

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA ŠPORT

DIPLOMSKA NALOGA

SAŠO FIJAVŽ

Ljubljana, 2008

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA ŠPORT
Športno treniranje
Nogomet

**MODEL IGRE OB PREKINITVAH V NAPADU
LIGA PRVAKOV 2006/2007 – MOŠTVO AC MILAN**

DIPLOMSKA NALOGA

MENTOR:
doc. dr. Zdenko Verdenik
RECENZENT:
izr. prof. dr. Marko Šibila
KONZULTANT:
asist. dr. Marko Pocrnjič

Avtor dela:
SAŠO FIJAVŽ

Ljubljana, 2008

ZAHVALA

Zahvaljujem se mentorju dr. Zdenku Verdeniku za pomoč pri izdelavi diplomske naloge in pri opravljanju študijskih obveznosti, kakor tudi dr. Marku Pocrnjiču za vsa koristna navodila, usmerjanje in trud, ki ga je vložil v moje izobraževanje v času študija na Fakulteti za šport. Prav tako bi se zahvalil dr. Vidu Mesariču, ki mi je nudil pomoč pri statistični obdelavi podatkov.

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

Ni tako pomembno, ali delamo napake. Šteje le, da jih popravimo in sledimo svoji prvotni nalogi.

Ključne besede: nogomet, liga prvakov, Milan, prekinitve igre, model igre.

MODEL IGRE OB PREKINITVAH V NAPADU – LIGA PRVAKOV 2006/2007 – MOŠTVO AC MILAN

Sašo Fijavž

Univerza v Ljubljani, Fakulteta za šport, 2008

Športno treniranje, Nogomet

IZVLEČEK

Namen diplomske naloge je analizirati prekinitve nogometne igre zmagovalnega moštva v ligi prvakov 2006/07, AC Milan, in ugotoviti pomembnejše značilnosti v številu, načinu in uspešnosti izvajanja prekinitvev igre. Ugotavljali smo tudi značilnosti njegovih nasprotnikov in skušali razjasniti razloge za uspeh zmagovalca. Ogledali smo si videoposnetke tekem v ligi prvakov v sezoni 2006/07 v katerih nastopa AC Milan, zmagovalec tega tekmovanja. Analizirali smo pet glavnih spremenljivk prekinitvev v napadu (prosti strel, kot, stranski »out«, kazenski strel in sodniška žoga). Te spremenljivke smo razčlenili na 51 spremenljivk, ki smo jih zapisovali za vsako tekmo posebej, podatke pa smo si beležili v obrazec za spremljanje tekem.

Bistvene značilnosti ugotovitev:

- Na tekmo je moštvo AC Milan izvajalo manj kotov od njegovih nasprotnikov,
- Kote so izvajali na dva načina. Največkrat izvajajo kot v sredino kazenskega prostora, takoj za tem pa sledi izvedba na 1.vratnico.
- Proste strele moštvo AC Milan izvaja največkrat z direktnim udarcem na vrata.
- Sodniško žogo izvajajo vedno v slogu »Fair play-a«.
- Izvedba kazenskega strela je uspešna, vendar ni vplivala na uspešnost Milana
- Ob izvajanju »outov« moštvo AC Milan izvaja najpogosteje naprej, torej enako kot nasprotniki. Moštvo AC Milan je izgubilo veliko manj žog po izvajanjem outu, kot nasprotniki in je bilo v tem elementu igre uspešnejše.

Prekinitve igre niso bile glavno orožje tega moštva. Vendar so zadetki iz prekinitvev tudi pomagali moštvu AC Milan. Na tak način so si večkrat ustvarili rezultatsko prednost in so potem lažje nadzorovali potek srečanja, saj je bilo v igri potrebno le veliko zbranosti in discipline, da so potem lažje izkoriščali odprtost nasprotnikov.

Keywords: football, Champion league, AC Milan, play interruption, play model

A MODEL OF PLAY AT ATTACK IN SET PIECES – AC MILAN, CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2006/07

Fijavž Sašo

University of Ljubljana, Faculty of Sports, 2008

Sports Training, Football

Summary

The aim of this diploma work is to analyse interruptions as a segment of a football play, observing the European championship in Belgium and Netherlands, year 2000, and trying to discover certain difference in number, style and achievement of team's performance when dealing with play interruptions. The number, the style and the achievement of team's performance when dealing with play interruptions were also compared between more and less successful teams, according to their final results, to find out if there was some significant difference. The results of a comparative analysis of play interruptions gained in EURO 96' and 2000 championship research are included as well.

There were all 31 matches of European Championship closely observed and analysed according to five main parameters of play interruptions: free kick, corner kick, out, penalty and referee throw. The basic parameters were split down to 35 features that were observed separately for each match. They were filled in a specially prepared data collecting form.

There were 12 hypotheses made in order to form some conclusions. Eight of them were confirmed, while four of them were rejected as wrong.

The most important conclusions made are as follows:

- Goals achieved in play interruptions represent less than one third of all goals scored at the researched championship.
- The largest part of goals achieved in play interruption situations was scored after free and penalty kicks.

- More successful teams caused less play interruptions and almost 80 % of their total score is due to play interruptions.
- There is still some extra space open in performing side outs, the success of corner kicks weakened with time and the referee throw showed as insignificant for the play and final results.

The comparative analysis between both championships shows:

- There were more goals scored at EURO 2000 but the percentage of goals achieved in play interruptions, according to the total score, was higher at EURO 96.
- At EURO 2000 most of the scores were achieved after free kicks, while at EURO 96 most of the scores were achieved after corner kicks.
- The average number of free kicks per game fell till EURO 2000 but the frequency of side throw-ins and penalties rose. The number of corner kicks remained unchanged.

This diploma work is a contribution to collecting data about football play, specially the segment of play interruptions, which is an important part of a football game.

KAZALO:

1.0 UVOD.....	9
2.0 PREDMET IN PROBLEM.....	12
2.1 MODEL IGRE.....	18
2.2 PREKINITVE IGRE.....	19
2.2.1 Stranski »out«.....	19
2.2.2 Prosti strel.....	20
2.2.3 Kot.....	22
2.2.4 Kazenski strel (enajstmetrovka).....	25
2.2.5 Sodnikova žoga.....	25
2.3 SISTEM TEKMOVANJA.....	27
2.4 AC MILAN.....	28
3.0 CILJI PROUČEVANJA.....	29
4.0 OSNOVNE HIPOTEZE.....	29
5.0 METODE DELO.....	31
5.1 VZOREC MERJENCEV.....	31
5.2 VZOREC SPREMENLJIVK.....	31
5.2.1 RAZLAGA NEKATERIH SPREMENLJIVK.....	34
5.3 ORGANIZACIJA ZBIRANJA PODATKOV.....	37
5.4 METODE OBDELAVE PODATKOV.....	39
6.0 REZULTATI.....	40
6.1 KOTI.....	40
6.2 PROSTI STREL.....	45
6.3 KAZENSKI STREL.....	50
6.4 STRANSKI OUT.....	51
6.5 SODNIŠKA ŽOGA.....	56
6.6 Primerjava dobljenih rezultatov z nekaterimi dosedanjimi raziskavami.....	57
7.0 PREVERJANJE HIPOTEZ.....	58
8.0 ZAKLJUČEK.....	60
9.0 POMEBNOST DELO ZA TEORIJU IN PRAKSO.....	62
10.0 LITERATURA.....	63

1.0 UVOD

Kako je mogoče, da navadna igra z žogo pritegne tako veliko pozornost svetovne javnosti? Kako pojasniti njeno ogromno povezovalno moč, skozi katero se poistovetijo družbe in narodi? Nogomet je svetovna oblika združevanja ljudi, je svetovna kompeticija. Je zagotovo najprestižnejša športna panoga v Evropi in v svetu. V njej merijo svoje moči ekonomsko, kulturno in politično najmočnejši narodi.

Nogomet kot fenomen moderne dobe je prisoten po celem svetu. Nogomet ni samo igra tistih, ki ga igrajo, temveč ga spremlja širok krog ljudi. Z njim je povezanih milijone ljudi, pa naj bo to kot rekreativna dejavnost, ali pa kot promocija gospodarstva preko priljubljenosti tega športa.

Med športnimi igrami ima nogomet posebno vlogo, saj lahko predstavlja neko državo na najboljši možni način. To se je lepo pokazalo v primeru slovenske nogometne reprezentance, ki se je uvrstila na EURO ter na svetovno prvenstvo in pa z uvrstitvijo nogometnega kluba iz Maribora v elitno ligo prvakov. S tem se je slovenski nogomet zarisal na nogometni zemljevid Evrope in Slovenija na najboljši možen način predstavila svetu. V razmeroma kratkem času, od osamosvojitve do danes, smo v nogometu dosegli veliko. Takih dosežkov verjetno ni enostavno doseči in jih je doseglo razmeroma malo reprezentanc iz držav s tako majhnim številom prebivalcev, kot jih ima Slovenija.

Zgodovina te igre sega v obdobje pred našim štetjem. Tsu – chu, kar pomeni potiskanje žoge med dvema bambusovima palicama, so igrali na Kitajskem. Nekaj podobnega se je igralo tudi v stari Grčiji in Rimu (Tobijas, 2002). Današnji nogomet se je razvil v 19. stoletju v Angliji. Leta 1846 so v Angliji nastala prva nogometna pravila, po katerih se je nogomet ločil od ragbija. Takrat so jih napisali študentje univerze Cambridge. Leta 1863 je v Londonu nastala nogometna zveza (FA), prvo profesionalno združenje nogometnih ekip na svetu.

Od takrat naprej je nogomet v svetu napravil silovit razvoj. V strokovnem smislu pa je postal ena najrazvitejših športnih panog. Med drugim je nogomet igra, s katero se je mogoče skoraj povsod po svetu tudi poklicno ukvarjati. 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).

V Slovenijo je to igro prinesel inženir Stanko Bloudek v prvih letih 20. stoletja. Iz Prage, kjer je študiral, je prinesel prvo usnjeno žogo in prve prave nogometne čevlje, na kar se je nogomet začel razvijati tudi pri nas.

Liga prvakov je najkvalitetnejše in medijsko najodmevnejše klubsko nogometno tekmovanje v Evropi v organizaciji Evropske nogometne zveze (UEFA). Do leta 1991 se je tekmovanje imenovalo *pokal državnih prvakov*, saj so moštva (državni prvaki) vse do konca igrali po sistemu na izpadanje. V sezoni 1991/92 se je najboljših 8 moštev razdelilo v dve skupini po 4 moštva, ki sta se odigrali po dvokrožnem ligaškem sistemu vsak z vsakim, najboljši moštvi pa sta se pomerili v velikem finalu. Takšen sistem se je obdržal do sezone 1993/94, s tem da sta se samo v tisti sezoni po dve najboljši moštvi iz vsake skupine uvrstili v polfinale. V naslednji sezoni se je najboljših 16 moštev razdelilo v 4 štiričlanske skupine, po dve najboljši moštvi iz vsake skupine pa sta se uvrstili v četrtfinale in so vse do finala odigrali po sistemu na izpadanje. V sezoni 1997/98 je bilo že 6 štiričlanskih skupin, uspešnejše države pa so imele pravico do dveh predstavnikov. V četrtfinale se je uvrstilo vseh 6 zmagovalcev skupin ter še dva najboljša drugouvrščena. Takšen sistem se je zaradi ne najboljše preglednosti obdržal le dve sezoni, že v sezoni 1999/2000 so ligo razširili na 8 štiričlanskih skupin. Po najboljši dve moštvi iz vsake skupine sta se uvrstili v nadaljnje tekmovanje, kjer so jih razdelili v 4 štiričlanske skupine, po dva najboljša iz vsake skupine pa sta se uvrstila v četrtfinale. Od te sezone dalje se lahko iz najuspešnejših držav kar štirje predstavniki uvrstijo v ligo prvakov. Zaradi negotovanja klubov so v sezoni 2003/04 izpustili drugi krog s štirimi skupinami, po dva najboljša iz vsake od 8 štiričlanskih skupin se tako uvrstita v osmino finala (Wikipedija, 2007).

Nogometna igra pa se je skozi vsa ta leta 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 pa svetovna nogometna organizacija (Fifa) želi povečati dinamiko in napadalnost v igri (več zadetkov) in "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 bi jih naj imel igralec, da lahko uspešno sodeluje v sodobnem modelu igre (Verdenik, 2006).

Pomembni so rezultati nogometne igre in ti se velikokrat razlikujejo od rezultatov analiz, ki so bile narejene z različnimi raziskavami. Analiza omogoča natančen vpogled v nogometno igro in tako tudi v segment, obravnavan v tej diplomski nalogi, namreč prekinitve v napadu v ligi prvakov 2006/2007. Ta segment je le del nogometne igre, ki pa lahko mnogokrat odloča o izidu tekme oz. zmagovalcu.

Z analizo dobljene rezultate prekinitiv v napadu v ligi prvakov 2006/2007 bomo primerjali med AC Milanom in njegovimi nasprotniki. Skušal bom tudi ugotoviti, ali se je spremenil model in uspešnost izvajanja prekinitiv v primerjavi s starejšimi študijami. Te primerjave lahko pokažejo večjo ali manjšo pomembnost posameznih elementov prekinitve igre. Ta analiza bi lahko služila kot lep pokazatelj, kako se s časom razvija model igre uspešnejših moštev ob prekinitvah v napadu.

2.0 PREDMET IN PROBLEM

Predmet naloge sega na področje analize nogometne igre. Zaradi specifičnosti in kompleksnosti nogometne igre zahteva ugotavljanje vzrokov uspešnosti sistematičen pristop. Uspešnost posameznika in ekipe v nogometni igri je odvisna od bolj ali manj znanih dejavnikov: kondicijske, tehnične in taktične priprave, psihičnih sposobnosti in lastnosti, sociološkega in zdravstvenega stanja... 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, priprava zaključka napada, zaključek napada.
- Analiza igre v obrambi: prehod iz napada v obrambo, preprečevanje priprave napada, preprečevanje zaključka napada.
- Analiza igre ob prekinitvah.

Analiza igre ob prekinitvah je tema te diplomske naloge. Iz prekinitev igre je bilo v preteklih obdobjih doseženo veliko število zadetkov, kakor je bilo ugotovljeno v nekaterih raziskavah. Zato ima dobra taktika igre ob prekinitvah še posebej pomembno mesto.

Uspešnost športnika oz. športnih ekip v nogometni igri je pogojena z večimi dejavniki. Te dejavnike lahko v grobem razdelimo v:

- zunanje dejavnike – dejavnike okolja,
- notranje dejavnike – lastnosti, značilnosti in sposobnosti igralca,
- in transformacijski proces.

Med najbolj pomembnimi so vsekakor dobro razvite motorične sposobnosti, kondicijska pripravljenost, psihična sposobnost, tehnično-taktična pripravljenost in ostale lastnosti.

Specifičnost tehnično-taktičnega delovanja po prekinitvah zahteva posebno obravnavo tega segmenta igre. Pravila nogometne igre določajo, kdaj je igra prekinjena. Če je žoga zunaj igralnega prostora, se nadaljuje z metom outa, s strelom žoge iz kota igrišča ali iz vratarjevega prostora. Prekinitve igre, ki so nastale zaradi prekrškov igralcev, se nadaljujejo z izvajanjem neposrednega ali posrednega

prostega strela ali s kazenskim strelom. Vse ostale prekinitve se nadaljujejo z metom žoge sodnika. (Elsner, 1997)

Problem te naloge je vezan predvsem na ugotavljanje določenih kvantitativnih razlik v številu, načinu in uspešnosti izvajanja prekinitve igre v napadu ekipe AC Milana v ligi prvakov in na primerjavo dobljenih rezultatov s starejšimi študijami. Namen tega je ugotoviti napredek oz. razvoj (če se sploh pojavi) igre ob prekinitvah.

Analiza bo zajemala predvsem tiste parametre nogometne igre, ki so se do sedaj v raziskavah pokazali kot pomembni. Ti parametri so:

- streli iz kota,
- prosti streli,
- kazenski streli,
- stranski outi,
- sodniške žoge.

Pri vsakem izmed naštetih bomo ugotavljali razlike v posameznih spremenljivkah. V preteklosti so bile opravljene razne raziskave v zvezi z nogometno igro, tudi s področja analize nogometne igre ob prekinitvah, zato bo možno narediti ustrezne primerjave le-teh z na novo dobljenimi rezultati.

