

Модуль 3. Групповые элементы команды

Введение

Раскрыть внутреннюю логику 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, 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, и поэтому тренировки должны быть направлены на включение всех элементов, которые обуславливают действия (специфичность) и структуры, которые его составляют. Затем тренер будет изменять некоторые из этих элементов для того, чтобы в задаче появлялись, предпочтительно, те ситуации, которые желается оптимизировать.

Следуя принципу специфичности, задачи должны уважать внутреннюю логику футбола. Parlebas (2001), утверждает, что тренироваться в той же области что футбольные моторные действия, создаёт более значительную передачу в обучении (с тренировки в реальную ситуацию игры).

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.

Теперь мы начнём рассматривать некоторые элементы, что являются частью цели понимания внутренней динамики футбола. С точки зрения ФК Барселона и с отпечатком, который характеризует клуб, вопросы, которые, на основе используемой тренировочной парадигмы, имеют важное значение развиваются теоретическим и практическим образом. Между ними находятся: превосходство, организация, занятие пространств и реляционные расстояния.

Превосходство - типы

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

Превосходство с 2 игроками:

В этом типе превосходства важно поддерживать стратегическое расстояние между 2 нападающих для того, чтобы не допустить чтобы игрок противоположной команды при попытке восстановления мяча препятствовал его движениями намерению игры. Если игрок противоположной команды, стремящийся к восстановлению мяча, решит защитить его ворота, правильное решение будет передать мяч товарищу чтобы он смог завершить (забить гол). Но если этот игрок противоположной команды решит заблокировать линию паса, нужно будет изменить ритм, чтобы попытаться забить без опеки.

- Если будет держаться достаточно большое расстояние между товарищами по команде противник не сможет предвидеть все возможные действия, которые могут выполнить те, кто владеют мячом, таким образом теряя любую инициативу по восстановлению.
- И наоборот, если будет находиться очень близко от игрока с намерением восстановления, то игрок противоположной команды будет иметь некоторый контроль над ситуацией, и даже иметь инициативу в восстановлении.

Превосходство с 3 игроками:

В этом случае нужно перейти в 2:1 или фиксировать одного из противников, так что было возможно передать мяч одному из товарищей по команде, который не имел бы опеку. Как уже упоминалось в первом случае, важно поддерживать расстояние между



владельцем и потенциальными приёмниками мяча, таким образом не позволяя игроку закрывать товарища, который имеет мяч.

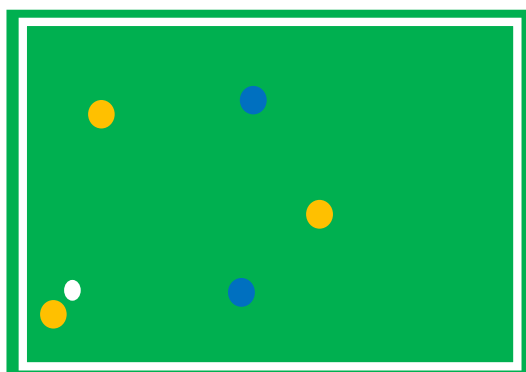
В этом типе превосходства, если один из игроков движется по полосе, он будет иметь количественное, но не позиционное превосходство. Нужно избегать ситуации в которых один игрок бы двигался по линии, так как он не сможет вмешаться в игру.

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 нападение на пространство, чтобы 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 – больше, чем противники.

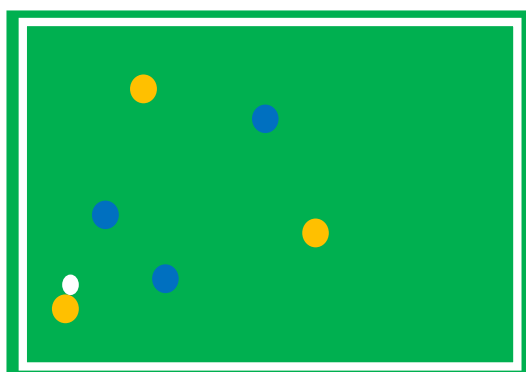
Рисунок 2. Пример численного превосходства. Мы больше



Источник: собственная разработка.

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

Рисунок 3. Пример позиционного превосходства. Мы лучше расположены

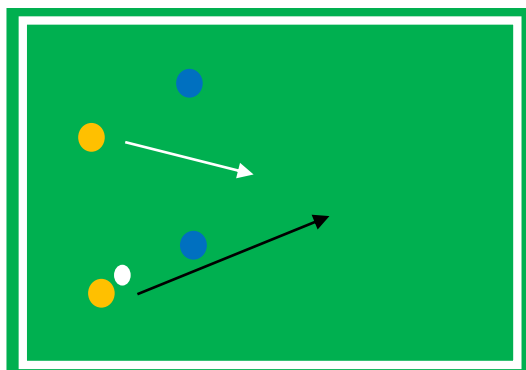


Источник: собственная разработка.



