



**BARÇA**  
**INNOVATION HUB**  
Universitas

# ОСНОВЫ НАШЕЙ ИГРЫ

**Модуль 2: Элементы,  
которые ее составляют**

## Игрок в команде

"При прибытие в Barça, первое, чему они вас учат это думать. Думай, думай, думай» (Xavi Hernández в Barrero, в 2011 году, <http://www.rtve.es/deportes/20110211/xavi-hernandez/404399.shtml>)

Исходя от вклада, внесённого науками сложных систем, с точки зрения футбольного клуба Барселона, игрок рассматривается с многомерным подходом (Seirul-lo, 2016), в котором ценятся эмоциональные потребности человека спортсмена, который в постоянном контакте с формой игры, мышления, чувства, наслаждения, которую это учреждение называет, "наша идентичность", "наш ДНК".

Таким образом, через процесс обучения (формирования), через который игрок проходит на протяжении всего его моторно-спортивного опыта, ему удаётся адаптироваться через практические - нелинейные-изменчивости, к потребностям различных и неопределённых сценариев игры.

"Когда идеи сосредоточены на такой игре как футбол, не появляется наука, появляются альтернативы игры, альтернативы знаний, элементы, которые можно интерпретировать по-разному" (Seirul-lo, 2016).

С этой точки зрения, считается необходимым помочь игроку в зависимости от его таланта и требований игры. Если талант рассматривается с системной точки зрения, мы ссылаемся на то, что Seirul-lo (2005) называет мгновенным проявлением "следов доступа" которые оставили в структурах эти обмены. Таким образом, нужно предложить адекватные тренировки для различных этапов тренировочного процесса спортсмена, с постоянным наблюдением, которое позволяет получить больше информации о его эволюции в различных аспектах игры, подчёркивая идею «Нашей игры».

Во взаимодействии между игроком и командой, цель заключается в интеграции игрока в команду, не отказываясь от его таланта. По этой причине необходимо наблюдать и контролировать за нашей собственной моделью игры и за нашими футболистами, для того чтобы её применить на тренировках.

Согласно этому предложению, игрок не должен преждевременно специализироваться на конкретной позиции. Таким образом, и чтобы понять игру, он должен занять и изучить все возможные позиции, для оптимизации его эмпатии.

Одна из главных целей, при сотрудничестве с игроком и различными структурами, которые его составляют это чтобы все команды, которые являются частью учреждения, имели бы одинаковое понимание и философию игры.

Таким образом, различные события, которые переживает игрок во время практики, станут решающими и уникальными опытами для формирования каждого из них и их специфических возможностей связи в сложных средах видов спорта с взаимодействием в совместном пространстве (DIEC), таких как футбол (Seirul-lo, 2017).

Важно рассматривать человека спортсмена, как следствие сложной структуры, настроенной взаимодействиями и обратными связями, которые проявляются через процессы различных систем и подсистем, которые его составляют.

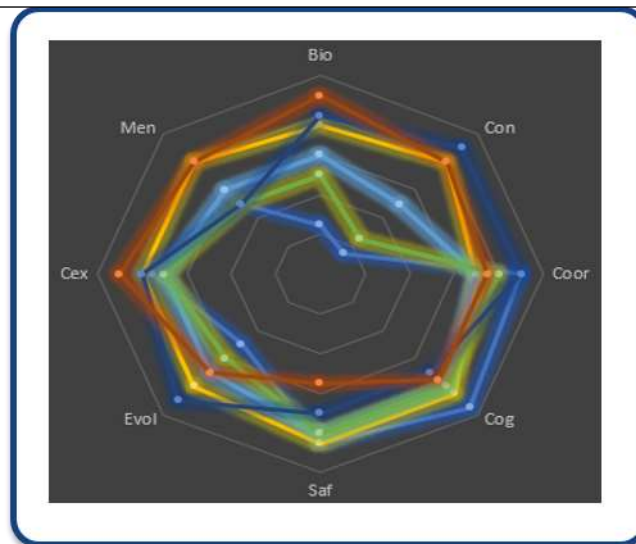
Межсистемные процессы, через которые проходит спортсмен, посредством постоянных и неисчерпаемых взаимодействий и обратных связей, генерируются различными обменов, которые происходят в практике и, таким образом, позволяют формировать человека игрока (Seirul-lo, 2005).

Столкнувшись с этим, энергия рассеивается через нижележащие процессы, которые проявляются через эти различные структуры:

- биоэнергетическая структура
- условная структура
- координационная структура
- когнитивная структура
- социально-аффективная структура
- эмоционально-волевая структура
- -креативно-выразительная структура
- психическая структура

Рисунок 1: Поток структур

## Взаимодействие структур людей - спортсменов



Источник: собственная разработка.

Рисунок 1 представляет различные структуры, которые являются частью игрока. Они не выражены статистическими данными, и поэтому они должны быть рассмотрены под взглядом динамических систем в зависимости от потока взаимодействий (и обратных связей), через которые проходит спортсмен в определенном контексте тренировочной задачи или в соревновании.

В этом смысле неделимые отношения между игроком, командой и игрой позволяют настроить тренировочные ситуации для командных видов спорта, подходящие к функциональной реальности человека спортсмена, позволяя таким образом соотнести теорию систем с практикой тренировок в видах спорта с взаимодействием в общем пространстве (Seirul lo, 2017).

По этой причине очень важно постоянно оценивать и интерпретировать каждую из структур, названных выше, так как они являются частью игрока на протяжении всей его спортивной жизни.

Дальше выделены основные моменты каждой структуры. Учитывается окружающая среда, взаимодействия, последовательности формирования и **коллективная культура игры.**

Мы начнём это описывать, с ссылки связанной со спортом в целом, так и с футболом в специфике, рассматривая его как образовательный инструмент, поскольку именно в этом сценарии спортсмены проявляют свои знания, потребности, обязанности; то есть, это поле выражения, посредством которого структуры постоянно взаимодействуют:

Футбол ИГРА игр, из-за её внутренней структуры, из-за отношений, которое она позволяет между игроками (товарищи по команде и противники), потому что она происходит на большом поле, потому что пространство является общим, потому что играется ногами, из-за наличия очень простых правил, и таким образом она составляет альтернативу отношений между людьми, которая очень напоминает реальную и повседневную жизнь людей. (Seir-lo , 2016)

### **Биоэнергетическая структура.**

Одна из характеристик этой структуры связана с вкладом энергии в зависимости от усилий, к которому подвергается спортсмен в определённой ситуации. То есть игроку нужна энергия для принятия решений и их выполнения, и это позволит ему сосредотачиваться и оптимально использовать различные сенсоры. Также, когнитивные процессы в отношении к системам координации (различные двигательные действия в меняющихся контекстах и постоянной самоорганизации) подразумевают расход энергии, что, в соответствии с конкретной практикой, отдыхом, питанием, позволит оптимизировать производительность игрока.

### **Условная структура**

Другая структура, которая составляет игрока и его талант это та что называют условной. Она известна тем, что даёт физическую ценность, поскольку она

рассматривает взаимодействия между системами, которые составляют физические способности, такие как: сила, скорость, выносливость (основные); также, как и гибкость (облегчающие).