Naloga naj bi bila v pomoč vsem nogometnim strokovnjakom, trenerjem, teoretičnim strokovnjakom in ostalim. Iz nje bo možno dobiti nekaj odgovorov glede prekinitve igre, kam se le ta razvija oz. kateri elementi prekinitve so tisti, ki se jim splača posvečati večjo pozornost.

Raziskave, ki so bile opravljene v preteklosti, temeljijo na eni skupni točki. Ta je, da dobijo s področja nogometne igre čim več koristnih informacij, ki se bodo lahko uporabljale v praksi.

Nekateri raziskovalci, kot J. Palfai, A. Kliscejka, Lušnikov in Mozorov so se ukvarjali z zbiranjem podatkov že v 70. letih in bi jih lahko imenovali tudi začetniki modernih analiz nogometne igre. Le ta je začela zanimati raziskovalce šele v novejšem času po letu 1973, kar sovpada z začetki računalniške dobe.

Poleg analize igre, ugotavljanja razlik med uspešnimi in neuspešnimi ekipami je predmet raziskovanja tudi analiza aktivnosti igralcev med igro in ob prekinitvah.

Ugotovitve, ki jih dobimo z analizami, dajejo pomemben vir informacij za proces treniranja in omogočajo reševanje različnih problemov pri nogometni igri. Z rezultati raznih analiz in raziskav dobimo pomembne informacije za izboljšanje kvalitete igre in posledično s tem tudi doseganje boljših rezultatov.

Pojavilo se je vedno večje zanimanja za posamezne elemente igre, ki pomembno vplivajo na dobro igro in pozitiven rezultat. Tako so strokovnjaki začeli s številnimi raziskavami.

PALFAI je začel z ugotavljanjem obremenitev v teku, Lušnikov in Morozov pa sta se osredotočila na tek igralcev. Razčlenila sta ga glede na igralno mesto, zanimal pa ju je tudi stik igralcev z žogo.

Nekatere je zanimal način igre in tako se je Kliscejka začel z njim tudi ukvarjati. Zanimali so ga predvsem vzroki izgubljenih žog.

DUJMOVIČ je leta 1979 analiziral prekinitve igre na desetih tekmah v prvi jugoslovanski ligi. Ugotovil je, da je bilo v povprečju na tekmah prekinitve igre za 30 minut in 17 sekund. Efektivne igre je bilo torej 59 minut in 43 sekund. Od vseh prekinitve jih 36,4 % pripade prostim strelom, 17,7 % izvajanju udarca iz vratarjevega prostora, 17,6 % predstavljajo outi, 14,7 % koti, 5,4 % prepovedani položaji, 1,9 % indirektni streli, 1,2 % kazenski streli, 1,3 % zadetki in 0,4 % sodniški meti (povzeto po Tobias, 2002).

LOY je spremljal tekme Bundeslige, tekme evropskih pokalov, tekme nemškega pokala in nemške reprezentance in analiziral igro po prostem strelu in kotu in sicer med leti 1988 – 1992.

Izmed 5000 analiziranih zadetkov jih je bilo 1405 (28 %) doseženih po prekinitvah igre. Nekateri pomembnejši zaključki :

- Največ zadetkov po prekinitvah je bilo doseženih po strelu iz kota 32 %, iz kazenskih strel 23%, po prostem strelu nekaj več kot 20 %, neposredno 10 % , posredno 10 % in po stranskem outu 4 %.

- Pri izvedbi posrednega strela na vrata (sem spadajo tudi neposredno dosojeni prosti streli, katerim ne sledi kombinacija) jih konča v živem zidu okoli 28 %, pri neposrednem strelu celo okoli 33 % strelav.
- Velika večina neposrednih strelav je »plasirana« proti vratom, medtem, ko je izvedba posrednih strelav največkrat izvedena s strelom na vso moč.
- Pri udarcih iz kota je kar 67 % strelav usmerjeno v območje, ki je največ 11 metrov oddaljeno od vrat.
- Iz zgoraj omenjenega območja je bila izvedena tudi večina strelav na vrata z glavo (8 %) in kar 80 % zadetkov je bilo doseženih iz omenjenega območja.
- Na prvo vratnico je usmerjenih 56 % podaj iz kota in 60 % vseh zadetkov po podaji s kota je sledilo po podaji na prvo vratnico.
- Največ zadetkov glede na igralno mesto so prispevali napadalci (47 %), sredina je prispevala 39 % zadetkov, obramba 12 % in 2% zadetkov po avtogolu.

Vedno več raziskav pri nas pa nastaja po zaslugi raziskovalnih diplomskih nalog študentov fakultete za šport .

KLINČAROVSKI je leta 1988 analiziral prekinitve igre na svetovnem prvenstvu v Mehiki leta 1986. Ugotavljal je kvantitativne razlike med rezultatsko uspešnimi in neuspešnimi ekipami. Rezultati so pokazali, da število izvedenih prekinitav ne vpliva bistveno na končni rezultat, saj se število prekinitav ni bistveno razlikovalo med rezultatsko uspešnimi in neuspešnimi. Rezultatsko uspešnejše reprezentance izvedejo več prostih strelav, stranskih outov, kazenskih strelav in kotov v prvem polčasu, potem pa to prednost z racionalno igro v drugem polčasu ustrezno branijo.

HRAŠ je leta 1997 analiziral nogometno igro slovenske nogometne reprezentance. Analiza igre ob prekinitvah je zajemala deset kvalifikacijskih tekem za evropsko prvenstvo v Angliji leta 1996 in eno prijateljsko tekmo. Analiziral je rezultatsko uspešne in rezultatsko neuspešne tekme naše reprezentance posebej. Pomembnejši rezultati analize so bili:

- naša reprezentanca je po prekinitvah igre prejela več kot pol vseh prejetih zadetkov,
- pri izvajanju stranskih outov je bila naša reprezentanca slabša od nasprotnikov, saj je večkrat po izvedenem outu izgubila posest žoge,
- v številu kotov, prostih strelav, stranskih outov in kazenskih strelav ni razlik med rezultatsko uspešnimi in neuspešnimi tekmami,
- naša reprezentanca je izvajala več protinapadov, medtem ko so nasprotniki izvajali več kontinuiranih napadov,
- pomanjkanje kvalitetnih napadalcev.

PUCER je leta 1997 analiziral igro slovenske nogometne reprezentance v kvalifikacijah za evropsko prvenstvo leta 1996 v treh segmentih igre in sicer v napadu, obrambi in ob prekinitvah. Iz analize prekinitav igre je bilo razvidno, da slovenska reprezentanca ni dosegla nobenega zadetka iz prekinitav, medtem ko pa jih je iz prekinitav prejela kar sedem. Iz tega je razvidno, kateremu segmentu je potrebno v bodoče še posebej posvečati pozornost .

JAKLIČ (1998) je analiziral prekinitve nogometne igre na evropskem prvenstvu v Angliji leta 1996. V nalogi je zajel tudi prekinitve igre slovenske nogometne reprezentance v kvalifikacijskih tekmah za evropsko prvenstvo. Iz analize prekinitav je razvidno, da je bilo izmed skupno 61 doseženih zadetkov, iz prekinitav doseženih 22 zadetkov (36,1 %), in sicer osem zadetkov po udarcih iz kota, šest zadetkov po prekinitvi iz prostega strela, šest zadetkov iz kazenskih strelav in dva zadetka po izvajanju stranskega outa. Razvidno je, da je bil kar vsaki tretji zadetek dosežen iz prekinitav igre, kar kaže, da ekipe posvečajo veliko časa prekinitvam igre v samem trenažnem procesu. Ugotovljeno pa je bilo, da naša reprezentanca zaostaja za drugimi reprezentancami, ker ni dosegla nobenega zadetka iz prekinitav igre. Njenim nasprotnikom je pa uspelo doseči kar sedem zadetkov iz prekinitav igre. Od 13 prejetih zadetkov so jih prejeli iz prekinitav kar 7. Torej so več kot polovico zadetkov prejeli iz prekinitav igre.

ŽIŽEK (1999) je analiziral prekinitve igre slovenske reprezentance v kvalifikacijskih tekmah za svetovno prvenstvo v Franciji leta 1998. Iz analize igre je bilo razvidno, da nadaljevanje igre po prekinitvah ni bistveno vplivalo na uspešnost. Slovenska reprezentanca prednosti domačega terena ni izkoristila, saj je kljub večjemu številu prekinitev igre, dosegla le en zadetek na domačem igrišču. Nasprotniki so bili uspešnejši, saj so izvedli več strelav iz kota, več prostih strelav in več stranskih outov.

TOBIJAS (2002) je analiziral prekinitve na EURO 2000 v Belgiji in na Nizozemskem leta 2000. Ugotovil je, da zadetki iz prekinitev igre predstavljajo nekaj manj kot tretjino vseh zadetkov na prvenstvu. Največji delež zadetkov iz prekinitev je bil dosežen po prostih in kazenskih strelah. Rezultatsko uspešne ekipe so manjkrat prekinile igro in dosegle skoraj 80 odstotkov vseh zadetkov iz prekinitve igre.

DREČNIK (2004) je ugotavljal določene razlike v načinu, številu in uspešnosti izvajanja prekinitev nogometne igre na svetovnem prvenstvu leta 2002 na Japonskem in v Koreji. Med seboj je primerjal rezultatsko bolj uspešne in rezultatsko manj uspešne ekipe. Ugotovil je, da je bilo na posamezni tekmi v povprečju izvedenih 43 stranskih outov, 10,4 udarcev iz kota, 8,7 prostih udarcev in 0,28 kazenskih udarcev. Iz prekinitev igre je bilo doseženih 38 % vseh zadetkov. Od tega jih je bilo 33 % doseženih po udarcih iz kota, 30 % je bilo doseženih iz prostih strelav, 22 % po kazenskih strelah ter 15 % po stranskem outu. Rezultatsko uspešnejše ekipe so od vseh zadetkov iz prekinitev dosegle 63 % zadetkov, 37 % pa so jih dosegle manj uspešne ekipe.

2.1 MODEL IGRE

Model igre je zamišljena predstavitev igre, je vzorec igre, organizirani sistem, ki imitira želeno organiziranost in usklajenost delovanja igralcev v vseh fazah igre. Njegova značilnost je sodelovanje med igralci, ki je večstransko, motorično, informativno, sociološko itd. Sodelovanje v igri oblikuje različne igralne situacije, ki sestavljajo stvarno obliko – model igre na posamezni tekmi. V preteklosti so bili modeli iger vezani predvsem na »šole«. Razlike v modelih, zlasti med evropskim in južnoameriškim, so bile do 80. let tega stoletja razmeroma velike. Na modele igre so vplivala nova teoretična spoznanja na temelju znanstvenih informacij, izkušnje in izmenjava informacij na strokovnih posvetih, praktične izkušnje posebej pri razvoju sistema igre, taktike in motoričnih sposobnosti. Poseben vpliv so imeli tudi najboljši, »zunajserijski« igralci, saj so s svojimi lastnostmi in sposobnostmi, prirojenimi in pridobljenimi v procesu treninga, oblikovali nove, drugačne, boljše rešitve igralnih situacij. Ne le v standardnih (kot so prosti strel, enajstmetrovka, zid) ob prekinitvah igre, ampak tudi v vseh fazah tekoče igre. Nadigravanje v igri, stalno preoblikovanje komunikacijske mreže v napadu v komunikacijsko mrežo obrambe sta značilnosti sodobne igre. To prožno obliko igre, ki v svetu čedalje bolj prevladuje, označuje zlasti svoboda v igri ob sočasni organiziranosti. Svoboda v igri pomeni, da igralci niso natančno vezani na igralno mesto, določeno s sistemom igre. Vključujejo se v akcijo glede na potek igre. Zato je za uspešnost v igri še posebej pomembna ustvarjalnost, ki jo omogoča prav svoboda v igri. Organiziranost se kaže v usklajenem delovanju vseh igralcev, ko naloge enega igralca prevzame soigralec. V tej igri ni več stroge razporeditve igralcev na igrišču. (Elsner, 1997)

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 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)

2.2 PREKINITVE IGRE

Pravila nogometne igre določajo, kdaj je igra prekinjena. Če je žoga zunaj igralnega prostora, se nadaljuje z metom outa, z udarjanjem žoge iz kota igrišča ali iz vratarjevega prostora. Prekinitve igre, ki so nastale zaradi prekrškov igralcev, se nadaljujejo z izvajanjem direktnega ali indirektnega prostega strela in s kazenskim strelom. Vse ostale prekinitve (ob poškodbah igralcev, neredih na igrišču ali kakršnemkoli drugem vzroku) se nadaljujejo z metom žoge sodnika (Elsner, 1997).

Žoga, ki je izven igre, je ponovno v igri, ko prevali pot svojega obsega na igrišču (če bi igrišče zapustila prej, sodnik ponovi izvedbo prostega udarca). Izjema so prosti udarci za obrambno stran iz lastnega kazenskega prostora – žoga je v igri tedaj, ko prevali pot svojega obsega in zapusti kazenski prostor v igrišče. Pri udarcih od vrat je žoga v igri, ko zapusti kazenski prostor v igrišče; pri kazenskih udarcih, ko prevali pot svojega obsega in je udarjena naprej; pri začetnih udarcih, ko prevali pot svojega obsega v nasprotno polovico igrišča; pri udarcih iz kota, ko prevali pot svojega obsega na igrišču; pri vmetavanju, ko zapusti roke izvajalca in se dotakne vzdolžne oz. navidezne vzdolžne črte na zemlji ali v zraku; pri sodniškem metu pa je žoga v igri, ko se dotakne tal. (Šajn, 1996)

Vse prekinitve (prosti streli, kazenski streli, metanje »outa«, streli iz kota) se lahko izvajajo na različne načine in z različno taktiko pri napadih oz. pri branjenju.

2.2.1 Stranski »out«

Mnogi menijo, da metanje iz »outa« sploh ni pomembno, vendar to ne drži, kar se lepo vidi tudi na praktičnih primerih v igri. Igralci reagirajo zelo burno pri dvomljivo dosojenem »outu«. To bi naj pomenilo, da met »outa« predstavlja veliko prednost za izvajalca, vendar pa je praktično izvajanje mnogokrat celo prednost za nasprotnika.

To pomeni, da je tudi izvedba stranskega »outa« še kako pomembna, saj lahko dobro izveden stranski »out« predstavlja veliko nevarnost za nasprotno ekipo, še posebej blizu kazenskega prostora.

Če ima moštvo možnost hitrega nadaljevanja igre in rezultatsko zaostaja, potem se od izvajalca zahteva hitra izvedba. V primeru ugodnega izida je najbolj pomembno, da moštvo ohrani žogo v posesti in je ne izgubi prehitro. (Elsner, 1997)

V bližini lastnih vrat poizkuša izvajalec vreči žogo nazaj svojemu vratarju, ampak le če ta ni pokrit, ali nazaj postavljenemu igralcu. V sredini igrišča mečemo žogo ob vzdolžni liniji naprej v prazen prostor, v sredino naprej. Če se met izvaja v višini kazenskega prostora, pa je najbolj zaželen dolg met v kazenski prostor nasprotnika.

Pogosti primeri metanja »outa«:

- metanje žoge nazaj postavljenemu igralcu ali vratarju,
- ob vzdolžni liniji naprej,
- v prazen prostor v sredino in naprej,
- dolg met v nasprotnikov kazenski prostor.

Metanje »outa« je uspešno, zlasti če so igralci z aktivnim gibanjem zmedejo oz. prelisičijo nasprotnika. Izvajalec poda najbolje postavljenemu igralcu oz. tistemu, katerega nasprotni igralec ne pokriva dosledno in mu pusti malo svobode gibanja. Opazovati mora gibanje svojih kot tudi nasprotnih igralcev in po potrebi in možnosti prestreči vrženo žogo v prazen prostor. (Elsner, 1997)

2.2.2 Prosti strel

Prekrški nad nasprotnikom, igranje z roko, nešportno obnašanje in podobno, se kaznujejo s prostim strelom. Pravila določajo, kdaj je prosti strel direkten in kdaj indirekten. Napad ali branjenje sta glede na kraj izvajanja pri prostem strelu različna. Prosti strel v sredini terena ali pred vrati napadajočega moštva ni neposredno nevaren za branečo stran.

