

NOGOMETNA ZVEZA SLOVENIJE
Trenerska šola prof. Branko Elsner
DIPLOMA UEFA PRO

**RAZVOJ MODELA IGRE ROBERTA DE ZERBIJA (2020–2025) IN VPELJAVA
NJEGOVIH NAČEL V IGRO MLADINSKE EKIPE NK KRKA**

DIPLOMSKO DELO

Avtor dela

JURIJ HOSTNIK

NOGOMETNA ZVEZA SLOVENIJE
Trenerska šola prof. Branko Elsner
DIPLOMA UEFA PRO

**RAZVOJ MODELA IGRE ROBERTA DE ZERBIJA (2020–2025) IN VPELJAVA
NJEGOVIH NAČEL V IGRO MLADINSKE EKIPE NK KRKA**

DIPLOMSKO DELO

Mentor: Miloš Kostić

Recenzent: Iztok Kavčič

Član komisije: Aljaž Gornik

Avtor dela:

JURIJ HOSTNIK

Ljubljana, 2026

ZAHVALA

Iskreno bi se želel zahvaliti mentorju in recenzentu za podporo, spodbude in usmeritve, ki sem jih bil deležen med raziskovanjem in pisanjem tega dela.

Velika zahvala gre tudi moji družini in prijateljem, ki so mi pomagali z nasveti in me do zadnjega podpirali v moji želji, da zaključim izobraževanje.

Največja zahvala gre moji ženi, saj me je podpirala v najtežjih trenutkih.

Ključne besede

IZVLEČEK

Namen in predmet: V nalogi sem raziskoval model igre ekip trenerja Roberta De Zerbija med letoma 2020 in 2025 ter možnost vpeljave njegovih načel igre v igro mladinske ekipe NK Krka U19. Analiza modela igre se nanaša na vse faze igre z izjemo prekinitev.

Metodologija: V analizo sem naključno vključil šest tekem iz vsake izmed zadnjih štirih De Zerbijevih ekip. Za analizo sem uporabljal program Longomatch ter platformi WyScout in Transfermarkt. Slikovni prikaz modela igre in sestava vaj za vpeljavo v igro je bila izvedena s pomočjo programa TacticsManager. Izdelava vaj se je opirala na slovensko metodiko za učenje igre.

Rezultati in razprava: V fazi napada je bilo osnovno načelo vseh štirih ekip ustvarjanje prednostne situacije (razlaga v poglavju 2.1.3.1). V prehodih v napad so ekipe poskušale izkoriščati prednost v slabši postavitvi nasprotnika ob izgubljeni žogi. V prehodih v obrambo so poskušali s takojšnjim pritiskom proti igralcu z žogo ter s pokrivanjem za gol najnevarnejših igralcev. V fazi branjenja so se ekipe branile tako v bloku kot tudi s pritiskom. Na podlagi analize sem pripravil vaje za prenos obravnavanih načel v igro NK Krka U19.

Zaključek: V nalogi sem uspešno analiziral model igre De Zerbijevih zadnjih štirih ekip ter na podlagi analize pripravil nabor vaj za vpeljavo prepoznanih načel v igro ekipe NK Krka U19.

ABSTRACT

Purpose and subject: In this thesis, I examined the game model of teams coached by Roberto De Zerbi between 2020 and 2025, as well as the possibilities for applying his game principles to the youth team NK Krka U19. The analysis of the game model covers all phases of play except set pieces.

Methodology: I randomly selected six matches from each of the last four teams coached by De Zerbi. For the analysis, I used the Longomatch software and the platforms WyScout and Transfermarkt. The visual presentation of the game model and the design of training exercises intended for implementation in team play were created using TacticsManager. The development of the exercises was based on the Slovenian methodology for teaching the game.

Results and discussion: In the attacking phase, the fundamental principle for all four teams was the creation of superiority. In attacking transitions, the teams attempted to exploit the opponent's temporary disorganization following ball loss. In defensive transitions, they applied immediate pressure on the ball carrier while covering the most dangerous opponents toward the goal. In the defensive phase, the teams defended both in a block and through pressing. Based on the analysis, I designed exercises to transfer the examined principles into the play of NK Krka U19.

Conclusion: In this thesis, I successfully analyzed the game model of De Zerbi's last four teams. Furthermore, I prepared a set of training exercises to implement the identified principles into the game of NK Krka U19.