Со времён классической парадигмы условная структура (физические способности) имеет большое значение в процессах анализа и оценки (количественной) игрока, соотнося результаты различных тестов и проб с возможностью, например, быть частью команды. Эта редукционистская аналитическая тенденция анализирует производительность человека спортсмена в фрагментированных обстоятельствах, разделённых на ситуации изолированные от окружающей среды, в которой субъект формируется и ставит расстояние со всеми возможностями для самоорганизации в соответствии с его жизненными опытами в ситуациях изменчивости, в ограниченных условиях для выполнения конкретных задач.

В рамках этой структуры подчёркивается важность сотрудничества на постуральном балансе спортсмена через конкретный бодибилдинг в каждом случае, в каждой ситуации, разрабатывая междисциплинарную работу с медицинской службой клуба.

В заключении, с глобальной точки зрения, выраженной в нелинейных отношениях, в открытых и динамичных контекстах, возникающих в результате возникающих действий, предлагается учитывать общие аспекты для оптимизации этой структуры, не пренебрегая акцент на качество.

**Таблица 1: Элементы, которые нужно учитывать для сотрудничества в условной структуре**



Источник: Seirul-lo, 2001 год, стр. 10.

Таким образом, с этим новым подходом, тренировка и взаимодействию структур, представляют собой уникальный процесс оптимизации спортсмена (Seirul-lo, 2002)

## Координационная структура

В поиске оптимизации производительности спортсменов координационная структура имеет в качестве своей предпосылки, в командных видах спорта, построение экологических и гибких задач, в которых бы прогресс игроков варьировался в соответствии с различными ритмами и требованиями, которые бы возникали из самой игры. Всё основано на том, что каждый субъект имеет различные характеристики (Massafret i Marimon, M. 2017). В этом смысле координирующая структура предусматривает связь (прямую или непрямую) игрока с мячом, с игрой, с опорами, с перемещениями, изменениями направления, поворотами, среди прочих.

То есть, они позволяют чтобы фактическое и номинальное значение двигательного действия как можно больше соответствовало друг с другом, и

позволяют укрепить верность и стабильность движения двигательной модели (Massafret y Serrés, 2005).

Seirul-lo y Massafret (2001), разрабатывают предложение о координационных способностях в трёх основных репрезентативных областях выражения движения:

**Таблица 2: Компоненты координационных способностей**



Источник: Massafret y Seirul-lo, 2001 год, стр. 62.

Важно подчеркнуть в этой структуре, что координационные способности (с системной точки зрения, связанной с потребностями игрока и игры) не развиваются в отдельно друг от друга; однако компоненты, возникающие на основе специфического технического жеста, будут доминировать одни над другими.

Наличие системной организации, которая бы сопровождала тренировочный процесс, позволит выделить роль координационной структуры, рассматривая её как одну из настраиваемых элементов, на которых должна основываться практика командных видов спорта и которая позволила бы воплотить с точки

зрения спорта в индивидуальную технику, и с точки зрения спортсмена в конкретное движение (Massafret i Marimon, 2017).

В командных видах спорта, таких как футбол, постоянно возникают помехи, которые выражаются в целостных сценариях, в условиях неопределённости. Это будет средством для совместной работы и улучшения способности движения игрока в его всеобъемлющей конформации.

**Таблица 3: Элементы, которые нужно учитывать для сотрудничества в координационной структуре**

<b>Вариации в выполнении движения</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Оттенки (сильнее, слабее, быстрее, медленнее)</li> <li>• Величина (цепные, не цепные)</li> <li>• Симметричность (локация в связи с осью тела)</li> </ul>
<b>Комбинация движений</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Подследственные</li> <li>• Альтернативные</li> <li>• Симметрические</li> </ul>
<b>Пространственные вариации в выполнении</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ориентация</li> <li>• Направление</li> <li>• Мотивы</li> </ul>
<b>Временные вариации в выполнении</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Преаидение</li> <li>• Адаптация</li> <li>• Вариации ритма</li> </ul>
<b>Задачи в состоянии усталости</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Из-за избытка информации</li> <li>• Физиологическая усталость</li> <li>• Накопление задач</li> </ul>

Источник: Seirulfo, 2001, стр. 11.

## Когнитивная структура

Она относится к интерпретации и пониманию игры в целом и особенно "нашей игры".

В тренировке командных видов спорта она понимается как структура, состоящая из всех внутри- и межсистемных процессов, которые происходят

вокруг игрока и позволяют ему оптимизировать его функциональность для того, чтобы:

- Извлечь.
- Обработать.
- Располагать.

**Рисунок 2: внутри- и межсистемные процессы**



Источник: собственная разработка, основанная на Seirul-lo, 2013 год, стр 1.

То есть, эта структура содержит всю информацию, которая вытекает из любого из этих процессов, в дополнение к различным компонентам, которые происходят в различных и многочисленных средах в соответствии с ситуациями,

прожитыми игроком во время его взаимодействий, в соревнованиях и в тренировках (Seirul-lo, 2013).

По словам Xesco Espar (2017), когнитивные способности дают возможность знать, распознавать и запоминать те информационные элементы, которые облегчают действия, которые игроки выполняют на поле. Эти действия реализуются в оптимальное время и пространстве, в гармонии с намерениями и желаниями игрока.

Если вернуться к идее **когнитивной функциональности**, она вносит свой вклад в игрока в связи со сложностью окружающей среды, с намерением переосмыслить чувствительность, через которую он проходит. Отсюда выделяются 3 компонента, которые поддерживают эту структуру:

#### 1) Извлечь (когнитивная функциональность I):

Основная цель выражается в соответствии с проявлением игрока во время игры. Эта функциональность оптимизируется во время тренировки и через игру.

До, во время и после участия игрок должен **извлечь** из себя всю информацию, которая существует от конкретной тренировки и игры через различные «системы», которые позволяют ему регистрировать состояния и изменения всех видов и которые присутствуют в каждый момент его активного или пассивного вмешательства в события.

**Рисунок 3: Системы, участвующие в когнитивной функциональности I**



Источник: собственная разработка на основе Seirul-lo (2013).

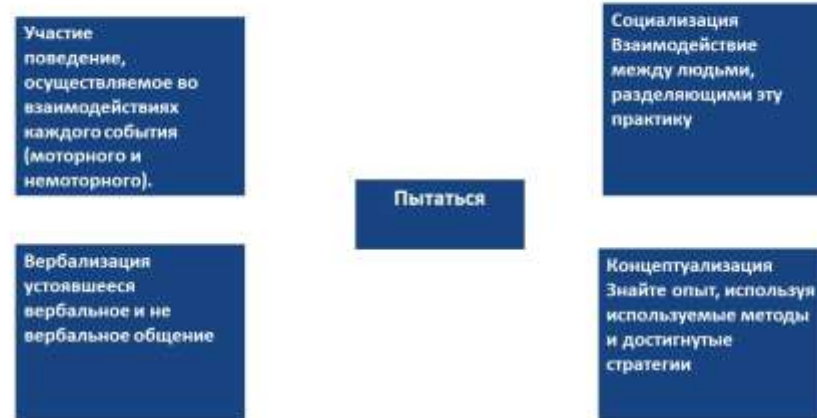
## 2) Обработать (когнитивная функциональность II)

Системы и подсистемы когнитивной структуры будут обрабатывать всю включенную информацию, которая поступает из:

Системы и подсистемы когнитивной структуры будут обрабатывать всю восторенную информацию, которая поступает из:

- Участвия.
- Социализации.
- Вербализации.
- Концептуализации.

Рисунок 4: Системы и подсистемы когнитивной функциональности III



Источник: собственная разработка на основе Seirul-lo (2013).

