

UNIVERZA V LJUBLJANI

FAKULTETA ZA ŠPORT

DIPLOMSKA NALOGA

NEJC KAJTAZOVIĆ

Ljubljana, 2009

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA ŠPORT
Športno treniranje
Nogomet

DIPLOMSKO DELO

**STRUKTURA IGRE V NAPADU - PRIPRAVA IN
ZAKLJUČEK NAPADA SKOZI SREDINO - TIPIČNE
SESTAVNE SITUACIJE**

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

Avtor: Nejc Kajtazovič

Ljubljana, 2009

ZAHVALA:

Zahvaljujem se mentorju dr. Zdenku Verdeniku za strokovno pomoč in nasvete pri nastajanju diplomskega dela.

Posebna zahvala je namenjena mojim staršem, ki so mi v času študija na Fakulteti za šport, vseskozi nudili oporo in razumevanje ter mi pomagali uresničiti svoje sanje.

KLJUČNE BESEDE: nogomet, analiza igre, prehod iz obrambe v napad po odvzeti žogi na nasprotnikovi polovici, sestavne situacije, igralne situacije

STRUKTURA IGRE V NAPADU – PRIPRAVA IN ZAKLJUČEK NAPADA SKOZI SREDINO - TIPIČNE SESTAVNE SITUACIJE

Nejc Kajtazovič,
Univerza v Ljubljani, Fakulteta za šport, 2009

IZVLEČEK

Cilj in namen diplomske naloge je ugotoviti strukturo igre, torej ugotavljanje sestavnih situacij v fazi prehoda iz obrambe v napad ter pripravi in zaključku napada skozi sredino. Sestavne situacije so sestavni deli igre v fazi napada. Na osnovi sestavnih situacij izdelamo igralne situacije, ki izhajajo iz sestavnih situacij in so jim zelo podobne, da izboljšamo kakovost igre in kakovosti sodelovanja med igralci v fazi napada. V procesu treninga želimo z igralnimi situacijami ustvariti podobne ideje za reševanje problemov medsebojnega sodelovanja med igralci, kot se pojavljajo med samo tekmo.

Analizirali smo igre najboljših ekip v Ligi prvakov v sezoni 2008/2009 na 13 tekmah. Ugotovili smo določene zakonitosti nogometne igre v fazi napada, po odvzeti žogi na nasprotnikovi polovici.

Predstavljenih je tudi nekaj tehnično-taktičnih rešitev v fazi napada: kako s pomočjo igralnih situacij, ki so med vodilnimi učnimi metodami v trenažnem procesu vrhunskih ekip, pridemo do želene igre moštva v napadu, potem ko igralec na nasprotnikovi polovici odvzame žogo in preide v napad z globinsko podajo skozi sredino ali na krilo.

V diplomski nalogi je predstavljena specifična struktura igre v napadu, o kateri je napisanega bolj malo oz. skorajda nič, čeprav lahko prav ta tehnično-taktični element igre velikokrat odloči zmagovalca. Prehod iz obrambe v napad skozi sredino po odvzeti žogi na nasprotnikovi polovici je v današnjem trendu nogometne igre pomemben, a obenem zahteven taktični element, ki ga igralci redkokdaj izkoristijo. Najboljše evropske ekipe so dobro organizirane v fazi obrambe, saj prostor na sredini igrišča zgostijo in tako otežujejo pripravo in zaključek napada, ki po sredini predstavlja največjo nevarnost za zadetke. Če se pojavi priložnost, igralci poizkušajo izkoristiti situacijo za pripravo in zaključek napada skozi sredino z različnimi taktičnimi rešitvami. Te ponavljajo v trenažnem procesu z igralnimi situacijami in igralnimi oblikami, kjer je izrednega pomena pravočasnost (timing) vtekanja in podajanja.

KEY WORDS: soccer, play analysis, transmission from offense to defense after takken ball on a opponent's half, constituent situations, playing situations

STRUCTURE OF THE GAME IN THE ATTACK – PREPARATION FOR AND FINISHING THE ATTACK THROUGH THE MIDDLE – TYPICAL CONSTITUENT SITUATIONS

Nejc Kajtazović,
University of Ljubljana, Faculty of sports, 2009

ABSTRACT:

The aim and pupropse of the theasis was to analyse the structure of the game, to analyse the situation in the phase of transmission from offense to defense.

Further we analysed the begining of preparation for the attack and ending the attack through the middle. Constituent situations are componential parts of the game in the phase of the attack. On the basis of constituent situations we made playing situations which originate from the constituent situations, with the purpose of improvig the game quality and the quality of cooperation among the players in the phase of the attack. With the playing situations in the process of training, we wish to create similar situations for solving the problems which derive from the cooperation among the players during the game.

We analyse the games of the best teams in Champions Leauge in the season 2008/2009 in 13 games. We established certain features of the game in the phase of the attack after the ball was taken on the opponent s half.

We also represent some technical-tactical solutions in the attack phase: we show how, with the help of playing situations (which are one of the leading learning technics in the training process of the major teams), we obtain the desired game of the attacking team after they have taken the ball on the opponent's half and move to the attack with the in-deep pass through the middle or to the flank.

In the theasis we represent the topic on which there has not been a lot written about, despite the fact that this technical-tactical element of the game has on many occassions decided on the winner. The transmission from defence to attack through the middle after the ball has been taken away on the opponent's half, is important in today's football game , but is a difficult tactical element which is rarely used by teams. The best European teams are well organized in the phase of defence, they densify the space in the middle of the field and by that they make the beginning and the end of the attack more difficult. The attack through the middle itself respresents the biggest danger to score a goal. When opportunety arises the teams are trying to take

advantage of situations for the beginning and the end of the attack through the middle with different tactical technics which are repeated in the training process with the playing situations and playing forms, where the timing of in-running and passing is at extreme importance.

KAZALO

1.0 UVOD	8
2.0. PREDMET IN PROBLEM	11
2.1 SODOBNI MODEL IGRE	12
2.1.1 <i>SODOBNI MODEL IGRE V FAZI NAPADA</i>	14
2.1.1.1 PREHOD IZ OBRAMBE V NAPAD.....	14
2.1.1.2 PRIPRAVA ZAKLJUČKA NAPADA	15
2.1.1.3 ZAKLJUČEK NAPADA	15
2.2 IGRALNE SITUACIJE	17
2.3 SESTAVNE SITUACIJE	17
2.4 SESTAVNE ENOTE	18
2.5 PRAKTIČNE METODE	19
2.6 DOSEDANJE RAZISKAVE ANALIZE NOGOMETNE IGRE	21
2.6.1 <i>DOSEDANJE RAZISKAVE ANALIZE NOGOMETNE IGRE V TUJINI</i>	21
2.6.2 <i>DOSEDANJE RAZISKAVE ANALIZE NOGOMETNE IGRE V SLOVENIJI</i>	23
3.0 CILJI PROUČEVANJA	27
4.0 METODE DELA	28
5.0 ANALIZA IGRE EKIP V FAZI NAPADA/ PRIPRAVA IN ZAKLJUČEK NAPADA	29
5.1 ANALIZA TEKEM- (A) SESTAVNE SITUACIJE- (B) IGRALNE SITUACIJE	30
5.1.1 ČETRTRFINALE	30
5.1.1.1. VILLAREAL: ARSENAL	30
5.1.1.2. ARSENAL: VILLAREAL.....	32
5.1.1.3. LIVERPOOL: CHELSEA	36
5.1.1.4. CHELSEA: LIVERPOOL	39
5.1.1.5. BARCELONA: BAYERN.....	41
5.1.1.6. BAYERN: BARCELONA.....	44
5.1.1.7. MANCHESTER UNITED: PORTO	47
5.1.1.8. PORTO: MANCHESTER UNITED	50
5.1.2. POLFINALE	52
5.1.2.1. MANCHESTER UNITED: ARSENAL.....	52
5.1.2.2. ARSENAL: MANCHESTER UNITED.....	54
5.1.2.3. BARCELONA: CHELSEA.....	56
5.1.2.4. CHELSEA: BARCELONA.....	58
5.1.3. FINALE	63
5.1.3.1. BARCELONA: MANCHESTER UNITED.....	63
6.0 SKLEP	68
7.0 LITERATURA	71

1.0 UVOD

Šport je tista svobodna in organizirana aktivnost, ki človeka fizično, psihično in socialno bogati, zato so razlogi za ukvarjanje s športom zelo različni. V športu nikoli ne smemo pozabiti na najpomembnejše sestavne dele, kot so igra, igrivost in ustvarjalnost, ki naj bi ljudem v vseh starostnih obdobjih, še posebej pa v mladosti, omogočili, da se preizkušajo in uresničujejo sami sebe.

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

Karakteristike igre po Johanu Huizingi:

- 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.

Nogomet- družabna igra, ki je na prelomu v tretje tisočletje prerasla v planetarni fenomen, danes povezuje ljudi različnih ras, veroizpovedi, kultur in nacionalnosti z vsega sveta. Nogomet v današnjem času vse pogosteje postaja sredstvo, s katerim ljudje merijo svoje športne, kulturne in politične moči.

Ko je iznajdljivi Anglež v travnik zabodel dve fižolovki in zalučal žogo, se ni zgodilo nič takšnega, kar se ne bi v zgodovini zgodilo že nešteto krat. Nekdo je pač izumil še eno športno igro. Izjemno je bilo nekaj drugega, čas, v katerem se je to zgodilo, čas kapitalizma in posledično profesionalizacije športne igre na eni in masifikacije športne potrošnje na drugi strani. Šport se je organiziral v športni posel, nogomet pa je postal največji posel v športu (Plešec, Topič, 2002).

Vse od leta 1863 je nogomet nekakšen univerzalen jezik, element svetovne »kulture«, ki ga malodane razume vsak. Vzrok te vsesplošne popularnosti je zanesljivo v preprostosti nogometa. Nogomet je preprosta igra za vsakogar. Za igranje potrebujemo ravna tla, žogo in nekaj, s čimer zaznamujemo gol. Pravila so preprosta in prav takšna je celotna igra, ki še vedno vzbuja zanimanje postmoderne družbe.

Nogomet je v postmoderni družbi postal mnogo več kot tekanje 22 igralcev za okroglim usnjem. Kljub temu, da je nogomet star slabih sto petdeset let, je zelo hitro postal najbolj priljubljen šport na svetu. Tako veliko privržencev ima predvsem zato, ker ga lahko igrajo vsi in povsod! Igrati ga je namreč mogoče na ulici, dvorišču, trgu, na katerem koli terenu, polju ali plaži, igralci potrebujejo le žogo ali njen nadomestek. Lahko ga igraš bos ali pa v delovnem kombinezonu in zaščitnih čevljih.

Zgodovina nogometa, igre, ki pogosto ohromi življenje na planetu, je dokumentirana vsaj od leta 1846, ko so angleški študentje prvi zapisali pravila in ustanovili prve klube. Toda že v precej starejših obdobjih so različne civilizacije igrale nekaj podobnega današnjemu nogometu, prepir o tem, kdo je bil prvi, pa je med zagovorniki različnih teorij precej glasen.

Na Kitajskem so našli dokaze, da so se ob igri z žogo oziroma vsaj v vodenju žoge z nogami zabavali že v časih dinastije Han (206 pr. n. š - 220 n.š.), v tem času pa je bilo urjenje z žogo tudi del vojaškega učnega programa. Igro so imenovali Tsu Chu (Tsu pomeni brcati, Chu pa pomeni žoga iz natlačenega usnja), prvi igralci nogometa pa so bili kar vladarji dinastije.

Na drugem koncu sveta, v antični Grčiji, so Špartanci igrali "pranogomet", o čemer pričajo slike na vazah in mozaikih.

V 14. stoletju je v Firencah prav tako obstajala igra z imenom calcio (giuoco del calcio - igra brcanja). V tej igri je sodelovalo 54 igralcev in 6 sodnikov ter je dovoljevala tudi igro z roko.

V Evropi se je v poznem srednjem veku razvila igra z žogo, ki je imela manj današnjih nogometnih značilnosti, zato pa več znakov bojnih oziroma borilnih športov. V Britaniji igro prvič zasledimo v 12. stoletju, ko so jo po mestih igrale različne tolpe, ki so skozi igro kazale svojo moč. Igre se je udeleževalo veliko število igralcev, cilj pa je bil žogo spraviti skozi mestna vrata nasprotne ekipe, ki so lahko bila narazen tudi miljo in več.

Prelomnica sodobnega nogometa je leto 1846. Takrat so študentje univerze Cambridge v Angliji prvi napisali pravila nogometne igre, enajst let pozneje pa so v Sheffieldu ustanovili prvi nogometni klub. Leta 1863 je v Londonu nastala nogometna zveza (Football Association), po kateri se imenuje tudi prva liga na svetu (FA Cup), predhodnica današnje FIFE, ustanovljene leta 1904. Od takrat naprej je nogomet najbolj popularen šport, izjemno pa je zaživel predvsem po letu 1950.

V Sloveniji je za razvoj nogometa »kriv« inž. Stanko Bloudek, ki je iz Prage prinesel prvo nogometno žogo, nogometne čevlje in drese, s katerimi je opremil dijaško

nogometno ekipo Hermes - danes NK Ljubljana. Ustanovitelji ekipe so bili dijaki vseh srednjih šol v Ljubljani (1910). Leta 1911 v Sloveniji ustanovijo prvi nogometni klub, z poimenovan Ilirija. Nastal je kot nekakšna protiutež nemškemu nogometu, ki so ga tedaj igrali v Mariboru, Celju, Ptuju. Vse dotedanje obstoječe klube je leta 1920 združila Ljubljanska nogometna podzveza, ki velja za predhodnico današnje NZS. Med drugo svetovno vojno je delovanje v njej zamrlo, ponovno pa se je rodilo z reorganizacijo športa leta 1948. Zveza je delovala pod okriljem Nogometne zveze Jugoslavije vse do leta 1991, ko je z osamosvojitvijo države postala neodvisna organizacija. 1992 je bila sprejeta v FIFA, 1993. leta pa še v združenje UEFA.

Nogometna igra se je skozi zgodovino zelo spreminjala. Postajala je vse hitrejša, bolj dinamična in dovršena. Tudi igralci so vse hitrejši, sposobnejši in tehnično-taktično dovršeni, tako da je napak v igri vse manj. Vse to pa odločilno vpliva na bolj organizirano in dinamično igro. S spreminjanjem pravil igre svetovna nogometna organizacija (Fifa) želi povečati dinamiko in napadalnost v igri (več zadetkov) ter "zaščititi" igro, še posebej v napadu (manj grobosti). Danes so najboljši igralci tisti, ki nakazujejo najustreznejše taktične rešitve med igro, in trenerji se "učijo" od njih. Tako sta se izoblikovala pojma sodobni model igre in model igralca. Sodobni model pomeni način igre najuspešnejših moštev (način sodelovanja med igralci v obeh fazah igre in dinamika igre), model igralca pa sposobnosti in lastnosti, ki naj bi jih imel igralec, da lahko uspešno sodeluje v sodobnem modelu igre (Verdenik, 2006).

Tudi danes smo priča hitremu razvoju nogometne igre. Nenehna borba med napadanjem in branjenjem, kakovostnejši proces treniranja in tekmovanja ter spreminjanje pravil nogometne igre spadajo med glavne vzroke razvoja nogometne igre. Kakor hitro je na primer obrambna postavitve moštva dalj časa onemogočala uspešnost napadanja, je prišlo do spremembe postavitve in načina igre v napadanju z namenom doseganja večjega števila zadetkov in obratno. Zelo uspešno napadanje je povzročilo ustrezne spremembe v načinu branjenja z namenom prejemanja čim manjšega števila zadetkov (Verdenik, 2006).

K tako hitremu razvoju in napredku, tako igre kot igralcev, je pripomogla tudi analiza tekem, ki nam omogoča natančen vpogled v nogometno igro. Proučuje se tudi problem, obravnavan v tej diplomski nalogi - prehod iz obrambe v napad skozi sredino igrišča po odvzeti žogi na nasprotnikovi polovici. Ta segment je del nogometne igre, ki lahko marsikdaj določi zmagovalca oz. poraženca.

2.0. PREDMET IN PROBLEM

Na področju analize nogometne igre, je bilo v zadnjem času narejenih precej raziskav, predvsem so analizirali različne modele igre. Zaradi specifičnosti in kompleksnosti same nogometne igre zahteva analiza za ugotavljanje vzrokov uspešnosti sistematičen pristop. Uspešnost posameznika in ekipe v nogometni igri je odvisna od sodelovanja med igralci, ki je večstransko, od načina vodenja, individualnosti igralcev, sestave moštva, sistema vrednosti itd. V zadnjih letih se je nekako izoblikovala analiza igre, ki bi jo lahko v grobem razdelili na tri dele:

- Analiza igre v napadu, ki ima tri dele: prehod iz obrambe v napad, pripravo zaključka napada, zaključek napada.
- Analiza igre v obrambi: prehod iz napada v obrambo, preprečevanje priprave napada, preprečevanje zaključka napada.
- Analiza igre ob prekinitvah.

Predmet naloge sega na področje analize nogometne igre v fazi napada, ki je obsežen in pomemben segment igre z vidika skupne taktike, saj je napad tisti, ki prinaša zadetek in s tem morebitni končni uspeh. Analiziral bom fazo napada po odvzeti žogi na nasprotnikovi polovici, ki ji sledi globinska podaja v sredino ali po krilu, temu pa sledi zaključek ali poizkus zaključka napada.

Tematika naloge je vezana na analizo igre najuspešnejših moštev Lige prvakov v sezoni 2008/2009 v fazi prehoda iz obrambe v napad po odvzeti žogi na nasprotnikovi polovici. Zajetih je kar 13 tekem, od četrtfinalnih pa vse do finala. Analiziral bom vsako tekmo posebej in poizkušal najti igralne situacije v fazi zaključka in priprave zaključka napada. Upošteval bom tudi zahteve skupinske in moštvene taktike. Na osnovi sestavnih situacij bom izdelal igralne situacije, s katerimi bi v procesu treninga reševali podobne situacije, kot se pojavljajo v moderni nogometni igri.

Sodoben šport zahteva v čim večji meri objektivno analiziranje nogometne igre, saj se tako objektivno spozna zgradbo igre in njene razvojne tendence. S pomočjo teh informacij se učinkovito vpliva na izboljšanje igre preko procesov učenja in treniranja. V začetku je bil razvoj igre pogojen z izboljšanjem tehničnih sposobnosti, kasneje taktične informiranosti in nato še z izboljšanjem kondicijskih sposobnosti. Nogometna igra sedanosti pa je predvsem dinamična, pogojena s skupnim sodelovanjem vseh igralcev. Omogoča svobodo in ustvarjalnost posameznih igralcev, vendar v podrejeni organizirani kolektivni igri. Pri posameznih moštvih je zato možno paziti različne

vrste določenih strukturnih situacij v napadu in v obrambi, ki se nenehno ponavljajo in so seveda pogojene s sposobnostmi, lastnostmi in znanjem igralcev (Kopasić, 2008).