KAZALO VSEBINE

1	UVOD.....	13
1.1	PREDMET IN PROBLEM.....	14
1.1.1	MODEL IGRE.....	14
1.1.2	KONCEPT IZZIVANJA PRITISKA.....	16
1.2	CILJI IN HIPOTEZE	18
2	METODE	19
2.1	ANALIZA TEKEM	19
2.1.1	IZBOR TEKEM ZA ANALIZO	20
2.1.2	OBDELAVA TER ANALIZA PODATKOV IN TEKEM.....	21
2.1.3	POSTOPEK VIDEOANALIZE.....	21
2.1.3.1	POIMENOVANJE VZORCEV IN NAČEL V IGRI.....	22
2.2	IZDELAVA VAJ ZA PRENOS IDENTIFICIRANIH NAČEL V IGRO EKIPE NK KRKA U19	24
2.2.1	SLOVENSKA METODIKA UČENJA IGRE.....	24
2.2.2	ORODJA ZA IZDELAVO VAJ.....	26
3	REZULTATI IN RAZPRAVA	27
3.1	REZULTATI	27
3.1.1	IZSLEDKI ANALIZE TEKEM SASSUOLA.....	27
3.1.1.1	SASSUOLO PROTI MOČNEJŠIMA NASPROTNIKOMA.....	28
3.1.1.2	SASSUOLO PROTI ENAKOVREDNIMA NASPROTNIKOMA.....	29
3.1.1.3	SASSUOLO PROTI ŠIBKEJŠIMA NASPROTNIKOMA	30
3.1.2	IZSLEDKI ANALIZE TEKEM ŠAHTARJA.....	31
3.1.2.1	ŠAHTAR PROTI MOČNEJŠIMA NASPROTNIKOMA	32

3.1.2.2	ŠAHTAR PROTI ENAKOVREDNIMA NASPROTNIKOMA	33
3.1.2.3	ŠAHTAR PROTI ŠIBKEJŠIMA NASPROTNIKOMA	34
3.1.3	IZSLEDKI ANALIZE TEKEM BRIGHTONA	35
3.1.3.1	BRIGHTON PROTI MOČNEJŠIMA NASPROTNIKOMA	36
3.1.3.2	BRIGHTON PROTI ENAKOVREDNIMA NASPROTNIKOMA.....	37
3.1.3.3	BRIGHTON PROTI ŠIBKEJŠIMA NASPROTNIKOMA	38
3.1.4	IZSLEDKI ANALIZE TEKEM MARSEILLA	39
3.1.4.1	MARSEILLE PROTI MOČNEJŠIMA NASPROTNIKOMA.....	40
3.1.4.2	MARSEILLE PROTI ENAKOVREDNIMA NASPROTNIKOMA	41
3.1.4.3	MARSEILLE PROTI ŠIBKEJŠIMA NASPROTNIKOMA.....	42
3.2	RAZPRAVA	43
3.2.1	RAZLAGA REZULTATOV V KONTEKSTU RAZISKOVALNIH HIPOTEZ	43
3.2.2	NAČELA IGRE	45
3.2.2.1	FAZA BRANJENJA.....	46
3.2.2.1.1	BRANJENJE V NAPADALNI TRETJINI.....	46
3.2.2.1.2	BRANJENJE V SREDNJI TRETJINI	48
3.2.2.1.3	BRANJENJE V OBRAMBNI TRETJINI	50
3.2.2.2	FAZA NAPADA.....	51
3.2.2.2.1	IZIGRAVANJE PRITISKA	51
3.2.2.2.2	USTVARJANJE PREDNOSTNIH SITUACIJ	55
3.2.2.2.3	ZAKLJUČEVANJE NAPADA	62
3.2.2.3	PREHODI V NAPAD.....	65
3.2.2.4	PREHODI V OBRAMBO.....	67
3.2.3	VAJE ZA VPELJAVO DE ZERBIJEVIH NAČEL V IGRO NK KRKA U19.....	68

3.2.3.1	VAJE ZA VPELJEVANJ NAČEL IGRE PROTI PRITISKU	68
3.2.3.1.1	VAJE SITUACIJSKE TEHNIKE ZA VPELJEVANJE NAČEL IGRE PROTI PRITISKU	68
3.2.3.1.2	IGRALNE SITUACIJE ZA VPELJEVANJE NAČEL IGRE PROTI PRITISKU	70
3.2.3.1.3	IGRALNA OBLIKA 5:4 ZA VPELJEVANJE NAČEL IGRE PROTI PRITISKU.....	71
3.2.3.1.4	IGRALNA OBLIKA V+7:6 ZA VPELJEVANJE NAČEL IGRE PROTI PRITISKU	73
3.2.3.1.5	MOŠTVENA IGRA ZA VPELJEVANJE NAČEL IGRE PROTI PRITISKU	74
3.2.3.2	VAJE ZA VPELJEVANJE NAČEL IGRE PROTI BRANJENJU V BLOKU.....	75
3.2.3.2.1	VAJE SITUACIJSKE TEHNIKE ZA VPELJEVANJE NAČEL IGRE PROTI BRANJENJU V BLOKU	75
3.2.3.2.2	IGRALNE SITUACIJE ZA VPELJEVANJE NAČEL IGRE PROTI BRANJENJU V BLOKU	76
3.2.3.2.3	IGRALNA OBLIKA 5:3+V ZA VPELJEVANJE NAČEL IGRE PROTI BRANJENJU V BLOKU	78
3.2.3.2.4	IGRALNA OBLIKA 6:6+V ZA VPELJEVANJE NAČEL IGRE PROTI BRANJENJU V BLOKU	79
3.2.3.2.5	MOŠTVENA IGRA ZA VPELJEVANJE NAČEL IGRE PROTI BRANJENJU V BLOKU	80
4	ZAKLJUČEK.....	81
5	BIBLIOGRAFIJA	82
6	PRILOGE.....	84

