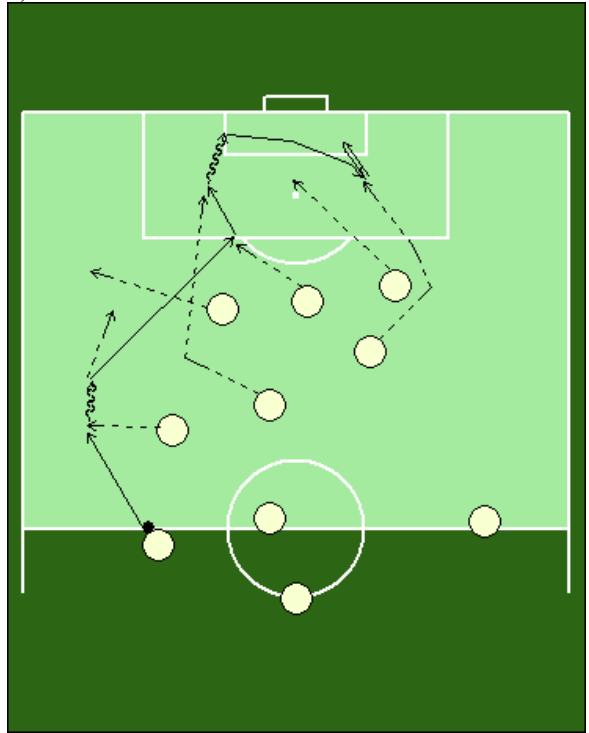
Slika 58

d)



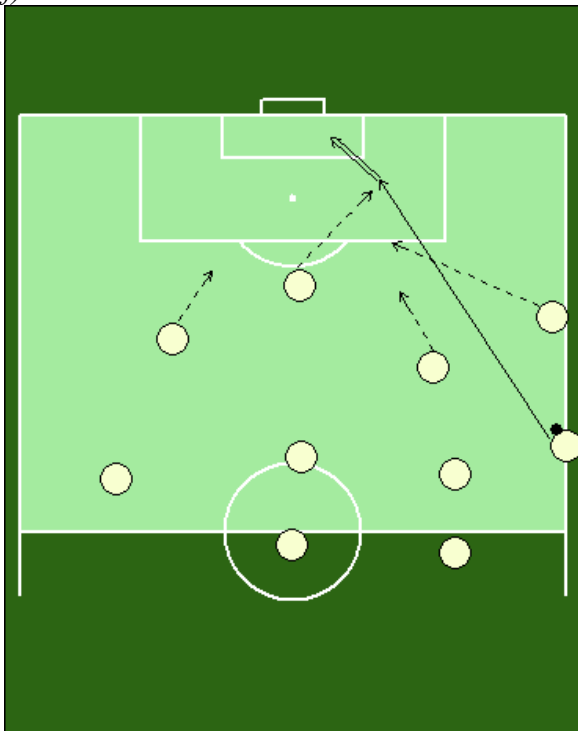
Slika 59

e)



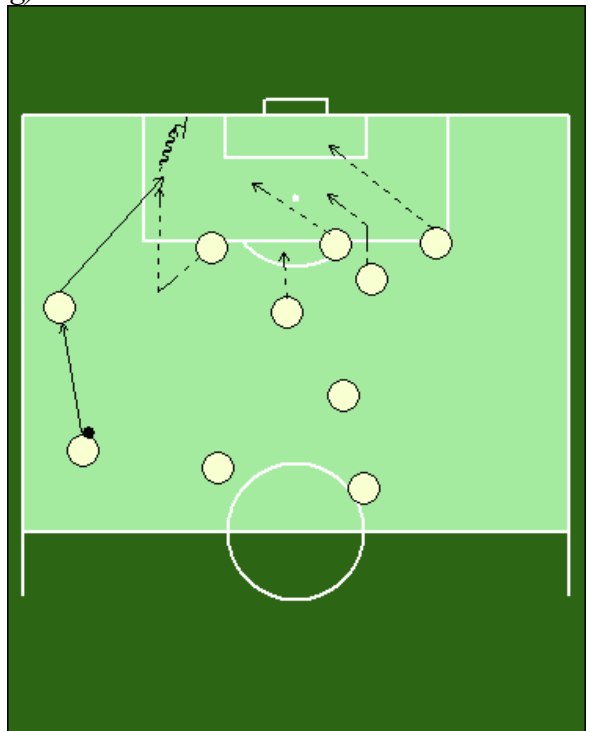
Slika 60

f)



Slika 61

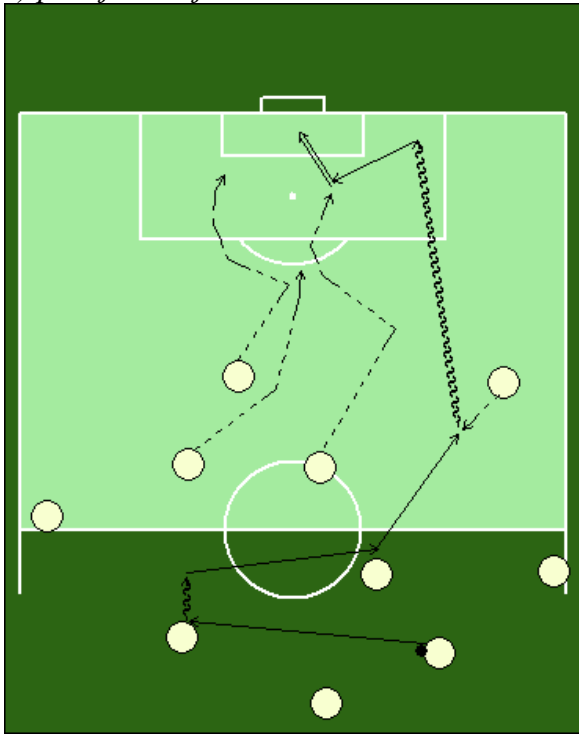
g)



Slika 62

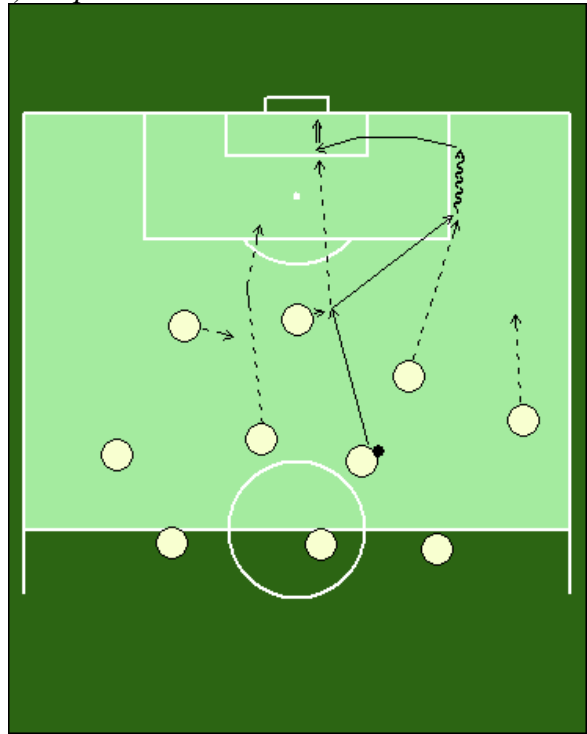
Podaja s krilnega položaja (predložek):

a) podaja nazaj



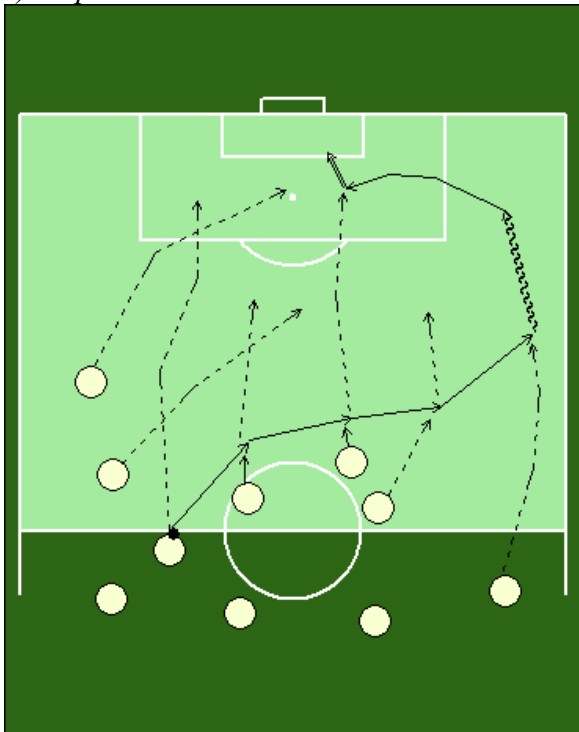
Slika 63

b) na prvo vratnico



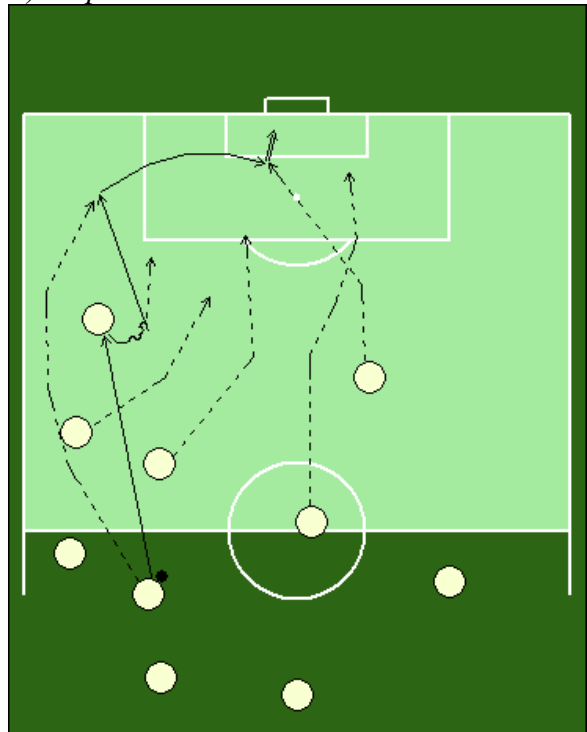
Slika 64

c) na prvo vratnico



Slika 65

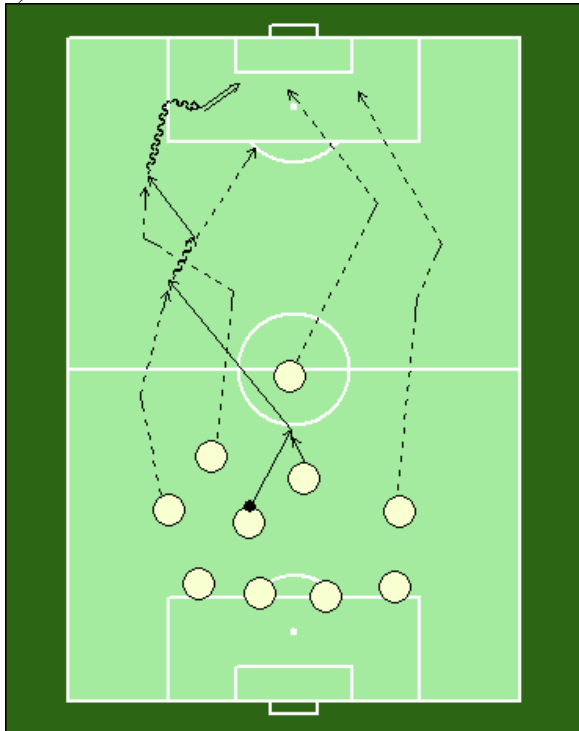
č) na prvo vratnico



Slika 66

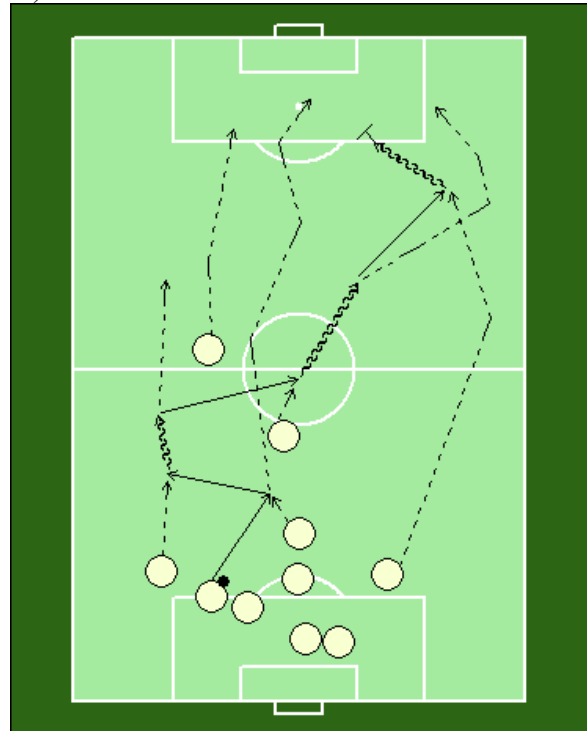
Protinapad:

a)



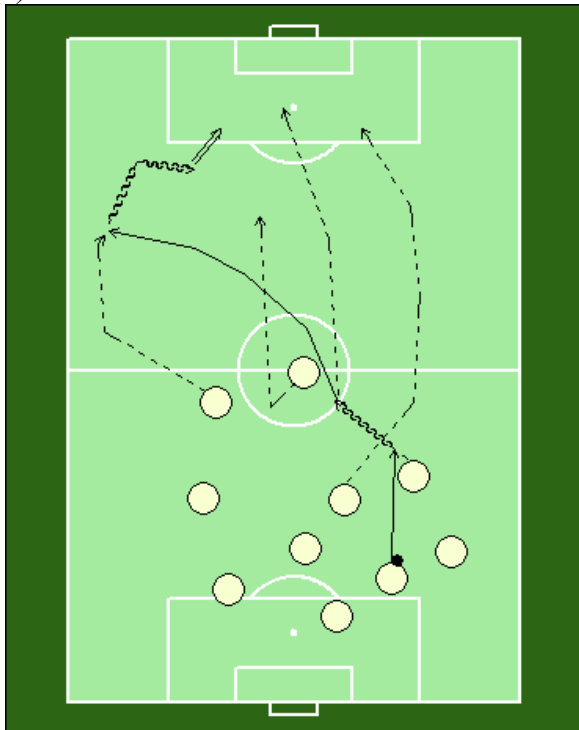
Slika 67

b)



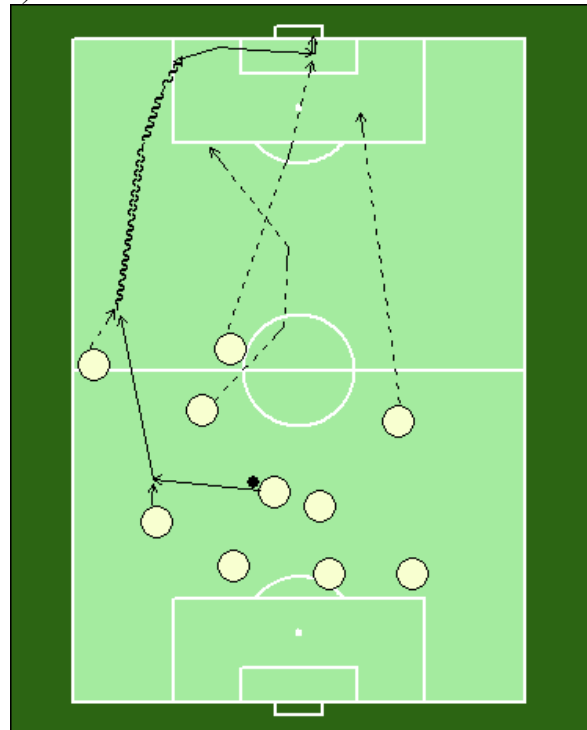
Slika 68

c)



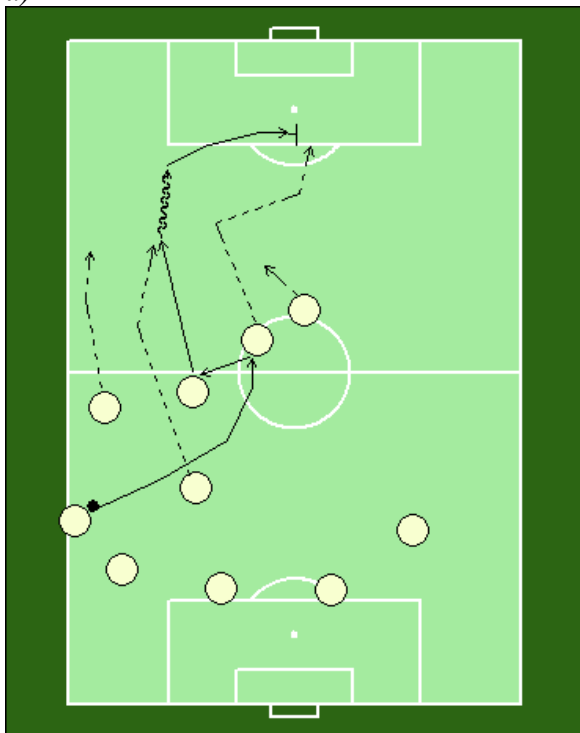
Slika 69

č)



Slika 70

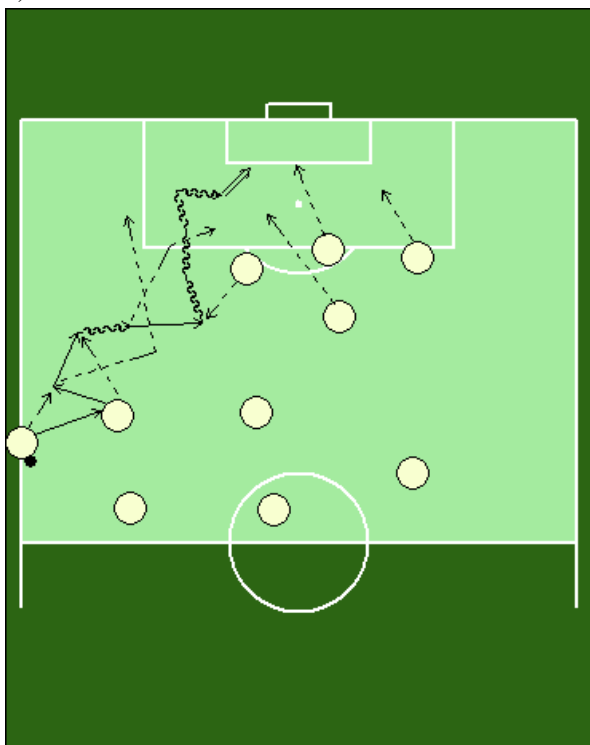
d)



Slika 71

Individualni prodor:

a)



Slika 72



Četrfinale - 22 junij 2008 - Dunaj - Ernst Happel
ŠPANIJA 0 - 0 ITALIJA
 Španija zmaga (4-2) po kazenskih strelih



ŠPANIJA:

1.	Iker Casillas
4.	Carlos Marchena
5.	Charles Puyol
6.	Andres Iniesta
7.	David Villa
8.	Xavi Hernandez
9.	Fernando Torres
11.	Joan Capdevila
15.	Sergio Ramos
19.	Marcos Senna
21.	David Silva
13.	Andres Palop
23.	Pepe Reina
2.	Raul Albiol
3.	Fernando Navarro
10.	Cesc Fabregas
12.	Santi Cazorla
14.	Xabi Alonso
16.	Sergio Garcia
17.	Daniel Guiza
18.	Alvaro Arbeloa
20.	Juanito
22.	Ruben de la Red

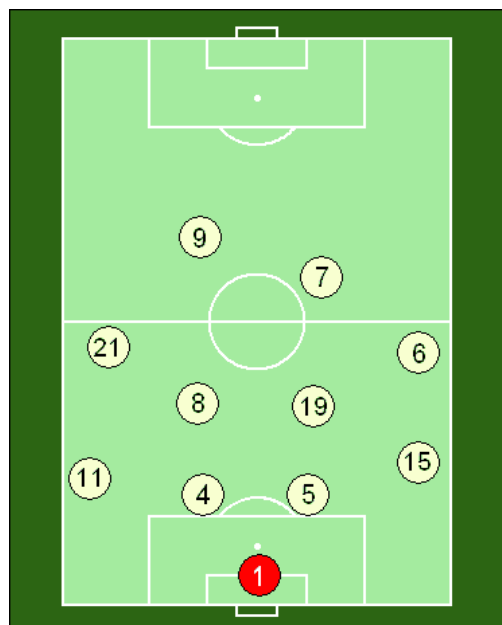
trener: Luis Aragones

ITALIJA:

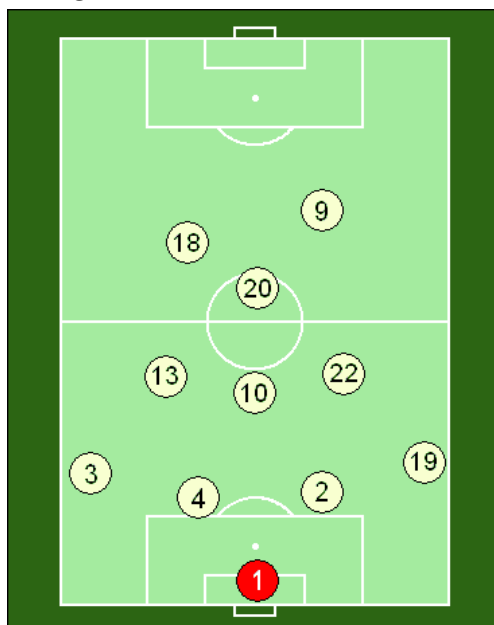
1.	Gianluigi Buffon
2.	Christian Panucci
3.	Fabio Grosso
4.	Giorgio Chiellini
9.	Luca Toni
10.	Daniele De Rossi
13.	Massimo Ambrosini
18.	Antonio Cassano
19.	Gianluca Zambrotta
20.	Simone Perrotta
22.	Alberto Aquilani
14.	Marco Amelia
17.	Morgan De Sanctis
5.	Alessandro Gamberini
7.	Alessandro Del Piero
11.	Antonio Di Natale
12.	Marco Borriello
15.	Fabio Quagliarella
16.	Mauro Camoranesi
23.	Marco Materazzi

trener: Roberto Donadoni

1-4-4-2



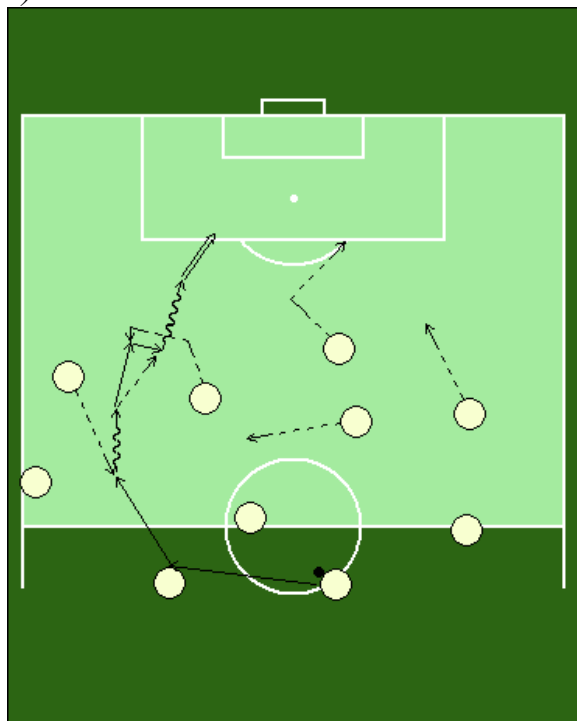
1-4-3-1-2



IGRALNE SITUACIJE V FAZI NAPADA (PRILOŽNOSTI): A) ŠPANIJA

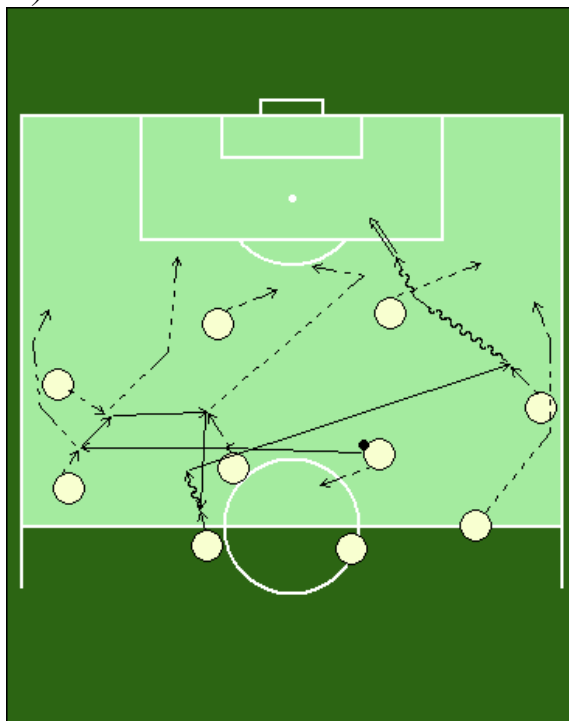
Udarec z druge vrste:

a)



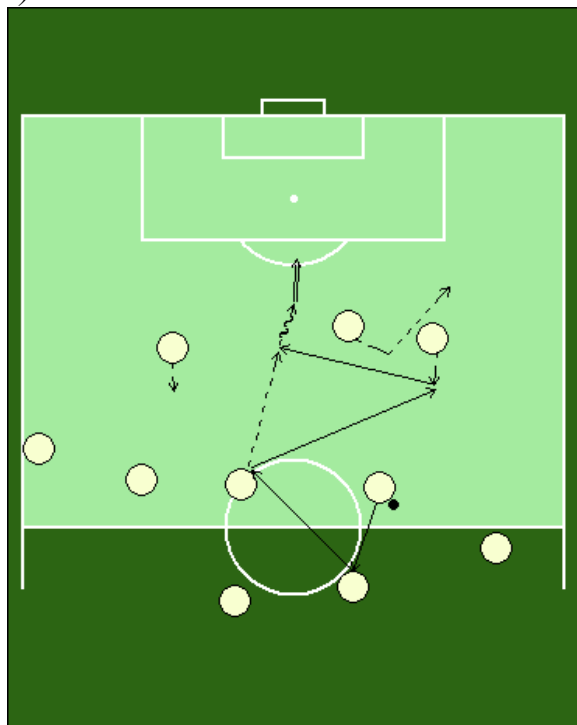
Slika 73

b)



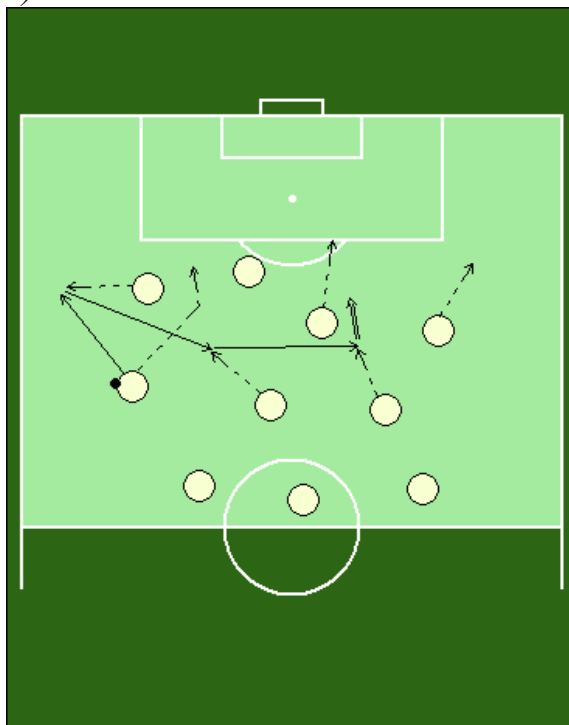
Slika 74

c)



Slika 75

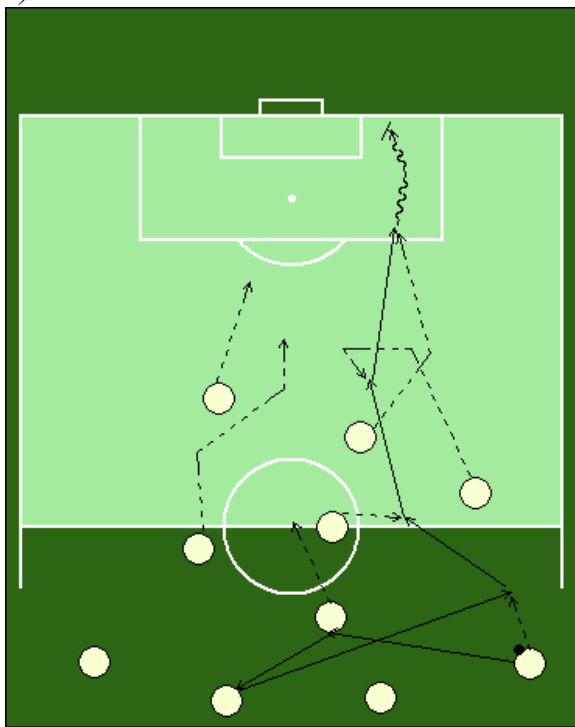
č)



Slika 76

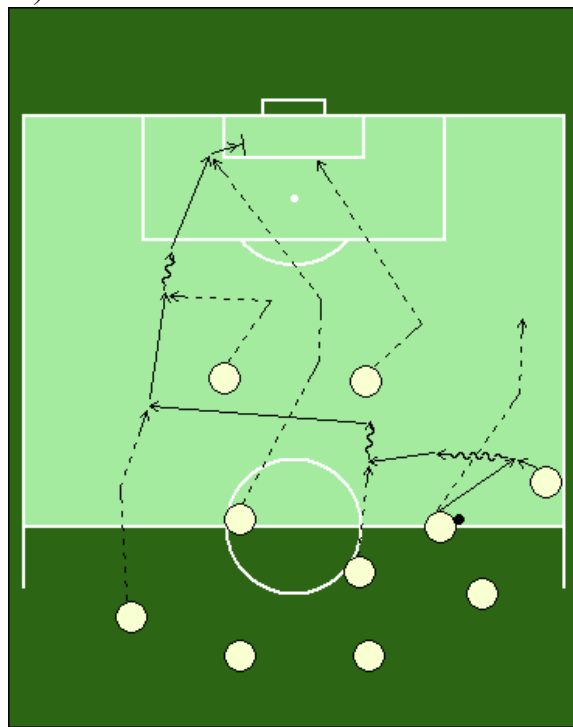
Podaja v globino:

a)



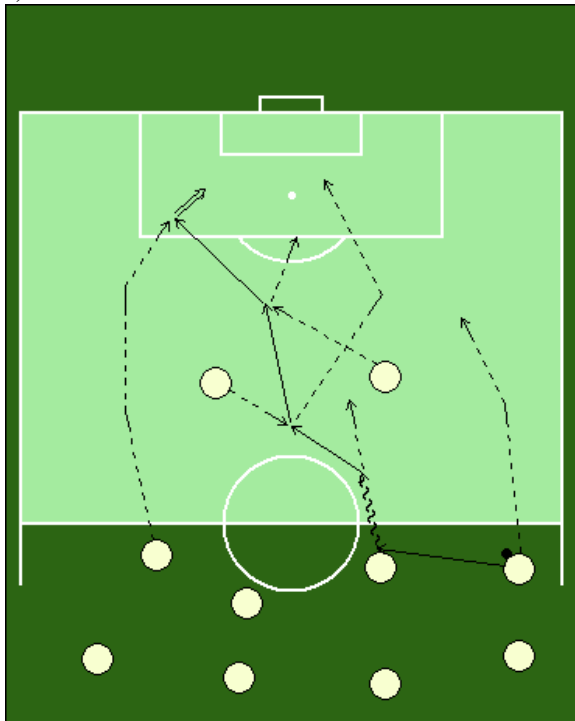
Slika 77

b)



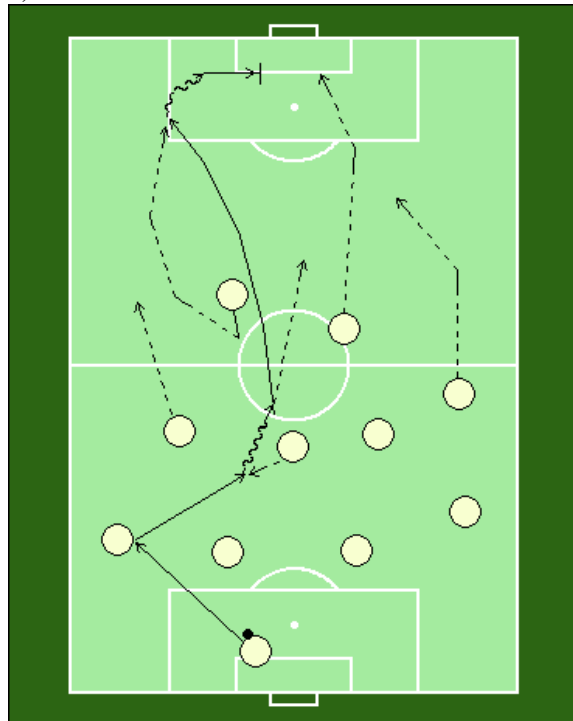
Slika 78

c)



Slika 79

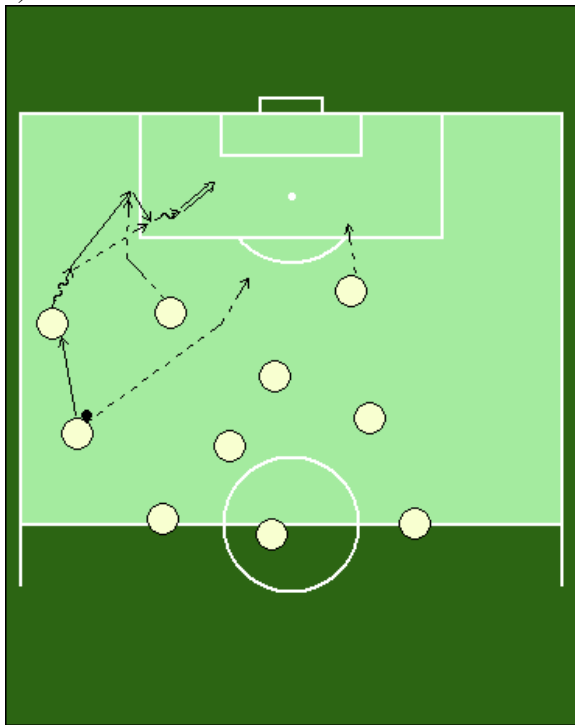
č)



Slika 80

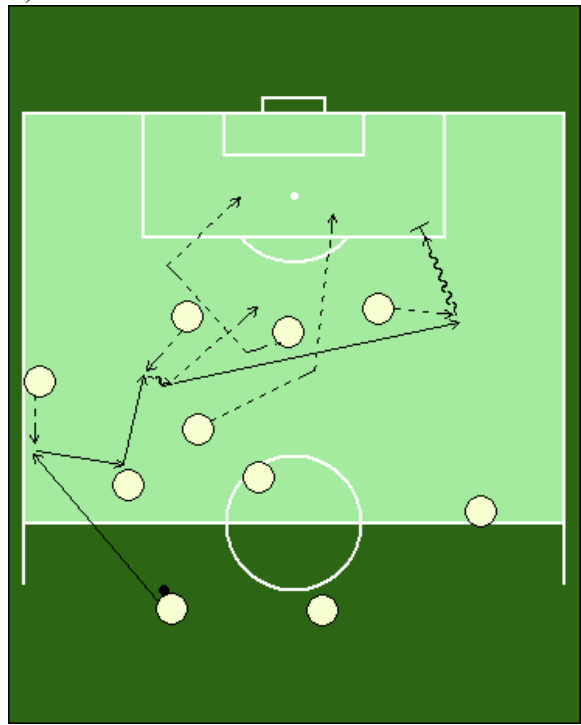
Individualni prodor:

a)



