

Модуль 3. Групповые элементы команды

Введение

Раскрытие внутренней логики футбола — это узнать его идентичность, которая позволяет тренерам и инструкторам стать в оптимальную позицию для развития задач и принятия решений (Parlebas, 2001).

Когда речь идёт о принятии решений, формируется неразрывная единица между игроком (командой) и окружающей средой, а также и всеми задачами. Как уже упоминалось на протяжении всей программы, задачи должны быть контекстуализированы и связаны со спортивной практикой. Улучшение принятия решений игроками является напрямую пропорциональным специфике задач.

Игроки практикуют, чтобы оптимизировать моторную компетентность, поэтому тренировки должны быть направлены на включение всех элементов, обуславливающих действия (специфичность) и структуры, которые её составляют. С течением времени тренер будет изменять некоторые из этих элементов так, чтобы в задаче появлялись, предпочтительно, те ситуации, которые требуется оптимизировать.

Следуя принципу специфичности, задачи должны уважать внутреннюю логику футбола. Parlebas (2001) утверждает, что следует тренироваться в той же области, где реализуются футбольные моторные действия, так как это повышает эффективность обучения.

Рисунок 1. Внутренняя логика футбола



Источник: Casamichana, Quintana, Gonzales и Paulis, 2015 год.

Продолжая рассматривать анализ Parlebas (2001), автор использует термин **сеть практических связей**, которые включают, со стороны игроков, ряд действий, реакций и

предварительных действий, где индивидуальная изобретательность приобретает значение по отношению к другим.

Отныне начнут изучаться некоторые элементы, которые являются частью цели понимания внутренней динамики футбола. С точки зрения ФК Барселона и специфики, которая характеризует клуб, вопросы, возникающие на основе используемой тренировочной парадигмы, имеют важное значение и развиваются теоретическим и практическим образом. В числе этих вопросов превосходство, организация, занятие пространств и реляционные расстояния.

Превосходство - типы

В определенных ситуациях жизненно важно воспользоваться численным превосходством, но при этом всегда сохраняя определённое расстояние и определяя игроков. Если эти два аспекта не выполняются правильно, с одним игроком, противник сможет контролировать двух игроков из собственной команды.

Превосходство с 2 игроками:

В этом типе превосходства важно поддерживать стратегическое расстояние между двумя нападающими, чтобы избежать возникновения ситуации, при которой игрок противоположной команды при попытке восстановления мяча препятствовал бы его движениями намерению игры.

Если игрок противоположной команды, стремящийся к восстановлению мяча, решит защитить свои ворота, правильным решением будет передать мяч товарищу, чтобы он смог завершить действие. Но если этот игрок противоположной команды решит заблокировать линию паса, нужно будет изменить ритм, чтобы попытаться забить мяч без посторонней помощи.

- Если будет держаться достаточно большое расстояние между товарищами по команде, противник не сможет предвидеть все возможные действия, доступные для выполнения теми, кто владеет мячом, и таким образом потеряет возможность для восстановления мяча.
- И наоборот, если противник будет находиться очень близко от игрока с намерением восстановления мяча, то игрок противоположной команды будет иметь некоторый контроль над ситуацией и даже инициативу в восстановлении мяча.

Превосходство с 3 игроками:

В этом случае нужно перейти в формат 2:1 или фиксировать одного из противников, так что было возможно передать мяч одному из товарищей по команде, лишённому посторонней помощи. Как уже упоминалось в первом случае, важно поддерживать



расстояние между владельцем и потенциальными получателями мяча, таким образом не позволяя игроку закрывать товарища, у которого мяч.

