

Модуль 4. Фазы игры

Введение

Философия игры, которая характеризовала Футбольный Клуб (ФК) Барселона за последние 30 лет, связана с двумя трансцендентными аспектами в том, как мы видим, и чувствуем футбол: "владение" и "восстановление мяча".

Оба аспекта постоянно взаимодействуют для достижения собственной игровой идентичности, которую будет возможно понять игрокам, через различные формирующие элементы тренировочных задач, которые они испытывают, развивают и оптимизируют на протяжении всей их спортивной жизни.

Чтобы понять это различное предложение игры, отправной точкой является наблюдение за игрой в полном объёме и её концептуализация в неделимую единицу с уникальной функциональностью: играть в футбол!

Это значит, что нужно владеть или восстанавливать владение мячом, не переставая в то же время играть. Такое целостное понимание игры позволяет смотреть на реальность в своей глобальности, с целью интерпретации явлений игрового процесса и его влияния на её тотальную идентичность. С этой новой формой интерпретации необходимо, чтобы каждый из эпизодов игры был настроен с пониманием и участием всех игроков команды, с одним мышлением, и не думать, что игрок атакует или защищает, а что он всегда играет.

"Если ты владеешь мячом, противник не может забить тебе гол", сказал Йохан Кройф.
"Если ты владеешь мячом, игрок счастлив и не устаёт", произнёс Эусебио Сакристан.
"Если ты владеешь мячом, значить что ты хочешь взять на себя инициативу", добавил Эрнесто Вальверде. " Если ты владеешь мячом, ты командуешь", синтезировал Хоан Франсеск Феррер, Руби (Ruipérez, 2018, <https://www.lavanguardia.com/deportes/2018/11/14/452917657958/si-tu-ienes-el-balon-tu-mandas.html>).

Стремление состоит в осуществлении атакующей игры с мячом в качестве центрального элемента. То есть, владение мячом даст ощущение принадлежности к команде, создаст хорошо обозначенный стиль, в котором мяч является главным коммуникатором во всех фазах игры.



Эта концепция объединяет, глобализирует, обобщает и осуществляет предложение, которое привело игру ФК Барселона к наличию особой и уникальной идентичности, называемой "наша игра".

Для её развития важно понимать, что каждый компонент команды находится в постоянном взаимодействии, посредством которого наблюдаются конкретные сигналы товарищей по команде (внутренняя коммуникация), а также сигналы соперников (двухсторонняя коммуникация), и мяч. Также, в этой связи должен использоваться эффективный язык, правильно интерпретируемый товарищами по команде и не интерпретируемый оппонентами. Всё это для того, чтобы получить инициативу и, таким образом, осуществить игру, которую желает в каждом из пространств и вокруг мяча; либо для того, чтобы поддержать владение мячом как можно дольше, или восстановить мяч как можно скорее, и, таким образом, доминировать в игре в течении и на протяжении всего матча.

Для развития этой идеи, пас и контроль превращаются в необходимые инструменты общения между товарищами по команде, так как они позволяют оптимальную позиционную игру, в которой каждый игрок расположен в идеально подходящей позиции для того, чтобы держать мяч при себе, то есть, во владении команды: от вратаря до нападающих, все в постоянном поиске адекватного места для получения мяча и, в случае его потери, как можно скорее восстановить его.

Тот, кто теряет мяч сразу превращается в первого его восстановителя, потому что он обычно ближе всего к нему находится. Независимо от зоны игрового поля, в которой теряется мяч, восстановление должно осуществляться именно там и как можно быстрее, и если это близко от зоны соперника, то вы как можно быстрее и действительно возможно достигнете зону завершения атаки, то есть, гол.

Предложение, которое родилось в ФК Барселона начинается в Массии и доходит до первой профессиональной команды, сосредоточенной на идее, что игровое пространство определено мячом, то есть что он является центральной осью, ориентиром. Исходя из этого, организация и постоянная реорганизация в пространстве будет зависеть от зоны, в которой он будет находиться, кто будет им владеть, от того, что будет желаться от него и от того, что будет возможно сделать с ним.

В этом смысле, на поле игры выделяются 4 зоны и 4 коридора; в каждом из них команда организована по-разному в зависимости от ситуации поддержания владения мячом или его восстановления.

Таблица 1: Зоны и коридоры игрового поля (в испанском языке каждая зона соответствует первой букве используемого слова)

Зона "А" тревоги	Коридор БП: боковой правый
Зона "Б" благополучия	Коридор ЦП: центральный правый
Зона "В" контроля	Коридор ЦЛ: центральный левый
Зона "Г" определения	Коридор БЛ: боковой левый

Источник: собственная разработка.



Во время развития матча все игровые пространства настроены вокруг мяча, либо для того, чтобы им распоряжаться или восстановить его как можно скорее. Для этого в этих пространствах нужно настраивать связь и общаться, занимать вышеупомянутые зоны и коридоры поля особым образом, обозначенным и предложенным отношениями и общением, которые устанавливаются между нашими игроками, и которые приведут к различным действиям в каждом из пространств игры, в зависимости от места, в котором будет находиться мяч.