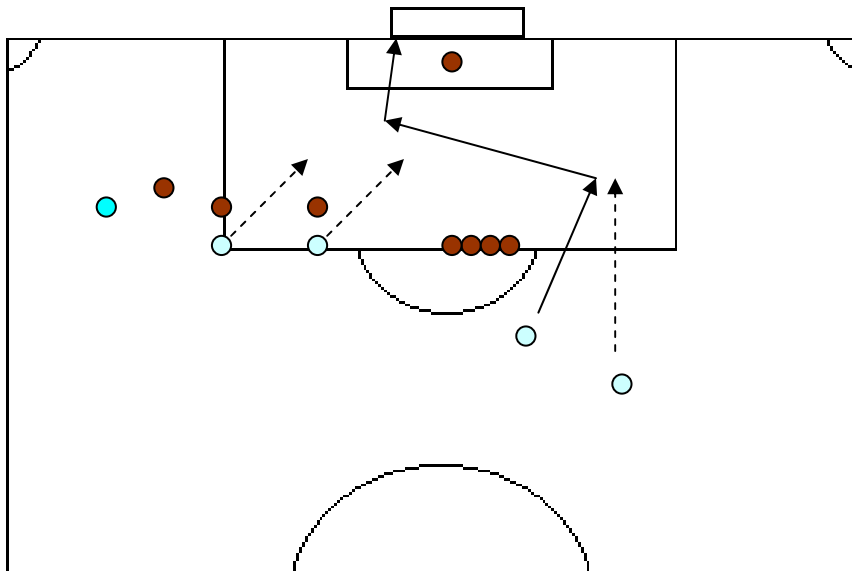
Prosti strel pred vrati branečega moštva pa je lahko izredno nevaren za braneče moštvo, zato so tudi naloge igralcev branečega moštva v tem primeru mnogo natančneje določene.

Osnovna zahteva napadajočega moštva je hitra in presenetljiva izvedba. Podajo z mesta dosojenega prekrška izvede najbližji igralec. Hitra izvedba mora presenetiti nasprotnika, ki se šele pripravlja na branjenje in ni pripravljen na nadaljevanje akcije. Res pa je, da je možnosti za hitro izvedbo prostega strela zaradi pripravljenosti branečega moštva vse manj. Zato poskuša napadajoče moštvo izkoristiti prednost:

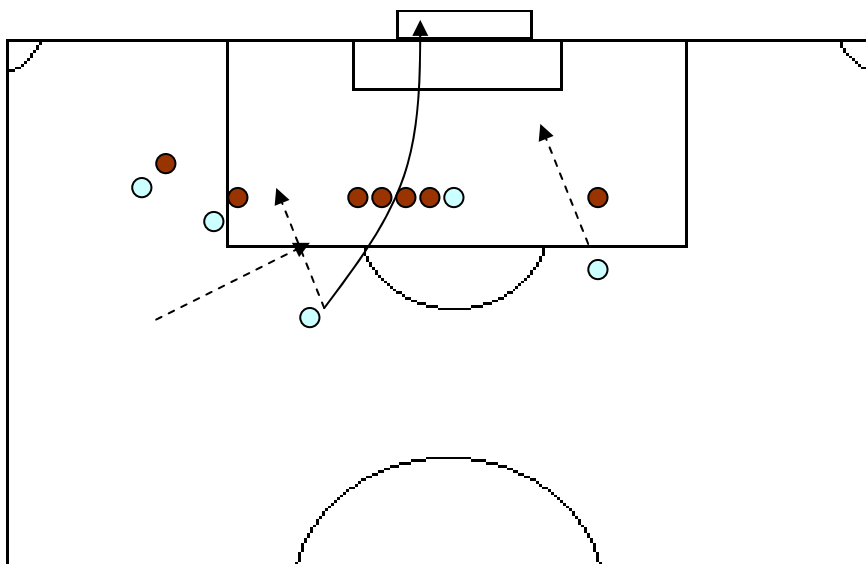
- z direktnim strelom skozi, poleg ali preko zidu,
- z izvedbo prej pripravljene in uigrane kombinacije.

Direktni strel skozi zid je uporaben, če zid ni strnjen ali če se kdo od igralcev v zidu od strahu umakne žogi. Direktni udarec poleg zidu v del vrat, kjer stoji vratar, tudi če je udarec močan, ni tako nevaren, kot udarec poleg zidu v kot, kjer vratarja ni. Pri prostih strelah v bližini kazenskega prostora se največ uporablja direktni strel preko zidu. Ta strel je tudi najbolj nevaren za vratarja, saj mu igralci v zidu zakrivajo pogled na žogo, zato težko oceni smer in hitrost leta žoge.

Velikokrat imajo moštva pripravljenih več kombinacij oz. več možnih načinov izvedbe prostega strela. V takšnih kombinacijah ponavadi sodelujeta dva ali več igralcev. Sliki ponazarjata dva primera izmed možnih načinov izvedbe prostega strela:



Slika 1: Prosti strel s kombinacijo



Slika 2: Prosti strel preko zidu

Naloge branečega moštva pri izvajanju prostega strela v bližini vrat so:

- preprečevanje hitre izvedbe,
- postavljanje zidu,
- pokrivanje nasprotnika,
- sodelovanje po izvedenem udarcu.

Najboljše preprečevanje hitre izvedbe je v še hitrejši organizaciji obrambe, kar se doseže z zadrževanjem izvedbe. Seveda mora biti le ta v okviru pravil igre. Število postavljenih igralcev v zidu odreja vratar. Število igralcev v zidu je odvisno od mesta izvedbe prostega strela. Vratar ne sme biti pokrit, videti mora žogo in gibanje nasprotnih igralcev. Zid postavljamo tudi v dveh delih, tako da je sredina odprta, oba dela zidu pa pokrivata kota vrat, vendar se ta postavitev redko uporablja.

Pri prostem strelu morajo biti vsi igralci napadajočega moštva dobro pokriti, saj se velikokrat dogaja, da odbito žogo potisnejo v gol prav igralci, ki niso pokriti in se tako znajdejo sami pred vratarjem.

Igralci branečega moštva morajo ostati skoncentrirani tudi po izvedbi prostega strela, saj nekatera moštva šele v nadaljevanju igre po prostem strelu sprožijo udarec na gol. Igralci branečega moštva morajo biti zato zbrani, vse dokler ne osvojijo žoge oz. je ne izbijejo v stranski out. (Tobijas, 2002).

2.2.3 Kot

Udarec iz kota se izvede iz kotnega prostora ob tisti kotni zastavici, ki je bližje mestu, na katerem je žoga prečno črto prešla. Izbira načina izvedbe kota je odvisna predvsem od telesnih in tehničnih kvalitiet napadalcev.

Največkrat se izvede kot:

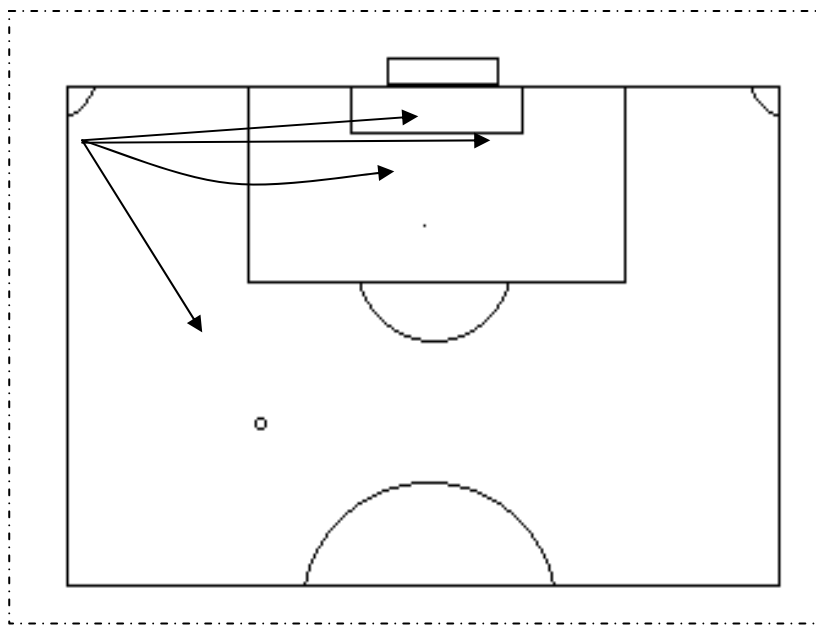
- z ostrim nizkim strelom v vratarjev prostor,
- z visoko podajo v kazenski prostor,
- s kratko podajo soigralcu v bližini kota in najustreznejšim nadaljevanjem igre.

Trije načini izvedbe kotov:

Nizke ostre strele oz. podaje uporabljajo predvsem moštva, ki imajo v svojih vrstah predvsem hitre, eksplozivne in hrabre igralce. Ti igralci skušajo z vtekanjem v vratarjev prostor spremeniti smer leteči žogi v vrata. Takšne podaje oz. streli se uporabljajo v primerih dežja ali snega, ko je možnost za napake branilcev večja.

Visoke podaje v kazenski prostor uporabljajo moštva, ki imajo v svojih vrstah visoke in močne igralce. Pri teh podajah mora izvajalec približno predvideti, kako se bodo soigralci gibal in vedeti, kam ter kako mora podati žogo. Igralci v kazenskem prostoru, ki skačejo, morajo pravilno oceniti let žoge in ujeti morajo timing odskoka. Odriniti se morajo pravočasno, torej ne prehitro in ne prepozno.

Tretja oblika izvedbe kotov so kratke podaje in nadaljevanje igre. Pri tej obliki izvedbe se igralci bolj približajo vratom in natančneje podajo pred vrata. Ker je žoga podana nazaj, je zaradi odpiranja kota večja možnost podaje proti vratom v več smereh.



Slika 3: Nizke, ostre ali polvisoke podaje

Naloge branečega moštva so naslednje:

- postavitve igralcev,
- oblika pokrivanja,
- zavarovanje vrat pri iztekanju vratarja.

Pri postavitvi branečih igralcev je najbližje izvajalcu igralec, ki se postavi v dovoljeni razdalji (9,15m) in je približno en meter oddaljen od prečne črte. Dva igralca se ponavadi postavita ob vratnicah, kjer prvi igralec prepreči let ostre nizke žoge na prvo vratnico, drugi igralec pa prepreči let žoge na drugo vratnico. Oba preprečita morebiten zadetek, če je slučajno prišel do strela igralec napadajočega moštva. Vsi ostali igralci morajo dosledno pokrivati nasprotne igralce.

Postavitev vratarja je malo izven vrat, postavlja se v bolj oddaljen kot ter v primeru iztekanja opozori soigralce na svoje posredovanje, na kar mu ostali igralci zavarujejo prostor okrog njega. (Tobijas, 2002)

2.2.4 Kazenski strel (enajstmetrovka)

Kazenski udarec je najtežja oblika tehnične kazni v nogometni igri. En sam kazenski udarec namreč lahko odloči nogometno tekmo in celo zmagovalca svetovnega prvenstva, kot se je zgodilo leta 1990 v Italiji, ko je reprezentanca Nemčije v finalni tekmi z golom iz kazenskega udarca v 85. minuti premagala Argentino in postala svetovni prvak.

Če igralec braneče se ekipe stori enega od prekrškov v lastnem kazenskem prostoru, ko je bila žoga v igri, bo sodnik dosodil kazenski udarec. (Šajn, 2007)

Kazenski strel se izvaja s kazenske točke. Največkrat se izvaja z direktnim strelom na gol, čeprav pravila dovoljujejo tudi podajo naprej, vendar je ta izvedba redka. Vsi ostali igralci morajo biti ob izvedbi izven kazenskega prostora, najmanj 9,15 m od kazenske točke. Vratar mora stati na svoji prečni črti, dokler žoga ni udarjena.

Pri kazenskih strelih se tako vratarji kakor tudi igralci poslužujejo različnih zvijač. Dovoljeno gibanje vratarja s telesom strelca ne sme preslepiti, prav tako vratar ne sme »nasesti« varajočemu teku, gibu udarne noge ali lažnemu pogledu izvajalca.

Velikokrat so vratarji že pred strelom odločeni za branjenje enega dela vrat, ker so sicer kljub hitri reakciji največkrat prepozni.

Izvajanje kazenskega strela pa ni le stvar strelca in vratarja, temveč vseh igralcev obeh moštev, kajti žogo, odbito od vratnice ali vratarja, lahko še vedno pospremi v gol oz. to z izbijanjem preprečijo braneči igralci. (Elsner, 1997)

2.2.5 Sodnikova žoga

Sodniški met je takrat, ko se igra ne prekine zaradi kršitev pravil s strani igralcev, ki so v igri, ali nedovoljenega vstopa rezervnega ali zamenjanega igralca na igrišče, pač pa zaradi kakšnega drugega dogodka. Igra se nadaljuje z metom žoge z mesta, kjer je bila žoga v trenutku prekinitve igre. Takšni primeri prekinitve igre so npr. zaradi vpliva rezervnega ali zamenjanega igralca izven igrišča, uradne osebe, tretje osebe, živali ali vremenskih razmer na igro, zaradi poškodbe igralca, nepravilne žoge ali igralnih naprav, napake sodnika, prekrška igralca nad nasprotnikom izven igrišča in še v nekaterih drugih primerih, ki niso predvideni s pravili igre. (Šajn, 2007)

Sodnik vrže žogo v igro z roko. Žoga je v igri, ko se dotakne tal in šele takrat se lahko igralca, ki sta v dvoboju, dotakneta žoge. Igralec se poskuša postaviti tako, da bo ob dotiku žoge s tlemi med žogo in nasprotnikom. Drugi igralci se postavijo tako, da po podaji igralca, ki si je priboril žogo, takoj nadaljujejo napad oziroma da se lahko pred napadom nasprotnika obranijo in zato je hitra ocena situacije izredno važna. (Elsner, 1997)

2.3 SISTEM TEKMOVANJA

Kvalifikacije

V treh kvalifikacijskih krogih se moštva med sabo pomerijo na dveh srečanjih, enem doma in enem v gosteh. Moštvo, ki skupno doseže večje število zadetkov, napreduje v naslednji krog. V primeru enakega izkupička se naprej uvrsti klub, ki je večkrat zatresel mrežo v gosteh.

Skupinski del tekmovanja

16 zmagovalcev zadnjega kvalifikacijskega kroga se pridruži 16 klubom, ki so se v skupinski del tekmovanja uvrstili neposredno. Moštva se razdelijo v osem skupin s po štirimi klubi, ki nato med septembrom in decembrom igrajo vsak z vsakim, po sistemu eno srečanje doma in eno v gosteh. Prvo in drugouvrščeno moštvo v skupini napredujeta v prvi izločilni krog. Klubi, ki končajo na tretjem mestu, se uvrstijo med 32 nastopajočih v pokalu UEFA.

Izločilni del tekmovanja

Od osmine finala pa do polfinala moštva med sabo odigrajo dve srečanja, po sistemu enega doma in enega v gosteh. Pravila napredovanja so enaka tistim v kvalifikacijah. V osmini finala se zmagovalci posamičnih skupin pomerijo z drugouvrščenimi moštvi, ki pa ne smejo biti iz iste skupine ali države. Od četrtfinala naprej lahko žreb sooči katerakoli dva kluba.

Finale

V finalu se odigra eno samo srečanje – to sezono se je odvijalo v Atenah. (O ligi, 2007)



Slika 1: Zaščitni znak lige prvakov

2.4 AC MILAN

Milan se je zaradi podkupovalne afere za las izognil degradaciji v Serie B, s čimer bi izgubil tudi pravice za nastop v Ligi prvakov, kljub temu pa so morali skozi kvalifikacije, kjer so bili boljši od beograjske Crvene zvezde. Rossoneri so za mnoge ravno zaradi tega zagonetna uganka. Odšel je Ševčenko. Odšla sta tudi Jaap Stam in Rui Costa, od okrepitev pa so omenjali le Danilea Bonera in Giuseppeja Favallia. Niti igre je prevzel Brazilec Kaka, v obrambi pa so nasprotnikom življenje grenili Nesta, Gattuso in večno mladi Paolo Maldini. Italijani so najbolj uspešno moštvo zadnjih nekaj let in prav zato njihovi navijači niso izgubili upanja.



Slika 2: Milan pred tekmo lige prvakov

Klub je bil ustanovljen 1899. Stadion v Milanu se imenuje San Siro in sprejme 87500 ljubiteljev tega športa. Tekmujejo v Serie A, ki je najelitnejša italijanska liga. V svoji zgodovini jim je uspelo 7 krat osvojiti Ligo prvakov, 2 krat so osvojili pokal pokalnih zmagovalcev, 4 krat so bili zmagovalci medcelinskega pokala, 4 krat so osvojili evropski superpokal, 17-krat državno prvenstvo Italije, bili so pa tudi 5 kratni pokalni prvaki. Njihov trener in uspešen motivator je Carlo Ancelotti, ki ima doma že do vrha napolnjeno vitrino z lovorikami, ki jih je dosegel v svoji bogati trenerski karieri. (Bohorič, 2007)

3.0 CILJI PROUČEVANJA

Na osnovi dosedanjih raziskav in analiz ter predmeta in problema smo si v diplomski nalogi zadali naslednje cilje:

1. na osnovi opazovanja izbranih spremenljivk ugotoviti značilnosti modela igre moštva AC Milan ob prekinitvah v napadu,
2. izvesti primerjavo v omenjenih spremenljivkah med moštom AC Milan in njegovimi nasprotniki, ter izvesti primerjavo z izsledki nekaterih dosedanjih raziskav,
3. nakazati, kateri parametri nogometne igre ob prekinitvah v napadu verjetno pomembno vplivajo na uspešnost ter potek igre moštva AC Milan.