2.1 SODOBNI MODEL IGRE

Model igre je zamišljena predstavitev igre oziroma organiziran sistem, ki iniciira želeno organiziranost in usklajenost delovanja igralcev v obeh fazah igre. Njegova značilnost je sodelovanje med igralci, ki je večstransko: motorično, informativno, sociološko itd. V preteklosti so bili modeli igre vezani predvsem na takoimenovane šole. Znale so zlasti angleška, nemška, italijanska, češka in madžarska šola. Kasneje so model predstavljala moštva, ki so dosegala vrhunske rezultate na svetovnih prvenstvih (Nemčija, Anglija, Brazilija itd.). Razlike v modelih, zlasti med evropskimi in južnoameriškimi, so bile do osemdesetih let prejšnjega stoletja razmeroma velike, danes pa so manjše, toda ne zanemarljive. Na model igre so vplivala tudi nova teoretična spoznanja na temelju znanstvenih informacij, izkušnje in izmenjava informacij na strokovnih posvetih, praktične izkušnje pri razvoju sistema igre, taktike in motoričnih sposobnosti. Poseben vpliv so imeli tudi najboljši, izven-serijski 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, kazenski strel, živi zid itd.) ob prekinitvah igre, ampak tudi v vseh fazah tekoče 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, ampak da se v akcijo vključujejo glede na potek igre. Tako je danes poleg organiziranosti, ki se kaže v usklajenem delovanju vseh igralcev, ko naloge enega igralca prevzame soigralec, za uspešnost v igri še posebno pomembna ustvarjalnost, ki jo omogoča prav svoboda v igri (prirejeno po Elsner, 2004).

Nekaj definicij sodobnega modela nogometne igre:

- je način medsebojnega sodelovanja – komunikacije med igralci v obeh fazah igre. Na eni strani je pogojen z do sedaj uveljavljenimi zakonitostmi tega sodelovanja, na drugi strani pa s sposobnostjo igralcev,
- je nadgradnja sistema igre in funkcija sestavnih (strukturnih) situacij ter strukture osebnosti,
- je organiziran sistem, ki imitira želeno organiziranost in usklajenost delovanja igralcev v vseh fazah igre,
- je abstrakten, namišljeni sistem, katerega naloga je posnemati izbrane oz. najpomembnejše spremenljivke trenutne in prihodnje stvarnosti.

Najpomembnejša značilnost sodobnega modela je sodelovanje med igralci, pri tem pa gre za osnovno opredelitev, kako medsebojno sodelovati v obeh fazah igre (Žižek, 1998).

Sodobni model igre je torej način, ki ga predstavljajo najuspešnejša nogometna moštva v Evropi in po svetu. Je način medsebojnega sodelovanja v obeh fazah igre. V okviru tega sodelovanja med igralci obstajajo določene zakonitosti, ki so posledica razvoja nogometne igre. Danes tako govorimo o enotnem sodobnem modelu nogometne igre, saj med najkvalitetnejšimi moštvi na svetu v načinu igre ni več toliko razlik kot v preteklosti. V zdajšnjem modelu igre moramo tako vse bolj upoštevati 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. Igra mora biti tekoča, brez nepotrebnega zaustavljanja žoge. Taka igra zahteva obvladovanje žoge v hitrem gibanju. Dejavnik čas je torej sestavljen iz hitrosti gibanja igralca brez žoge in hitrosti pri obvladavanju žoge ter reševanju 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. Časa in prostora za igro je vedno manj. Stisnjena formacija branečega moštva, zlasti ko je igra počasna, ne omogoča uspešnega zaključevanja napada. Danes je tako uspešnejši tisti model igre, pri katerem so akcije hitre (od odvzema žoge do zaključka 1–10 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, če to predstavimo shematsko v takoimenovani sistem igre, variirajo trenutno v razporeditvi igralcev: 1–3–5–2, 1–4–4–2, 1–3–4–3, 1–4–3–3, 1–4–5–1. Vse razporeditve v osnovni obliki kažejo, da so v igri poleg univerzalnih igralcev potrebni tudi specialisti. Poleg vratarja in enega ali dveh napadalcev potrebujemo še vsaj dva srednja branilca, lahko tudi libera, medtem ko na ostalih mestih model igre zahteva univerzalne igralce. Ne glede na shemo razporeditve igralcev pa so v fazi napada in obrambe osnovna načela organizacije igre enaka (Elsner, 2004).

2.1.1 SODOBNI MODEL IGRE V FAZI NAPADA

Faza igre v napadu je obdobje v igri, ko moštvo z različnim oblikovanjem komunikacijske mreže z različno dejavnostjo (protinapad, kontinuiran napad, napad preko krilnih položajev, napad skozi sredino itd.) poizkuša ogroziti nasprotnikova vrata oziroma doseči zadetek. Za začetek napada se smatra trenutek, ko igralec ekipe, ki se brani, odvzame žogo ali pa ta pride v posest njegove ekipe ob prekinitvi nogometne igre, pa do takrat dokler žoga ni dokončno izgubljena in je obstajala posredna ali neposredna nevarnost za nasprotnikova vrata. Čas napada je odvisen predvsem od vrste obrambe ekipe, ki izgubi posest nad žogo, in od vrste napada ekipe, ki pride v posest žoge. Tako moštvo, ki je v napadu, na različnih delih igrišča prehaja iz obrambe v napad, pripravlja in zaključuje napad (Kopasić, 2008).

Vsako fazo igre delimo na tri podfaze:

FAZA NAPADA:

- prehod iz obrambe v napad,
- priprava zaključka napada,
- zaključek napada.

FAZA OBRAMBE:

- prehod iz napada v obrambo,
- preprečevanje priprave napada,
- preprečevanje zaključka napada.

2.1.1.1 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 je lahko ob nasprotnikovem neuspešnem zaključku napada, odvzemu žoge, prekinitvi igre zaradi kršenja pravil in drugem. Oblike prehoda iz obrambe v napad so različne, odvisne so od organizacije igre, prostora, kjer je bila žoga osvojena, itd. Ta podfaza igre pogosto odpade, predvsem takrat, ko moštvo napada nasprotnika na njegovi igralni polovici, pred njegovimi vrati in tu žogo tudi dobi. Takrat to 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 kontinuiran napad (gosta komunikacijska mreža) in tudi za hiter nenaden protinapad. Gibanje in odkrivanje igralcev v napadu je seveda odvisno od dela igrišča, kjer je bila

žoga odvezeta. Pri kontinuiranem prehodu iz obrambe v napad bolj sodelujejo zunanji vezni igralci in tudi srednji branilci (Elsner, 2004).

2.1.1.2 PRIPRAVA ZAKLJUČKA NAPADA

Zaključek napada je treba 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 organiziran tako, 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; vtekanje 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 (Elsner, 2004).

2.1.1.3 ZAKLJUČEK NAPADA

To je del igre, ko le-ta doseže vrhunec, svoj cilj. Napad zaključuje posameznik z udarcem na vrata. To opravi iz neposredne bližine, iz srednje ali večje oddaljenosti od vrat, z udarcem z glavo ali nogo. Zaključek napada je odvisen od oblike priprave zaključka napada, od postavitve in gibanja nasprotnih igralcev ter še posebej od vratarja in poprejšnjega gibanja strelca. Tipični zaključki napada so čisti in takoimenovani effe udarci v daljši ali bližnji kot vrat po zemlji in zraku, lobanje in varanja vratarja, udarec ob vratarjevi nogi itd. (Elsner, 2004).

Glavna značilnost nogometne igre danes je sodelovanje med igralci z medsebojnim motoričnim komuniciranjem, ob sočasnem komuniciranju z žogo in upoštevanju velikosti igralne površine. Medsebojno motorično komuniciranje v nogometu predstavlja vzpostavitev in uresničevanje povezave med dvema ali več igralci. Izhodna informacija za enega igralca je vhodna informacija za drugega ali več drugih igralcev. Ta komunikacija je lahko vzpostavljena v celoti, delno ali 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 nasprotnemu igralcu, ki poskuša prekiniti komunikacijo, to ne uspe. V nasprotnem primeru govorimo o tem, da igralca nista vzpostavila komunikacije, komunikacija je bila prekinjena, ker je nasprotnik žogo odvezel ali je bila zaradi kršitve nogometnih pravil igra 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, torej igralec z 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, kot med seboj (Elsner, 2004).

Uspešnost igre v napadu je splošno odvisna od gostote komunikacijske mreže, ki mora biti najprimerneje oblikovana. Praviloma je najgostejša v bližini nosilca glavnega kanala, upravljavca žoge. Odvisna je tudi od dejavnosti igralcev, njihovega sinhroniziranega gibanja, ki mora biti usklajeno s sistemom, zasnovano in taktiko igre (Elsner, 2004).

Nekatere oblike in delovanje komunikacijske mreže v napadu je mogoče vsaj v bistvu izoblikovati med treningom z uigravanjem posameznih igralcev ali delov moštva in vsega moštva tako v navpični kot v 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 (Elsner, 2004).

Medsebojna motorična komunikacija seveda 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 prekinitev komunikacijske mreže v napadu, sta enako in včasih še zahtevnejši nalogi kot pri napadu (Elsner, 2004).

2.2 IGRALNE SITUACIJE

Igralne situacije so TA-TE vaje, s katerimi želimo v procesu treninga izpopolniti kakovost igre. Nastale so na osnovi analize strukture igre, ki nam pokaže, katere sestavne situacije sestavljajo določene podfaze, faze igre ali faze branjenja. Gre torej za metode učenja igre v 1. fazi, ko z uporabo igralnih situacij poskušamo razvijati skupno idejo za reševanje nekaterih problemov vi igri. Z igralnimi situacijami ponujamo več rešitev. Igralci med igro kreativno izbirajo najboljšo, vendar jim rešitve ponujamo v procesu treninga. Uporaba igralnih situacij v trenažnem procesu pomeni uporabo situacijske metode. Situacijska metoda v svoji postopnosti v začetku zahteva izvedbo brez nasprotnih igralcev, z uporabo figure v naslednjih fazah pa pol aktivne ali aktivne obrambne igralce. V nadaljevanju učenja igre uporabljamo metodo igre, ki je v nogometu ena najpomembnejših metod. Pomeni uporabo igralnih oblik, kjer želimo v organizirani obliki ob prisotnosti določenih nalog določene igralne situacije, vendar ob prisotnosti igralcev nasprotnega moštva.

2.3 SESTAVNE 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 sestavne situacije in predvideti njihovo reševanje z medsebojnim sodelovanjem igralcev. Sestavne situacije, ki se na tekmah večkrat ponavljajo, imenujemo osnovne tipične sestavne situacije, ki so vidne v vsaki podfazi igre. Tem nasprotne so atipične 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 sestavne 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 sestavne 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).

2.4 SESTAVNE ENOTE

Sestavne situacije v obeh fazah igre, v napadu in obrambi, je mogoče izpeljati le s pomočjo sestavnih enot, to je tehnično-taktičnih prvin. Delimo jih na igro v napadu in igro v obrambi.

Sestavne enote:

1. NAPAD:

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

2. OBRAMBA:

- pokrivanje igralca
- odzemanje žoge
- izbijanje žoge

Izvedba sestavnih 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).

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 med drugim pomeni 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.

2.5 PRAKTIČNE METODE

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. (Rožman, 2009)

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).

d) Situacijska metoda je največkrat vezana na igralna mesta v okviru sistema igre in 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.

e) 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.

f) 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 tekmah 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).

2.6 DOSEDANJE RAZISKAVE ANALIZE NOGOMETNE IGRE

Analiza nogometne igre je začela zanimati raziskovalce v začetku sedemdesetih let prejšnjega stoletja. Kot metoda zbiranja podatkov se je najpogosteje uporabljala metoda deskriptivne analize. Pri vseh dosedanjih raziskavah in analizah s področja nogometne igre je mogoče zaslediti tako pri nas kot pri tujih avtorjih skupno izhodiščno točko, in sicer pridobiti čim več informacij s področja nogometne igre. Avtorje je predvsem zanimalo področje tehnično-taktičnih elementov igre, kjer želijo največkrat ugotoviti predvsem:

- pogostost uporabe tehnično-taktičnih elementov,
- natančnost izvedbe tehnično-taktičnih elementov,
- uspešnost izvedbe tehnično-taktičnih elementov.

2.6.1 DOSEDANJE RAZISKAVE ANALIZE NOGOMETNE IGRE V TUJINI

J. Palfay je leta 1965 spremljal aktivnosti madžarske nogometne reprezentance. Meril je obremenitve v teku poleg tega pa je zbiral podatke predvsem o acikličnih strukturnih enotah. Prišel je do zaključka, da so igralci v povprečju 130-krat reševali različne motorične naloge (podajanje žoge 40-krat, sprejemanje žoge 31-krat, ...) (Vrhovski, 1996).

A. Kliscejka so leta 1966 zanimali vzroki za izgubljanje žog. Opazoval je način igre ter karakteristike najboljših ekip na svetovnem prvenstvu leta 1966 v Angliji. Poleg tega je opazoval tudi zaključek napada, kjer ga je predvsem zanimal udarec na vrata. Raziskavo je ponovil na ekipah prve poljske lige (Rozina, 2000).

Tiegel je leta 1973 poskušal ugotoviti tehnično-taktične sposobnosti igralcev v igri tri proti dva v prostoru 12x12 metrov. Igra je trajala 2x15 minut. Meril je predvsem boljše igralce v Bundesligi. Igro so ocenjevali 4 strokovnjaki. Ocenjevali so podaje, varanje in postavitev v igri. Glede na uspešnost izvedbe so igralcem dodelili ustrezno število točk. Vse točke so na koncu združili v celovito oceno tehnično-taktične sposobnosti igralcev (Rozina, 2000).

W. Jachocka in D. Witta je leta 1976 zanimala raziskava, katere cilj naj bi bila izdelava in poskus objektivizacije meril. To naj bi pomenilo sredstvo za merjenje sposobnosti nogometašev na amaterskem nivoju, v Bundesligi in na svetovnem nogometnem prvenstvu leta 1974 v Nemčiji. Merila sta sposobnosti v teku in tehnične sposobnosti. Sposobnosti v teku so opazovalci spremljali na igrišču, ki je bilo

razdeljeno na 4 segmente. Opazovalci so registrirali tekalne poti opazovanih igralcev na skicah na igrišču. Pri tehničnih sposobnostih sta merila število in kvaliteto podaj.

W. Kuhn in W. Meier sta leta 1974 analizirala igro 14 ekip na svetovnem prvenstvu v Nemčiji. Analiza je zajela 24 tekem od 38-ih. Tekme so bile posnete na videorekorder. Povprečno število podatkov na tekmo je bilo 250, po selekciji pa jih je ostalo še 95. Strokovna ekipa je podatke razdelila na 16 področij :

- Osebni podatki (starost, teža, višina, itd..)
- Sestava moštva
- Posest žoge
- Streli na vrata
- Prekrški pravil igre
- Tehnične napake
- Napadalne akcije (število, čas in oblika)
- Podaje
- Agresivnost (dvoboji, kartoni in prekrški)
- Način branjenja v vratih
- Širina delovanja
- Igra v širino in globino
- Krilni položaj oz. sredina
- Zadrževanje tempa
- Tempo igre
- Izvajanje kotov

Raziskava je pokazala, da lahko z reducirano baterijo spremenljivk prikažemo podatke, ki ocenjujejo kvaliteto igre moštva takoj po tekmi. To je pomembno predvsem za trenerja, saj mu omogoča kontinuirano kontrolo uspešnosti posameznika in moštva (Rozina, 2000).

W. Kuhn in W. Meier sta na svetovnem nogometnem prvenstvu 1974 v Nemčiji primerjala način igre med evropskimi in južnoameriškimi reprezentancami na področju nekaterih tehnično-taktičnih aktivnosti v nogometni igri. Večinoma niso zasledili razlik med reprezentancami v 16-ih tehnično-taktičnih elementih.

A. Boženko je leta 1979 želel izvesti kratko globalno analizo tehnično-taktičnih aktivnosti v igri vodečih nogometnih reprezentanc sveta na svetovnem nogometnem prvenstvu v Argentini 1978 leta. Spremljalo se je več tehnično-taktičnih elementov, ki se izvajajo v ekstremnih pogojih igre (v polni hitrosti, ob oviranju nasprotnika in na malem prostoru).

Elementi, ki so bili spremljani:

- Srednje in kratke podaje v različnih smereh
- Dolge podaje v različnih smereh
- Varanje in vodenje žoge z maksimalno hitrostjo
- Borba za žogo na tleh
- Borba za žogo v zraku
- Streli proti vratom
- Sprejemanje žoge ob oviranju nasprotnika
- Število prekrškov

Skupno število izvedenih tehnično-taktičnih elementov na eni tekmi je v korist južnoameriških reprezentanc. Primerjava uspešnosti izvajanja tehnično-taktičnih elementov kaže, da ni bistvenih razlik med reprezentancami.

Dujmovič je leta 1979 ugotovil, da od skupnega števila prekinitev na tekmi 36,4 % odpade na proste strele, 17,6 % na stranske avte, 14 % na kote, 7,7 % na vratarjeve strele, 5,4 % na nedovoljene položaje, 1,9 % na indirektno udarce, 1,3 % na zadetke, 1,2 % na kazenske strele in 0,4 % na sodniške mete. Ugotovil je tudi, da od skupnega gibanja igralcev na igrišču 50 % predstavlja tek brez žoge, 19% podaje žoge, 12 % sprejemanje žoge, 7 % vodenje žoge, 4 % odvzemanje žoge, 3,4 % udarci z glavo, 1,7 % varanje, 1,6 % udarci proti vratom in 1,4 % izvajanje avta (Rozina, 2000).

2.6.2 DOSEDANJE RAZISKAVE ANALIZE NOGOMETNE IGRE V SLOVENIJI

V Sloveniji je, predvsem po zaslugi študentov Fakultete za šport, bilo na področju analize nogometne igre narejenih relativno veliko raziskav, njihovo število pa v zadnjem času še narašča. V nadaljnjem besedilu so navedena nekatera pomembna dela slovenskih raziskovalcev s področja analize nogometne igre v fazi napada.

Slakonja (1980) je analiziral igro Olimpije v pomladanskem delu prvenstva. Zanimalo ga je, v čem se razlikujejo v TE-TA elementih uspešne ekipe 1. SNL v primerjavi z manj uspešnimi. Pričakoval je, da se bodo razlike pokazale v vseh TE-TA elementih, a je raziskava pokazala, da se razlikujejo le v nekaterih elementih.

Klinčarovski (1987) je na svetovnem prvenstvu v Mehiki 1986 opazoval način in kvaliteto izvedenih kotov, prostih strel, stranskih avtov in kazenskih strel. Dobil je nepričakovane rezultate torej v nasprotju s postavljenimi hipotezami.

Korent (1991) je analiziral igro v napadu na SP v Italiji leta 1990. Želel je proučiti nekatere značilnosti sodobne nogometne igre. Ocenjeval je hitrost in ritem napada, število udarcev na vrata, posest žoge, število zaporednih podanih žog in drugo. Z raziskavo je prišel do zanimivih ugotovitev: uspešnejše so bile tiste ekipe, ki so bile bolj obrambno usmerjene. Ekipe, ki so izvajale protinapade, menjavale ritem napadanja in večkrat udarjala na vrata, so bile rezultatsko uspešnejše.