Таким образом, не существует расположение линий, а существуют пространства игры, измеренные в различных формах, и линии паса будут нашими путями общения для того, чтобы игра проходила и осуществлялась в пространствах, в которых никого нет (новые созданные пространства), и которые мы хотим занять.

Рисунок 1: Взаимодействие фаз в зависимости от мяча



Источник: Собственная разработка.

Общие аспекты на этапах игры

Как уже упоминалось, фазы игры подразделяются, на наш взгляд, на две, то есть в зависимости от того, если располагается мячом или нет.

Отсюда классификация разрабатывается в соответствии с ситуациями, которые могут появиться в игре, но не разделяя их, так как футбол, как спорт взаимодействия в общих пространствах, развивается как непрерывная игра, в которой эти два этапа как и различные игровые ситуации происходят последовательно, и поэтому не возможно понять одну без других.



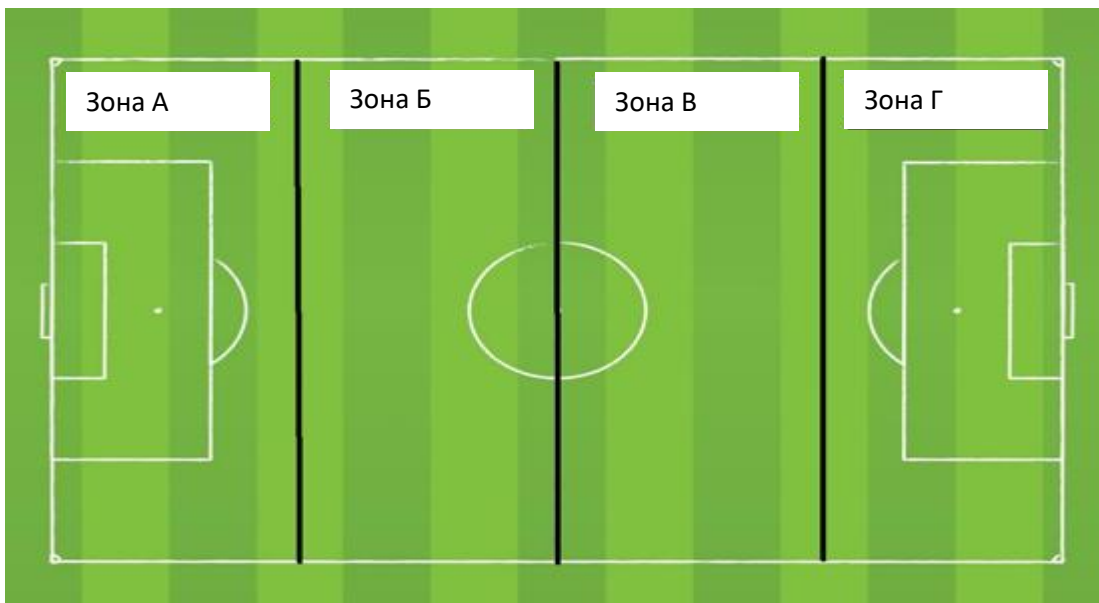
Игровая модель возникает из контекста и обусловлена им, с которым постоянно взаимодействуют игроки, тренер, идеология клуба, окружающая среда. (Guindos, 2015 год, стр. 147).

Примеры игровых ситуаций:

- Выход в атаку.
- Достижение зон, защищённых противником.
- Преодоление последних противников.
- Действия по завершению.
- Другие.

Такие игровые ситуации обычно происходят в определенных зонах поля. Поперечно разделяя игровое поле на 4 части, появляются названия зон: тревоги (А), благосостояния (Б), контроля (В) и определения (Г). Если мы посмотрим на команду, которая владеет мячом, то в А произойдут игровые ситуации, связанные с **выходом в атаку**. В зоне Б произойдёт **позиционное расположение**; в зоне В, **позиционное расположение перед последней линией противника**, и в зоне Г, **завершение**.

Рисунок 2: Занятие пространств по зонам



Источник: Собственная разработка.

Про рисунок 2 следует уточнить:

- Зона А: тревога.
- Зона Б: благосостояние.
- Зона В: контроль.

- Зона Г: определение.