4.0 OSNOVNE HIPOTEZE

- H1 AC Milan ustvari več priložnosti iz prekinitev v napadu kot nasprotna moštva.
- H2 AC Milan je iz prekinitev dosegel več zadetkov kot njegovi nasprotniki.
- H3 AC Milan si ustvarja največ prekinitev po izvedenih protinapadih.
- H4 AC Milan je po izvedenih kotih uspešnejši v zaključku od svojih nasprotnikov.
- H5 AC Milan je uspešnejši pri zadrževanju žoge po izvajanju prekinitev iz »outa«.
- H6 AC Milan si po prekinitvah ustvari več ponovnih priložnosti v nadaljevanju igre kot nasprotna moštva.
- H7 AC Milan je dosegel največ zadetkov iz prekinitev v napadu po predlošku pred vrata.

H8 AC Milan je v izvajanju prekinitev z udarcem direktno na vrata od nasprotnih moštev uspešnejši.

H9 AC Milan manjkraj izgubi žogo po metanju »outa« kot njegovi nasprotniki.

H10 AC Milan je procentualno uspešnejši v izvajanju kazenskih strel kot njegovi nasprotniki.

H11 AC Milan je v zaključku po izvedenih predloških iz prostih strel uspešnejši.

5.0 METODE DE LA

5.1 VZOREC MERJENCEV

Podatke za diplomsko delo smo zbrali na osnovi spremljanja posnetkov nogometnih tekem Lige prvakov 2006/07.

Analiza zajema 7 tekem v ligi prvakov AC Milana in njegovih nasprotnikov. Analiza opazovanih tekem naj bi razkrila značilnosti prekinitev moštva AC Milan v primerjavi z nasprotniki.

Spremljane tekme so:

Tekma skupine:	Anderlecht – Milan	0:1 (0:0)
Osmina finala:	Celtic – Milan	0:0 (0:0)
Četrtnfinale:	Milan – Bayern München	2:2 (1:0)
	Bayern München – Milan	0:2 (0:2)
Polfinale:	Manchester United – Milan	3:2 (1:2)
	Milan – Manchester United	3:0 (2:0)
Finale:	Milan – Liverpool	2:1 (1:0)

5.2 VZOREC SPREMENLJIVK

Vzorec spremenljivk sestavlja 5 glavnih sklopov. Na osnovi ocene teh spremenljivk bo mogoče presoditi o značilnostih modela igre AC Milan ob prekinitvah v napadu.

Vzorec spremenljivk za analizo tekem smo deloma povzeli po avtorju Jakliču (1998), nekatere spremenljivke smo dodali sami.

Pet glavnih (izvajanih) spremenljivk:

- kot ,
- prosti strel,
- kazenski strel,
- stranski »out«,
- sodniška žoga.

Vzorec vseh spremenljivk, ki so bile opazovane:

1. IZVAJANJE KOTOV – pogostost:

- število kotov,
- kot z leve,
- kot z desne,
- kot na prvo vratnico,
- kot na drugo vratnico,
- v sredino,
- »skrajšani kot«, izvedba s kombinacijo,
- po kotu strel v okvir vrat,
- po kotu zgrešen strel,
- podaja nazaj na rob kazenskega prostora,
- zadetek po kotu,
- v nadaljevanju igre protinapad,
- v nadaljevanju igre ponovna priložnost.

2. IZVAJANJE PROSTIH STRELOV – pogostost:

- število prostih strel,
- število prostih strel na obrambni polovici,
- število prostih strel na napadalni polovici,
- prosti strel pol levo,
- pol desno,
- krilni položaj – levo,
- krilni položaj – desno,

- hitro izvajanje prostega strela,
- kontinuirano nadaljevanje igre,
- strel direktno na vrata,
- strel na vrata po predhodni kombinaciji,
- predložek direktno pred vrata,
- predložek po predhodni kombinaciji,
- zadetek direktno na vrata,
- zadetek po predlošku direktno pred vrata,
- zadetek po predlošku po predhodni kombinaciji,
- zgrešen strel po izvedbi prostega strela,
- streli v okvir vrat po izvedbi prostega strela,
- v nadaljevanju igre protinapad,
- v nadaljevanju igre ponovna priložnost.

3. IZVAJANJE KAZENSKIH STRELOV

- število enajstmetrovk,
- zadetek iz enajstmetrovke,
- zadetek po zgrešeni enajstmetrovki,
- obramba vratarja po izvedeni enajstmetrovki,
- udarec mimo vrat iz enajstih metrov.

4. IZVAJANJE STRANSKEGA »OUTA«

- število »outov«,
- »out« na obrambni polovici – naprej,
- »out« na obrambni polovici – nazaj,
- »out« na napadalni polovici – naprej,
- »out« na napadalni polovici – nazaj,
- zadetek po izvedenem »outu«,
- strel v okvir vrat po izvedenem »outu«,
- zgrešen strel po izvedenem »outu«,
- ohranjanje žoge po »outu«,
- izgubljene žoge po »outu«.

5. IZVAJANJE SODNIŠKE ŽOGE

- število sodniških žog,
- število dvobojev po dosojeni sodniški žogi,
- brez dvoboja-podarjena žoga po izvajanju sodniške žoge

Spremenljivke sem analiziral glede na število, način izvedbe, uspešnost in položaj izvedbe določenih spremenljivk.

RAZLAGA NEKATERIH SPREMENLJIVK

1. IZVAJANJE KOTOV

- število kotov (sem spadajo vsi koti, ki so bili izvedeni na tekmi),
- kot z leve strani,
- kot z desne strani,
- kot na prvo vratnico (žoga je podana med prvo vratnico in sredino vratarjevega prostora),
- kot na drugo vratnico (žoga je podana med sredino vratarjevega prostora in drugo vratnico),
- v sredino (žoga je podana na sredino kazenskega prostora - bližina točke za izvajanje kazenskega strela),
- skrajšani kot (podaja žoge pred vrata po predhodni vmesni podaji soigralcu)
- strel v okvir vrat (vsi streli, ki so po izvedenem kotu in strelu igralca, zadeli okvir vrat ali pa jih je vratar ujel oz. odbil),
- zgrešen strel (streli na vrata po udarcu iz kota, ki so končali v gol »outu«),
- podaja nazaj na rob kazenskega prostora (žoge, ki so bile po izvajanem kotu podane na rob 16 m prostora),
- zadetek po kotu (zadetek po kotu na kakršenkoli način),
- v nadaljevanju igre protinapad,
- v nadaljevanju igre ponovna priložnost.

2. IZVAJANJE PROSTIH STRELOV

- število prostih strel (upoštevali smo vse proste strele, ki so bili izvedeni na obrambni in napadalni polovici)
- na obrambni polovici (vsi tisti prosti streli, ki so bili izvedeni na obrambni polovici),
- na napadalni polovici (vsi tisti prosti streli, ki so bili izvedeni na napadalni polovici),
- prosti strel pol levo (položaji izvedbe prostih strel),
- prosti strel pol desno,
- krilni položaj – levo ali desno,
- hitro izvajanje (hitra izvedba prostega strela, z namenom izkoriščanja slabega ali počasnega postavljanja obrambnih igralcev),
- kontinuirano nadaljevanje igre (izvedba prostega strela s počasnimi organiziranimi podajami, z namenom organiziranja kontinuiranega napada),
- udarec direktno na vrata (napadalec udari žogo direktno na vrata, brez predhodne podaje ali dotika soigralca),
- udarec na vrata po predhodni kombinaciji (igralci izvedejo kombinacijo podaj, nakar eden od njih sproži direkten udarec na vrata),
- predložek direktno pred vrata (žoga je bila podana v kazenski prostor z namenom podaje soigralcu, ki bi naj zaključil akcijo),
- predložek na vrata po predhodno odigrani kombinaciji (igralci so izvedli iz prostega strela kombinacijo s podajami, nakar je sledil predložek pred vrata),
- zadetek direktno na vrata (zadetek iz prostega strela, ki je bil izveden direktno na vrata, brez predhodnega dotika soigralca),
- zadetek po predhodno izvedeni kombinaciji in strelu ,
- zadetek po predlošku iz predhodne kombinacije (zadetek po podaji iz prostega strela v kazenski prostor),
- zgrešen strel (sem spadajo vsi streli iz prostih strel, ki so zgrešili vrata in končali v gol »outu«),
- streli v okvir vrat (vsi streli, ki so po izvedenem prostem strelu, zadeli okvir vrat, ali pa jih je vratar ujel oz. odbil),
- v nadaljevanju igre protinapad,
- v nadaljevanju igre ponovna priložnost.

3. IZVAJANJE KAZENSKIH STRELOV

- število enajstmetrovk (število vseh kazenskih strel v rednem delu)
- zadetek (število zadetkov iz kazenskih strel v rednem delu),
- zadetek po zgrešeni enajstmetrovki (zadetek dosežen takoj po zgrešenem kazenskem strelu),
- obramba vratarja ,
- udarec mimo vrat (vsi kazenski streli, ki so bili izvedeni mimo gola).

4. IZVAJANJE STRANSKEGA »OUTA«

- število »outov« (vsi »outi«, ki so bili izvedeni na tekmi)
- »out« na obrambni polovici – naprej,
- »out« na obrambni polovici – nazaj,
- »out« na napadalni polovici – naprej,
- »out« na napadalni polovici – nazaj,
- zadetek po »outu« (število doseženih zadetkov po predhodno izvedenem stranskem »outu«),
- strel v okvir vrat po »outu«,
- zgrešen strel po »outu«,
- ohranjanje žoge po »outu« (če je moštvo ohranilo posest žoge po najmanj treh dotikih),
- izgubljene žoge po »outu« (če je moštvo izgubilo posest žoge po treh dotikih ali že prej).

5. IZVAJANJE SODNIŠKE ŽOGE

- število (število vseh dosojenih sodniških žog),
- število dvobojev (če sta se nasprotnika spopadla za žogo),
- brez dvoboja, podarjena žoga (igralec je podaril žogo nasprotniku brez dvoboja).

5.3 ORGANIZACIJA ZBIRANJA PODATKOV

Zbiranje podatkov je potekalo tako, da smo posneli tekme Lige prvakov, v katerih je nastopala ekipa AC Milan. Sledilo je določanje spremenljivk in beleženje pogostosti pojavljanja le-teh na opazovanih tekmah.

Obrazec za zbiranje podatkov je vseboval 51 spremenljivk in je bil narejen po zgledu obrazca, ki se je že uporabljal v nekaterih prejšnjih raziskavah. Sami smo dodali nekaj dodatnih spremenljivk.

Ob spremljanju tekem smo sproti zabeležili vsako ponovitev spremenljivk posebej. Na vsakem obrazcu smo zapisali tekmo, ki je bila spremljana, rezultat ob polčasu in na koncu tekme. Podatke smo razdelili na prvi in drugi polčas posebej, polčasa pa smo, zaradi boljše preglednosti, še posebej razdelil na tri časovne dele.

Po končanem spremljanju tekem smo podatke zbrali, nato sešteli po posameznih spremenljivkah in jih vpisali posebej za prvi polčas, za drugi polčas in skupno vsoto posamezne spremenljivke.

Slika 4: Obrazec za zbiranje podatkov

TEKMA:				REZULTAT:					
SPREMENLJIVKE	15'	30'	45'	1. polčas	15'	30'	45'	2. polčas	skupaj
KOT									
število kotov									
kot z leve strani									
kot z desne strani									
kot na prvo vratnico									
kot na drugo vratnico									
v sredino									
»skrajšani kot«									
strel v okvir vrat									
zgrešen strel									
zavrnjeno na 16 m									
zadetek po kotu									
v nadaljevanju igre protinapad									
v nad. igre ponovna priložnost									

SPREMENLJIVKE	15'	30'	45'	1. polčas	15'	30'	45'	2. polčas	skupaj
PROSTI STREL									skupaj
število prostih strel									
na obrambni polovici									
na napadalni polovici									
prosti strel pol levo									
prosti strel pol desno									
krilni položaj- levo									
krilni položaj- desno									
hitro izvajanje									
kontinuirano nadaljevanje igre									
strel direktno na vrata									
kombinacija in strel na vrata									
direkten predložek pred vrata									
predložek po predhodni kombin.									
zadelek- direktno na vrata									
zadelek- po kombinaciji in strelu									
zadelek po predložku iz kombinacije									
zgrešen strel									
strel v okvir vrat									
v nadaljevanju igre protinapad									
v nad. igre ponovna priložnost									
KAZENSKI STREL									skupaj
število 11 m									
zadelek iz 11 m									
zadelek po zgrešeni 11 m									
zgrešene 11m- obramba vratarja									
zgrešene 11m- udarec mimo vrat									
OUT									skupaj
skupno število outov									
out obrambna polovica-naprej									
out obrambna polovica-nazaj									
out napadalna polovica-naprej									
out napadalna polovica-nazaj									
zadelek po outu									
strel v okvir vrat									
zgrešen strel po outu									
ohranjanje žoge po outu									
izgubljene žoge po outu									
SODNIŠKA ŽOGA									skupaj
št. sodniških žog									
št. Dvobojev									
brez dvoboja, podarjena žoga									

5.4 METODE OBDELAVE PODATKOV

Po večkratnem ogledu posnetkov tekem smo ugotovili število ponovitev določenih spremenljivk na spremljanih tekmah. Te podatke smo vpisovali v že omenjen obrazec za zbiranje podatkov. Dobljeni podatki so bili obdelani z osnovnimi metodami deskriptivne statistike.

Izračunali smo povprečja, skupne vsote, odstotkovne odnose in vse statistične razlike med moštvom AC Milan in nasprotniki v spremljanih tekmah. Rezultate smo v nadaljevanju predstavili v tabelah in v grafični ter opisni obliki.

Za ugotavljanje pomembnosti razlik smo uporabili analizo variance. Tako je bilo možno primerjati frekvence spremenljivk in statistično pomembne značilnosti na opazovanih tekmah. Kriterij statistične značilnosti je, ko je vrednost $p < 0,05$.

Pri preverjanju hipotez smo namesto statistične značilnosti uporabili frekvence rezultatov, saj bi pri minimalnem odstopanju bile razlike statistično nepomembne, v nogometu pa je lahko razlika enega zadetka odločilna.

6.0 REZULTATI

V začetku so predstavljeni rezultati po posameznih spremenljivkah, ki smo jih zajeli v analizi in so pomembne zaradi razlik. Dobljene rezultate smo predstavili opisno in v obliki grafov ter tabel.

Prikazali smo statistično značilne razlike med moštvom AC Milan in njegovimi nasprotniki in jih tudi primerjali z izsledki rezultatov iz preteklih raziskav. Statistično značilne razlike so v tabelah označeno z rdečo barvo.