KAZALO TABEL

Tabela 1: Seznam analiziranih tekem.....	20
Tabela 2: Izsledki analize tekem Sassuola proti močnejšima nasprotnikoma.....	28
Tabela 3: Izsledki analize tekem Sassuola proti enakovrednima nasprotnikoma.	29
Tabela 4: Izsledki analize tekem Sassuola proti šibkejšima nasprotnikoma.....	30
Tabela 5: Izsledki analize tekem Šahtarja proti močnejšima nasprotnikoma.	32
Tabela 6: Izsledki analize tekem Šahtarja proti enakovrednima nasprotnikoma.....	33
Tabela 7: Izsledki analize tekem Šahtarja proti šibkejšima nasprotnikoma.	34
Tabela 8: Izsledki analize tekem Brightona proti močnejšima nasprotnikoma.....	36
Tabela 9: Izsledki analize tekem Brightona proti enakovrednima nasprotnikoma.	37
Tabela 10: Izsledki analize tekem Brightona proti šibkejšima nasprotnikoma.....	38
Tabela 11: Izsledki analize tekem Marseilla proti močnejšima nasprotnikoma.....	40
Tabela 12: Izsledki analize tekem Marseilla proti enakovrednima nasprotnikoma.	41
Tabela 13: Izsledki analize tekem Marseilla proti šibkejšima nasprotnikoma.....	42

KAZALO SLIK

Slika 1: Dejavniki, ki prispevajo h gradnji modela igre. Povzeto po Plakiasu (2023).....	15
Slika 2: Značilno vabljenje nasprotnika v pritisk, pri čemer igralec z eno nogo pohodi žogo.	17
Slika 3: Faze igre, ki so zajete v analizi tekem.	19
Slika 4: Primer označbe ponavljajočega se vzorca s pomočjo programa LongoMatch.....	22
Slika 5: Vrste vaj po slovenski metodiki za učenje igre.	25
Slika 6: Prikaz uporabe programa Tactics Manager.....	26
Slika 7: Prikaz uporabe povezovalnega igralca za podajo do prostega igralca.....	31
Slika 8: Prikaz vabljenja v pritisk v okviru koncepta izzivanja pritiska.....	35
Slika 9: Prikaz visokega pritiska 1:1 – bočna branilca bočne branilce na večji razdalji.	39
Slika 10: Prikaz branjenja s pritiskom 1:1 v napadalni tretjini.	46
Slika 11: Prikaz branjenja s pritiskom 3:2 s številčnim primanjkljajem.	47
Slika 12: Prikaz branjenja s pritiskom z usmerjanjem na stran.	48
Slika 13: Prikaz branjenja v srednji tretjini - prehod iz bloka v pritisk 1:1.	49
Slika 14: Prikaz branjenja v kazenskem prostoru – ŠP v zadnji liniji in branjenje 1:1.	50
Slika 15: Prikaz izigravanja pritiska mož na moža - podaja v prostor za igro 2:2.	52
Slika 16: Prikaz izigravanja pritiska mož na moža - ustvarjanje številčne prednosti 2:1.	53
Slika 17: Prikaz načela povezovalni igralec-prosti igralec.....	54
Slika 18: Prikaz izigravanja pritiska 3-2 (igra 2:1 v sredini).....	55
Slika 19: Prikaz načela izzivanja pritiska.....	56
Slika 20: Prikaz ustvarjanja prednostne situacije z izzivanjem pritiska mož na moža.....	57
Slika 21: Prikaz ustvarjanja SP z napadanjem globine BB ali ZV.....	58
Slika 22: Prikaz rotacije igralnih mest (3-2) in ustvarjanje številčne prednosti 3:2 v sredini	59
Slika 23: Prikaz rotacije igralnih mest (3-2) in ustvarjanje igre 1:1 na strani.	60
Slika 24: Prikaz podaje v medprostor in ustvarjanje igre 2:2.....	61
Slika 25: Prikaz zaključevanja napada s strani po vtekanju v globino.	62
Slika 26: Prikaz predložka s strani po podvajanju KN z nasprotnikovim KN.....	63
Slika 27: Prikaz ustvarjanja in izkoriščanja prostora v zaključku napada skozi sredino.....	64