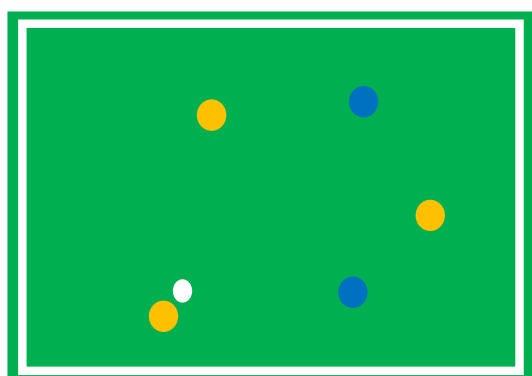
В этом типе превосходства, если один из игроков движется по полосе, он будет иметь количественное, но не позиционное превосходство. Нужно избегать того, чтобы один игрок двигался по линии, так как он не сможет вступить в игру.

Превосходство с 4 игроками:

В этом случае ситуация мало чем отличается от упомянутых выше. Тип превосходства определяет позиционирование. Остальные свободные товарищи по команде будут отвечать за атаку пространства, с намерением оставить позади противника и, таким образом, использовать количество для атаки в случае, если пространства покрыты.

То, что только что было описано, относится к типам превосходства **численного** порядка: два игрока с потенциальным непосредственным участием в игре – это больше, чем противники.

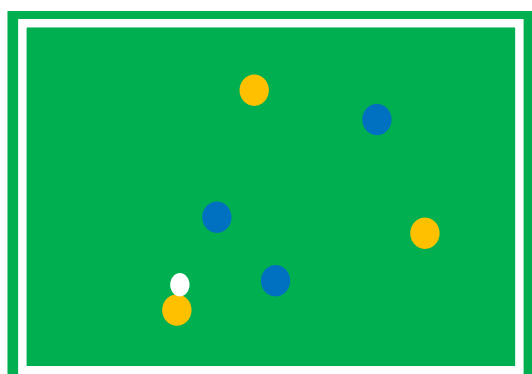
Рисунок 2. Пример численного превосходства. Мы больше



Источник: собственная разработка.

Как уже упоминалось, можно также говорить о **позиционном** превосходстве. В этом смысле игроки размещаются таким образом, что не дают место для участия соперников.

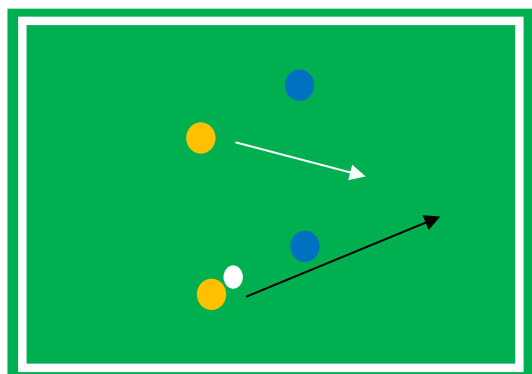
Рисунок 3. Пример позиционного превосходства. Мы лучше расположены



Источник: собственная разработка.

Seirul-lo (2017) предлагает тип превосходства, который называет **социально-аффективным**, где игроки с непосредственным потенциальным участием имеют лучшую связь, чем противники.

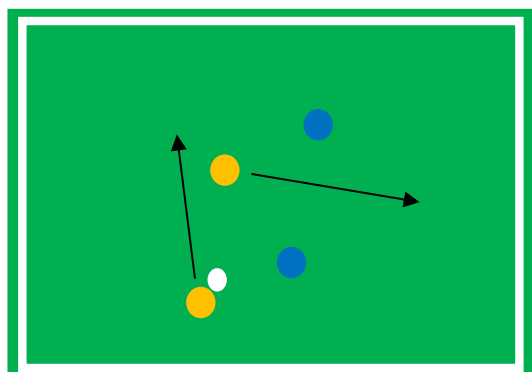
Рисунок 4. Пример социально-аффективного превосходства. Мы лучше общаемся



Источник: собственная разработка.

Продолжая по линии Сейрул-ло (2017), другой тип превосходства, который он называет **качественным**, подразумевает, что игроки используют свои тактико-технические ресурсы более эффективно, чем противники.

Рисунок 5. Примеры качественного превосходства. Мы лучше



Источник: собственная разработка.