Slika 81

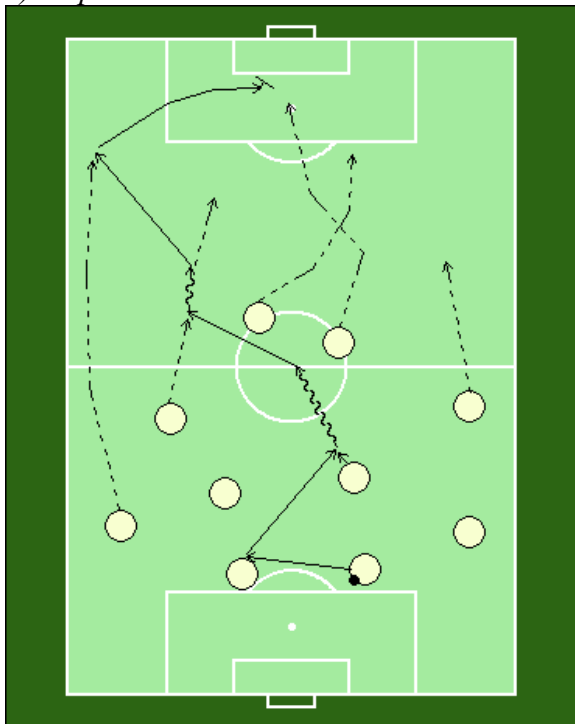
b)



Slika 82

Podaja s krilnega položaja (predložek):

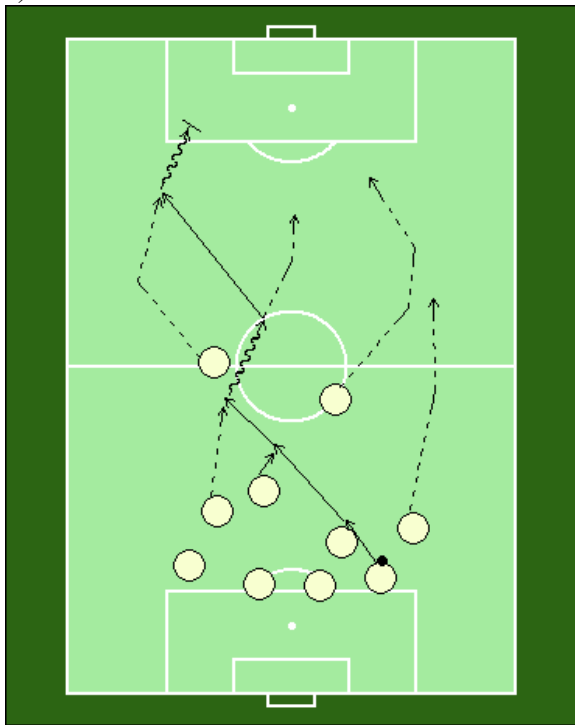
a) na prvo vratnico



Slika 83

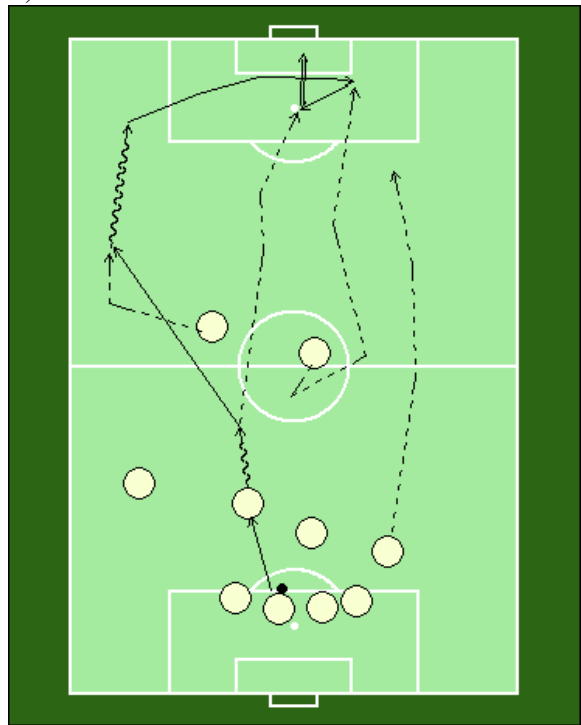
Protinapad:

a)



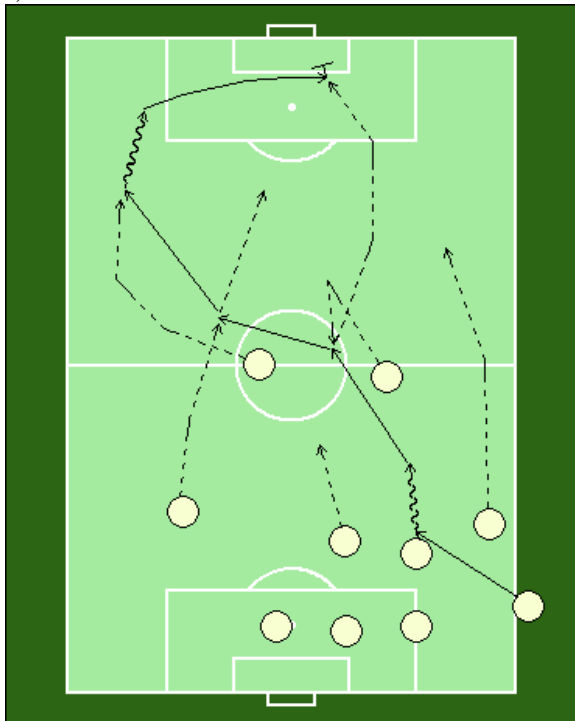
Slika 84

b)



Slika 85

c)

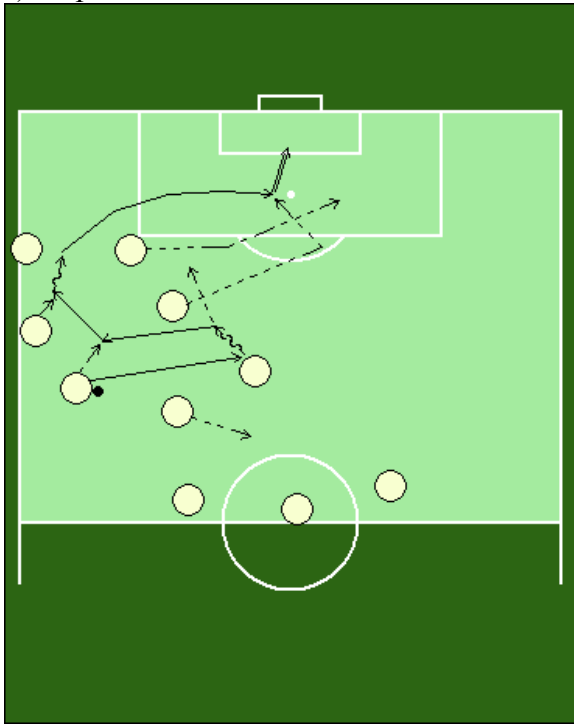


Slika 86

B) ITALIJA

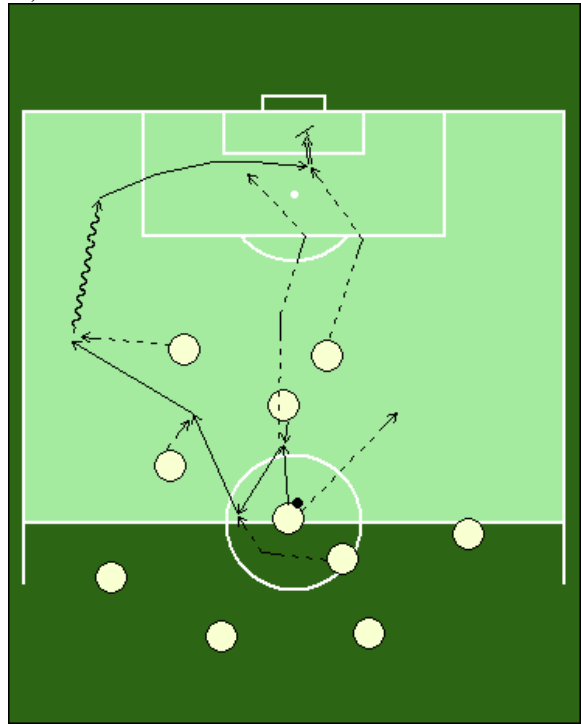
Podaja s krilnega položaja (predložek):

a) na prvo vratnico



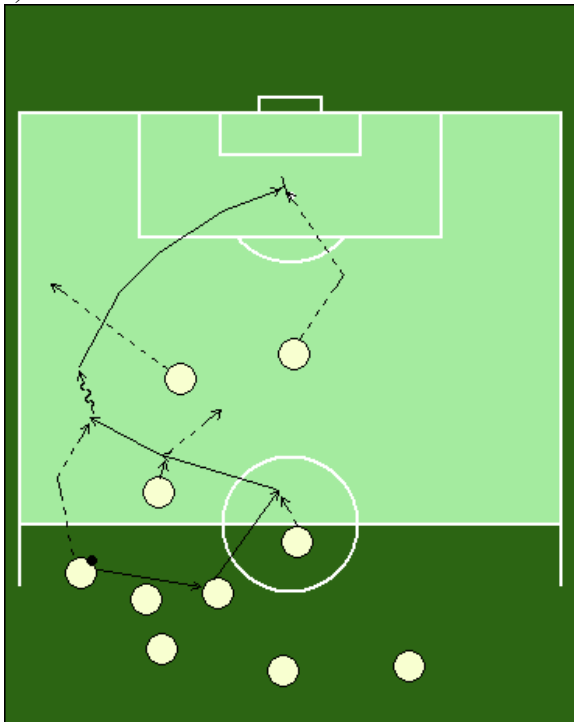
Slika 87

b) na sredino



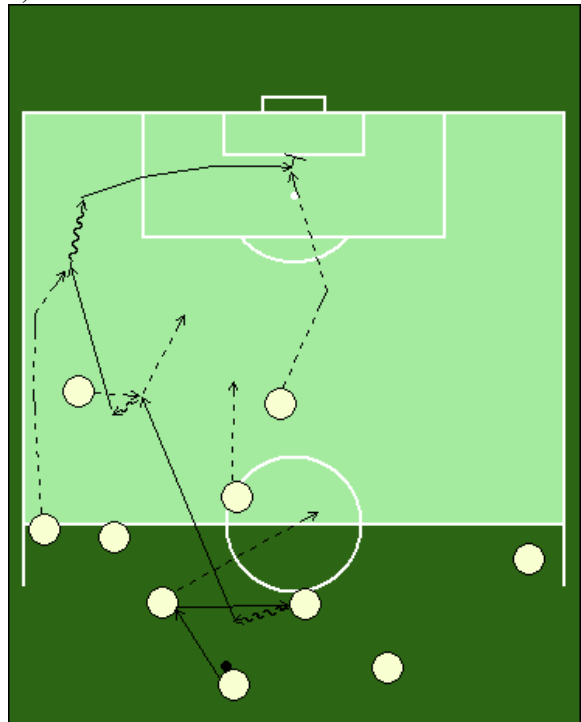
Slika 88

c) na sredino



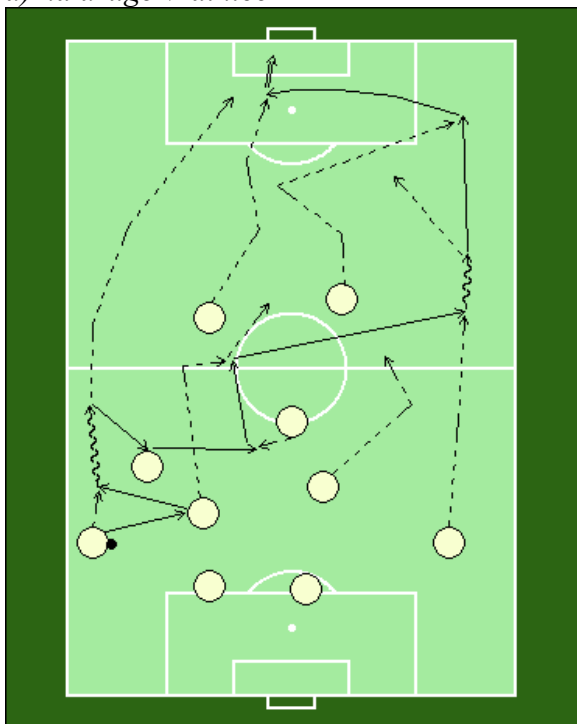
Slika 89

č) na sredino



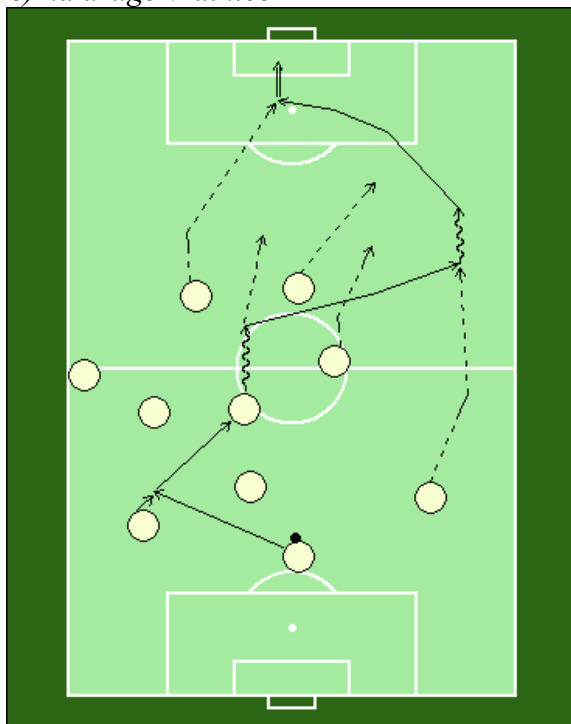
Slika 90

d) na drugo vratnico



Slika 91

e) na drugo vratnico



Slika 92

Polfinale:



Polfinale - 25 junij 2008 - Basel - St. Jakob-park

NEMČIJA 3 - 2 TURČIJA

Schweinsteiger 26
Klose 79
Lahm 90

Ugur Boral 22
Semih Senturk 86



NEMČIJA:

1.	Jens Lehmann
3.	Anre Friedrich
6.	Simon Rolfes
7.	Bastian Schweinsteiger
11.	Miroslav Klose
13.	Michael Ballack
15.	Thomas Hitzlsperger
16.	Philipp Lahm
17.	Per Mertesacher
20.	Lukas Podolski
21.	Christoph Metzeder
12.	Robert Enke
23.	Rene Adler
2.	Marcell Jansen
4.	Clemens Fritz
5.	Heiko Westermann
8.	Torsten Frings
9.	Mario Gomes
10.	Oliver Neuville
14.	Piotr Trochowski
18.	Tim Borowski
19.	David Odonkor
22.	Kevin Kuranyi

trener: Joachim Low

TURČIJA:

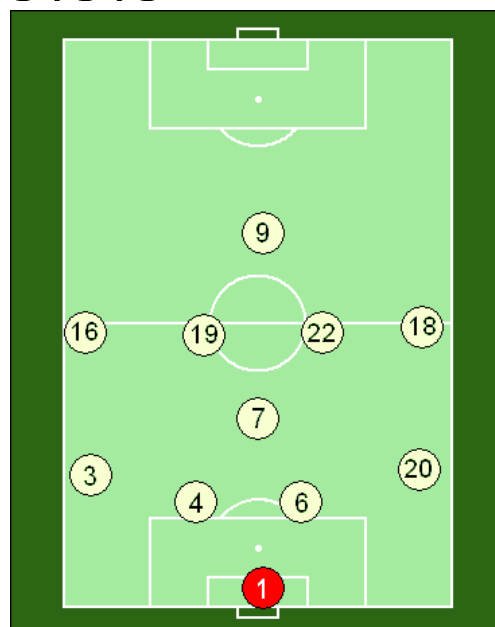
1.	Rustu Recber
3.	Hakan Balta
4.	Gokhan Zan
6.	Mehmet Topal
7.	Mehmet Aurelio
9.	Semih Senturk
16.	Ugur Boral
18.	Kazim Kazim
19.	Ayhan Akman
20.	Sabri Serioğlu
22.	Hamit Altintop
12.	Tolga Zengin
2.	Servet Cetin
5.	Emre Belozoglu
10.	Gokdeniz Karadeniz
11.	Tumer Metin
13.	Emre Gungor
21.	Mevlut Erdinc

trener: Fatih Terim

1-4-2-3-1

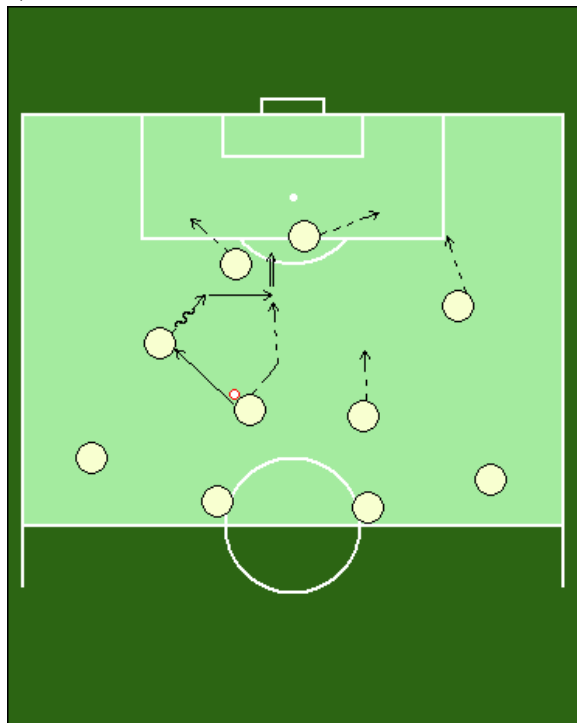


1-4-1-4-1



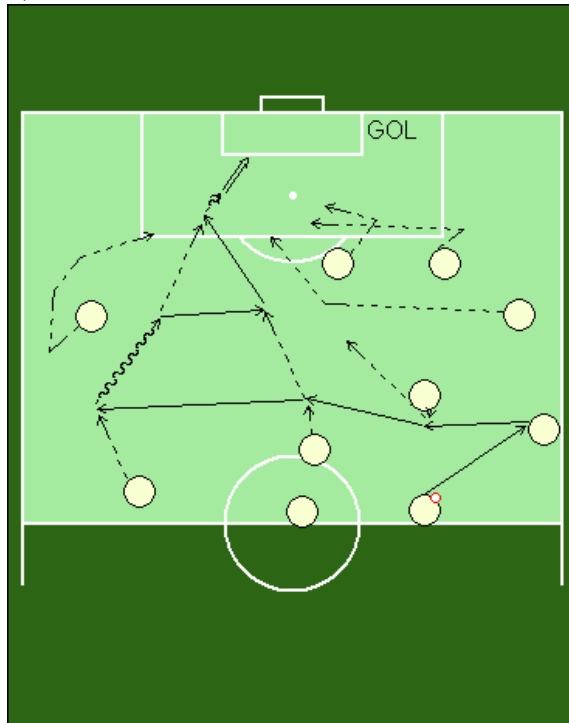
IGRALNE SITUACIJE V FAZI NAPADA (PRILOŽNOSTI): A) NEMČIJA

Udarec z druge vrste:
a)



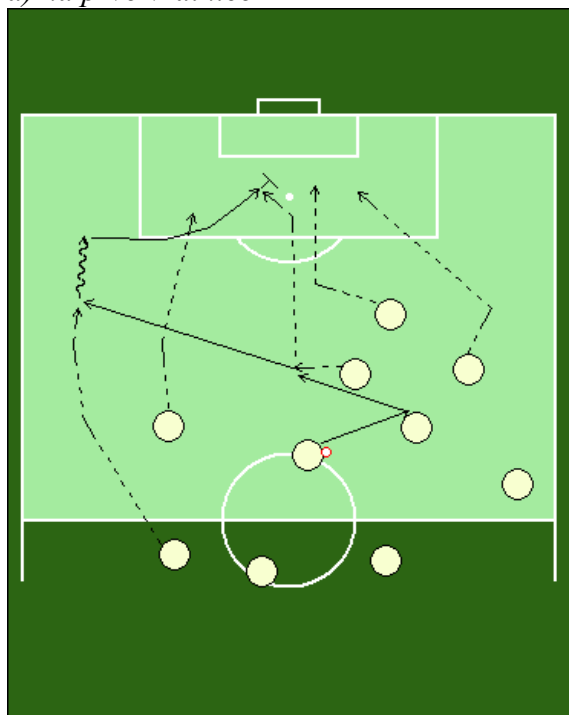
Slika 93

Podaja v globino:
a)



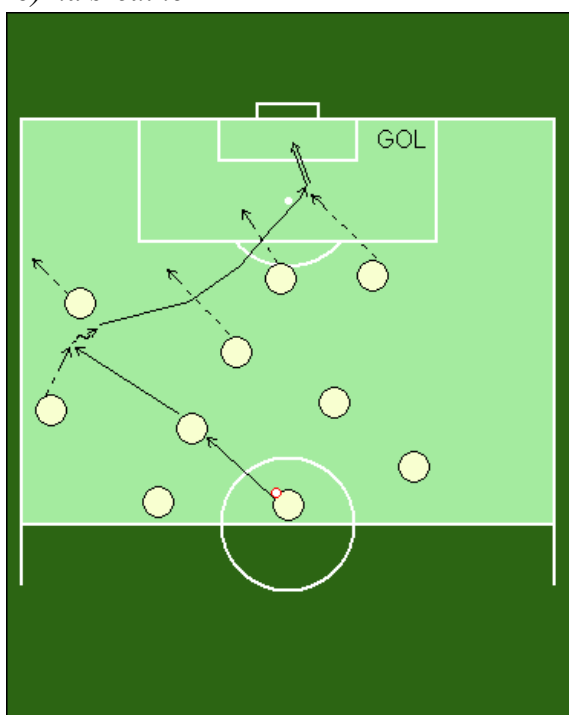
Slika 94

Podaja s krilnega položaja (predložek):
a) na prvo vratnico



Slika 95

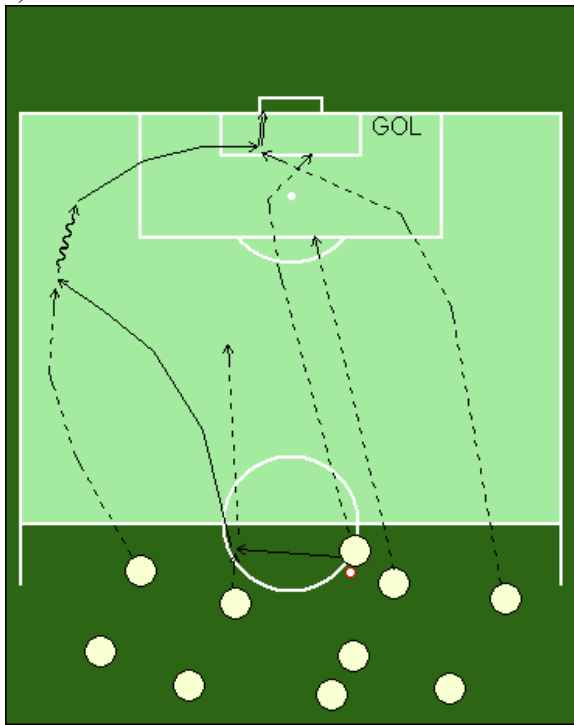
b) na sredino



Slika 96

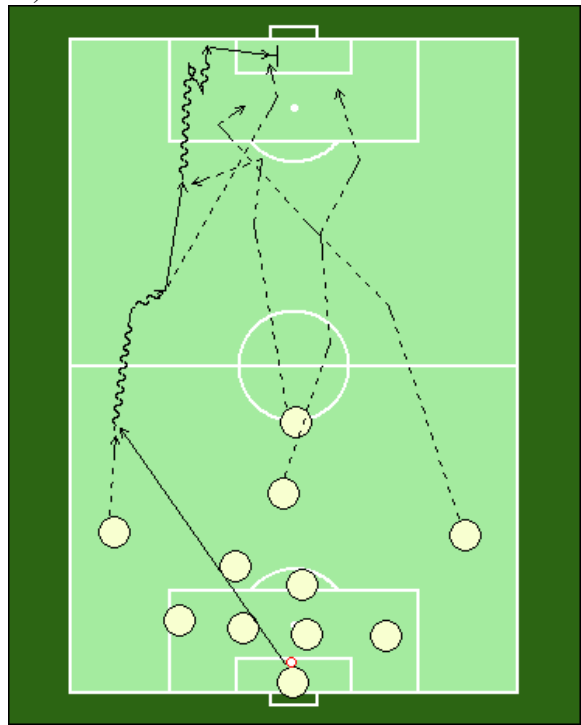
Protinapad:

a)



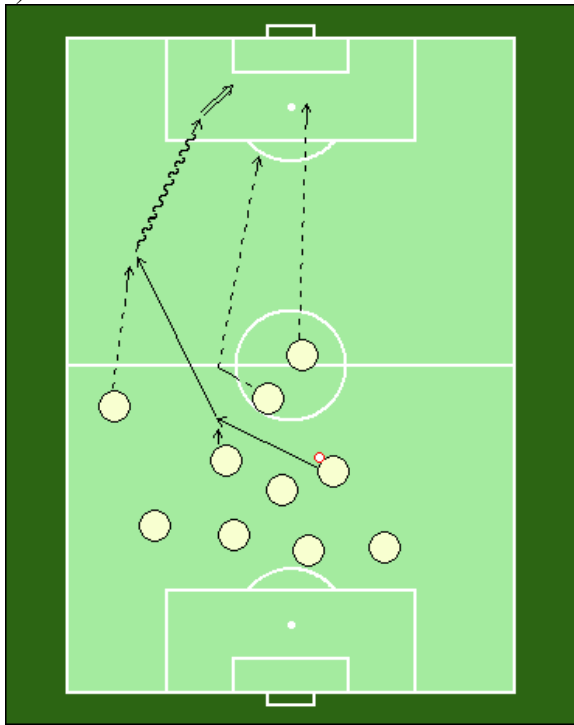
Slika 97

b)



Slika 98

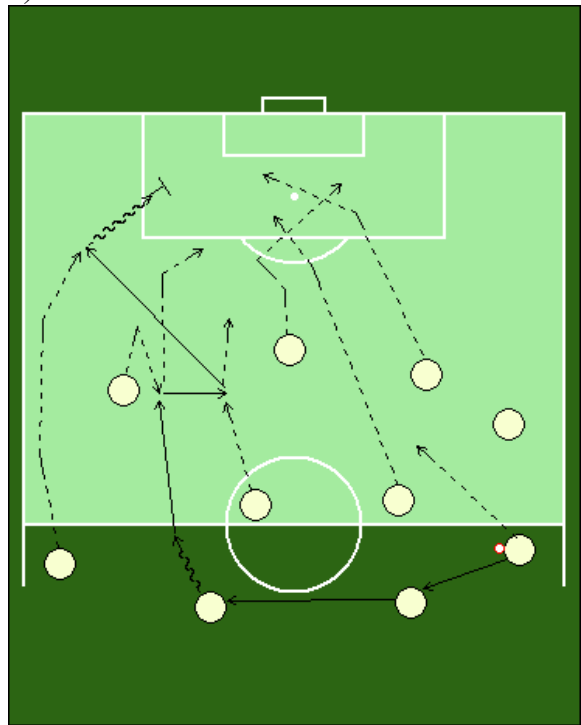
c)



Slika 99

Individualni prodor:

a)

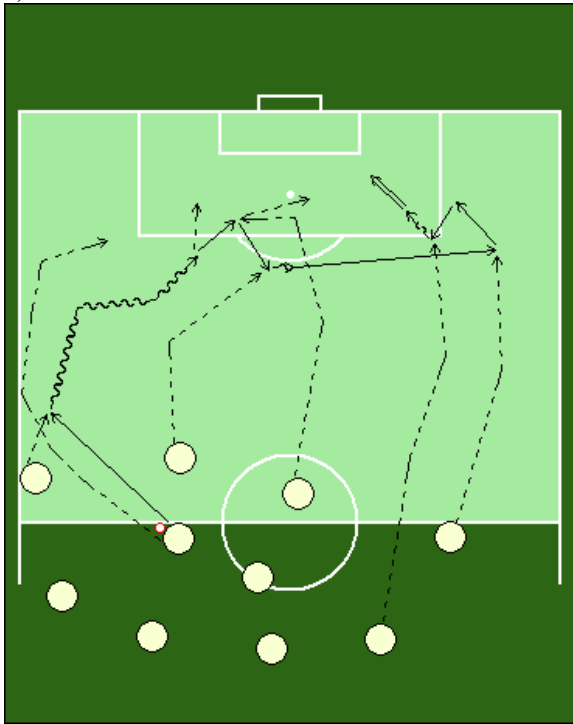


Slika 100

B) TURČIJA

Udarec z druge vrste:

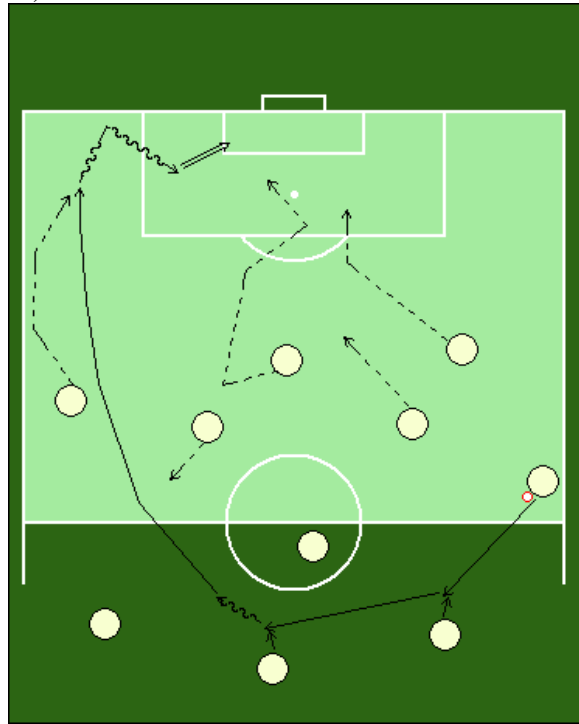
a)



Slika 101

Individualni prodor:

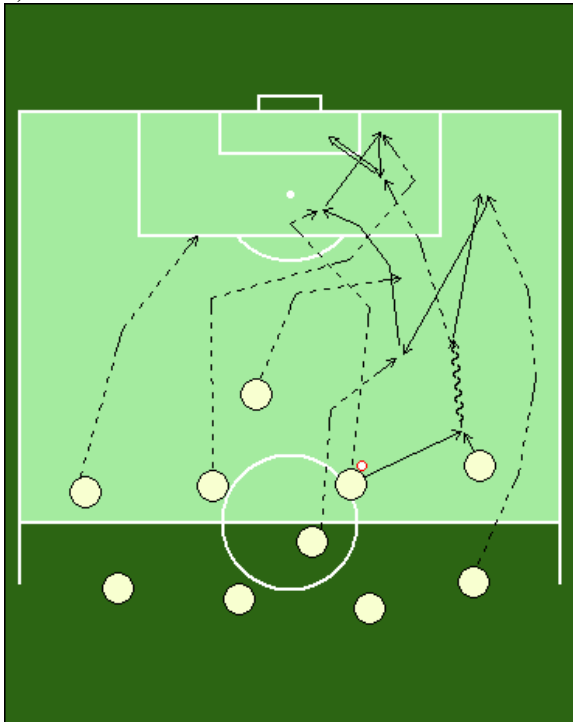
a)



Slika 102

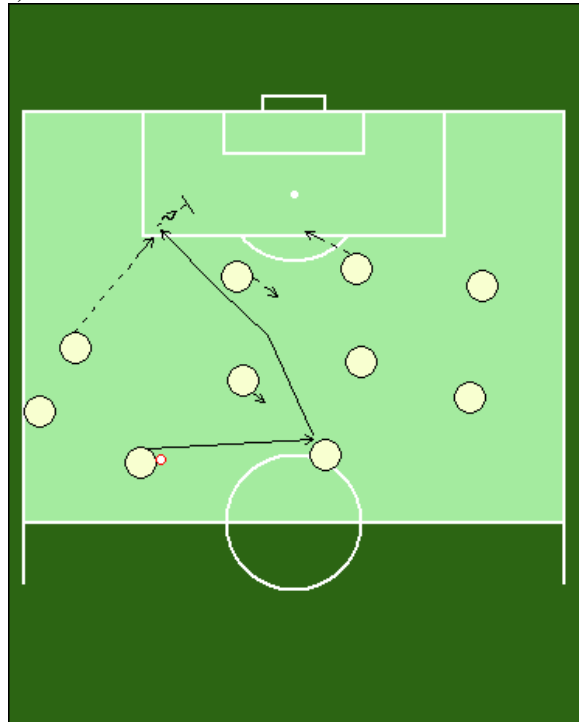
Podaja v globino:

a)



Slika 103

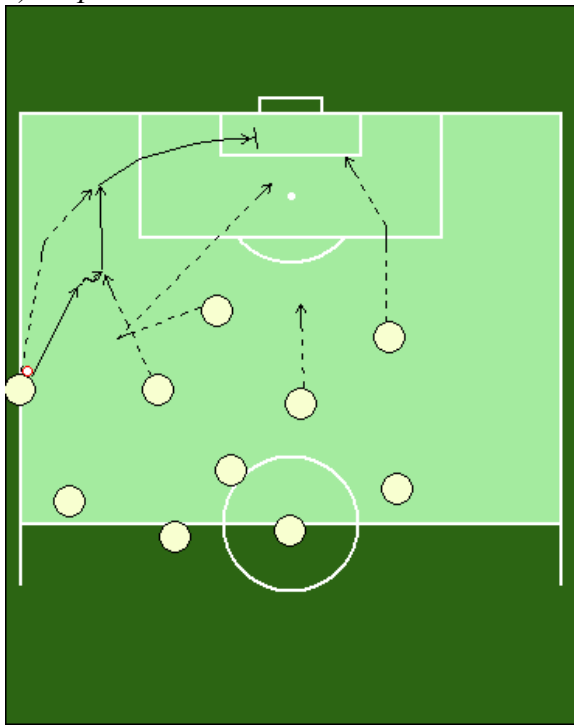
b)