### 3) Располагаться (когнитивная функциональность III)

После обработки информации ею располагается для её применения в **действиях**, которые происходят в окружающей среде игры и превращают её в нужную и ожидаемую.

Рисунок 5: Интерактивная функциональность



Источник: собственная разработка на основе Seirul-lo (2013).

Процесс принятия решений в видах спорта общего взаимодействия, представляет большую сложность при его разработке, из-за количества бесчисленных элементов, которые мы должны учитывать, для его выполнения. Тем не менее, ваша специфическая тренировка приблизит к вашему жизненному опыту, более быстрый прогресс к эффективности игры (Espaг, 2017). По этой причине взаимодействие и чувствительность как инструменты для сотрудничества в процессе формирования спортсмена, позволит стимулировать системы, поддерживающие эту структуру.

В заключении, когнитивные элементы, которые возникают из игры, предоставляют всю информацию, которая должна быть обработана игроком. Таким образом, если тренер знает различные формирующие элементы, он сможет разрабатывать ситуации и тренировочные задачи направленные на оптимизацию производительности игрока. По словам Seirul-lo (2012), каждый из этих элементов содержит различные компоненты, транспортирующие какую-ту важную информацию.

## Социально-аффективная структура

«Самоуправление группы – единственный корабль, способный ходить по желаемому курсу в море сложности игры» (Seirul-lo, 2016).

В бесчисленных случаях вы слышите выражение, под различными анализами "эта команда играет наизусть" или "эти два (игрока) играют наизусть". С точки зрения структурированной тренировки, связанной с постоянным взаимодействием между субъектами в открытом, динамичном и целостном виде спорта, как футбол, использование термина **ассертивный резонанс** считается актуальным или целесообразным. Эта концепция относится к ассертивной-моторной связи, которая исходит от эмпатичного межличностного понимания аффективной основы, которая может предсказать не только моторику, к которой наш товарищ будет подвергаться, но и то, что он будет сразу чувствовать в следующие моменты (Seirul-lo, 2004).

С другой стороны, если проанализировать спорт с традиционной точки зрения, суть игры представляет прямую и линейную связь с результатом (победа). Это закрытый и просто аналитический взгляд, ограниченный акцентом на количественных аспектах и, таким образом, отказывающийся от возможности углубления в "как" или "почему", даже если это аспекты, имеющие большое значение при размышлении о командных видах спорта. По словам Seirul-lo, для победы в этих видах спорта необходимо «рассчитывать на других» (2016). Таким образом, необходимо строить стабильные и удовлетворяющие (межличностные и межгрупповые) связи, которые бы возникали и размножались во время игры. Эти связи являются настоящим успехом в команде (Seirul lo, 2017).

Практика спорта взаимодействия в общем пространстве подвергает субъекта к формированию в меняющейся среде, в которой он должен работать в сотрудничестве с другими членами, которые участвуют в команде. Это говорит о том, что сотрудничество позволяет взаимопонимание между людьми (игроками) и, если это сотрудничество не оптимальное, оно окажет не желаемое влияние на развитие и производительность человека спортсмена.

Диалектическое отношение между человеком и группой показывает, что такая игра, как футбол, возможна только когда игрок может рассчитывать на товарищей по команде. Таким образом, благодаря взаимодействию между игроками, можно сделать видимым и трансформировать индивидуальный смысл **победы** в качестве основного компонента (который для классической

школы имеет большое значение). Таким образом, рождается так называемая **коллективная культура игры**, в которой строятся межличностные отношения и можно определить различные коммуникационные сигналы, то есть развивается коллективная связь с различными элементами команды и в зависимости от событий, возникающих из игры (Seirul-lo, 2004).

В этом смысле, с прицелом на игрока и его взаимодействие с другими и его процесс самоорганизации, возникает «социальный» критерий этой структуры, который идентифицируется исходя от знания игры с точки зрения социо-аффективности (Seirul lo, 2017).

Факторы, возникающие из отношений между игроками, показывают встречи и разногласия, которые происходят между субъектами в команде. Это подчёркивает важность поиска и получения ожиданий и идентификаций, которые бы выделяли чувства общения, позволяли бы гомогенизировать различные значения в группе (которые расцветают и возникают во время столкновений и соревнований) и которые бы возобновили значение окружающих взаимодействий.

Таким образом, различные ожидания игрока являются:

- Чувствовать, что о нём заботятся и его уважают в группе.
- Наличие соучастия среди членов группы.
- Чувствовать удовольствие хороших отношений с группой на поле игры, как и за его пределами.
- Когда существует высокий уровень личного благополучия.

В результате такого множества ситуаций, в которых каждый игрок участвует и имеет в общем с другими, подчёркивается важность того, что для получения оптимальной производительности невозможно процветать индивидуально. Хорошие межличностные отношения позволят ему приобрести и осуществить правильное принятие решений в ситуации матча.

Например, в тренировке, построение задач, которые направлены на разработку этой структуры, осуществляются через разработку формирующих элементов, которые, в зависимости от игровой модели, которую пытается реализовать, будет целиться к игровым задачам между близкими позициями (между крайними и центральными игроками, или между центральными и крайними полузащитниками); то есть будут созданы задачи, которые будут обеспечивать динамическую интерактивность и, будут последовательными и

соответствующими потребностям игроков для оптимизации социально-аффективной структуры. Цель тренеров будет заключаться в создании ситуаций, похожих на реальность соревнований. Таким образом, когда игроки в матче имеют в общем пространства взаимопомощи, и пространство-время для принятия решений является эфемерным, **в тренировках должны быть задачи, в которых бы постоянно существовали ситуации, похожие на те, которые будут в матчах, для достижения этого эмпатического резонанса между игроками, которая предположит высокое взаимопонимание.**

В конечном счёте, действия игрока во время развития игры, обхватывают факторы взаимодействия, которые его связывают с группой на протяжении всей его спортивной жизни, в течение определенного контекста.

Термин "конкретный контекст" подчёркивает не только рамки соревнования или тренировки, но и те чувства, которые игрок приобретает из-за сосуществования и поддержания ассертивных отношений, с тренерами, менеджерами, товарищами по команде и болельщиками.

Оптимизация социально-аффективной структуры является результатом различных процессов, которые игрок выполняет до, во время и после испытания ситуаций межличностных отношений, которые развиваются в конкретной практике, то есть в тренировочной или соревновательной среде. Эти сценарии являются, согласно с Seirul-lo (2017), источником, который даёт каждому игроку мотивы для социализации и аффективных отношений.

Во время матчей каждый игрок интерпретирует и расшифровывает определенный уровень информации, чтобы сделать свои выводы, которые можно рассмотреть в некоторых аспектах:

- Знание игрового события, определяемое опытом предыдущих соревнований и тренировок.
- Уровень ожиданий группы в рамках этого мероприятия.
- Обязательство субъекта в этом контакте для вмешательства в это событие.
- Состояние доверия между субъектом и другими лицами в команде.
- Другие.

Каждый из этих аспектов, в дополнение к другим, которые возникают с более высоким уровнем специфичности, будет сотрудничать в формировании и

оптимизации игрока и позволят ему приобрести необходимое доверие в течении следующих встреч (Seirul-lo, 2004).