Janev (1995) je ugotavljal značilnosti napada v nogometni igri na SP v ZDA leta 1994 in nekatere značilnosti sodobne nogometne igre v napadu ter jih primerjal s tistimi na SP v Italiji leta 1990. Raziskava je pokazala, da v nogometni igri prevladuje obrambna taktična usmerjenost. Uspešnejše so bile ekipe, ki so izvajale protinapade, menjave ritma napadanja, napade preko krilnih položajev in so več streljale na gol.

Lorger (1997) je ugotavljal kvantitativne razlike med 1. SNL in nogometno reprezentanco. Iskal je razlike v TE-TA elementih. Raziskava je pokazala, da moštva v slovenski ligi (SNL) precej pogosteje uporabljajo protinapad kot reprezentanca Slovenije; ta pogosteje napada s kontinuiranimi hitrimi napadi kakor moštva v SNL. Reprezentanca je bila v napadu sposobna večkrat podati žogo in jo imeti tudi dalj časa v svoji posesti v primerjavi z moštvi SNL. Tako eni kot drugi so največ žog izgubili zaradi netočne podaje in izgubljenih dvobojev z nogo. Prav tako ni bilo razlik pri prehodu v napad preko vratarja, saj so oboji največkrat prešli v napad z degažiranjem vratarja. Reprezentanca je največ zadetkov dosegla po podaji s krila, v SNL je bilo največ zadetkov doseženo skozi sredino. Reprezentanca je več streljala na vrata v 16- metrskem prostoru kot moštva SNL; tudi natančnejša je bila pri udarcih na vrata.

Bezjak (1999) je ugotavljal razlike med reprezentanco Slovenije in njenimi nasprotnicami v kvalifikacijah za SP v Franciji leta 1998. Raziskava je pokazala, da slovenska reprezentanca najpogosteje uporablja hiter kontinuiran napad. Posest žoge je imela 42,6 % aktivnega igralnega časa. V povprečju je reprezentanca Slovenije izgubila 72,1 žog na tekmo. Za prehod v napad preko vratarja je največkrat uporabljala degažiranje vratarja. Priigrala si je 4,3 priložnosti na tekmo. Razmerje v priložnostih in zadetkih pa je imela 7 : 1.

Rozina (2000) je analiziral igro nogometnega kluba Maribor Teatonic v fazi napada v Ligi prvakov in prišel do ugotovitve, da je Maribor praktično v vseh elementih napada slabši od nasprotnikov.

Fenko (2002) je analiziral igro v napadu najboljših štirih reprezentanc na SP v Franciji leta 1998. Ugotovil je, da so ekipe v napadu največkrat uporabljale kontinuiran hiter napad s povprečno štirimi zaporednimi podajami. V napad se je največkrat prehajalo preko vratarja z degažirano žogo. Do priložnosti je največkrat prišlo po kontinuiranem hitrem napadu. Reprezentance so streljale na vrata približno 12-krat na tekmo. Napad je trajal povprečno 15,2 sekunde. Povprečno število priigranih priložnosti na tekmo je bilo 8,1. Največ udarcev so izvedli v kazenskem prostoru. Tri reprezentance od štirih so igrale v sistemu 1 : 4 : 4 : 2.

Gajser (2007) je ugotavljal značilnosti modela igre italijanske reprezentance v napadu in jih primerjal z njenimi nasprotnicami. Analiza je pokazala, da je italijanska reprezentanca zaradi disciplinirane in odgovorne igre v fazi obrambe ter raznovrstne, konkretne in učinkovite igre v fazi napada postala svetovni prvak.

Ilješ (2008) je ugotavljal značilnosti modela igre nemške državne nogometne reprezentance v fazi napada na svetovnem prvenstvu v Nemčiji 2006. Analiza igre je pokazala, da je nemška nogometna reprezentanca največkrat napadala s počasnimi kontinuiranimi napadi (31,6 %) in najmanj s protinapadi, da si je v povprečju ustvarila več priložnosti na tekmo kot nasprotnik in v povprečju večkrat udarjala na vrata kot nasprotna moštva. Ugotovil je tudi, da je Nemčija dosegla največ zadetkov po podaji v globino ter si ustvarila največ priložnosti po podaji s krilnega položaja (27,9 %) in po podaji v globino (25 %).

Rožman (2009) je z analizo iger na Evropskem prvenstvu v nogometu v Avstriji in v Švici leta 2008 ugotovil določene zakonitosti nogometne igre v fazi napada. Predstavil je uporabnost igralnih situacij, ki so se kot tipične igralne situacije pojavljale na tekmah, metodične korake učenja ter treniranja tehnično-taktičnih rešitev v fazi napada: kako s pomočjo igralnih situacij in igralnih oblik priti do zelene igre moštva in reševanja konkretnih problemov v fazi napada.

Janžič (2009) je v diplomskem delu predstavil metodiko učenja in uporabnost igralnih situacij, ki so se kot tipične igralne situacije pojavljale na tekmah nemške reprezentance EURA 2008, ter igralnih oblik pri razvoju in oblikovanju igre in reševanju konkretnih problemov v fazi napada. Iz igre je povzel določene tipične in atipične situacije in s pomočjo metodičnih korakov učenja in treniranja tehnično-taktičnih rešitev v fazi napada sestavil proces treninga, ki vsebuje igralne situacije in tudi igralne oblike, s pomočjo katerih pridemo do zelene igre moštva na tekmah.

Ugotovitve raziskav nogometne igre skozi zgodovino se spreminjajo vzporedno z njenim razvojem. Zato bi ob vseh teh raziskovalnih delih želel opozoriti še na moderni tok športa s podrobno statistiko, ki tudi v nogometu postaja vsak dan bolj pomembna. Razvijanje igralcev k vedno večji tehnični, taktični in telesni dovršenosti povzroča, da so dognanja izpred dvajsetih in več let le nostalgichen spomin in praktično neuporabna pri sodobnem modelu nogometne igre. Brezpredmetno je torej poudarjati, kakšne so zasluge strokovno-znanstvenega dela na nogometnem in kineziološkem področju, nasploh pri razvoju nogometa. Kljub temu so avtorji z raziskavami v zadnjih letih prišli do nekaterih skupnih ugotovitev, ki jih lahko strnemo v naslednje povzetke:

- Moštvo, ki osvoji več dvobojev, je tudi rezultatsko uspešnejše.
- Odstotni delež zadetkov, doseženih iz protinapadov, je večji; manj je zadetkov iz kontinuiranih napadov.
- Pogostost udarcev na vrata ni vedno jamstvo za uspeh, pomembnejša je ustreznost situacije, iz katere sledi udarec.
- Napadalci so tisti, ki dosežejo večji odstotni delež zadetkov.
- Večina zadetkov je dosežena po udarcu znotraj kazenskega prostora.
- Večina zadetkov je dosežena po eni do treh podaj.
- Moštvo, ki med igro napravi več prekrškov, največkrat rezultatsko ni uspešno.
- Največ zadetkov je doseženih po odvzeti žogi na polovici igrišča ali v polju nasprotnika.
- Večina najhitrejših tekov je vezanih na kratke razdalje (do 20 m).
- Največji odstotni delež zadetkov je dosežen v akcijah, ki trajajo od 0 do 5 sekund.
- Večina zadetkov je dosežena brez ali z enim predhodnim dotikom strelca.
- Ena tretjina zadetkov je dosežena z udarcem z glavo po predhodni podaji s krilnega položaja (Elsner, 2004).

Skupni cilj vseh raziskovalcev s področja nogometne igre je torej dobiti čim več informacij. Nekateri so analizirali tehnično- taktične elemente v fazi napada, spet drugi so preučevali fazo obrambe.

Vse raziskave, ki so nastale, so lahko le dodatni vir informacij za vse tiste trenerje, ki želijo svoje znanje izpopolnjevati in nadgrajevati z najpomembnejšimi spoznanji.

3.0 CILJI PROUČEVANJA

Na osnovi predmeta, problema, dosedanjih raziskav in analiz sem si v diplomski nalogi zastavil naslednje cilje:

1. Ugotoviti strukturo igre v fazi napada v taktičnem smislu. To pomeni predstaviti sestavne situacije v fazi napada skozi sredino po odvzeti žogi na nasprotnikovi polovici. Vključili bomo moštva, ki so igrala v četrtfinalu, polfinalu in finalu Lige prvakov. V fazi napada bomo analizirali prehod iz obrambe v napad na nasprotnikovi polovici ter pripravo in zaključek napada skozi sredino.
2. Predstaviti praktičen prikaz vaj igralnih situacij v smislu učenja in treniranja nogometašev (ekipe) v fazi napada po odvzeti žogi na nasprotnikovi polovici igrišča. Igralne situacije so vaje, ki so nastale na osnovi sestavnih situacij.

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/ PRIPRAVA IN ZAKLJUČEK NAPADA












Avtorji, ki se ukvarjajo z analizo nogometne igre, želijo ugotoviti čim več značilnosti o njeni zgradbi, dobiti informacije o delovanju najboljših ekip in posameznikov ter na ta način ugotoviti smernice nadaljnjega razvoja. Analitiki 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, kjer po odvzeti žogi na nasprotnikovi polovici sledi globinska podaja po krilu ali skozi sredino in zaključek napada ali poizkus zaključka napada. V analizo je bilo zajetih 13 tekem Lige prvakov, od četrtfinalnih srečanj naprej, vključno s povratnimi tekmami vse do finala, ki je bilo odigrano v Rimu.

Sestavne situacije iz igre (tipične in atipične) se pojavljajo v igri in so v največji meri pogojene s sposobnostjo igralcev in ustreznih taktičnih zahtev v okviru medsebojnega sodelovanja igralcev.

Igralne situacije so taktično-tehnične vaje, identične sestavnim situacijam iz igre. Ponavljamo jih v procesu treninga za razvoj igre in tehnično-taktičnih sposobnosti pri igralcih.

LEGENDA:

	GIBANJE IGRALCA
	POT ŽOGE
	VODENJE ŽOGE
	STREL NA VRATA
	STOŽEC
	MESTO ODVZETE ŽOGE
	ŽOGA
	LUTKA (IMITACIJA IGRALCA)
	VRATAR
	BRANILEC
	NAPADALEC

5.1 ANALIZA TEKEM- (A) SESTAVNE SITUACIJE- (B) IGRALNE SITUACIJE

5.1.1 ČETRTRFINALE

5.1.1.1. VILLAREAL: ARSENAL (1:1)

DATUM TEKME: 7.4.2009
 KRAJ IGRANJA: EL MADRIGAL (ŠPA)
 VREMENSKE RAZMERE: OBLAČNO
 TEMPERATURA: 12°C
 VLAŽNOST: 82 %

GLAVNI SODNIK: TOM HENNING OVREBO
 1.POMOČNIK: GEIR AGE HOLEN
 2.POMOČNIK: DAG-ROGER NEBBEN

VILLAREAL

13	Diego López	GK
2	Gonzalo Rodríguez	
4	Diego Godín	
5	Joan Capdevila	
6	Sebastián Eguren	
10	Cani	
11	Ariel Ibagaza	
16	Joseba Llorente	
18	Ángel López	
© 19	Marcos Senna	
22	Giuseppe Rossi	

ARSENAL

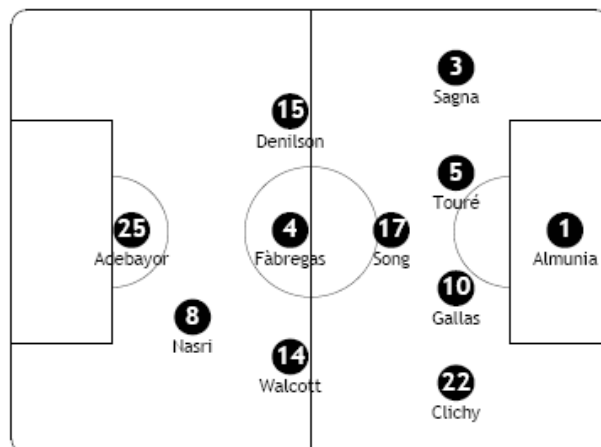
1	Manuel Almunia	GK
3	Bacary Sagna	
© 4	Cesc Fàbregas	
5	Kolo Touré	
8	Samir Nasri	
10	William Gallas	
14	Theo Walcott	
15	Denilson	
17	Alexandre Song	
22	Gaël Clichy	
25	Emmanuel Adebayor	

1:4:1:3:2



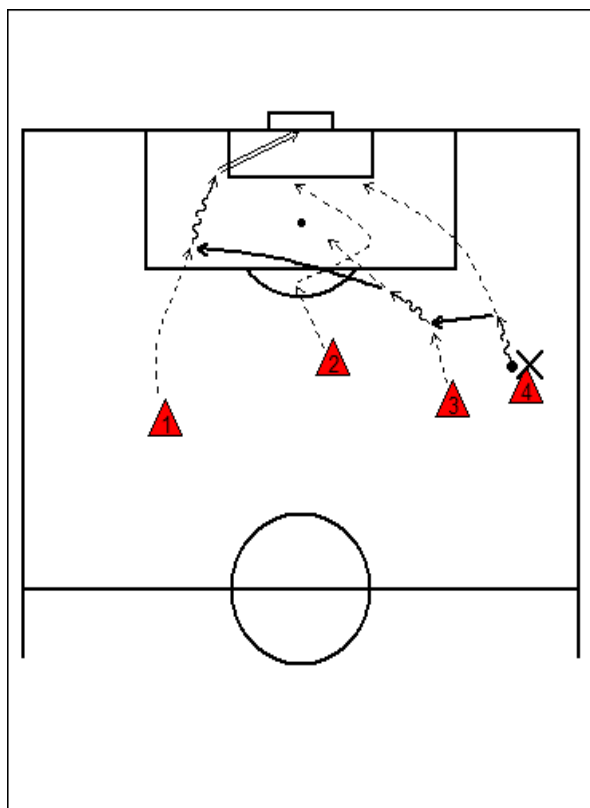
Slika 1

1:4:4:2



A. SESTAVNE SITUACIJE V FAZI NAPADA PO ODVZETI ŽOGI:

ARSENAL (skupinska taktika)



Zaključek napada po globinski podaji v prostor po predhodni kombinatorni igri.

Slika 2

5.1.1.2. ARSENAL: VILLAREAL (3:0)

DATUM TEKME: 15.4.2009
 KRAJ IGRANJA: EMIRATES STADIUM (ANG)
 VREMENSKE RAZMERE: JASNO
 TEMPERATURA: 19°C
 VLAŽNOST: 56 %

GLAVNI SODNIK: WOLFGANG STARK
 1.POMOČNIK: JAN-HENDRIK SALVER
 2.POMOČNIK: MIKE PICKEL

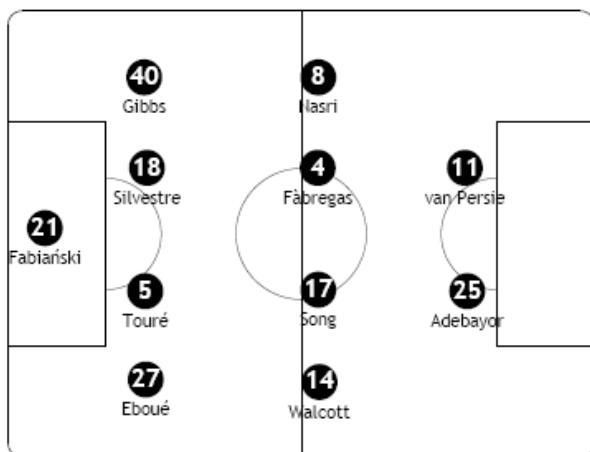
ARSENAL

21	Lukasz Fabiański	GK
Ⓢ 4	Cesc Fàbregas	
5	Kolo Touré	
8	Samir Nasri	
11	Robin van Persie	
14	Theo Walcott	
17	Alexandre Song	
18	Mikaël Silvestre	
25	Emmanuel Adebayor	
27	Emmanuel Eboué	
40	Kieran Gibbs	

VILLAREAL

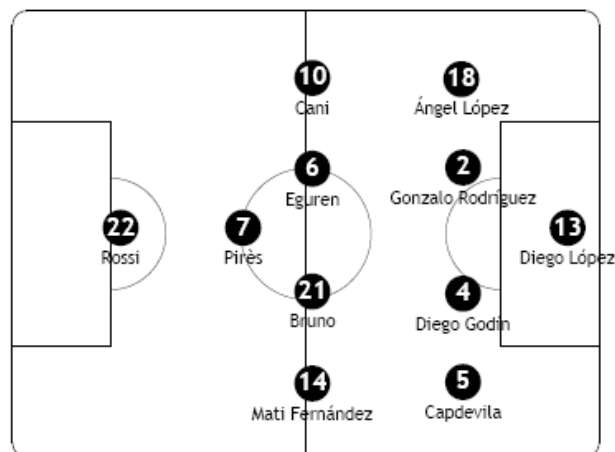
13	Diego López	GK
Ⓢ 2	Gonzalo Rodríguez	
4	Diego Godín	
5	Joan Capdevila	
6	Sebastián Eguren	
7	Robert Pirès	
10	Cani	
14	Mati Fernández	
18	Ángel López	
21	Bruno	
22	Giuseppe Rossi	

1:4:4:2



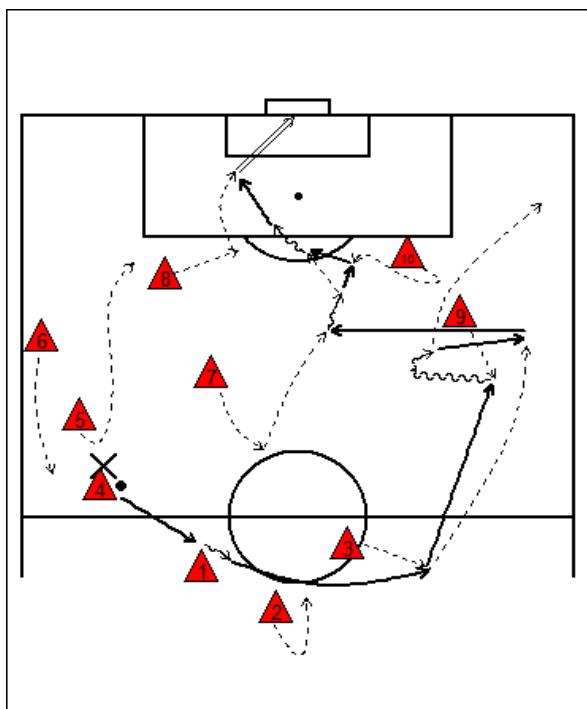
Slika 3

1:4:4:1:1



A. SESTAVNE SITUACIJE V FAZI NAPADA PO ODVZETI ŽOGI:

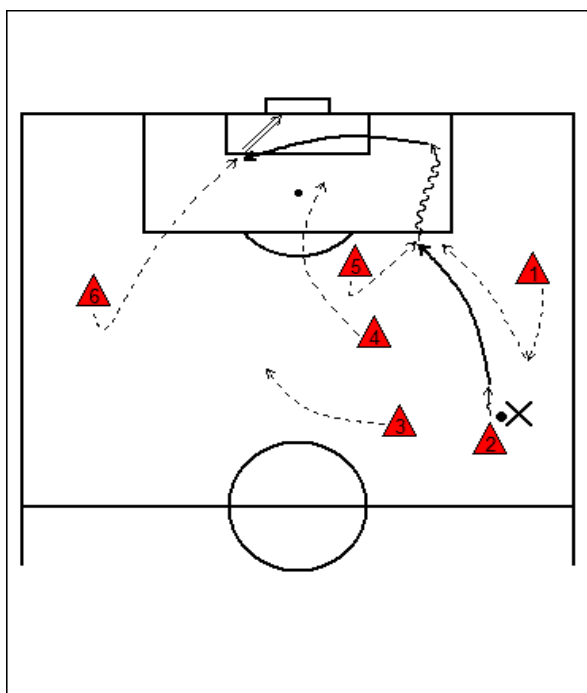
ARSENAL (moštvena taktika)



Slika 4

Hiter prenos žoge na krilni položaj, sledi podaja v globino, prenos žoge v sredino in zaključek napada po predhodni dvojni podaji skozi sredino.