Slika 104

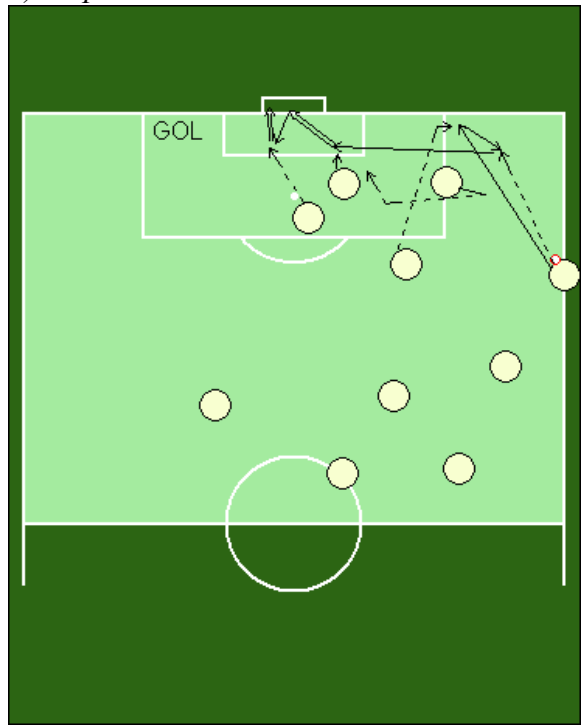
Podaja s krilnega položaja (predložek):

a) na prvo vratnico



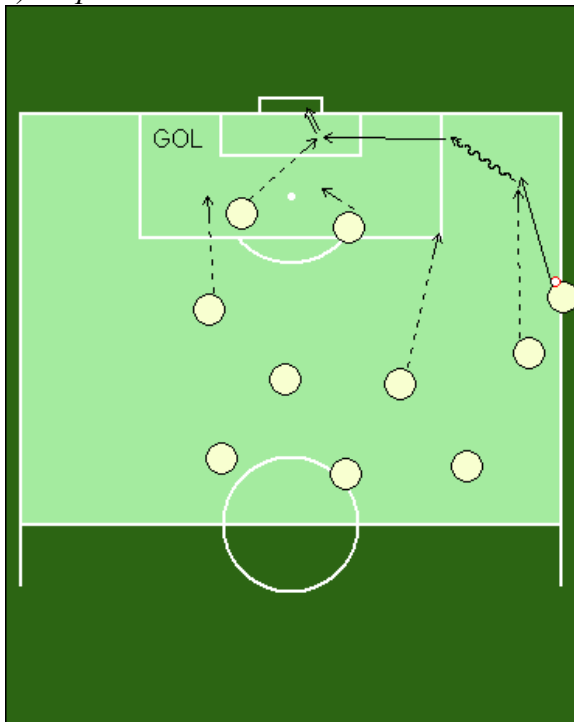
Slika 105

b) na prvo vratnico



Slika 106

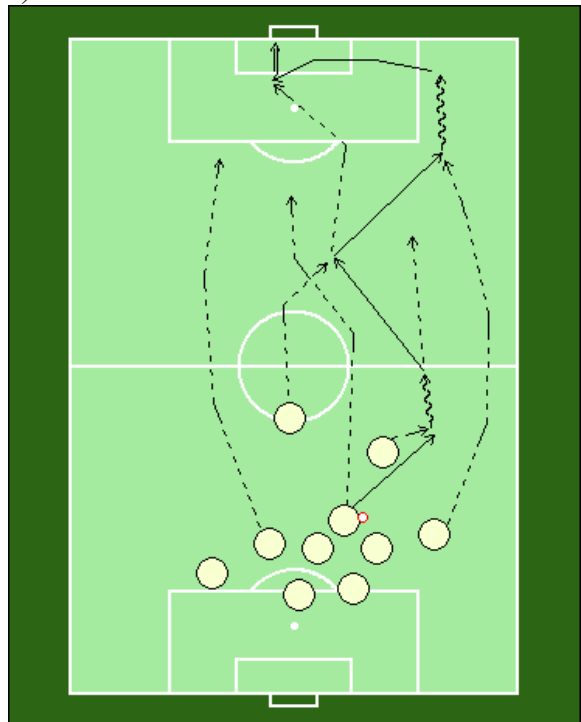
c) na prvo vratnico



Slika 107

Protinapad:

a)



Slika 108



Polfinale - 26 junij 2008 - Dunaj - Ernst Happel
ŠPANIJA 3 - 0 RUSIJA
 Xavi Hernandez 50
 Guiza 73
 Silva 82



ŠPANIJA:

1.	Iker Casillas
4.	Carlos Marchena
5.	Charles Puyol
6.	Andres Iniesta
8.	Xavi Hernandez
9.	Fernando Torres
7.	David Villa
11.	Joan Capdevila
15.	Sergio Ramos
19.	Marcos Senna
21.	David Silva
13.	Andres Palop
23.	Pepe Reina
2.	Raul Albiol
3.	Fernando Navarro
10.	Cesc Fabregas
12.	Santi Cazorla
14.	Xabi Alonso
16.	Sergio Garcia
17.	Daniel Guiza
18.	Alvaro Arbeloa
20.	Juanito
22.	Ruben de la Red

trener: Luis Aragones

RUSIJA:

1.	Igor Akinfeev
2.	Vasili Berezutski
4.	Sergei Ignashevich
9.	Ivan Saenko
10.	Andrei Arshavin
11.	Sergei Semak
17.	Konstantin Zyryanov
18.	Yuri Zhirkov
19.	Roman Pavlyuchenko
20.	Igor Semshov
22.	Aleksandr Anyukov
12.	Vladimir Gabulov
16.	Vyacheslav Malafeev
3.	Renat Yambaev
5.	Aleksei Berezutski
6.	Roman Adamov
13.	Oleg Ivanov
14.	Roman Shirokov
15.	Diniyar Bilyaletdinov
21.	Dmitri Sychev
23.	Vladimir Bystrov

trener: Guus Hiddink

1-4-4-2



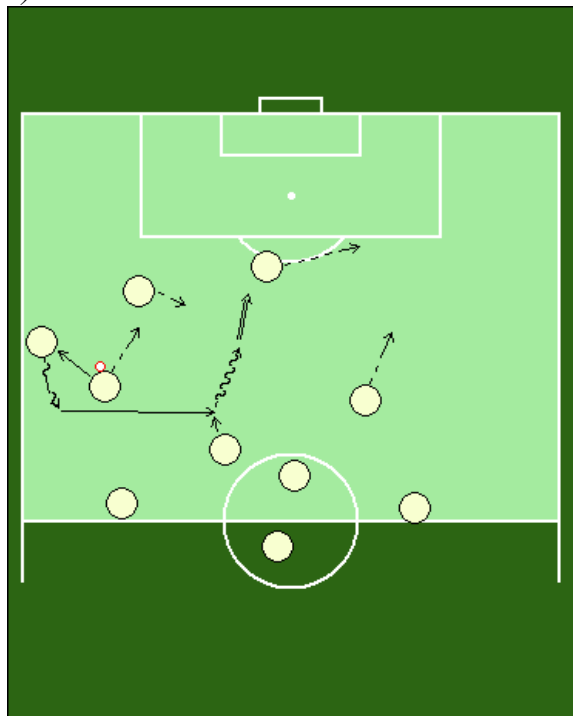
1-4-1-3-2



IGRALNE SITUACIJE V FAZI NAPADA (PRILOŽNOSTI): A) ŠPANIJA

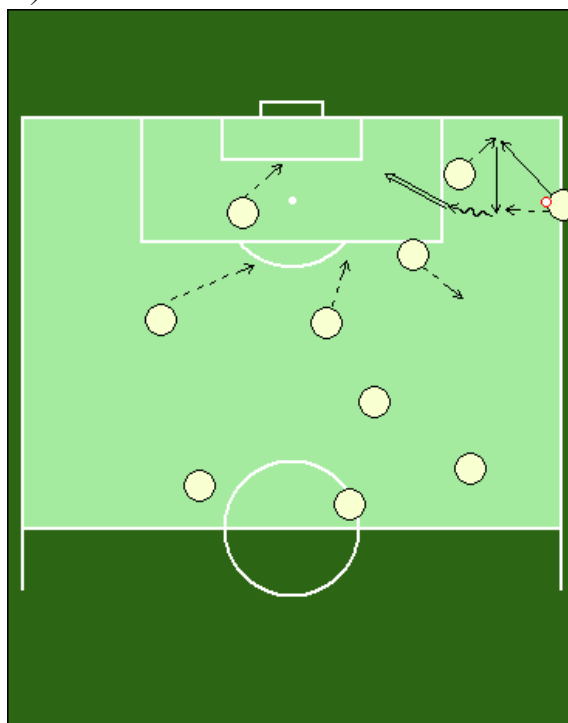
Udarec z druge vrste:

a)



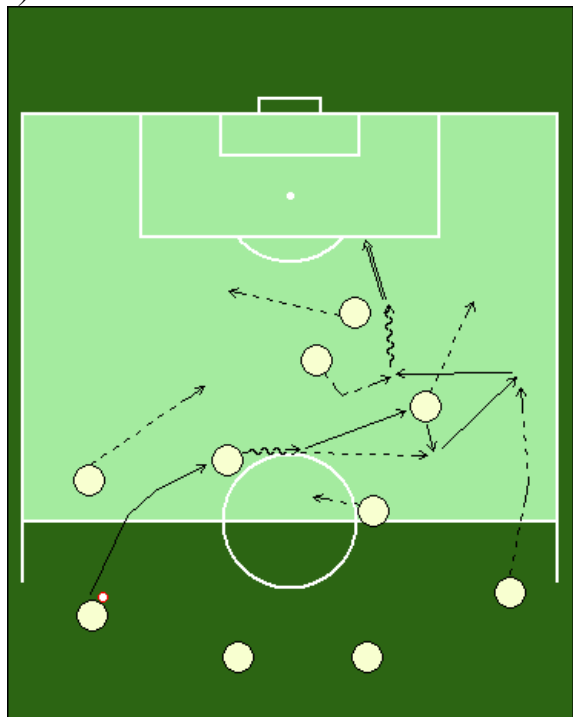
Slika 109

b)



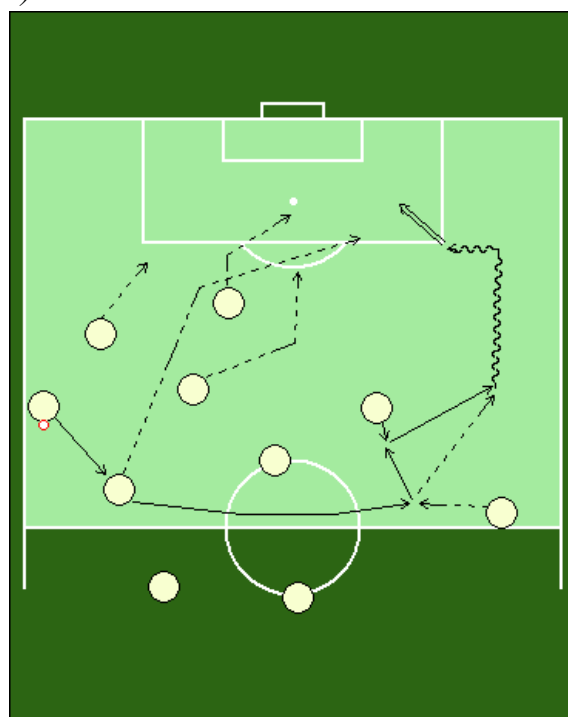
Slika 110

c)



Slika 110

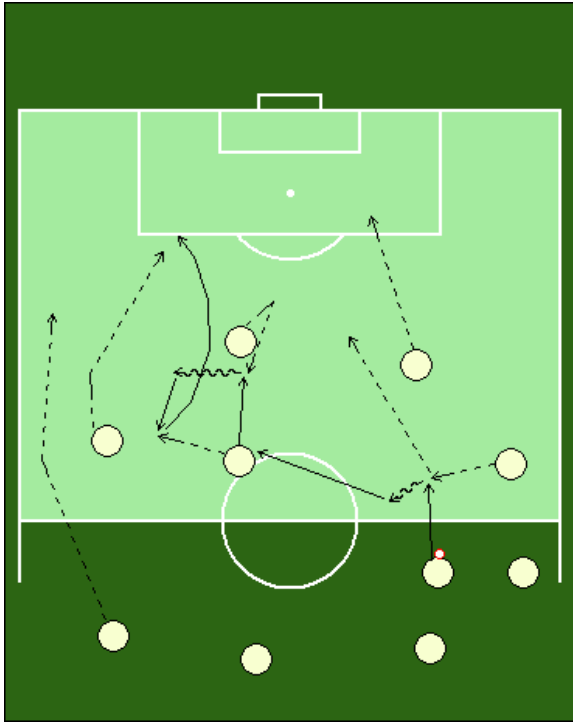
č)



Slika 111

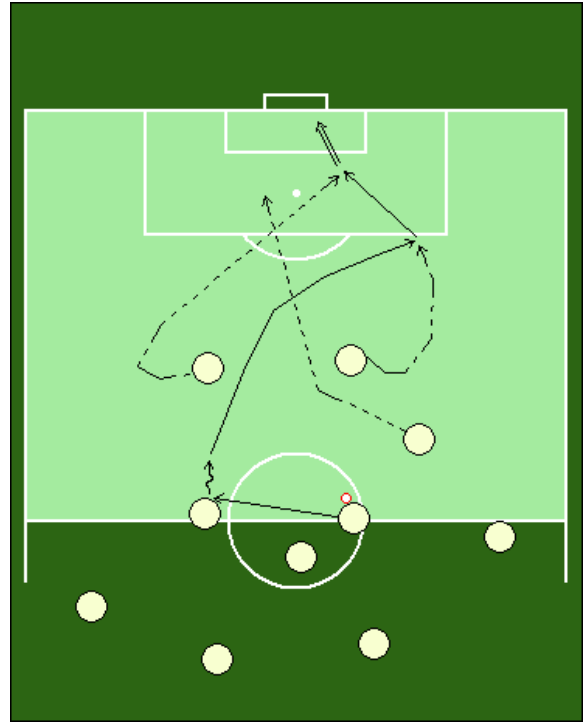
Podaja v globino:

a)



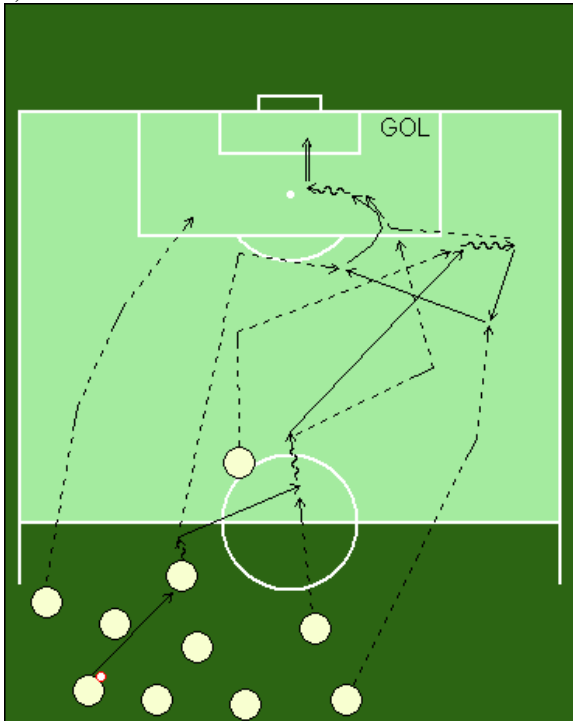
Slika 112

b)



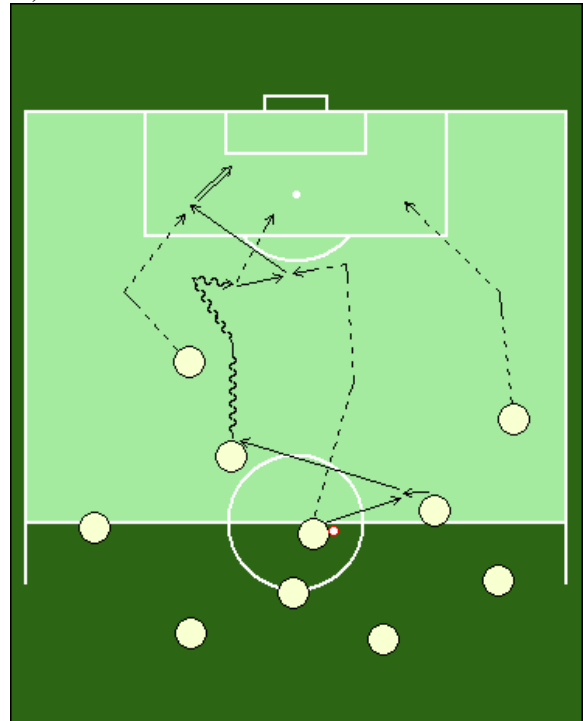
Slika 113

c)



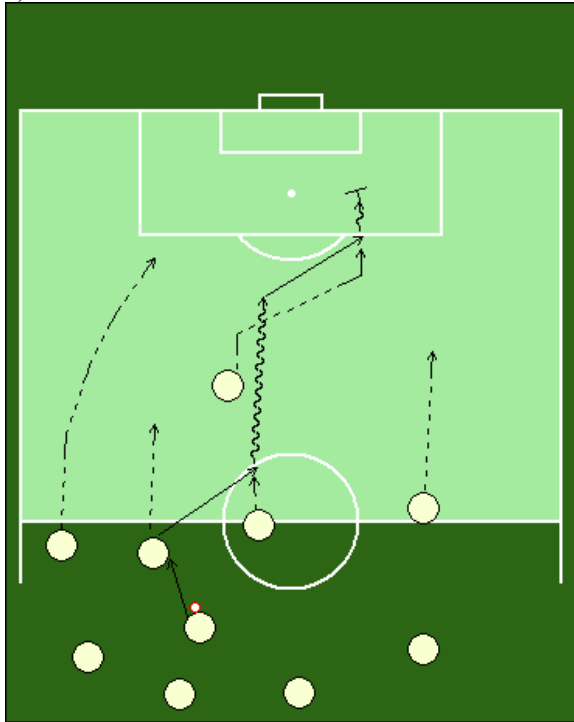
Slika 114

č)



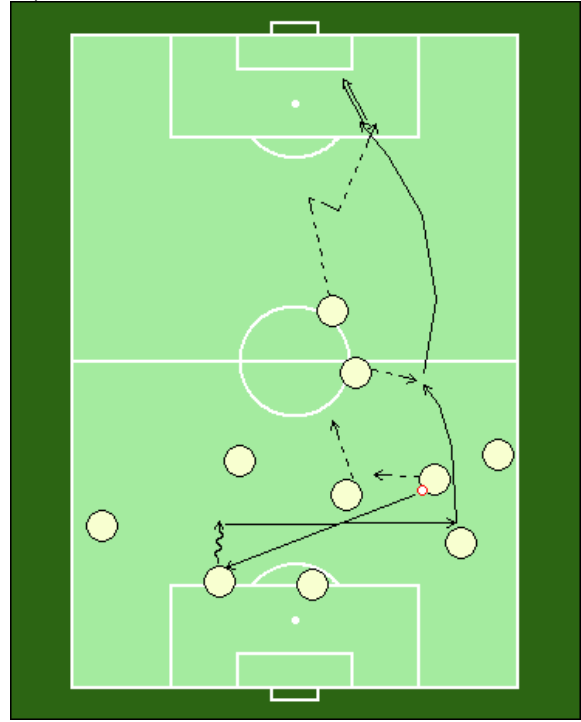
Slika 115

d)



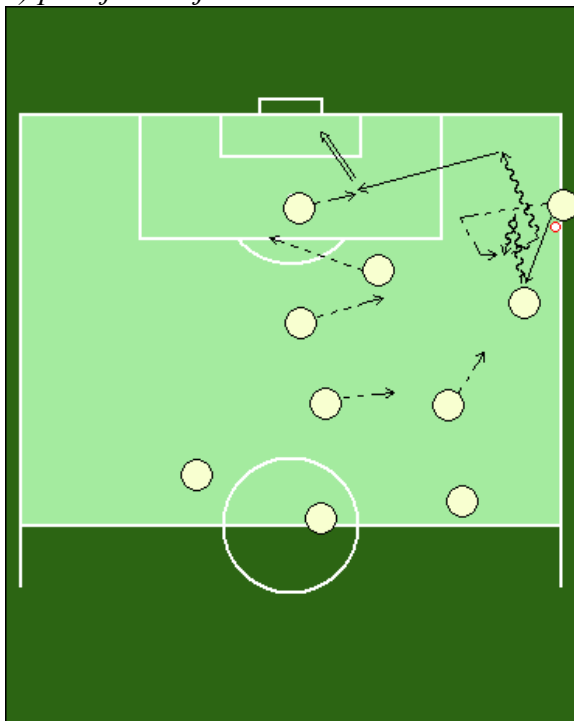
Slika 116

e)



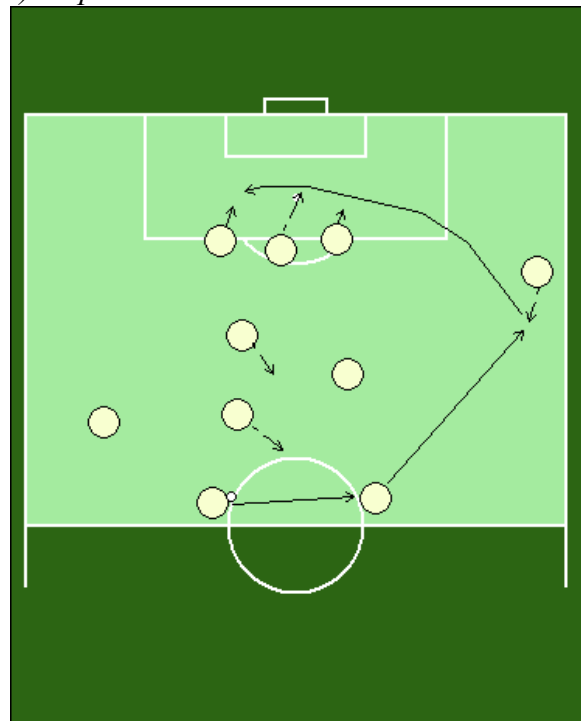
Slika 117

Podaja s krilnega položaja (predložek):
a) *podaja nazaj*



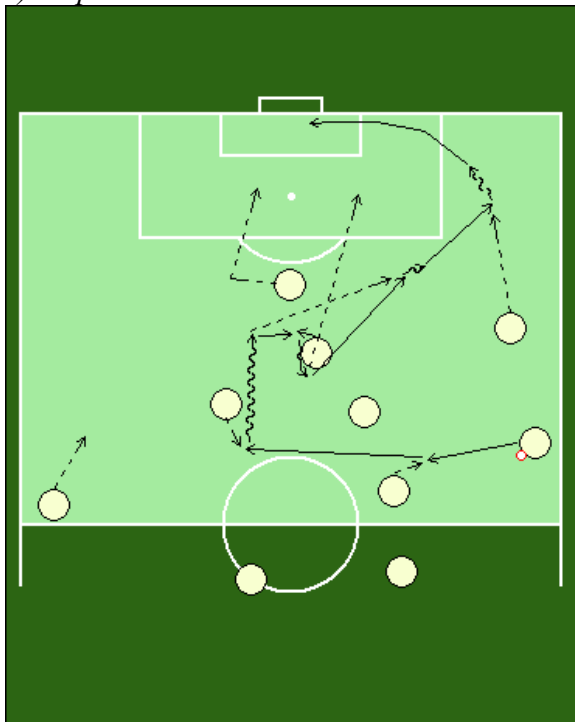
Slika 118

b) *na prvo vratnico*



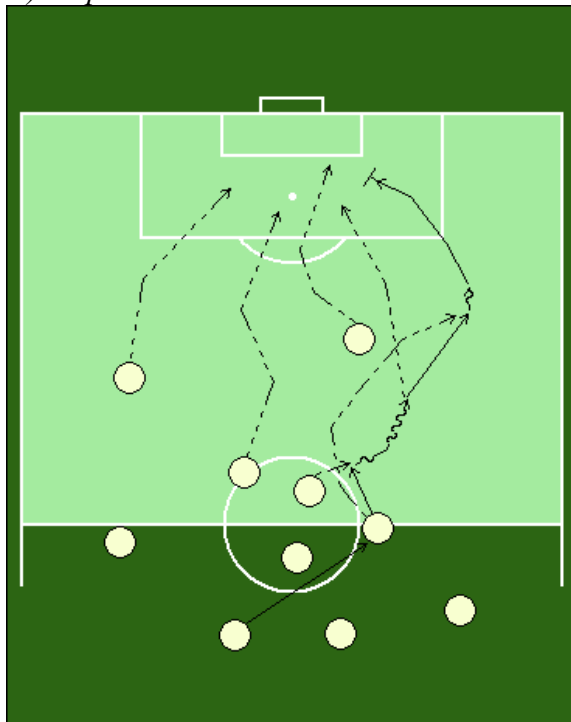
Slika 119

c) na prvo vratnico



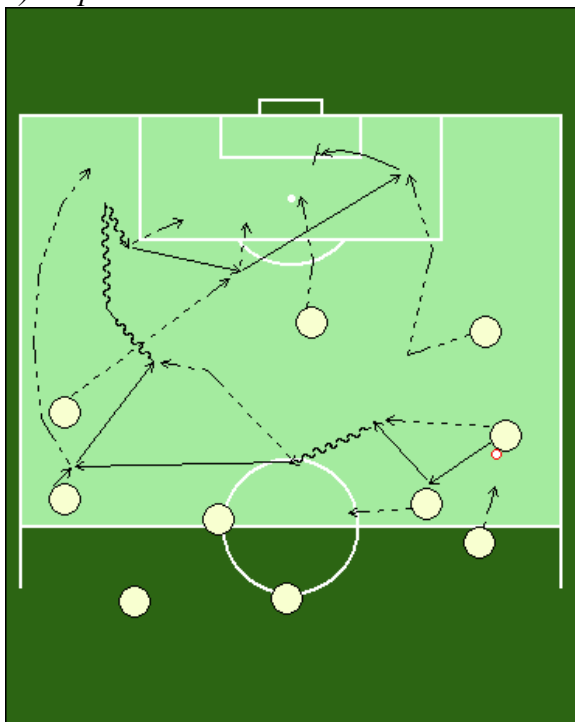
Slika 120

č) na prvo vratnico



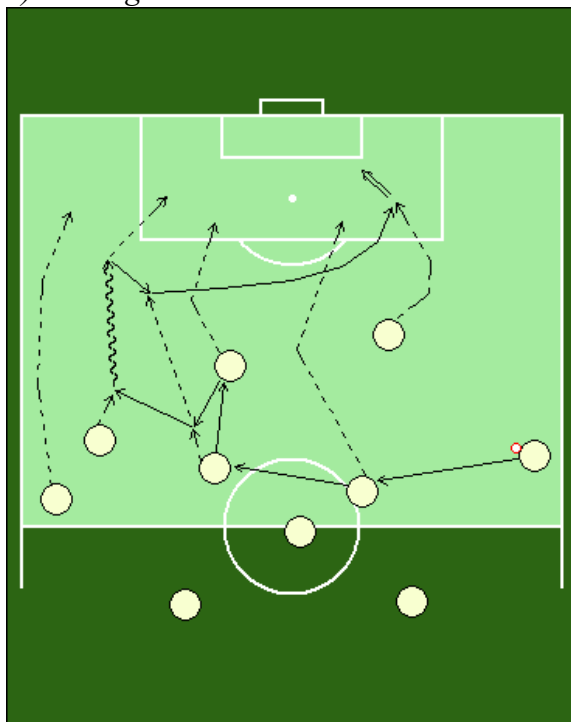
Slika 121

d) na prvo vratnico



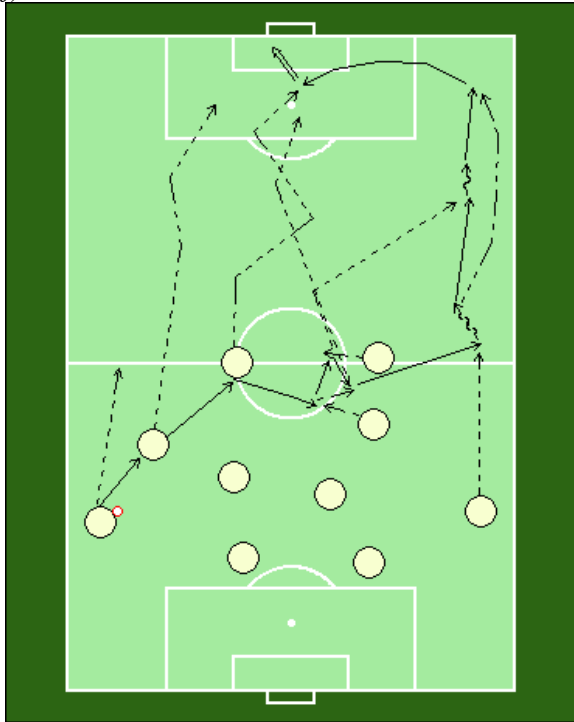
Slika 122

e) na drugo vratnico



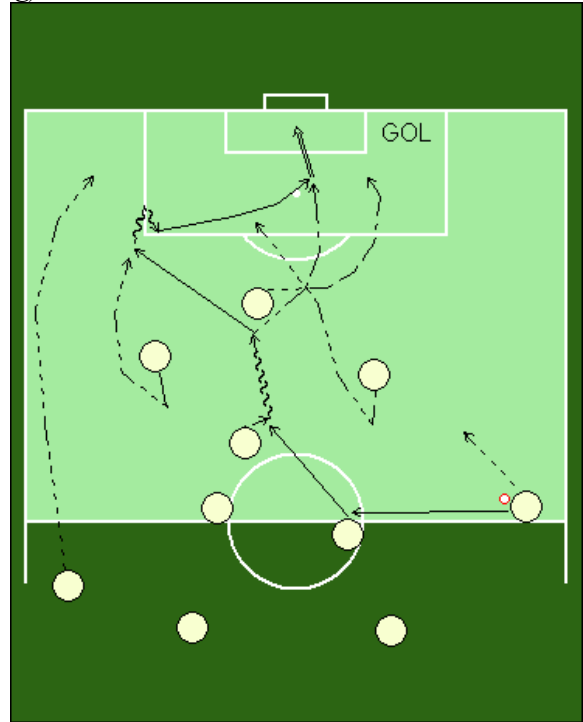
Slika 123

f) na sredino



Slika 124

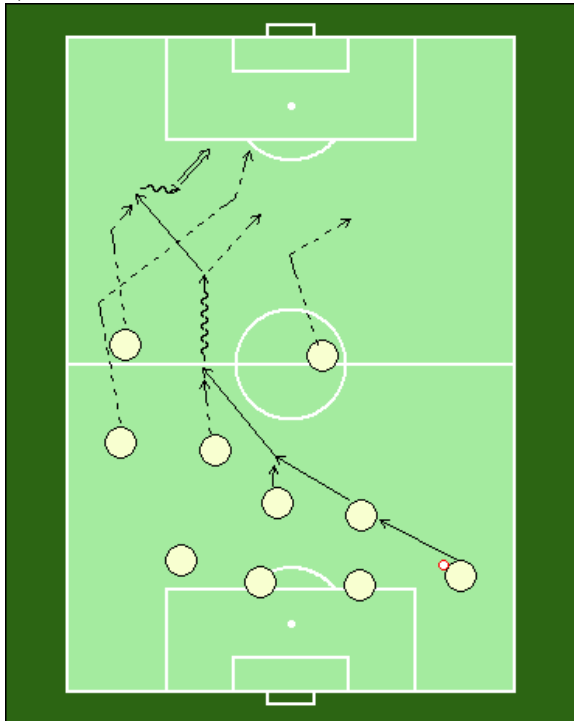
g) na sredino



Slika 125

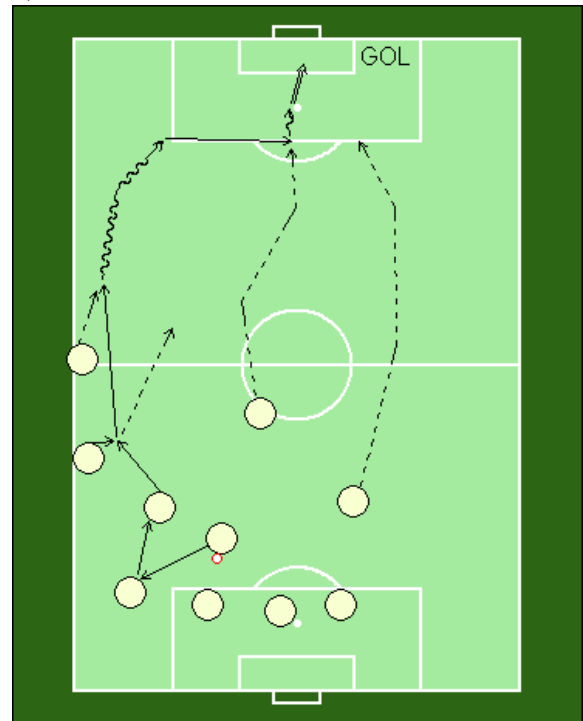
Protinapad:

a)



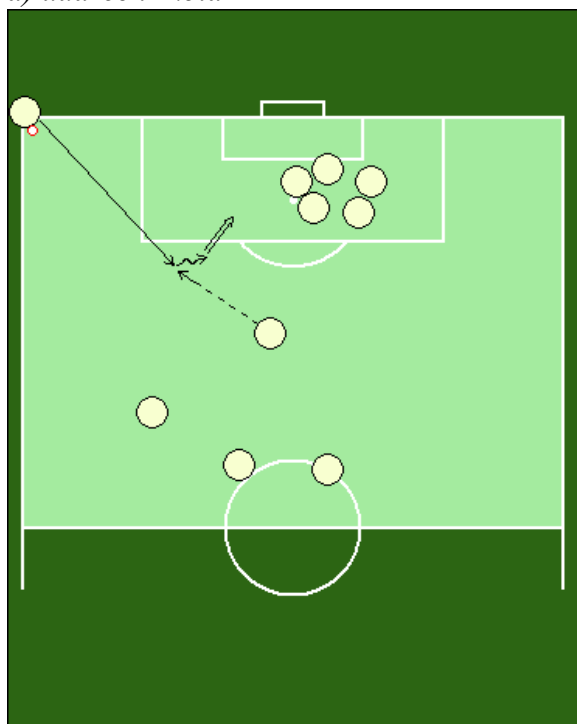
Slika 126

b)



Slika 127

Prekinitev:
a) udarec iz kota

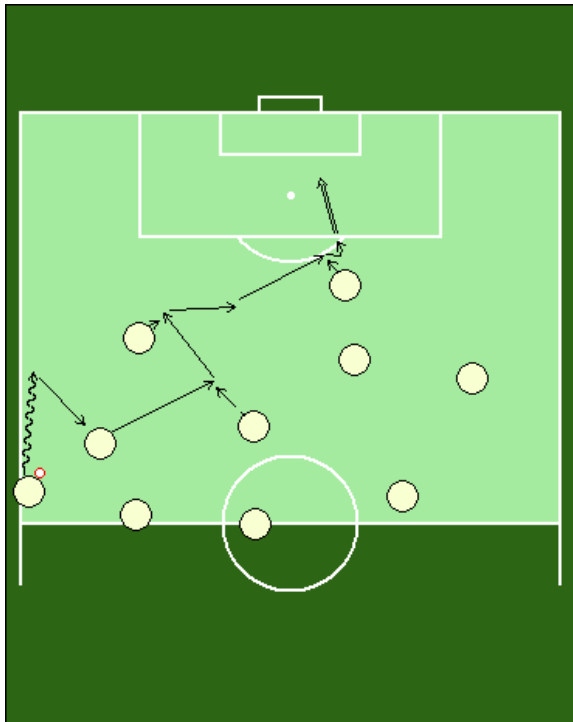


Slika 128

B) RUSIJA

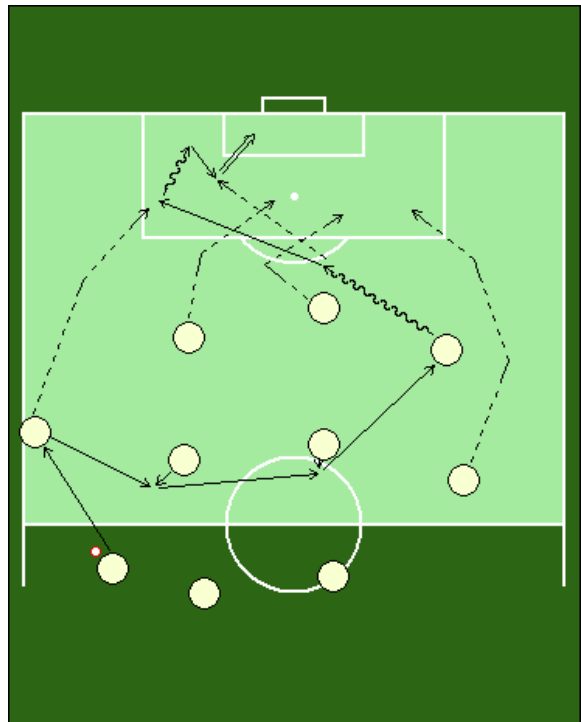
Podaja v globino:

a)



Slika 129

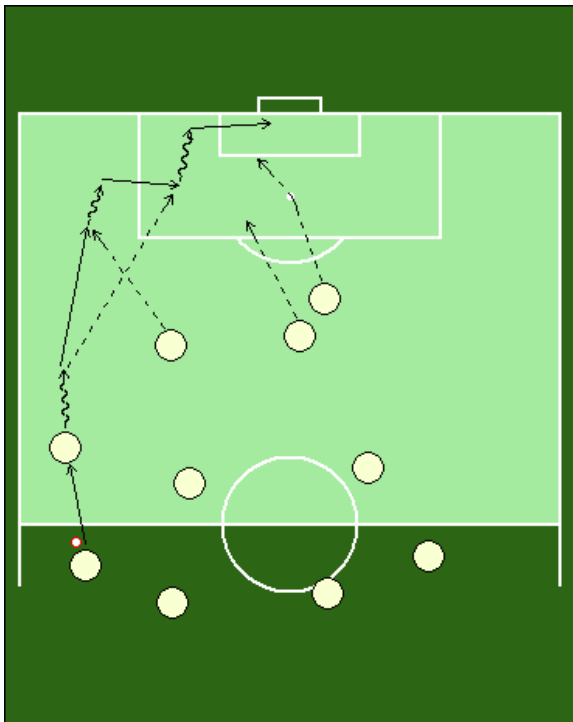
b)