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

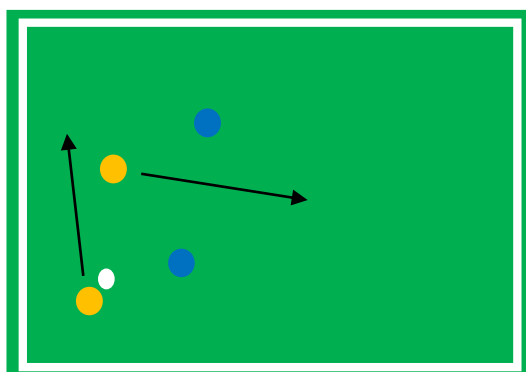
Рисунок 4. Пример социально-аффективного превосходства. Мы лучше общаемся



Источник: собственная разработка.

Продолжая по линии Сейрул-ло (2017), другой тип превосходства, который он называет **качественным**, поддерживает, 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 изолировано в игре, даже не одно превосходство за раз, а что из-за взаимодействия между контекстом, в котором играют игроки, характеристиками, и статусом этих же игроков, моментами будут появляться возможности 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 что тренер, с правилами задачи, знал, как производить и повторять этот



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

Организация - порядок

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

Футболист должен постоянно интерпретировать его положение, положение товарищей по команде и соперников, чтобы действовать соответствующим образом. Эта ситуация будет состоять из стимулов расстояния, траектории и ориентации; все сразу. Это проявление организации становится все более очевидным, когда мы думаем об игроке, который должен понимать организацию всей команды в целом, например, 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), вы сможете 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, которые определяют межлинейные расстояния, предоставляет информацию, которая может быть интерпретирована наблюдателем, понимая, что достаточно места, чтобы сделать пас товарищу по команде, и чтобы он безопасно получил его. Организация — это взаимодействие различных местонахождений.

Чем больше раз и в различных ситуациях мы практиковали нашу систему-команду, тем лучшие 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 от возникающих аффективных отношений.

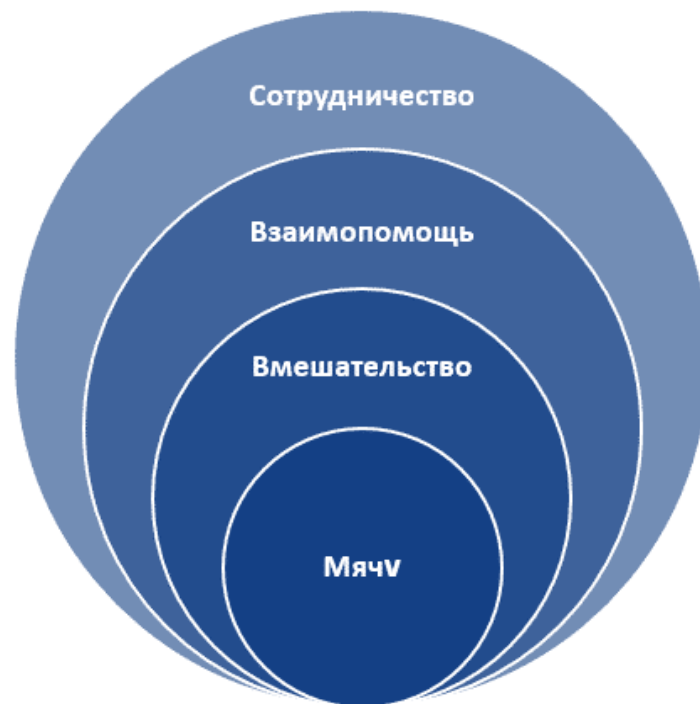
- Кадр набора социально-аффективных пространств, в которых взаимодействуют цели, элементы и возникающие события.



- Оно подвержено вариации из-за любых изменений.
- То, что в нем происходит, определит поведение игроков, которое будет меняться из-за 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 его восстановление.
- **Сотрудничество:** если не имеет никакого опыта. Нет прямого пути связи.

Идеальная ситуация для игрока, который владеет мячом по отношению к его товарищам по команде, является то, что большое количество из них находятся в пространстве взаимопомощи, организованные вокруг него для того, чтобы предлагать ему различные возможности действий, и другие игроки в сотрудничестве, которые, хотя не могут помочь игроку которой владеет мячом, они 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 идентифицированы игроком в игре и снова будут проявлены. Через цикл восприятия-действия появляется координация с товарищами, что из-за того, что она должна быть выполнена практически без времени, она не может быть продумана, хотя она может позже появиться в сознательном состоянии.