Slika 28: Prikaz prehoda v napad ob številčni premoči ob osvojeni žogi.	65
Slika 29: Prikaz ohranitve posesti, ko ob odvzeti žogi ekipa ni v PS v nasprotnikovi zadnji liniji. .	66
Slika 30: Prikaz prehoda v obrambo po izgubljeni žogi.	67
Slika 31: Prikaz vaj situacijske tehnike za učenje igre proti pritisku.	69
Slika 32: Prikaz igralne situacije za učenje igre proti pritisku.	70
Slika 33: Prikaz igralne oblike V+5:4 za učenje igre proti pritisku.	72
Slika 34: Prikaz igralne oblike V+7:6 za učenje igre proti pritisku.	73
Slika 35: Prikaz vodene igre za vpeljavo načel igre proti pritisku.	74
Slika 36: Prikaz vaj situacijske tehnike za učenje igre proti branjenju v bloku.	76
Slika 37: Prikaz igralne situacije za učenje igre proti branjenju v bloku.	77
Slika 38: Prikaz igralne oblike 5:3+V za učenje načel igre proti branjenju v bloku.	78
Slika 39: Prikaz igralne oblike 6:6+V za učenje igre proti branjenju v bloku.	79
Slika 40: Prikaz vodene igre za učenje igre proti branjenju v bloku.	80

SEZNAM KRATIC

- 1 – Vratar
- 10 – Sprednji vezni igralec
- 11 – Levi krilni napadalec
- 2 – Desni bočni branilec
- 3 – Levi bočni branilec
- 4 – Desni srednji branilec
- 5 – Levi srednji branilec
- 6 – Desni zadnji vezni igralec
- 7 – Desni krilni napadalec
- 8 – Levi zadnji vezni igralec
- 9 – Srednji napadalec
- BB – Bočni branilec
- KN – Krilni napadalec
- KP – Kazenski prostor
- MP – Medprostor
- NT – Napadalna tretjina
- OT – Obrambna tretjina
- P-P – Načelo povezovalni igralec-prosti igralec
- PS – Prednostna situacija
- SB – Srednji branilec
- SN – Srednji napadalec
- ST – Srednja tretjina
- SV – Sprednji vezni igralec
- ŠP – Številčna premoč
- V – Vratar
- ZL – Zadnja linija
- ZV – Zadnji vezni igralec

1 UVOD

Roberto De Zerbi je nogometni trener, ki trenutno vodi člansko ekipo Olympique Marseille (Marseille). Rodil se je leta 1979 v Italiji, kjer je preživel večino svoje igralske kariere. Preden je prvič zaigral v tujini, je v desetih letih igranja v Italiji zamenjal enajst klubov. Po nekaj letih igranja v romunskem Cluju se je leta 2013 vrnil v Italijo, kjer je kmalu po prihodu tudi zaključil kariero v ekipi AC Trento. Takoj je začel s trenerskim udejstvom v četrtoligašu US Darfo Boario in se že leto za tem kot glavni trener pridružil klubu Calcio Foggia, ki je v tistem obdobju nastopal v tretji italijanski ligi. Po prvi sezoni, ki jo je njegova ekipa končala na 7. mestu, je bila ekipa v drugi sezoni z drugim mestom v končni razvrstitvi rezultatsko še uspešnejša, kar mu je s prestopom v Palermo odprlo vrata drugega kakovostnega tekmovanja v Italiji. V klubu US Palermo je deloval le slabe tri mesece. Leta 2017 je postal glavni trener prvoligaša Benevento Calcio, ki ga je prevzel po seriji 10 zaporednih porazov. Rezultatsko krivuljo je uspel nekoliko dvigniti, a je njegova ekipa na koncu sezone kljub temu zasedla zadnje mesto. Njegova trenerska pot se je nato začela strmo vzpenjati, ko je leta 2018 prevzel vodenje ekipe US Sassuolo Calcio (Sassuolo), s katero je razmeroma uspešno tekmoval v italijanski Serie A (najvišja raven tekmovanja), kjer je ekipa v treh sezonah enkrat zasedla 11. ter dvakrat 8. mesto. Leta 2021 je prvič kot trener zapustil Italijo in se pridružil ukrajinski ekipi Šahtar Donetsk (Šahtar). Ko je bilo prvenstvo sredi sezone zaradi vojne prekinjeno, je njegova ekipa zasedala prvo mesto. Leta 2022 je postal trener angleške prvoligaške ekipe Brighton & Hove Albion (Brighton), kjer se je s svojim delom dokončno uveljavil kot eden vodilnih nogometnih strokovnjakov na svetu, kar mu v intervjuju priznava tudi Pep Guardiola (2023), ki je v sezonah, ko je De Zerbi vodil Brighton, osvojil nagrado za najboljšega trenerja angleške prve lige: »Roberto De Zerbi je eden najvplivnejših trenerjev zadnjih dvajsetih let«. Po dveh sezonah v Angliji, ko je njegova ekipa obakrat preseгла pričakovanja (6. in 11. mesto), se je leta 2024 preselil v Francijo, kjer je prevzel ekipo Marseille, ki jo vodi še danes. Klub je sezono pred njegovim prihodom zasedel 8. mesto na lestvici, medtem ko je v naslednji sezoni osvojil drugo mesto (Transfermarkt, 2025).