Slika 130

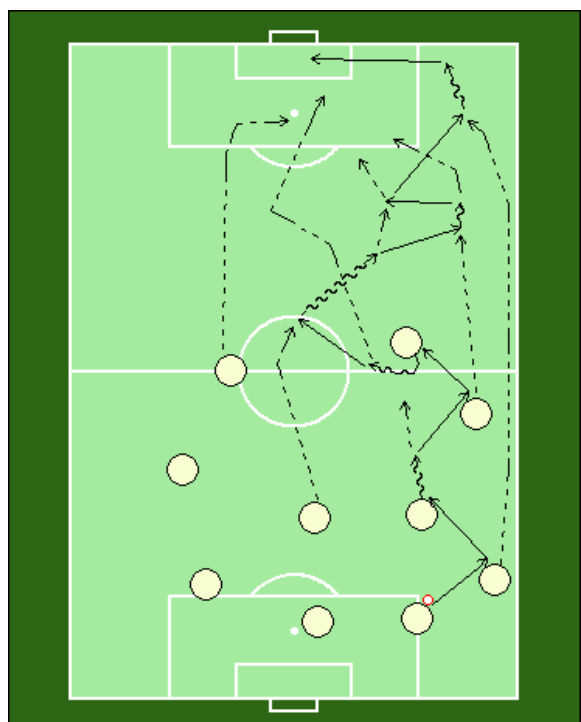
Podaja s krilnega položaja (predložek):

a) na prvo vratnico



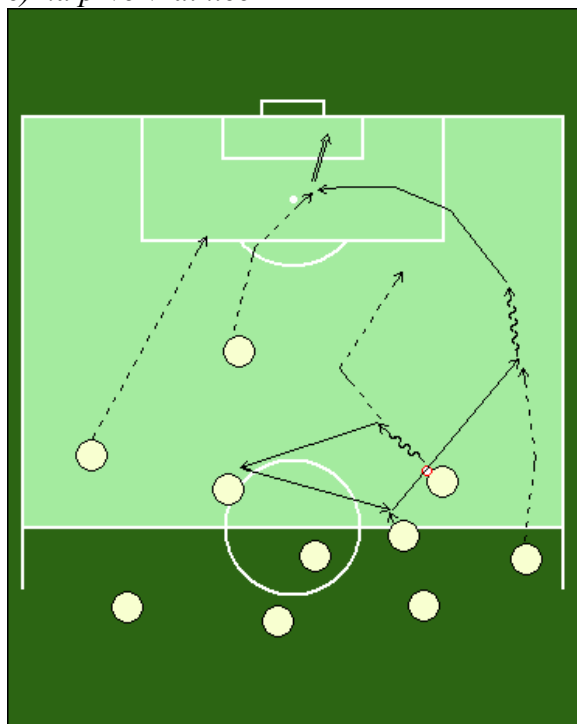
Slika 131

b) na prvo vratnico



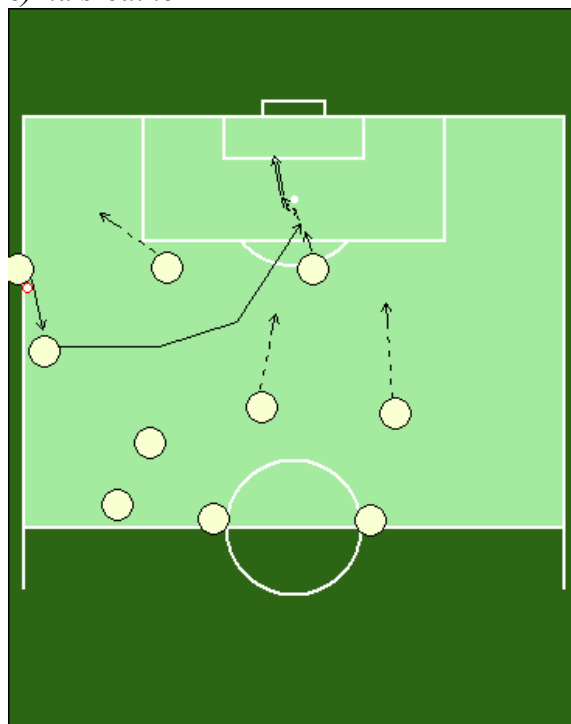
Slika 132

c) na prvo vratnico



Slika 133

č) na sredino



Slika 134

Finale:



Finale - 29 junij 2008 - Dunaj - Ernst Happel
NEMČIJA 0 - 1 ŠPANIJA
 Torres 33



NEMČIJA:

1.	Jens Lehmann
3.	Anre Friedrich
7.	Bastian Schweinsteiger
8.	Torsten Frings
11.	Miroslav Klose
13.	Michael Ballack
15.	Thomas Hitzlsperger
16.	Philipp Lahm
17.	Per Mertesacher
20.	Lukas Podolski
21.	Christoph Metzeder
12.	Robert Enke
23.	Rene Adler
2.	Marcell Jansen
4.	Clemens Fritz
5.	Heiko Westermann
6.	Simon Rolfes
9.	Mario Gomes
10.	Oliver Neuville
14.	Piotr Trochowski
18.	Tim Borowski
19.	David Odonkor
22.	Kevin Kuranyi

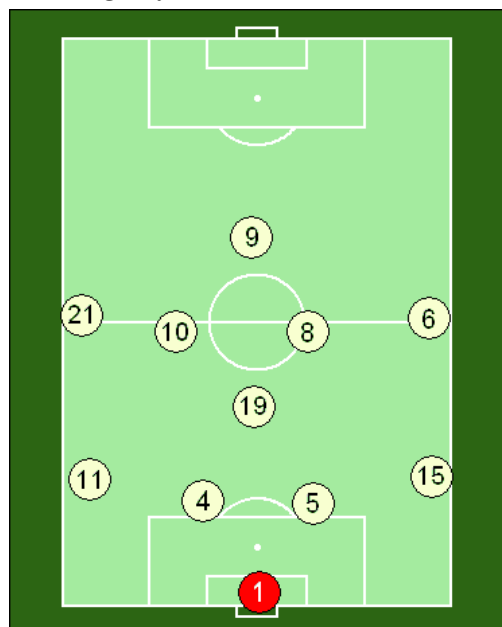
trener: Joachim Low

ŠPANIJA:

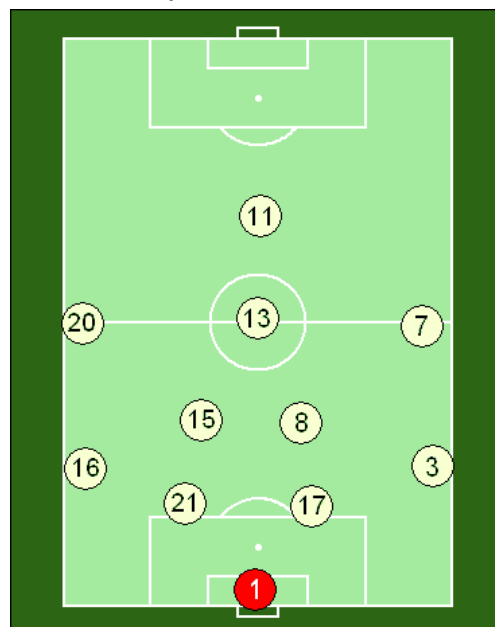
1.	Iker Casillas
4.	Carlos Marchena
5.	Charles Puyol
6.	Andres Iniesta
8.	Xavi Hernandez
9.	Fernando Torres
10.	Cesc Fabregas
11.	Joan Capdevila
15.	Sergio Ramos
19.	Marcos Senna
21.	David Silva
13.	Andres Palop
23.	Pepe Reina
2.	Raul Albiol
3.	Fernando Navarro
7.	David Villa
12.	Santi Cazorla
14.	Xabi Alonso
16.	Sergio Garcia
17.	Daniel Guiza
18.	Alvaro Arbeloa
20.	Juanito

trener: Luis Aragones

1-4-2-3-1:



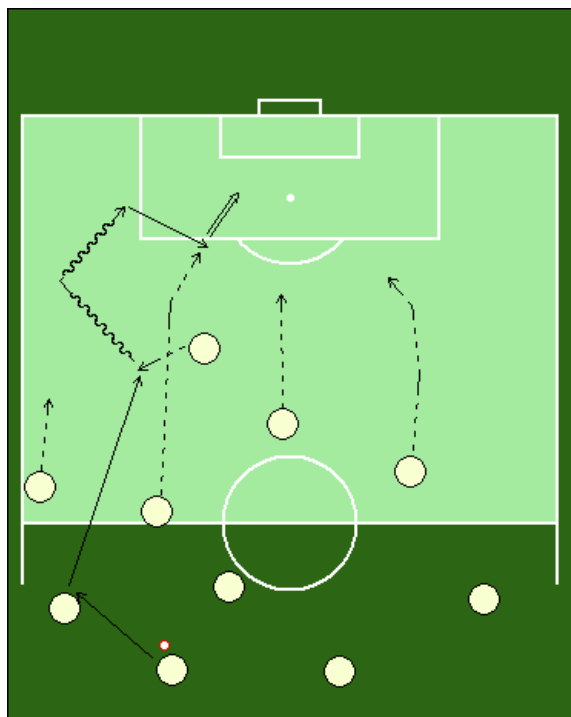
1-4-1-4-1:



IGRALNE SITUACIJE V FAZI NAPADA (PRILOŽNOSTI): A) NEMČIJA

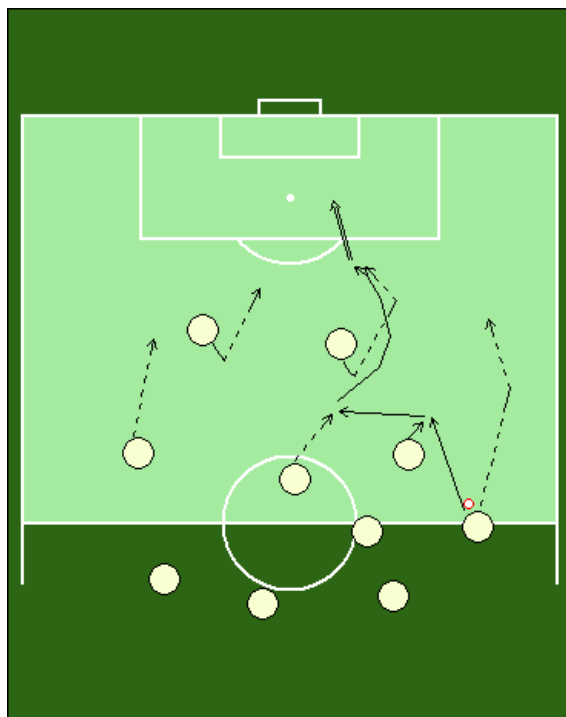
Udarec z druge vrste:

a)



Slika 135

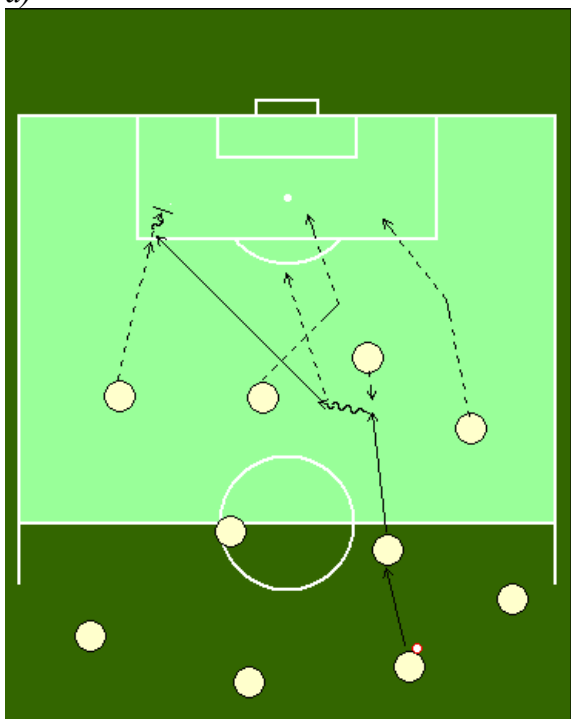
b)



Slika 136

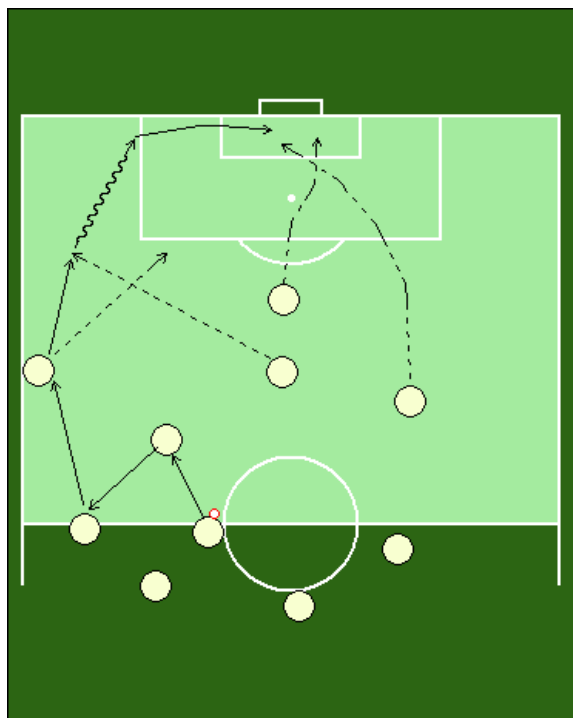
Podaja v globino:

a)



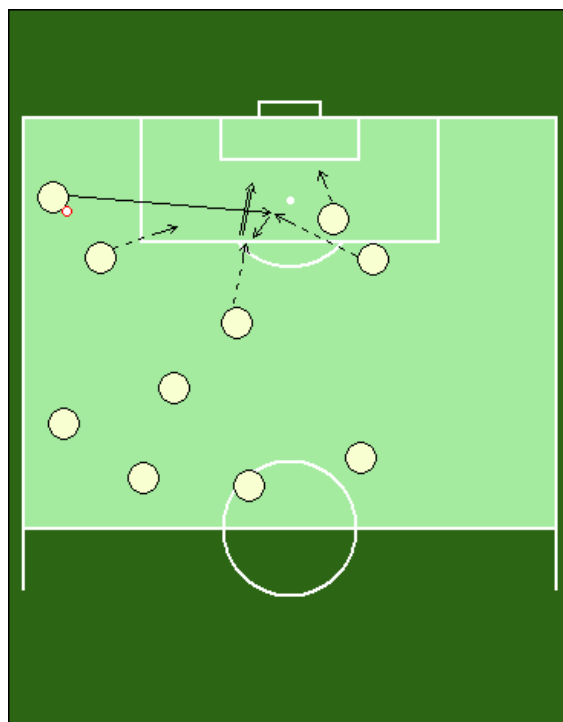
Slika 137

Podaja s krilnega položaja (predložek):
a) na prvo vratnico



Slika 138

b) na sredino

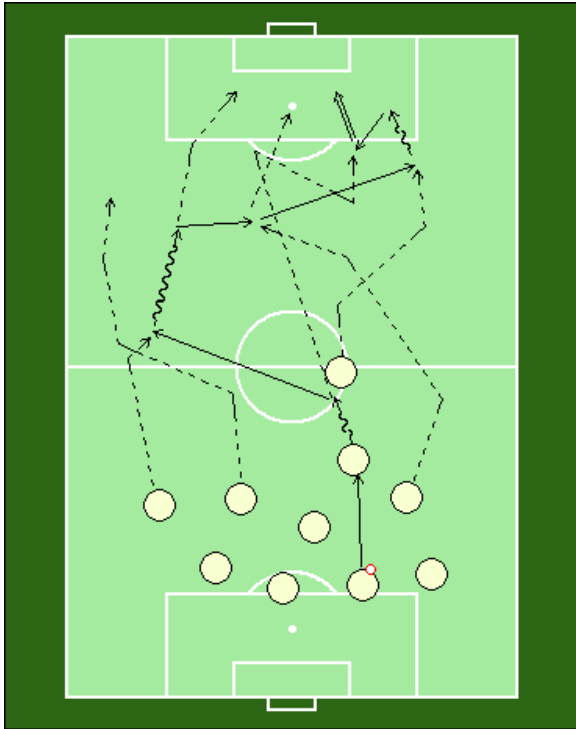


Slika 139

B) ŠPANIJA

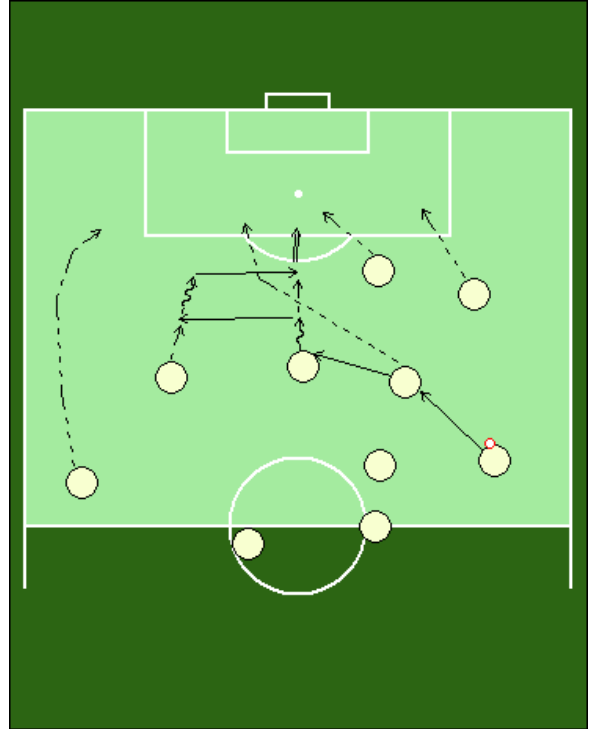
Udarec z druge vrste:

a)



Slika 140

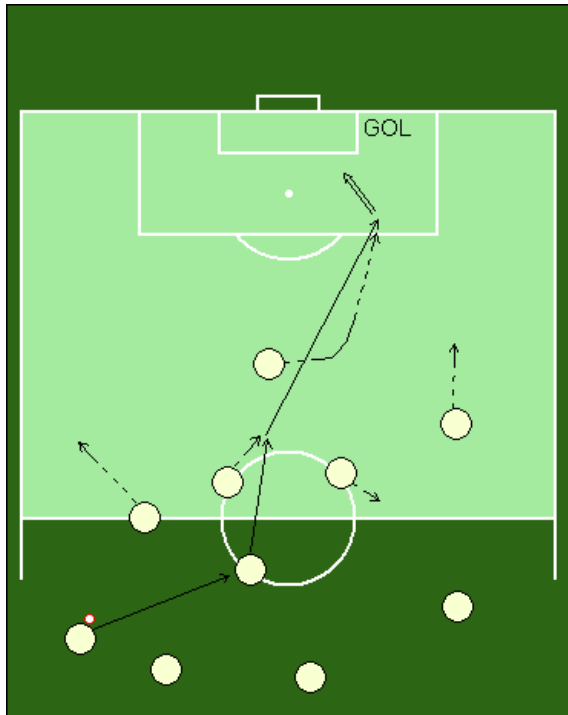
b)



Slika 141

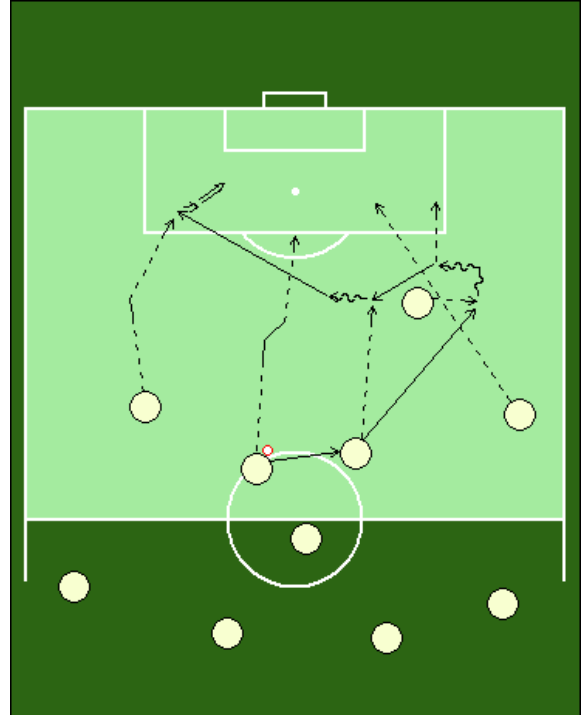
Podaja v globino:

a)



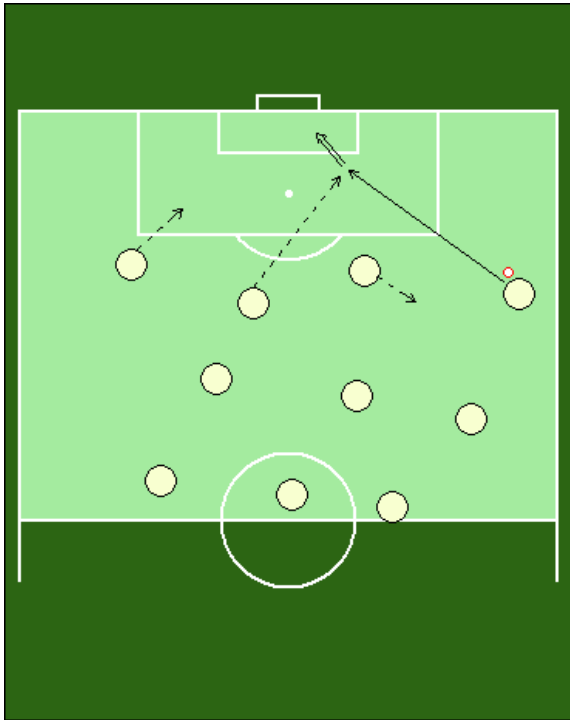
Slika 142

b)



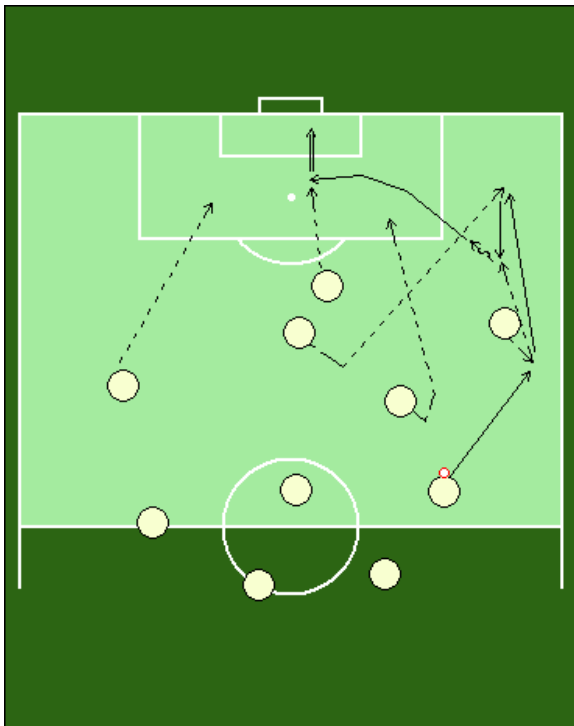
Slika 143

c)



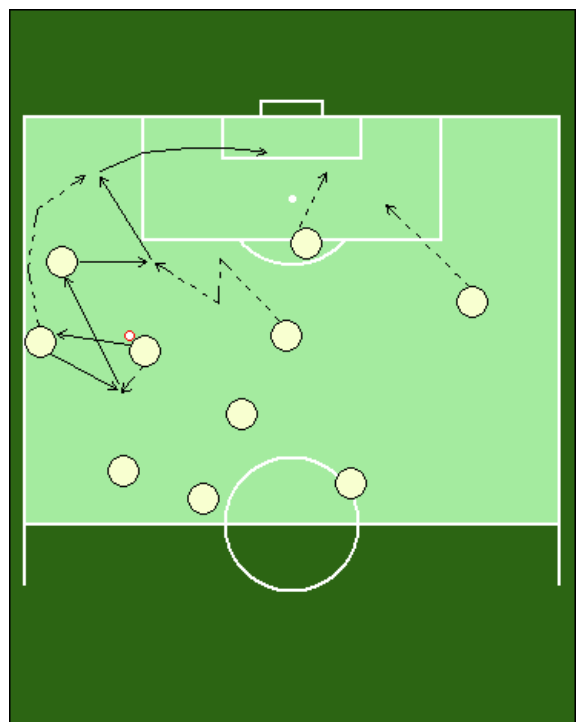
Slika 144

Podaja s krilnega položaja (predložek):
a) na prvo vratnico



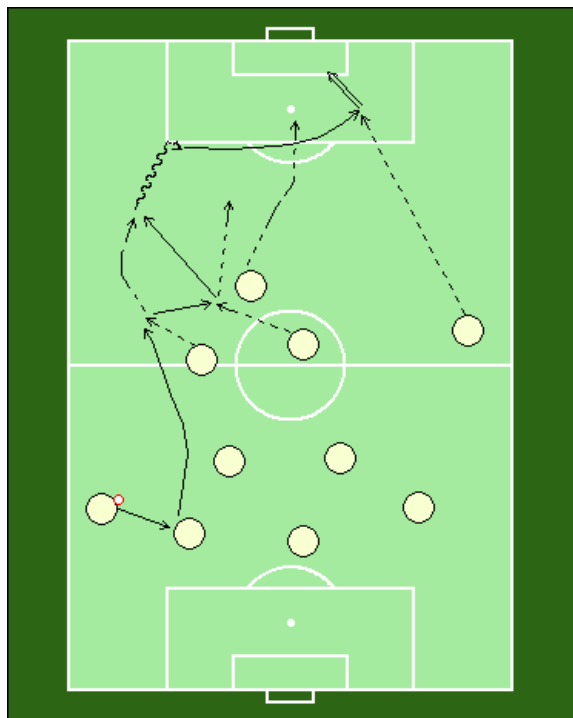
Slika 145

b) na prvo vratnico



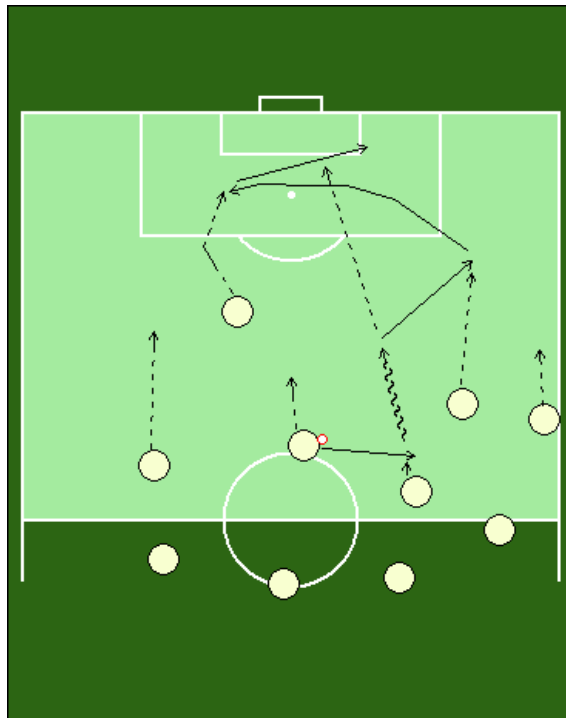
Slika 146

c) na drugo vratnico



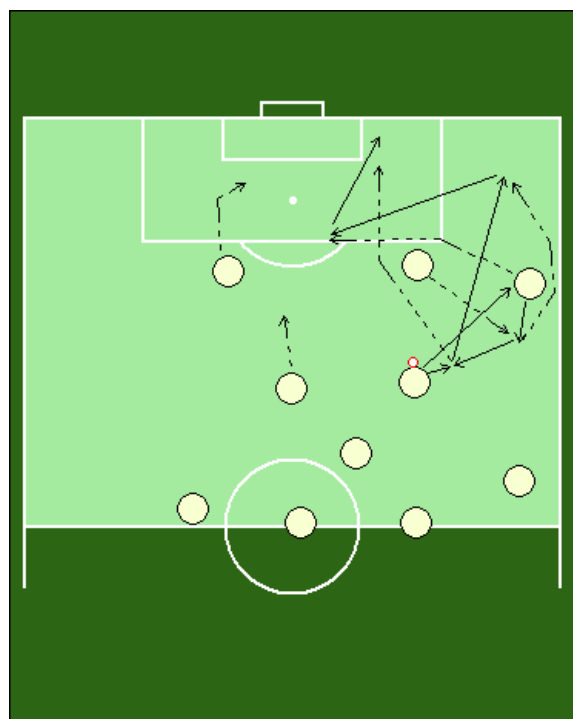
Slika 147

č) na drugo vratnico



Slika 148

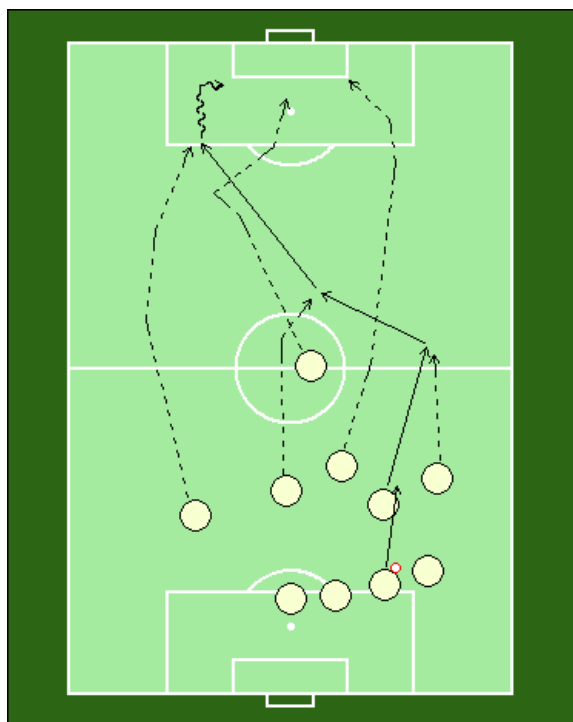
d) povratna podaja na vrh kazenskega prostora



Slika 149

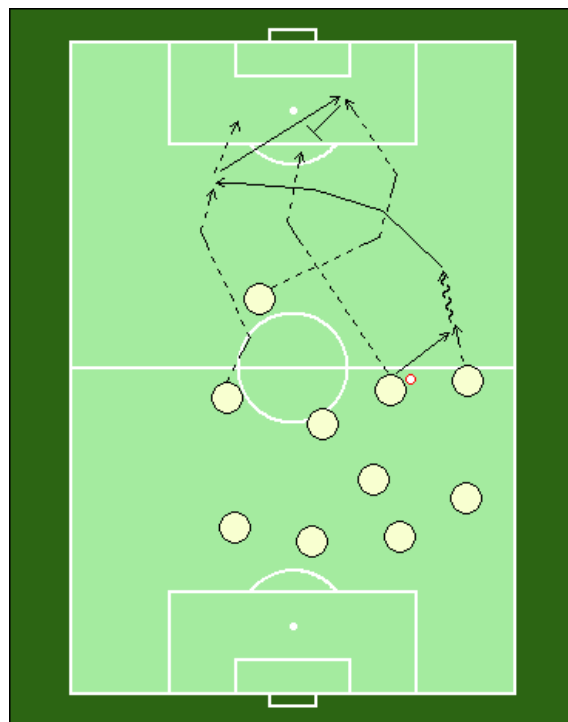
Protinapad:

a)



Slika 150

b)



Slika 151

6.0 METODIKA UČENJA



























V nadaljevanju smo razčlenili posamezne tipične atipične igralne situacije. Do igre posamezne reprezentance na EURU 2008, ki smo jih analizirali, so trenerji oziroma strokovni timi lahko prišli na več načinov. Predstavili smo učenje (treening) s pomočjo situacijske metode in metode igre, z uporabo igralnih situacij in igralnih oblik.

Na osnovi analize tekem nasprotnikov, lastne strategije moštva in sposobnosti igralcev trener igralcem predstavi konkretne rešitve oziroma ideje (taktične zamisli), kako bodo reševali določene situacije v igri. Cilj trenerja je, da se s pomočjo igralnih situacij v trojkah do moštvenih igralnih situacij, ter od igralnih oblik z manjšim številom igralcev do moštvenih igralnih oblik, približa končni obliki igre.

Metodična lestvica učenja igralnih situacij v fazi napada:

- a) brez branilcev in rekvizitov
- b) uporaba lutk (imitacija igralcev)
- c) pasivni obrambni igralci
- d) aktivni obrambni igralci

LEGENDA:

	ŽOGA	 	VRATAR
	POT ŽOGE		BRANILEC
	GIBANJE IGRALCA		NAPADALEC
	VODENJE ŽOGE	  	JOKER
	STREL NA VRATA	 	PROSTI IGRALEC
	ČRTA OMEJITVE PROSTORA		NAPADALEC
	TRENER		ZUNANJI ZVEZNI IGRALEC
	ŽOGE		NOTRANJI ZVEZNI IGRALEC
	GOL (PREMIČNI)		SPREDNJI ZVEZNI IGRALEC
	STOŽEC		ZUNANJI BRANILEC
	LUTKA (IMITACIJA IGRALCA)		
	OMEJENI PROSTOR		

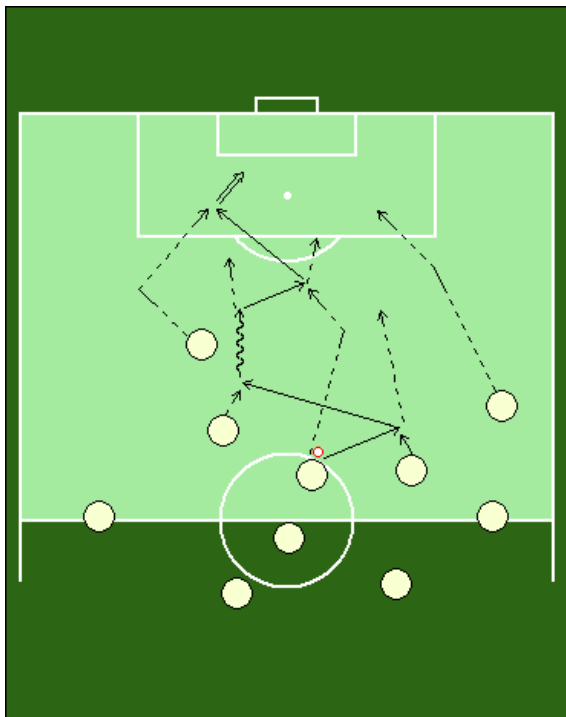
6.1 TIPIČNE IGRALNE SITUACIJE

V nadaljevanju smo predstavili in opisali igralne situacije iz igre reprezentanc, ki so se večkrat ponovile in smo jih označili kot tipične igralne situacije.