Рисунок 3: Занятие пространств в коридорах в соответствии с развитием игры

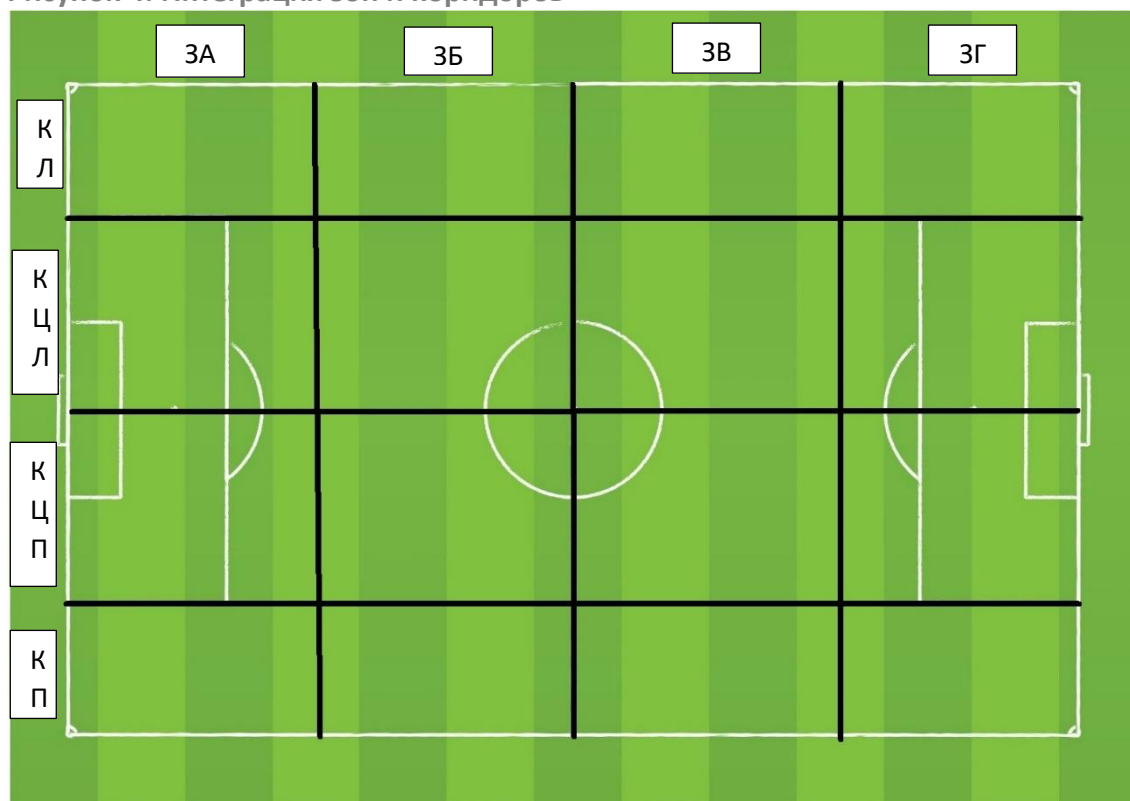


Источник: Собственная разработка.

Про рисунок 3 следует уточнить:

- Коридор БЛ: боковой левый.
- Коридор ЦЛ: центральный левый.
- Pasillo ЦП: центральный правый.
- Pasillo БП: боковой правый.

Рисунок 4: Интеграция зон и коридоров



Источник: Собственная разработка.

Про рисунок 4 можно дать те же уточнения, что и в предыдущих рисунках:

- ЗА: зона тревоги.
- ЗБ: зона благополучия.
- ЗВ: зона контроля.
- ЗГ: зона определения.
- КЛ: левый коридор.
- КЦЛ: центральный левый коридор.
- КЦП: центральный правый коридор.
- КП: правый коридор.

В течение тренировки эти общие игровые ситуации могут быть осуществлёнными на основе ограничения задач, для того чтобы проявилось то, что желается оптимизировать. Мы понимаем ограничения как переменные, которые влияют на поведение, как и человека-спортсмена, так и команд. Они классифицированы на три типа: организма, среды и задачи, несмотря на их многочисленные взаимосвязи (Davids *et al.*, 2008 год). Индивидуальные ограничения организма включают: генотип и фенотип, физические или когнитивные навыки, мотивации, эмоции и т.д.; ограничения среды относятся к семейной, социальной, культурной среде, климатологии, результатам и продолжительности игры и т.д.; и ограничения задачи относятся к правилам, которые применяются, к используемому материалу, размеру поля игры, расстоянию до цели, числу практикующих и т.д. (Passos *et al.*, 2008).

Изменение ограничений, с помощью различных вариантов одной и той же задачи, позволит вам создать и продвигаться в различных контекстах в одной и той же игровой ситуации. Очевидно, что вы также можете полностью изменить задачу. В этом смысле оба варианта позволят полагаться на необходимую изменчивость. Также, проектирование задач должно гарантировать, что практика будет массивной и специфической; что позволяет разрабатывать достаточное количество таких задач для обеспечения преемственности.

Игровые ситуации, возникающие, когда не распоряжается мячом, также могут быть оптимизированы, как и при владении мячом. Но если задачи являются специфическими, когда целью является игровая ситуация с мячом, некоторые наши игроки будут пытаться восстановить мяч в этой конкретной ситуации. Таким образом, мы можем одновременно оптимизировать два поведения в двух ситуациях, которые происходят в то же самое время. Другими словами, будет оптимизироваться:

- Восстановление в выходе на атаку противника.
- Защита зон для предотвращения прогрессии противника.
- Предотвращение обхода последних противников.
- Действия по защите от завершения атаки противника.