Необходимо понимать, что, исходя из системного взгляда на игру, эти превосходства не будут появляться изолированно в игре, то есть разово. Из-за взаимодействия между контекстом, в котором играют игроки, характеристиками и статусом этих же игроков с моментами будут появляться возможности для действий, которые должны быть идентифицированными как превосходство.

Для того, чтобы игрок оптимизировал эти действия, ему необходимо пережить ситуации, похожие на реальность игры, на тренировках, как об этом говорилось во введении. И надо, чтобы тренер, имеющий дело с правилами задачи, знал, как



производить и повторять этот контекст, не теряя слишком много специфики игры, и чтобы он, с тем же правилом или другими, направил игрока к тем действиям, которые должны осуществляться в таких ситуациях, если он, конечно, считает, что это нужно.

Организация - порядок

Когда мы говорим об организации пространства, мы имеем в виду знание того, как воспринимать комбинации, которые могут возникнуть в разных местах во время футбольного матча.

Футболист должен постоянно интерпретировать своё положение, положение товарищей по команде и соперников, чтобы действовать соответствующим образом. Эта ситуация будет состоять из стимулов расстояния, траектории и ориентации - всех сразу. Это проявление организации становится все более очевидным, когда мы думаем об игроке, который должен понимать организацию всей команды в целом, например, команду соперников. Для того, чтобы интерпретировать все, что относится к противнику, ему нужно будет воспринять расстояния между игроками, между игроками и лимитами поля игры, траектории перемещения, которые описывают соперников, и ориентации, которые каждый из них принимает. Только таким образом, интерпретируя вместе все полученные стимулы (а не по отдельности), возможно понять пространственную организацию команды соперника. Каждое из местонахождений влияет на другие. Например, в результате межлинейных расстояний игрок может считать, что товарищу по команде не хватает места для безопасного получения мяча; однако, ориентация игроков, определяющих межлинейные расстояния, предоставляет информацию, которая может быть интерпретирована наблюдателем, понимающим, что достаточно места, чтобы сделать пас товарищу по команде и чтобы тот безопасно получил его. Организация — это взаимодействие различных местонахождений.

Чем большее количество раз в различных ситуациях мы практиковали нашу систему-команду, тем лучше у нас будут способности восприятия, и мы сможем воспринимать пространственную организацию на более высоком уровне. Принятие решений на уровне действительных задач зависит от этой возможности и, следовательно, от эффективности, как следствие.

Реляционные расстояния

Как упоминалось ранее в связи с фазовыми пространствами, в этом разделе будут обсуждаться реляционные расстояния. Они понимаются как: вмешательство, взаимопомощь и сотрудничество.

Социально-аффективные фазовые пространства

Это взаимодействие игрока с остальными компонентами системы, исходя из возникающих аффективных отношений.

- Момент набора социально-аффективных пространств, в которых взаимодействуют цели, элементы и возникающие события.



- Это подвержено вариации из-за любых изменений.
- То, что происходит, определит поведение игроков, которое будет меняться вследствие этого.

С точки зрения ФК Барселона, пространства не относятся к физическим местам, они не являются конкретными зонами игрового поля, которые зависят в основном от положения игроков обеих команд.

Рисунок 6. Социально-аффективные фазовые пространства



Источник: собственная разработка.

Следует определить, в каком социально-аффективном пространстве находится ближайший игрок.

- Вмешательство: если он владеет мячом или может его быстро восстановить (игрок с целью восстановления мяча).
- Взаимная помощь: если он может напрямую связаться игроком, владеющим мячом, или игроком, который ищет пути его восстановления.
- Сотрудничество: если не имеет никакого опыта. Нет прямого пути связи.

Идеальная ситуация для игрока, который владеет мячом по отношению к его товарищам по команде, состоит в том, что наибольшее их количество находится в пространстве взаимопомощи, организованном вокруг него для того, чтобы предлагать ему различные возможности действий. При этом другие игроки, которые, хотя и не могут помочь игроку, владеющему мячом, сотрудничают с другими товарищами по

команде, чтобы попытаться создать пространства, фиксировать соперников и т.д.. Преемственность игровых ситуаций постоянна, потому что игроки, как товарищи по команде, так и соперники, меняют личное положение, тем самым изменяя контекст и возможности игрока, владеющего мячом.