Эмоционально-волевая структура:

"Без **ЭМОЦИИ** нет **ПОСВЯЩЕНИЯ** и, следовательно, необходимого усилия или **ОПТИМИЗАЦИИ**"(Seirul lo, 2016)

Следующая структура анализируется, учитывая различные компоненты, через которые проходит игрок и которые являются частью его. В этом смысле вы можете определить те элементы, которые принадлежат человеку спортсмену и которые должны учитываться при построении тренировочных задач, похожих на реальность соревнований.

Цель состоит в том, чтобы переосмыслить общее понимание, которое до сих пор известно, и таким образом, приблизится к оптимизации производительности. В рамках этой структуры **воля** играет доминирующую роль и считается необходимым условием для "всего".

Аспекты, которые нужно иметь в виду:

- Преднамеренность.
- Желание.
- Предрасположенность.
- Обязательство.
- Эмоция.
- Оптимизм.
- Мотивация.

По словам Дамунта и Летосы (2015), то, что мобилизует спортсмена для выполнения задачи, можно разделить на две потребности: с одной стороны, ту, которая исходит изнутри, или внутренняя; и, с другой стороны, та, которая исходит извне, или внешняя.

Например, таков случай мотивации (внутренней и внешней), анализируемой с учётом подхода, основанного на потребностях, подчёркивая степень, в которой люди выбирают своё поведение (Damunt и Letosa 2015, взято из Giesenow, 2015).

Согласно этой концепции, внутренне мотивированное поведение направлено на собственное удовольствие или личную заинтересованность его осуществления. То есть, оно основано на определенных психологических потребностях, в том числе: личная причинность, эффективность и любопытстве (Monroy, A. Y Sáez, G.; 2011).

С другой стороны, внешняя мотивация – это приём, который проникает извне, например, влияние, которое спортсмен получает через других людей, прямо или косвенно, через признание коллег или общества. Damunt и Letosa (2015) указывают, что такой тип сценариев является теми, которыми больше (не лучше) доминируют тренеры, так как, они будучи внешним человеком для спортсмена, имеют низкий уровень сложности для такого подхода и могут его использовать в для того чтобы на него действовать.

Мы знаем, что внешняя мотивация была тщательно изучена и реализована различными агентами, которые являются частью субъекта спортсмена, то есть, тренеры, семья, пресса, среди других. Подчёркивается важность углубления во внутренний аспект мотивации и приближения уже изученной части (внешняя мотивация) ближе к части, которая будет изучаться (внутренняя мотивация). Таким образом, колебаться в сторону баланса возможностей, на которых нужно влиять, не теряя из виду нынешние нелинейные отношения и качественный эффект, которые изменяют и меняют конформацию игрока в постоянном поиске автономии, отношений и компетентности.

С целью достижения оптимизации эмоционально-волевой структуры, во внутренней мотивации субъекта следует учитывать следующие цели:

- Поиск компетенции в задаче, которая будет осуществляться. Спортсмены считают мотивирующим чувствовать, что они улучшаются в том, что они делают.
- Автономия в принятии решений. Спортсмены считают мотивирующим видеть, что они могут решить, как и когда делать то, что они делают.
- Развитие их личных отношений. Спортсмены находят мотивирующим чувствовать, что улучшаются отношения с товарищами по команде в задаче, которую они выполняют. (Дамунт и Летоса, 2015. В <https://www.martiperarnau.com/optimizacion-de-forma->

preferente-de-la-estructura-emotivo-volitiva-la-motivacion-intrinseca/)

С этой точки зрения, чтобы включить эти концепции в тренировочную сессию, было бы хорошо начать с ограничения этих концепций, для того чтобы некоторые из них не казались **преференциальными** (Damunt и Letosa, 2015). Это значит, что должны существовать и другие цели в тренировке, в дополнение к тем, относящимся к эмоционально-волевой структуре, для того чтобы тренировки имели определенную специфику, которая была бы похожа к реальности игры и, таким образом бы помогала достижению эмоционально-волевой цели. Если задача будет похожа на матч, игроки будут иметь тенденцию к желанию участия в ней, в поиске развития своей компетентности.

### **Креативно-выразительная структура**

Во-первых, креативно-выразительная структура предлагает нам задуматься о взаимосвязи между игроком, пространством, временем (как теоретическое понятие, отсутствующие в реальной практике) и элементом (мяч); компоненты, которым команда подвергается в различных (меняющихся) сценариях, которые являются частью видов спорта с взаимодействием в общем пространстве. То есть, во временной последовательности, что мы должны делать до, во время и после того, как мы имеем мяч?

В декларативной когнитивной сфере эта структура связана со способностью распознавать скрытые паттерны и тем самым устанавливать новые связи между ситуациями и несвязанными действиями. Это помогает игроку открыть себя к новым возможностям, следовательно, к новым резолюциям. В этом смысле новые знания, полученные игроком, позволят ему самоорганизоваться о новых ситуациях неопределённости и изменчивости, для которых создаются **новые способы решения новых ситуаций**.

В этом смысле каждый игрок должен проявлять неожиданное действие перед соперником в каждом соревновании. Это указывает на необходимость формирования и стимулирования креативно интеллигентных субъектов, способных к созданию нарушений и неожиданных действий и также понимать неожиданные действия своих товарищей по команде (социально-аффективность) для остальных (Castaños, 2017).

Однако в координационных и процедурно-когнитивных сферах (необходимых для возникновения двигательного действия) креативность становится все более важнее и приближает к игроку возможность исследовать различные ситуации-действия, которые до этого были невозможны. Также, это повышает координирующую гибкость для появления движений, адаптированных к конкретной ситуации, позволяет исследовать новые движения или адаптировать ранее известные действия, но с вариацией в ритме или в последовательности его выполнения. Креативность требует включения различных учебных задач для того, чтобы этот новый "красивый" элемент также был **эффективным**. Таким образом, креативность должна рассматриваться в процессе формирования каждого человека спортсмена.

Креативный игрок должен быть уполномоченным тренером. Он должен чувствовать, что тренер доверяет его креативным (креативно-выразительным) резольютивным навыкам в ситуациях, в которых «тактика раздевалки» не может контролировать непредсказуемость игры и предложение соперника (Castaños, 2017).

Креативность, понятая от двигательного действия, которое вытекает из взаимодействия различных частей системы принятия решений, направлена на захват движения в качестве выражения намерения игрока к общению. Таким образом, субъект становится менее предсказуемым и приобретает, через различные задачи, большее количество ресурсов в условиях меняющейся среды, в которой он развивается (компетентность). Итак, тренер, который не будет отвечать потребностям этой структуры, который не будет иметь элементы для её оптимизации; сформирует игрока с меньшим количеством ресурсов для принятия решений в открытой, динамичной и переменной системе, такая как футбол. С другой стороны, игрок, который оптимизирует свою структуру, будет иметь больше элементов для того, чтобы моторное действие, которым он решит воспользоваться в конкретной ситуации пространства-времени, лучше адаптируется к потребностям игры и достигнет большего успеха.

Изменчивость в тренировочных задачах, в виде изменений в правилах, пространстве, изменений положения игроков, среди прочих, увеличит ресурсы, в которых способность общения между держателем и возможными приёмниками мяча проявляется посредством задач в постоянном исследовании. Важно отметить, что для оптимизации производительности спортсмена в его коллективном развитии, необходимо, чтобы игрок

исследовал, расследовал, взаимодействовал с его товарищами по команде, принимал новые решения из предложений, ранее выбранных тренером, изменил своё поведение в рамках задачи. Движение или выразительность (невербальное общение) способствует креативности, и она нуждается в эмоциональной храбрости для того, чтобы быть реализованной, и поэтому исследование под руководством будет одним из основных союзников, и тренерам и спортсменам придётся должны пройти через него.