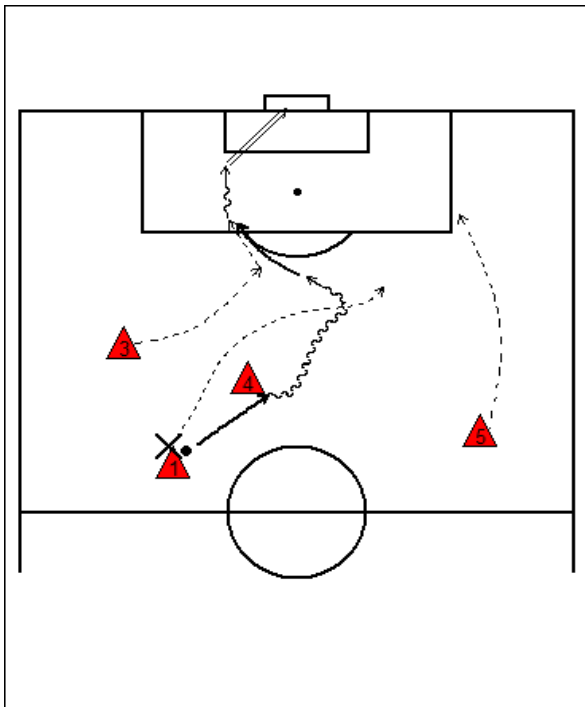
ARSENAL (skupinska taktika)



Slika 5

Globinska podaja v sredino po vtekanju napadalca v prazen prostor, sledi podaja v sredino in zaključek napada.

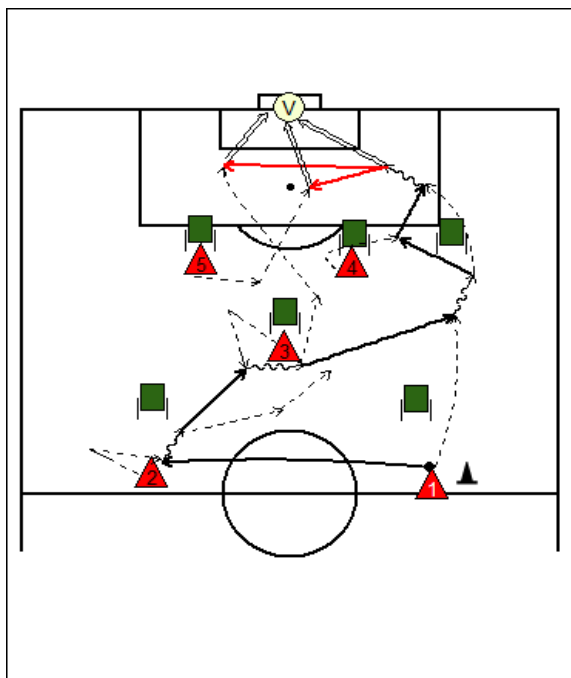
ARSENAL (skupinska taktika)



Slika 6

Direktna podaja po odvzeti žogi, zaključek napada po globinski podaji skozi sredino in predhodnem vtekanju napadalca v prazen prostor.

B. IGRALNA SITUACIJA - PRIPRAVA IN ZAKLJUČEK NAPADA SKOZI SREDINO - SKUPINSKA TAKTIKA (POVZETO PO SLIKI 4)

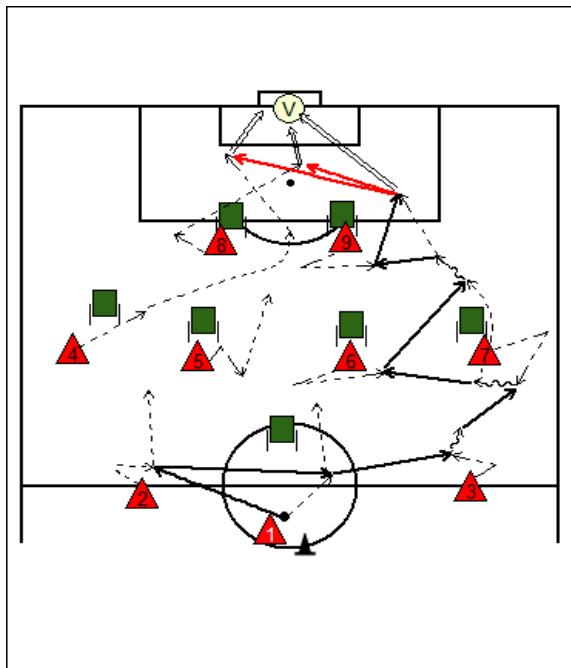


Slika 7

Dvojna podaja v globino

Igralec 1 poda v sredino in steče po krilu, kjer ponovno sprejme žogo in odigra dvojno podajo z napadalcem 4, ki z njim odigra globinsko podajo za hrbet lutke. Sledi udarec na vrata (možnost A) ali pa podaja v sredino na igralca 3 ali 5 (možnost B).

B. IGRALNA SITUACIJA - PRIPRAVA IN ZAKLJUČEK NAPADA SKOZI SREDINO - MOŠTVENA TAKTIKA (POVZETO PO SLIKI 4)



Slika 8

Dvojna podaja v globino

Igralec 1 odigra dvojno podajo z igralcem 2, ta pa nato poda do igralca 3, ki odigra dvojno podajo z igralcem 6. Igralec 3 vodi žogo proti vratom, kjer odigra še eno dvojno podajo z igralcem 9. 9 z njim odigra dvojno podajo v globino skozi sredino za hrbet obrambe. Sledi udarec proti vratom (možnost A) ali podaja v sredino na igralca 8 ali 4 (možnost B).

5.1.1.3. LIVERPOOL: CHELSEA (1:3)

DATUM TEKME: 8.4.2009
 KRAJ IGRANJA: ANFIELD (ANG)
 VREMENSKE RAZMERE: OBLAČNO
 TEMPERATURA: 10°C
 VLAŽNOST: 39 %

GLAVNI SODNIK: CLAU BO LARSEN
 1.POMOČNIK: HENRIK SONDERBY
 2.POMOČNIK: ANDERS NORRESTRAND

LIVERPOOL

25	Pepe Reina	GK
Ⓢ 8	Steven Gerrard	
9	Fernando Torres	
11	Albert Riera	
12	Fábio Aurélio	
14	Xabi Alonso	
17	Álvaro Arbeloa	
18	Dirk Kuyt	
21	Lucas	
23	Jamie Carragher	
37	Martin Škrtel	

CHELSEA

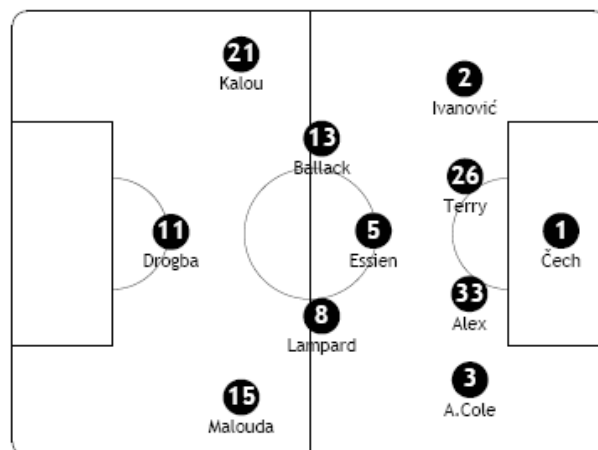
1	Petr Čech	GK
2	Branislav Ivanović	
3	Ashley Cole	
5	Michael Essien	
8	Frank Lampard	
11	Didier Drogba	
13	Michael Ballack	
15	Florent Malouda	
21	Salomon Kalou	
Ⓢ 26	John Terry	
33	Alex	

1:4:4:2



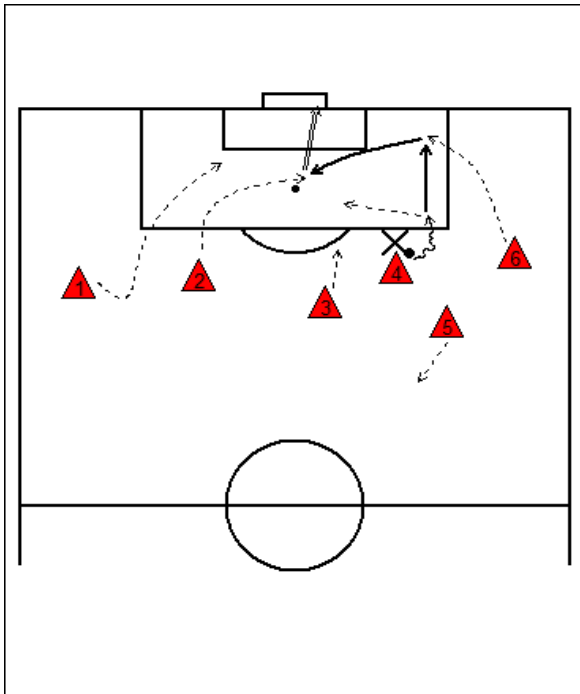
Slika 9

1:4:3:3



A. SESTAVNE SITUACIJE V FAZI NAPADA PO ODVZETI ŽOGI:

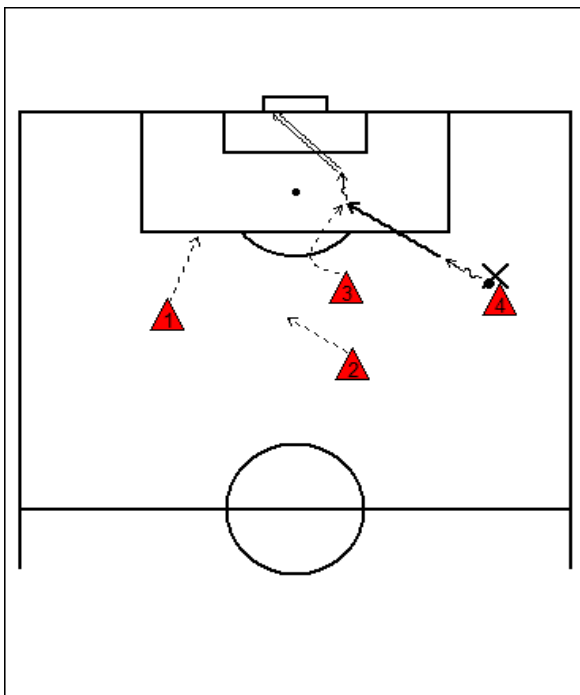
LIVERPOOL (skupinska taktika)



Globinska podaja po vtekanju s krila za hrbet obrambnim igralcem, podaja v sredino in zaključek napada.

Slika 10

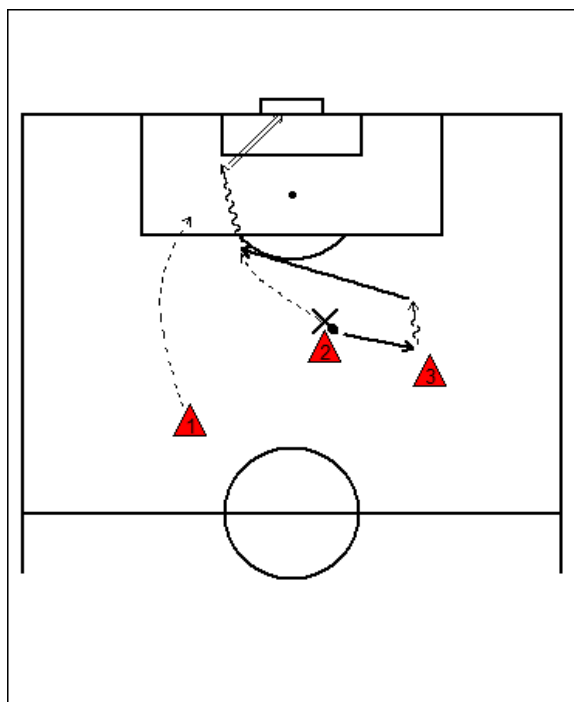
CHELSEA (skupinska taktika)



Zaključek napada po predhodni globinski podaji med dvema obrambnima igralcema.

Slika 11

CHELSEA (skupinska taktika)



Slika 12

Po odvzeti žogi direktna podaja do soigralca, zaključek napada po globinski podaji za hrbet branilcem v prazen prostor.

5.1.1.4. CHELSEA: LIVERPOOL (3:3)

DATUM TEKME: 14.4.2009
 KRAJ IGRANJA: STAMFORD BRIDGE (ANG)
 VREMENSKE RAZMERE: OBLAČNO
 TEMPERATURA: 13°C
 VLAŽNOST: 68 %

GLAVNI SODNIK: LUIS MEDINA CANTALEJO
 1.POMOČNIK: JESUS CALVO GUADAMURO
 2.POMOČNIK: ROBERTO DIAZ DEL PALOMAR

CHELSEA

1	Petr Čech (GK)
2	Branislav Ivanović
3	Ashley Cole
5	Michael Essien
6	Ricardo Carvalho
Ⓢ 8	Frank Lampard
11	Didier Drogba
13	Michael Ballack
15	Florent Malouda
21	Salomon Kalou
33	Alex

LIVERPOOL

25	Pepe Reina (GK)
9	Fernando Torres
12	Fábio Aurélio
14	Xabi Alonso
15	Yossi Benayoun
17	Álvaro Arbeloa
18	Dirk Kuyt
20	Javier Mascherano
21	Lucas
Ⓢ 23	Jamie Carragher
37	Martin Škrtel

1:4:3:3



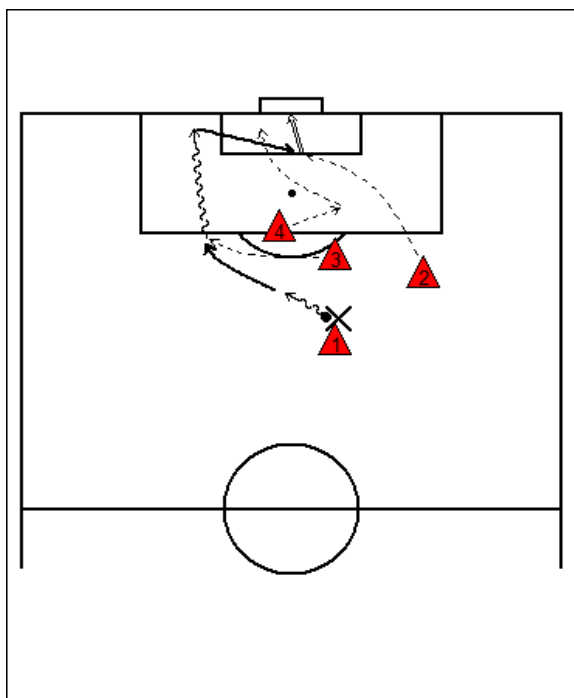
1:4:3:3



Slika 13

A. SESTAVNE SITUACIJE V FAZI NAPADA PO ODVZETI ŽOGI:

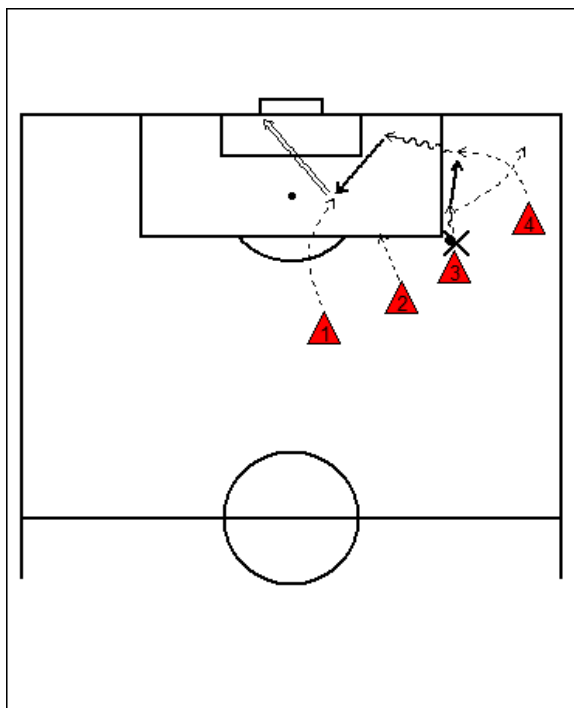
CHELSEA (skupinska taktika)



Slika 14

Po odvzeti žogi globinska žoga v sredino po predhodnem vtekanju za hrbtom obrambnih igralcev, zaključek napada po podaji v sredino.

CHELSEA (skupinska taktika)



Slika 15

Po vtekanju s krila globinska podaja med dvema branilcema, zaključek napada po podaji v sredino.