В связи с вышеизложенным, мы можем определить игровые ситуации как ту реальность, которую игрок чувствует и с которой взаимодействует в любом социально-аффективном пространстве и в любое время игры во время соревнований или тренировок.

Моторные связи, которые практиковались на тренировках, с большой вероятностью будут определены игроком в игре и снова будут проявлены. Через цикл восприятия-действия появляется координация с товарищами. Из-за того, что координация должна быть выполнена практически без времени, она не может быть продумана, хотя позже она может появиться в сознательном состоянии.

Это есть ситуация, которая характеризуется высоким уровнем неопределённости, и участие тренера в ней минимальное. Чем меньше времени имеет игрок для принятия решения, тем меньше шансов на вмешательство тренера. Поэтому понимается, что тренер имеет больший вес в том, что происходит в пространстве сотрудничества.

Пространства вмешательства, о которых идёт речь, наполнены игровыми ситуациями, которые происходят одновременно в любое время.

Взаимопомощь и сотрудничество как пути для оптимизации самоуправления команды

Роль тренера — создавать способность его команды самоуправляться во всех видах ситуаций. Он предоставляет ресурсы для разработки всех структур, необходимых для этой цели. Термины **взаимопомощь** и **сотрудничество** используются в культуре командных видов спорта, именно для того, чтобы поставить акцент на ценность командной работы. Эти понятия пересекаются в каждой **ситуации матча** или **эпизоде игры**.

В определенном эпизоде игры необходима взаимопомощь, которая осуществляется между товарищами по команде, что ближе находятся на поле. Игрок намерен сделать ход против противника, и те игроки, что ближе к нему находятся, будут участвовать в этом действии, сотрудничая с исполнителем, чтобы его успешно завершить. Такое действие может быть осуществлено с мячом или без него. Здесь межличностные аффективные вмешательства имеют высокую ценность.

Тренировки социально-аффективной структуры помогают игрокам все чаще интерпретировать намерения товарищей по команде. Эмпатическое знание товарища по команде (когнитивная структура) позволит действовать определенной моторной областью (координационная структура), также позволяя реализовывать определенную преднамеренность разрешения ситуации (эмоционально-волевая структура), а также обязать и выделить элементы исполнения (условная структура). Взаимная помощь имеет целью обеспечение того, что товарищ по команде хочет сделать.



Эти вышеупомянутые события происходят в определенном пространстве поля игры. Оставшиеся части поля игры должны быть в некоторой степени заняты остальными игроками, которые должны быть в состоянии сотрудничества с теми, кто находится в зоне взаимопомощи. Все игроки размещены в пространстве в отношении пространства вмешательства и особенно по отношению к мячу, понимая цели модели, которую тренер предложил для определенного матча.

Сотрудничество в групповых видах спорта связано с распределением индивидуальных обязанностей в каждой области поля. Кроме того, это сопровождается общими интересами и целями. Тренеры несут ответственность за определение фазовых пространств, в которых будет находиться каждый игрок, их расположение в этих пространствах, скорость движения мяча, моторные действия, которые будут реализовываться, и т. д.

Как уже упоминалось в начале, если команда тренируется таким образом, она будет ближе к достижению самоуправления. Исходя из взаимопомощи и сотрудничества, можно получить доступ к межличностной информации игроков, при этом она будет доступна для игроков и будет неузнаваемой для оппонентов.

Не следует упускать из виду, что эти события происходят в обеих командах. Система погружена в ретроактивные петли высокой сложности. Та команда, которой удастся определить формальную структуру соперника, станет победителем.

Рисунок 7. Самоуправление



Источник: собственная разработка.

С точки зрения ФК Барселона, понимается, что концепция команды напрямую связана с любой группой игроков, которая имеет тренированный потенциал самоуправления. Самоуправление позволяет каждому игроку поставить свой талант и креативность на службу команде. Кроме того, это позволяет укрепить социально-аффективные связи, особенно в пространствах вмешательства, где тренеру невозможно контролировать всё, что происходит.