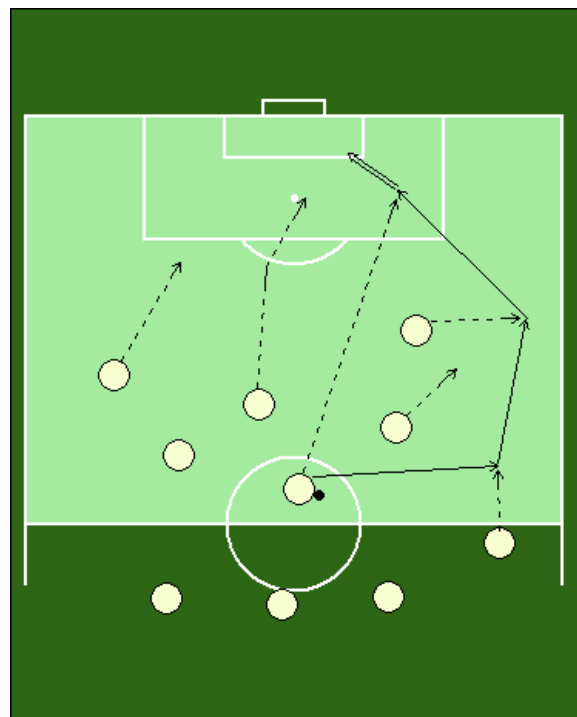
Tipične igralne situacije:

a) podaja v globino:

- podaja v globino je bila največkrat na tretjega igralca



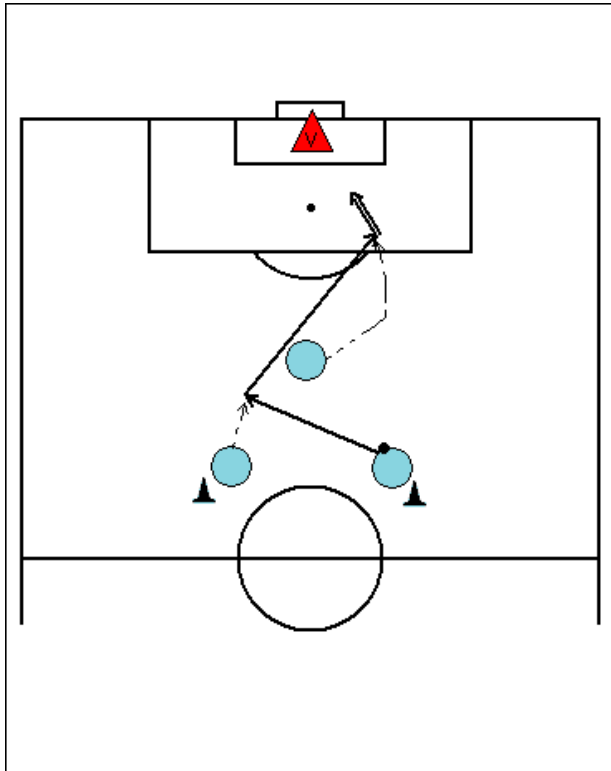
Slika 152: Primer reprezentance Španije



Slika 153: Primer reprezentance Rusije

Primer vaj:

a) igralne situacije

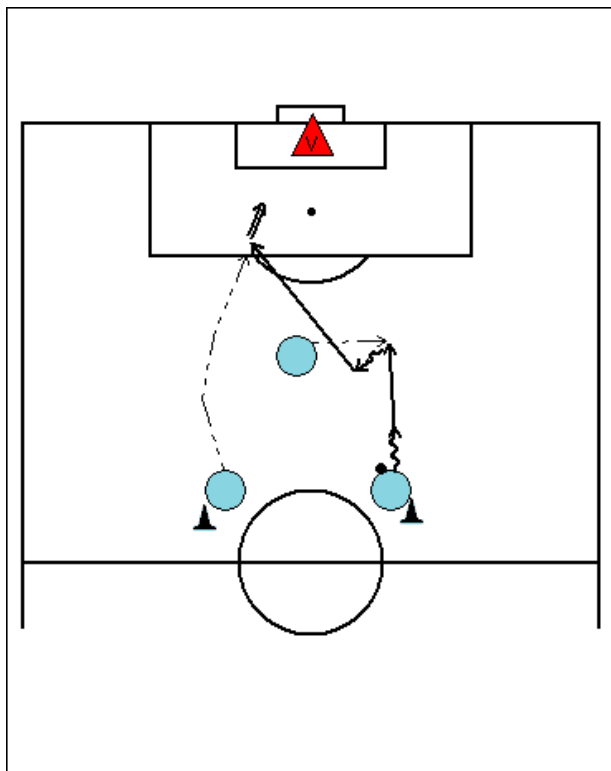


Skica 1: Igralna situacija 3:0

OPIS:

Zaključek 3:0 z globinsko podajo v kazenski prostor

Po podaji notranjega zveznega igralca drugemu notranjemu zveznemu igralcu, napadalec vteče v globino. Notranji zvezni igralec z direktno podajo poda žogo na vtekajočega napadalca, ki s strelom zaključi akcijo.

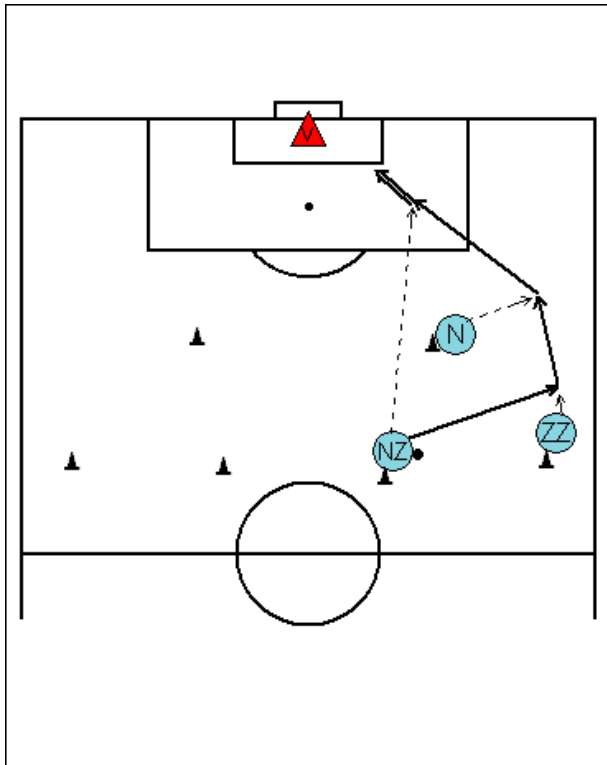


Skica 2: Igralna situacija 3:0

OPIS:

Zaključek 3:0 z globinsko podajo v kazenski prostor na tretjega

Notranji zvezni igralec poda žogo napadalcu, ki se je predhodno odkril. Napadalec se z žogo obrne stran od gola in poda globinsko žogo na vtekajočega igralca (na tretjega), ki s strelom zaključi akcijo.

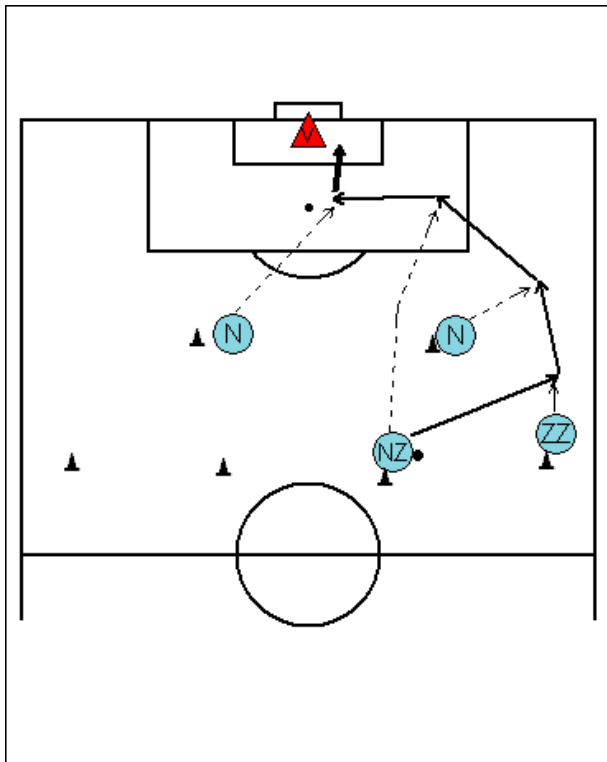


Skica 3: Igralna situacija 3:0

OPIS:

Zaključek 3:0 z globinsko podajo na notranjega zveznega igralca v kazenski prostor

Po podaji notranjega zveznega igralca na krilni položaj zunanjemu zveznemu igralcu, notranji zvezni igralec vteče v globino. Zunanji zvezni poda žogo na vtekajočega napadalca, ki se odkriva v širino. Napadalec poda globinsko žogo v kazenski prostor, kjer notranji zvezni s strelom zaključi akcijo.

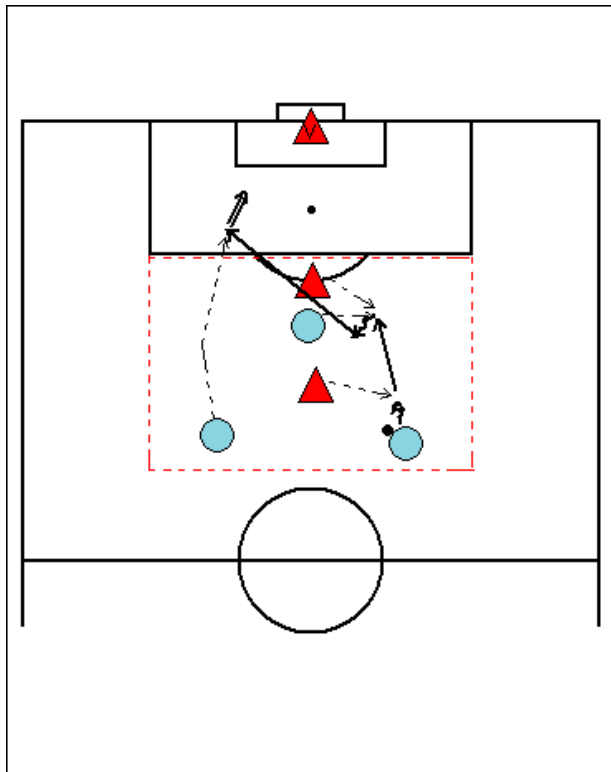


Skica 4: Igralna situacija 4:0

OPIS:

Zaključek 4:0 z globinsko podajo na notranjega zveznega igralca v kazenski prostor in vzporedno podajo pred gol

b) igralne oblike



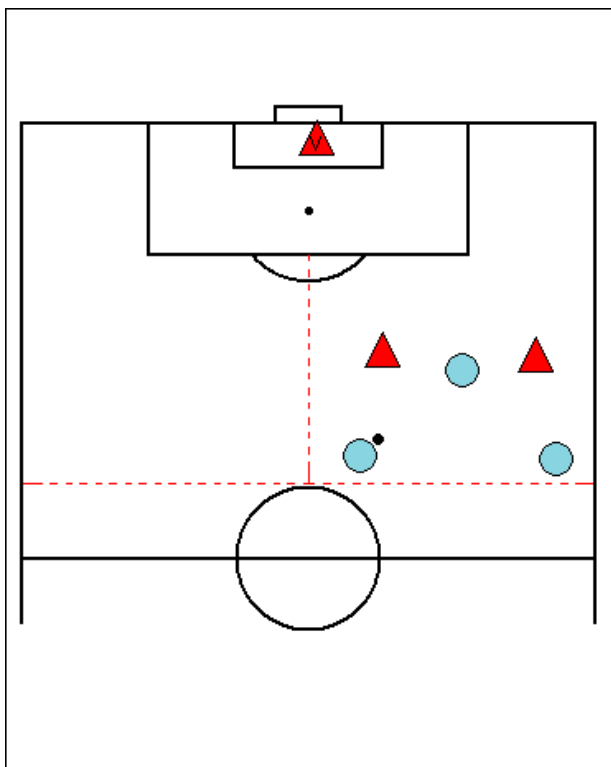
OPIS:

Igra 3:2 s podaja v kazenski prostor in zaključkom

Igra 3:2 v omejenem prostoru. Cilj napadalcev je podaja čez linijo v kazenski prostor in zaključek. Branilca poskušata odvzeti žogo.

- a) prosta igra - v kazenski prostor čez linijo prodor ali podaja
- b) prosta igra - v kazenski prostor čez linijo podaja, sledi takoj zaključek na gol (1 dotik, neposredno)

Skica 5: Igralna oblika 3:2

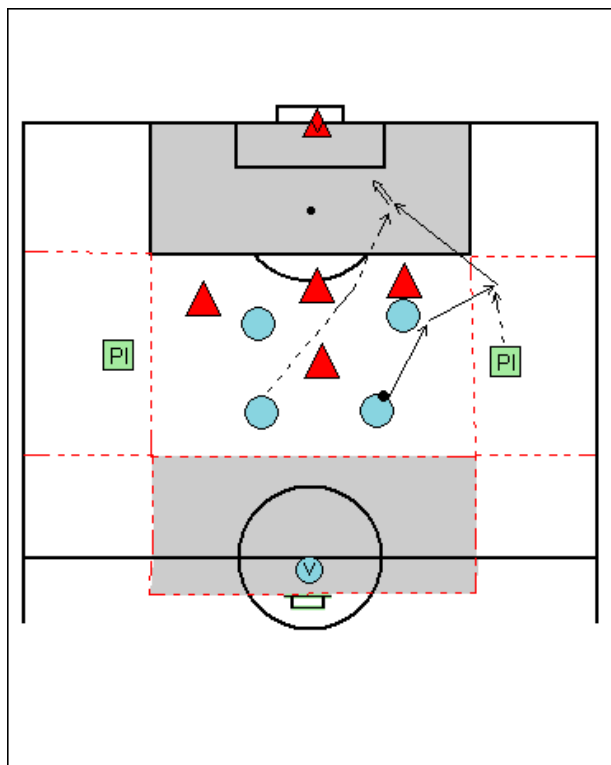


OPIS:

Igra 3:2 na gol

Igra se 3:2 na četrtini igrišča na točke, velja pravilo prepovedanega položaja. Napadalci poskušajo izkoristiti številčno premoč in zaključiti napad; branilca poskušata odvzeti žogo in si vsaj enkrat podati žogo (med seboj).

Skica 6: Igralna oblika 3:2



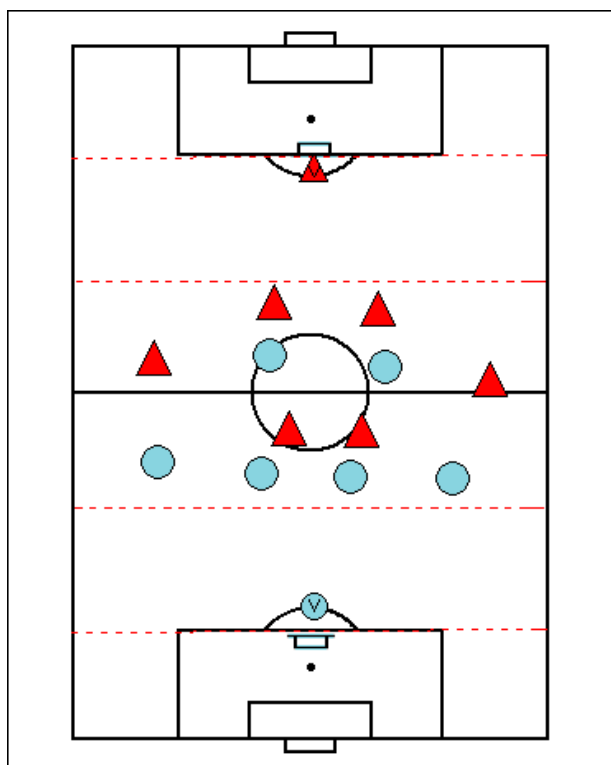
Skica 7: Igralna oblika 4:4 + 2

OPIS:

Igra 4:4 + 2 s prostima igralcema na krilnih položajih

Igra 4:4 v označenem prostoru, lahko se igra tudi s prostima igralcema, ki imata samo en dotik. Cilj je podati žogo do prostega igralca, ki podaja v zatemnjeni prostor, kamor vteka igralec iz prostora in zaključí napad. Branilci ne smejo v zatemnjeni prostor.

- a) podaja v prostor - prosto
- b) podaja v prostor - na tretjega
- c) podaja v prostor - prosto + potrditev (podaja)



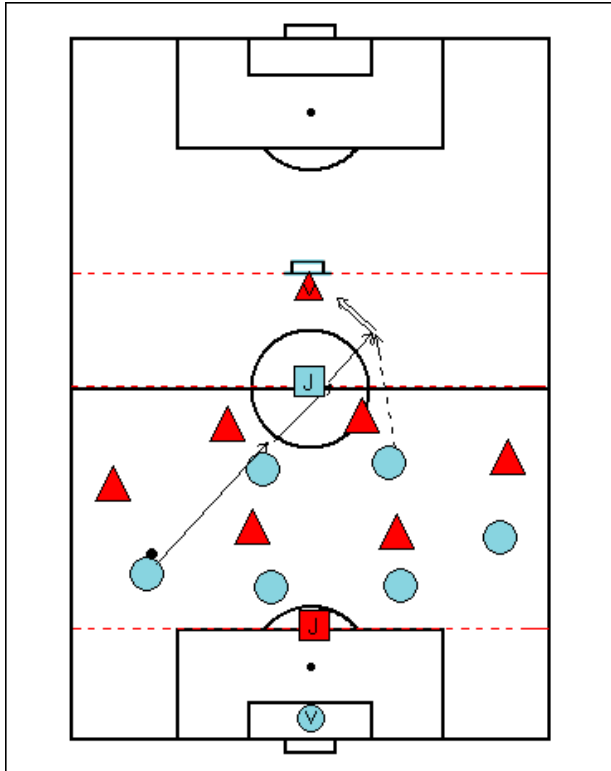
Skica 8: Igralna oblika 6:6

OPIS:

Igra 6:6 na dvoje vrat s podajo čez linijo

Igra 6:6 med obema kazenskima prostoroma. Ekipa lahko pride v napadalni prostor samo s podajo čez linijo. Branilci lahko vstopajo v obrambni prostor.

- a) podaja na tretjega čez linijo ali prodor
- b) podaja na tretjega čez linijo ali prodor – potrditev (podaja)



Skica 9: Igralna oblika 1 + 6:6 + 1

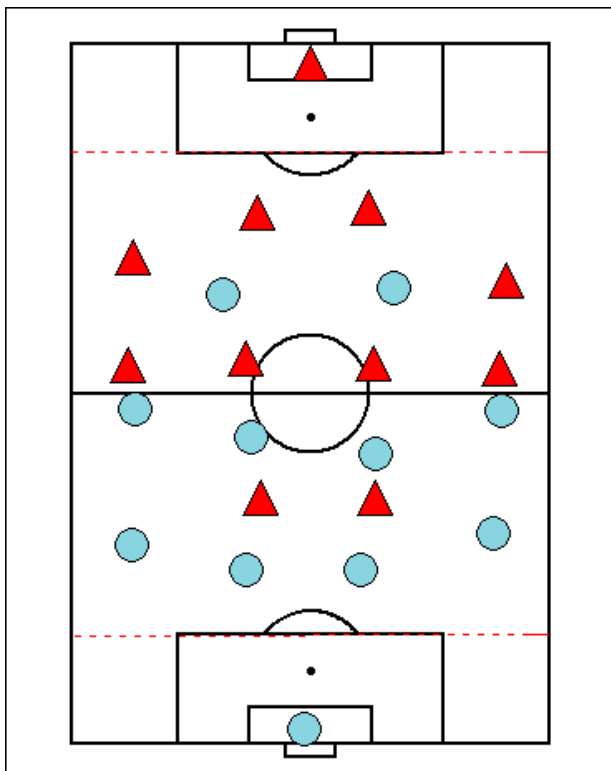
OPIS:

Igra 1 + 6:6 + 1 na dvoje vrat z jokerjema na prečnih linijah

Prosta igra v sredinskem polju. Do zaključka lahko čez linijo pride ekipa samo s podajo na jokerja, ki ima en dotik, in z vtekanjem igralca v napadalni prostor, ki zaključi akcijo.

Branilec gibanje v obrambnem prostoru ni dovoljeno.

- a) prosta igra - zaključek 2 dotika
- b) direktna podaja na jokerja - zaključek neposredno
- c) direktna podaja na jokerja - tretji igralec vteka v napadalno polje - zaključek neposredno



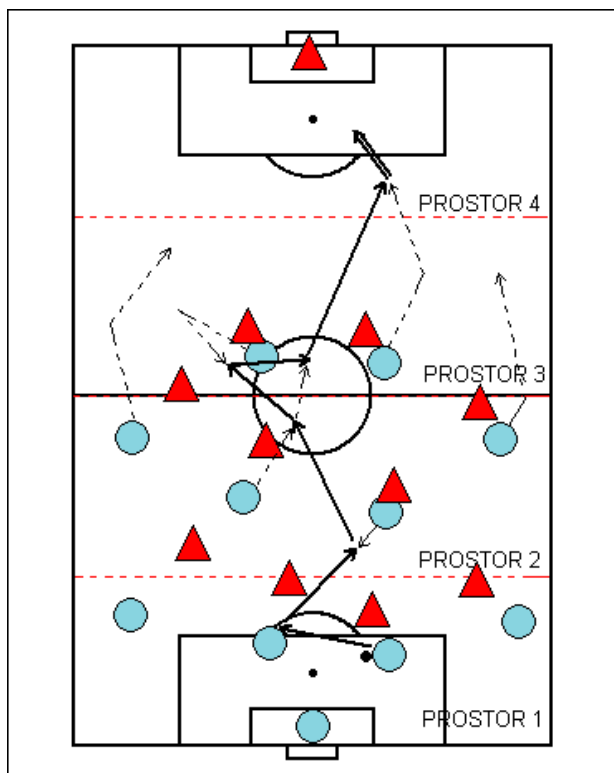
Skica 10: Igralna oblika 10:10

OPIS:

Igra 10:10 na dvoje vrat s podajo čez linijo

Igra med obema kazenskima prostoroma. Ekipa lahko pride v napadalni prostor samo s podajo čez linijo. Branilec gibanje v obrambnem prostoru ni dovoljeno.

- a) po podaji čez linijo - zaključek prosto
- b) podaja čez linijo na tretjega - zaključek prosto
- c) podaja čez linijo na tretjega - zaključek neposredno



Skica 11: Igralna oblika 10:10

OPIS:

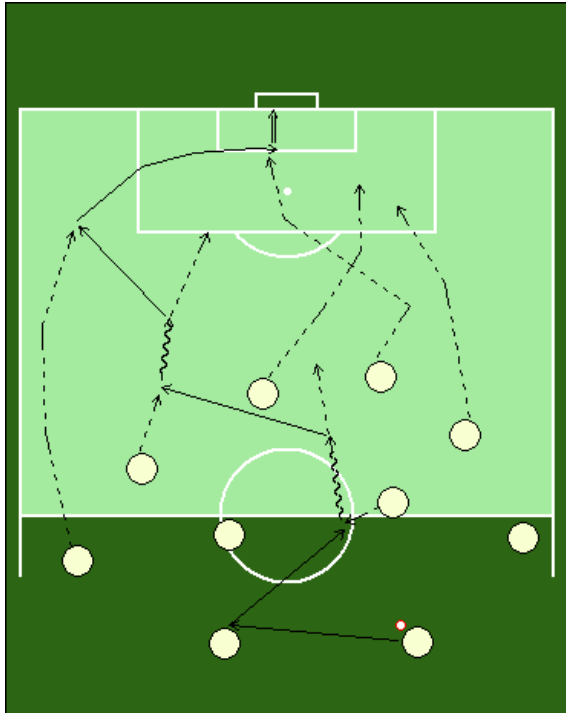
Igra 10:10 na dvoje vrat v štirih prostorih

Igra v štirih prostorih. Ekipa lahko pride v prostor samo s podajo čez linijo. Zaključek na gol je lahko samo v napadalnem (prvem ali četrtem) prostoru.

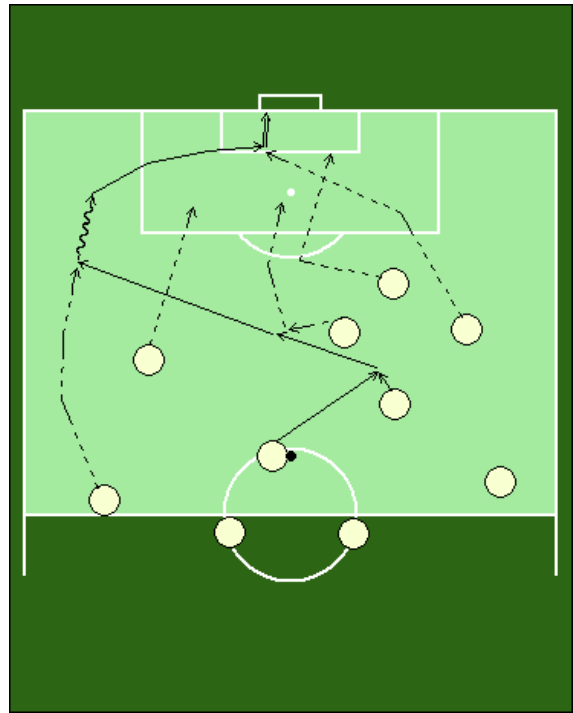
- a) podaja čez linijo
- b) podaja čez linijo v prostor naprej; podaja v prostor nazaj ni več dovoljena
- c) v prostoru 1 in 3 samo en dotik, v prostoru 2 in 4 pa prosto število dotikov
- d) enako kot C primer, v vsakem prostoru se lahko igra največ 15 sekund

b) podaja s krilnega položaja

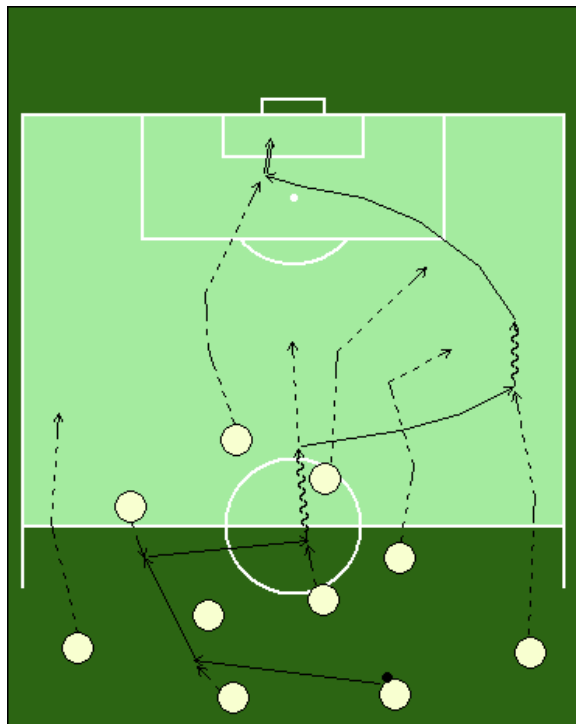
- priprava zaključka napada (predložek) je največkrat sledila po podaji na tretjega igralca na krilni položaj
- predložek je bil največkrat usmerjen na prvo vratnico
- v zaključku akcije (kazenskem prostoru) so bili 3-4 igralci



Slika 154: Primer reprezentance Španije

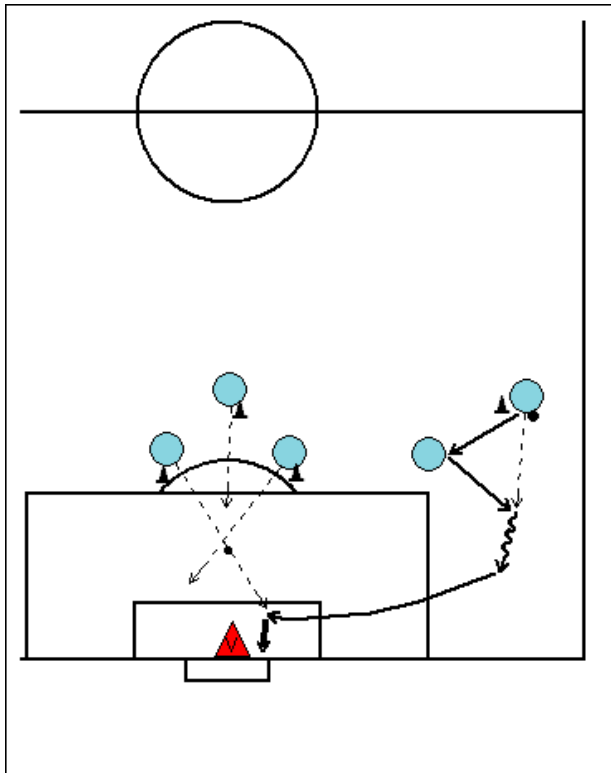


Slika 155: Primer reprezentance Nemčije



Slika 156: Primer reprezentance Italije

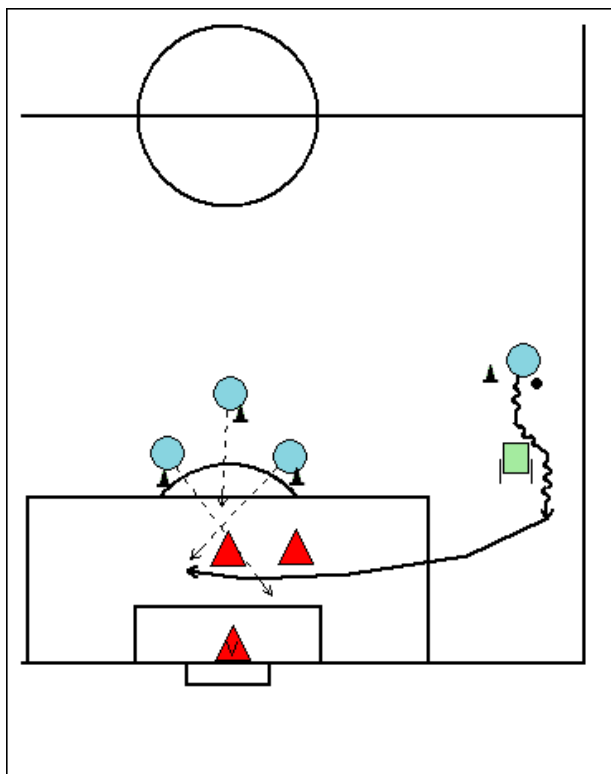
Primer vaj:
a) igralne situacije



Skica 12: Igralna situacija 3:0

OPIS:
Zaključek 3:0 po predlošku

Dvojna podaja na krilnem položaju in predložek na prvo vratnico.

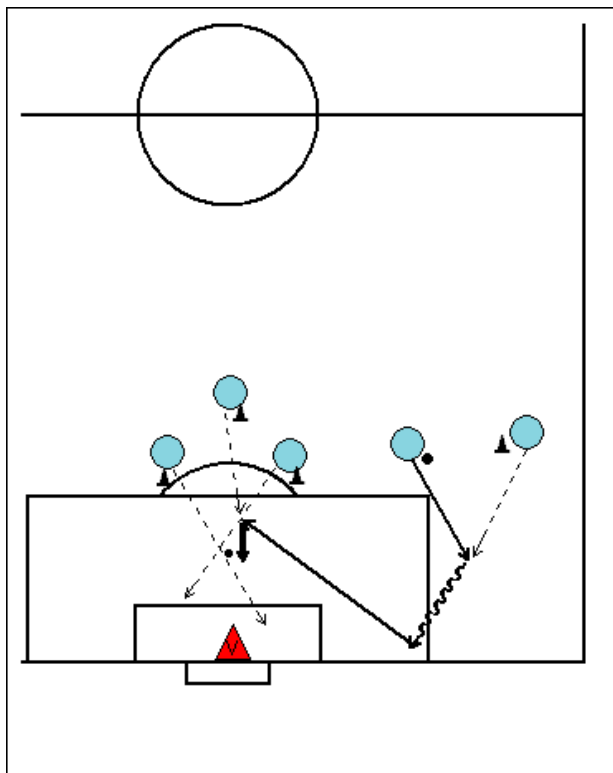


Skica 13: Igralna situacija 3:2

OPIS:
Zaključek 3:2 po predlošku

Vodenje in varanje na krilnem položaju in predložek na drugo vratnico.

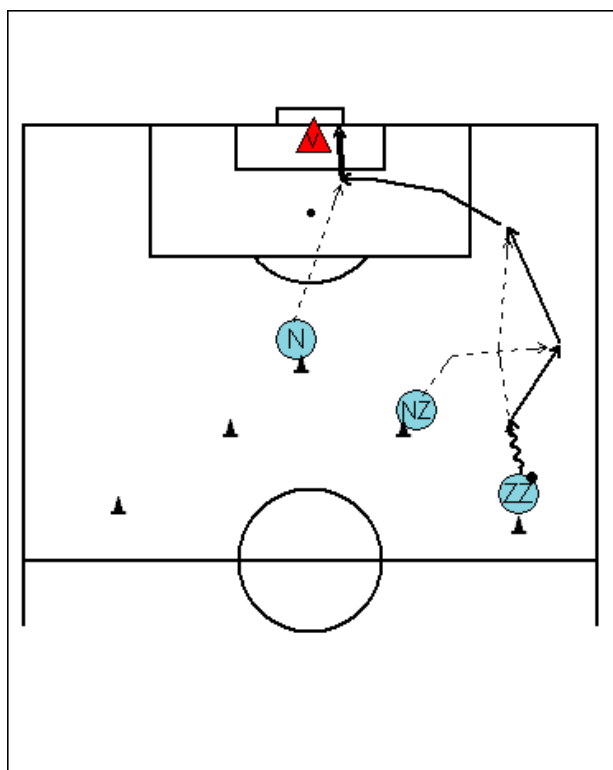
- a) pasivna obrambna igralca
- b) aktivna obrambna igralca



Skica 14: Igralna situacija 3:0

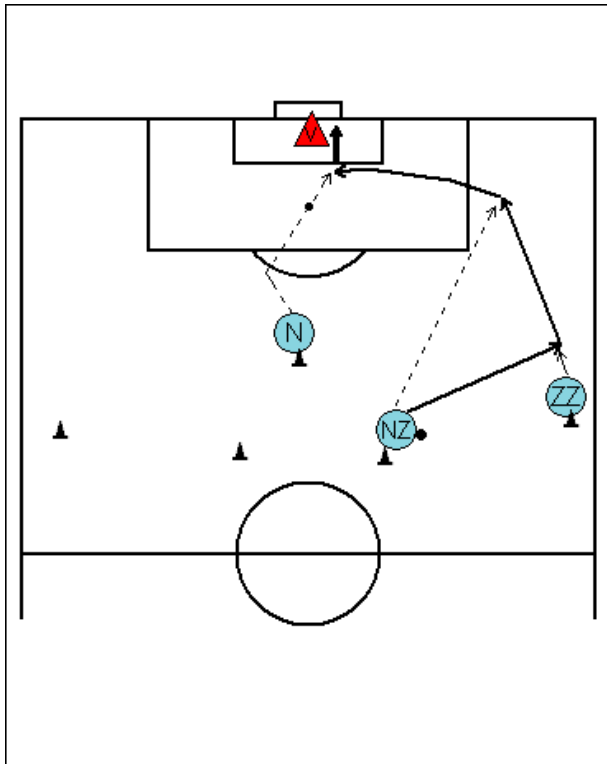
OPIS:
Zaključek 3:0 po predlošku

Podaja v prostor in prodor na krilnem položaju in podaja nazaj (na vrh kazenskega prostora).