Это ситуация, которая характеризуется высоким уровнем неопределённости, в которой участие тренера минимальное. Чем меньше время 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 определенной преднамеренностью разрешения ситуации (эмоционально-волевая структура), и обязать и выделить элементы исполнения (условная структура). Взаимная помощь имеет цель обеспечения 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, которые сотрудничают являются 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 должны будут реализоваться 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 быть доступна от игроков, которая будет неузнаваемой для оппонентов.

Не следует упускать из виду, что эти события происходят в обеих командах. Система погружена в ретроактивные петли высокой сложности, из которых команда, которой удастся определить формальную структуру соперника, будет 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 желается улучшить. Эти предложения несовместимы с системным подходом, поскольку 1 против 0 или 1 против 1 являются результатом прожитой ситуации в пространстве вмешательства. Этот, также зависит и является следствием того, что провоцируется в фазовом пространстве указаниями, данными тренером, которые интерпретируются или модифицируются в результате самоуправления группы. Они не утверждаются с системной точки зрения, поскольку социально-аффективные аспекты не вмешиваются. 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, но 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 они не смогли испытать и распознать нужды и как их товарищи по команде их сообщают.

Занятие пространств и временная эффективность

Создание пространства для игроков является концепцией, которая включает 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 приёмников (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 близка 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 опеки 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 отдельно - только можно их понять в связи с другими.

Игровое пространство может быть изменено поведением команды, на основе предложенной игровой модели, оно может увеличиться или уменьшиться. Если, например, предлагается близкую оборону к вашим воротам или передвинуть в перед линии обороны на зону полузащиты, игровое пространство уменьшается, даже если обе стратегии имеют конкретную оборонительную цель. В случае владения мячом и 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 над нуждой доминирования команды 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, где все видят неподвижного игрока, с немногими передвижениями, он читает игровые ситуации, чтобы вмешаться в нужное время. В этом смысле это является самой эффективной и результативной игрой в мире и, конечно, во многих других смыслах. В бесчисленном количестве матчей Месси не является самым быстрым, ни тем, кто больше всех бежит километров, а он является тем, кто лучше решает, как от личного, так и от коллективного вклада. Нет игрока что лучше доминирует пространством-временем.

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

в статистике доказано, что игроки на самом деле в среднем владеют мячом в течение 3 минут. Так что самое главное это: что вы делаете в течение этих 87 минут, в которых 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 со владения мячом, для которого выполняются различные действия, такие как: создание превосходства (количественное, качественное, социально-аффективное, позиционное или, скорее всего, смесь некоторых из них), создание беспорядка в сопернике, 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).

Согласно со скоростью игрока можно говорить о двух типах занимания пространства:

- 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 возможностей интерпретировать значение пространства — это ориентироваться на расстоянии от противоположных ворот. Ясно, что пространства вблизи противоположных ворот имеют большую ценность, учитывая степень опасности, которая может быть создана. 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 занятия и потери пространства (в постоянной самоорганизации). Небольшое увеличение пространства может произойти, когда близлежащие игроки с целью восстановления мяча, следуют за мячом, когда он находится дальше от игрока, позволяя игроку лучше контролировать пространство. Однако то же самое может произойти и в высокоскоростной гонке между нападающим и игроком, который ищет восстановление 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), качество, позиции и эффективность оккупации и создания пространства, тренер может создавать конкретные инструменты, чтобы направлять игрока к сотрудничеству с командой, кроме того, что он может сделать с мячом.



В качестве примера, и для суммирования того, что было проанализировано на данный момент, мы делимся фрагментом одного из многих анализов, выполненных о главной команде во время матча:

Официальный матч между ФК Барселона и ФК Вильярреал в январе 2017 года. Специфично проводится анализ, посвященный 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 в течение последних нескольких минут, и с него требовалось занятие и создание как можно больше пространств для достижения возможностей 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. Из каждой из этих ситуаций, и вместе с экспертами футбольных аналитиков 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 владеющего 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, эти три игрока занимают разные позиции и имеют разные роли в команде. Бускетс является центральным полузащитником и играет определенную 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 связан 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 владение и качество 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 опеки, которую эти игроки пострадали во время матча.

Интересно отметить, что для большинства игроков активное занятие пространства является значительно частым, чем пассивное занятие. Это особенно заметно в крайних нападающих, играющих на левом и правом фланге, которые должны охватывать более широкие пространства и доказывать большое среднее расстояние до мяча, характеристика, которую также имеют центральные защитники. Одним из выдающихся случаев является Лионель Месси, он проявляет более пассивные, чем активные характеристики. Пассивная характеристика не означает, что игрок намеренно не занимает пространство, а значит, что он не двигается со скоростью гонки, а медленнее. Много обсуждалось за последние годы о нескольких моментах во время матчей, в которых Месси передвигается по зонам игрового поля. Тем не менее, такое поведение



ходьбы не является последствием матча, а оно является сознательным действием для того, чтобы двигаться через пустые ценные пространства и вернуть контроль над ценным пространством и в конечном счёте, 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 этого 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.