Не теряя системный фокус, который характеризует командные виды спорта, можно интерпретировать, что методологические подходы, в которых имеется 1 против 0 или 1 против 1 как цель улучшения индивидуальной тактики, не будут соответствовать тому, что требуется улучшить. Эти предложения несовместимы с системным подходом, поскольку 1 против 0 или 1 против 1 являются результатом прожитой ситуации в пространстве вмешательства. Данная ситуация также зависит и является следствием того, что провоцируется в фазовом пространстве указаниями, сделанными тренером, которые интерпретируются или модифицируются в результате самоуправления группы. Они не утверждаются с системной точки зрения, поскольку социально-аффективные аспекты не задействованы. Поэтому необходимо иметь определенную степень специфичности в задачах, если вы хотите оптимизировать эмпатическую связь между товарищами по команде. Если мы добавим только количество игроков в задачу, без игрового контекста, эти игроки оптимизируют свою социально-аффективную структуру по сравнению со своими товарищами, но в матче не появятся социально-аффективные координаты высокого уровня, потому что игроки не смогли испытать и распознать нужды их товарищей по команде.

Занятие пространств и временная эффективность

Создание пространства для игроков является концепцией, включающей в себя двух или больше товарищей по команде во время ситуации расположения мяча (тактически связываться). Присутствуют два основных типа субъектов: создатель и один или несколько получателей (коллективная синергия). Создатель является игроком, который перемещается в определенное пространство, привлекая при этом внимание противников во время процесса. Такое поведение приводит к освобождению пространства, ранее занятого противником. Если этот соперник раньше находился близко к одному или нескольким товарищам по команде, мы говорим, что эти игроки получают пространство, генерируемое игроком, который привлекает их.

По существу, мы приписываем увеличение пространства игроку, когда игрок с намерением восстановления мяча освобождается от защиты и движется к товарищу по команде, при условии, что он находился близко от игрока и оказался рядом с товарищем по команде в течение короткого периода игры.

Пространство, время и возможность – это три переменные, которые тесно связаны между собой. Их нельзя понять в изоляции, их можно понять только вместе.

Игровое пространство может быть изменено поведением команды, на основе предложенной игровой модели, оно может увеличиться или уменьшиться. Если, например, предлагается осуществить близкую оборону к вашим воротам или передвинуть вперед линии обороны в зону полузащиты, игровое пространство уменьшается, даже если обе стратегии имеют конкретную оборонительную цель. В случае владения мячом с большой частью игроков вокруг него, в сочетании с медленным передвижением мяча и отсутствием амплитуды и глубины, игровое пространство также будет сокращаться. Тренеры должны учитывать эти переменные.



Тренер должен работать с учётом необходимости доминирования команды над игровым пространством.

Как было сказано, время и пространство являются переменными, которые связаны. В этом случае время определяется пространством и наоборот. Время, назначенное игроками для определённого вмешательства, будет сокращено, если они будут ближе находиться к воротам соперника. В большинстве игровых ситуаций время вмешательства для действий является минимальным (Moreno, 2013).

По словам Морено (2013), причины, по которым время вмешательства является минимальным, обусловлены двумя факторами:

- Намерение соперника в связи с восстановлением мяча.
- Намерение совершать действия, которые бы мешали противнику занимать свободные пространства вблизи зоны ворот.

При этом можно сказать, что время, используемое для выполнения действий, определяет их правильное развитие и успех. В таком виде спорта, как футбол, скорость не приносит успеха.

Возможность является тем моментом, когда вы должны вмешаться с определенным действием. Как было сказано, вопрос заключается не в быстром действии, а в том, чтобы действовать в нужное время. Лучшим примером для этой ситуации является Лионель Месси, он является игроком, который лучше всех в мире интерпретирует переменные пространства-время-возможность. Когда все видят неподвижного игрока, с немногими передвижениями, он читает игровые ситуации, чтобы вмешаться в нужное время. В данном смысле это является самой эффективной и результативной игрой в мире, хотя, конечно, его игра заслуживает и многих других оценок. В бесчисленном количестве матчей Месси не является ни самым быстрым, ни тем, кто больше всех бежит в плане количества километров, но он является тем, кто лучше решает, как с учётом личного, так и коллективного вклада. Нет игрока, кто лучше доминирует над пространством-временем.