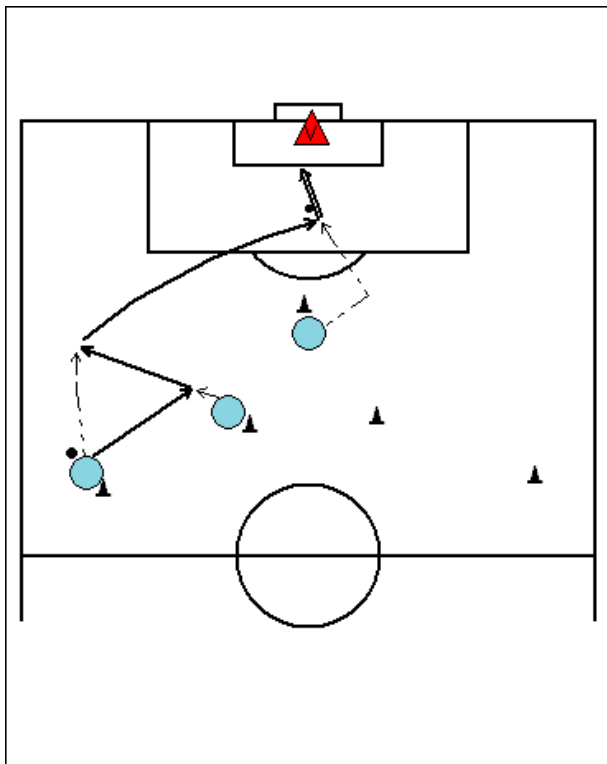
Skica 15: Igralna situacija 3:0

OPIS:
Zaključek 3:0 po dvojni podaji na krilnem položaju in predložkom na prvo vratnico



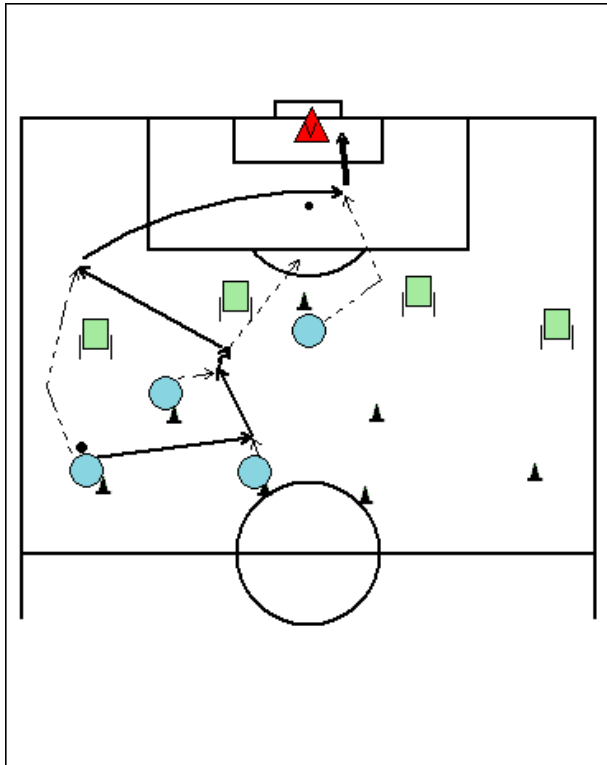
OPIS:
Zaključek 3:0 po dvojni podaji (vtekanje notranjega zveznega igralca) in predložkom na prvo vratnico

Skica 16: Igralna situacija 3:0



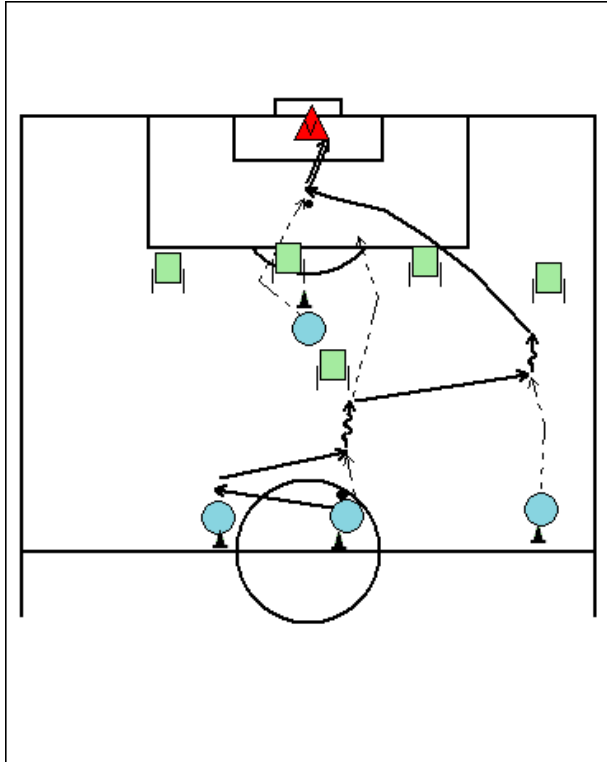
OPIS:
Zaključek 3:0 po dvojni podaji na krilnem položaju in s predložkom

Skica 17: Igralna situacija 3:0



OPIS:
Zaključek 4:0 po podaji na krilni položaj in s predložkom

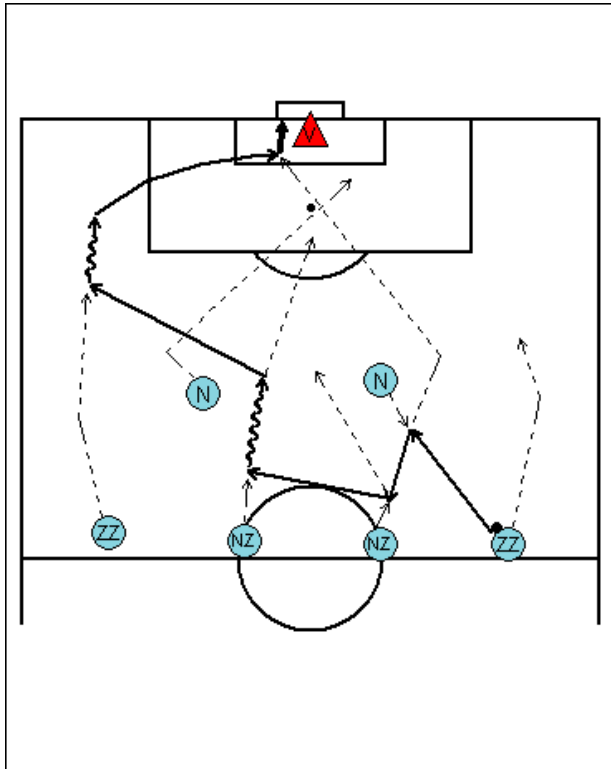
Skica 18: Igralna situacija 4:0



OPIS:
Zaključek 4:0 po podaji na krilni položaj in s predložkom

Obračanje strani igre,
- zunanji zvezni vodi žogo direktno na obrambnega igralca (lutka) in poda na krilni položaj,
- predložek.

Skica 19: Igralna situacija 4:0

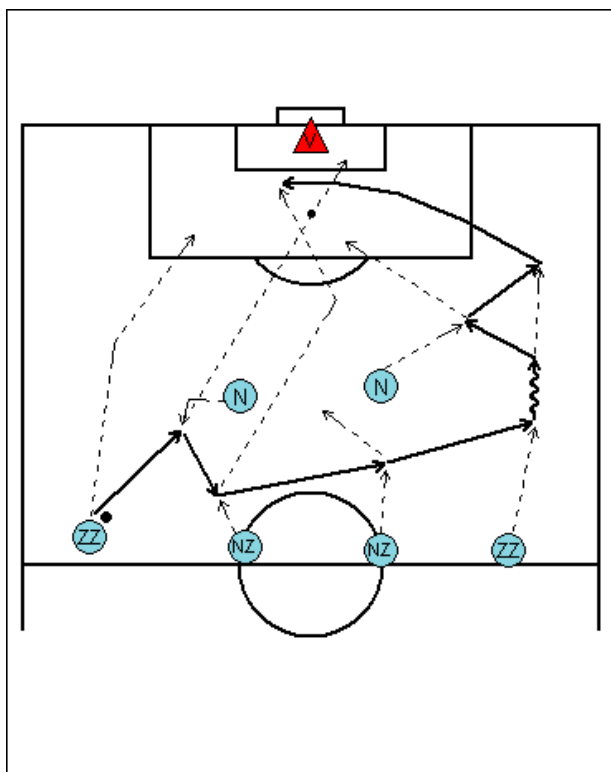


Skica 20: Igralna situacija 6:0

OPIS:

Zaključek 6:0 s podajo na krilni položaj in s predložkom

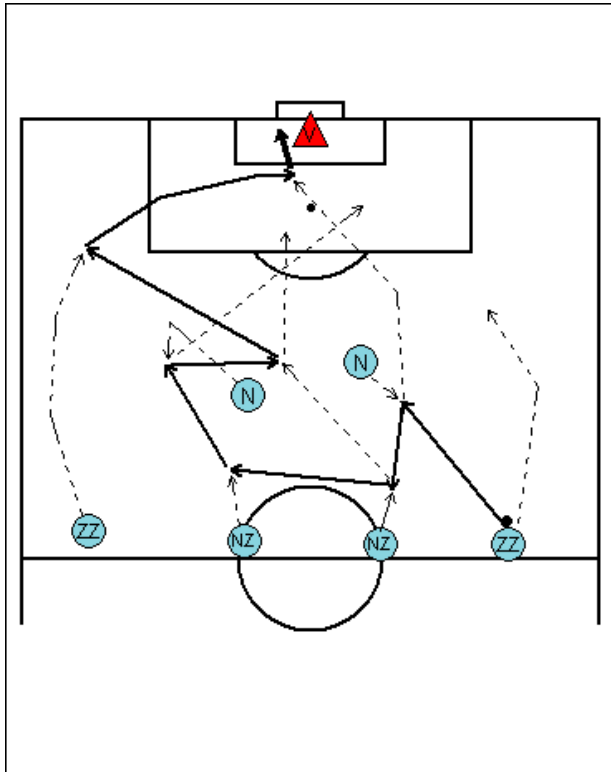
- povratna podaja napadalca in podaja v širino
- prodor notranjega zveznega igralca (direktno na branilca) in podaja na krilni položaj
- predložek
- * v kazenskem prostoru na zaključku so obvezno trije igralci



Skica 21: Igralna situacija 6:0

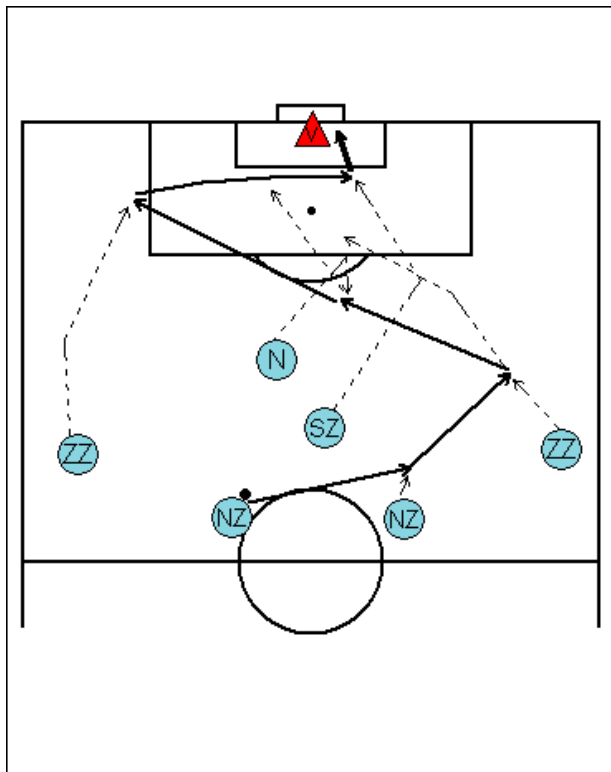
OPIS:

Zaključek 6:0 z dvojno podajo na krilnem položaju in s predložkom



OPIS:
Zaključek 6:0 s podajo na tretjega na krilni položaj in s predložkom

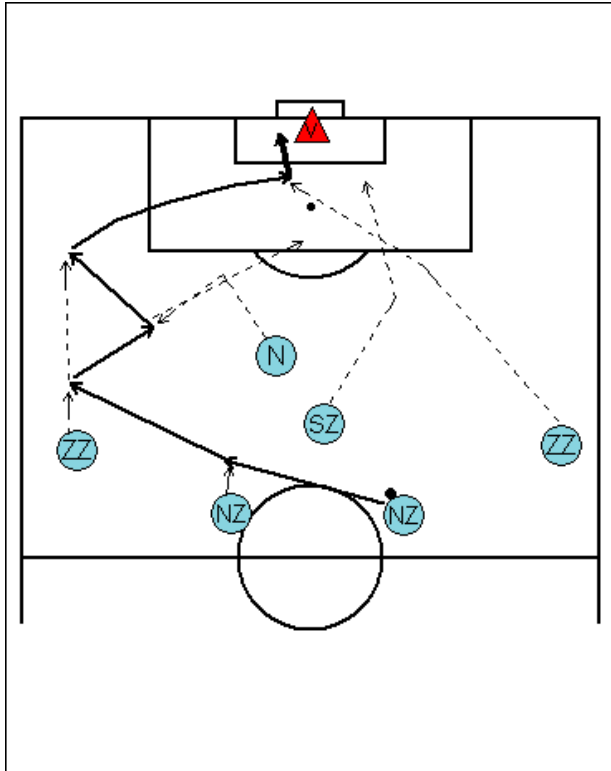
Skica 22: Igralna situacija 6:0



OPIS:
Zaključek 6:0 s podajo na krilni položaj in s predložkom

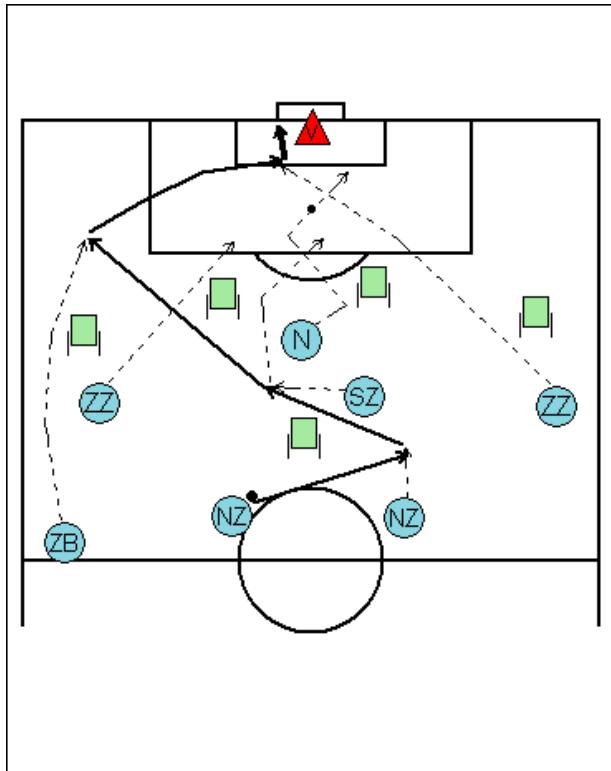
Obračanje strani igre preko napadalca s podajo na krilni položaj in predložek na drugo vratnico.

Skica 23: Igralna situacija 6:0



OPIS:
Zaključek 6:0 z dvojno podajo na krilnem položaju in s predložkom

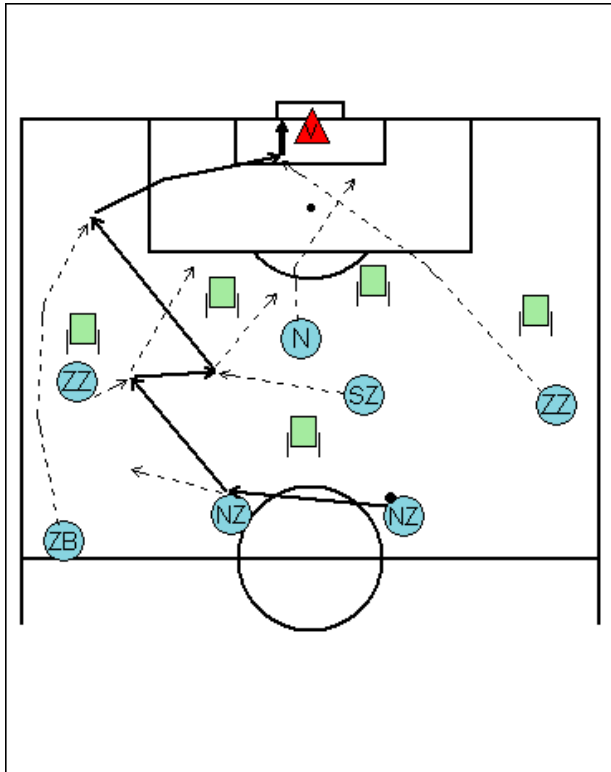
Skica 24: Igralna situacija 6:0



OPIS:
Zaključek 7:0 s podajo na tretjega (na zunanjega branilca) na krilni položaj in s predložkom

- a) uporaba ovir (lutk)
- b) pasivni obrambni igralci
- c) aktivni obrambni igralci v zaključku akcije (po predložku)

Skica 25: Igralna situacija 7:0



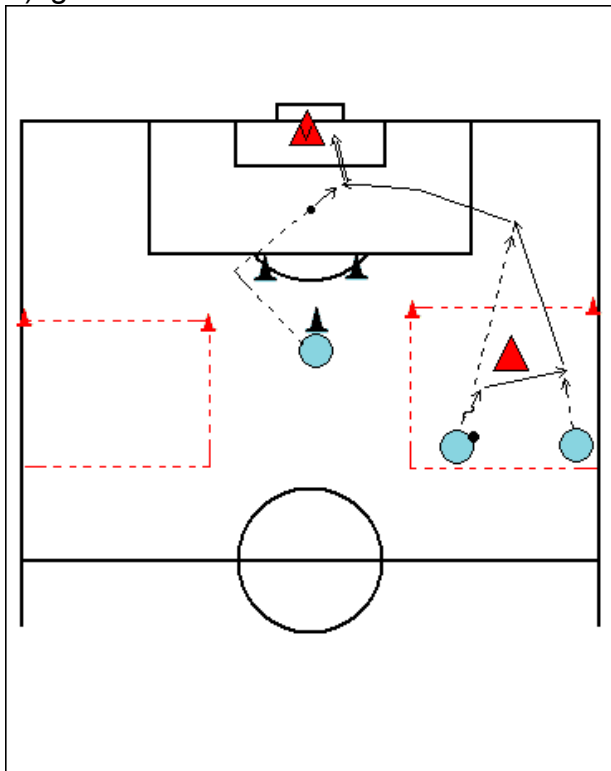
OPIS:

Zaključek 7:0 s podajo na tretjega (na zunanjega branilca) na krilni položaj in s predložkom

- a) uporaba ovir (lutk)
- b) pasivni obrambni igralci
- c) aktivni obrambni igralci v zaključku akcije (po predložku)

Skica 26: Igralna situacija 7:0

b) igralne oblike



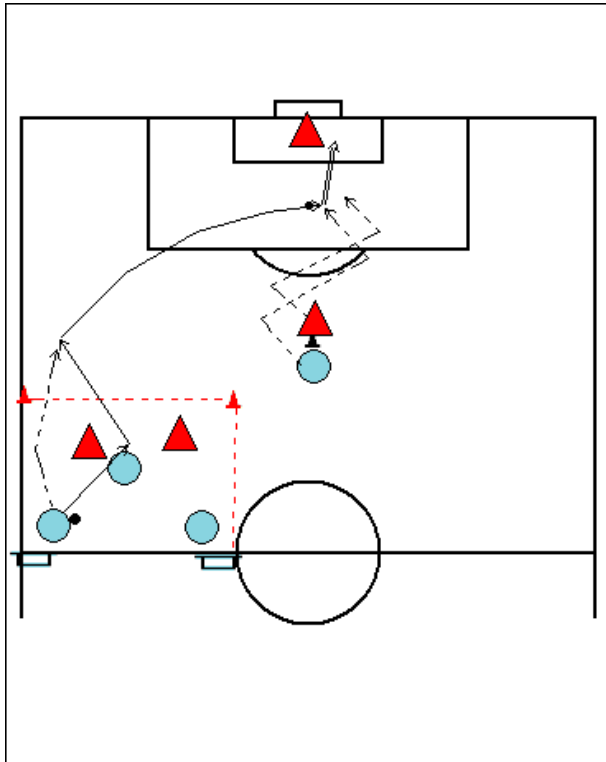
OPIS:

Igra 2:1 v omejenem prostoru s podajo čez linijo in predložkom

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

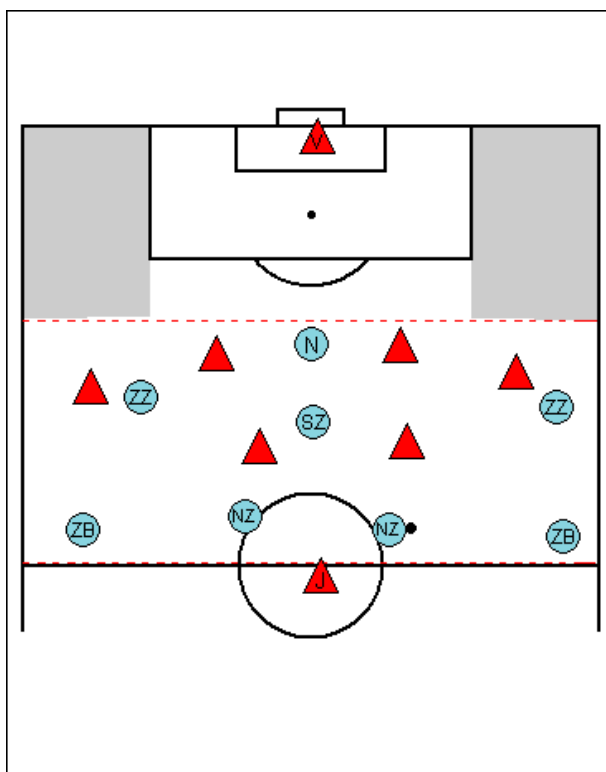
Skica 27: Igralna oblika 2:1



Skica 28: Igralna oblika 3:2 + 1:1

OPIS:
Igra 3:2 + 1:1

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.

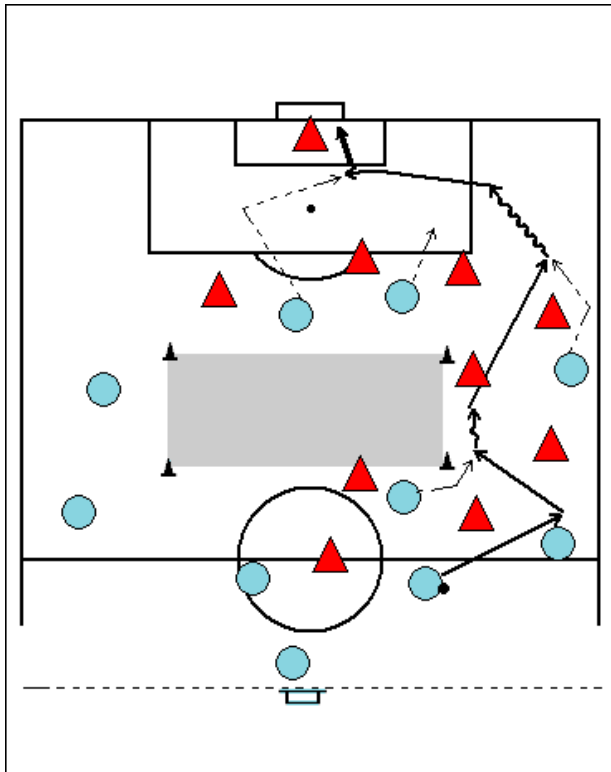


Skica 29: Igralna oblika 8:6 + 1

OPIS:
Igra 8:6 + 1 (napad – obramba)

Igra v označenem prostoru. Cilj napadalnega moštva je podaja čez linijo in zaključek. Cilj branečega moštva je podaja na jokerja.

- a) podaja čez linijo na tretjega + potrditev (še ena podaja) in zaključek
 - a1) branilci ne smejo v prostor pred vratarjem
 - a2) branilci lahko v prostor pred vratarjem
- b) podaja čez linijo + potrditev in gol (1 točka); podaja čez linijo v označen (zatemnjen) prostor + predložek + gol (3 točke)
 - b1) branilci ne smejo v prostor pred vratarjem
 - b2) branilci lahko vstopijo v prostor pred vratarjem

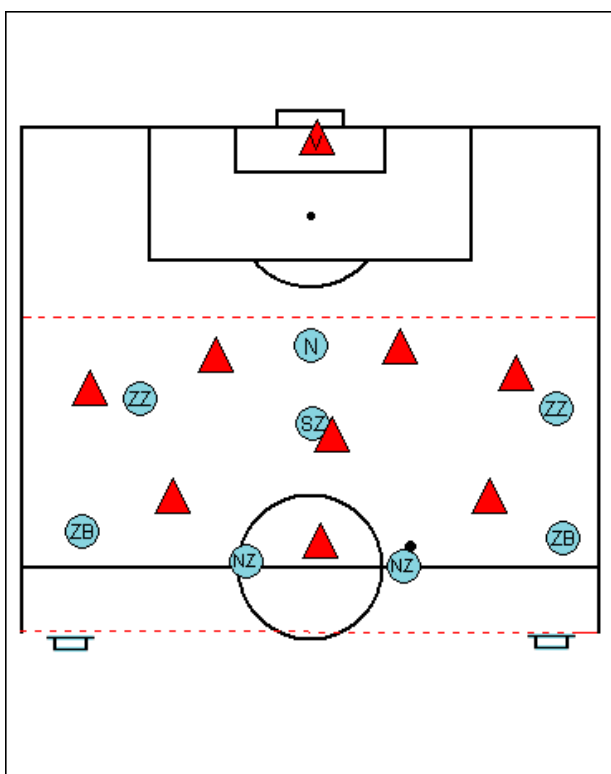


Skica 30: Igralna oblika 9:9

OPIS:

Igra 9:9 z omejenim prostorom na sredini igrišča

Igra v zatemnjenem prostoru ni dovoljena (podaja skozi prostor ali tek igralca nista dovoljena). Dovoljena je dolga podaja čez zatemnjen prostor. Moštvo poskuša zaključiti napad po prehodu v napad po krilnem položaju.



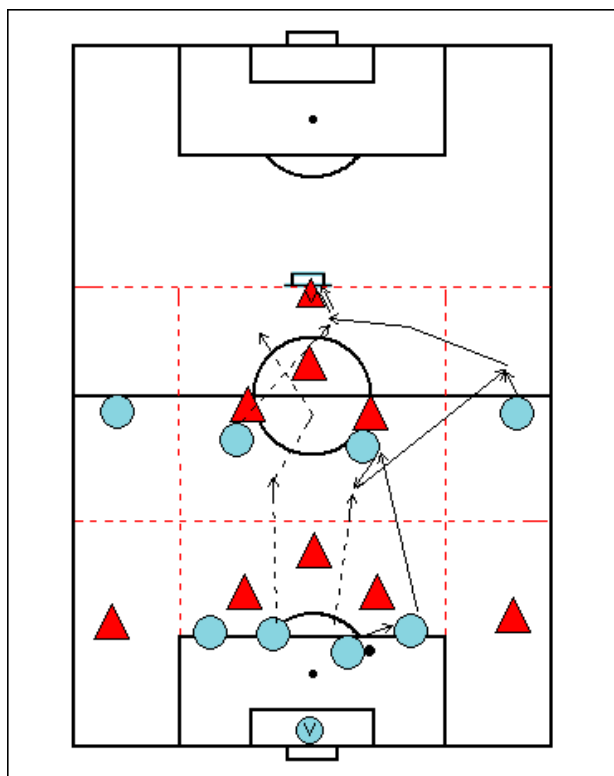
Skica 31: Igralna oblika 8:8

OPIS:

Igra 8:8 (napad – obramba)

Igra v označenem prostoru. Napadalno moštvo poskuša zaključiti napad s predhodno podajo čez linijo (dvojna podaja, podaja na tretjega); braneče moštvo izpopolnjuje pripravo napada po bočnem položaju in igra na dva gola.

- a) gol z nogo (1 točka);
- gol z glavo (3 točke)



Skica 32: Igralna oblika 4:3 + 2:3 + (2)

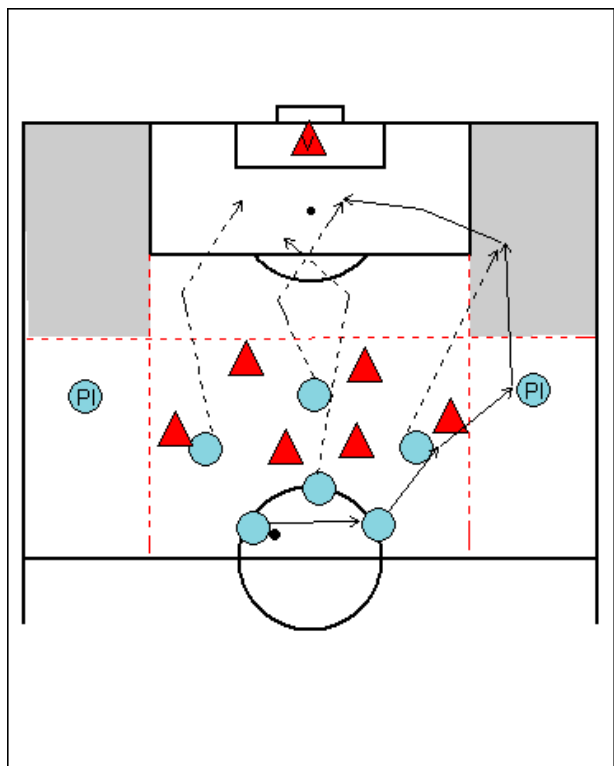
OPIS:

Igra 4:3 + 2:3 + 2 prosta igralca na krilnem položaju

Igra v obrambnem prostoru in podaja čez linijo v napadalni prostor. V napadalni prostor se lahko vključi en igralec. V napadalnem prostoru pred zaključkom sledi podaja na bočni položaj do prostega igralca (obrambni igralec ne sme v ta prostor) in predložek v kazenski prostor. V zaključku so trije napadalci.

a) prosto

b) pred predložkom dvojna podaja prostega igralca in napadalca

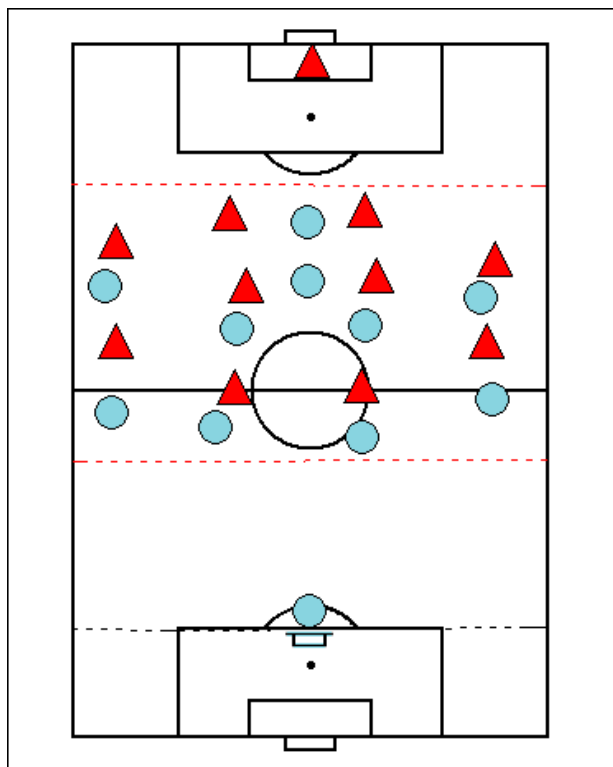


Skica 33: Igralna oblika 6:6 + 2

OPIS:

Igra 6:6 + 2 s prostima igralcema na krilnih položajih

Igra 6:6 v sredinskem polju - dva dotika. Prehod v napadalno polje je mogoč s podajo preko linije ali s podajo na prostega igralca na krilnem položaju, od koder sledi podaja v zatemnjen prostor - sledi predložek. Branilci se lahko vračajo nazaj v obrambno polje, vendar ne v zatemnjen prostor. Cilj branečega moštva je odvzem žoge in štiri zaporedne podaje (napadalci izvajajo presing takoj po izgubljeni žogi).

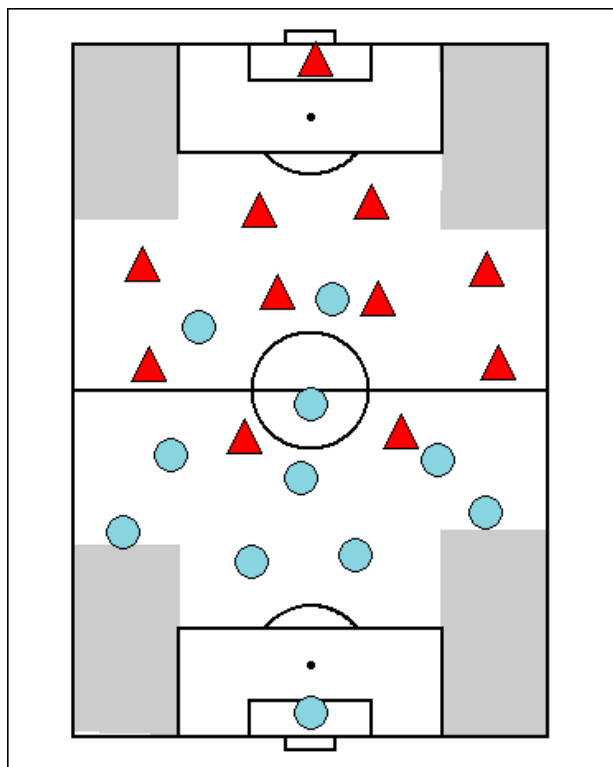


Skica 34: Igralna oblika 10:10

OPIS:

Igra 10:10 na dvoje vrat s podajo čez linijo

Igra 10:10 na zmanjšanem prostoru. Ekipo lahko pride v napadalni prostor samo s podajo čez linijo, kjer sledi še ena podaja (potrditev) in neposredni strel na gol. Branilci lahko vstopajo v obrambni prostor.



Skica 35: Igralna oblika 11:11

OPIS:

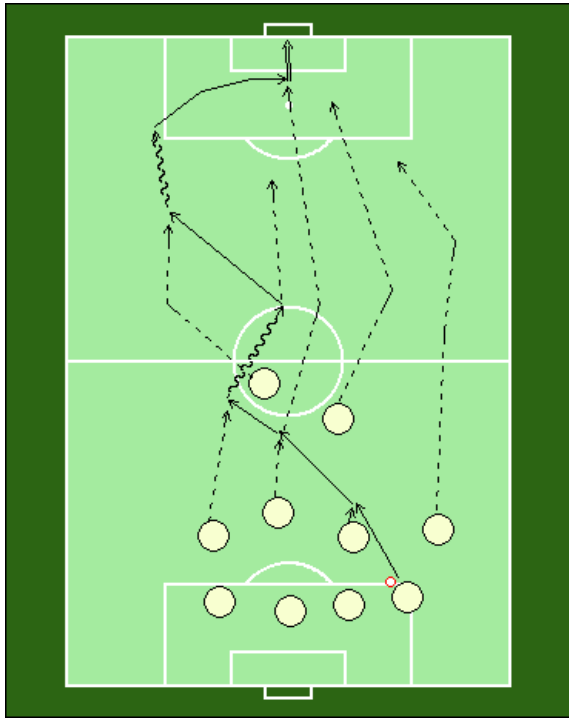
Igra 11:11 na dva gola

Igra 11: 11 na dva gola. Če pride žoga v označen (zatemnjen) prostor v napadalni polovici, mora neposredno slediti predložek.

