

الوحدة رقم 4: مراحل اللعبة

المقدمة

ارتبطت فلسفة اللعبة التي ميزت نادي برشلونة لكرة القدم (إف سي) طوال الثلاثين عامًا الماضية بجانبين فائقين في طريقة رؤيتنا لكرة القدم والشعور بها: "الاستحواذ" و "استعادة الكرة".

تتفاعل كلتا المرحلتين بشكل دائم لتحقيق هوية اللعبة الخاصة بهما التي يمكن للاعبين فهمها، من خلال عناصر التكوين المختلفة لمهام التدريب التي يختبرونها، ويطورونها، ويحسنونها طوال حياتهم الرياضية.

لفهم اقتراح اللعبة المختلف هذا، فإن نقطة البداية هي مراقبة اللعبة بالكامل وتصورها كوحدة غير قابلة للتجزئة ذات وظائف فريدة: لعب كرة القدم!

هذا يعني امتلاك الكرة أو الاضطرار إلى استعادتها، دون التوقف عن اللعب في أي وقت. يسمح لنا هذا الفهم الشامل للعبة بمراقبة الواقع بالكامل، بهدف تفسير ظاهرة عملية اللعبة وتأثيراتها على هويتها الكلية. مع هذا الشكل الجديد من التفسير، من الضروري أن يتم تكوين كل حلقة من حلقات اللعبة بفهم ومشاركة جميع اللاعبين في الفريق بعقلية واحدة، وتجنب أن يهاجم اللاعب أو يدافع، وأن يلعب دوماً.

قال يوهان كرويف: "إذا كانت لديك الكرة، فإن المنافس لا يمكنه تسجيل هدف". وأضاف أوزيبيو ساكريستان: "إذا كانت لديك الكرة، فسيكون اللاعب سعيدًا ولا يتعب". "أكمل إرنستو فاليريدي": "إذا كانت لديك الكرة، فهذا يعني أنك تريد أن تأخذ زمام المبادرة". "إذا كانت لديك الكرة، فأنت المتحكم"، كما لخصها جوان فرانسيسك فيرير، روبي (رويترز، 2018، <https://www.lavanguardia.com/deportes/20181114/452917657958/si-tu- tienes-el-balon- tu- mandas.html>).

الرغبة في التقاط لعبة هجومية مع الكرة كعنصر مركزي. وهذا يعني أن امتلاك الكرة سيعطي إحساسًا بالانتماء إلى الفريق، وسيولد أسلوبًا محددًا جيدًا تكون فيه الكرة هي وسيلة الاتصال الرئيسية في جميع مراحل اللعبة.

من خلال هذا المفهوم، تنضم لعبة نادي برشلونة لعولمتها ومشاركتها، من أجل تقديم اقتراح أذى إلى أن يكون للعبة نادي برشلونة هوية خاصة وفريدة تسمى "لعبتنا".

من أجل تطويرها، من المهم أن نفهم أن كل فرد من أعضاء الفريق في تفاعل مستمر، يتم من خلاله ملاحظة إشارات محددة من زملائهم في الفريق (التواصل الداخلي)، جنبًا إلى جنب مع الإشارات من خصومهم (التواصل الداخلي)، والكرة. في المقابل، في هذا الاتصال يجب عليهم استخدام لغة فعالة مفسرة بشكل صحيح من قبل زملائهم في الفريق ولا يفسرها خصومهم. كل هذا من أجل الحصول على المبادرة، وبالتالي التقاط اللعبة التي يريدها الفريق، في كل مساحة وحول الكرة؛ إما أن يحافظوا على حيازتهم لأطول فترة ممكنة، أو استعادتها في أسرع وقت ممكن، وبالتالي سيطروا على المباراة طوال المباراة.

لتطوير هذه الفكرة، يصبح التمرير والتحكم أدوات اتصال أساسية بين زملائه في الفريق؛ لأنهما يسمحان بلعبة المركز الأمثل، حيث يتم ترتيب كل لاعب في وضع مثالي للحفاظ على الكرة معًا، أي، كفريق: من حارس المرمى إلى المهاجمين، كلهم في بحث دائم عن موقع مناسب لاستلام الكرة، وفي حالة فقدانها- استعادتها في أسرع وقت ممكن.

من يخسر الكرة على الفور يصبح أول مسترد للكرة لأنه عادة ما يكون الأقرب إليها. لا يهتم مساحة الملعب التي فقدت فيها الكرة، يجب أن تتم عملية الاسترداد هناك وبأسرع وقت ممكن، وإذا كانت قريبة من منطقة الخصم، ففي أسرع وقت ممكن وبفاعلية حيث يتم الوصول إلى منطقة التحديد، وبالتالي، سيتم الوصول إلى الهدف.

يبدأ الاقتراح الذي نشأ عن نادي برشلونة في الماسيا¹ ويمتد إلى الفريق المحترف الأول، ويركز على فكرة أن مساحة اللعب تتميز بالكرة، أي أنها المحور المركزي أو المرجع. من هناك، سيعتمد التنظيم وإعادة التنظيم الدائم في الفضاء على منطقة الحقل الذي يوجد فيه، ومن يمتلكه وماذا تريد فعله، وما يمكنك فعله به.

بهذا المعنى، يوجد في الملعب 4 مناطق و4 ممرات؛ في كل منها، يتم تنظيم الفريق بطريقة مختلفة اعتمادًا على حالة الاحتفاظ بالكرة أو استعادتها.

الجدول رقم 1: مناطق وممرات الملعب

منطقة الإنذار "أ"	الممر: الجانب الأيمن
منطقة التواجد المريح "ب"	الممر: المركزي الأيمن
منطقة السيطرة "ج"	الممر: المركزي الأيسر
منطقة التحديد "د"	الممر: الجانب الأيسر

المصدر: اجتهاد شخصي.

أثناء تطوير المباراة، يتم تكوين جميع مساحات اللعب فيما يتعلق بالكرة، إما لإتاحتها أو لاستعادتها في أسرع وقت ممكن. للقيام بذلك، يجب علينا الارتباط والتواصل في هذه المساحات، واحتلال المناطق المذكورة أعلاه وممرات المجال بطريقة خاصة يتم تمييزها واقتراحها من خلال العلاقات والتواصل التي يتم إنشاؤها بين لاعبين، والتي ستؤدي إلى إجراءات مختلفة في كل واحدة من مساحات اللعب حسب مكان الكرة.