Если одна команда используется как ограничение над другой, то одна из двух игровых ситуаций, которые нужно будет оптимизировать будет иметь приоритет над другой, но это не значит, что она не будет оптимизироваться с практикой.

Однако во время тренировки могут появиться другие цели для оптимизации, которые будут отличаться от игровых ситуаций. С точки зрения теории сложный систем некоторые из них не будут имеют смысла, поскольку они будут идти против новой парадигмы. Чтобы показать, какие цели не вписываются в новую парадигму, мы покажем пример тренера, который желает тренировать управление.

В этом случае тренер не должен проектировать конкретные задачи, так как по определению они являются открытыми и появится много других действий, которые не будут связаны с управлением во время практики. Кроме того, если желается улучшить управление, понимается, что тренер пожелает это сделать независимо от тактических намерений, которые может иметь это управление, потому что если бы это было так, целью бы тогда являлась оптимизация привлечения ближайшего противника для того, чтобы его дезорганизовать, или достижение пространств, защищённых противником. Таким образом, исходя из предположения, что желается оптимизировать управление, тренер может подойти к этому с двумя вариантами:

- “Разработать открытую задачу”, со всеми элементами, чтобы она была как можно больше похожа к реальности игры, и ограничить или заставить игроков управлять. В этом случае это не рекомендуется, потому что, в то время как игрокам предлагается испытать реальный контекст, их шансы на действия значительно ограничены, и, таким образом, нарушается цикл "восприятия-действия", и получается, что игрок в самом деле не испытывает реальные игровые ситуации.



- “Разработать закрытую задачу”, менее сложную, где в результате дизайна задачи появляется управление. Тогда, по силе, эта задача не будет специфична для игры, поскольку будут не хватать многие элементы, которые определяют наш вид спорта.

"Фаза владения" характеризуется одной центральной идеей: все игроки участвуют в ней, от вратаря, называемого "первым нападающим" до игроков, занимающих зону определения.

Для развития идеи игры, важно, чтобы вратарь хорошо играл ногами, то есть, чтобы он полностью владел вариантами пасов, которые предлагает игра в различных обстоятельствах, происходящих на протяжении всего матча.

С этой точки зрения, чтобы достичь оптимальное владение мячом, жизненно важно иметь адекватную позицию и положение всех игроков на игровом поле. Это означает, что мы должны избегать чтобы игроки находились слишком далеко от друг друга. Таким образом, в игре нужно благоприятствовать, так называемым переходам с «атаки на оборону», и так, избегать возможного повреждения, потому что намерение владения мячом стремится к наиболее продолжительному развитию в поле противоположной команды. Для этого дальнейшее расстояние между игроками, намеренными к восстановлению до самих ворот, должно быть правильно выровнено, предвидя оптимальное решение возможных сценариев при потере мяча.

На протяжении всего тренировочного процесса, чтобы выполнять задачи такого рода, необходимо понимать игровую систему, которую вы хотите осуществить на поле, например: чтобы правильно владеть мячом, необходимо распознать триангуляции, возникающие во время тренировок, а затем и в соревновании. Некоторые важные элементы, на которых нужно обращать внимание на еженедельных тренировках являются: контроль, пас, смотреть раньше, и, таким образом, позволить возможные разрешения до получения мяча. Ещё один аспект, который нужно оптимизировать в игроках, это всегда быть хорошо расположенными до получения мяча, позволяя быть хорошо подготовленными к последующему действию.

Во время первоначальных владений мячом на поле (т. е. ближе к нашим воротам (зона А)), в основном используются "пасы сдерживания" для сохранения мяча и, таким образом, избегать высокие ритмы игры, поддерживая безопасный ритм, для сохранения мяча. В течение этого периода, по той мере как будут преодолеваются линии, и команда будет приближаться к воротам соперника, пасу придётся набрать больше ритма, чтобы привлечь и обмануть противника. Конечной целью является «дезорганизация» команды противника, и в нужное время может потребоваться более вертикальный проход, чтобы воспользоваться этой дезорганизацией. В этом смысле такие аспекты, как терпение, перемещение соперника, развитие численного, качественного, социально-аффективного превосходства, представляются как фундаментальные характеристики для понимания идентичности игры, которую вы хотите провести в соревновании посредством владения мячом. Таким образом, пока соперник дезорганизован, и собственная команда организована, вы можете



продвигаться к воротам соперника, где вы найдёте ситуацию с возможностью реализации паса на гол.