5.1.1.5. BARCELONA: BAYERN (4:0)

DATUM TEKME: 8.4.2009
 KRAJ IGRANJA: CAMP NOU (ŠPA)
 VREMENSKE RAZMERE: OBLAČNO
 TEMPERATURA: 14°C
 VLAŽNOST: 72 %

GLAVNI SODNIK: HOWARD WEBB
 1.POMOČNIK: DARREN CANN
 2.POMOČNIK: PHILIP SHARP

BARCELONA

1	Víctor Valdés	GK
3	Gerard Piqué	
4	Rafael Márquez	
© 5	Carles Puyol	
6	Xavi Hernández	
8	Andrés Iniesta	
9	Samuel Eto'o	
10	Lionel Messi	
14	Thierry Henry	
20	Daniel Alves	
24	Yaya Touré	

BAYERN

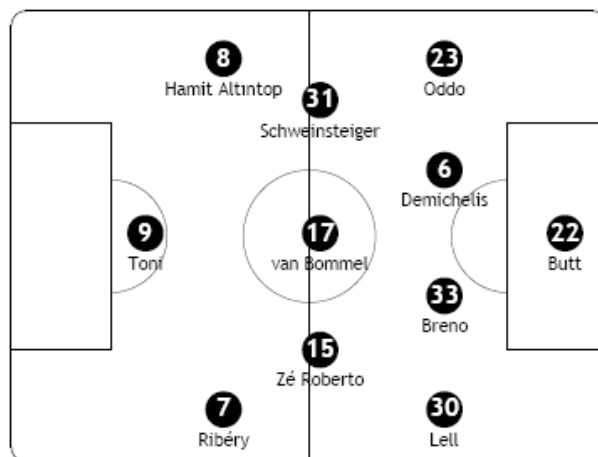
22	Hans Jörg Butt	GK
6	Martín Demichelis	
7	Franck Ribéry	
8	Hamit Altıntop	
9	Luca Toni	
15	Zé Roberto	
© 17	Mark van Bommel	
23	Massimo Oddo	
30	Christian Lell	
31	Bastian Schweinsteiger	
33	Breno	

1:4:3:3



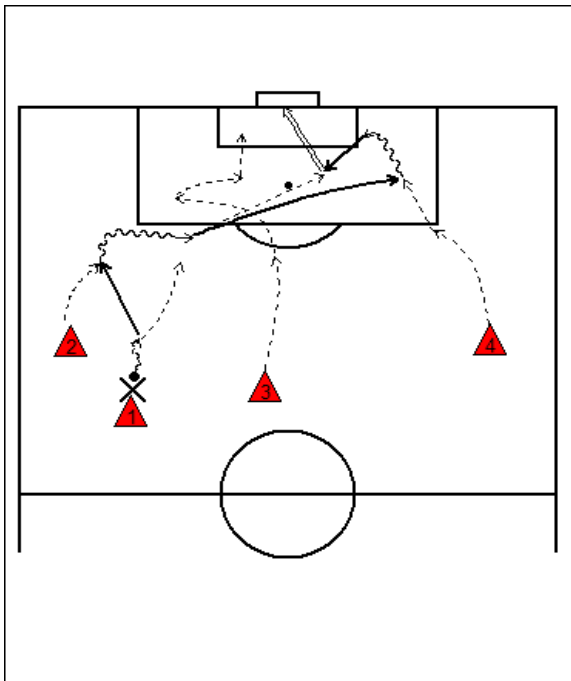
Slika 16

1:4:3:2:1



A. SESTAVNE SITUACIJE V FAZI NAPADA PO ODVZETI ŽOGI:

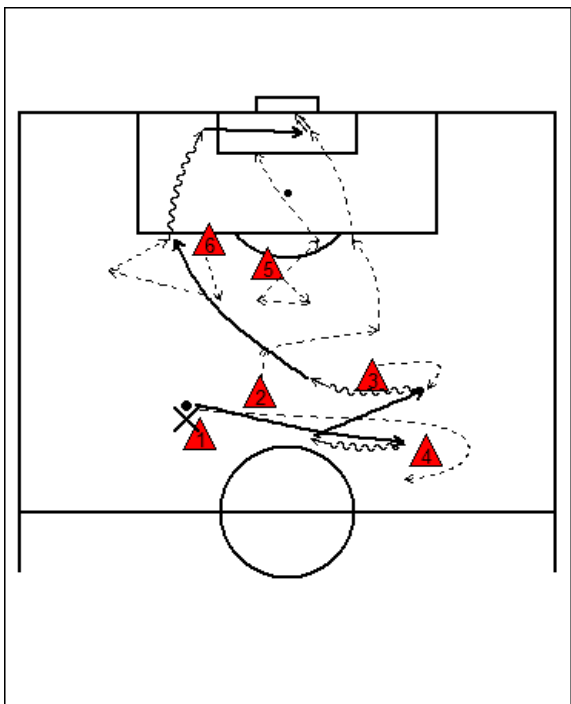
BARCELONA (skupinska taktika)



Slika 17

Po odvzeti žogi na sredini sledi globinska žoga v izpraznjen prostor, nato zaključek napada po podaji v sredino.

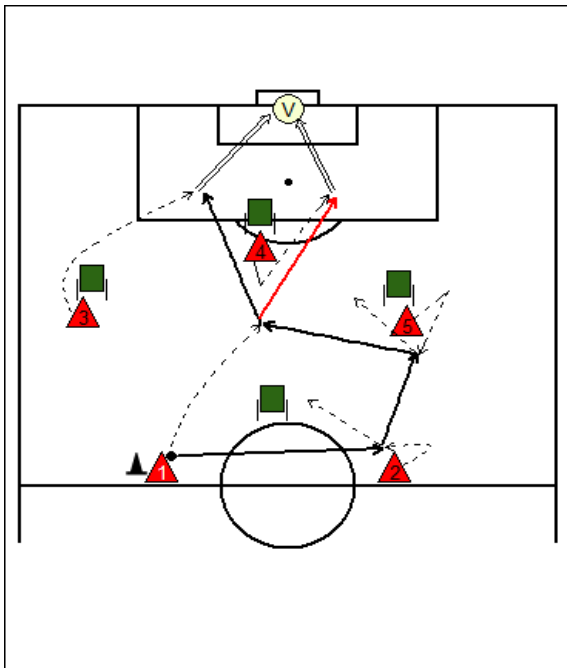
BARCELONA (skupinska taktika)



Slika 18

Zaključek napada po podaji v sredino in predhodni kombinatorni igri ter dolgi globinski podaji skozi sredino.

B. IGRALNA SITUACIJA - PRIPRAVA IN ZAKLJUČEK NAPADA SKOZI SREDINO - SKUPINSKA TAKTIKA (POVZETO PO SLIKI 18)

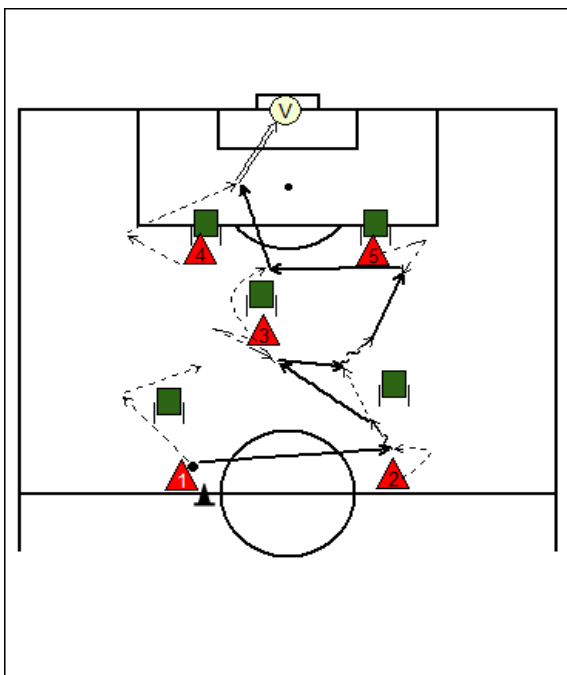


Slika 19

Obvezna direktna globinska podaja

Igralec 1 poda do igralca 2, ki odigra prvo žogo na igralca 5, ta pa poda direktno tretjemu (igralec 1). Igralec 1 mora odigrati obvezno direktno globinsko žogo skozi sredino na igralca 3 (možnost A) ali igralca 4 (možnost B).

B. IGRALNA SITUACIJA - PRIPRAVA IN ZAKLJUČEK NAPADA SKOZI SREDINO - SKUPINSKA TAKTIKA (POVZETO PO SLIKI 18)



Slika 20

Obvezna direktna globinska podaja

Igralec 1 poda do 2, ki odigra dvojno podajo z igralcem 3. Igralec 2 vodi žogo naprej in poda do igralca 5, ki mora odigrati direktno na tretjega (igralec 1). Igralec 1 odigra direktno obvezno globinsko žogo skozi sredino do igralca 4.

5.1.1.6. BAYERN: BARCELONA (1:1)

DATUM TEKME: 14.4.2009

KRAJ IGRANJA: ALLIANZ ARENA (NEM)

VREMENSKE RAZMERE: JASNO

TEMPERATURA: 12°C

VLAŽNOST: 74 %

GLAVNI SODNIK: ROBERTO ROSETTI

1.POMOČNIK: STEFANO AYROLDI

2.POMOČNIK: PAOLO CALCAGNO

BAYERN

22	Hans Jörg Butt	GK
3	Lucio	
6	Martín Demichelis	
7	Franck Ribéry	
9	Luca Toni	
15	Zé Roberto	
16	Andreas Ottl	
© 17	Mark van Bommel	
20	José Ernesto Sosa	
21	Philipp Lahm	
30	Christian Lell	

BARCELONA

1	Victor Valdés	GK
3	Gerard Piqué	
© 5	Carles Puyol	
6	Xavi Hernández	
8	Andrés Iniesta	
9	Samuel Eto'o	
10	Lionel Messi	
15	Seydou Keita	
20	Daniel Alves	
22	Eric Abidal	
24	Yaya Touré	

1:4:2:3:1



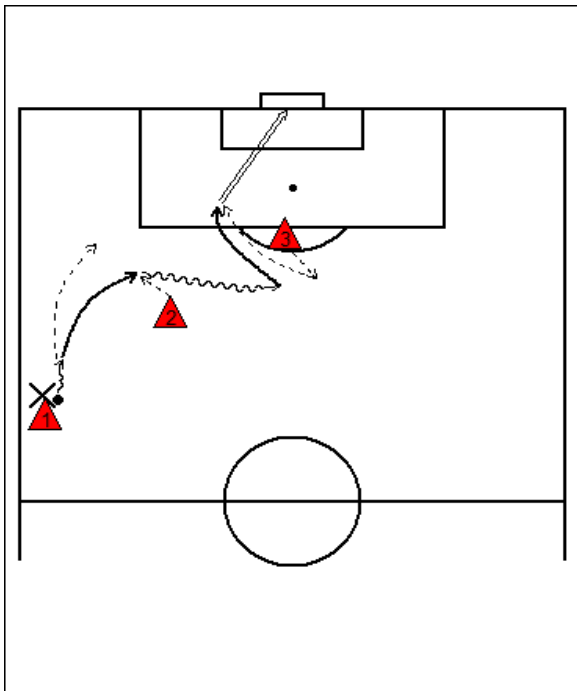
Slika 21

1:4:3:3



A. SESTAVNE SITUACIJE V FAZI NAPADA PO ODVZETI ŽOGI:

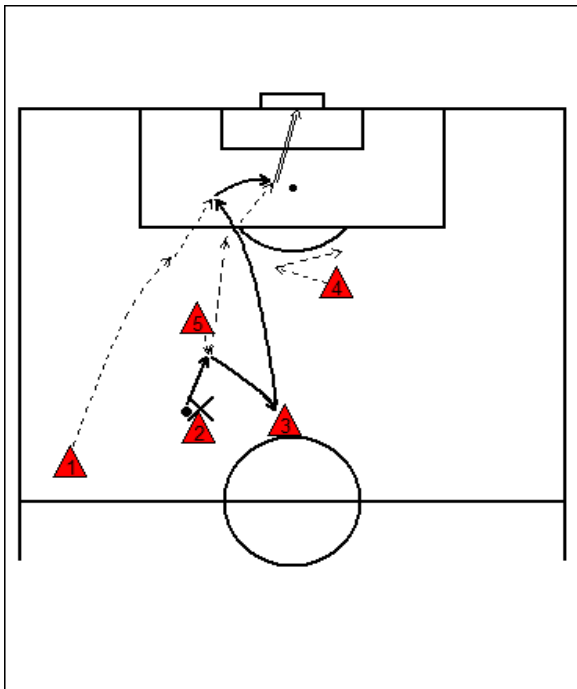
BAYERN (skupinska taktika)



Slika 22

Zaključek napada po globinski podaji skozi sredino in vtekanju napadalca za hrbet obrambnim igralcem.

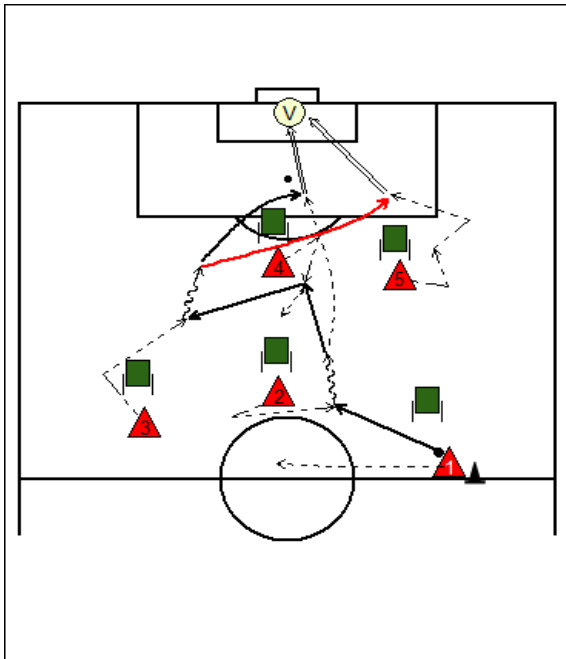
BAYERN (skupinska taktika)



Slika 23

Odvzeti žogi takoj sledi direktna podaja na napadalca, ki odigra direktno povratno podajo na tretjega. Ta odigra globinsko podajo skozi sredino na igralca, ki se vključi v napad iz druge linije s krila. Sledi podaja v sredino in strel na gol.

B. IGRALNA SITUACIJA - PRIPRAVA IN ZAKLJUČEK NAPADA SKOZI SREDINO - SKUPINSKA TAKTIKA (POVZETO PO SLIKI 23)

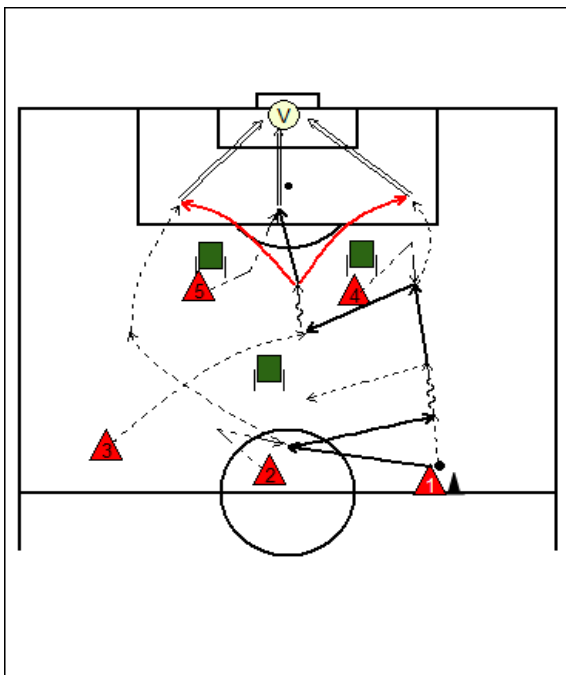


Slika 24

Obvezna direktna podaja na tretjega

Igralec 1 poda do 2, ki sprejme žogo in odigra naprej proti igralcu 4, ki mora obvezno odigrati direktno podajo na tretjega (igralec 3). 3 sprejme in vodi žogo proti vratom, kjer sledi globinska podaja na igralca 2 (možnost A) ali 5 (možnost B).

B. IGRALNA SITUACIJA - PRIPRAVA IN ZAKLJUČEK NAPADA SKOZI SREDINO - SKUPINSKA TAKTIKA (POVZETO PO SLIKI 23)



Slika 25

Obvezna direktna podaja na tretjega

Igralec 1 odigra dvojno podajo z 2. 1 nato vodi žogo proti 4, ki po odkrivanju obvezno odigra direktno podajo na tretjega (igralec 3). 3 sprejme in vodi žogo proti vratom, kjer ima na voljo 3 možnosti: z globinsko žogo zaposli 5 (A) ali 2 (B) ali 4 (C).

5.1.1.7. MANCHESTER UNITED: PORTO (2:2)

DATUM TEKME: 7.4.2009
 KRAJ IGRANJA: OLD TRAFORD (ANG)
 VREMENSKE RAZMERE: JASNO
 TEMPERATURA: 11°C
 VLAŽNOST: 43 %

GLAVNI SODNIK: KONRAD PLAUTZ
 1.POMOČNIK: BERNHAR ZAUNER
 2.POMOČNIK: ARMIN EDER

MANCHESTER UNITED

Ⓢ	1	Edwin van der Sar	ⓂK
	3	Patrice Evra	
	7	Cristiano Ronaldo	
	10	Wayne Rooney	
	13	Ji-Sung Park	
	15	Iľemanja Vidić	
	16	Michael Carrick	
	18	Paul Scholes	
	22	John O'Shea	
	23	Jonny Evans	
	24	Darren Fletcher	

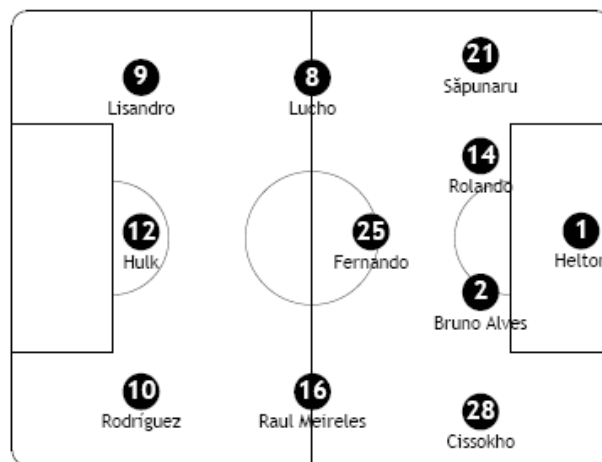
PORTO

	1	Helton	ⓂK
	2	Bruno Alves	
Ⓢ	8	Lucho	
	9	Lisandro	
	10	Cristián Rodrĩguez	
	12	Hulk	
	14	Rolando	
	16	Raul Meireles	
	21	Cristian Săpunaru	
	25	Fernando	
	28	Aly Cissokho	

1:4:3:2:1



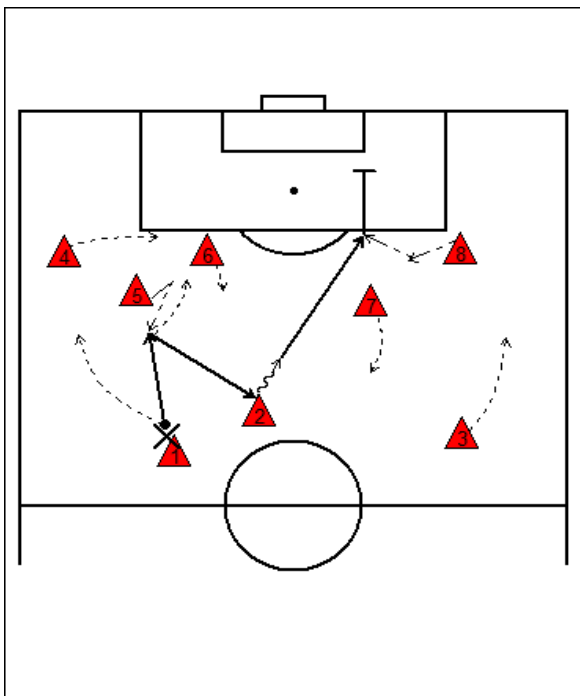
1:4:3:3



Slika 26

A. SESTAVNE SITUACIJE V FAZI NAPADA PO ODVZETI ŽOGI:

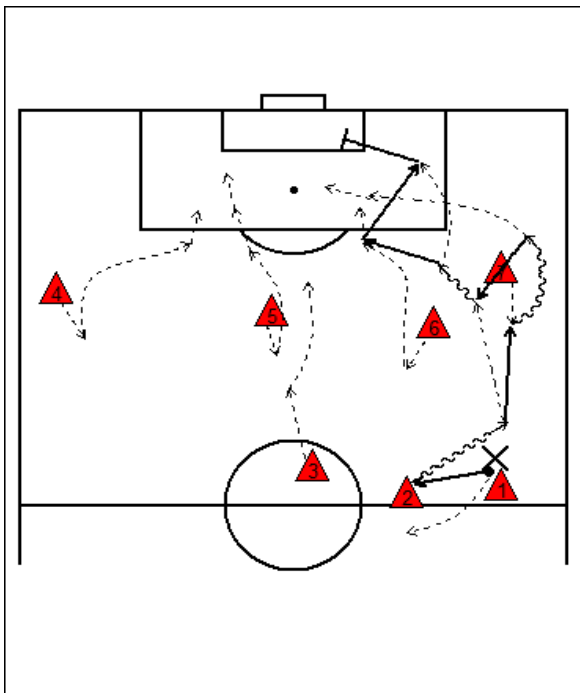
MANCHESTER UNITED (skupinska taktika)



Slika 27

Globinski podaji skozi sredino in vtekanju napadalca v prazen prostor za hrbet obrambnim igralcem sledi poizkus zaključka napada.