В связи с этим Иоганн Кройф (Johan Cruyff) сказал:

Статистически доказано, что игроки на самом деле в среднем владеют мячом в течение 3 минут. Так что самое главное - что вы делаете в течение 87 минут, в которые вы не владеете мячом? Это определяет качество игрока. (Кройф, s.f., <https://barcainnovationhub.com/es/espacios-futbol-perspectiva-cuantitativa/>).

За последние годы большинство команд начало работать над управлением игрой, начиная с владения мячом, для чего выполняются различные действия, такие как: создание превосходства (количественное, качественное, социально-аффективное, позиционное или, скорее всего, смесь некоторых из них), создание беспорядка у соперника, построение игры от вратаря и создание пасов с намерениями нападения и



т.д. Однако наиболее важным действием для владения является создание и занятие пространств.

Когда говорится о занятии пространств, имеется в виду управление игроком в поиске соответствующих областей в пределах поля игры. Важность понимания того, правильно ли занимается зона игрового поля, связана с относительным положением мяча, уровнем приближения к намерениям соперника и количеством противников в пределах определённой зоны (численная плотность).

В зависимости от скорости игрока можно говорить о двух типах расположения в пространствах:

- Активное: Игрок движется в виде скоростной гонки, чтобы занять пространства.
- Пассивное: когда игрок движется медленно или ходит.

Значение пространства на поле игры

Контроль над пространством является переменной, необходимой для занятия и создания пространства. Как уже упоминалось выше, движение игрока, для того чтобы найти возможность паса, уже само по себе становится преимуществом. Дело в том, что не все пространства имеют одинаковое значение. Например, одна из возможных интерпретаций значения пространства — это ориентироваться на расстоянии от противоположных ворот. Ясно, что пространства вблизи противоположных ворот имеют большую ценность, учитывая степень опасности, которая может возникнуть. Самое интересное в анализе является его сложность, так как ценность пространства постоянно меняется в зависимости от положения мяча и игроков.

Учитывая динамичный характер футбола, игроки вовлечены в непрерывный процесс овладения пространством и потери его (в постоянной самоорганизации). Небольшое увеличение пространства может произойти, когда близлежащие игроки с целью восстановления мяча следуют за мячом, находящемся впереди игрока, позволяя игроку лучше контролировать пространство. Однако то же самое может произойти и в высокоскоростной гонке между нападающим и игроком, стремящимся к восстановлению мяча, где атакующий движется немного быстрее (нарушение симметрии). В другом случае, среднее или высокое увеличение пространства может произойти, когда игрок движется в свободное пространство. В связи с этим необходимо определить уровень выигранного пространства, исходя из которого можно считать выигранное пространство настоящим преимуществом, а не следствием контекстуальных факторов более медленного движения в определённой ситуации.

В спорте, в котором среднее владение мячом игроком - это 3 минуты из 90, анализ коллективной динамики команды, через движения без мяча, становится критическим элементом для понимания производительности. Было показано, что с помощью данных о пространстве-времени можно извлечь значимую информацию, связанную с занятием ценных пространств и созданием пространства для товарищей по команде. Благодаря пониманию частот (колебаний), качества, позиций и эффективности оккупации и создания пространства, тренер может создавать конкретные инструменты, чтобы



направлять игрока к сотрудничеству с командой, помимо того, что он может сделать с мячом в одиночку.