### **Психическая структура**

Цель этой структуры, в общих чертах, заключается в понимании, понимании и определении смысла и цели нашего существования.

То есть: Какие цели есть у игрока? Кем ты хочешь быть?

В общих чертах, цель этой структуры - понять, понять и определить смысл и цель нашего существования.

То есть: какие цели преследует игрок? Кем он хочет быть?

Умственная структура относится к формам, которые влияют на игрока, так называемым непредвиденным ситуациям и как он преодолевает новый неизвестный сценарий, который не был частью их психического планирования, что подрывает их первоначальную цель и дистанцирует ее от их мотивации. Все это срабатывание возникающих действий возникает в то время, как мяч находится в игре, то есть в полной конкуренции. Эта связь между психическим и контекстуальным оказывается в ловушке под внутренними ощущениями, что субъект страдает в его или ее меняющейся среде. Например: как исход матча влияет на принятие решений, как игрок действует перед лицом неоднократных провокаций соперника, перед лицом судейских решений, с которыми он не согласен, перед лицом решений тренера, которые не являются частью совпадения, среди других. События, возникающие во время соревнований, приведут к постоянному принятию решений о текущем контексте для игрока.

Ментальная структура относится к формам, которые влияют на игрока, так называемым непредвиденным ситуациям и тому, как он преодолевает новый неизвестный сценарий, который не был частью его мысленного планирования, что отвлекает от его первоначальной цели и отдаляет его от его мотиваций. Все это высвобождение эмерджентных действий происходит, когда мяч находится

в игре, то есть в условиях полного соревнования. Эти отношения между ментальным и контекстным ограничиваются внутренними ощущениями, которые субъект испытывает в своей изменяющейся среде. Например: как результат матча влияет на принятие решений, как действует игрок перед лицом неоднократных провокаций со стороны соперника, перед лицом арбитражных решений, с которыми он не согласен, перед лицом решений тренера, которые не являются частью совпадения, среди прочего. Те события, которые происходят во время соревнования, предполагают для игрока постоянную корректировку решения в текущем контексте.

Эта структура сосуществует и функционально взаимодействует с другими. В этом смысле, например, ситуация матча, в котором результат для команды не является благоприятным, может относиться к социально-аффективной структуре, так как игрок понимает, в данном конкретном случае, что он не его товарищи по команде.

С этой точки зрения использование этой структуры считается очень важным по двум причинам.

Эта структура сосуществует и функционально взаимодействует с другими. В этом смысле, например, игровая ситуация, в которой результат для команды неблагоприятен, может быть связана с социально-эмоциональной структурой, поскольку в данном конкретном случае игрок понимает, что он подводит своих товарищей по команде.

С этой точки зрения использование этой структуры считается очень важным по двум причинам.

1. С одной стороны, необходимо определить этот набор ограничений, которые появляются именно во время игры.
2. Вторая причина заключается в том, чтобы охватить в рамках той же структуры те действия, которые могут быть оптимизированы с помощью провокационных правил в задачах, посредством предложений, которые создают ситуации, аналогичные тем, которые выставляются в ходе конкурса.

Намерение оптимизировать эту структуру позволит оснастить игрока новыми способами работы под диапазоном возможностей, представленных в

меняющихся средах, которые происходят в игре. Таким образом, игрок сможет правильно поддерживать или адаптировать свое действие (оптимально) независимо от того, что может произойти во время соревнований. То есть, ситуации нервозности, что субъект транзитом в футбольном матче, не повлияет на него в негативном ключе и сохранит решимость делать то, что он считает целесообразным в определенное время и избежать, как следствие, попадания в осадки, уныние или эйфории.

Намерение оптимизировать эту структуру позволит игроку получить новые способы действовать в рамках диапазона возможностей, представленных в меняющихся средах, которые происходят в игре. Таким образом, игрок сможет поддерживать или адаптировать свои действия правильно (оптимально) независимо от того, что может произойти во время соревнования. То есть ситуации нервозности, которые испытывает субъект во время футбольного матча, не повлияют на него негативно, и он сохранит решимость делать то, что он считает нужным в конкретный момент, и, как следствие, избегать попадания в осадки, в унынии или эйфории.

В практическом плане, предмет будет обескуражен, если его команда получает второй гол против под внешней мотивацией (связанные с эмоционально-волевой структурой) очень направлены на победу в этом матче (разработан в учебных задач под оптикой соответствующих элементов, которые удовлетворяют потребности спортсмена) и не сможет предотвратить эмоции, связанные с дисапером). Однако, с оптимизированной умственной структурой, это не повлияет на ваше принятие решений и будет продолжать соответствовать тактическим намерениям команды и игре идея.

С практической точки зрения, субъект будет разочарован, если его команда получит вторую цель против внешней мотивации (связанной с эмоционально-волевой структурой), очень направленной на победу в этом матче (разработанной в тренировочных задачах с точки зрения формирования элементов, которые удовлетворить потребности спортсмена) и не сможет предотвратить эмоции, связанные с нежеланием поймать его. Однако с оптимизированной ментальной структурой это не повлияет на ваше решение и останется в соответствии с тактическими намерениями и представлением команды об игре.

Таким образом, мы можем сделать вывод, что от понимания человека и сложности, в которую он погружен, мы можем построить новые элементы и учебные ситуации, которые производят эти взаимодействия между многоуровневых структур различных систем, которые составляют человека. Таким образом, многие ситуации, которые ранее казались догмами в рамках тренингов традиционной педагогики (Seirul lo, 2002), оправданы.

Таким образом, мы можем сделать вывод, что из понимания человека и сложности, в которую он погружен, мы можем создавать новые элементы и обучающие ситуации, которые производят эти взаимодействия между многоуровневыми структурами различных систем, составляющих человека. Таким образом, оправданы многие ситуации, которые раньше казались догмами в рамках традиционной педагогической подготовки (Seirul-lo, 2002).

Таким образом, многофакторное измерение и изменчивость DIECs предлагают нам возможность не фокусировать производительность на одной способности спортсмена, ни на конкретном содержании спорта; но в поиске его через совместное участие. Другими словами, в футболе колебания, через которые проходит спортсмен (выходя из различных процессов, в условиях неопределенности), делают в формировании и взаимодействии систем, которые составляют их структуры, «ничего не самое главное».

Таким образом, многофакторность и вариативность DIEC дают нам возможность не сосредотачивать внимание на способностях одного спортсмена или на конкретном содержании спорта; но в поисках этого через совместное участие. Другими словами, в футболе колебания, через которые проходит спортсмен (которые возникают в результате различных процессов в условиях неопределенности), означают, что при формировании и взаимодействии систем, составляющих их структуры, «ничто не является самым важным».

Именно взаимодействие между всеми возможностями и настраивая системами человека-спортсмена и их правильное участие и сочетание каждого этапа его спортивной жизни приближают его к оптимизированному спортивному показателю (Massafret i Marimon, 2017).

В свою очередь, важно отметить, что возможность оптимизации (интегральной) футбольной деятельности игрока через обучение и постоянный анализ его осуществляется с помощью **токена игрока**. Он играет доминирующую роль не только для самого игрока, но и для тренера, так как позволяет оценить те процессы, через которые спортсмен-мужчина проходит и ценит свое улучшение и рост на каждом этапе формирования.