De Zerbijevi največji tekmovalni dosežki so uvrstitev iz tretje v drugo italijansko ligo z ekipo Calcio Foggia, uvrstitev v polfinale italijanskega pokalnega tekmovanja Coppa Italia z ekipo Sassuolo,

osvojitve ukrajinske superpokalne lovorike ter uvrstitev v evropska tekmovanja z Brightonom (SoccerTutor, 2024). Čeprav gre za enega najvplivnejših trenerjev zadnjih dvajsetih let (Guardiola, 2023), o njem ni moč najti veliko strokovne literature. Poleg nekaj poljudno – strokovnih člankov (Analyst, 2024) lahko na spletnem portalu YouTube najdemo tudi nekaj kratkih videoanaliz ter predstavitev njegovega modela igre (Miller, 2023). Še najbolj se strokovni literaturi približa knjiga založbe SoccerTutor, ki podrobneje opisuje njegov metodološki pristop ter izbor vaj za trening (SoccerTutor, 2024). Ker je glede na predstavljeno pot De Zerbi s svojimi ekipami večinoma dosegal ali presegal rezultatska pričakovanja in ker o njem še ne obstaja kakovostna strokovna literatura, želim v tem diplomskem delu v ospredje postaviti njegov pristop k nogometni igri, ki se po mojih opažanjih pomembno razlikuje od večine drugih nogometnih trenerjev.

1.1 PREDMET IN PROBLEM

V tej diplomski nalogi je glavni predmet preučevanja model igre De Zerbijevih zadnjih štirih ekip. Pri opredelitvi modela igre v nalogi si pomagam z definicijo dr. Elsnerja, ki ga opiše kot organizirano sodelovanje igralcev v vseh fazah nogometne igre (2004), definicijo avtorjev Bordonau in Villanueva, za katera je model igre nabor načel v igri v fazi branjenja, fazi napada ter v prehodih v napad in v obrambo (2018) ter opredelitev Plakiasa (2023), ki se v svojem raziskovalnem delu nanaša na 17 najkakovostnejših člankov in monografij na temo modela igre v nogometu. Namen te naloge je s preučevanjem videoposnetkov tekem De Zerbijevih ekip prispevati k bogatenju slovenske literature na področju preučevanja sodobnih smernic v nogometu ter hkrati z izdelavo zbirke vaj okrepiti vlogo slovenske metodike za učenje igre.