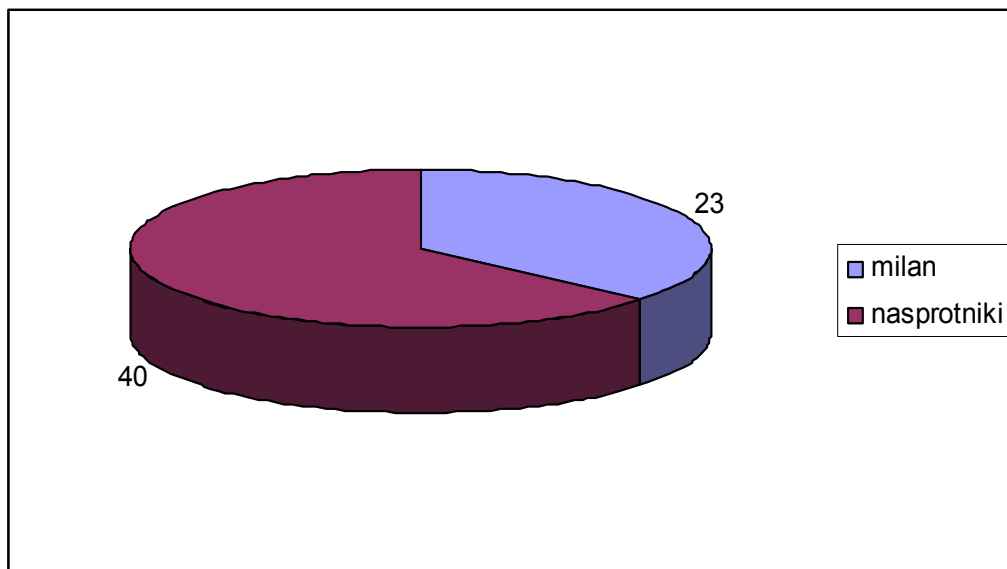
6.1 KOTI

Tabela 1: Pogostost spremenljivk KOTA

KOT	MILAN			NASPROTNIKI		
	1. polčas	2. polčas	skupaj	1. polčas	2. polčas	skupaj
število kotov	11	12	23	15	25	40
kot z leve strani	4	7	11	6	11	17
kot z desne strani	7	5	12	10	13	23
kot na prvo vratnico	3	5	7	6	6	12
kot na drugo vratnico	1	3	4	1	8	9
V sredino	7	1	8	6	9	15
»skrajšani kot«	1	3	4	0	0	0
strel v okvir vrat	1	1	2	0	1	1
zgrešen strel	5	2	7	1	5	6
zavrnjeno na 16 m	1	2	3	1	3	4
zadetek po kotu	1	0	1	1	1	2
V nadaljevanju igre protinapad	0	1	1	2	4	6
V nad. igre ponovna priložnost	3	4	7	5	7	12

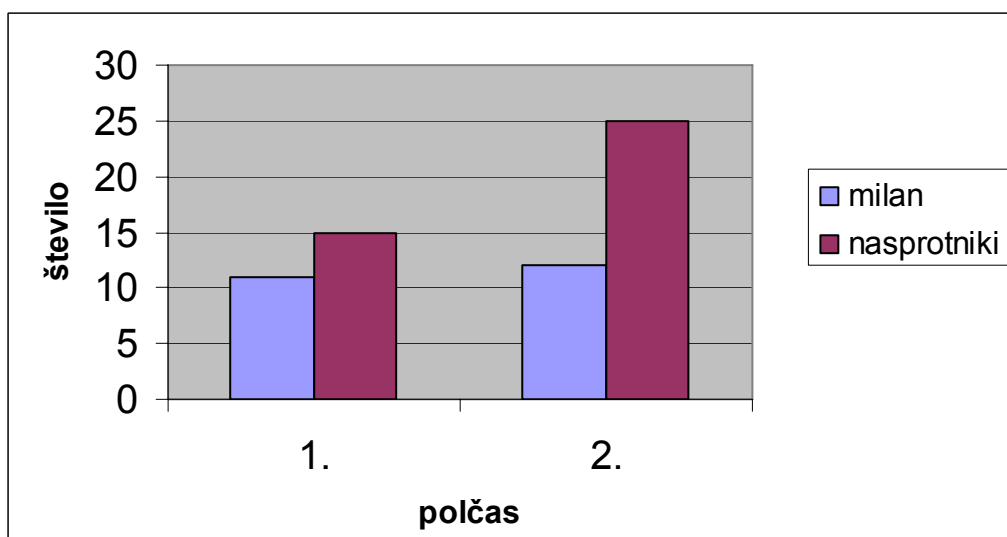
V spremljanih tekmah Lige prvakov 2006/07 je bilo skupno izvedenih 63 kotov. Povprečno je bilo na tekmo izvedenih 9 kotov. Ekipa AC Milan je izvedla 23 kotov, nasprotniki pa 40 kotov. V prvem polčasu tekem jih je Milan dosegel 12 (52,2%), v drugem pa 11 (47,8%). To kaže na kontinuirano igro, ki jo je Milan imel na tekmah. Zanimiv pa je podatek števila kotov pri nasprotnikih. V drugem polčasu so namreč izvajali veliko več kotov, kot jih je izvajala ekipa AC Milan. Razlika je tudi statistično značilna ($F=5,026$; $p<0,05$). Ta velika razlika v izvajanju kotov v drugem polčasu pa je botrovala tudi k razliki skupnih izvajanj kotov, saj so tako nasprotniki tudi skupno izvedli precej več kotov kot AC Milan. Tako so tudi skupno večje razlike, vendar pa niso statistično značilne ($F=4,07$; $p>0,05$).

Graf 1: Število izvedenih udarcev iz kota



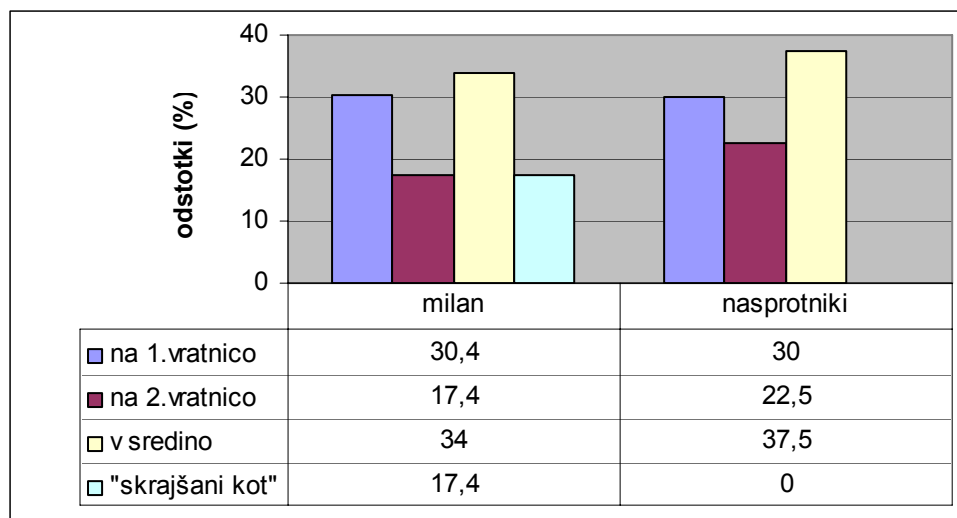
Ker je ekipa AC Milan večino tekem odigrala rezultatsko uspešno, sklepamo, da je taka razlika v izvajanju kotov v drugem polčasu prišla na račun lovljenja rezultata nasprotnikov. Tako so verjetno ob neugodnem rezultatu nasprotniki pričeli veliko pritiskati na vrata Milana, saj so si želeli izničiti njihovo prednost.

Graf 2: Prikaz razlike v številu izvajanja kotov po polčasih



Iz grafa 2 je lepo razvidna razlika, ki se pojavi v drugem polčasu v izvajanju kotov in je tudi statistično značilna. Opazi se tudi razlika v prvem polčasu, vendar pa ni statistično značilna ($F=0,75$; $p>0,05$).

Graf 3: Odstotkovna primerjava načina izvedbe kotov med AC Milan in njegovimi nasprotniki



Pri načinu izvajanja kotov je ekipa AC Milan 30,4 % vseh kotov izvajala na prvo vratnico, na drugo vratnico in pa »skrajšani kot« 17,4 %, v sredino, kjer je največji odstotek izvajanj, pa so izvajali 34,8 %.

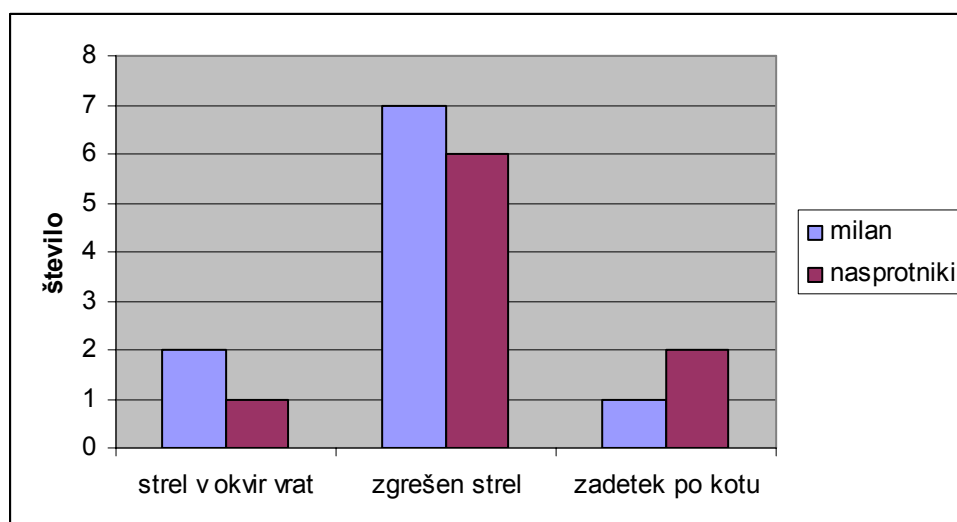
Tudi nasprotniki so izvajali največji odstotek kotov v sredino (37,5%), takoj zatem sledi izvajanje na prvo vratnico (30%) ter izvajanje na drugo vratnico (22,5%). Nasprotniki niso nikoli izvedli »skrajšanega kota«. Tukaj še je potrebno omeniti, da so nasprotniki skupno izvajali kot tako, da so žogo 4-krat (10%) direktno iz kota podali na rob kazenskega prostora, se pravi, da so jo zavrnil na 16 m prostor.

AC Milan sicer ni nikoli direktno iz kota zavrnil žoge na rob 16 m prostora, ampak jo je zavrnil po predhodnem »skrajšanem kotu«, se pravi po odigrani dvojni podaji. Pri izvajanju kota v sredino se v drugem polčasu pojavi statistična značilnost ($F=5,333$; $p<0,05$). Pri skupnem izvajanju kota v sredino ni statistično pomembnih razlik ($F=1,515$; $p>0,05$).

Torej se je ekipa AC Milan najpogosteje odločala za izvedbo kota v sredino. Verjetno zato, ker imajo dobre posameznike v skoku, ki imajo odličen »timing« vtekanja, nasprotnike pa skušajo zмести z vtekanjem ostalih igralcev, kateri skušajo izprazniti prostor na sredini kazenskega prostora. Tako skušajo narediti prostor svojima odličnima igralcema v skoku, Nesti in Maldiniju, da bi neovirano streljala na vrata. Eden izmed razlogov, da se najpogosteje odločajo za predložek v sredino, pa je tudi ta, da je ob morebitni nenatančni podaji iz kota izvajalca Pirla, predložek vseeno

nevaren za nasprotnike. Igralci se namreč postavljajo na skok tako, da praznijo prostor igralcem, ki skačejo na sredini kazenskega prostora. V primeru, da žoga preleti igralce na skoku, je na robu kazenskega prostora pripravljen Seedorf. Take žoge zaključuje direktno na vrata. Igralci, ki vtečejo na prvo vratnico, skušajo steči pred igralca, tako da lahko v primeru nizkega predložka žogo zadenejo in preusmerijo proti vratom. Opažamo tudi, da se Kaka večkrat postavlja v sredini vrat na »petico« in skuša ovirati vratarja, da ta ne more v skoku pobrati žog. Zapira pot med igralci, ki skačejo, in vrati. Večkrat pride na skok na prvo vratnico igralec iz obrambne linije. Nesta se izkaže v tem elementu igre kot igralec z odličnim »timingom« in je tako z dobrim skokom vselej nevaren za nasprotnike. Včasih tudi skuša podaljšati žogo na drugo vratnico, kjer se s svojim gibanjem večkrat znajde tudi Inzaghi. Kljub dobremu izvajanju kotov ter kvalitetam posameznikov, pa ekipa AC Milan ni bila dovolj zbrana, da bi dosegla več zadetkov.

Graf 4: Primerjava strelav po izvedbi kotov med AC Milanom in nasprotniki



Iz grafa št. 4 je lepo razvidno, da je AC Milan iz kotov dosegel en sam zadetek, medtem ko so njegovi nasprotniki dosegli dva zadetka iz kotov. Nasprotna moštva so sicer izvajala skoraj 43 odstotkov več kotov kot ekipa AC Milan, torej so imeli veliko več priložnosti za zadetek na tak način. Ta podatek kaže na dobro organizirano igro AC Milana v času branjenja v kotih. Čeprav so nasprotna moštva izvajala veliko več kotov, je ekipa AC Milan na tak način prejela le dva zadetka. Torej je AC Milan uspešen v dvobojih v zraku in na tleh, zato nasprotnik ni tako uspešen pri udarcu po izvedenih kotih. Kljub temu je ekipa AC Milan morala doseči dovolj golov, da je lahko

napredovala iz kroga v krog in naredila pozitiven rezultat. Iz tega segmenta igre je dosegla manj zadetkov od nasprotnikov, zato sklepamo, da je večino zadetkov dosegla po kontinuirani igri in predvsem iz igre. Statistično značilnih razlik ni ($p > 0,05$).

Po streljih v okvir vrat je $F=1$ in pa zgrešenih streljih po kotu je $F=2,182$ ni statistično zanimivih podatkov ($p > 0,05$). Med sabo se bistveno ne razlikujejo.

Pri spremljanju ponovljenih priložnosti po izvedenih kotih in pa pri izpeljanih protinapadih po izvedenih kotih, smo naleteli na zanimive podatke. Po šestih izvedenih kotih nasprotnikov, je bil izveden protinapad. Podatki kažejo, da so nasprotniki izvedli enkrat samkrat protinapad po izvedenem kotu ekipe AC Milan. Razlika je skupno tudi statistično značilna ($F=5,769$; $p < 0,05$). Milan je ob kotih nasprotnikov prikazal večjo zbranost in je sposoben izvesti uspešen protinapad ter je na tak način ogrozil vrata nasprotnikov. Po drugi strani pa ni dovolil, da bi nasprotniki izvajali protinapade, saj se je dobro postavil, da so pravočasno prekinili take situacije. Večkrat se jim je ponudila nova situacija, da po izvedenih priložnostih ponovno ogrozijo vrata nasprotnika. Podatki o ponovljenih priložnostih po izvedenih kotih pa kažejo, da so si nasprotniki priigrali približno za eno tretjino več ponovljenih priložnosti kot ekipa AC Milan. Tako število ponovljenih priložnosti pripisujemo temu, da so nasprotniki izvajali prav toliko več odstotkov kotov od ekipe AC Milan. Statistično značilne razlike niso ugotovljene ($F=0,480$; $p > 0,05$).

Nasprotna moštva ekipe AC Milan so imela tako številčno prevlado v kotih najverjetneje zato, ker so lovili rezultat in so bili prisiljeni pritiska na nasprotnikova vrata. Ekipa AC Milan pa je tako s pametno in dobro organizirano igro prekinjala poizkuse nasprotnikov in je žogo morala večkrat izbiti v kot. S tako igro so skušali predvsem zadržati rezultat. V ekipi imajo namreč odličnega igralca Gattusa, ki mu je z njegovo neverjetno borbenostjo vselej uspelo prekiniti poizkuse nasprotnikov. Imajo pa še seveda izredno hitrega in iznajdljivega Kako, ki ima odlično tehnično znanje in mu ustreza igra na hitre protinapade. Tako so takoj po odvzeti žogi iskali Kako, ta pa je s hitrim vodenjem žoge in dobrimi podajami vselej zaposlil nevarnega Inzaghija. Take igre so se hitro poslužili, ko jim je po kontinuirani igri uspelo prvemu doseči zadetek. Tako so skušali ohraniti rezultat, po drugi strani pa so tako bili tudi zelo nevarni za vrata nasprotnika.

6.2 PROSTI STREL

Skupno je bilo na tekmah izvedenih 194 prostih strel. Glede na število tekem je bilo torej na tekmo povprečno izvedenih 27,7 prostih strel.