لذلك، لا يوجد ترتيب في الخطوط، ولكن مساحات اللعب بأبعاد مختلفة، وستكون خطوط المرور هي مسارات الاتصال الخاصة بنا بحيث تمر اللعبة وتجري عبر المساحات التي لا يوجد فيها أحد (يتم إنشاء مساحات جديدة) والتي نريد أن نحتلها.

¹ La Masia de Can Planes ، عادةً ما يتم اختصارها إلى La Masia (النطق الكتالوني: بالإنجليزية: "The Farmhouse") ، هو مصطلح يستخدم لأكاديمية شباب برشلونة. تضم الأكاديمية أكثر من 300 لاعب شاب. لقد كان عاملاً مهماً في نجاح برشلونة الأوروبي، وأنتج بعض اللاعبين العالميين في أوائل العقد الأول من القرن الحادي والعشرين. https://en.wikipedia.org/wiki/La_Masia

الشكل رقم 1: تفاعل المراحل حسب الكرة



المصدر: اجتهاد شخصي.

الجوانب العامة في مراحل اللعبة

كما ذكرنا آنفًا، تنقسم مراحل اللعب، -حسب فهمنا- إلى مرحلتين؛ أي وفقًا لما إذا كانت الكرة متاحة أم لا.

من هنا، يتم التصنيف على أساس المواقف التي قد تظهر في اللعبة، ولكن دون تقسيمها، حيث إن كرة القدم -باعتبارها رياضة تفاعل في المساحات المشتركة- تنكشف كعبة مستمرة؛ إذ تتبع المرحلتان بعضها البعض بالإضافة إلى مواقف اللعبة المختلفة، وبالتالي لا يمكن فهم أحدهما بدون الآخرين.

يظهر نموذج اللعبة ويكون مشروطًا بالسياق الذي يتفاعل معه باستمرار؛ اللاعبون، المدرب، أيديولوجية النادي، البيئة). غيندوس، 2015، ص. (147)

أمثلة لمواقف اللعبة:

- خروج الكرة.
- الحصول على المناطق المحمية من قبل الخصم.
- التغلب على آخر الخصوم.

- إجراءات الاكتمال.
- مواقف أخرى.

تحدث مواقف اللعبة هذه عادةً في مناطق معينة من الملعب. من خلال تقسيم الملعب إلى 4 أجزاء بطريقة عرضية، تولد أسماء المناطق: المنبه (أ)، والوجود المريح (ب)، والسيطرة (ج)، والتحديد (د). إذا نظرنا إلى الفريق الذي يمتلك الكرة فستكون هناك مواقف في اللعبة تتعلق بخروج الكرة. في (ب) سيحدث الترتيب الموضوعي، في (ج) الترتيب الموضوعي قبل السطر الأخير للخصم، وفي (د) الاكتمال.

الشكل رقم 2: احتلال المساحات حسب المناطق



المصدر: اجتهاد شخصي.

فيما يتعلق بالشكل رقم 2، يجب توضيح:

- المنطقة أ: الإنذار.
- المنطقة ب: الوجود المريح.
- المنطقة ج: التحكم.
- المنطقة د: التحديد.

الشكل رقم 3: احتلال المساحات في الممرات حسب تطور اللعبة

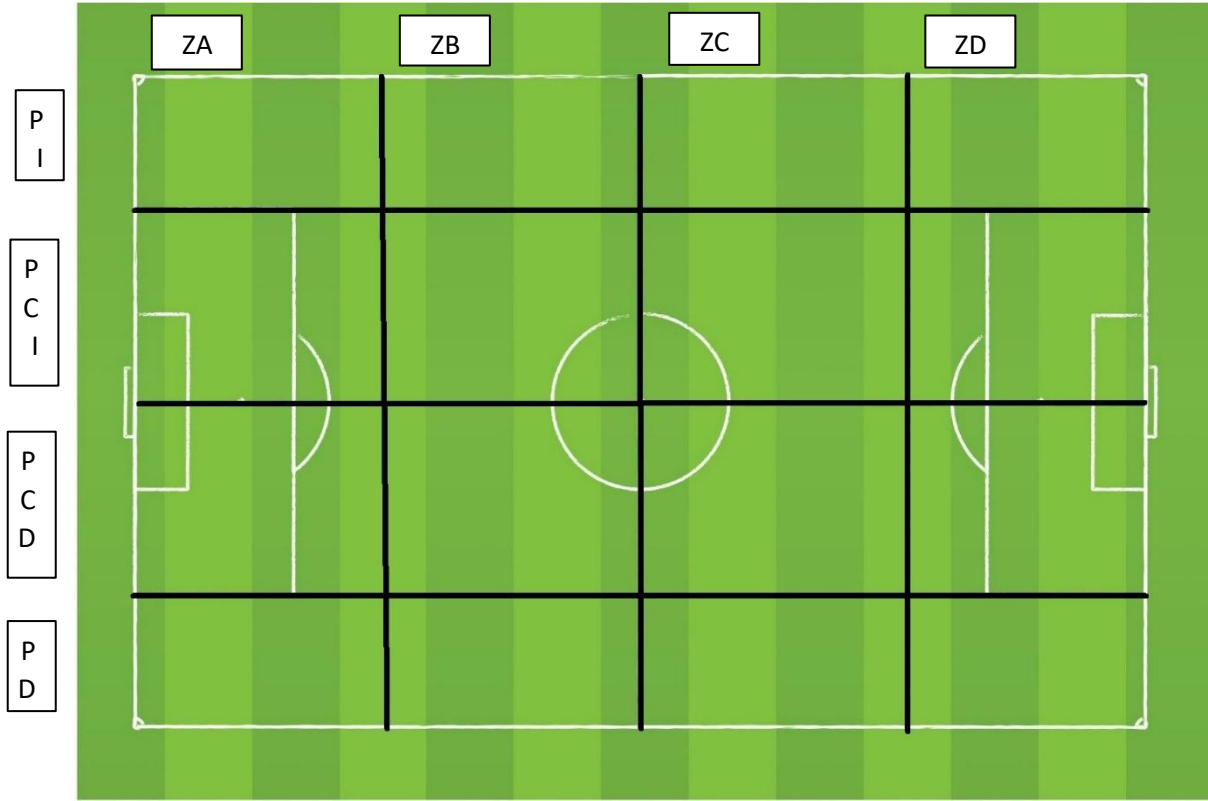


المصدر: اجتهاد شخصي.