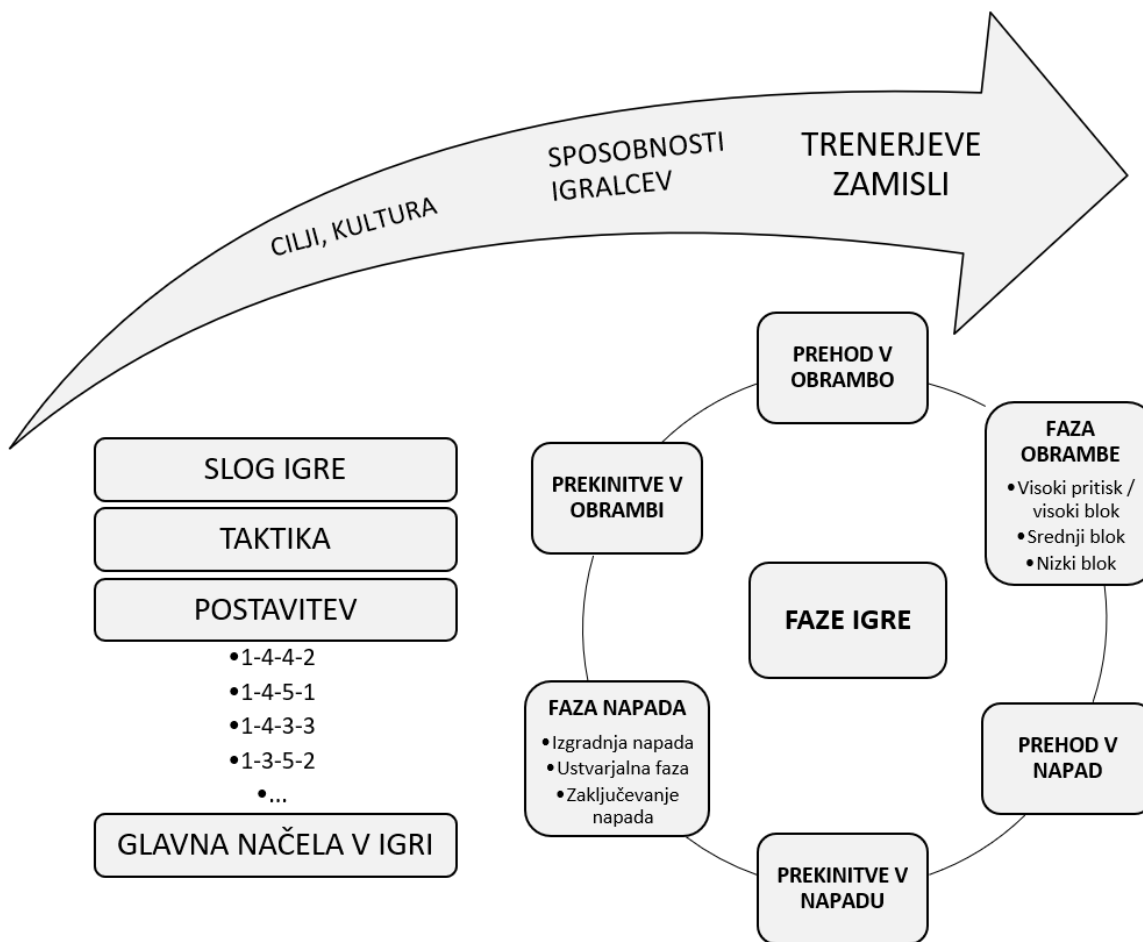
1.1.1 MODEL IGRE

Plakias (2023) v svojem delu ob iskanju skupnega imenovalca z definicijami v obravnavani strokovni literaturi model igre opredeli kot »okvir, ki zajema trenerjeve ideje, sposobnosti igralcev, kulturo, strukturo in cilje kluba ter celo kulturo države. Služi kot osnova za organizacijo ekipe,

treningov in individualnega razvoja igralcev ter obenem predstavlja jedro taktične periodizacije.«
Po Plakiasovo je model igre sestavljen iz šestih faz: faze napada, faze obrambe, prehodov v napad, prehodov v obrambo ter iz napadalnih in obrambnih prekinitev.

Fazo napada razdeli na izgradnjo napada, ustvarjalno fazo in zaključevanje napada. Glede na del igrišča, na katerem se ekipa brani, razloči tri podfaze tudi pri fazi branjenja: visoki pritisk ali visoki blok, srednji blok in nizki blok (Slika 1).

Slika 1: Dejavniki, ki prispevajo h gradnji modela igre. Povzeto po Plakiasu (2023).



Dejavniki, ki nato prispevajo k ustvarjanju modela igre so trenerjeve zamisli, ki se nanašajo na slog igre, taktiko, postavitev in na osnovna načela v igri. Dodatno na model igre vplivajo še sposobnosti igralcev, struktura in cilji kluba ter kulturno okolje (Plakias, 2023).

Na enak način je opredeljen tudi model igre v izobraževalnem sistemu Nogometne zveze Slovenije, le da je poimenovanje podfaz v fazi napada in v fazi obrambe nekoliko drugačno. Faza napada se deli na nizko cono (prva tretjina igrišča) – priprava napada od vratarja, srednjo cono (druga tretjina igrišča) – priprava napada in visoko cono (tretja tretjina igrišča) – zaključek napada. Podobno velja za fazo obrambe, ki je ponovno razdeljena na tretjine igrišča in se deli na preprečevanje zaključka napada v nizki coni, preprečevanje priprave napada v srednji coni ter visoki pritisk in preprečevanje priprave napada od vratarja (Kavčič, 2023).

1.1.2 KONCEPT IZZIVANJA PRITISKA

V nalogi želim predstaviti in obravnavati tudi termin izzivanje pritiska (angl. *baiting pressing*). Pojav prvi opisuje analitik Jon Mackenzie (2023), ki ga takrat imenuje umetni prehodi (angl. *artificial transition*). Kasneje ga v svojih analizah povzemajo tudi drugi avtorji (Kijima, 2023; Hancock, 2023).

Mackenzie (2023) ta element v igri opiše kot umetnost ustvarjanja situacij, ki spominjajo na prehode v napad v času, ko ima ekipa žogo v svoji posesti. To se po njegovo doseže s privabljanjem pritiska (Slika 2) in s prostorsko prednostjo. Hancock (2023) ta način za ustvarjanje prednostne situacije v fazi napada opiše kot ustvarjanje prehodom v napad podobnih situacij s pomočjo podaj in gibanja igralcev, pri čemer sta ključnega pomena pravočasnost in hitrost.