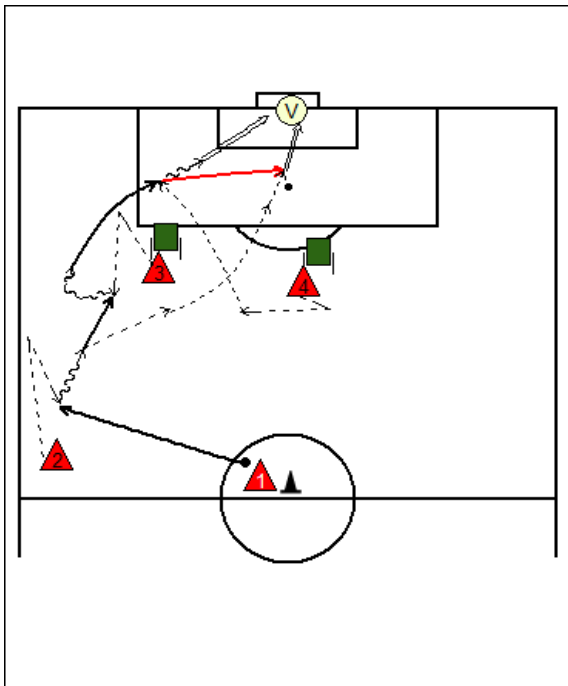
PORTO (skupinska taktika)



Slika 28

Kombinatorni igri sledi poizkus zaključka napada po predhodni dvojni podaji skozi sredino in križanju igralcev.

B. IGRALNA SITUACIJA - PRIPRAVA IN ZAKLJUČEK NAPADA PO KRILU - SKUPINSKA TAKTIKA (POVZETO PO SLIKI 28)

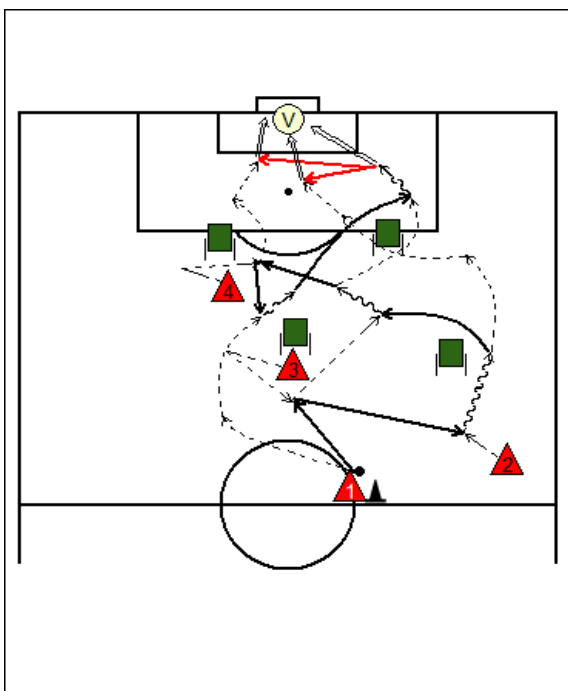


Slika 29

Globinska podaja na krilo po predhodnem križanju in vtekanju igralcev

Igralec 1 poda do 2 na krilo, 2 poda naprej do napadalca 3, ki sprejme in vodi žogo. 2 po oddani žogi steče proti sredini, kjer se križa z 4, ki vteka na krilo. 3 poda globinsko po krilu do 4, ki lahko zaključi napad (možnost A) ali poda do igralca 2 (možnost B).

B. IGRALNA SITUACIJA - PRIPRAVA IN ZAKLJUČEK NAPADA PO KRILU - SKUPINSKA TAKTIKA (POVZETO PO SLIKI 28)



Slika 30

Globinska podaja na krilo po predhodnem križanju in vtekanju igralcev

Igralec 1 poda do igralca 3, ki odigra direktno na tretjega (2). Igralec 2 sprejme in vodi žogo po krilu, kjer zopet poda v sredino igralcu 3, ki po oddani žogi spremlja akcijo. 3 vodi žogo proti vratom, kjer poda napadalcu 4, ki odigra direktno povratno na 1. Igralca 3 in 2 se križata pred lutko in vtečeta, sledi podaja na krilo proti 3, ki strelja proti vratom (možnost A) ali poda v sredino do 2 ali 4 (možnost B).

5.1.1.8. PORTO: MANCHESTER UNITED (0:1)

DATUM TEKME: 15.4.2009
 KRAJ IGRANJA: ESTADIO DO DRAGAO (POR)
 VREMENSKE RAZMERE: OBLAČNO
 TEMPERATURA: 13°C
 VLAŽNOST: 80 %

GLAVNI SODNIK: MASSIMO BUSACCA
 1.POMOČNIK: MATHIAS ARNET
 2.POMOČNIK: MANUEL NAVARRO

PORTO

1	Helton (GK)
2	Bruno Alves
Ⓢ	8 Lucho
9	Lisandro
10	Cristián Rodríguez
12	Hulk
14	Rolando
16	Raul Meireles
21	Cristian Săpunaru
25	Fernando
28	Aly Cissokho

MANCHESTER UNITED

1	Edwin van der Sar (GK)
3	Patrice Evra
5	Rio Ferdinand
7	Cristiano Ronaldo
8	Anderson
9	Dimitar Berbatov
10	Wayne Rooney
Ⓢ	11 Ryan Giggs
15	Nemanja Vidić
16	Michael Carrick
22	John O'Shea

1:4:3:3



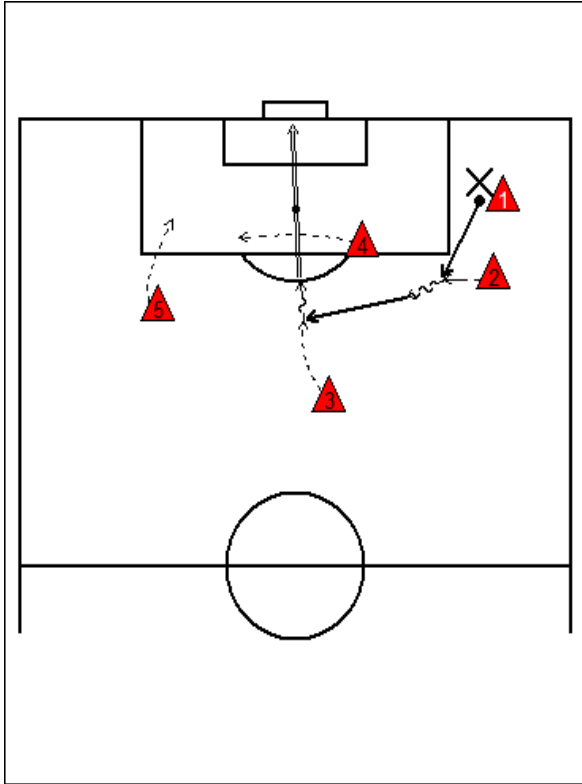
1:4:3:2:1



Slika 31

A. SESTAVNE SITUACIJE V FAZI NAPADA PO ODVZETI ŽOGI:

PORTO (skupinska taktika)



Zaključek napada s strelom od daleč po predhodni podaji v sredino in istočasnem praznjenju prostora napadalca.

Slika 32

5.1.2. POLFINALE

5.1.2.1. MANCHESTER UNITED: ARSENAL (1:0)

DATUM TEKME: 29.4.2009

KRAJ IGRANJA: OLD TRAFORD (ANG)

VREMENSKE RAZMERE: JASNO

TEMPERATURA: 12°C

VLAŽNOST: 47 %

GLAVNI SODNIK: CLAU BO LARSEN

1.POMOČNIK: HENRIK SONDERBY

2.POMOČNIK: ANDERS NORRESTRAND

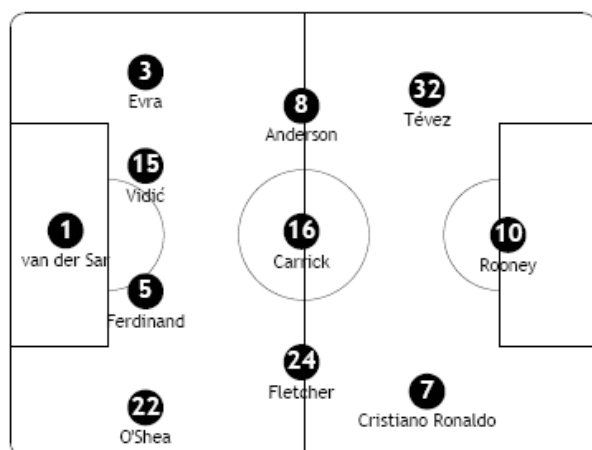
MANCHESTER UNITED

1	Edwin van der Sar	GK
3	Patrice Evra	
Ⓢ 5	Rio Ferdinand	
7	Cristiano Ronaldo	
8	Anderson	
10	Wayne Rooney	
15	Iľemanja Vidić	
16	Michael Carrick	
22	John O'Shea	
24	Darren Fletcher	
32	Carlos Tévez	

ARSENAL

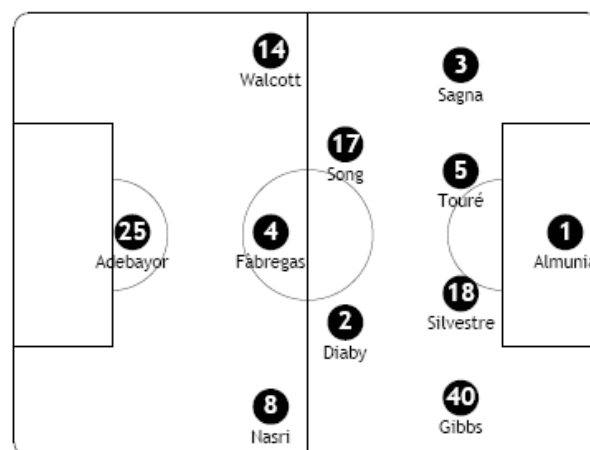
1	Manuel Almunia	GK
2	Abou Diaby	
3	Bacary Sagna	
Ⓢ 4	Cesc Fàbregas	
5	Kolo Touré	
8	Samir Nasri	
14	Theo Walcott	
17	Alexandre Song	
18	Mikaël Silvestre	
25	Emmanuel Adebayor	
40	Kieran Gibbs	

1:4:3:3



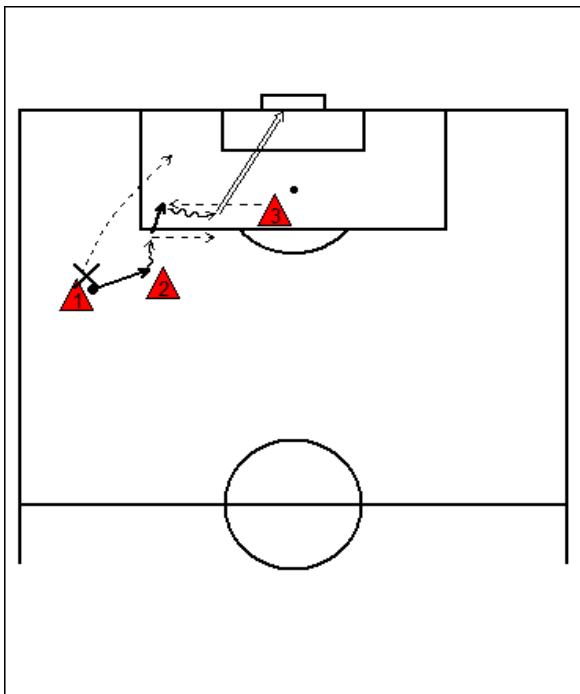
Slika 33

1:4:2:3:1



A. SESTAVNE SITUACIJE V FAZI NAPADA PO ODVZETI ŽOGI:

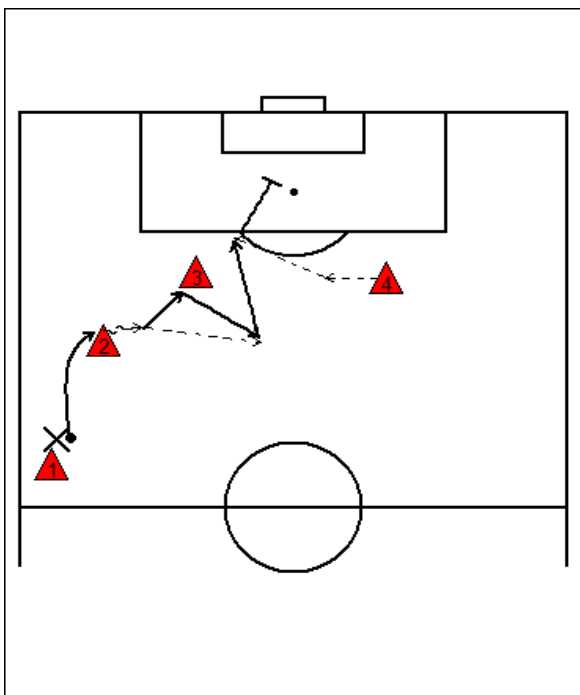
MANCHESTER UNITED (skupinska taktika)



Po odvzeti žogi sledi zaključek napada po podaji v sredino in samostojnem prodoru.

Slika 34

ARSENAL (skupinska taktika)



Dvojni podaji sledi direktna podaja na napadalca, ki vteka v prazen prostor med dvema obrambnima igralcema in poizkusi zaključiti napad.

Slika 35

5.1.2.2. ARSENAL: MANCHESTER UNITED (1:3)

DATUM TEKME: 5.5.2009

KRAJ IGRANJA: EMIRATES STADIUM (ANG)

VREMENSKE RAZMERE: DELNO OBLAČNO

TEMPERATURA: 14°C

VLAŽNOST: 55 %

GLAVNI SODNIK: ROBERTO ROSSETI

1.POMOČNIK: PAOLO CALCAGNO

2.POMOČNIK: STEFANO AYROLDI

ARSENAL

1	Manuel Almunia	GK
3	Bacary Sagna	
Ⓢ	4 Cesc Fàbregas	
5	Kolo Touré	
8	Samir Nasri	
11	Robin van Persie	
14	Theo Walcott	
17	Alexandre Song	
20	Johan Djourou	
25	Emmanuel Adebayor	
40	Kieran Gibbs	

1:4:3:2:1

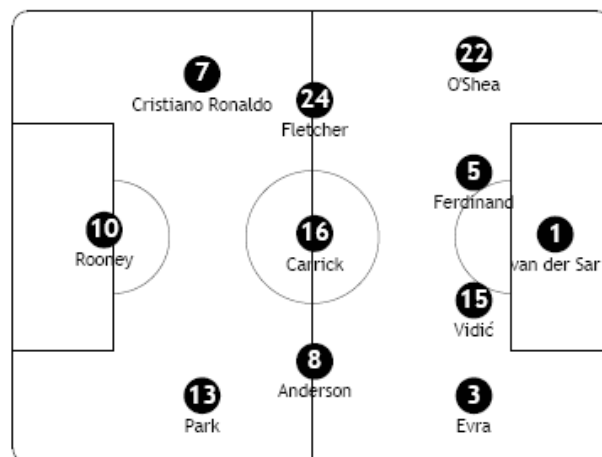


Slika 36

MANCHESTER UNITED

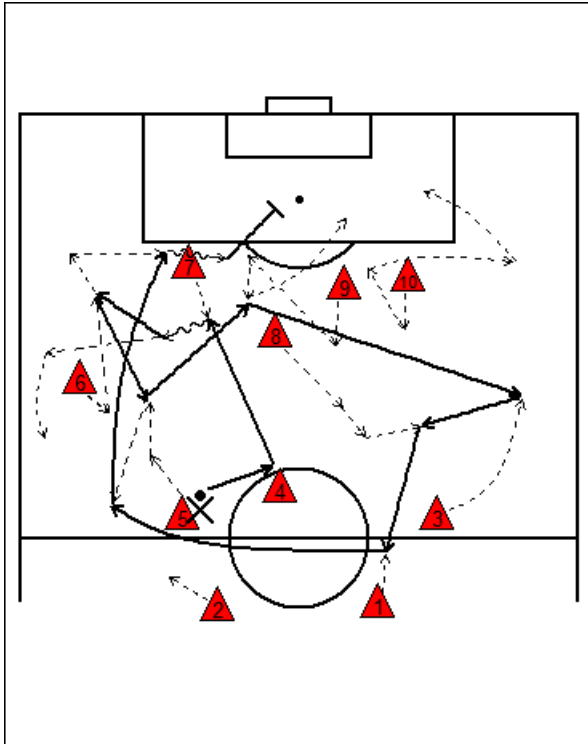
1	Edwin van der Sar	GK
3	Patrice Evra	
Ⓢ	5 Rio Ferdinand	
7	Cristiano Ronaldo	
8	Anderson	
10	Wayne Rooney	
13	Ji-Sung Park	
15	Nemanja Vidić	
16	Michael Carrick	
22	John O'Shea	
24	Darren Fletcher	

1:4:3:2:1



A. SESTAVNE SITUACIJE V FAZI NAPADA PO ODVZETI ŽOGI:

MANCHESTER UNITED (moštvena taktika)



Slika 37

Po odvzeti žogi sledi globinska podaja skozi sredino na napadalca, ki odigra na krilo. Sledi hiter prenos žoge na krilni položaj in nazaj, kjer še enkrat sledi dolga globinska podaja na napadalca, ki vteka za hrbet obrambnim igralcem. Pride do poizkusa zaključka napada,

5.1.2.3. BARCELONA: CHELSEA (0:0)

DATUM TEKME: 28.4.2009
 KRAJ IGRANJA: CAMP NOU (ŠPA)
 VREMENSKE RAZMERE: JASNO
 TEMPERATURA: 18°C
 VLAŽNOST: 60 %

GLAVNI SODNIK: WOLFGANG STARK
 1.POMOČNIK: JAN- HENDRIK SALVER
 2.POMOČNIK: MIKE PICKEL

BARCELONA

1	Víctor Valdés	GK
3	Gerard Piqué	
4	Rafael Márquez	
Ⓢ 6	Xavi Hernández	
8	Andrés Iniesta	
9	Samuel Eto'o	
10	Lionel Messi	
14	Thierry Henry	
20	Daniel Alves	
22	Eric Abidal	
24	Yaya Touré	