В качестве примера, и для подытоживания того, что было проанализировано к текущему моменту, мы делимся фрагментом одного из многих анализов, выполненных по главной команде во время матча:

Официальный матч между ФК Барселона и ФК Вильярреал в январе 2017 года. Специфично проводится анализ, посвящённый концепциям занятия пространства и создания пространства, с использованием данных оптического слежения от *Metrica Sports*. Матч завершился со счётом 1:1, и первый гол на 49-й минуте (второй тайм) забил ФК «Вильярреал». На 90-й минуте вничью сыграл Лионель Месси (ФК Барселона). Ситуационно, это представляет собой игру, где ФК Барселоне было необходимо забить гол в течение последних нескольких минут, и от игрока требовалось занятие и создание как можно большего пространства для осуществления возможного гола. Для того, чтобы определить действия занятия и создания пространства мы вычисляем для ситуаций нападения ФК Барселона все случаи, в которых игрок контролировал владение мячом ногами. В каждой из этих ситуаций, вместе с экспертами и футбольными аналитиками из ФК Барселона, мы определили окно в три секунды после каждого из этих случаев, достигнув в общем 845 различных ситуаций. Коэффициент близости устанавливается на 5 метрах, в зависимости от минимального расстояния, которое имеет в среднем противник с игроком, владеющим мячом. Мы также установили минимальное расстояние на 3 метрах для привлечения с целью создания пространства.

Иньеста, Серхио Бускетс и Лионель Месси выиграли более 41% пространства. Значительно то, что эти три игрока занимают разные позиции и имеют разные роли в команде. Бускетс является центральным полузащитником и играет определённую роль, чтобы помочь справиться с мячом с контролируемым владением во время аккумуляций, а также сопровождать создание игры во время позиционных атак. Иньеста является наступательным полузащитником с большим контролем мяча и специальными навыками, чтобы передвигаться и находить пространства между линиями. Месси является нападающим, но он не привязан к конкретной позиции и может охватывать большие площади игрового поля, чтобы найти пространство и запросить мяч. Три игрока связаны, однако, давней традицией движений, сосредоточенных на владении и качестве движений без мяча. Суарес и Неймар, два очень мобильных игрока, в меньшем количестве ситуаций выиграли пространство. Это может быть связано с высоким уровнем строго закрытой защиты, за которую эти игроки пострадали во время матча.

Интересно отметить, что для большинства игроков активное занятие пространства является значительно более частым поведением, чем пассивное занятие. Это особенно заметно в крайних нападающих, играющих на левом и правом фланге, которые должны охватывать более широкие пространства и учитывать наличие большого среднего расстояния до мяча - характеристику, которую также имеют центральные защитники. Одним из выдающихся примеров является Лионель Месси, он проявляет более пассивные, чем активные характеристики. Пассивная характеристика не означает, что



игрок намеренно не занимает пространство, а значит, что он двигается не со скоростью гонки, а медленнее. Многие обсуждалось за последние годы о нескольких моментах во время матчей, в которых Месси передвигается по зонам игрового поля. Тем не менее, такое поведение в виде ходьбы не является последствием матча, а является сознательным действием для того, чтобы двигаться через пустые ценные пространства с целью вернуть контроль над ценным пространством и в конечном счёте, вернуть мяч. Месси делает это очень эффективно, и это ставит его на вершину игроков с точки зрения выигранного пространства на протяжении всего матча, несмотря на отсутствие активного занятия пространства. Важной особенностью является то, что 71% времени увеличение в пространстве производится перед мячом, а не за ним.



Ссылки

Casamichana, D., Quintana, D., Gonzales, J. y Paulis, J. (2015). *Los juegos reducidos en el entrenamiento del futbol*. Lugar: Barcelona. FutbolDlibro.

Cruyff, J. (s.f.). *Los espacios en el fútbol desde una perspectiva cuantitativa*. Recuperado de <https://barcainnovationhub.com/es/espacios-futbol-perspectiva-cuantitativa/>

Moreno, R. (2013). *Mi "receta" del 4-4-2. Desarrollo de un modelo de juego en base al Modelo Contextual Fundamentado*. **Lugar:** Barcelona FutbolDlibro.

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

Seirul-lo, F. (2017). *El entrenamiento en los deportes de equipo*. Barcelona: Mastercede.