في الشكل رقم 3، يجدر التوضيح:

- الممر LI: الجانبي الأيسر.
- الممر CI: المركزي الأيسر.
- الممر CD: المركزي الأيمن.
- الممر LD: الجانبي الأيمن.

الشكل رقم 4: تكامل المناطق والممرات



المصدر: اجتهاد شخصي.

يمكن تطبيق نفس التوضيحات الواردة في الأشكال السابقة على الشكل رقم 4:

- ZA : منطقة الإنذار.
- ZB : منطقة الوجود المريح.
- ZC : منطقة السيطرة.
- ZD : منطقة التحديد.
- PI : الممر الأيسر.
- PCI : الممر المركزي الأيسر.
- PCD : الممر المركزي الأيمن.
- PD : الممر الأيمن.

أثناء التدريب، يمكن تحديد مواقف اللعبة العامة هذه بناءً على تقييم المهام بحيث يظهر ما يُراد تحسينه. نحن نفهم القيود على أنها تلك المتغيرات التي تؤثر على سلوك كل من الرياضي البشري والفرق. تم تصنيفها إلى ثلاثة أنواع: الكائن الحي، والبيئة، والمهمة، على الرغم من ترابطها المتعدد (دافيدز وآخرون، 2008). تشمل القيود الفردية للكائن الحي: التركيب الوراثي، والنمط الظاهري، والقدرات البدنية أو المعرفية، والدوافع، والعواطف، وما إلى ذلك. تشير العوامل البيئية إلى الأسرة، والبيئة الاجتماعية والثقافية، والطقس، والنتيجة، ووقت اللعب... إلخ. تشير قيود المهمة إلى القواعد المطبقة، وإلى المواد المستخدمة، والقياسات الميدانية، والمسافة من الهدف، وعدد الممارسين... إلخ. (باسوس وآخرون، 2008).

سيسمح تعديل القيود -من خلال متغيرات مختلفة لنفس المهمة- بالإنشاء والتقدم في سياقات مختلفة في نفس موقف اللعبة. من الواضح أنه يمكن أيضًا تعديل المهمة بالكامل. وبهذا المعنى، فإن كلا الخيارين سيجعل من الممكن الاعتماد على التباين الضروري. في المقابل، في تصميم المهام، يجب التأكد من أن الممارسة ضخمة ومحددة، وهذا يسمح بتنفيذ مهام كافية من هذا النوع لضمان الاستمرارية.

يمكن أيضًا تحسين مواقف اللعبة التي تظهر عندما تكون الكرة غير متوفرة بنفس الطريقة التي تكون بها متاحة. ولكن إذا كانت المهام محددة -عندما يكون الهدف هو وضعية لعبة مع الكرة- سيحاول جزء من لاعبينا استعادة الكرة في هذا الموقف بالذات؛ لذلك يمكننا تحسين السلوكين في نفس الوقت، في الحالتين اللتين تحدثان بالتزامن؛ أي أنه سيتم تحسين:

- استعادة خروج الكرة من الخصم.
- حماية المناطق لمنع تقدم الخصم.
- تجنب تجاوز آخر الخصوم.
- الإجراءات الوقائية قبل اكتمال الخصم.

إذا تم استخدام أحد الفريقين كقيود على الآخر فسيكون لأحد وضعي اللعبة المطلوب تحسينهما الأسبقية على الآخر، ولكن هذا لا يعني أنه لم يتم تحسينه بالممارسة.

ومع ذلك، قد يتم تقديم أهداف تحسين أخرى أثناء التدريب، والتي تختلف عن مواقف اللعبة. من وجهة نظر التعقيد، فإن بعضها لن يكون منطقيًا؛ لأنها ستعارض مع النموذج الجديد. لتوضيح أن النموذج الجديد لا يتناسب مع الأهداف سنقدم أدناه مثالاً لمدرّب يعتمد تدريب القيادة.

في هذه الحالة، لا ينبغي للمدرّب أن يصمم مهامًا محددة؛ إذ إنها من حيث التعريف مفتوحة وستظهر العديد من الإجراءات الأخرى التي لا تتعلق بالقيادة أثناء وقت التدريب. أيضًا، إذا كنت تنوي تحسين القيادة فمن المفهوم أنك سترغب في القيام بذلك دون مراعاة النوايا التكتيكية التي قد تكون لهذه القيادة؛ لأنك إذا أردت ذلك فسيتحول هدفك إلى تحسين كيفية جذب خصم قريب لتشويه تنظيمه، أو كيفية الحصول على مساحات محمية من قبل الخصم. لذلك، في حالة رغبتك في تحسين القيادة يمكن للمدرّب التعامل معها من خيارين:

• "تصميم مهمة مفتوحة"، باستعمال كل العناصر بحيث تكون قريبة من واقع اللعبة، وتقيّد أو تجبر اللاعبين على القيادة. لا يُنصح بهذه الحالة؛ لأنه على الرغم من تقديم اللاعبين لتجربتها في سياق حقيقي فإن إمكانياتهم في العمل محدودة للغاية، وبالتالي يتم كسر دورة "التصور-الحركة" بما لا يجربه اللاعب كمواقف لعبة حقيقية.

• "تصميم مهمة مغلقة"، أقل تعقيداً، حيث تظهر القيادة نتيجة لتصميم المهمة. لذلك -كنتيجة حتمية- لن تكون هذه المهمة خاصة باللعبة حيث ستفتقد العديد من العناصر التي تحدّد رياضتنا.

تتميز "مرحلة الاستحواذ" بشدة بفكرة مركزية: يشارك فيها جميع اللاعبين، من حارس المرمى، المسمى "المهاجم الأول" إلى اللاعبين الذين يشغلون منطقة التحديد.