Триангуляция-создание пространств-преодоление линий **Концепция триангуляции**

Для получения желаемой триангуляции необходимо найти способ позиционирования на поле, и таким образом способствовать диагональным паса, которые позволяют преодолевать линии. Система 4-3-3 или 3-4-3 позволяет игрокам эффективно распоряжаться вокруг игрока, который владеет мячом, а также позволяет появление возможности триангуляции. Для разработки и оптимизации триангуляции поддержка товарищей является ключевой частью, так как они позволяют избегать фиксированных позиций игроков. Таким образом, игроки мотивированы постоянно двигаться, создавать пространства, дезорганизовывать противника и самоорганизовываться на основе таких параметров, как положение мяча, ориентация, зона и коридор, количество противников и товарищей по команде, намерение игрока, владеющего мячом и т. д., давая таким образом смысл позиционной игре.

Создание пространств

Когда цель состоит в привлечении соперника, можно сказать, что мы находимся в присутствии создания пространств. Например: если команда намерена достичь зоны В и Г в правой полосе, то соперника можно привлечь, делая пасы через левую полосу, чтобы привлечь внимание соперника туда и оставить дальнюю полосу незащищённой. Необходимо дать понять, что, когда начинается делать двойные движения уникальная цель — это не привлекать, потому что, если появится возможность приблизиться к воротам соперника в этой полосе, игроки должны этим воспользоваться. Другими словами, лучший способ для привлечения соперника – попытаться продвинуться по полосе, а если это невозможно, то пасы можно повторить, при необходимости для того, чтобы привлечь больше соперников, а затем быстро перейти на другие полосы.

Другую концепцию привлечения может выполнить игрок без мяча. Например, так называемая позиция «ложной 9» (которую Гвардиола предложил с Месси, и которую Кройф уже ввёл в практику с Лаудрупом), в которой игрок покидал центральную зону, привлекая одного из них в зону полузащиты (или нет, и он сам получал мяч) и пока крайние игроки двигались снаружи внутрь на максимальной скорости и занимали новое созданное пространство. Концепция мобильности имеет большое значение для предотвращения статических позиций; избавление от опеки постоянно сходит, когда идея игры имеет заметную идентичность. Именно поэтому термины 4-4-3 или 3-4-3 используются для разработки идеи, которые являются фиксированными системами, но на самом деле, эта система имеет высокую изменчивость, и именно игроки, организованные вокруг мяча, устанавливают стиль игры своими движениями в поле игры и своими созданиями пространства.



Начало игры

Для того чтобы идея дезорганизации соперника была эффективной, в зонах А и Б поля, в котором находится мяч, необходимо учитывать наличие большего количества игроков, т. е. то, что мы называем «численным превосходством». Выполнение коротких передач и большее количество игроков, расположенных рядом с мячом, позволят контролировать мяч и ситуацию, дойти до секторов противоположного поля (зона В и Г), близкого к зоне соперника. Также, для продвижения в зоне определения, изменение темпа мяча является ключевым, интенсивность, с которой мяч движется позволит преодолеть пространства, и таким образом, качественное улучшение 1 против 1, освобождение от опеки и вертикальные пасы в пространство приведут команду ближе к главной цели, забить гол.

Важность «восстановления» внутри команды является «высокого уровня»: это важный элемент, который необходимо развивать в процессе обучения, выбирая соответствующие элементы, позволяющие оптимизировать синергию игроков на игровом поле. Чтобы способствовать пониманию, трансцендентно, чтобы игроки имели в виду, что, теряя владение мячом, он должен быть восстановлен как можно скорее, то есть, что вся команда должна пытаться восстановить мяч, и что форварды должны первыми это сделать. Таким образом, возможные сценарии контратак или неблагоприятные ситуации со стороны команды соперника, которые, в условиях плохого расположения игроков в пространстве, увеличат вероятность завершения атаки возле наших ворот, а также увеличат возможность совершения гола. Также, чем быстрее восстановится мяч, тем выше будет возможность продолжить нахождение в зоне определения. Высокий блок и совместное действие игроков позволит чтобы желание немедленного восстановления мяча стало непосредственной реальностью, которая позволит оптимизировать перераспределение и положение команды на основе той же цели: снова владеть мячом, чтобы наслаждаться игрой и забивать голы.



Если мы не владеем мячом значить что бы бегаем, а нам не нравится бегать. Нам нравится играть в футбол, делать пасы. Эта внутренняя энергия, которая даёт тебе намерение является та, которая, при потере мяча, заставляет тебя постоянно желать пойти за ним, где бы ты не находился. Роль тренера заключается в организации этого способа **восстановления мяча** как можно скорее. В тот момент, когда мы его теряем, как мы себя организовываем для его немедленного восстановления. Если мы смогли внушить нашим игрокам, что мяч является тем, что делает нас сильными, значить мы сделали огромный шаг (Seirul·lo, 2015 год, http://www.motricidadhumana.com/entrevista_Paco_Seirul_lo_su_metodologia_pasado_presente_futuro_mayo_2015.pdf .

Какие элементы следует объяснять и предлагать игрокам в связи с восстановлением мяча?