То есть, достичь через ежедневное содержание вашего чипа, что игрок, может тренировать свои собственные ресурсы и оптимизировать потенциал своей игры и их личности.

Это будет взаимосвязь между всеми способностями и конфигурационными системами человека-спортсмена и их адекватное участие и сочетание каждого этапа их спортивной жизни, что приблизит их к оптимизированным спортивным результатам (Massafret i Marimon, 2017).

В то же время важно отметить, что возможность оптимизировать (всестороннюю) футбольную результативность игрока посредством тренировок и постоянного анализа осуществляется на основе данных игрока. Это выполняет доминирующую роль не только для самого игрока, но и для тренера, поскольку позволяет оценивать те процессы, через которые проходит человек-спортсмен, и оценивает их улучшение и рост на каждой стадии развития.

То есть, чтобы с помощью ежедневного содержания своей карты игрок мог тренировать свои собственные ресурсы и оптимизировать возможности своей игры и свою личность.

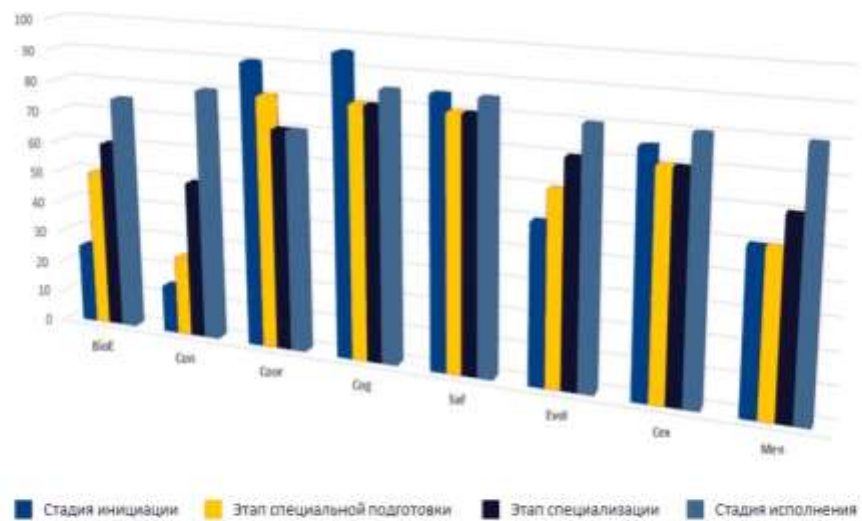
#### **Постановочную тренировочный процесс:**

Этап посвящения:

1. Посвящение (1) → Пребенджамины и Бенджамины (от 7 до 9 лет).
2. Посвящение (2) → Фрай (от 10 до 11 лет).
3. Стадия специализации:
4. Специальная → подготовка детей и кадетов (от 12 до 14 лет).

5. Специализация → кадетов А и несовершеннолетних b (от 15 до 17 лет).
6. Этап исполнения:
7. Молодежная доходность → А и Барса Б (18 лет).
8. Высокая производительность → Первая команда.

**Рисунок 6: Методология структурами на разных стадиях конформации**



Источник: собственная разработка.

«Очень важно, чтобы каждый спортсмен на протяжении всей своей жизни ориентировался проектом, позволяя ему избежать очень частых ошибок при

проведении спортивных мероприятий и не будут временно соблюдены критерии оптимизации личности» (Seirul-lo, F. 2004, p. 3).

**Токен отдельного игрока** считается методологическим инструментом, который позволит нам сосредоточиться на футболисте, наблюдать за его индивидуальной эволюцией (не от модели) и, таким образом, управлять обучением собственных ресурсов и оптимизацией возможностей его игры и его личности.

Индивидуальный файл игрока считается методическим инструментом, который позволит нам сосредоточиться на футболисте, наблюдать его индивидуальную эволюцию (а не на основе модели) и, таким образом, тренировать свои собственные ресурсы и оптимизировать возможности его игры и его личности.

- определяем в первую очередь условия и таланты, которые у вас есть в настоящее время и что вы можете повысить для оптимизации вашей производительности. Они являются собственными навыками, которые определяют их основной талант.
- Во второй группе мы определяем условия, которые мы хотим изменить. Это те недостатки, которые мы наблюдаем в игроке, и что мы должны тренироваться, чтобы сотрудничать в выполнении игры, взаимодействуя между ее структурами.
- Наконец, при необходимости мы определим раздел комментариев о социальном поведении игрока. Могут появиться некоторые привычки, дефекты или другие поведенческие или поведенческие аспекты, которые необходимо удалить. В некоторых случаях это может быть не нужно, или это не может быть возможным, чтобы устранить их вообще, но по крайней мере мы можем попытаться свести их к минимуму.

В качестве примера будет разработано использование некоторых элементов для соответствия отдельной вкладке. Кроме того, доступ предоставляется

руководство, которое позволяет сотрудничать в процессе, через который спортсмен транзитов, а также в сборе информации для тренера. Очень важно рассмотреть взаимодействие двух в рамках педагогического процесса, который их окружает.

Далее в качестве примера будет рассмотрено использование некоторых элементов для оформления отдельной карты. Аналогичным образом, предоставляется доступ к руководству, которое позволяет сотрудничать в процессе, через который проходит спортсмен, а также в сборе информации для тренера. Очень важно рассмотреть взаимодействие обоих в рамках окружающего их педагогического процесса.

Чип игрока имеет в качестве первого шага, который будет разработан из состояния гибкости, которая позволяет использоваться в соответствии с потребностями того же, в роли того, кто занимает в команде, в зависимости от игры, которая предназначена для того, чтобы быть сделано. Таким образом, это позволит вам получить информацию об эволюции на протяжении всего времени, как спортсмен.

Файл игрока должен в первую очередь развиваться из состояния гибкости, что позволяет использовать его в соответствии с потребностями игрока в рамках роли игрока в команде, в зависимости от игры, которую предполагается создать. Таким образом, это позволит вам получить информацию об эволюции на протяжении всего вашего этапа как спортсмена.

#### **ТТаблица 4: Карта игрока**



Карта игрока		Temporada 2015-16
структуры	Объяснение к оценке	
биоэнергетический		
условный		
координационный		
познавательный		
Социально-аффективный		
Эмоционально-волевой		
Креативно-выразительный		
Ментальный		
Наблюдения		

Источник: самодельный.

Таблица 6: Карта игрока в фазе восстановления

Карта игрока			Temporada 2015-16		команда
Ф.и.О					Боковые
Тренера					
Данные			30/09/2015	31/1/2016	30/05/2016
зона	фазы восстановления	l	Оценка 1-5		
<b>A</b>	Mantener la estabilidad de una línea de comunicación	•			
	Identificación de marcas del marcaje	•			
	Atención / actuación sobre adversarios con balón	•			
	Control del espacio	•			
	Control de la zona de riesgo (área)	•			
	Organización defensiva centrados en el balón parado	•			
	Liberar (desalojar) el área	•			
	Anticipación de secuencias (rechazos, 2ª jugada, etc.)	•			
<b>B</b>	Mantener la estabilidad de la línea (comunicación)				
	Identificación de marcas del marcaje				
	Atención / actuación sobre adversario con balón				
	Control del espacio				
	Conceptos para la recuperación en zonas B, C y D				
<b>C</b>	Mantener la estabilidad de la línea (comunicación)				
	Buscar superioridades: tipo				
	Control del espacio				
	Conceptos para la recuperación en zonas C y D				
<b>D</b>	Superioridades y conceptos para recuperación en zona D	•			

Источник: самодельный.