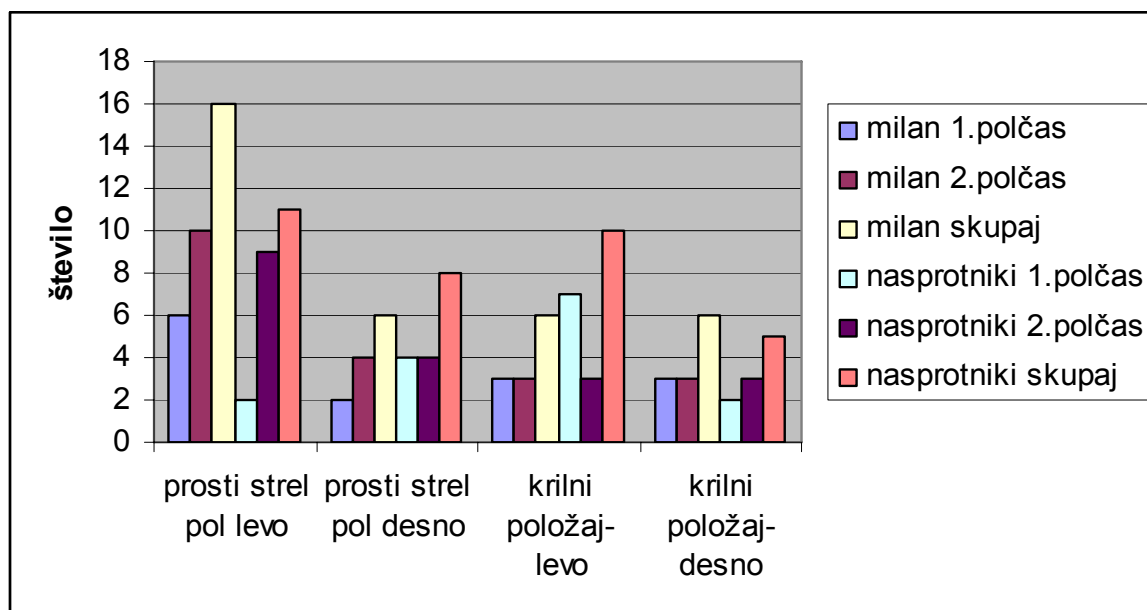
Tabela 2: Pogostost spremenljivk prostega strela

SPREMENLJIVKE	MILAN			NASPROTNIKI		
PROSTI STREL	1.polčas	2.polčas	skupaj	1.polčas	2.polčas	skupaj
število prostih strel	55	46	101	45	48	93
na obrambni polovici	30	30	60	27	24	51
na napadalni polovici	21	20	41	18	24	42
prosti strel pol levo	6	10	16	2	9	11
prosti strel pol desno	2	4	6	4	4	8
krilni položaj- levo	3	3	6	7	3	10
krilni položaj- desno	3	3	6	2	3	5
hitro izvajanje	2	1	3	5	2	7
kontinuirano nadaljevanje igre	41	33	74	25	27	52
strel direktno na vrata	6	6	12	3	11	14
kombinacija in strel na vrata	0	0	0	0	0	0
direkten predložek pred vrata	4	5	9	12	10	22
predložek po predhodni kombin.	2	1	3	0	1	0
zadelek- direktno na vrata	1	0	1	0	0	0
zadelek- iz kombinacije in strelu	0	0	0	0	0	0
zadelek po predložku iz kombinacije	0	0	0	0	1	1
zgrešen strel	7	4	11	4	10	14
strel v okvir vrat	1	1	2	3	1	4
v nadaljevanju igre protinapad	3	5	8	3	6	9
v nad. igre ponovna priložnost	3	0	3	1	7	8

Na obrambni polovici je bilo izvedenih 111, na napadalni polovici pa 83 prostih strel. Razdelili smo proste strele na napadalni polovici glede na njihov položaj izvajanja. Tako smo ugotovili, da je ekipa AC Milan v prvem polčasu izvedla prosti strel pol levo kar 6 krat, med tem ko so ga nasprotniki izvajali le dvakrat. Razlika je statistično pomembna ($F=6,0$; $p<0,05$). Verjetno je AC Milan v prvih polčasih po levi strani bolj nevarno napadal in so se njegovi kvalitetnejši igralci več gibali pol levo. Tako so jih igralci branečega moštva pogosteje ustavljali s prekrški.

Ostali prosti strel: pol desno, krilni položaj desno, krilni položaj levo, so s strani ekipe AC Milan izvajani enako pogosto, s strani nasprotnikov pa nekajkrat več. Bistvenih razlik ni, prav tako ni drugih statistično pomembnih podatkov, saj je vselej $p>0,05$.

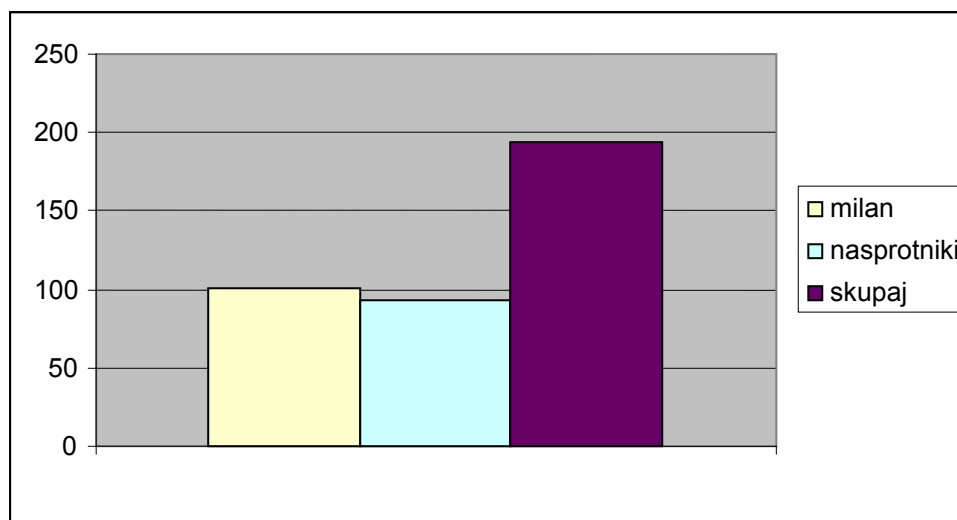
Graf 5: Prosti strelji glede na položaj izvedbe



Iz grafa 5 je razvidno, da je ekipa AC Milan večji odstotek prostih strel izvedla pol levo, ostalih pa enako, glede na položaj izvedbe. Potrebno je omeniti, da jih je nekaj bilo izvedenih tudi na hitro, ker so bili izvedeni predaleč od gola, zato za tiste ni zapisan položaj izvedbe, saj je igra nato potekala spet normalno brez prekinitve in s kontinuiranim napadom. Nasprotniki so glede na položaj izvedbe izvedli približno enako strel iz vseh smeri, razen s krilnega položaja desno, ki so ga izvedli najmanjkrat. Torej na levi strani ekipe AC Milan ni bilo storjenih veliko prekrškov v obrambi in so posamezniki na tej strani igrali boljše in bolj zbrano kot na Milanovi desni strani. Tam je bilo namreč storjenih največ prekrškov in so zato nasprotni ekipe s te strani izvajale največ prostih strel.

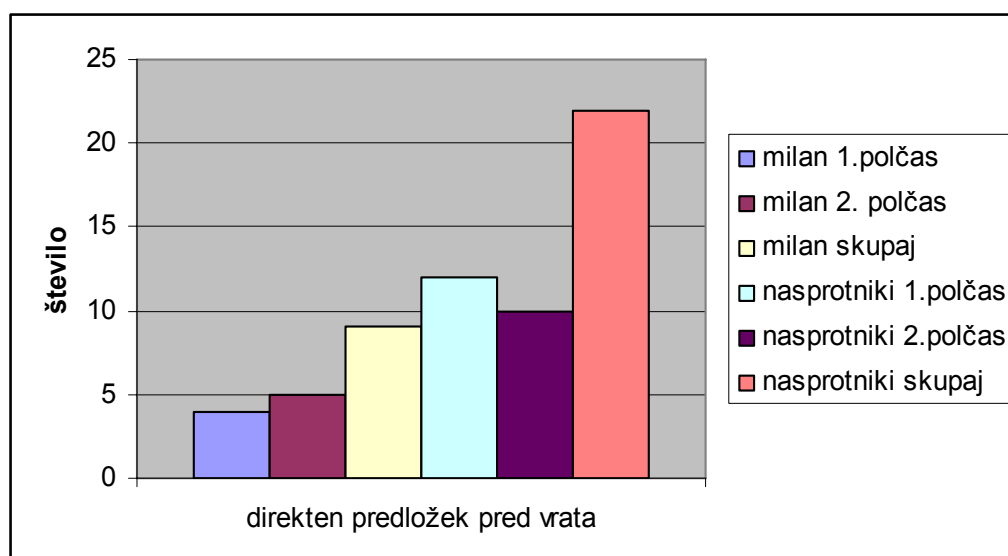
Razlogi, zakaj je tako, so lahko različni. Eden izmed njih je zagotovo ta, da na desni strani ekipe AC Milan igrajo igralci, ki so usmerjeni bolj obrambno in so ob izvrševanju svojih nalog na igrišču nepopustljivi borci. Tu velja omeniti predvsem Gattusa in pa Nesto, ki veljata za uspešna igralca v dvobojih, ki vsekakor ne popuščata v »duel« igri. Zaradi tega tudi storita več prekrškov, ki pa so konec koncev zelo premišljeni prekrški, saj bi v nasprotnem primeru njihovi nasprotniki večkrat prihajali v priložnosti za zadetek. To sta »hvaležna« igralca, ki vesta prekiniti igro v pravem trenutku, saj imata že veliko izkušenj.

Graf 6: Razlika v skupnem izvajanju prostih strelav



Milan je skupno izvajal malo več prostih strelav kot nasprotniki, ampak je razlika tako majhna, da je zanemarljiva. Torej se število izvajanih prostih strelav v celoti deli približno pol na nasprotnike in pol na ekipo AC Milan. Statistično značilnih razlik ni ($F=0,406$; $p>0,536$).

Graf 7: Število direktnih predlozkov iz prostih strelav



Iz grafa 7 je razvidno, da obstajajo razlike pri izvajanju predlozkov iz prostih strelav direktno pred vrata. V prvem polčasu je ekipa AC Milan izvajala predloške direktno pred vrata le tretjino tega, kar so jih izvajali nasprotniki. Podatki kažejo na statistično značilnost ($F=6,0$; $p<0,05$), saj so nasprotniki na tak način izvedli v prvem polčasu za

dve tretjini več prostih strelav, kot ekipa AC Milan. Tudi v drugem polčasu so nasprotniki izvedli enkrat več prostih strelav s predložkom direktno pred vrata, vendar pa tukaj razlika ni statistično pomembna ($F=2,344$; $p>0,05$). Zelo lepo pa je iz grafa 7 razvidna skupna razlika obeh polčasov, ki nastane pri izvajanju prostih strelav s predložkom direktno pred vrata. Tudi tukaj je razlika statistično pomembna ($F=7,14$; $p<0,05$). Podatki kažejo verjetno na to, da se je AC Milan najverjetneje osredotočil na branjenje sredine pred lastnimi vrati in posledično več preprečeval pripravo in zaključek napada nasprotnika po krilnih položajih. Zaradi tega je tudi nasprotnik izvajal več prostih strelav iz krilnih položajev.

V vseh teh tekmah smo analizirali tudi predložke po predhodni kombinaciji. Ugotovljeno je bilo, da so ga nasprotniki le enkrat samkrat izvedli na tak način, ekipa AC Milan pa je ta način vsega skupaj izvedla trikrat. Razlike niso statistično pomembne ($F=1$; $p>0,05$). Element predhodne kombinacije pred predložkom pred vrata verjetno ni bil veliko uporabljan iz razloga, ker zahteva preveč igralcev za izvedbo le-tega. Moštva pa nočejo ničesar prepustiti naključju, zato raje puščajo svoje igralce postavljene na položajih, da lažje obranijo protinapade. Prav tako so predložki natančnejši, če jih izvajamo, ko je žoga na mestu. Kombinatorna izvedba predložkov pred vrata gotovo predstavlja presenečenje za nasprotna moštva. Zato je v tej spremenljivki za vsa opazovana moštva še veliko rezerve.

Iz tabele 2 je razvidno, da je ekipa AC Milan iz prostih strelav dosegla samo en zadetek z direktnim strelom na vrata, medtem ko nasprotniki na tak način niso dosegli nobenega zadetka. Zadetek po predložku iz kombinacije ob prostem strelu je prav tako bil dosežen samo enkrat. Zadeli so nasprotniki. Kombinacija in direktni strel na gol pa nista bila niti izvajana, zato na tak način ni bilo doseženih zadetkov. Statistično pomembnih podatkov ni (vrednost p je vedno večja od 0,05).

Čeprav je ekipa AC Milan zadel iz prostega strela direktno na vrata le enkrat in razlika ni statistično pomembna, je razlika enega zadetka v nogometu lahko odločilnega pomena in pomeni veliko prednost. Na posamezni tekmi lahko tak zadetek spremeni taktiko v igri lastnega moštva, prav tako pa nasprotnikov, ki so potem prisiljeni nekaj spremeniti, če želijo rezultat nadoknaditi. Torej je Pirla z zadetkom iz prostega strela dal ekipi AC Milan veliko prednost. Menimo pa, da je ekipa Milana izvajala proste strele večinoma z direktnim udarcem na vrata zaradi tega, ker imajo v ekipi odličnega izvajalca prostih strelav Pirla. Tako se jim ni

potrebno lotevati drugačnih izvajanj prostih strel, saj so s Pirlovim izvajanjem dovolj nevarni za nasprotnike. Prav zaradi tega verjetno nikoli ne izvajajo kombinacij. Opaziti je še nekaj hitrih izvajanj in pa izvajanj prostih strel s kontinuiranim nadaljevanjem igre (tabela 2). Prosti strel so na hitro izvajali takrat, ko se ekipa nasprotnikov še ni utegnila vrniti nazaj in se postaviti v varovanje. So se pa vključili igralci Milana, in so tako imeli številčno prednost ter odprto pot do gola, saj so s hitro izvedbo prehiteli ter zmedli obrambne igralce nasprotnikov. Izvedba prostih strel s kontinuiranim nadaljevanjem igre je pokazala, da obstajajo tudi v tem elementu statistično pomembne razlike. AC Milan je v prvem polčasu 41 krat izvajal prosti strel na tak način. Nasprotniki so ga izvajali le 25 krat. Razlika je statistično značilna ($F=4,923$; $p<0,05$). Tako razliko pripisujemo temu, da so nasprotniki v prvem polčasu verjetno velikokrat pravočasno prekinili nevarne poizkuse Milana. Tako so se tudi pravočasno pravilno postavili na igrišču in zaprli Milanu pot do gola. AC Milan je moral s kontinuiranim nadaljevanjem igre priti do nove priložnosti, saj so žogo verjetno čim dlje želeli zadržati v svoji posesti.

Ugotovili smo tudi statistično pomembno razliko pri ponovno priigrani priložnosti po izvajanem prostem strelu ($F=10,5$; $p<0,05$). AC Milan je pokazal slabost pri izvedbi prostih strel s krila, saj so si nasprotniki uspeli priigrati veliko več ponovnih priložnosti kot AC Milan. Nasprotniki si v drugem polčasu namreč priigrajo kar 7 ponovnih priložnosti po izvajanem prostem strelu, medtem ko si ekipa Milana v drugem polčasu ne uspe priigrati niti ene ponovne priložnosti po izvedenem prostem strelu. Med ostalimi spremenljivkami pri prostih streljih je Milan dokaj izenačen z ostalimi ekipami. Razlike se sicer pojavijo v drugem polčasu pri zgrešenih streljih iz prostih strel (F=4,154; p=0,064), vendar niso statistično pomembne, saj je $p>0,05$! Res pa je da so razlike vseeno velike in se zelo približajo statistični značilnosti ter vrednosti 0,05.

Sklepamo, da gre razliko ponovljenih priložnosti tokrat pripisati temu, da so nasprotniki velikokrat izvajali prosti strel s predložkom direktno pred vrata, kjer so igralci skušali z glavo poriniti žogo v mrežo. Tako pa je bilo posledično veliko odbitih žog v kazenskem prostoru in okrog njega, igralci pa so bili pripravljene tudi na odbite žoge. Ekipa AC Milan pa je večinoma izvajala predložke direktno na vrata nasprotnika, s tega elementa pa je veliko manj ponovljenih priložnosti, saj je veliko manj odbitih žog.

6.3 KAZENSKI STREL

Na vseh spremljanih tekmah nasprotniki niso imeli niti enega kazenskega strela (enajstmetrovke), ekipa Milana pa je imela le en kazenski strel, katerega je natančno izvedel njihov izvajalec kazenskih strel Kaka. Ta kazenski strel je bil dosojen v drugem polčasu. V tem parametru ni statistično značilnih razlik.

AC Milan je v spremljanih tekmah zabil 12 golov, prejel jih je pa 6. Torej lahko sklepamo da so priložnosti iz kazenskih strelov zanemarjajoče. V izvajanju kazenskih strel so sicer izkoristili priložnost, a jim to ni prineslo neke večje prednosti. Četudi bi se zadetek iz 11 m razveljavil, bi bil potek uvrstitve enak, saj ta zadetek ni vplival na skupni rezultat, napredovali bi v vsakem primeru.