Как уже упоминалось, при потере мяча, должно преобладать чувство команды, цель состоит во восстановлении мяча. То есть, не только игрок, который потерял мяч, сами товарищи по команде, которые ближе всего к зоне мяча, должны оказать давление на ближайшего игрока, а. С другой стороны, дальние игроки находятся в промежуточном положении, чтобы избежать опеку «человека на человека». Игрок, находящийся в промежуточном положении, должен быть в состоянии покрыть линию паса и/или наблюдать за двумя игроками, на которых может быть сделан прессинг, в случае возможности передачи мяча одному из них, если он замедлит в моменте получения мяча. Также, дальние игроки (например, защитники), если мяч теряется в зоне, близкой к воротам команды противника, они должны постоянно наблюдать для быстрого действия, если понадобится.

Как и в попытке восстановления мяча, так и при владении мячом, важно подчеркнуть концепцию «наступательного наблюдения», то есть в случае внезапной потери мяча, чтобы этот переход не генерировал неправильное расположение в пространстве, например: в случаи потери мяча, длинный пас за спиной, может создать возможный сценарий случая гола команды соперника, для этого важно, чтобы игроки которые за мячом постоянно внимательно следили за развитием игры, знали где мяч находится, а



также то, что происходит вокруг него. Если было выполнено правильное передвижение мяча, все игроки будут находиться в правильной позиции, потому что они все вместе передвигались вокруг мяча. Скорее всего, эти наступательные наблюдения, появятся, так как вся команда будет вокруг мяча и в ситуациях немедленного прессинга, в промежуточных или в ситуациях наблюдения едва делая какие-либо движения.

Именно здесь, положение "вне игры" занимает ведущую роль в нашей идентичности игры, оно является основным элементом регламента, который мы должны улучшить через его тренировку. В этом смысле синхронизация организованной обороны на разных этапах игры позволит оптимизировать этот аспект. Понимая офсайд как тактику переупорядочения команды, Лилло (2016) заявил, что лучшая книга, написанная о тактике, это регламент. Таким образом, он относится ко всему, что происходит, и то, что нужно такой игре, как футбол. То есть, если команда во владении мячом находится в противоположном поле, в зоне В или Г, то расстояние между защитниками и вратарём будет отмечено офсайдом, и будет важно воспользоваться этой ситуацией, которая позволит нам продолжать держать мяч в зонах, далёких от наших ворот.

Для этого, кроме расстояния между товарищами по команде, вратарь должен иметь хорошее управление ногами, и, прежде всего, играть на передней позиции, то есть, ближе к центральным защитникам, сокращать пространство между ним и защитниками. Другими словами, наблюдение как элемент для восстановления мяча также важен для вратаря, который должен предвидеть возможные длинные пасы команды противника, передвинуться вперёд, чтобы благоприятно завершить и начать снова с владением мячом.

После немедленной потери мяча Кано Морено (2010) приносит нам несколько элементов, которые нужно принять во внимание в отношении с оборонительной организацией:

- Попытаться восстановить мяч сразу после потери, избегая связи в пространствах, противоположных месту, в котором он потерялся.
- Предотвратить возможность создания благоприятных условий атаки командой противника.
- Избежать полного преодоления первой группы нападающих, особенно в пространствах вблизи продольной оси.
- Аннулировать непосредственные возможности прогрессии со стороны противоположной команды путём преследования владельца мячом и потенциальных получателей.
- Немедленная предрасположенность к изменению роли.
- Воля устойчиво и систематично оказывать давление на нечётных и чётных. "Желание Мяча" является нашим толчком.
- Ответственность, осведомлённость о том, что, если меня обошли я ставлю в опасность моих остальных товарищей.
- Мастерство вариантов нападения во всех конкретных позициях.
- Солидарность, чувство постоянной оборонительной помощи.



- Осознание обороны как коллективная деятельность.
- Мастерство сдерживающих траекторий во время подхода для преследования игрока.
- Оценка глубины обороны, имея в виду продольную ось поля.
- Запрещение проникновений, превышающих последнюю оборонительную линию (Кано Морено, 2010, стр. 8).

Вообще говоря, есть несколько основ, которые взаимодействуют в моментах без мяча, также и как в моментах владения мячом:

- **Научить смотреть**

Смотреть позволяет нам предвидеть, то есть, информировать себя заранее о том, что наши товарищи и наши противники делают. Это позволяет предвидеть непредвиденные действия и, следовательно, избегать ненужных ошибок.

- **Хорошо ориентироваться/располагаться: оптимально располагаться и позиционироваться, понимается с двух сторон:**

Коллективная ориентация: какую ориентацию мы хотим дать различным игровым ситуациям, которые возникают в матче по отношению к понятиям пространства и времени?

Ориентация игрока: куда направлено намерение? Какую позиционную информацию она предлагает? и что годится для общения с ним?