Таблица 7: Файл игрока в фазе владения

Данные			30/09/2015	31/1/2016	30/05/2016
зона	фазы восстановления		Оценка 1->5		
A		P-R	•		
		P-R	•		
		P-R	•		
		R	•		
		R	•		
		R	•		
B					
C					
D					

Источник: собственная разработка.

Периодическое отслеживание этого чипа игрока позволит вам увидеть его эволюцию и, в то же время, оптимизировать ваши спортивные результаты. Для этого игроку необходимо принять вызов изменения собственных аспектов, чтобы иметь возможность лучше настроить себя в качестве игрока нашего стиля игры, в контексте, в котором они находятся.

Регулярный мониторинг этой записи игроков позволит вам увидеть их эволюцию и в то же время оптимизировать их спортивные результаты. Для этого игрок должен сначала принять задачу изменения своих собственных аспектов, чтобы лучше сконфигурировать себя как игрока нашего стиля игры в контексте, в котором они находятся.

## Игрок и тренер

"Отношение, энтузиазм, желание учиться, желание передать это то, что действительно имеет наибольшее значение о тренере" (Вильнюс, 2016).

Некоторые из основных особенностей футбола является взаимодействие, которое, с целостным взглядом, представляет игру в условиях различной сложности. Таким образом, именно тренеру и его команде педагогов придется искать соответствующие элементы для построения задач, которые влияют на коллективное поведение и помогают команде решать «проблемы» скоординированным и благоприятным образом нашим интересам (Moreno, 2013).

По словам Кано (2014), тренеры должны думать "на" игроков, а не "по" игроков, так как нет игры, чтобы показать им, но они (в зависимости от их чувства и мышления) будет проявляться **возможная игра**, а с ним, вероятный.

Некоторые из основных характеристик футбола - это взаимодействие, которое с целостной точки зрения представляет игру в условиях различной сложности. Таким образом, именно коуч и его команда преподавателей должны будут искать соответствующие элементы для построения задач, которые влияют на коллективное поведение и помогают команде решать «проблемы»

скоординированным образом и в соответствии с нашими интересами (Moreno, 2013 ).

По словам Кано (2014), тренеры должны думать «об игроках», а не «для» игроков, поскольку нет игры, которую можно было бы показать им, но они (в зависимости от своих чувств и мыслей) проявят возможную игру. а вместе с ним и вероятное.

### **Поведенческие аспекты тренера:**

Аспекты, которые будут обсуждаться в обучении и поведении тренеров:

1. Внимание и формальные аспекты:
  - Управление временем:
    - В тренировках: пунктуальность, управление временем в задачах и т.д.
    - В матчах: контроль времени, изменения, в зависимости от результата и т.д.
    - В переговорах: продолжительность, приоритет и т.д.
  - Одежда:
    - Adecuada y acorde a la representatividad del FCB.
  - Материальный уход:
    - На тренировке (расположение, уход, порядок нагрудников, мячей, воды).
2. Отношение:

Отрицательный: с отрицательным отношением к играм (скамейкам запасных) или тренировкам.

  - Пассивный: не участвует в тренировках, матчах, в различных ситуациях.
  - Реактивный: реагирует после игровых ситуаций.
  - Проактивный: со способностью и инициативой предвидеть возможные игровые ситуации.
  - Активный: совместный, динамичный, вовлеченный, близкий к игроку и т. Д.
3. Качество информации:

- Краткость: как гласит популярная пословица, «хорошее, если кратко, в два раза лучше».
  - Точность и ясность: четкие и краткие указания в передаваемых сообщениях.
  - Полезность: не только потому, что, но и потому, что игрок считает, что это так.
  - Пунктуальность или повторяемость: правильная или повторяющаяся информация иногда бывает избыточной.
  - Информация о решении: принимайте решения, которые соответствуют игроку.
4. 4. Подкрепление:
- Устные:
    - о Устно или письменно.
    - о Положительный или отрицательный.
  - Невербальный:
    - Тело: жесты, движения, позы, взгляды, тона голоса, согласованные сигналы и т. Д.
    - Положительное или отрицательное.
    - Карательная информация:
      - Это подразумевает или связано с наказанием, дракой с игроком и т. Д.
      - Положительное подкрепление:
        - Это добавляет или помогает игроку.

5. Способность передавать информацию (концепции, ценности и общение) с игроками относительно всех структур:

- Биоэнергетическая структура: дает энергию для жизни, еды, отдыха.
- Условный состав: условные, физические возможности.
- Координационная структура: поддерживает индивидуальную и координационную технику.
- Когнитивная структура: понимание и интерпретация игры.
- Социально-аффективная структура: близость, отношения и интеграция в коллектив.
- Эмоционально-волевая структура: что меня волнует? Что я желаю?

- Креативно-выразительная структура: приобрести новые приметы взаимодействия как для себя, так и для коллектива.
- Психическая структура: кем я хочу быть? Куда я хочу пойти? Поймите и интерпретируйте наше существование.

### **Наши цели**

Что касается наших тренеров:

1. Консультирование по основам игры и методологии обучения FCB
  2. Дайте постоянную подготовку, чтобы улучшить вашу подготовку и отношения с игроками
  3. В любви с ними нашей игры, так что они передают, практика и обучение все эти основы с игроками, со страстью и убежденностью, что это требует
- 

### **Их обучение**

Подготовка наших тренеров состоит из:

1. Теоретические и практические занятия для разъяснения, понимания и комментария концепций нашей игры.
2. Смотреть видео и доля сокращений 1-й команды и команды нашей базы футбол относится к нашей игре.
3. Анализ, обсуждение и консенсус.
4. Полевая практика, чтобы подтвердить и развить в концепциях и методологии наших тренировок и нашей игры.
5. Предложения задач и преференциальных ситуаций симулятора (S.S.P) теми же тренерами.
6. Последующие тренинги и матчи, так что эта идея, эта модель, реализуется.

### **Требования**

Для того чтобы задача тренера была эффективной, необходим ряд ключевых аспектов:

1. Вы должны иметь **представление**, чтобы направлять вашу работу. Расте вместе с ним, основываясь на великом смирении, усилиях, твердости и восприимчивости.
2. Рассчитывайте на доверие начальства, заставьте их по-настоящему поверить и не меняйтесь на основе результатов.
3. Окружите себя людьми, связанными с вашими идеями (тренеры, сотрудники). Пусть они будут верны своему образу мышления и действий, и что они могут добавить и помочь им. Сделать их гибкими и открытыми для согласованных, инновационных и оптико-оптических предложений.
4. Знайте, как донести свои идеи до игроков, чтобы верить в них. Без сомнения, всегда с положительным и самокритичным. Установить вызов, приверженность и соучастие с ними. С динамизмом, заботой о совершенствовании и амбициями. Он обязан поддерживать близость к игроку.
5. Работа над ценностями в своей собственной подготовке или ответственности, со смирением, доверием, командной работой.

### Как собеседник

Тренер является собеседником между игрой и игроком, две основные компоненты.

Непосредственно или через его обучение, задача тренера заключается в руководстве и способствовать свои знания и опыт, чтобы игрок, сопровождать его в его различных этапах (обучение или профессиональный) для того, чтобы оптимизировать свои навыки и талант, так что все это может быть превращено в игру.