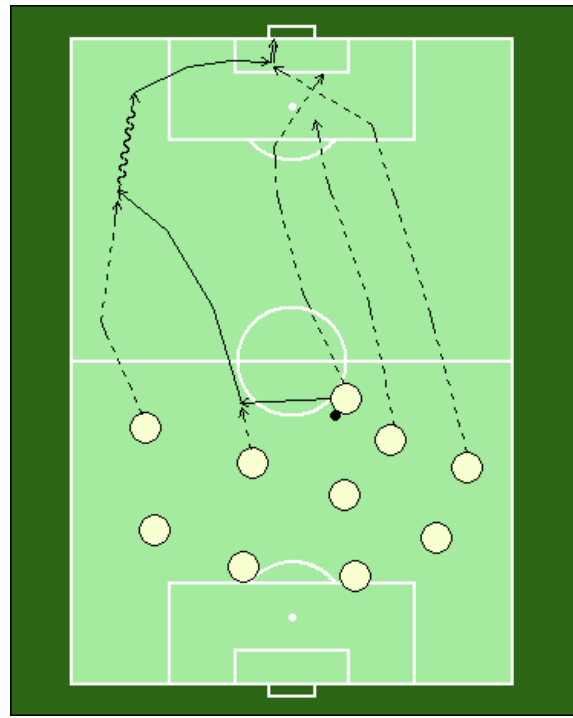
- a) prosto
- b) podaje samo naprej

c) protinapad

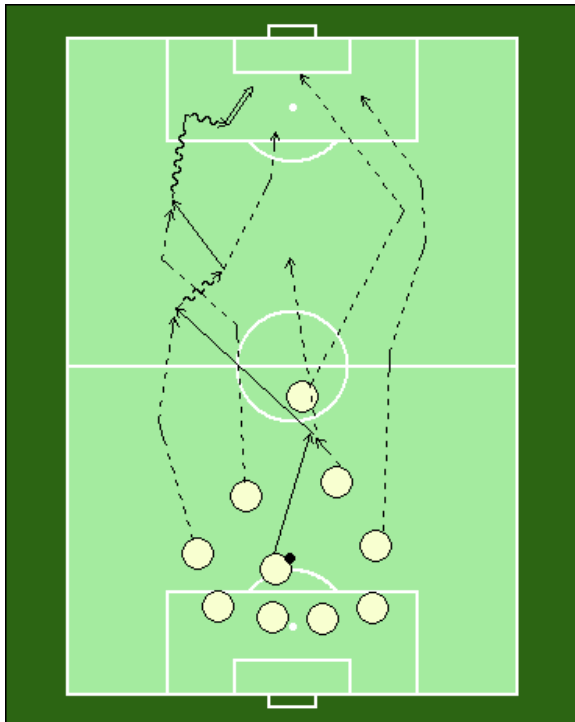
- začetek protinapada na obrambni polovici, sledila je podaja v sredino, nato podaja na krilni položaj in predložek
- v zaključku protinapada so bili 2-3 igralci



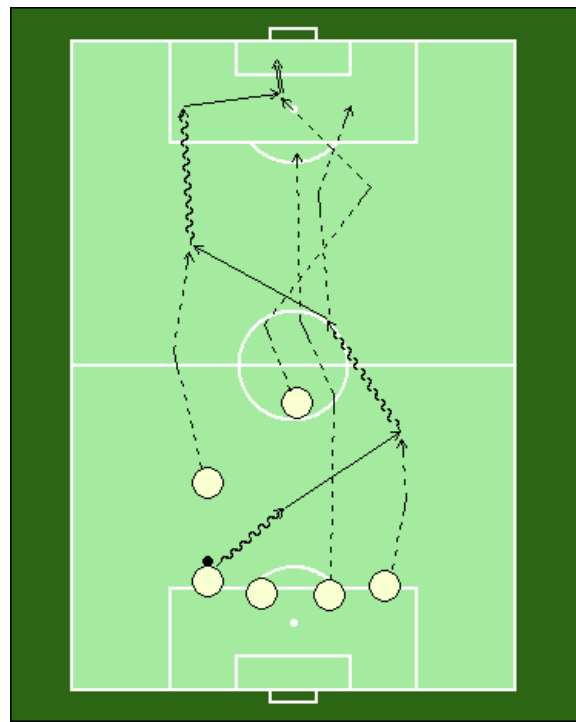
Slika 157: Primer reprezentance Španije



Slika 158: Primer reprezentance Nemčije

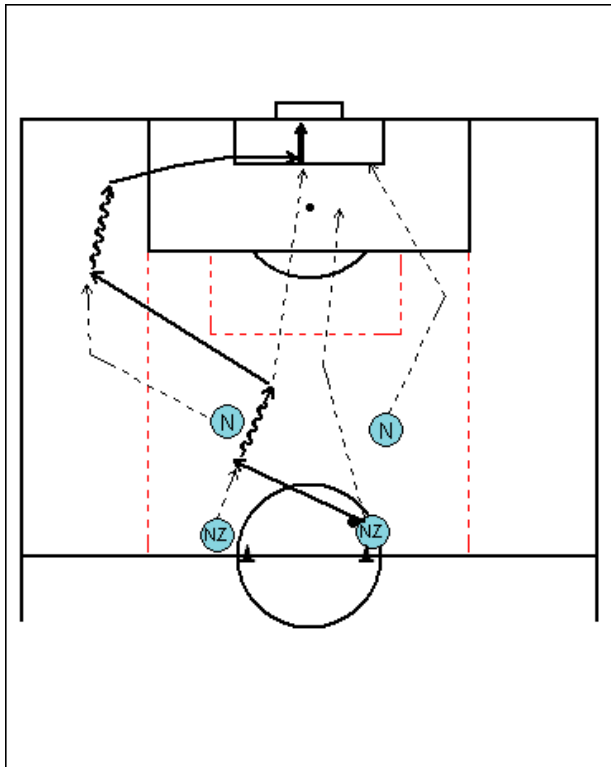


Slika 159: Primer reprezentance Rusije



Slika 160: Primer reprezentance Portugalske

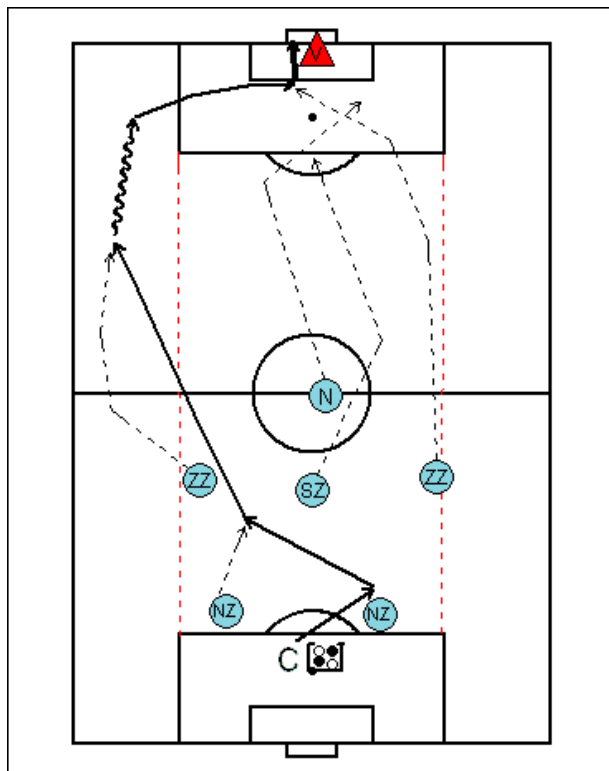
Primer vaj:
a) igralne situacije



OPIS:
Zaključek 4:0 iz protinapada s predložkom

- podaja notranjemu zveznemu igralcu; napadalec na strani žoge se odkriva v širino izven označenega polja
- zvezni igralec žogo vodi in jo poda v širino na napadalca (v označenem prostoru nad kazenskim prostorom ni igre)
- sledi predložek
- v zaključku napada so vsi trije igralci.

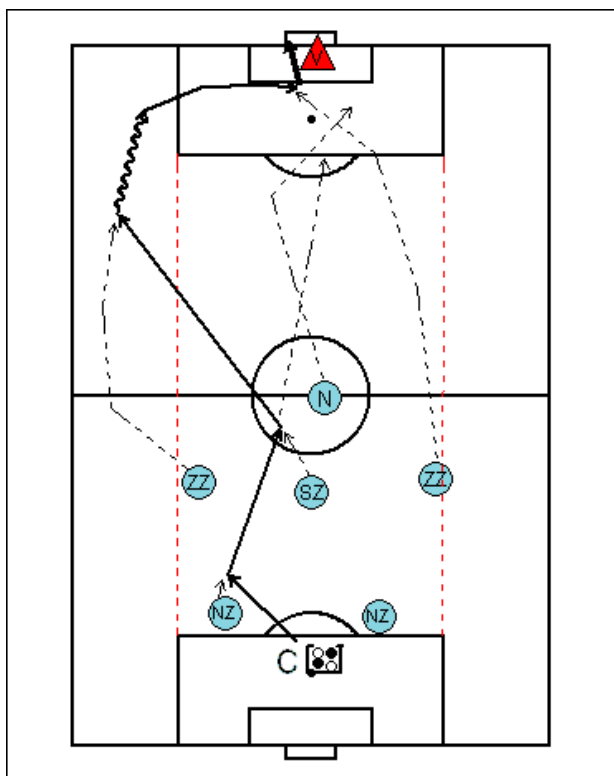
Skica 36: Igralna situacija 4:0



OPIS:
Zaključek 6:0 iz protinapada s predložkom

Podaja notranjemu zveznemu igralcu, ki nadaljuje protinapad s podajo v širino na krilni položaj (na zunanjega zveznega igralca), sledi predložek in zaključek na gol.

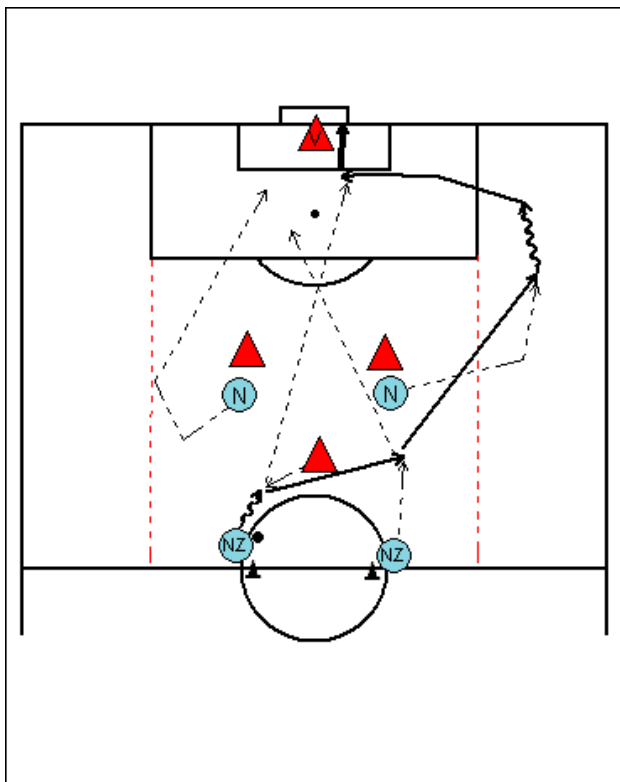
Skica 37: Igralna situacija 6:0



Skica 38: Igralna situacija 6:0

OPIS:
Zaključek 6:0 iz protinapada s predložkom

b) igralne oblike

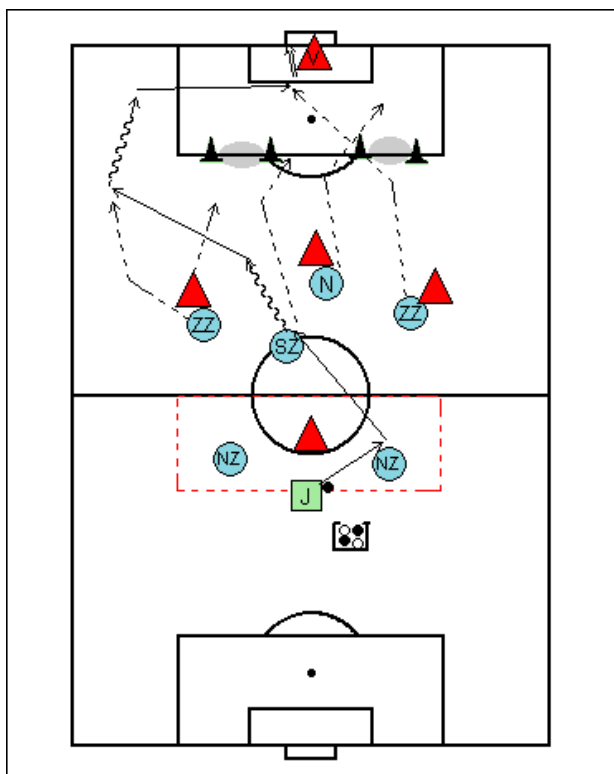


Skica 39: Igralna oblika 4:3

OPIS:
Igra 4:3 iz protinapada s predložkom

Igra 4:3 v omejenem prostoru. Cilj napadalcev je v 10 sekundah zaključiti napad. Napadalci se lahko gibajo izven označenega polja, vendar mora takrat slediti predložek. Če branilci odvzamejo žogo ali poteče čas napada, se igra zaključí.

- a) pasivna obramba
- b) aktivna obramba



Skica 40: Igralna oblika 2:1 + 4:3

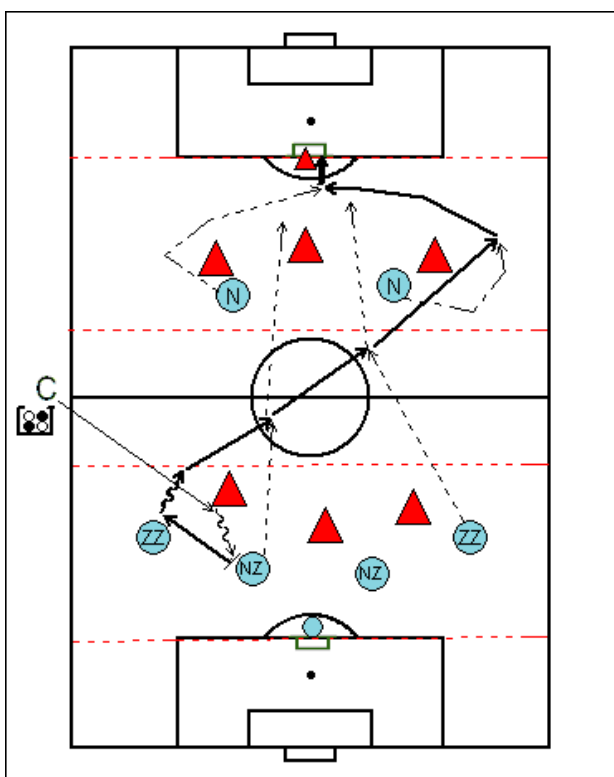
OPIS:

Igra 2:1 + 4:3

Igralci imajo 10 sekund časa, da zaključijo napad. Igro vedno začne joker.

Igra 2:1 na zmanjšanem prostoru - podaja čez sredinsko črto. V napadalnem polju lahko igralci podajajo žogo samo naprej. Cilj napadalcev je podaja skozi mali gol in nato še zaključek na veliki gol (gol šteje 3 točke) ali podati žogo na bočni položaj, sledi predložek ter zaključek na gol (gol šteje 1 točko).

Branilci poskušajo odvzeti žogo in jo podati jokerju, ki se giba po označeni liniji.



Skica 41: Igralna oblika 4:3 + 2:3

OPIS:

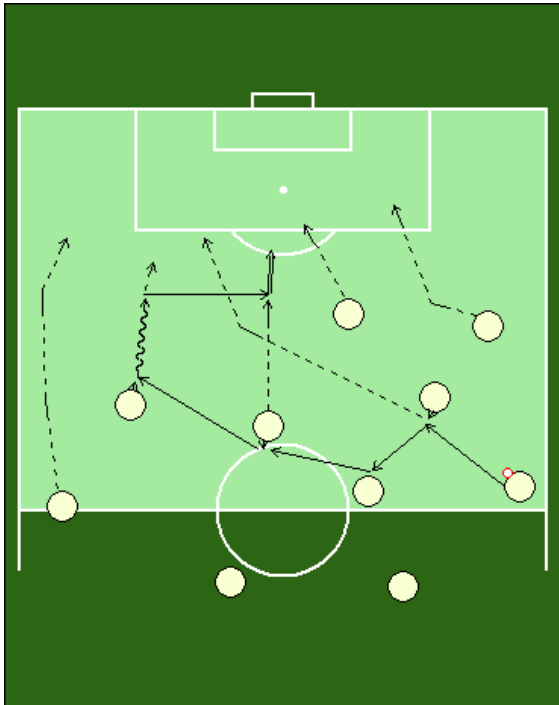
Igra 4:3 + 2:3

Trener vrže žogo v eno napadalno polje. Po odvzeti žogi branilcev sledi protinapad; - podaja čez linijo v prazno sredinsko polje in podaja čez linijo v napadalno polje ter hkrati vključevanje dveh zveznih igralcev v napadalno polje - napad lahko traja največ 12 sekund.

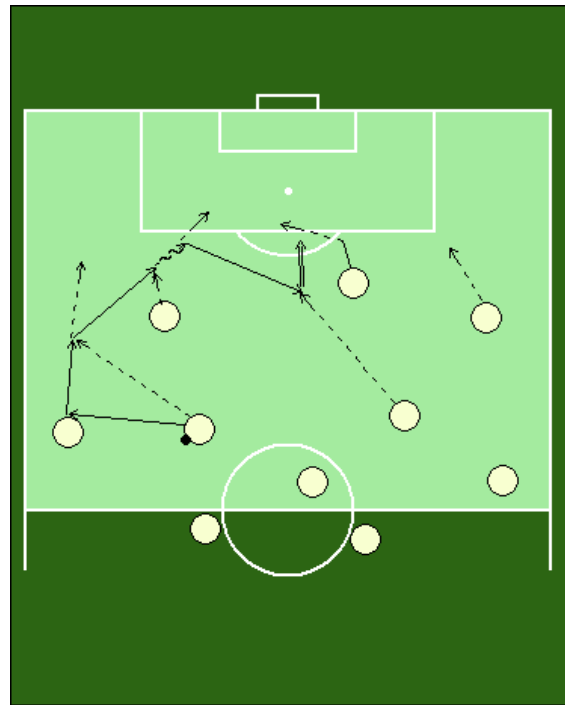
*Če moštvo, ki se poskuša obraniti protinapada odvzame žogo, sledi takoj protinapad nazaj. Po tem se igra prekine in se začne od začetka.

d) udarec z druge vrste

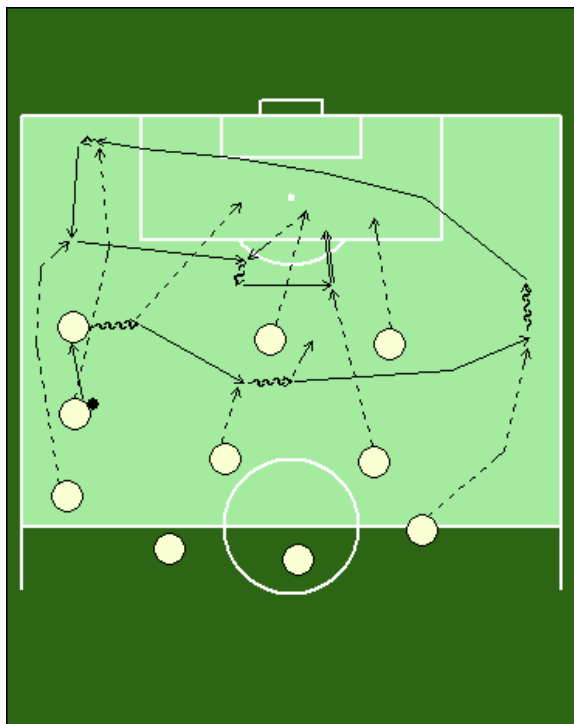
- priprava zaključka napada je potekala z menjavo strani igre in podajo v sredino
- akcijo je največkrat zaključeval zvezni igralec (napadalec ni sodeloval v pripravi zaključka napada)



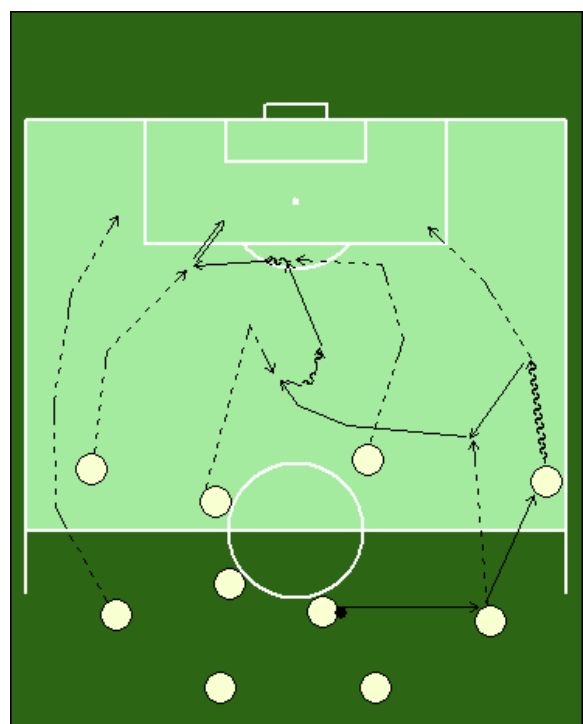
Slika 161: Primer reprezentance Španije



Slika 162: Primer reprezentance Turčije

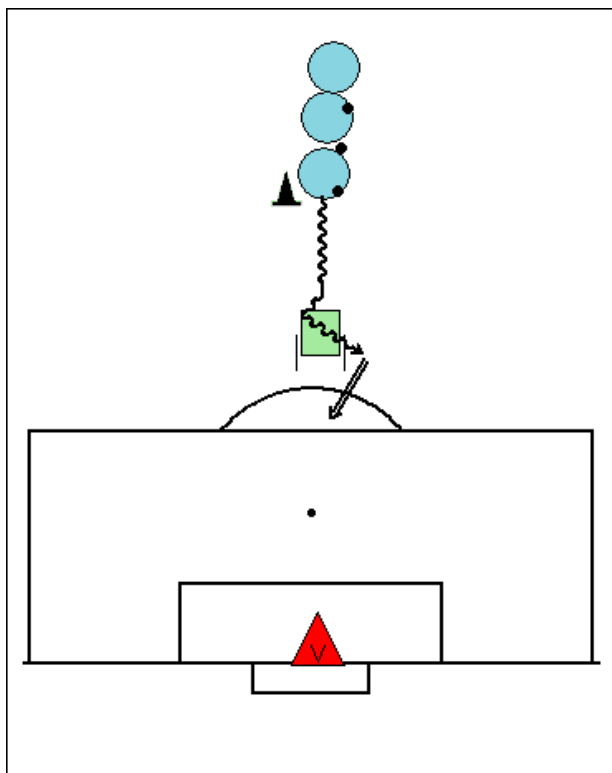


Slika 163: Primer reprezentance Portugalske



Slika 164: Primer reprezentance Nizozemske

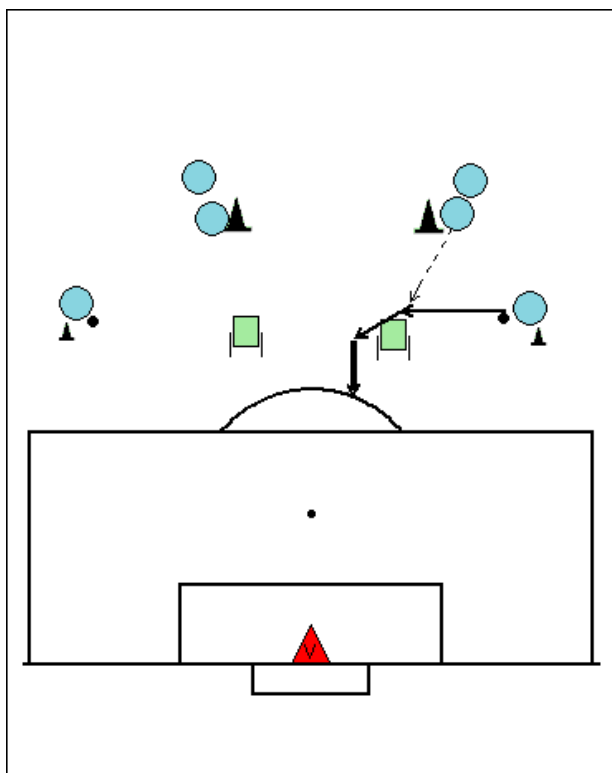
Primer vaj:
a) igralne situacije



Skica 42: Igralna situacija 1:0

OPIS:
Strel na gol po varanju

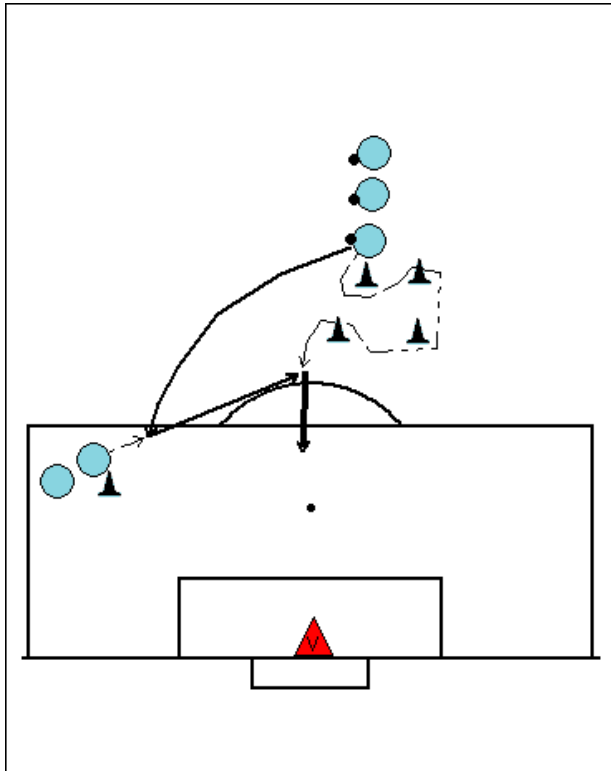
Igralec vodi žogo do ovire (lutke), kjer sledi varanje in udarec na gol.



Skica 43: Igralna situacija 1:0

OPIS:
Strel na gol po sprejemu žoge

Igralec teče proti голу in izvede sprejem žoge v gibanju mimo igralca (lutke) ter zaključi akcijo s strelom na gol.

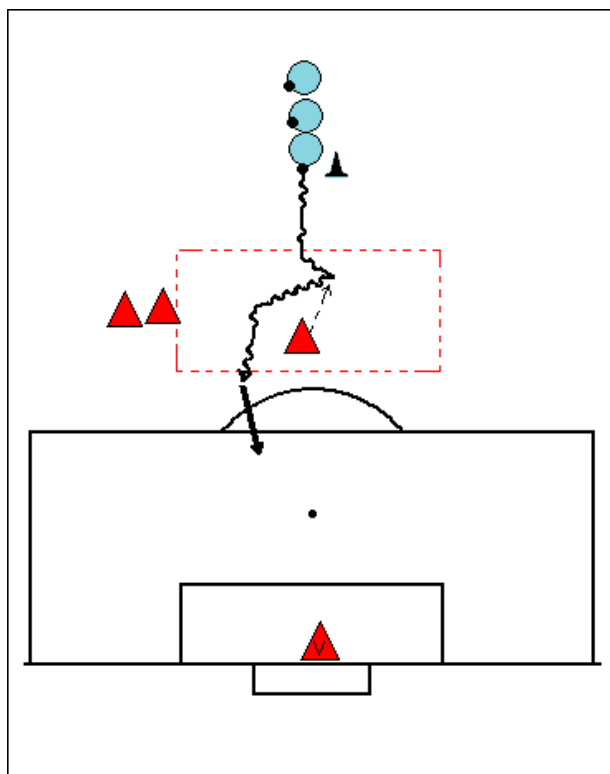


OPIS:

Direktni strel na gol po povratni podaji

Napadalec izvede dolgo podajo do branilca in takoj v maksimalni hitrosti teče okoli stožcev (tek s spremembo smeri). Branilec s povratno podajo po tleh omogoči napadalcu strel s prvim dotikom.

Skica 44: Igralna situacija 1:0

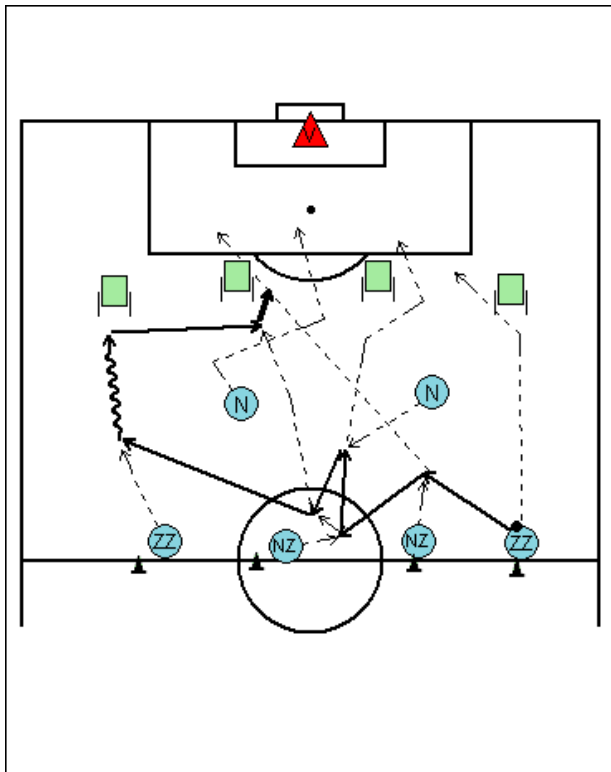


OPIS:

Zaključek po igri 1:1

Napadalec poskuša v označenem polju preigrati branilca in po prodoru čez črto zaključiti akcijo s strelom na gol.

Skica 45: Igralna oblika 1:1



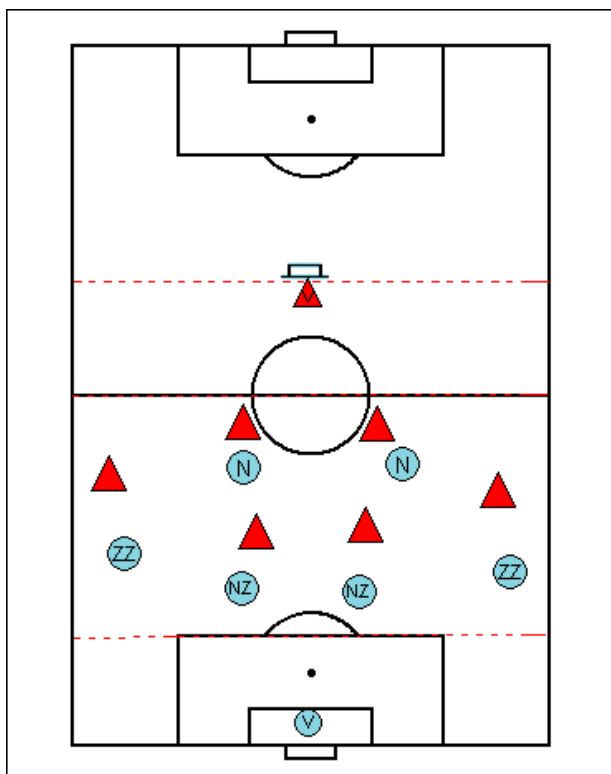
Skica 46: Igralna situacija 6:0

OPIS:

Zaključek 6:0 z udarcem z druge linije

Obračanje strani (po povratni podaji napadalca sledi podaja v širino) igre;
 - zunanji zvezni igralec vodi žogo direktno na obrambnega igralca (lutka) in poda v sredino,
 - notranji zvezni igralec zaključi akcijo s strelom na gol z druge linije

b) igralne oblike



Skica 47: Igralna oblika 6:6

OPIS:

Igra 6:6 (sistem 4-2) na dvoje vrat na zmanjšanem prostoru

Igra na celotnem zmanjšanem prostoru.

Zaključek akcije je mogoč samo:

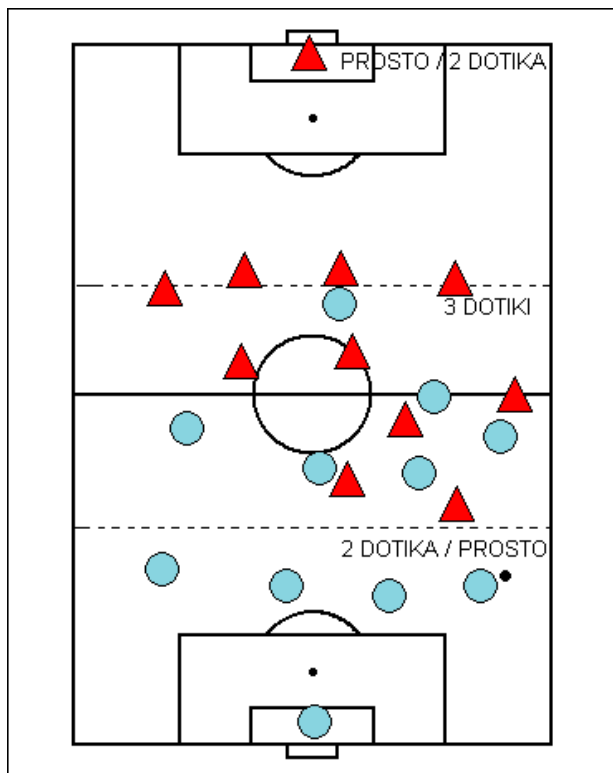
- s podajo čez linijo in neposredni strel na gol ali

- zaključek s strelom na gol izven označenega prostora (udarec z druge linije - gol šteje 2 točki).

a) prosto

b) 2 dotika

Igralne oblike – vse skupaj:

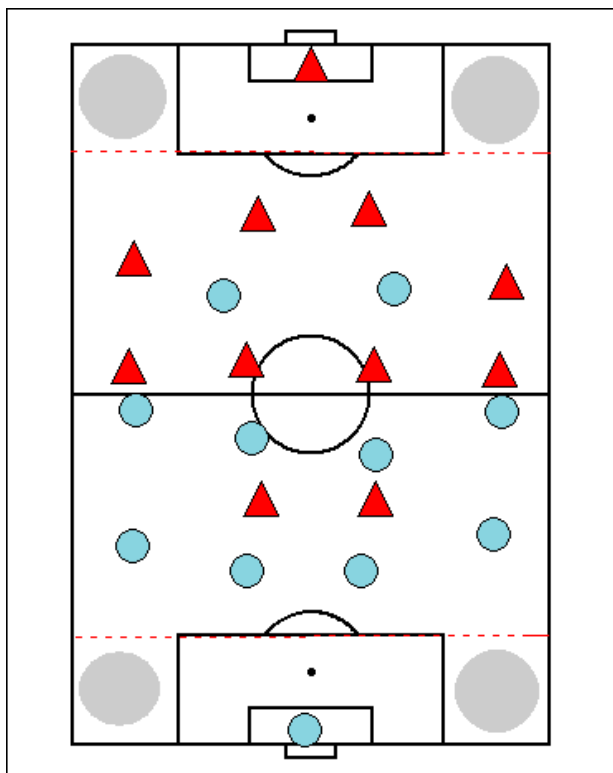


Skica 48: Igralna oblika 11:11

OPIS:

Igra 11:11 (sistem 1-4-4-2) na dvoje vrat v treh prostorih

Igra v treh prostorih. V obrambnem polju je dovoljena igra z dvema dotikoma, v sredinskem polju s tremi dotiki in v napadalnem polju je prosto število dotikov.



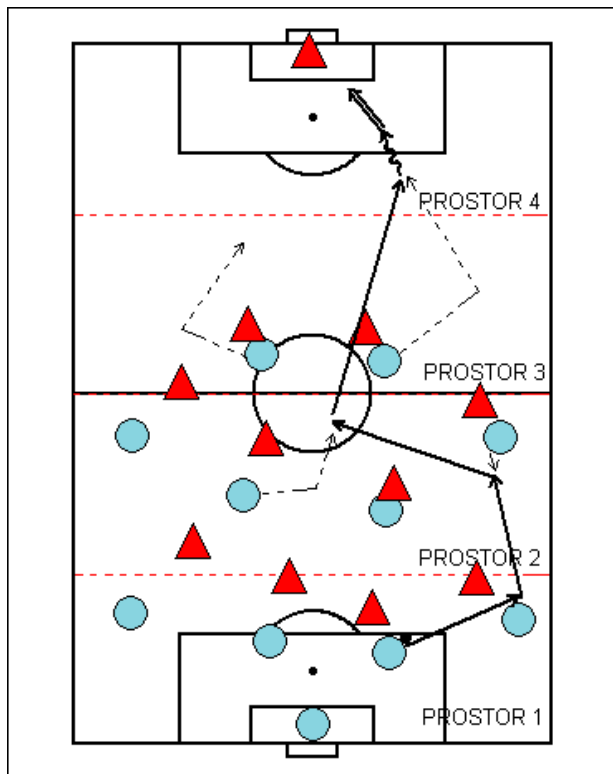
Skica 49: Igralna oblika 11:11

OPIS:

Igra 11:11 (sistem 1-4-4-2) na dvoje vrat

Prosta igra v polju:

- podaja čez linijo v napadalnem polju
- podaja v označen prostor (v ta prostor ne smejo branilci) in predložek
- udarec z druge linije.



OPIS:

Igra 11:11 (sistem 1-4-4-2) na dvoje vrat v štirih prostorih

Igra v štirih prostorih. Ekipa lahko pride v prostor samo s podajo čez linijo. Zaključek na gol je lahko samo v napadalnem (prvem ali četrtem) prostoru.