لتطوير فكرة اللعبة، من المهم أن يتمتع حارس المرمى بحركة قدم جيدة؛ أي أن يتقن متغيرات التمير التي تقدمها اللعبة في الظروف المختلفة التي تحدث طوال المباراة.

من هذا المنظور، لتحقيق الاستحواذ الأمثل على الكرة، من المهم للغاية أن يكون لديك موقع ووضع مناسب لجميع لاعبينا في ميدان اللعبة. يشير هذا إلى أننا يجب أن نتجنب وجود لاعبين متباعدين جداً. وبهذه الطريقة، يجب تفضيل ما يسمى بانتقالات "الهجوم على الدفاع" في اللعبة، وبالتالي تجنب الضرر المحتمل؛ لأن نية الاستحواذ تسعى إلى التطور لأطول فترة ممكنة في ميدان فريق الخصم. لهذا، يجب أن تظل المسافة البعيدة بين المستردين إلى الهدف مصطفة بشكل صحيح، مع توقع الحل الأمثل للسيناريوهات المحتملة في حالة فقدان الكرة.

خلال عملية التدريب، لتنفيذ هذا النوع من المهام من الضروري فهم نظام اللعبة الذي تريد وصفه في الملعب، على سبيل المثال: للحصول على الكرة بشكل صحيح من الضروري التعرف على المثلثات التي تظهر أثناء التدريب وبعد ذلك في المنافسة. بعض العناصر الحاسمة التي يجب التأكيد عليها في التدريب الأسبوعي هي: التحكم، والتمريرة، والنظر للأمام، وبالتالي السماح بالقرارات الممكنة قبل استلام الكرة. هناك جانب آخر يجب تحسينه للاعبين وهو أن يتم تحديده دائماً قبل استلام الكرة؛ مما يتيح لهم الاستعداد جيداً للإجراء التالي.

أثناء الاستحواذ الأولي على الملعب (أي أقرب إلى مرمانا (المنطقة أ))، يتم استخدام "تمريرات الاحتواء" في الغالب للحفاظ على الكرة وبالتالي تجنب إيقاعات اللعب العالية، وإضفاء إيقاع آمن للحفاظ على سلاسته. خلال هذه الفترة، عندما يتم تجاوز الخطوط ويقترب الفريق من مرمى الخصم يجب أن تلتقط التمريرة مزيداً من الإيقاع لجذب المنافس وخذاعه. الهدف النهائي هو "عدم تنظيم" الفريق المنافس، وفي اللحظة المناسبة قد يكون من الضروري تمرير أعلى للاستفادة من هذه الفوضى. بهذا المعنى، يتم تقديم جوانب مثل الصبر، وتحريك المنافس، وتطوير التفوق العددي والنوعي والاجتماعي العاطفي كخصائص أساسية لفهم هوية اللعبة التي يريد المرء القيام بها في المنافسة من خلال امتلاك الكرة. وهكذا، في حين أن المنافس غير منظم وبظل الفريق نفسه منظمًا، فمن الممكن التقدم نحو مرمى الفريق المنافس، حيث سيتم تحديد حالة التمير إلى المرمى.

التثليث - إنشاء خطوط التغلب على الفراغات

مفهوم التثليث

من أجل الحصول على التثليث المطلوب، من الضروري وجود طريقة لكي نتمركز في الميدان، وبالتالي تفضيل الممرات القطرية التي تسمح بالتغلب على الخطوط. يسمح نظام 3-4-3 أو 3-4-3 للاعبين بوضع أنفسهم بشكل فعال حول مستحوذ الكرة، وظهور احتمالات التثليث. لتطوير المثلثات وتحسينها، تعتبر الدعائم أجزاء أساسية؛ لأنها تتجنب المواضع الثابتة للاعبين. بهذه الطريقة، يتم تحفيز اللاعبين للتحرك بشكل دائم، وإنشاء المساحات، وإلغاء تنظيم المنافس، والتنظيم الذاتي بناءً على معايير مثل موقع الكرة، والتوجيه، والمنطقة والممر، وعدد الخصوم وزملائه، ونية مستحوذ الكرة... إلخ.

مما يعطي لعبة المركز معنى.

خلق المساحات

عندما يكون الهدف هو الرغبة في جذب المنافس يمكن القول أننا في طور إنشاء المساحات. على سبيل المثال: إذا كان نية الفريق هي الوصول إلى المنطقتين (ج) و (د) عبر الممر الأيمن يمكن جذب الخصم من خلال مضاعفة التمريرات عبر الممر الأيسر؛ لجذب انتباه الخصم هناك وترك الممر البعيد بدون حماية. من الضروري توضيح أنه عندما تبدأ في مضاعفة التمريرات فإن الهدف الوحيد هو عدم الانجذاب؛ لأنك إذا سمحت لنفسك بالاقتراب من مرمى المنافس عبر هذا الممر يجب على اللاعبين الاستفادة منه. بمعنى آخر، أفضل طريقة لجذب الخصم هي محاولة التقدم في مسار واحد، وإذا لم يكن ذلك ممكنًا يمكنك تكرار التمريرات -إذا لزم الأمر- لجذب المزيد من الخصوم، ثم الانتقال بسرعة إلى الممرات الأخرى.

يستطيع اللاعب صنع مفهوم آخر للجذب بدون الكرة. على سبيل المثال: ما يسمى بالموقف "الخاطئ 9" (الذي اقترحه جوارديولا مع ميسي، والذي وضعه كرويف فعليًا موضع التنفيذ مع لاودروب) حيث يغادر اللاعب منطقة الوسط بجذب أحدهم بالقرب من خط الوسط (أو لا، كمستقبل فقط) في حين يتحرك اللاعبون الموجودون في أطراف الملعب من الخارج إلى الداخل بأقصى سرعة محتلين المساحة الجديدة التي تم إنشاؤها. مفهوم التنقل مهم جدًا لتجنب المواقف الثابتة؛ تتلاقى عمليات الإلغاء في الدعم أو التمزق بشكل دائم عندما تكون فكرة اللعبة ذات هوية محددة. هذا هو سبب استخدام المصطلحات 3-4-4 أو 3-4-3 لتطوير فكرة، وهي أنظمة ثابتة، ولكن في الواقع، يقدم النظام الكثير من التباين، وهو اللاعبون المنظمون حول الكرة، أولئك الذين يرسمون طريقة اللعب بحركاتهم داخل الملعب وإبداعاتهم في الفضاء.