Tabela 3:

KAZENSKI STREL	1. polčas	2. polčas	skupaj	Milan	nasprotniki
število 11 m	0	1	1	1	0
zadetek iz 11 m	0	1	1	1	0
zadetek po zgrešeni 11 m	0	0	0	0	0
zgrešene 11m-obramba vratarja	0	0	0	0	0
zgrešene 11m- udarec mimo vrat	0	0	0	0	0

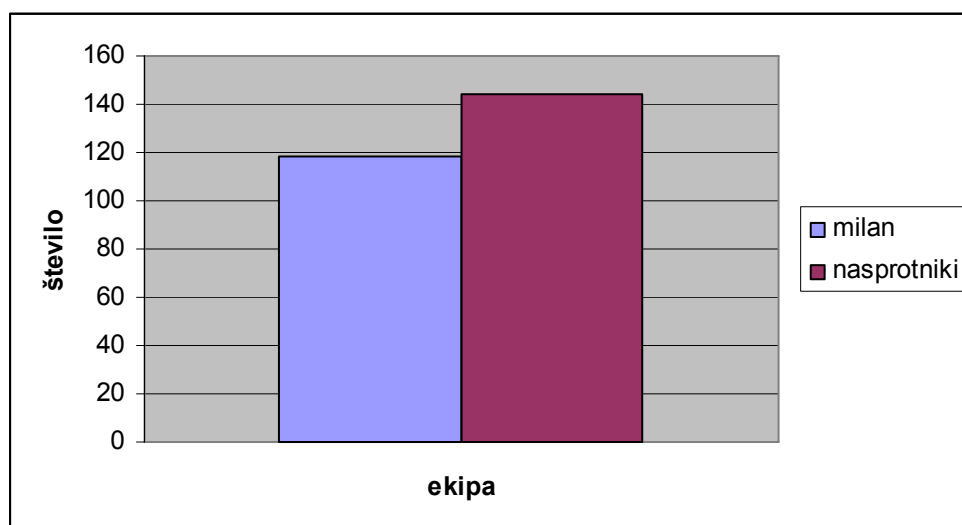
6.4 STRANSKI OUT

Skupno je bilo izvedenih 262 stranskih outov, od tega kar 181 naprej, kar jasno kaže na napadalno igro ekip. Kar 69 % vseh outov je bilo izvedenih naprej, ne glede na obrambno ali napadalno polovico igrišča. Ekipe so po izvedenem outu težile k ohranjanju žoge v svoji posesti. Kljub temu so skupno izgubili kar tretjino žog. Nasprotniki so izvajali 10% več outov kot Milan. Razlika ki je nastala v izvajanju avtov v drugem polčasu, je zelo blizu statistični značilnosti ($F=4,352$; $p>0,05$) saj je vrednost $p=0,059$. Torej to pomeni, da so razlike velike, vendar niso statistično značilne. Večja razlika se je pojavila v drugem polčasu najbrž zaradi lovljenja rezultata nasprotnikov, tako da je AC Milan umiril igro z izbijanjem žoge v out. Na ta način so se lahko bolje osredotočili na obrambne naloge, predvsem na pokrivanje nasprotnih igralcev.

Tabela 4:

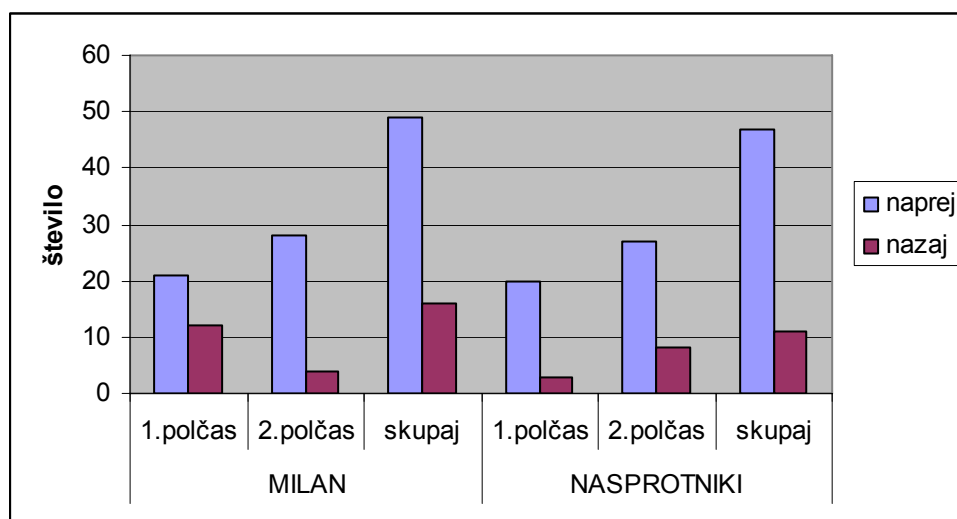
SPREMENLJIVKE	MILAN			NASPROTNIKI		
OUT	1.polčas	2.polčas	skupaj	1.polčas	2.polčas	skupaj
skupno število outov	65	53	118	68	76	144
out obrambna polovica-naprej	21	28	49	20	27	47
out obrambna polovica-nazaj	12	4	16	3	8	11
out napadalna polovica-naprej	17	16	33	28	24	52
out napadalna polovica-nazaj	15	5	20	17	17	34
zadetek po outu	0	0	0	0	0	0
strel v okvir vrat	1	1	2	0	2	2
zgrešen strel po outu	2	1	3	1	2	3

Graf 8: Število izvajanih outov



Iz grafa številka 8 je razvidno, da so nasprotniki imeli več outov, kot pa ekipa Milana. Sklepamo, da ni to le posledica tega, ker so večinoma nasprotniki lovili rezultat, AC Milan pa je se je z borbeno in dobro organizirano igro v fazi branjena uspel obraniti napadov, ki so jih vršili nasprotniki. Moštvo AC Milan ima tudi igralce, ki so odlični v času branjenja in znajo dobro pokrivati nasprotnike ob izvajanju avtov. Na tak način jim je uspelo tudi odvzeti veliko žog. Tako so odlično varovali drug drugega v tej fazi igre in nasprotnik je bil velikokrat onemogočen. V obrambi namreč niso veliko komplicirali, ampak so žogo večkrat poslali z igrišča, da so umirili nasprotnika ter se ponovno organizirano postavili, ko so na njih najbolj pritiskali. Milan je bil bolj osredotočen na branjenje sredine igrišča pred lastnimi vrati. Igro je prepuščal na krilo, zaradi tega je tudi bilo tam več »outov«.

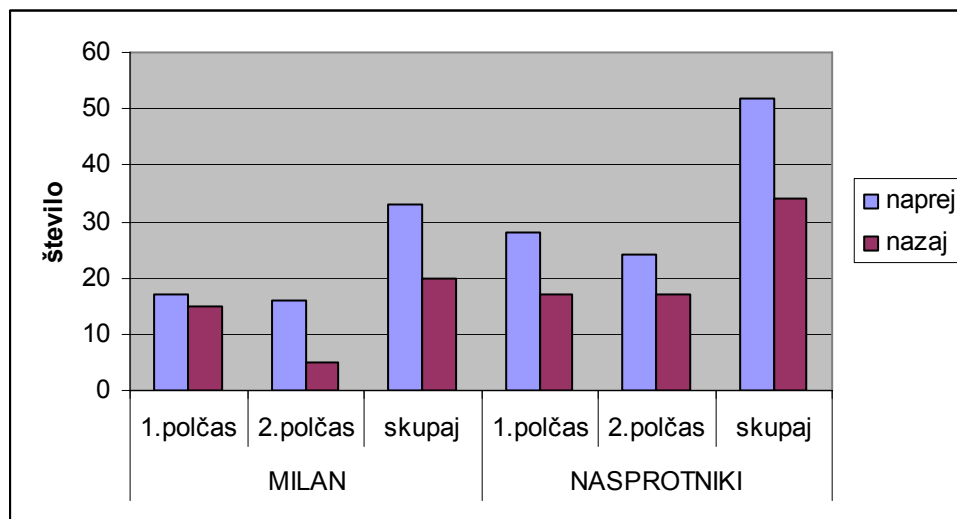
Graf 9: Izvajanje outa na obrambni polovici



Iz grafa 9 je lepo razvidno, da si je ekipa AC Milan v tem elementu igre dokaj podobna z nasprotnimi ekipami. Razlike so minimalne. Sklepamo, da ekipe najraje izvajajo out naprej, saj so na tak način najbolj nevarni za nasprotnike in tako skušajo žogo na najhitrejši način spraviti pred vrata nasprotnika. Hkrati pa se na tak način tudi izogibajo nevarnostim izgubljenih žog pred domačimi vrati. Nasprotnikom nočejo dati nobene priložnosti, da jih preseneti in izkoristi njihovo napako. Napaka, ki se zgodi pred domačimi vrati, se lahko dosti prej spremeni v zadetek nasprotnika, kot če se zgodi dlje v stran od gola, zato nočejo ničesar prepustiti naključju in največkrat raje izvajajo out naprej. Za izvajanje nazaj se odločajo le v primerih, ko se napadalci

vrnejo na svojo polovico in tako obrambni igralci ostanejo čisto sami. Takrat ni nobene nevarnosti, da bi jim kdo ukradel žogo.

Graf 10: Izvajanje outa na napadalni polovici



Iz grafa 10 je razvidno, da se igralci še vedno večinoma odločajo za izvedbo »outa« naprej. Vendar pa razlika ni več takšna kot na obrambni polovici. Tako AC Milan, kot nasprotniki, se sicer na obeh polovicah poslužujeta približno enakega načina izvedbe. Čeprav izvajajo na napadalni polovici večji odstotek »outov« nazaj, kot jih na obrambni polovici, pa še vedno prevladuje izvajanje »outa« naprej. Statistično značilnih razlik ni ($p > 0,05$).

Na napadalni polovici si najbrž upajo večkrat izvajati »out« nazaj zaradi tega, ker so takrat vsi nasprotniki bolj koncentrirani na svoji polovici, poleg tega pa se vse dogaja dosti dlje od lastnih vrat. Zato se igralci lažje odločajo za takšen način izvedbe »outov«, saj verjamejo, da to ni tako nevarno, če slučajno izgubijo žogo.

Po izvajanem outu ni bil dosežen niti en zadetek. Ekipa AC Milan in nasprotniki so po izvajanem outu vsega skupaj streljali v okvir vrat 4-krat. Od tega AC Milan dvakrat in nasprotniki dvakrat. Prav tako so vsak po trikrat zgrešili strel na gol po izvajanem outu. V tem elementu igre se ne razlikujejo. Bilo je relativno malo priložnosti po outih.

Izvedba »outa« najbrž lahko pomeni veliko prednost za nekoga, če sklepamo po burnih reakcijah igralcev, ko se ne strinjajo s sodniškimi odločitvami. Kljub temu pa na spremljanih tekmah na tak način ni bil dosežen noben zadetek. Verjetno zato, ker

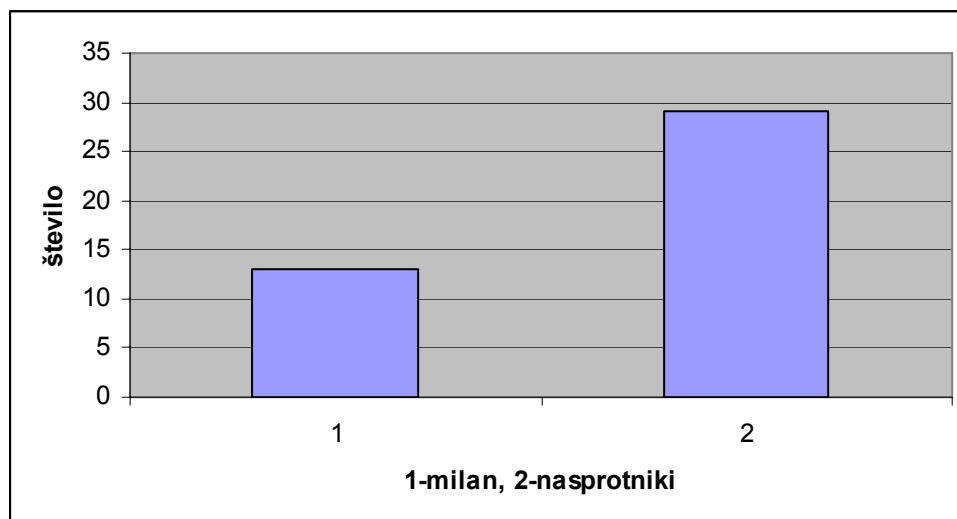
so temu elementu igre posvetili veliko pozornosti in so zato v tej fazi igre bili igralci zelo pozorni.

Tabela 5:

SPREMENLJIVKE	MILAN			NASPROTNIKI		
OUT	1.polčas	2.polčas	skupaj	1.polčas	2.polčas	skupaj
ohranjanje žoge po outu	34	23	57	24	30	54
izgubljene žoge po outu	13	21	34	29	25	54

Iz tabele 5 je lepo razvidno, da je ekipa AC Milan uspela v prvem polčasu zadržati več žog po izvedenem outu, kot nasprotnikom. Vendar se pa v drugem polčasu slika obrne ter uspe nasprotnikom ohraniti večje število žog po izvedenem »outu«. Skupno uspe vsem zadržat približno enako število žog, zato ni statistično značilnih razlik ($F=0,069$; $p>0,05$). To dokazuje kakovost moštva AC Milan, ki je posebej osredotočeno na odločilne momente v igri. Eden takih je tudi metanje »outa« lastnega in nasprotnega moštva in možnost ohranitve žoge v svoji posesti. Uspešno izveden out namreč pomeni ponovno možnost napadanja oz. organizacije napada.

Graf 11: Razlika v številu izgubljenih žog v prvem polčasu



Razlike se pa pojavijo pri številu izgubljenih žog po »outu«. V prvem polčasu je namreč ekipa AC Milan izgubila precej manj žog po izvedenem »outu«, kot so jih izgubili nasprotniki. Razlika je tudi statistično značilna ($F=5,8$; $p<0,05$). Tudi v drugem polčasu nasprotniki izgubijo več žog, vendar pa je razlika tokrat dosti manjša in ni statistično značilna ($F=0,384$; $p>0,05$). Seštevek prvih in drugih polčasov nam pokaže, da je razlika v izgubljenih žogah po izvajanjih »outih« velika ($F=4,615$;

$p=0,053$), vendar je vrednost p večja od 0,05. Se pravi, da razlika vseeno ni statistično značilna. V tem segmentu igre je torej ekipa AC Milan pokazala boljšo zbranost in je s tem nasprotnikom preprečevala, da bi dodatno ogrožali njihova vrata. To lahko opišemo kot doprinos k dobrim rezultatom Milana, saj so na tak način odvzeli veliko žog, kar pomeni, da so tako imeli več priložnosti za protinapade in ustvarjanje kontinuiranih napadov kot nasprotniki.

Ekipa AC Milan se je izkazala v »outih« kot dobro organizirana ekipa, ki ničesar ne prepušča naključju. »Oute« na obrambni polovici izvajajo večinoma naprej, tudi na napadalni polovici, kjer pa vseeno veliko več izvajajo tudi nazaj. Imajo take igralce, ki so dobro tehnično podkovani, zato jim uspeva zadržati veliko več žog po izvajanih »outih« kot nasprotnikom. Tako se tudi velikokrat dobro postavijo ob »outih« nasprotnikov, saj jim na tak način tudi večkrat ukradejo žogo. Svojih prednosti se dobro zavedajo in jih tudi s pridom izkoriščajo. Pomanjkljivosti pa se veliko ne opazijo, saj jih velikokrat nadoknadijo z borbenostjo in dobro organiziranostjo igre.

6.5 SODNIŠKA ŽOGA

Sodniška žoga je bila dosojena v vseh spremljanih tekmah vsega skupaj le dvakrat. Obakrat so jo izvedli brez borbe, torej je bila žoga podarjena nasprotniku, da se je tako nadaljevala igra.

Ta spremenljivka torej ni pokazala nobenega vpliva na igro, saj so se igralci vedno poslužili pravil v slogu »fair play-a« in so tako še enkrat dokazali, da niso na igrišču samo zaradi tekmovalnosti, ampak da se v želji po dobrih rezultatih tudi zabavajo in ozirajo drug na drugega.