Если работа тренера верна, то этот процесс производит взаимное обогащение, так как лучшими учителями каждого тренера являются сама игра и игрок. Говоря о Вальдано "Игроки и тренеры мы формируем подлинно живой и активной частью футбола, и, следовательно, этот футбол будет, что мы хотим, чтобы он был, несмотря на всех тех, кто хочет прелюбодевать его" (Valdano, 1987, неопубликованные).

Тренер - это собеседник между игрой и игроком, две фундаментальные составляющие.

Непосредственно или через обучение задача тренера состоит в том, чтобы направлять и делиться своими знаниями и опытом с игроком, сопровождать его на различных этапах (тренировочных или профессиональных), чтобы оптимизировать его навыки и талант, чтобы все это можно было превратить в игре.

Если работа тренера правильная, этот процесс приносит взаимообогащение, поскольку лучшие учителя каждого тренера - это сама игра и игрок. По словам Вальдано: «Игроки и тренеры являются подлинно живой и активной частью футбола, и поэтому этот футбол будет таким, каким мы хотим его видеть, несмотря на всех тех, кто хочет его фальсифицировать» (Valdano, 1987, неопубликовано).

**Рисунок 7: Взаимодействие между частями, составляющими идею проекта**



Источник: собственная разработка.

В заключение важно подчеркнуть, что и заинтересованность тренера в том, чтобы быть частью компании спортсмена, и пожелания игрока, зависят от постоянного взаимодействия с другими людьми, коренящихся в чувстве учреждения, сложность которого их окутывает. Все это, вместе с удовольствием играть, наслаждаться мячом и делиться им со всей командой, позволит превратить простую первоначальную идею в реальность, поставленную на

службу болельщикам. Таким образом, игра личность построена, клуб идентичности: **наша идентичность**.

В заключение важно отметить, что как заинтересованность тренера в том, чтобы быть частью грима спортсмена, так и желания игрока, зависят от постоянного взаимодействия с другими, основанного на чувстве института, сложность которого их окружает. Все это, в сочетании с удовольствием от игры, получения удовольствия от игры и обмена им со всей командой, позволит воплотить простую первоначальную идею в реальность, поставленную на службу болельщикам. Таким образом создается игровая идентичность, клубная идентичность: **наша идентичность**.

## Ссылки

**Барреро, Ж.** (11 февраля 2011). Хави: "Первое, что они учат вас в Барсе, это думать" Испанская радио- и телевизионная корпорация "цифровое издание". Восстановлено после <http://www.rtve.es/deportes/20110211/xavi-hernandez/404399.shtml>

**Кано, О.** (2014). Игроки, как насчет? Игра. В Гомес, . (эд.) Футбол НЕТ! Так оно и есть. Кто сказал, что все это было сделано? (стр. 28-29). Испания. Книжный футбол: [www.futboldellibro.com](http://www.futboldellibro.com)

**Каштановые деревья, Г.** (2017). Держите ее идея вор. Творчество в области инноваций в футболе. Буэнос-Айрес: Ходжас дель Сур С.А.

**Дамунт, Х и Летоса, Л.** (2015). Оптимизация предпочтительно эмоционально-вольной структуры. Внутренняя мотивация (онлайн-статья) Восстановлено <https://www.martiperarnau.com/optimizacion-de-forma-preferente-de-la-estructura-emotivo-volitiva-la-motivacion-intrinseca/>

**Эспар, Х.** (2017). Когнитивная структура. В Сейрул-ло, Ф. (эд.) Обучение в командных видах спорта (стр. 244-257). Испания. Барселона. Мастерседе.

**Массафрет, М.** (2017). Координационная структура. Проекция спортивного движения, специфичная для игры. В Сейрул-ло, Ф. (эд.) Обучение в командных видах спорта (стр. 213-239). Испания. Барселона. Мастерседе.

**Массафрет, М. и Серре, Р. (2005).** Координационные процессы. Оптимизация техники. Профессиональный мастер в высокой производительности. Командный спорт. Byomedic. Национальный институт физической культуры Каталонии. [www.mastercede.com](http://www.mastercede.com)

**Монрой, А. и Саес, Г. (2011).** Мотивация и производительность в спорте. <http://www.efdeportes.com/efd163/la-motivacion-y-el-rendimiento-en-el-deporte.html>

**Морено, Р. (2013).** Мой рецепт "4-4-2". Отражение, разработка и практическое применение из видения этой системы. Испания. Книжный футбол: [www.futboldellibro.com](http://www.futboldellibro.com)

**Сейрул-ло, Ф. (2002).** Физическая подготовка в командных видах спорта. Структурированная подготовка. Общее направление спорта. День спортивного представления.

[http://www.motricidadhumana.com/preparacion\\_fisica\\_deportes\\_equipo\\_Entrenamiento\\_Estructurado\\_Seirul\\_lo\\_2002\\_Valencia.pdf](http://www.motricidadhumana.com/preparacion_fisica_deportes_equipo_Entrenamiento_Estructurado_Seirul_lo_2002_Valencia.pdf).

**Сейрул-ло, Ф. (2004).** Классные заметки. Основные моторные навыки и его применение к спорту инициации. [http://www.educacionmotriz.org/articulos/motribasic\\_inicdep\\_seirul.pdf](http://www.educacionmotriz.org/articulos/motribasic_inicdep_seirul.pdf)

**Сейрул-ло, Ф. (2013).** Когнитивная структура. Тренировки для тренеров. [http://www.entrenamientodeportivo.org/articulos/Estructura\\_Cognitiva\\_Seirul\\_lo\\_2013.pdf](http://www.entrenamientodeportivo.org/articulos/Estructura_Cognitiva_Seirul_lo_2013.pdf).

**Сейрул-ло, Ф. (2004).** Социально-аффективная структура. Национальный институт физической культуры Каталонии. Испания. [http://www.entrenamientodeportivo.org/articulos/estructura\\_socio\\_afectiva\\_francisco\\_seirullo\\_vargas\\_2004.pdf](http://www.entrenamientodeportivo.org/articulos/estructura_socio_afectiva_francisco_seirullo_vargas_2004.pdf).

**Сейрул-ло, Ф. (2016).** Выставка Франсиско Сейрул-ло Варгас в Академии тренеров Барсы.

**Сейрул-ло, Ф. (2017).** Тренировка в командных видах спорта. Барселона: Мастерседе.

**Сейрул-ло, Ф. (2001).** Физическая подготовка применяется к коллективным видам спорта: гандболу. Галиция: Лаверде Эдиссионес Ли.

**Сейрул-ло, Ф. и Массафрет, М.** (2001). Профессиональный мастер в высокой производительности. Командный спорт. Vuomedic. Национальный институт физической культуры Каталонии. [https://mastercede.com/wp-content/uploads/2017/02/ESTRUCTURA-COORDINATIVA\\_MARCEL%C2%B7L%C3%8D-1.pdf](https://mastercede.com/wp-content/uploads/2017/02/ESTRUCTURA-COORDINATIVA_MARCEL%C2%B7L%C3%8D-1.pdf)

**Вальдано, Ж.** (1987). Вот как я вижу тренера. Второй конгресс футбольных тренеров в городе Перлора. Июнь. Неопубликованная рукопись. Астурия.

**Вильнюс, Ж.** (2017). Выставка Джоан Вильнюс в Академии тренеров Барсы.