CHELSEA

1	Petr Čech	GK
2	Branislav Ivanović	
5	Michael Essien	
8	Frank Lampard	
11	Didier Drogba	
12	John Mikel Obi	
13	Michael Ballack	
15	Florent Malouda	
17	José Bosingwa	
Ⓢ 26	John Terry	
33	Alex	

1:4:3:3



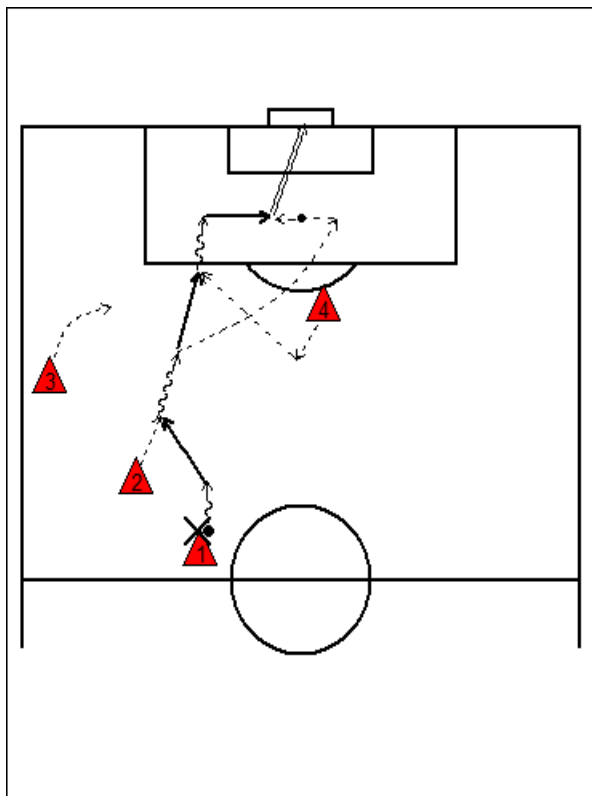
1:4:2:3:1



Slika 38

A. SESTAVNE SITUACIJE V FAZI NAPADA PO ODVZETI ŽOGI:

BARCELONA (skupinska taktika)



Slika 39

Po vtekanju napadalca med dvema obrambnima igralcema sledi globinska podaja skozi sredino. Zaključek napada sledi po podaji v sredino,

5.1.2.4. CHELSEA: BARCELONA (1:1)

DATUM TEKME: 6.5.2009

KRAJ IGRANJA: STAMFORD BRIDGE (ANG)

VREMENSKE RAZMERE: DELNO OBLAČNO

TEMPERATURA: 17°C

VLAŽNOST: 52 %

GLAVNI SODNIK: TOM HENNING OVREBO

1.POMOČNIK: GEIR AGE HOLEN

2.POMOČNIK: DAG-ROGER NEBBEN

CHELSEA

1	Petr Čech (GK)
3	Ashley Cole
5	Michael Essien
8	Frank Lampard
11	Didier Drogba
13	Michael Ballack
15	Florent Malouda
17	José Bosingwa
© 26	John Terry
33	Alex
39	Nicolas Anelka

1:4:2:3:1



Slika 40

BARCELONA

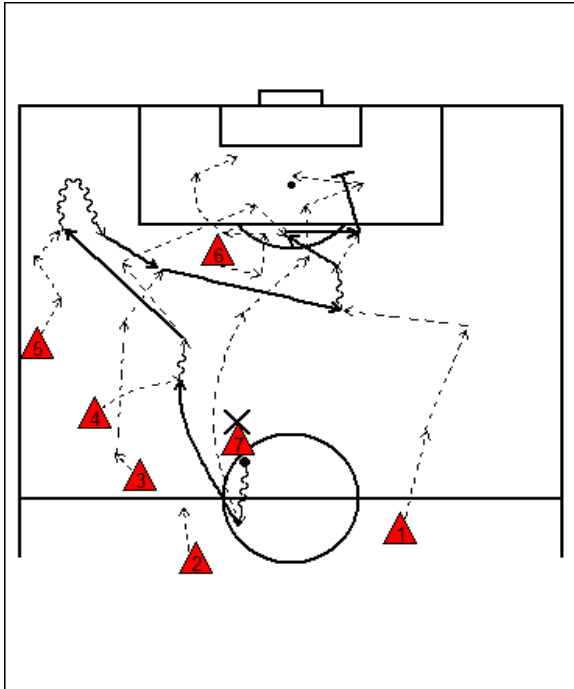
1	Víctor Valdés (GK)
3	Gerard Piqué
© 6	Xavi Hernández
8	Andrés Iniesta
9	Samuel Eto'o
10	Lionel Messi
15	Seydou Keita
20	Daniel Alves
22	Eric Abidal
24	Yaya Touré
28	Sergio Busquets

1:4:1:2:3



A. SESTAVNE SITUACIJE V FAZI NAPADA PO ODVZETI ŽOGI:

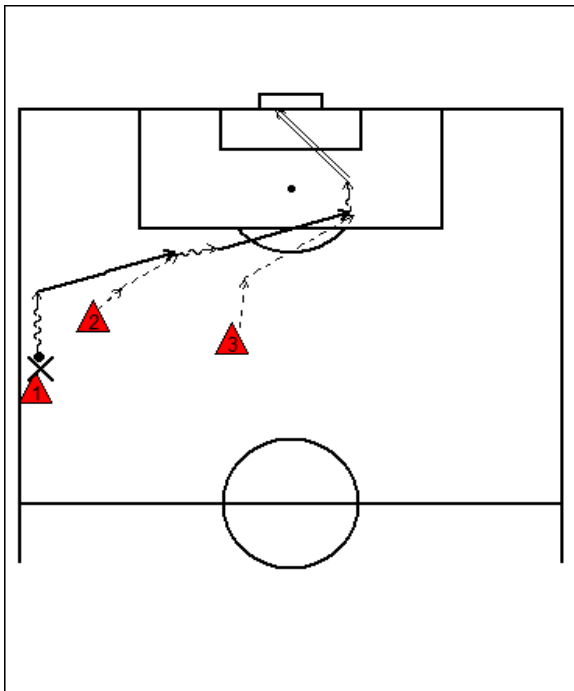
BARCELONA (moštvena taktika)



Slika 41

Poizkus zaključka napada po predhodno odigrani dvojni podaji skozi sredino in kombinatorni igri celotnega moštva.

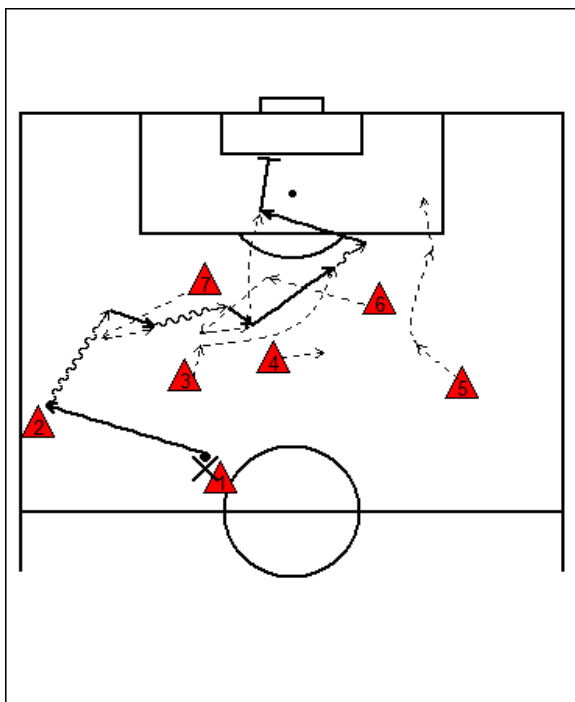
CHELSEA (skupinska taktika)



Slika 42

Po odvzeti žogi sledi globinska podaja v sredino do napadalca, ki vteka in zaključí napad.

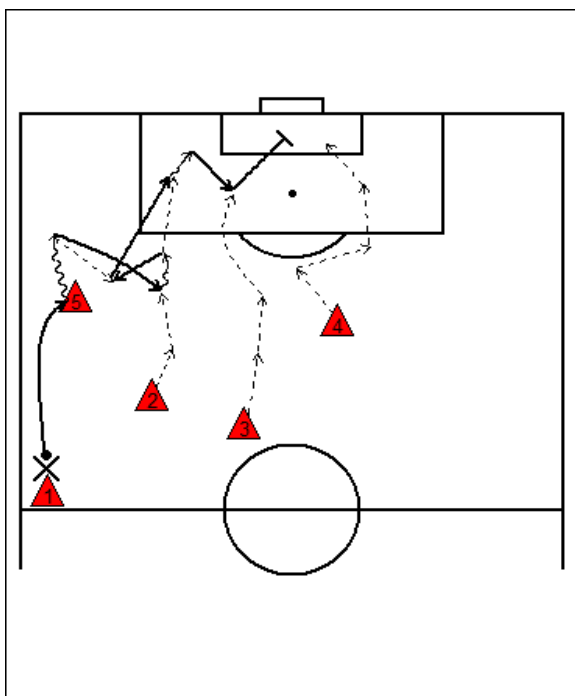
CHELSEA (skupinska taktika)



Slika 43

Poizkus zaključka napada po globinski podaji skozi sredino po vtekanju napadalca za hrbet obrambnim igralcem.

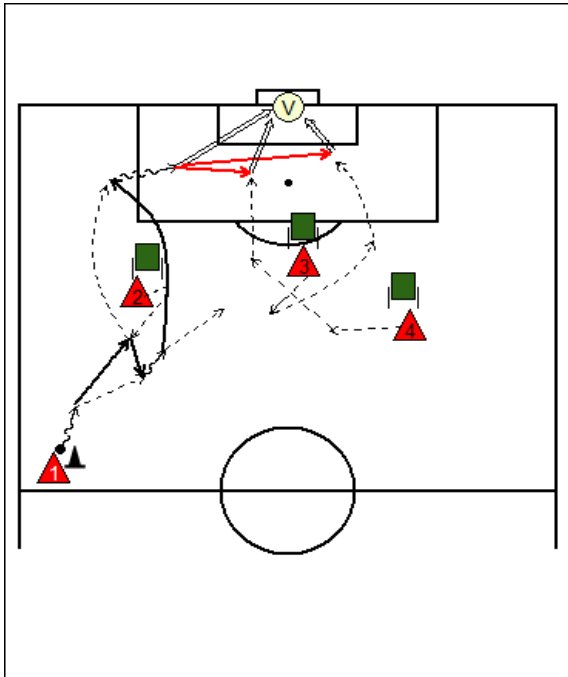
CHELSEA (skupinska taktika)



Slika 44

Globinska podaja po krilu do napadalca po odvzeti žogi, sledi dvojna globinska podaja skozi sredino in poizkus zaključka napada po predhodni podaji v sredino.

**B. IGRALNA SITUACIJA - PRIPRAVA IN ZAKLJUČEK NAPADA PO KRILU -
SKUPINSKA TAKTIKA (POVZETO PO SLIKI 44)**

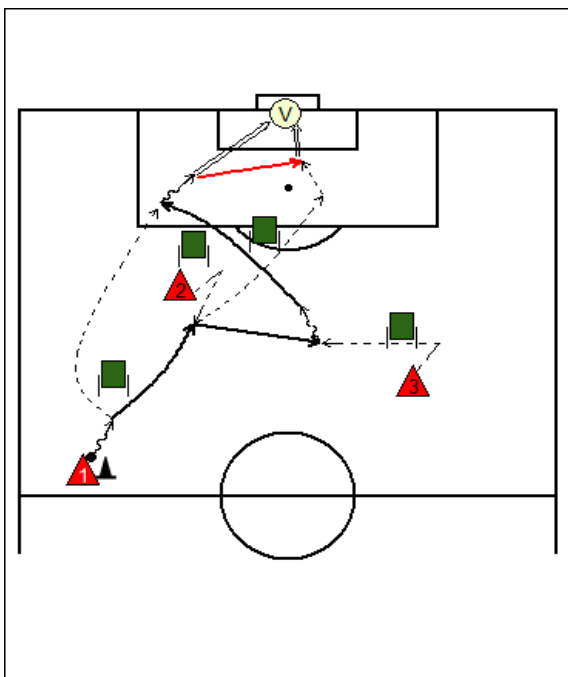


Slika 45

**Globinska podaja na krilo po vtekanju s
krila**

Igralec 1 poda do igralca 2, ki odigra z njim dvojno podajo. 1 vodi naprej v sredino, 2 pa po oddani žogi steče po krilu naprej, kjer sprejme globinsko žogo, ki mu jo poda 1. Sledi udarec na vrata (možnost A) ali podaja v sredino na 3 ali 4, ki sta se predhodno križala (možnost B).

**B. IGRALNA SITUACIJA - PRIPRAVA IN ZAKLJUČEK NAPADA PO KRILU -
SKUPINSKA TAKTIKA (POVZETO PO SLIKI 44)**

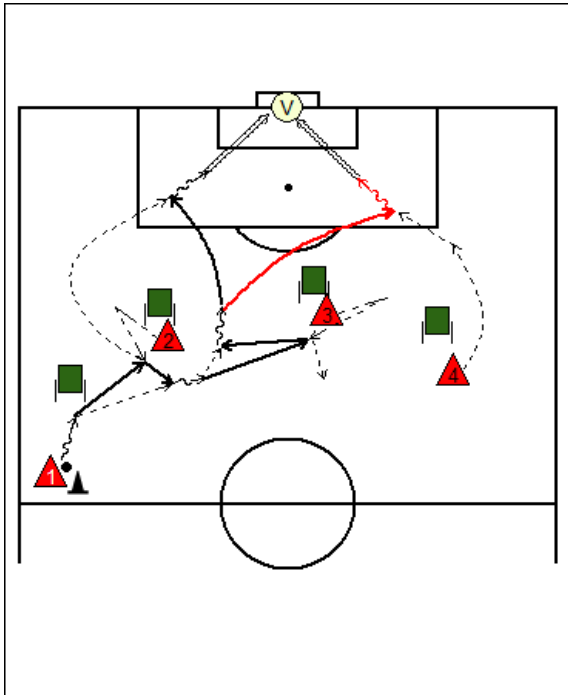


Slika 46

**Globinska podaja na krilo po vtekanju s
krila**

Igralec 1 poda do napadalca 2, ki odigra direktno povratno na igralca 3. 3 sprejme in vodi žogo proti vratom, nato pa med lutkama odigra globinsko žogo na krilo po vtekanju 1 s krila. 1 sprejme žogo in udari proti vratom (možnost A) ali poda v sredino do igralca 2 (možnost B).

**B. IGRALNA SITUACIJA - PRIPRAVA IN ZAKLJUČEK NAPADA PO KRILU -
SKUPINSKA TAKTIKA (POVZETO PO SLIKI 44)**



Slika 47

**Globinska podaja na krilo po vtekanju s
krila**

Igralec 1 poda do igralca 2, ki odigra z njim dvojno podajo. 1 vodi naprej v sredino, kjer nato odigra še eno dvojno podajo s 3. 1 sprejme žogo in vodi proti vratom, kjer poda globinsko žogo na krilo, kjer vteka igralec 2 (možnost A) ali igralec 4 (možnost B). Po sprejemu sledi udarec proti vratom.

5.1.3. FINALE

5.1.3.1. BARCELONA: MANCHESTER UNITED (2:0)

DATUM TEKME: 27.5.2009
 KRAJ IGRANJA: STADIO OLIMPICO (ITA)
 VREMENSKE RAZMERE: JASNO
 TEMPERATURA: 23°C
 VLAŽNOST: 71 %

GLAVNI SODNIK: MASSIMO BUSACCA
 1.POMOČNIK: MATTHIAS ARNET
 2.POMOČNIK: FRANCESCO BURAGINA

BARCELONA

1	Víctor Valdés	GK
3	Gerard Piqué	
5	Carles Puyol	©
6	Xavi Hernández	
8	Andrés Iniesta	
9	Samuel Eto'o	
10	Lionel Messi	
14	Thierry Henry	
16	Sylvinho	
24	Yaya Touré	
28	Sergio Busquets	

1:4:3:2:1

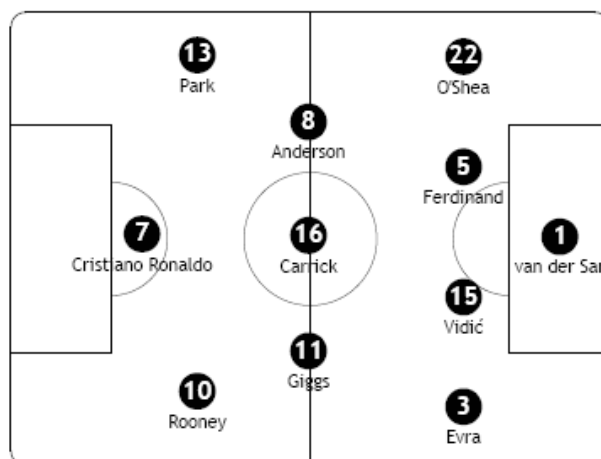


Slika 48

MANCHESTER UNITED

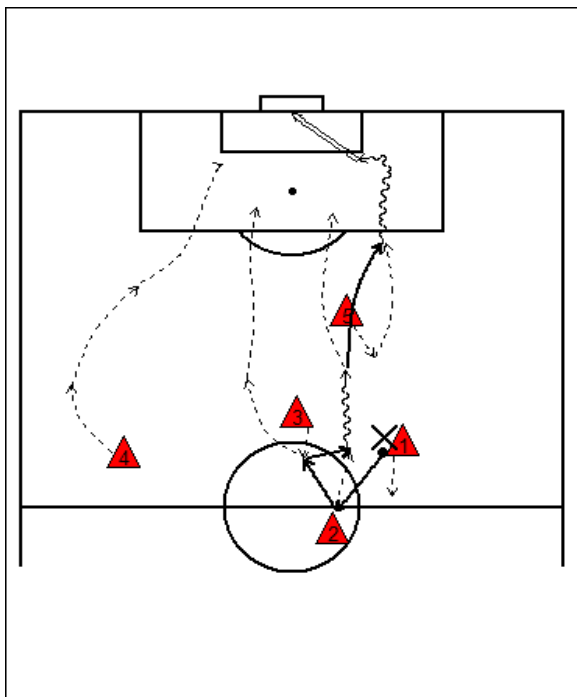
1	Edwin van der Sar	GK
3	Patrice Evra	
5	Rio Ferdinand	
7	Cristiano Ronaldo	
8	Anderson	
10	Wayne Rooney	
11	Ryan Giggs	©
13	Ji-Sung Park	
15	Nemanja Vidić	
16	Michael Carrick	
22	John O'Shea	

1:4:3:2:1



A. SESTAVNE SITUACIJE V FAZI NAPADA PO ODVZETI ŽOGI:

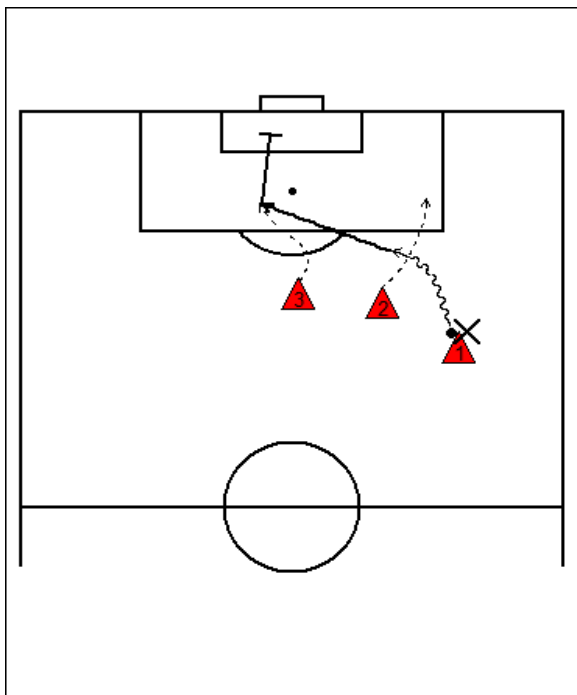
BARCELONA (skupinska taktika)



Slika 49

Po dvojni podaji na sredini sledi globinska podaja do napadalca, ki vteka v prazen prostor in zaključi napad s strelom na vrata.