بداية اللعبة

لكي تكون فكرة عدم تنظيم المنافس فعالة -داخل المنطقتين (أ) و (ب) من الحقل الذي توجد فيه الكرة- يجب توفير عدد أكبر من اللاعبين؛ أي ما نسميه "التفوق العددي". سيسمح تحقيق التمريرات القصيرة وعدد أكبر من اللاعبين الموجودين بالقرب من الكرة بالسيطرة على الكرة والوضع، للوصول إلى قطاعات المجال المقابل (المنطقة (ج) و(د))، بالقرب من منطقة الفريق المنافس. في المقابل، للتقدم في منطقة التحديد يعد تغيير إيقاع الكرة أمرًا أساسيًا، وستسمح الشدة التي تنتقل بها الكرة بالتغلب على المساحات، وبالتالي التغلب النوعي على 1 مقابل 1، والتخلص من تثبيت اللاعبين والتمريرات العمودية إلى المساحة، سوف يجعل الفريق أقرب إلى الهدف الأكبر، لتسجيل الهدف.

أهمية "الوجود المريح" داخل الفريق "عالية المستوى"؛ فهي عنصر أساسي يجب تطويره أثناء عملية التدريب، واختيار عناصر التشكيل التي تسمح بتحسين تأزر اللاعبين في ساحة اللعب. لتعزيز فهمهم، من الضروري أن يدرك اللاعبون أنه عند فقدان الكرة يجب استعادتها في أسرع وقت ممكن؛ أي أن الفريق بأكمله يحاول استرداد الكرة، وسيكون المهاجمون هم أول من يقوم بذلك. بهذه الطريقة سيتم تجنب سيناريوهات الهجوم المضاد المحتملة أو المواقف المعاكسة من قبل الفريق المنافس، والتي -في مواجهة سوء التصرف للاعبين في الفضاء- ستزيد من احتمال

الانتهاء بالقرب من مرمانا وستزيد من احتمالية تحقيق الهدف. وأيضًا، كلما تم استرداد الكرة بشكل أسرع زاد احتمال استمرارها في المنطقة المستهدفة. التغطية العالية وتقارب اللاعبين معًا يضمن الرغبة في استعادة الكرة في أسرع وقت ممكن، لتصبح حقيقة فورية؛ مما سيعمل على تحسين إعادة ترتيب ووضع الفريق بناءً على نفس الهدف: الحصول على الكرة مرة أخرى للاستمتاع باللعبة وتسجيل الأهداف.

إذا لم تكن لدينا الكرة فنحن نركض ونحن لا نحب الركض لمجرد الركض. نحب أن نلعب كرة القدم وتميرير الكرة. تلك الطاقة الداخلية التي تمنحك هذه النية هي التي تجعلك دائمًا، عندما تفقد الكرة، ترغب في الذهاب للعثور عليها أينما كنت. يتمثل دور المدرب في تنظيم هذا النوع من استعادة الكرة في أسرع وقت ممكن. في اللحظة التي نخسر فيها الكرة، كيف ننظم أنفسنا للحصول على الكرة على الفور. إذا كنا قادرين على غرس في لاعبين فكرة أن الكرة هي التي تجعلنا أقوى، فلقد خطونا خطوة كبيرة جدًا) سيرول لو، 2015 ،
http://www.motricidadhumana.com/entrevista_Paco_Seirul_lo_su_metodologia_pasado_presente_futuro_mayo_.

ما العناصر التي يجب شرحها واقتراحها للاعبين فيما يتعلق باستعادة الكرة؟

كما ذكرنا، عند خسارة الكرة، يجب أن يكون حسن الفريق هو الأهم، والهدف هو استعادة الكرة. وهذا يعني أنه يجب الضغط على الشخص القريب، ليس فقط اللاعب الذي يخسر الكرة، ولكن أيضًا زملاؤه الأقرب إلى منطقة الكرة. من ناحية أخرى، يتم وضع اللاعبين البعيدين في مركز وسيط لتجنب علامة "رجل لرجل". يجب أن يكون اللاعب -في مركز متوسط- ، قادرًا على تغطية خط التميرير و / أو أن يكون على علم بوجود لاعبين اثنين -إذا وصلت الكرة إلى أحدهما- يمكن الضغط عليهما على أبعاد تقدير في وقت ملامسة الكرة. في المقابل، اللاعبون البعيدون (على سبيل المثال: المدافعون) إذا فقدت الكرة في منطقة قريبة من مرمى الفريق المنافس يجب أن يكونوا تحت المراقبة الدائمة للتصرف بسرعة إذا لزم الأمر.

سواء في محاولة استعادة الكرة وعندما نحصل عليها، من المهم إبراز مفهوم "اليقظة الهجومية"؛ أي في حالة فقدان المفاجئ للكرة، فإن هذا الانتقال لا ينتج عنه تصرف غير صحيح في المساحة؛ على سبيل المثال: في حالة فقدان الكرة، أو تمريرة طويلة خلف ظهورنا يمكن أن يخلق سيناريو فرصة تسجيل محتملة للفريق المنافس؛ لذلك من الضروري أن يكون اللاعبون خلف الكرة في وضع التركيز بشكل دائم حول تطور اللعبة، سواء في مكان وجود الكرة في تلك اللحظة، أو ما يحدث حولها. إذا تم تنفيذ دوران صحيح للكرة فسيكون جميع اللاعبين في وضع مناسب؛ لأنهم جميعًا تحركوا معًا حول الكرة. من المحتمل أن تظهر هذه المراقبة الهجومية -حيث سيكون الفريق بأكمله حول الكرة وفي حالات الضغط الفوري- في الوسط أو يراقب بدون هوادة أي حركة.