- **Профили:** каждый игрок должен корректировать положение и расположение своего тела в любой момент в зависимости от позиции мяча, товарищей по команде и противников, чтобы лучше видеть и понимать все, что происходит.
- **Направленность:** какое направление мы дадим нашей игре по отношению к каждой игровой ситуации и пространствам, которые должны создать, занять и использовать, с целью генерирования определенного превосходства.

Также, игроки будут иметь ряд функций в **фазе восстановления:**

- Давить на игрока, владеющего мячом.
- Перекрывать каналы связи.
- Позиционировать себя на промежуточных линиях.

Damunt и Guerrero (2016) выражают, что игроки действуют на основе двух пространств: одного социально-аффективного и другого связанного с ответственностью игрока по



отношению к модели игры, предложенной тренером, и что он будет иметь в качестве ориентира зоны и коридоры, упомянутые выше. В первой группе пространств мы говорим о тех, которые занимает игрок по отношению к мячу и его товарищам (организация пространства). Именно, аффективное взаимодействие его с ними, и неопределённость, что это вызывает. Согласно с Seirul-lo (2004), элементы и игроки в игре провоцируют «аффективность», и она проявляется согласно возможностям для связи.

В статических пространствах игрок будет иметь в виду цели команды, а также их линию в зоне и коридоре, который бы занимал в то время. Это местоположение определяется игровой моделью. То есть пространственные ориентиры для игрока в этом случае будут гораздо более стабильными, чем в предыдущем случае. Кроме того, социально-аффективные (динамические) пространства всегда взаимодействуют внутри статических, которые имеют специфические особенности.

В рамках расположения игроков в пространстве во время восстановления возникает защита зоны, которая представляет собой коллективную опеку, где структурированные и расположенные игроки в своих позициях перемещаются в соответствии с рядом параметров отношений:

- Смысл существования заключается в сотрудничестве и его основа — это защита.
- Первая цель – мяч и движение обороны в зависимости от того, где он находится. Игроки ориентированы на мяч, который определяет позицию.
- Координация движений между игроками. Внутреннее общение имеет важное значение.

Упомянуты концепции разделения функций, баланса между линиями и оборонительных движений всех игроков.

Теперь, в соответствии с необходимостью немедленного восстановления мяча, следует отметить, что на концептуальном уровне «давление» или прессинг является прямым следствием правильного применения зональных коллективных принципов, которые происходят во все времена под эмоционально-волевой предрасположенностью в погоне за восстановлением мяча.

1-Уменьшить игровое пространство по ширине и длине

- a) Применить "прессинг в боковых зонах", так как у нас есть помощь боковых линий и единственный выход это в направлении нашего прессинга (снижение ширины).
- b) "Продвигаться с оборонительной линией до уровня средней линии", и достичь хорошего баланса между линиями (сокращение длины).
- c) Применить тактический ресурс «вне игры» (сокращение длины).

2- Создание численного превосходства вокруг игрока, владеющего мячом

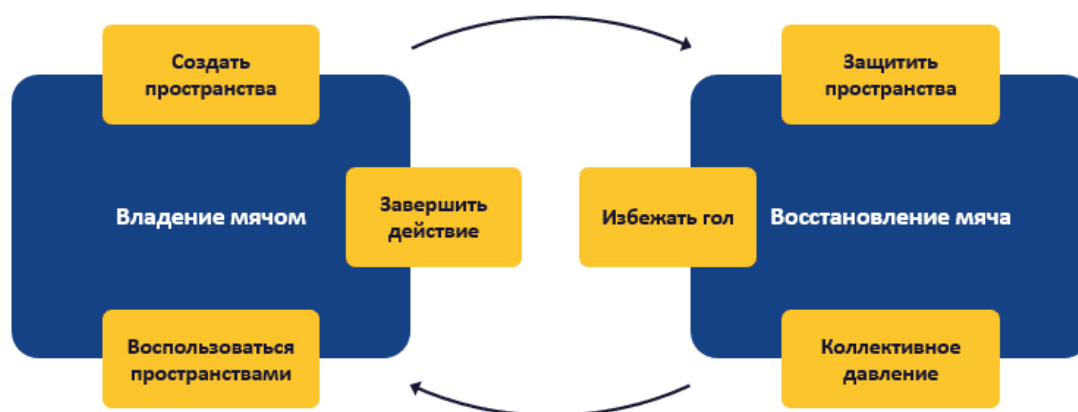


- а) Прессинг на потенциальных приёмников мяча: таким образом вы сможете предвидеть, и вам не придётся бежать за мячом.
- б) Прессинг на приёмника мяча, прежде чем он его получит и сможет контролировать.

3- Роль и ответственность игроков, находящихся дальше от мяча.

- а) Нейтрализовать пространство между линиями и соперников, которые будут находиться в нём.

Рисунок 5: Непрерывная динамика игры



Источник: Собственная разработка на основе Corberán, (2014).