Tabela 6:

SODNIŠKA ŽOGA	1. polčas	2. polčas	skupaj	milan	nasprotniki
št. sodniških žog	1	1	2	2	0
št. dvobojev	0	0	0	0	0
brez dvoboja, podarjena žoga	1	1	2	2	0

Igra se je vedno nadaljevala s kontinuiranim napadom, saj so se moštva sporazumela. Tako je moštvo, ki so mu dodelili žogo nadaljevalo igro od svojega kazenskega prostora naprej.

6.6 Primerjava dobljenih rezultatov z nekaterimi dosedanjimi raziskavami

Primerjali smo nekatere ugotovitve dobljene v tej raziskavi, z ugotovitvami z EVRO 96' in EVRO 2000. Omenjeni raziskavi je med sabo primerjal Tobias (2002) v svoji diplomski nalogi.

Rezultati so bili sledeči:

- število zadetkov na tekmo je v povprečju po prekinitvi igre bilo na EURU 96' doseženo 0,70 zadetka na tekmo, na EURU 2000 0,87 zadetka na tekmo, v ligi prvakov 2006/07 pa Milan s svojimi nasprotniki 1 gol na tekmo. Primerjava kaže, da torej s časom postaja model igre ob prekinitvah v napadu vedno uspešnejši.
- Od teh zadetkov so na tekmo v povprečju dosegli iz kotov naslednje število zadetkov: na EURU 96' 0,26 golov na tekmo, na EURU 2000 0,16 golov na tekmo, v ligi prvakov 2006/07 pa Milan s svojimi nasprotniki 0,42 golov na tekmo. Na EURU 2000 so torej najslabše zadevali po prekinitvah iz kotov, najboljše pa so zadevali Milan in njegovi nasprotniki v ligi prvakov.
- Medtem ko so se je učinkovitost zadevanja po prekinitvah iz outov od EURU 96' do 2000 stopnjevala (na EURU 96' dva in EURU 2000 trije zadetki), med spremljanjem izbranih tekem nismo zasledili nobenega zadetka, ki bi ga igralci dosegli na tak način. Torej je učinkovitost zadevanja po prekinitvah iz outa v spremljanih tekmah nična.
- Po doseganju zadetkov iz prostih strelav pa se krivulja dviguje iz enega tekmovalca v drugega. Milan in njegovi nasprotniki so, v primerjavi z EUROM 96' (0,19) in 2000 (0,35), na tak način v povprečju namreč dosegli največ golov na tekmo (0,42).
- Iz enajstih metrov pa so bili Milan in njegovi nasprotniki v ligi prvakov 2006/07 tokrat najmanj uspešni, saj so v povprečju na tekmo dali le 0,14 zadetka iz tega segmenta igre. Na EURU 2000 je bilo v povprečju iz kazenskega strela zadeto 0,25 zadetka na tekmo.
- Milan in njegovi nasprotniki so izvajali večinoma kot na prvo vratnico ali pa v sredino, prav tako kot na EURU 2000, medtem ko so na EURU 96' izvajali kot večinoma na drugo vratnico.

7.0 PREVERJANJE HIPOTEZ

Postavili smo enajst hipotez. Da bi ugotovili statistično značilne razlike med AC Milan in njegovimi nasprotniki, je bila uporabljena analiza variance.

Pri preverjanju hipotez smo namesto statistične značilnosti uporabili frekvence rezultatov, saj bi pri minimalnem odstopanju bile razlike statistično nepomembne, v nogometu pa je lahko razlika enega zadetka odločilna!

HIPOTEZA 1, v kateri trdimo, da si ekipa AC Milan ustvari več priložnosti iz prekinitev v napadu kot njena nasprotna moštva, je ovržena, saj si nasprotniki ustvarijo več priložnosti iz prekinitev v napadu. Razlike niso statistično značilne ($p > 0,05$).

HIPOTEZA 2, v kateri trdimo, da je AC Milan dosegel več zadetkov iz prekinitev kot njegovi nasprotniki, je potrjena. Procentualno gledano je ekipa AC Milan dosegla za 10 odstotkov več golov iz prekinitev, kot njegovi nasprotniki. Razlika ni statistično značilna ($p > 0,05$).

HIPOTEZA 3, v kateri trdimo, da si AC Milan ustvarja največ prekinitev iz protinapadov, je ovržena, saj jih je večinoma ustvarjal iz kontinuirane igre. Razlike niso statistično značilne ($p > 0,05$).

HIPOTEZA 4, v kateri trdimo, da je AC Milan po izvedenih kotih uspešnejši v zaključku od njegovih nasprotnikov, je ovržena, saj so bili uspešnejši njegovi nasprotniki. Razlike niso statistično značilne ($p > 0,05$).

HIPOTEZA 5, v kateri trdimo, da je AC Milan uspešnejši v zadrževanju žoge po izvajanju prekinitev iz outa, je potrjena. Ekipa AC Milan je uspela zadržati več žog po izvajanju outov, pa tudi izgubili so jih veliko manj. Razlike niso statistično značilne ($p > 0,05$).

HIPOTEZA 6, v kateri trdimo, da si AC Milan po prekinitvah ustvari več ponovnih priložnosti v nadaljevanju igre kot njegova nasprotna moštva, je ovržena, saj si nasprotniki po izvedenih prekinitvah ustvarijo več ponovnih priložnosti kot ekipa AC Milan. Razlika ni statistično značilna ($p > 0,05$).

HIPOTEZA 7, v kateri trdimo, da je AC Milan dosegel največ zadelkov iz prekinitev v napadu po predlošku pred vrata, je ovržena, saj so na tak način dosegli en sam zadek in še ta je bil dosežen po predlošku iz kota. Razlike niso statistično značilne ($p > 0,05$).

HIPOTEZE 8, v kateri trdimo, da je AC Milan uspešnejši v izvajanju prekinitev direktno na vrata od njegovih nasprotnikov, je sprejeta. AC Milan je dosegel z direktnim udarcem dva zadetka, medtem ko nasprotniki niso na tak način dosegli niti enega gola. Razlika ni statistično značilna ($p > 0,05$)

HIPOTEZA 9, v kateri trdimo, da AC Milan manjkrat izgubi žogo po metanju »outa«, kot njegovi nasprotniki, je potrjena, saj je ekipa AC Milan izgubila veliko manj žog po metanju »outa« od njegovih nasprotnikov. Razlika je statistično značilna v prvih polčasih ($F=5,818$; $p < 0,05$). Skupno razlika ni statistično značilna ($p > 0,05$).

HIPOTEZA 10, v kateri trdimo, da je AC Milan uspešnejši v izvajanju kazenskih strellov kot njegovi nasprotniki, je sprejeta. AC Milan je tako dosegel en zadek, nasprotniki pa nobenega. Razlike niso statistično značilne ($p > 0,05$).

HIPOTEZA 11, v kateri trdimo, da je AC Milan uspešnejši v zaključku po izvedenih predloških iz prostih strellov, je ovržena. Po izvedenih predloških iz prostih strellov so namreč bili uspešnejši nasprotniki, ki so na tak način tudi zadeli, AC Milan pa ni zadel na tak način. Razlike niso statistično značilne ($p > 0,05$).

8.0 ZAKLJUČEK

Za interpretacijo modela ob prekinitvah v napadu moštva AC Milan smo se odločili zato, ker je moštvo doseglo prvo mesto v ligi prvakov in tako navdušilo s svojimi predstavami vse nogometne privrženice.

Namen naloge je bil ugotoviti kvantitativne razlike pri izvajanju prekinitev v napadu med AC Milan in njegovimi nasprotniki v ligi prvakov 2006/07 in tako ugotoviti prednosti in slabosti ekipe AC Milan v tej fazi nogometne igre.

Na podlagi analiziranih spremenljivk prekinitev v napadu in primerjave z njegovimi nasprotniki, smo definirali model igre zmagovalca lige prvakov 2006/07 ob prekinitvah v napadu. Tako smo dobili nekaj pomembnih zaključkov:

- Na tekmo so povprečno izvajali 3,3 kote, kar je veliko manj od njegovih nasprotnikov, ki so povprečno dosegli kar 5,7 kotov na tekmo. Kote so izvajali večinoma na dva načina. Največkrat so jih izvajali v sredino, takoj pa sledi tudi izvedba na prvo vratnico. Najverjetneje zato, ker imajo dobre skakalce, ki vtekajo med sredino kazenskega prostora in prvo vratnico. Tam skušajo dobiti skok in preusmeriti močan predložek proti vratom nasprotnikov.
- Milan je ob kotih nasprotnikov prikazal večjo zbranost in je sposoben izvesti uspešen protinapad ter je na tak način ogrozil vrata nasprotnikov. Na drugi strani pa tega ni dovolil, da bi nasprotniki izvajali protinapade, saj se je dobro postavil, da so pravočasno prekinili take situacije.
- Ob prostih strelih AC Milan odigra najpogosteje z direktnim strelom na vrata, saj imajo odličnega izvajalca prostih strelav Pirla. Sledi pa predložek direktno pred vrata, kar velja za izvajanje prostih strelav čisto iz strani. Tam gredo v skok visoki igralci, ki skušajo priti s telesom pred obrambne igralce, da bi tako lažje zadeli. Hitro izvajanje prostih strelav je pri njih zelo redko, le če je veliko prostora za vtekanje in vključevanje igralcev.
- AC Milan je pokazal slabost pri izvedbi prostih strelav s krila, saj so si tako nasprotniki uspeli priigrati veliko več ponovnih priložnosti kot AC Milan.

- Izvedenih je bilo presenetljivo malo kombinacij pred predložki ob prostih strelah iz krilnega položaja pred vrata. V tem elementu igre ima AC Milan še veliko rezerve, saj tak način izvedbe zagotovo pomeni presenečenje za nasprotna moštva.
- AC Milan je bolj osredotočen na branjenje sredine igrišča pred lastnimi vrati. Zaradi tega igro nasprotnika prepušča na krilne položaje. Ker so si ponavadi hitro ustvarili rezultatsko prednost, niso komplicirali in so ob pritiskih nasprotnikov žogo dokaj hitro usmerili na krilni položaj in v »out«. Tako so lažje nadzorovali potek igre.
- Ob izvajanju »outov« AC Milan dve tretjini le teh izvaja naprej, eno pa nazaj. Takega načina izvedbe se poslužujejo, da se izognejo izgubljanju žoge pred svojimi vrati. AC Milan izgublja veliko manj žog po izvedenem »outu« od svojih nasprotnikov. Najverjetneje zato, ker se igralci dobro odkrivajo in si s tem pomagajo. Poleg tega pridejo pri izvajanju »outa« po žogo igralci, ki znajo zadržati žogo v svoji posesti, so uspešni v dvobojih in jim ni odveč podati nekaj kratkih podaj, s katerimi umirijo nasprotnike.
- Sodniške žoge odigravajo v slogu fair playa.
- Iz prekinitev je AC Milan dosegel malo zadetkov, zato lahko rečemo, da je bil plod njihovih rezultatov v drugih elementih igre. Predvsem bi lahko uspeh moštva AC Milan pripisali veliki disciplini in dobri organizaciji igre. Ničesar niso prepuščali naključju, v vseh elementih igre so delovali kot zbrana ekipa, ki ne popušča od svojih načel in nalog.

9.0 POMEBNOST DELA ZA TEORIJU IN PRAKSO

To diplomsko delo je pomemben vir informacij za vse trenerje, ki se ukvarjajo s preučevanjem prekinitiv v napadu, saj zajema podatke zmagovalnega moštva lige prvakov. Zmagovalci na pomembnih tekmovanjih predstavljajo vzgled tudi drugim moštvom in tvorijo osnove za nadaljnji razvoj nogometa, kar pomeni tudi vpliv na proces treninga in selekcioniranje igralcev. Tako je lažje ugotavljati, katerim elementom igre je potrebno posvečati več pozornosti na treningih.

Trenerjem je lahko naloga v pomoč tudi v taktičnem smislu, saj je možno razbrati, kje v obrambi so moštva šibkejša, kakšne so njihove navade, in tako lahko igralci v fazi napada čim boljše uporabijo te koristne informacije in tako uspešneje izvajajo prekinitve igre.

Ta naloga pa je v teoretičnem smislu tudi doprinos informacij k analizi nogometne igre v segmentu prekinitiv v napadu. Ta del igre je vsekakor pomemben del igre, ki lahko veliko pripomore k boljšim rezultatom, zato je vsekakor pomembno, da ga trenerji ne zanemarjajo. Zaželeno je, da bi se v prihodnje čim več moštev odločalo za tovrstne raziskave, katerih izsledki bi še doprinesli k bogatenju informacij o prekinitvah v napadu, s čimer bi veliko prispevali k rezultatom svoje nogometne igre in sodobne nogometne igre nasploh.

10.0 LITERATURA

Benkovič B., (1986). Analiza nekaterih značilnosti nogometne igre v coni priprave zaključka napada na svetovnem nogometnem prvenstvu v Španiji rezultatsko uspešnih in neuspešnih reprezentanc. Ljubljana: Fakulteta za šport.

Bohorič, J. (2007). Predstavljamo: AC Milan. Pridobljeno 29.8.2007 iz <http://www.nogomania.com/Default.asp?podrocje=4&novica=9313>

Elsner B., (1997). Nogomet – teorija igre. Ljubljana: Fakulteta za šport

Fenko I., (2002). Analiza igre v napadu prvih štirih reprezentanc na svetovnem prvenstvu 1998 v Franciji. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za šport.

Hraš Z., (1996). Model igre slovenske nogometne reprezentance – analiza uspešnosti ob prekinitvah. Diplomaska naloga. Ljubljana: Fakulteta za šport

Hrovat G., (1996). Analiza modela igre nogometne reprezentance Slovenije v obrambi. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za šport

Jaklič M., (1998). Analiza prekinitev nogometne igre na evropskem prvenstvu v Angliji leta 1996 ter primerjava s svetovnim prvenstvom v ZDA in slovensko nogometno reprezentanco. Diplomaska naloga. Ljubljana: Fakulteta za šport.

Klinčarovski V., (1988). Analiza nogometne igre – prekinitve in nadaljevanja igre v fazi napada na svetovnem prvenstvu v Mehiki leta 1986. Diplomaska naloga. Ljubljana: Fakulteta za šport.

Korent R., (1990). Analiza nogometne igre v fazi napada na svetovnem prvenstvu v Italiji. Diplomaska naloga. Ljubljana: Fakulteta za šport.

Mainer H., (1999). Freistosstore – aber wie. Fussbal Training, št. 10 str. 26-29

O ligi (2007). Ljubljana: TV3. Pridobljeno 12.10.2007 iz

<http://www.tv3.si/index.php?id=247>

Pocrnjič M., Zickero R., (1991). Analiza nogometne igre v fazi branjenja na svetovnem prvenstvu v Italiji leta 1990. Diplomaska naloga. Ljubljana: Fakulteta za šport.

Pucer V., (1997). Analiza modela igre slovenske nogometne reprezentance. Diplomaska naloga. Ljubljana: Fakulteta za šport.

Reichel M., (1999). Eckstosse – aber mit Kopfchen. Fussbal Training, št. 7, str. 30-33.

Slakonja B., (1980). Prispevek k analizi nogometne igre – nekatere primerjave med rezultatsko uspešnimi in rezultatsko neuspešnimi ekipami. Ljubljana: Visoka šola za telesno kulturo.

Smonkar T., (1996). Analiza modela igre v slovenski nogometni ligi – faza napada. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za šport.

Šajn V., (2007). Pravila nogometne igre. Ljubljana: Nogometna zveza Slovenije

Tobijas Z., (2002). Analiza prekinitev nogometne igre na evropskem prvenstvu v Belgiji in na Nizozemskem. Diplomaska naloga. Ljubljana: Fakulteta za šport

Verdenik Z., (2000). Model igre slovenske nogometne reprezentance. Ljubljana: Fakulteta za šport.

Verdenik Z., (2006). Nemčija - središče sveta. Pridobljeno 21.11.2007 iz http://www.rtv slo.si/sp2006/modload.php?&c_mod=rnews&op=sections&func=read&c_menu=1&c_id=337

Žižek I., (1998). Model igre slovenske nogometne reprezentance – analiza uspešnosti ob prekinitvah. Ljubljana: Fakulteta za šport.

Slika 1: pridobljeno 19.12.2007 iz

<https://secure.webhoster.co.uk/www.ticketeasy.co.uk/images/champions%20league.bmp>

Slika 2: pridobljeno 17.12.2007 iz

<http://www.nogomania.com/Default.asp?podrocje=22&novica=8177>

Wikipedija (2007). Liga prvakov. Pridobljeno 17.7.2007 iz

http://sl.wikipedia.org/wiki/Liga_prvakov