هنا حيث يأخذ "التسلل" دور الكفة الراجعة في هوية الألعاب لدينا، إنه عنصر أساسي في التنظيم الذي يجب علينا تعزيزه من خلال التدريب. بهذا المعنى، فإن مزامنة الدفاع المنظم خلال المراحل المختلفة من اللعبة ستحسن هذا الجانب. في إشارة إلى التسلل كتكتيك لإعادة تنظيم الفريق، صرح ليلو (2016) بأن أفضل كتاب كتب عن التكتيكات هو لائحة القوانين. يشير هذا إلى حقيقة أن كل ما يحدث، وما تحتاجه لعبة مثل كرة القد، يتم الكشف عنه فيها. أي، إذا كان الفريق الذي يمتلك الكرة في الملعب المقابل -المنطقة (ج) أو (د)- فإن المسافة بين المدافعين وحارس المرمى سيتم تحديدها من خلال التسلل، وسيكون من الضروري الاستفادة من هذا الموقف، مما سيمنحنا الاستمرار في الحفاظ على الكرة في مناطق بعيدة عن مرمانا.



لهذا بالإضافة إلى المسافة بين الشركاء. يجب أن يتمتع حارس المرمى بتحكم جيد بالقدم، وقبل كل شيء يلعب إلى الأمام، أي أقرب إلى دفاعات الوسط، مما يضيق المسافة بينه وبين المدافعين. بعبارة أخرى، اليقظة كعنصر استرداد مهم أيضًا لحارس المرمى، الذي يجب أن يتوقع تمريرات طويلة محتملة من الفريق المنافس، والمضي قدمًا لحل إيجابي والبدء مرة أخرى بحيازة الكرة.

بعد الخسارة الفورية للكرة، يقربنا كانو مورينو (2010) من العناصر المختلفة التي يجب مراعاتها فيما يتعلق بالتنظيم الدفاعي:

- حاول استرداد الكرة فور فقدانها؛ مما يثني العلاقات على المساحات على عكس المكان الذي فقدت فيه الكرة.
- منع الفريق المنافس من خلق ظروف هجوم مواتية.
- تجنب التغلب تمامًا على المجموعة الأولى من المتنمرين، خاصة في المساحات القريبة من المحور الطولي.
- قم بإلغاء الفرص الفورية للتقدم من قبل الفريق المنافس من خلال مضايقة الحارس والمستلمين المحتملين.
- الاستعداد الفوري لتغيير الدور.
- الاستعداد للضغط مثنى وفردى بطريقة مستدامة ومنتظمة. "الرغبة في الكرة" هي دافعنا.
- المسؤولية، اعلم أنه إذا غلبني الموقف، فأنا أستنجد ببقية زملائي.
- إتقان متغيرات التنمر في كل المواقف المحددة.
- التضامن والشعور بالمساعدة الدفاعية المستمرة.
- الوعي بالدفاع كنشاط جماعي.
- إتقان المسارات الرادعة أثناء نهج الجري للمضايقة.
- تقييم العمق الدفاعي مع أخذ المحور الطولي للمجال كمرجع تجميحي.
- حظر الاختراقات التي تتجاوز الخط الدفاعي الأخير (كانو مورينو، 2010، ص 8).

بشكل عام، هناك العديد من القواعد التي تتفاعل في لحظات بدون الكرة، كما في اللحظات مع الكرة:

- تعلّم كيف تنظر

يتيح لنا البحث أن نتوقع، أي أن نكتشف مسبقًا ما يفعله زملاؤنا وخصومنا. هذا يجعل من الممكن توقع الإجراءات غير المتوقعة وبالتالي تجنب الأخطاء غير الضرورية.

- التوجيه/ التنميط الجيد: تحديد المكانة ووضع الذات على النحو الأمثل، مفهومة بطريقتين:

التوجه الجماعي: ما التوجه الذي نود إعطاه لمواقف اللعبة المختلفة التي تحدث في المباراة فيما يتعلق بمفاهيم المكان والزمان؟



توجه اللاعب: إلى أين توجه النية؟ وما المعلومات الموضوعية التي تقدمها؟ وما الذي يخدم التواصل معها؟
- الملفات الشخصية: يجب على كل لاعب أن يتكيف في جميع الأوقات مع موقعه وتصرفه وفقاً لحالة الكرة وزملائه في الفريق والخصوم، من أجل رؤية وفهم كل ما يحدث بشكل أفضل.

- الاتجاهية: ما الاتجاه الذي نعطيه للعبتنا فيما يتعلق بكل حالة لعبة والمساحات اللازمة للإنشاء والاحتلال والاستفادة منها، من أجل توليد تفوق معين؟

في المقابل، سيكون للاعبين سلسلة من الوظائف في مرحلة الوجود المريح:

- الضغط على الحائز.
- تغطية قنوات الاتصال.
- ضع نفسك في خطوط وسطية.

صرح دامونت وغيريرو (2016) بأن اللاعبين يتصرفون بناءً على فضاءين: أحدهما اجتماعي – عاطفي، والآخر مسؤولية اللاعب فيما يتعلق بنموذج اللعبة الذي اقترحه المدرب، والتي من شأنها تشكيل مرجع للمناطق والممرات المذكورة أعلاه. في المجموعة الأولى من المساحات نتحدث عن تلك التي يشغلها اللاعب فيما يتعلق بالكرة وزملائه (التنظيم المكاني). على وجه التحديد، التفاعل العاطفي لهذا الأخير معهم، وحالة الشك التي يسببها هذا. وفقاً ل سيرول لو (2014)، تثير العناصر واللاعبون في اللعبة "العاطفة"، ويتجلى ذلك وفقاً لإمكانات الترابط.

في المساحات الثابتة، يركز اللاعب على أهداف الفريق كخطه في المنطقة والممر الذي يشغله في تلك اللحظة. يتم تحديد هذا الموقع من خلال نموذج اللعبة؛ أي أن الإشارات المكانية للاعب في هذه الحالة ستكون أكثر استقراراً مما كانت عليه في الحالة السابقة. علاوة على ذلك، تتفاعل المساحات الاجتماعية العاطفية (الديناميكية) دائماً داخل المساحات الثابتة، والتي تقدم خصائص محددة.