Izzivanje pritiska je način ustvarjanja prednostne situacije v fazi napada, ki po izigranem pritisku s svojo hitro igro spominja na hitrost izkoriščanja prednostnih situacij v prehodih iz obrambe v napad. Pojav se začne v fazi napada, ko ima ekipa žogo. Če nasprotna ekipa že izvaja pritisk, potem ekipa sledi osnovnemu vzorcu za izigravanje pritiska. Če nasprotna ekipa pritiska ne izvaja, ga ekipa, ki ima žogo, poskuša izvabiti z različnimi manevri.

Ključni trenutek nastopi, ko ekipi uspe izigrati nasprotnikov pritisk, saj takrat običajno ekipa pridobi številčno prednost, ki jo mora s hitrostjo ter pravočasnostjo izkoristiti. V tem trenutku je

situacija na igrišču najbolj podobna prehodu v napad, zato ekipa začne zasledovati načela, ki zanjo veljajo v fazi prehodov v napad (Kijima, 2023).

Slika 2: Značilno vabljenje nasprotnika v pritisk, pri čemer igralec z eno nogo pohodi žogo.



Vir 1: Posnetek tekme Sassuolo : Milan, pridobljen na portalu Footballia.

Izzivanje pritiska je načelo, s katerim ekipa poskuša izkoriščati ranljivosti, ki jih prinaša branjenje s pritiskom. Če na primer nasprotnik izvede pritisk mož na moža, potem ekipa izkorišča številčno enakovrednost v nasprotnikovi zadnji liniji. Drugi primer je lahko pritisk z usmerjanjem, ki ekipi omogoča prostega igralca v bližini žoge. Takrat ekipa poskuša igrati v smeri številčne prednosti in ne v smeri, kamor jo nasprotnik usmerja s svojim pritiskom. Ključen element tega načela je sprememba ritma, ki mora slediti izigranemu pritisku.

1.2 CILJI IN HIPOTEZE

Glavni cilj diplomske naloge je ugotoviti, katera načela v igri zasledujejo ekipe Roberta De Zerbija ter kako se ta načela spreminjajo v odvisnosti od časa, okolja in kakovosti nasprotnika. Spremenljivko časa nadziram s tem, da so v analizo vključene tekme zadnjih petih let, kar omogoča spremljanje sprememb v tem obdobju. Kako na igro vpliva okolje, spremljam preko analize tekem štirih različnih klubov, ki jih je v tem obdobju vodil De Zerbi. Tretji preučevani dejavnik, ki je opazovan v tej nalogi, je vpliv kakovosti nasprotnika na igro, kar spremljam tako, da v analizo vključim tekme proti nasprotnikom, ki jih razvrstim v tri kakovostne razrede.

Cilj te naloge je tudi izdelava zbirke vaj za vpeljavo opisanih načel v igro slovenske ekipe, ki jo vodim v sezoni 2025–2026. Pri izdelavi vaj sledim smernicam slovenske metodike za učenje igre (Kavčič, 2023; Verdenik, 2022; Zupan, 2016), ki jih dopolnujem in prepletam s svojimi prilagoditvami in spoznanji iz dosedanjega trenerskega udejstvovanja doma in v tujini.

Z opravljenim preučevanjem tekem štirih De Zerbijevih ekip želim potrditi ali ovreči naslednje hipoteze (H):

- H1: Vse ekipe zasledujejo ista načela v igri.
- H2: Igralne postavitve se v De Zerbijevih ekipah lahko spreminjajo.
- H3: Različne igralne postavitve ne vplivajo na model igre.
- H4: Vse ekipe uporabljajo koncept izzivanja pritiska.
- H5: Vse ekipe poskušajo s hitrimi prehodi v napad izkoriščati prednost v postavitvi ob osvojeni žogi.
- H6: Na nasprotnikov udarec od vrat De Zerbijeve ekipe izvajajo visok pritisk mož na moža.
- H7: Vse ekipe se branijo tako v bloku kot tudi s pritiskom proti žogi.
- H8: Osnovna načela igre ekip so se skozi čas spreminjala.
- H9: Osnovna načela v igri ostajajo enaka ne glede na kakovost nasprotnika.
- H10: Načela igre, prepoznana v obravnavanem modelu, je mogoče prenesti v konkretne trenajzne vsebine skladno s smernicami slovenske metodike za učenje igre.