Во время тренировочного процесса или на соревнованиях возникают различные ситуации, в которых спортсмены должны эффективно реагировать, как индивидуально, так и коллективно. При рассмотрении различных фаз и игровых ситуаций, через которые проходит команда, важно, чтобы игроки идентифицировали себя с коллективной синергией, в которой различные зоны и коридоры поля всегда бы были правильно заняты. То есть, чтобы провести свободную игру, нужно будет понять футбол как целое, как спорт динамичного нелинейного взаимодействия. Для этого, с точки зрения идентичности ФК Барселона, считается необходимым думать о мяче, как о основной оси, для оптимальной коллективной функциональности, через неустанный поиск создания новых пространств, чтобы их занять, используя постоянную мобильность команды, и делиться маленькими обществами между товарищами (внутренняя связь). Таким образом, будет формироваться чисто коллективное тактическое поведение, в котором реляционная и социально-аффективная сфера человека спортсмена будет развиваться через межличностную и межгрупповую коммуникацию. Тренер должен иметь подход к этой интеграции через преференциальные ситуации симуляции, учитывая потребности игроков, погруженных в игру. По словам Menaut:

интеллектуальное поведение во время игры будет результатом не только простой сенсорно-моторной деятельности, но и когнитивной деятельности, которая может быть определена как соединение помех происходящих из игры и компенсаций, предоставляемых игроком, являясь тактическим интеллектом не только оптимальной адаптацией к определенным условиям в игре; но и поиском разнообразия и новизны игроками (Menaut, 1992, стр. 26).

В заключении мы считаем, что лучшим способом для получения положительных результатов, будет, владение мячом больше и лучше противника (Морено, 2013), тем самым увеличивая владение, положение и позицию вблизи финишных зон. Всегда следует иметь в виду, что в процессе, в котором возникает игровая модель, она страдает колебаниями, и это постоянно меняется, так как отношения не выражаются в линейных терминах: то есть синергия и поведение постоянно меняются (Guindos, 2015). Для этого важно иметь в виду нашу историю, то есть, продолжить наследие, и вклад которое тренеры, такие как Руис, Кройф, Михельс, Гвардиола, среди других сделали в эту уникальную и особую идею мышления, чувства и наслаждения футболом.

Рисунок 6: Элементы, которые следует учитывать при построении игровой модели



Источник: Собственная разработка на основе Кройфа, 2012.



Ссылки

Cano Moreno, O. (2010). *El modelo de juego del F.C Barcelona: una red de significados interpretada desde el paradigma de la complejidad*. A Coruña: Mc Sports.

Corberán, C. (2014). Fútbol, un sentir particular. En **Gómez, P.** (2014) *El fútbol ¡NO! Es así. ¿Quién dijo que estaba todo inventado?* España: Futbol del Libro: www.futboldellibro.com

Cruyff, J. (2012). *Fútbol, mi filosofía*. España: Ediciones B.

Damunt y Guerrero (2016). *Conferències: La metodologia, la base de la formació. Sena nit de l'entrenador*.

Dauids, K. Button C., & Bennet, S. (2008). *Dynamics of Skill Acquisition. A Constraints-Led Approach*. Champaign: Human Kinetics

Guindos, D. (2015). *Construcción metodológica del modelo de juego. Nadie sabe nada. Una visión sistémica*. España: Futbol del Libro: www.futboldellibro.com

Lillo, J. M. (2016). En: **Livio Contessotto** (29 de abril de 2016). *Conferencia para entrenadores*. [Youtube]. Взято из: <https://www.youtube.com/watch?v=w8ytM6vavxc&app=desktop>.

Menaut, A. (1992). *Estructuras cognitivas y lógica de la acción de juego*. Revista *Kirola Ikertuz*, vol. 5, pp. 25-45.

Moreno, R. (2013). *Mi receta del "4-4-2". Reflexión, desarrollo y aplicación práctica desde una visión de este sistema*. España: Futbol del Libro: www.futboldellibro.com

Passos, P. Araújo, D., Dauids, K., & Shutleworth, R. (2008). *Manipulating constraints to train decision making in rugby union*. International Journal of Sports Science and Coaching, 3(1), 125-140. doi:10.1260/174795408784089432

Ruipérez, C. (14 de noviembre de 2018). "Si tú tienes el balón, tú mandas". *La Vanguardia* [versión digital]. Взято из: <https://www.lavanguardia.com/deportes/20181114/452917657958/si-tu-tienes-el-balon-tu-mandas.html>

Seirul-lo, F. (2004). *La estructura socio afectiva; configuradora del concepto equipo*. Barcelona: Apuntes Máster Profesional en Alto Rendimiento; Deportes de Equipo. (C.E.D.E.) - INEFC-Barcelona. Universitat de Barcelona.

Seirul-lo, F. (2015). La metodología de Paco Seirul-lo. Pasado, presente y... ¿futuro? Entrevista por Fernando Palomo. Взято из: <http://www.motricidadhumana.com/entrevista-Paco-Seirul-lo-su-metodologia-pasado-presente-futuro-mayo-2015.pdf>