ضمن تصرفات اللاعبين في الفضاء لحظة الوجود المريح، ينشأ دفاع المنطقة، وهو عبارة عن دفاع جماعي، حيث يتحرك اللاعبون المنظمون والموجودون في مواقعهم وفقاً لسلسلة من معايير العلاقة:

- سبب الوجود هو التعاون وأساسه التغطية.
- الهدف الأول هو الكرة وحركة الدفاع حسب مكان وجودها. يتجه اللاعبون نحو الكرة التي تحدد المركز.
- تنسيق الحركات بين اللاعبين. التواصل الداخلي أساسي.

يشار إلى مفاهيم توزيع الوظائف، والتوازن بين الخطوط والميل الدفاعي.

ومع ذلك، وفقاً للحاجة إلى الاسترداد الفوري للكرة، تجدر الإشارة إلى أنه على المستوى المفاهيمي يكون "الضغط" نتيجة مباشرة للتطبيق الصحيح للمبادئ الجماعية للمنطقة التي تحدث في جميع الأوقات في ظل استعداد إرادي عاطفي بعد استعادة الكرة.

1-تقليل مساحة اللعب بالعرض والطول

أ) قم بتطبيق "الضغط في المناطق الجانبية"؛ لأننا نحصل على مساعدة من الخطوط الجانبية والطريقة الوحيدة للخروج هي في اتجاه ضغطنا (تقليل العرض).

ب) "تقدم بخط دفاعي إلى خط الوسط"، وتحقيق توازن جيد بين الخطوط (تقليل الطول).

ج) تطبيق الأداة التكتيكية "التسلل" (تقليل الطول).

2- خلق التفوق العددي حول حامل الكرة

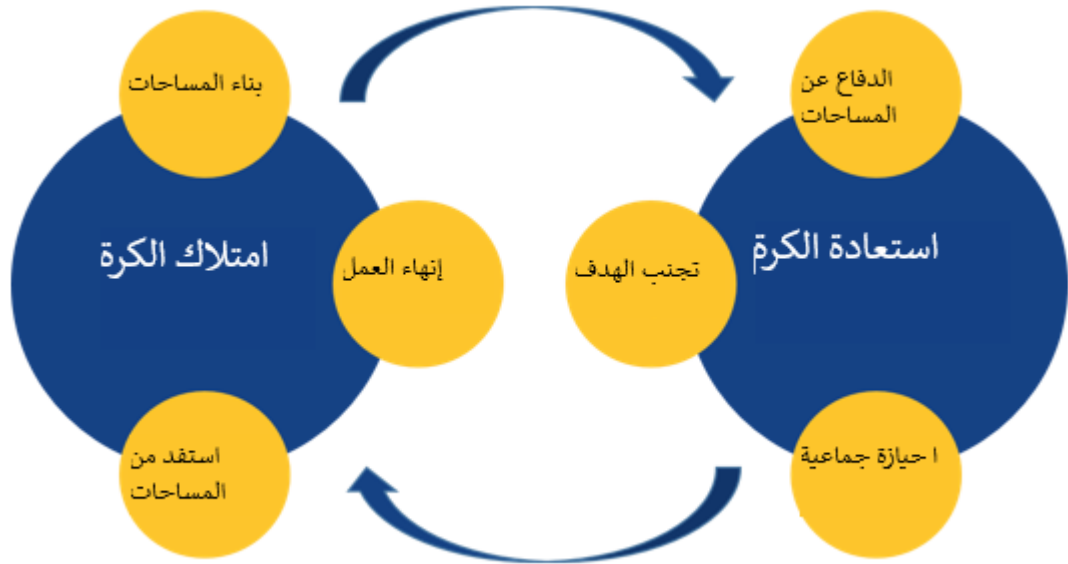
أ) الضغط على المستقبلين المحتملين: بهذه الطريقة يمكننا أن نتوقع ما قد يحدث، ولا نضطر إلى الركض خلف الكرة.

ب) الضغط على المُستقبل قبل أن يستقبل ثم يتحكم في الكرة.

3- دور ومسؤولية الرجال الأبعد عن الكرة.

1) إبطال مفعول المسافة بين الخطوط والخصوم الموجودين فيها.

الشكل رقم 5: ديناميكيات اللعبة المستمرة



المصدر: توضيح خاص بناءً على كوربران، (2014).

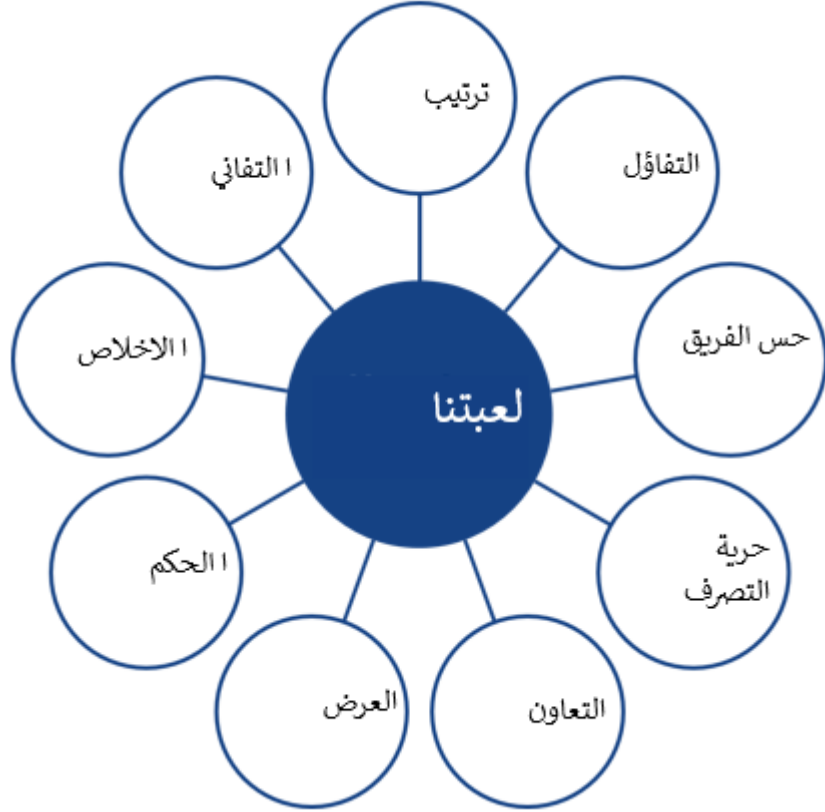
أثناء عملية التدريب أو في المنافسة، تظهر مواقف مختلفة يجب أن يتفاعل فيها الرياضيون بشكل فعال، فرديًا وجماعيًا. عند الكشف عن المراحل المختلفة ومواقف اللعبة التي يمر بها الفريق، من المهم أن يحدد اللاعبون أنفسهم من خلال تآزر جماعي تكون فيه مناطق وممرات الملعب المختلفة مشغولة جيدًا ودائمًا. بمعنى آخر، لتنفيذ لعبة سلسة سيكون من الضروري فهم كرة القدم ككل، وهي رياضة تفاعل ديناميكي غير خطي. لهذا -من هوية نادي برشلونة- من الضروري التفكير في الكرة على أنها المحور الرئيسي، للوظيفة الجماعية المثلى، من خلال البحث الدؤوب في إنشاء مساحات جديدة لشغلها، باستخدام التنقل الدائم للكرة. الفريق، ومشاركة الشراكات الصغيرة بين الزملاء (التواصل الداخلي). بهذه الطريقة، سيتم إنشاء سلوك تكتيكي جماعي خالص يتم من خلاله تطوير البعد العلائقي والوجداني