- a) podaja skozi en prostor (npr. podaja s prostora 2 v prostor 4)
- b) v prostoru 2 in 3 en dotik, v prostoru 1 in 4 prosto število dotikov

Skica 50: Igralna oblika 11:11

6.2 ZNAČILNOSTI POSAMEZNIH REPREZENTANC

ŠPANIJA

Na vseh treh analiziranih tekmah so v fazi napada igrali zelo raznovrstno.

Napade so zaključevali:

- s protinapadov,
- hitrega kontinuiranega napada,
- počasnega kontinuiranega napada,
- s podajami iz krilnega položaja,
- s podajami skozi sredino (podaja v globino),
- z udarci z druge vrste.

Zelo uspešni so bili v igri 1:1.

Tipične igralne situacije:

b) podaja v globino:

- večino globinskih žog je bilo podanih v kazenski prostor
- podaja v globino je bila največkrat na tretjega; tistega, ki predhodno ni sodeloval pri pripravi napada
- po globinski podaji je sledil takoj zaključek na gol

b) podaja s krilnega položaja

- priprava zaključka napada do predložka je bila raznolika
- predložek je bil največkrat usmerjen na prvo vratnico
- v zaključku akcije (kazenskem prostoru) so bili vedno 3-4 igralci

c) protinapad

- na vsaki tekmi so izvedli protinapad najmanj dvakrat
- začetek protinapada s strani, sledila je podaja v sredino, nato podaja na drugo stran in predložek
- v zaključku protinapada so bili 2-3 igralci

d) udarec z druge vrste

- na vsaki tekmi so poskušali tudi s streli z razdalje

NEMČIJA

Na vseh treh analiziranih tekmah so imeli manjšo posest žoge, manj priložnosti in manj udarcev v okvir vrat kot nasprotnik, vendar so bili zelo učinkoviti. Na vseh tekmah so bili nevarni v prekinitvah (koti, prosti streli s strani).

Tipične igralne situacije:

a) podaja s krilnega položaja

- predložek je bil največkrat izveden z leve strani in usmerjen na prvo vratnico
- zunanji zvezni igralec je vtekal vedno na prvo vratnico, napadalec pa na drugo vratnico
- v zaključku akcije (kazenskem prostoru) so bili večinoma 2-3 igralci

b) protinapad

- zaključek protinapada je bil vedno na levi strani, sledil je prodor in zaključek ali predložek v sredino, kjer je zunanji zvezni vtekal na prvo vratnico, napadalec pa na drugo vratnico

TURČIJA

Na dveh analiziranih tekmah je reprezentanca Turčije igrala zelo agresivno v fazi branjenja in raznovrstno v fazi napada.

Tipične igralne situacije:

a) udarec z druge vrste

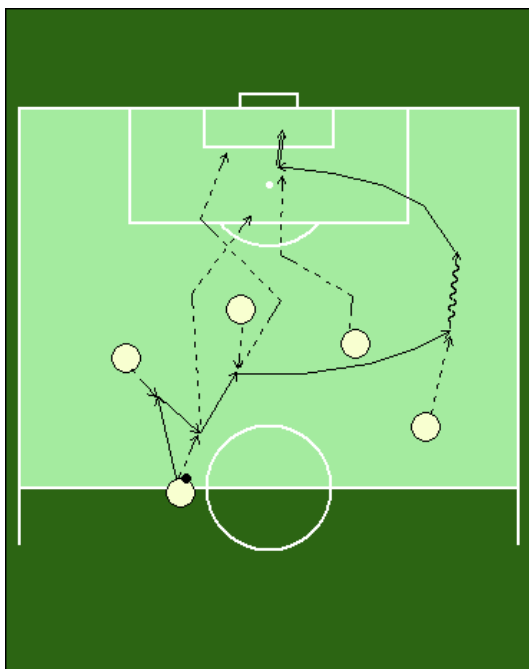
- pri udarcu z razdalje napadalec nikoli ni sodeloval pri pripravi in zaključku napada, ampak se je odkrival v globino (načelo globine)

Atipična igralna situacija:

a) podaja s krilnega položaja po diagonalni podaji

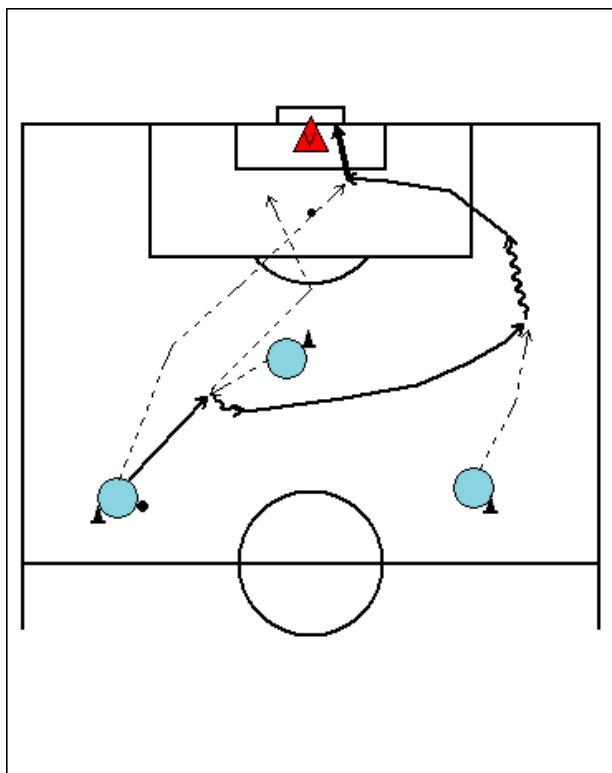
- predložek je bil usmerjen vedno na prvo vratnico

- v zaključku akcije (kazenskem prostoru) so bili večinoma 2-3 igralci



Slika 165

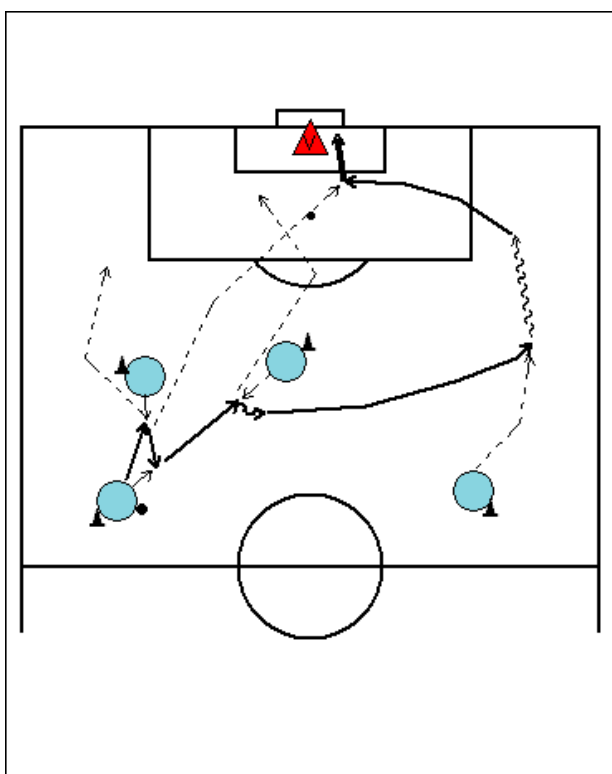
Primer vaj:
a) igralne situacije



OPIS:
Zaključek 3:0 s predložkom po diagonalni podaji

*3 igralci

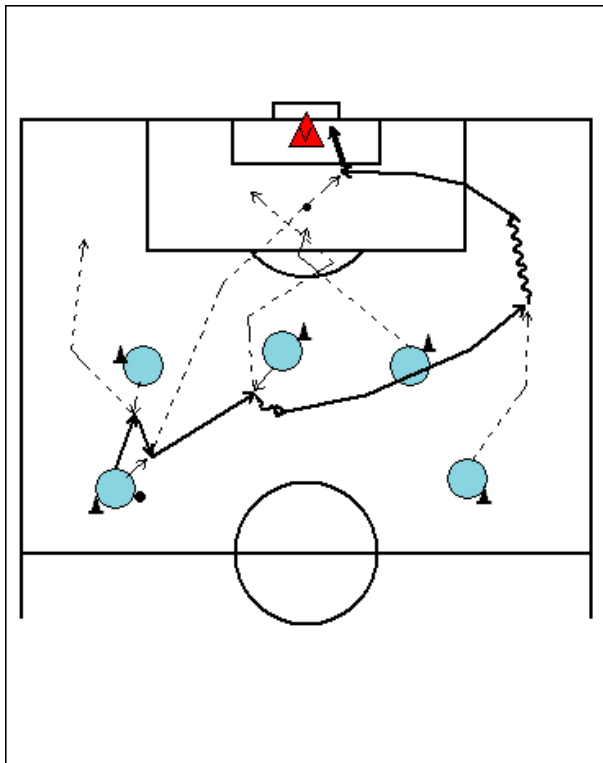
Skica 51: Igralna situacija 3:0



OPIS:
Zaključek 4:0 s predložkom po diagonalni podaji

*4 igralci

Skica 52: Igralna situacija 4:0



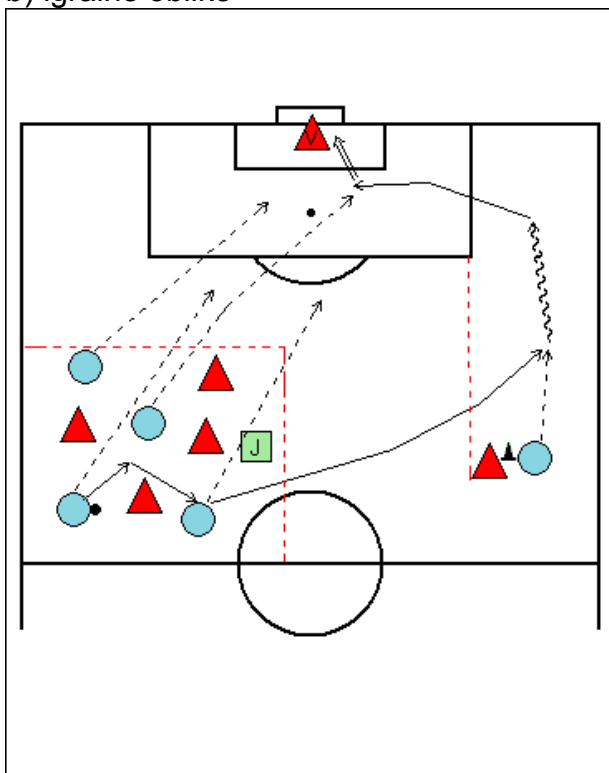
Skica 53: Igralna situacija 5:0

OPIS:

Zaključek 5:0 s predložkom po diagonalni podaji

*5 igralcev

b) igralne oblike



Skica 54: Igralna oblika 4:4 + 1

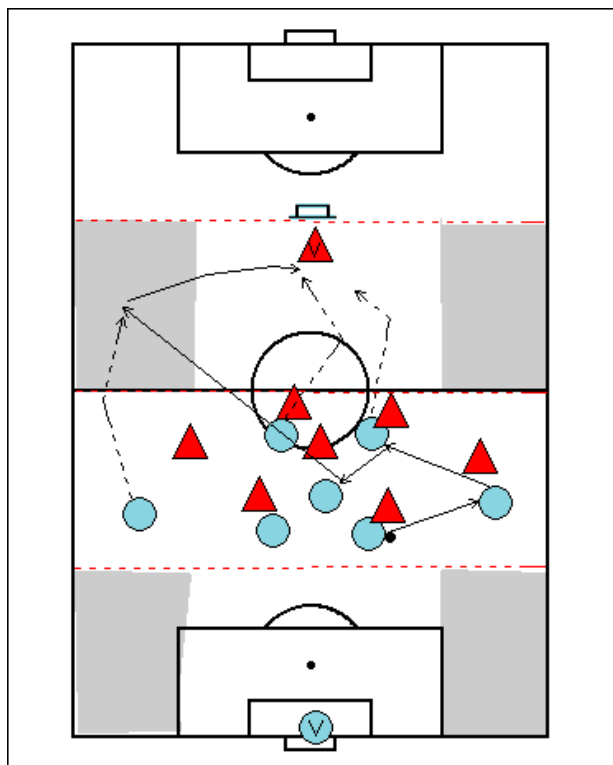
OPIS:

Igra 4:4 + 1 (joker)

Igra 4:4, zadrževanje žoge v označenem prostoru. Ko ekipa naredi najmanj 7 podaj, sledi diagonalna podaja na bočni položaj, temu sledi predložek in vključevanje napadalne ekipe v zaključek akcije.

a) samo napadalna ekipa steče na zaključek

b) vsi - tudi braneče moštvo (se poskuša obraniti) - stečejo na zaključek



OPIS:

Igra 7:7 na zmanjšanem prostoru

Igra se v sredinskem polju. V zatemnjeno polje ne smejo igralci branečega moštva, ampak samo en igralec napadalnega moštva.

Cilj ekipe je zaključiti napad:

- s podajo preko sredinske linije
- z diagonalno podajo v zatemnjeno polje in predložek
- s prodorom ali podajo čez linijo na krilnem položaju v zatemnjeno polje in predložek.

Skica 55: Igralna oblika 7:7

RUSIJA

Reprezentanca Rusija je na obeh analiziranih srečanjih v fazi napada igrala zelo raznovrstno.

Tipične igralne situacije:

a) podaja v globino

- večino globinskih žog je bilo podanih v kazenski prostor
- podaja v globino je bila največkrat na tretjega igralca
- po globinski podaji je velikokrat sledila še ena podaja in nato zaključek: strel na gol

b) protinapad

- v zaključku protinapada so bili vedno 3 igralci

HRVAŠKA

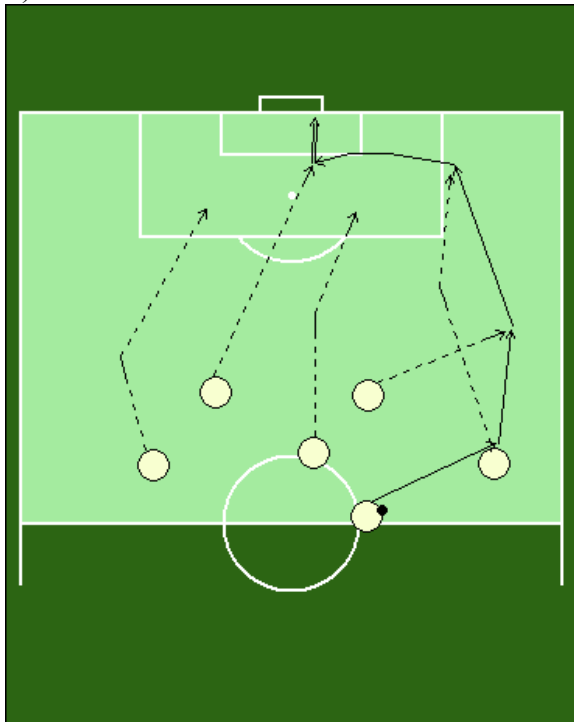
Na četrfinalni tekmi je reprezentanca Hrvaške igrala v fazi branjenja zelo agresivno, opaziti pa je bilo nekaj več tehničnih napak (sprejem žoge, netočna podaja) kot pri drugih reprezentancah. V fazi napada so večino napadalnih akcij zaključili po podaji s krilnega položaja.

Tipične igralne situacije:

a) podaja s krilnega položaja:

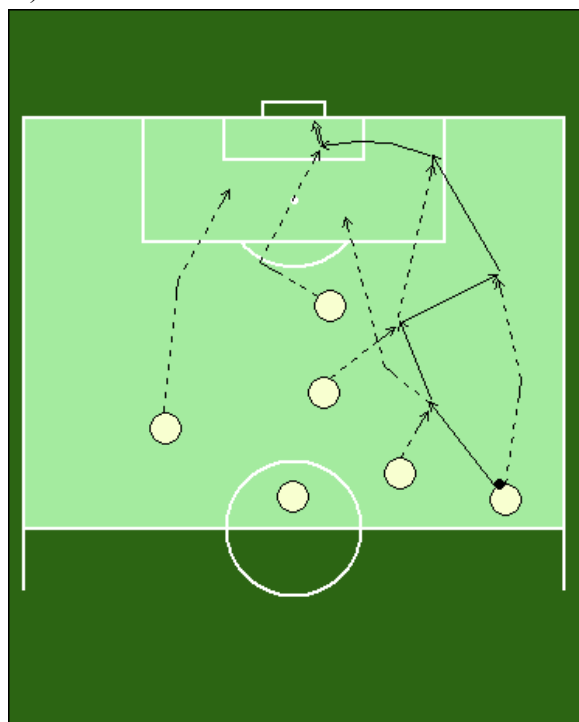
- priprava zaključka napada (predložek) je največkrat sledila po dvojni podaji
- predložek je bil različno usmerjen
- v zaključku akcije (kazenskem prostoru) so bili večinoma 2-3 igralci

1)



Slika 166

2)



Slika 167

ITALIJA

Na četrfinalni tekmi so zunanji branilci reprezentance Italije pri prehodu iz obrambe v napad podajali žogo na napadalca z dolgo podajo, pri tem pa so se zvezni igralci slabo vključevali v napad. Največ je bilo podaj s krilnega položaja z zelo različne oddaljenosti od gola.

Tipične igralne situacije:

a) podaja s krilnega položaja

- predložek je bil različno usmerjen

- v zaključku akcije (kazenskem prostoru) je bil največkrat samo 1 igralec (napadalec)

PORTUGALSKA

Na četrfinalni tekmi so igralci reprezentance Portugalske izvajali večinoma počasen kontinuiran napad z večjim številom kratkih podaj, nekaj pa je bilo tudi protinapadov. Napade so največkrat želeli zaključevati s podajo s krilnega položaja. Pred predložkom so slabše sodelovali, tako da so morali zunanji zvezni igralci iskati predložek po igri 1:1, kjer pa niso bili tako uspešni. Velikokrat so poskušali zaključiti napad tudi z udarci z razdalje.

Tipične igralne situacije:

a) protinapad

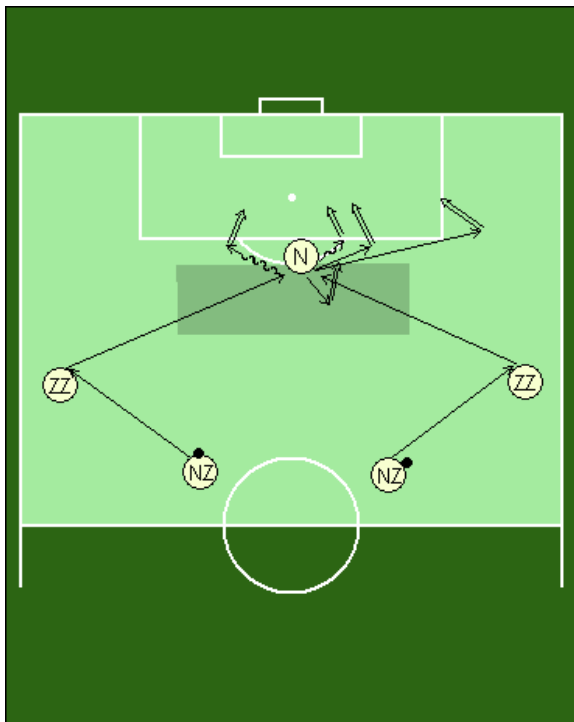
- v zaključku protinapada so bili 2-3 igralci

b) udarec z druge vrste

NIZOZEMSKA

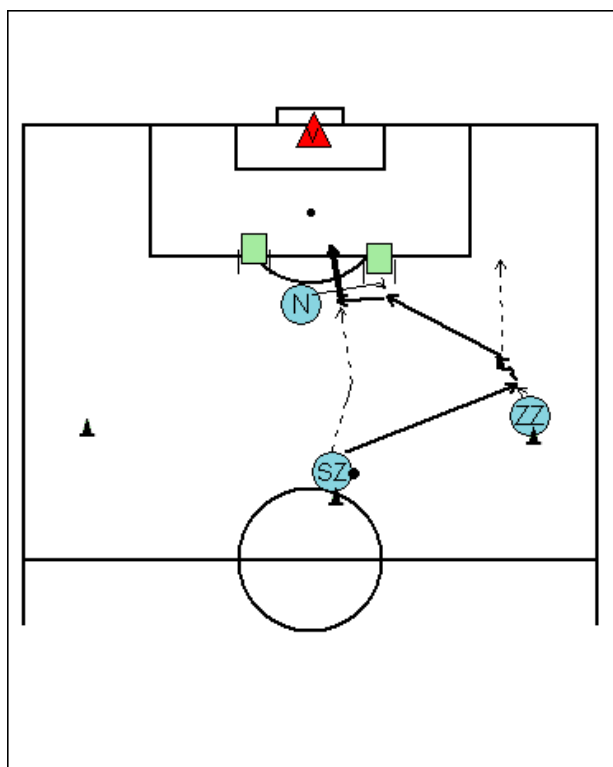
Na četrtfinalni tekmi smo pri ekipi Nizozemske opazili, da imajo v fazi napada zelo široko postavitve igralcev. V pripravi na zaključek napada so najpogosteje poskušali s podajo na bočni položaj, od tam pa je sledila podaja na napadalca v sredino. Napadalec je največkrat podal žogo na vtekajočega zveznega igralca, ki je z neposrednim udarcem (z razdalje) zaključil napad.

Tipičnih igralnih situacij nismo zasledili, so pa vsi zaključki napada potekali na predstavljen način:



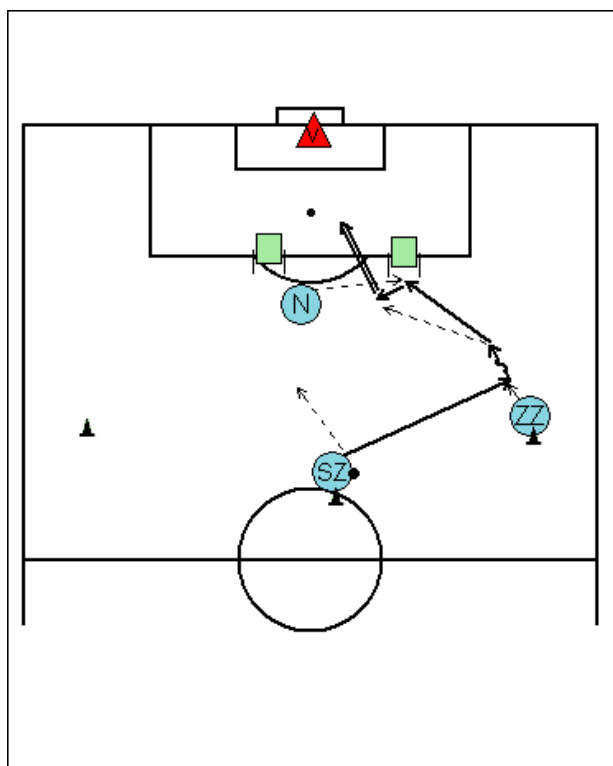
Slika 168

Primer vaj:
a) igralne situacije



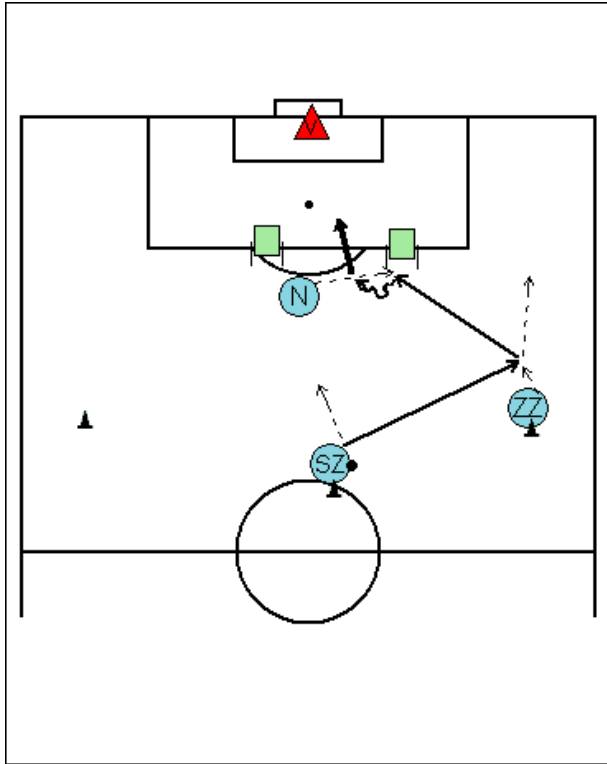
OPIS:
Zaključek 3:0 po podaji na tretjega

Skica 56: Igralna situacija 3:0



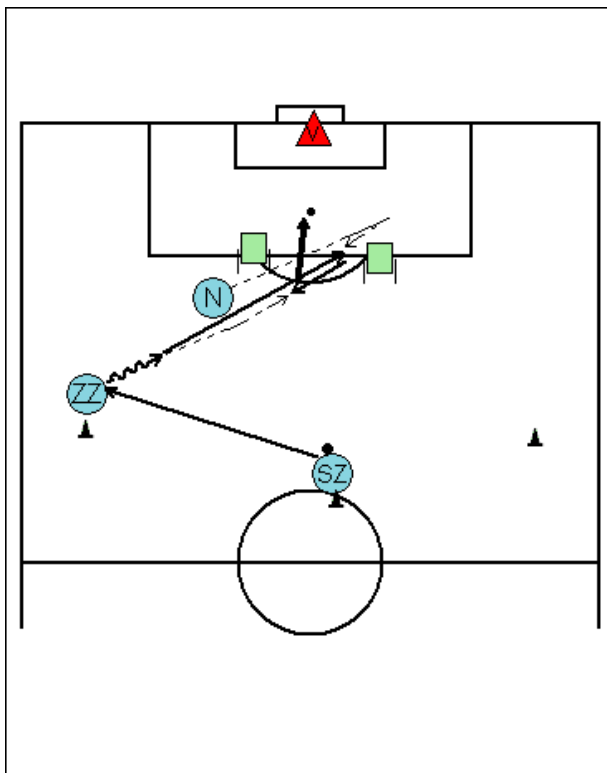
OPIS:
Zaključek 3:0 po dvojni podaji

Skica 57: Igralna situacija 3:0



OPIS:
Zaključek 3:0 po obratu napadalca

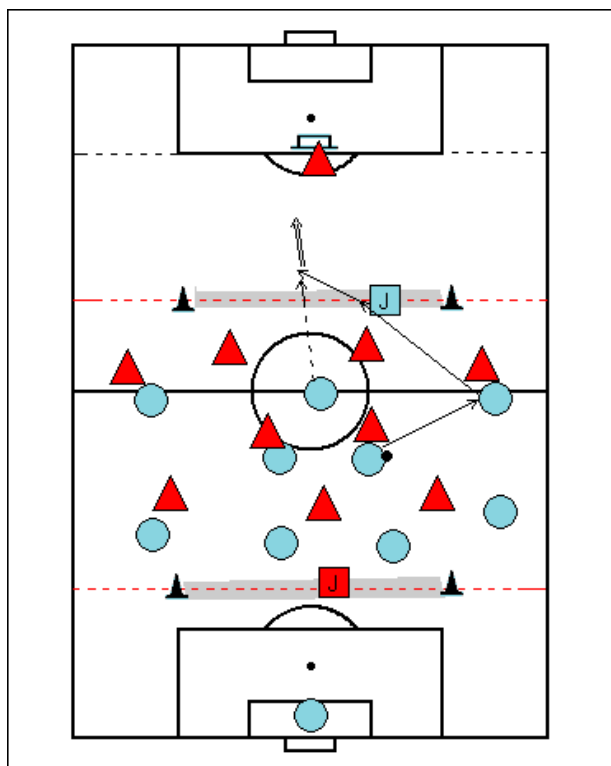
Skica 58: Igralna situacija 3:0



OPIS:
Zaključek 3:0 po povratni podaji

Skica 59: igralna situacija 3:0

b) igralne oblike



OPIS:

Igra 1 + 9:9 + 1 z jokerjema na linijah

Igra v označenem prostoru. Cilj igre je globinska podaja do jokerja, ki se giba po liniji (zatemnen prostor); sledi povratna podaja, dvojna podaja ali podaja na tretjega ter neposredni zaključek na gol. Joker ima en dotik.

Skica 60: Igralna oblika 1 + 9:9 + 1

6.3 REŠEVANJE TIPIČNIH IGRALNIH SITUACIJ Z METODO IGRE

Taktični problemi v napadu, ki jih rešujemo z uporabo igralnih oblik - metodo igre:

Izbrati je potrebno ustrezne igralne oblike z določenimi nalogami in jih na treningu ponavljati v različnih številčnih odnosih (skupinska ali moštvena taktika).

1. OHRANITEV ŽOGE - samo s hitrim gibanjem žoge, kjer se več igralcev istočasno giblje oziroma odkriva, in zadostno širino v napadu lahko ohranimo žogo v posesti.

Naloga: - različno število dotikov žoge (prosto, dva dotika, en dotik),

- najtežje je direktno podajanje brez povratne podaje soigralcu, ki je žogo podal,
- direktno podajanje omogoča, da "rešimo" problem zgoščenega prostora (nasprotnik zamuja pri pokrivanju) in da pride igralec z žogo v situacijo, da je za trenutek z žogo sam (nepokrit) in z obrazom obrnjen proti nasprotnim vratom (mogoča podaja v globino ali prodor).

2. KREATIVNOST IN PRESENEČENJA V IGRI:

V preteklosti je v trenažnem procesu vrhunskih ekip prevladovala situacijska metoda, kjer so ekipe zaključevale akcije po točno določenem zaporedju («šablone»). Ta metoda je bila sicer nekaj časa uspešna, vendar omejena, saj se je bilo možno pripraviti na igro nasprotnika, da so bile vse v naprej predvidene rešitve neuspešne. V današnjem času je za trenerja in ekipo zelo pomembno, da nasprotniku pripravi čimveč presenečenj v igri, ki jih je težko predvideti. Z uporabo igralnih oblik lahko naredimo prav to.

Naloga: - tek za podano žogo, še posebej po podaji žoge v konico napada,

- direktne podaje napadalcu,
- vključevanje zveznih igralcev v konico napada,
- ustvarjanje številčne premoči (primer: 2 : 1),

- povratna podaja (podaja nazaj) je signal za podajo v globino,
- poigravanje bok – sredina – globina / bok,
- koncentracija igre na eno in hiter prenos igre na drugo stran,
- udarec na vrata iz druge vrste,
- izkoristiti prednost napada skozi sredino,

Rešitve v napadu, če nasprotno moštvo igra »zaprto« in je njihova obrambna linija postavljena nizko (v višini 16m).

Za trenerja se pojavlja vprašanje: kako "spraviti" žogo za "hrbet" nasprotni obrambi?
Največkrat uporabimo dolgi napad in tudi protinapad.

Pri dolgem napadu je najpogostejši problem **PODAJA V GLOBINO V ZAKLJUČEK NAPADA – "TIMING"**:

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

Naloga: - igra čez linijo (individualni prodor, podaja čez linijo, dvojna podaja čez linijo, podaja na tretjega čez linijo),

- igra v večih prostorih z različnim številom dotikov žoge,
- direktno podajanje na napadalca,
- obračanje napadalcev z žogo in zaključek.

Rešitve v napadu, če nasprotno moštvo igra »napadalno« in je njihova obrambna linija postavljena visoko.

Največkrat uporabimo protinapad in dolgi napad.

Pri protinapadu je potrebno izkoristiti **MOMENT VZETE ŽOGE** in hitrost **VKLJUČEVANJA V NAPAD**.

Naloga: - po vzeti žogi sledi takoj podaja v globino (vsaj tretja podaja) in vključevanje soigralcev

- podaja jokerju po dveh direktnih podajah – šele nato udarec na vrata
- obvezna podaja soigralcu pred udarcem na gol (»potrditev«)

7.0 SKLEP

Namen diplomske naloge je bil analizirati igro v fazi napada najboljših reprezentanc na Evropskem prvenstvu v Avstriji in v Švilci leta 2008.

Na osnovi analiziranih tekem smo ugotovili, da se nekatere igralne situacije v igri določene reprezentance ponavljajo in smo jih označili kot tipične igralne situacije. Druge igralne situacije, ki se sicer niso ponavljale pri vseh reprezentancah, ampak so bile značilne samo za določene reprezentance, 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.

V nadaljevanju smo predstavili, na kakšen način lahko s situacijsko metodo in metodo igre, torej z uporabo igralnih situacij in igralnih oblik, pridemo do željene igre moštva. Za končni cilj igre (vadbenega procesa) smo si postavili tipično igralno situacijo določene reprezentance. 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.

Za trenerja je najtežje ustvariti igro moštva, saj ustvarjanje igre in dober rezultat navadno ne gresta skupaj. Dobra in stabilna igra pa je garancija za doseganje stabilnih rezultatov. S kombiniranjem situacijske metode in metode igre je pot do prepoznavne igre in dobrih rezultatov verjetno lažja.

Zavedati pa se moramo, da v trenažnem procesu ne moremo samo z omenjenima metodama priti do vrhunškega nivoja posameznikov in ekipe, ampak je potrebno v proces treninga vključiti tudi primerne vsebine kondicijske vadbe, vsebine nogometne tehnike in še kaj.

Vse predstavljene igralne situacije in igralne oblike so lahko v pomoč vsem trenerjem mlajših in predvsem članskih kategorij pri izbiri strategije igre v fazi napada in kot pomoč pri reševanju konkretnih problemov v fazi napada. V diplomski nalogi je

predstavljena tudi pot, po kateri bodo lahko študenti Fakultete za šport in drugi trenerji raziskovali in iskali sredstva, metode in vaje za trening glede na sodobne trende nogometne igre najboljših ekip in reprezentanc na svetu.

8.0 LITERATURA

1. Črnčec, R. (2008). *Metodika učenja in treniranja nogometnega vratarja*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za šport.
2. Elsner, B. (1984). *Metodika dela z nogometaši*. Ljubljana: Šolski center za telesno vzgojo.
3. Elsner, B. (2004). *Nogomet, teorija igre*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.
4. Elsner, B. (2006). *Nogomet trening mladih: program dolgoročnega načrta procesa treninga mladih in program treningov*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.
5. Elsner, B., Macura, S., Pokorn, D., & Tušak, M. (2006). *Nogomet za mlade*. Ljubljana: Marbona.
6. Elsner, B., Pocrnjič, M., & Verdenik, Z. (1996). *Trener C: (študijsko gradivo za interno uporabo)*. Ljubljana: Nogometna zveza Slovenije.
7. Elsner, B., Pocrnjič, M., & Verdenik, Z. (1997). *Trener B: (študijsko gradivo za interno uporabo)*. Ljubljana: Nogometna zveza Slovenije.
8. *Euro2008, Austria-Switzerland*. Pridobljeno 10.11.2008 s svetovnega spleta: <http://www.euro2008.uefa.com>.
9. Huizinga, J. (1992). *Homo ludens – o podrijetlu kulture u igri*. Zagreb: Naprijed.
10. Kopasič, D. (2008). *Značilnosti modela igre v napadu nogometnega kluba FC Barcelona (Liga prvakov – sezona 2005/2006)*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za šport.

11. Kostič, M. (2005). *Praktikum nogometa*. Ljubljana: Intelego.
12. Petrovič, T. (2007). *Analiza zadetkov na Evropskem prvenstvu leta 2004*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za šport.
13. Strmčnik, F. (2001). *Didaktika – osrednje teoretične teme*. Ljubljana: Znanstveni inštitut Filozofske fakultete.
14. Šibila, M. (1999). *Rokomet: izbrana poglavja*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.
15. Šibila, M., Bon, M., & Pori, P. (2006). *Skripta za tečaj rokometnega trenerja - 2.stopnja*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.
16. Škof, B. (2007). *Šport po meri otrok in mladostnikov: pedagoško – psihološki in biološki vidiki kondicijske vadbe mladih*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za kineziologijo.
17. Verdenik, Z. (2003). *Z Jefom navzgor – skupaj do zmage (»Win by all«)*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.