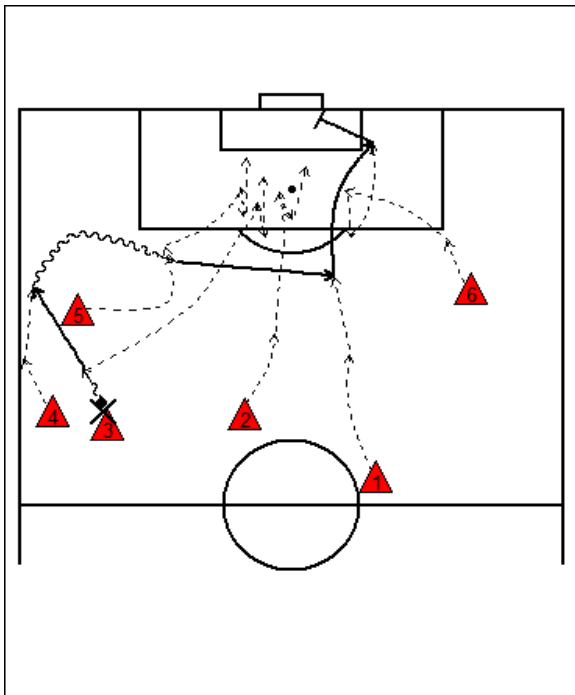
BARCELONA (skupinska taktika)



Slika 50

Poizkus zaključka napada po globinski podaji in vtekanju napadalca v prazen prostor.

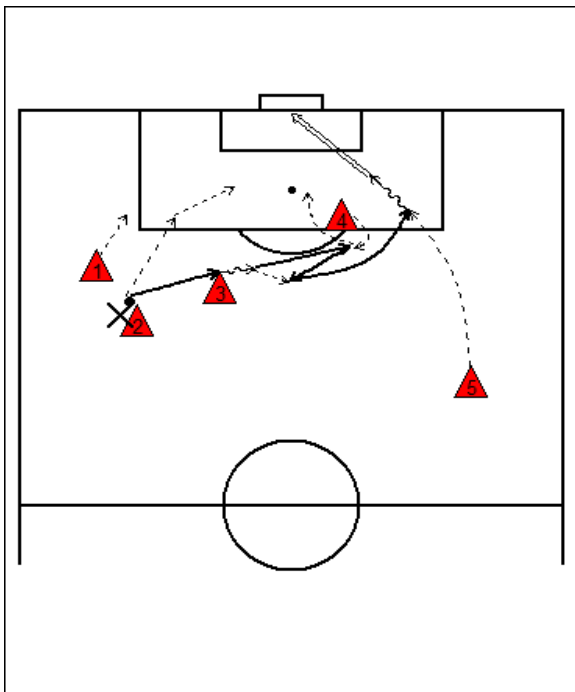
MANCHESTER UNITED (skupinska taktika)



Slika 51

Globinski podaji skozi sredino sledi poizkus zaključka napada po predhodni kombinatorni igri.

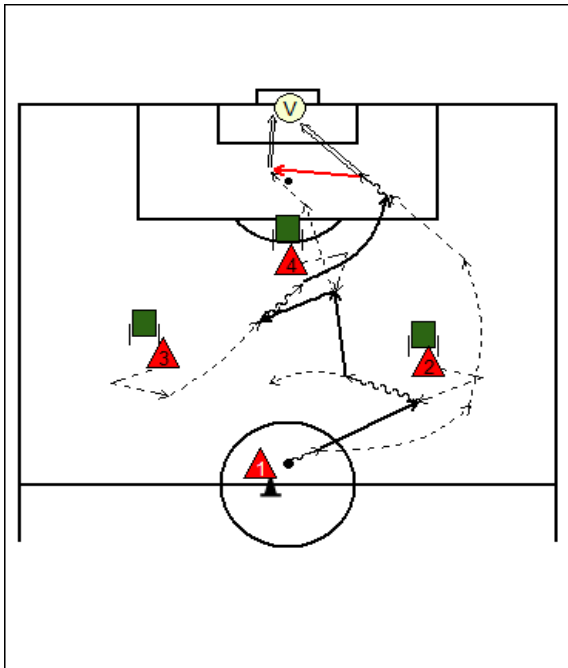
BARCELONA (skupinska taktika)



Slika 52

Zaključek napada po dvojni podaji skozi sredino in vključevanju igralca iz druge linije v prazen prostor.

B. IGRALNA SITUACIJA - PRIPRAVA IN ZAKLJUČEK NAPADA SKOZI SREDINO - SKUPINSKA TAKTIKA (POVZETO PO SLIKI 52)

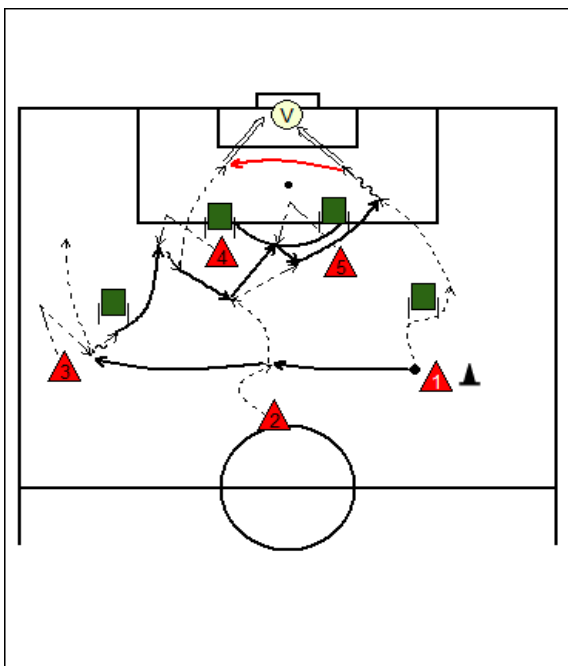


Slika 53

Globinska podaja v sredino po vtekanju iz druge linije po krilu

Igralec 1 poda do igralca 2, ki sprejme žogo in vodi v sredino, kjer odigra na napadalca 4, ki odigra direktno na tretjega (3). Igralec 3 sprejme žogo, steče proti vratom in poda globinsko žogo v sredino, kjer s krila vteka igralec 1. 1 zaključí napad z udarcem na gol (možnost A) ali poda v sredino do 4 (možnost B).

B. IGRALNA SITUACIJA - PRIPRAVA IN ZAKLJUČEK NAPADA SKOZI SREDINO - SKUPINSKA TAKTIKA (POVZETO PO SLIKI 52)

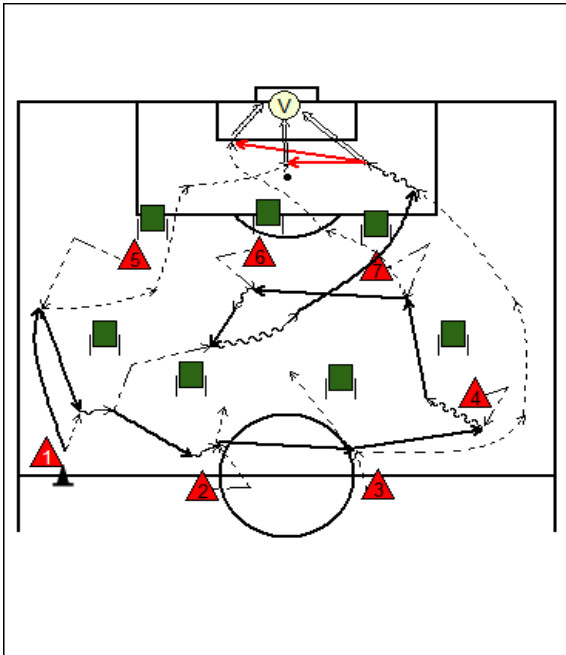


Slika 54

Globinska podaja v sredino po vtekanju iz druge linije po krilu

Igralec 1 poda do igralca 2, ki odigra direktno do igralca 3. 3 sprejme in vodi žogo v sredino, kjer se mu odkrije 4. 4 po sprejemu odigra povratno žogo z igralcem 2, ta odigra direktno na tretjega igralca 5, ki z njim odigra dvojno podajo. Igralec 2 nato z globinsko podajo v sredino zaposli igralca 1, ki se vključuje v napad po vtekanju s krila. 1 po sprejemu žoge strelja na gol (možnost A) ali poda v sredino do 4 (možnost B).

B. IGRALNA SITUACIJA - PRIPRAVA IN ZAKLJUČEK NAPADA SKOZI SREDINO - MOŠTVENA TAKTIKA (POVZETO PO SLIKI 52)



Slika 55

Globinska podaja v sredino po vtekanju iz druge linije po krilu

Igralec 1 odigra dvojno podajo s 5, nato pa žoga potuje na drugo stran igrišča do igralca 4. 4 odigra na napadalca 7, ki z direktno podajo odigra na 6, napadalec 6 pa odigra povratno do igralca 1, ki se vključi v napad na sredini igrišča. Po sprejemu žoge nadaljuje pot proti vratom in sredini igrišča, kjer z globinsko podajo skozi sredino išče igralca 3, ki se vključuje iz druge linije v zaključek napada. Po sprejemu žoge 3 udari proti vratom (možnost A) ali poda v sredino, kjer sta se napadalca 5 in 7 predhodno zakrižala (možnost B).

6.0 SKLEP

Namen diplomske naloge je analizirati igro po odvzeti žogi na nasprotnikovi polovici igrišča, kjer smo vključili prehod iz obrambe v napad ter pripravo in zaključek napada skozi sredino.

V diplomski nalogi smo analizirali in izrisali sestavne situacije iz igre ter na njihovi osnovi priredili igralne situacije za proces treninga. Uporaba teh igralnih situacij naj bi pripomogla k boljši organizaciji igre v fazi napada. Še posebej smo se posvetili igralnim situacijam, kjer gre za podajo v globino ali prodor v globino po predhodni kombinatorni igri. Uporaba igralnih situacij pomeni uporabo situacijske metode, ki predstavlja prvi korak k ustvarjanju organizirane igre, v nadaljevanju pa se uporablja metoda igre z uporabo igralnih oblik. Predstavili smo, na kakšen način lahko s situacijsko metodo ob uporabi igralnih situacij pridemo do želene igre moštva in uspešnega zaključka napada.

Sestavne situacije iz igre so situacije, ki so jih ekipe prikazale na tekmah Lige prvakov v sezoni 2008/2009 od četrtfinala dalje. V njih sem opazil hiter prenos žoge iz ene na drugo stran po odvzeti žogi nasprotniku, dvojne podaje v globino, povratne podaje, podaje v globino po sredini in krilu ter podaje na tretjega. Kljub temu, da sem analiziral veliko število tekem, pa sem na temo svojega projekta dobil relativno malo zanimivih in zahtevanih situacij, saj je šlo v tem delu tekmovanja Lige prvakov za vrhunsko organizirane ekipe, ki so na lastni polovici izgubljale malo žog oziroma so igralci, ki so bili pod pritiskom nasprotnikove obrambe, žoge rajši izbijali v avt ali pa z dolgo podajo po zraku »na pamet« iskali napadalce. V večini primerov, ko so ekipe izgubile žogo na svoji polovici, pa je prihajalo tudi do takoimenovanih »pametnih« prekrškov, saj je igralec, kateri je izgubil žogo, nemudoma prekinil napad nasprotne ekipe s prekrškom in tako preprečil ekipi pripravo napada.

Značilnosti sodobnega nogometa so, da se doseže gol po čim hitrejši akciji, ko še nasprotnikova obramba še ni v celoti postavljena. Če želimo presenetiti nasprotnika v tej prvini igre, lahko to dosežemo le s hitrimi globinskimi podajami in z direktnimi podajami na prvo žogo v globino ali na krilo, z igro hitrih protinapadov in kontinuiranih napadov. Sodobni model nogometne igre danes temelji na hitri kombinatorni igri z menjavo ritma. Na dobro organiziranih protinapadih ter na vrhunski TA-TE in

kondicijski pripravljenosti posameznikov, ki so sposobni sami odločati tekme. Vse bolj odločilna postaja hitra igra v globino, saj omogoča hitre zaključke napadov, ko nasprotnikova obramba še ni postavljena in so podane globinske žoge za hrbet nasprotnika, kamor vtekajo v prazen prostor napadalci in poskušajo kar najhitreje doseči zadetek.

Skozi analizo tekem sem nekoliko večjo pozornost posvetil končnemu zmagovalcu Lige prvakov v sezoni 2008/2009 - F.C. Barceloni. Španska ekipa je prikazala eno izmed najlepših, najatraktivnejših in najbolj učinkovitih iger v celotni sezoni, v kateri je osvojila kar tri naslove: državni naslov, državno pokalno tekmovanje (Copa del Rei) ter Ligo prvakov. Še posebej impresivno je nastopala v najelitnejšem evropskem tekmovanju, v katerem je s prikazano igro navdušila prav vsakega oboževalca nogometa na svetu. Z igro kratkih in hitrih podaj na sredini igrišča, kateri sledi hitra globinska žoga za hrbet nasprotnikovi obrambi, je tekmečem dobesedno jemala voljo do igre. S tehnično in taktično dovršenima igralcema zvezne vrste, kot sta Xavi in Iniesta, ter enako sposobnima Messijem in Eto'ojem v napadu, katerima se pogostokrat v napadu pridruži ofenzivno usmerjeni krilni obrambni igralec Dani Alves, je Barcelona prikazala smernice modernega modela nogometne igre. S podrobnejšim analiziranjem sem ugotovil, da je ekipa Barcelone stremela k zaključevanju napada skozi sredino. Velika večina njihovih napadov se namreč konča po predhodni globinski podaji skozi sredino, kar jim omogoča hitra, okretna in kreativno naravnana zvezna in napadalna linija. Velikokrat je prihajalo do vključevanja zvezne vrste v pripravo zaključka napada. Največkrat sta bila za to zaslužna izredno kreativna Xavi in Iniesta, ki sta se po globinski podaji obvezno vključila v pripravo zaključka napada in tako v najtežjih trenutkih tekme mnogokrat prevesila jeziček na tehničnici na Barcelonino stran.

Vse predstavljene sestavne in igralne situacije v diplomski nalogi 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. Menim, da je predstavljena pot le ena izmed mnogih, po kateri bodo lahko študenti Fakultete za šport in trenerji raziskovali in iskali sredstva, metode in vaje za trening, upoštevajoč sodobne trende nogometne igre najboljših ekip in reprezentanc na svetu.

7.0 LITERATURA

1. Bezjak, R. (1999). *Analiza modela igre slovenske nogometne reprezentance v napadu v kvalifikacijah za svetovno prvenstvo 1998*. 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. Fenko, I. (2002). *Analiza igre v napadu prvih štirih reprezentanc na svetovnem prvenstvu 1998 v Franciji*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za šport.
5. Gajser, D. (2007). *Analiza modela igre italijanske reprezentance v napadu – svetovno nogometno prvenstvo Nemčija 2006*. Diplomsko delo, Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Fakulteta za šport.
6. Huizinga, J. (1992). *Homo ludens – o podrijetlu kulture u igri*. Zagreb: Naprijed
7. Ilješ, D. (2008). *Analiza modela igre nemške reprezentance v napadu – svetovno nogometno prvenstvo v Nemčiji 2006*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za šport.
8. Janev, R. (1995). *Analiza nogometne igre v fazi napada na svetovnem prvenstvu v ZDA 1994*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za šport.
9. Klinčarovski, V. (1987). *Analiza prekinitev in nadaljevanja nogometne igre v fazi napada na SP v Mehiki 1986*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za šport.
10. Kopasič, D. (2008). *Značilnost modela v napadu nogometnega kluba Barcelona (Liga prvakov – sezona 2005/2006)*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za šport.
11. Korent, R. & Dominc, D. (1991). *Analiza nogometne igre v fazi napada na svetovnem nogometnem prvenstvu v Italiji 1990*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za šport.
12. Lorgar, Z. (1997). *Primerjava modela igre slovenske nogometne reprezentance z modelom igre v prvi slovenski nogometni ligi – faza napada*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za šport.
13. Plesec, M., Topič M. D. (2002). *Nogomet in družba: preporod nogometa v Sloveniji*. Ljubljana: Zavod za šport Slovenije
14. Rozina, T. (2000). *Analiza modela igre nogometnega kluba Maribor Teatanic v fazi napada (Liga prvakov – sezona 1999/2000)*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za šport.

15. Rožman, S. (2009). *Iz igre do igre-metodika učenja igre v napadu na osnovi analize igre na Evropskem prvenstvu v nogometu leta 2008-zaključni boji*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za šport.
16. Slakonja B., (1980). *Prispevek k analizi nogometne igre – nekatere primerjave med rezultatsko uspešnimi in rezultatsko neuspešnimi ekipami*. Ljubljana: Visoka šola za telesno kulturo.
17. Šibila, M. (1999). *Rokomet: izbrana poglavja*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.
18. Verdenik Z., (2006). Nemčija - središče sveta. Pridobljeno 15.10.2009 iz http://www.rtv slo.si/sp2006/modload.php?&c_mod=rnews&op=sections&func=read&c_menu=1&c_id=337
19. Verdenik, Z. (1999). *Model igre slovenske nogometne reprezentance*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.
20. Verdenik, Z. (2003). *Z Jefom navzgor – skupaj do zmage (»Win by all«)*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.
21. Vrhovski, R. (1996). *Analiza modela igre nogometne reprezentance Slovenije v napadu*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za šport.
22. Žižek I., (1998). *Model igre slovenske nogometne reprezentance – analiza uspešnosti ob prekinitvah*. Ljubljana: Fakulteta za šport.