للرياضي البشري من خلال التواصل بين الأفراد وبين المجموعات. يجب أن يعالج المدرب هذا التكامل من خلال مواقف المحاكاة التفضيلية تحت احتياجات اللاعبين المنغمسين في اللعبة. وبكلمات منوت:

لن يكون السلوك الذكي أثناء اللعبة نتيجة لنشاط حركي حسي بسيط فقط، ولكن أيضًا لنشاط معرفي يمكن تعريفه على أنه اقتران الاضطرابات من اللعبة والتعويضات التي يقدمها اللاعب. كونه ذكاءًا تكتيكيًا ليس فقط للتكيف الأمثل مع ظروف معينة في اللعبة؛ ولكن أيضًا للبحث عن التنوع والحدثة من قبل اللاعبين (مينوت، 1992، ص 26).

باختصار، نحن نعتبر أن أفضل طريقة للحصول على نتائج إيجابية هي امتلاك الكرة بشكل أفضل من المنافس (مورينو، 2013) وبالتالي زيادة الاستحواذ، والمركز، والوضع بالقرب من مناطق النهاية. يجب أن يوضع في الاعتبار دائمًا أنه خلال العملية التي يظهر فيها نموذج اللعبة، فإنه يخضع لتقلبات، وهذا يختلف بشكل دائم، حيث لا يتم التعبير عن العلاقات بعبارات خطية؛ أي أن التأزر والسلوك يتغير باستمرار (غويندوس، 2015). لهذا سيكون من المهم أن نضع تاريخنا في الاعتبار؛ أي أن نستمر في الإرث الذي ساهم فيه مدربون مثل رويز، وكرويف، وميشيلز، وغوارديولا، وغيرهم في هذه الفكرة الفريدة في التفكير، والشعور، والاستمتاع بكرة القدم.

الشكل رقم 6: عناصر يجب مراعاتها عند بناء نموذج لعبة



المصدر: شرح خاص بناءً على كرويف، 2012.

المراجع

- كانو مورينو، أو. (2010). نموذج لعبة نادي برشلونة: شبكة من المعاني مفسرة من نموذج التعقيد. لأكورونيا: Mc Sports.
- كويران، سي (2014). كرة القدم شعور خاص. في غوميز، بي. (2014) لكرة القدم إنه كذلك. من قال إنها كلها مختلفة؟ إسبانيا: كرة القدم للكتاب: www.futboldellibro.com
- كرويف، ج. (2012). كرة القدم، فلسفتي. إسبانيا: الإصدارات ب.
- دامونت وغيريرو (2016). المؤتمرات: المنهجية وأساس التدريب. القمل الخامس من المدرب.
- ديفيد، ك. باتون سي، وبينيت، س. (2008). ديناميات اكتساب المهارات. نهج تقوده القيود. شامبين: حركة الإنسان
- جويندوس، د. (2015). البناء المنهجي لنموذج اللعبة. لا أحد يعرف أي شيء. رؤية منهجية. إسبانيا: كرة القدم للكتاب: www.futboldellibro.com
- ليلو، جي إم (2016). في: ليفيو كونتيسوتو (2016، 29 أبريل). مؤتمر للمدربين. [موقع YouTube]. تم الاسترجاع من: <https://www.youtube.com/watch?v=w8ytM6vavxc&app=desktop>
- مينوت، أ. (1992). الهياكل المعرفية ومنطق عمل اللعبة. مجلة كيرولا إكرتز، المجلد. 5، ص. 25-45.
- مورينو، ر. (2013). وصفتي "4-4-2". انعكاس وتطوير وتطبيق عملي من رؤية لهذا النظام. إسبانيا: كرة القدم للكتاب: www.futboldellibro.com
- باسوس، ب. أراوجو، د.، دافيدز، ك.، وشاتلوورث، ر. (2008). التلاعب بالقيود لتدريب صنع القرار في اتحاد الرجبي. المجلة الدولية لعلوم الرياضة والتدريب، 3 (1)، 125-140. دوى: 10.1260/174795408784089432
- روبييريز، سي. تشرين الثاني / نوفمبر 2018). "إذا كانت لديك الكرة، فأنت تأمر." مجلة الطليعة La Vanguardia [نسخة رقمية]. تم الاسترجاع من: <https://www.lavanguardia.com/deportes/20181114/452917657958/si-tu-tenes-el-balon-tu-mandas.html>
- سيرول لو. في. (2004). الهيكل الاجتماعي العاطفي؛ مكون مفهوم الفريق. برشلونة: ملاحظات على الماجستير المهني في الأداء العالي؛ رياضات جماعية. (م. INEFC-Barcelona - E.D.E.). جامعة برشلونة.
- سيرول لو. في. (2015). منهجية باكو سيرول لو. الماضي، الحاضر والمستقبل؟ مقابلة أجراها فرناندو بالومو. تم الاسترجاع من: http://www.motricidadhumana.com/entrevista_Paco_Seirul_lo_su_metodologia_pasado_presente_futuro_mayo_2015.pdf

