



Þjálfarráðstefna Knattspyrnuþjálfarafélags Evrópu í Tyrklandi 16. - 20. október 1993

Erindi Andy Roxburgh

Knattspyrna í dag; yfirlit

Byrjað á að vitna í leik Brasilú og Þýskalands í Bandaríkjunum í sumar.

1. Breytilegur leikstíll:
 - formúlu-knattspyrna (prósentuleikur)the way of forward
2. Viðhorfsbreytingar
 - breyta lögum til að bæta leikinn
3. Breytingar á leiknum og umgjörð hans
 - aðlagist eða deyið

Leikur Brasilúumanna:

- +
- margar sendingar og svo látið vaða
- svæðisvörn
- hraðabreytingar
- breytileg tækni
- hugmyndaflug, áræði
- líkamlegur styrkur
- skásendingar
- leiftursnögg hugsun

-

- andlegur styrkur
- þol
- varnarleikur
- pressuvörn

Leikur Þjóðverja

- +
- agi
- lesa leikinn (komast inn í sendingar, skyndisóknir)
- beinar stungusendingar, skáhlaup
- halda bolta
- andlegur styrkur
- sterkir í loftinu

-

- fyrirsjánlegur leikur
- klaufalegir í tæklingum
- veikir gegn hreyfanlegri miðju



ástríðufull list - passionate art



Aðdráttarafl knattspyrnunnar í dag

Leiðir til að gera leikinn áhugaverðari:

-lagabreytingar

-innspörk í stað innkasta. Ef það er gert, á að halda rangstöðureglunni.

-bráðabani

-12 m. fjarlægð í aukaspyrnum

-engar óbeinar aukaspyrnur

-stutt horn (færri skot á mark en í löngum hornum)

-leiktími: tillaga:

-virkur leiktími 2x40 mín. Dómari tekur ekki tímann.

-þrjú stig fyrir sigur í undankeppnum og 4 stig fyrir þrjú mörk eða fleiri

-afnema jafntefli

tillaga:

-framlenging:

5:5 auka markmanna, + 3 varamenn, engin rangstaða. Ef ennþá er jafnt, þá bráðabani

Til umhugsunar:

-viðhorfsbreyting

-skipulagsbreyting

-lagabreyting

Breytingar á uppbyggingu leiksins

-margir ungir leikmenn

-þjálfunaráætlanir fyrir unglínga

-virðing fyrir þjálfun

-þjálfaramenntun

-tækni og leikni í stað formúlufótbolta

-janfar og spennandi deildakeppnir

-fullnægjandi aðstæður

-góð stjórn og umgjörð (mjög mikilvægt)

Lokaorð

-knattspyrna er skemmtilegri ef boðið er upp á fjölbreytilegan leikstíl

-jákvæð viðhorf

-fjárfesta í unglíngum og þjálfaramenntun

Jean-Paul Sartre:

"Góð sending á lélegan leikmann er léleg sending."



Erindi Andy Roxburgh

Listin að skora mörk

Hvað óttast markmenn mest?

- skot beint á sig
- lágur fyrirgjafir
- háar fyrirgjafir á fjærstöng
- föst leikatriði
- táskot
- skot sem breyta um stefnu af öðrum leikmönnum

Hvað óttast varnarmenn mest?

- að tapa bolta í vörn
- stungusendingar í eyður
- föst leikatriði
- að leikið sé á þá
- veggspil
- hið óvænta

Hvers vegna bregst markaskorurum bogalístin?

- þeir eru of einfaldir
- þeir eru óhitnir
- þeir hafa slæma tímasetningu
- þeir eru ekki nógu fljótir
- þeir bregðast við líkamlega atlögu

Hvernig eru mörk skoruð?

- eftir fyrirgjafir
- eftir sendingu til baka frá endamarkalínu (auðveldast)
- elta bolta og skjóta (næst auðveldast)
- föst leikatriði
- vegg/-þríhyrningsspil
- fráköst

Hvaðan eru mörk skoruð?

- 15-30% úr markteig
- 45-55% af 6-11 m. færi
- 15-30% af 11-16 m. færi
- 10-20% af 16 m. færi og lengra

25% marka eru skoruð í efsta fjórðung marksins

60% marka eru skoruð í neðsta fjórðung marksins

15% marka eru skoruð í mitt markið (helming þess)

Skotæfingar

1. 4 leikmenn í tvöföldum vítateig. Þeir fá sendingar frá köntunum, snda 1-2 sendingar á milli sín og skjóta svo
2. Leikmenn reka boltann af 20 m. færi og skjóta og þá fer næsti af stað. Eins mörg skot og hægt er á 1 mín.



3. Fyrirgjafir

4. 4:4 + 4 á köntunum + 2 við hlið hvors marks



Hvenær eru mörk skoruð? (sálfræðilega hliðin)

- lið er viðkvæmt rétt eftir mark (eigið mark)
- mark rétt fyrir hlé er sálfræðilega slæmt/gott
- þegar lið missir forskot í jafntefli
- mörk skoruð seint í leiknum
- mörk skoruð fljótt í leiknum

Markaskorarar þurfa að:

- vera vakandi
- hugsa einfalt
- vera áreiðanlegir
- vera markaskorarar!

Sagan um Mc Coist og strákinn sem tæklaði hann

Umræður:

Aðspurður kvaðst Roxburgh myndi breyta skotæfingum eftir leikstíl. Hann mælti með æfingunni 4:4 með menn á línunum, hámark 4 sendingar þá skot. Leikið í 5 mín, þá skipt. Mikill hraði.



Erindi Sepp Piontek

Samanburður á þróun leikkerfa

Hann tók fyrir leikkerfið 3-5-2. Sagði að ekki væri hægt að segja hvaða leikkerfi væri best. Aðalatriði væri hæfileikar þeirra leikmanna sem leika hverju sinni og einkenna kerfin.

Leikkerfi eru grunnskipulag sem leikaðferðir byggjast á.

Hann sagði að Danir hefðu verið fyrstir til að leika 3-5-2 á alþjóðavettvangi í Frakklandi 1984. Ástæðan hafi verið sú að Danir áttu marga góða miðjumenn en færri góða varnarmenn.

Kostir við 3-5-2:

- orkusparnaður (minni hlaup, minni kraftur o.s.frv.).
- andstæðingar eru stöðvaðir fyrir (framar á vellinum
- leiðin að hinu markinu er styttri
- fleiri sendingamöguleikar

Vængmenn verða að geta verið varnarmenn, útherjar og tengiliðir. Þetta getur verið ókostur.

Á móti kemur að kerfið býður upp á meiri möguleik á færslum á innri miðjumönnum þremur. Þeir geta tekið stöður liberos, skipt um kant og verið ýmist sóknar- eða varnarmenn.

Hlutverk sóknarmanna er svipað og í 4-4-2

EM 1984 og 1992 voru þær keppnir þar sem miðjumenn skoruðu flest mörkin vegna þess að sóknarmenn voru notaðir til að opna fyrir miðjumönnum.

Ókostir 3-5-2

Kanttengiliðir þurfa að vera leiknir, duglegir, viljugir, hafa gott þrek en þetta er oft erfitt að finna í dag.

Það myndast eyður á köntunum, sérstaklega ef kantmenn eru ekki nógu góðir.

Ef leikið er á miðjuna er hætta fyrir vörnina

Ef mótherjinn bætir sóknarmanni við skapast hætta fyrir lið sem eru taktískt slök eða hafa ekki réttu leikmennina.