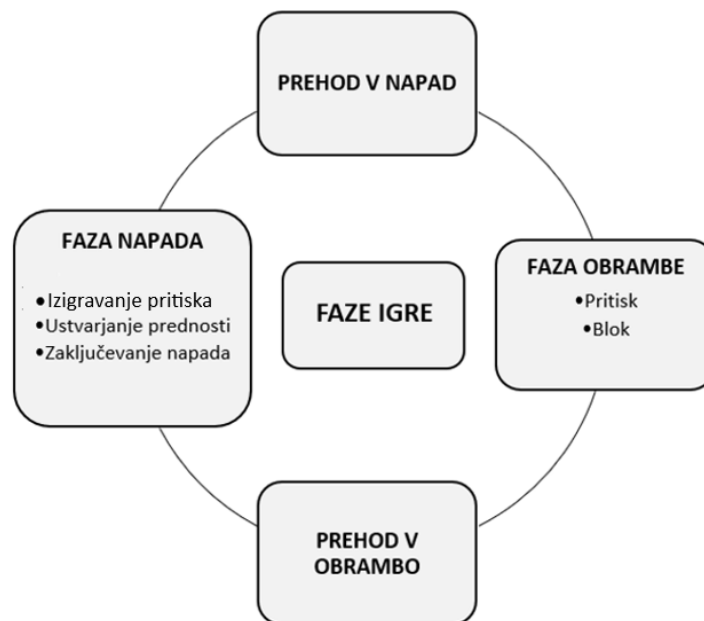
2 METODE

Raziskovanje v tej nalogi je razdeljeno na dva dela. Prvi del predstavlja analizo tekem, medtem ko drugi del predstavlja izdelavo vaj za prenos identificiranih načel v igro mladinske ekipe NK Krka. V nadaljevanju v tem poglavju poskušam natančno predstaviti postopke, programe ter vire, ki jih v okviru te naloge uporabljam pri raziskovanju ter prenosu ugotovitev v prakso.

2.1 ANALIZA TEKEM

V analizi tekem se opiram na nekoliko prilagojeno klasifikacijo faz igre, pri čemer v analizo ne vključujem prekinitev (Slika 3).

Slika 3: Faze igre, ki so zajete v analizi tekem.



Pri fazi branjenja v osnovi ločim podfazo branjenja v bloku in podfazo pritiska, pri čemer se lahko podfazi pojavljata na vseh delih igrišča (napadalna tretjina, srednja tretjina, obrambna tretjina). Prav tako fazo napada delim na podfazo zaključevanja napada, podfazo ustvarjanja prednostne situacije proti branjenju v bloku ter podfazo izigravanje pritiska.

2.1.1 IZBOR TEKEM ZA ANALIZO

Raziskovanje je osnovano na kvalitativni in kvantitativni analizi tekem De Zerbijevih zadnjih štirih ekip (Sassuolo, Šahtar, Brighton in Marseille). Preučevanje vzorcev, ki se ponavljajo v igri posamezne ekipe, je potekalo preko videoanalize šestih izbranih tekem (Tabela 1).

Tabela 1: Seznam analiziranih tekem.

Zap. št.	De Zerbijeva ekipa	Nasprotnik	Kakovost nasprotnika	Rezultat	Datum
1	Sassuolo	Inter	močnejši	3:3	24. 6. 2020
2	Sassuolo	Hellas Verona	enakovreden	3:3	28. 6. 2020
3	Sassuolo	Juventus	močnejši	3:3	15. 7. 2020
4	Sassuolo	Bologna	šibkejši	4:3	18. 10. 2020
5	Sassuolo	Torino	šibkejši	3:3	23. 10. 2020
6	Sassuolo	AC Milan	enakovreden	1:2	20. 12. 2020
7	Šahtar	Monaco	močnejši	1:0	17. 8. 2021
8	Šahtar	Oleksandriya	šibkejši	1:2	7. 8. 2021
9	Šahtar	Dnipro-1	enakovreden	2:0	11. 9. 2021
10	Šahtar	Mariupol	šibkejši	5:0	18. 9. 2021
11	Šahtar	Dynamo Kyiv	enakovreden	0:0	3. 10. 2021
12	Šahtar	Real Madrid	močnejši	0:5	19. 10. 2021
13	Brighton	Manchester United	enakovreden	3:1	16. 9. 2023
14	Brighton	Manchester City	močnejši	1:2	21. 10. 2023
15	Brighton	Nottingham Forest	šibkejši	3:2	25. 11. 2023
16	Brighton	Tottenham	močnejši	4:2	28. 12. 2023
17	Brighton	Luton	šibkejši	0:4	30. 1. 2024
18	Brighton	Fulham	enakovreden	0:3	2. 3. 2024
19	Marseille	Lyon	enakovreden	3:2	22. 9. 2024
20	Marseille	Montpellier	šibkejši	5:0	20. 10. 2024
21	Marseille	Monaco	močnejši	2:1	1. 12. 2024
22	Marseille	Nice	enakovreden	0:2	16. 3. 2025
23	Marseille	PSG	močnejši	1:3	16. 3. 2025
24	Marseille	Stade Reims	šibkejši	1:3	29. 3. 2025

Pri izboru tekem sem upošteval pogoje, da sta bili dve tekmi odigrani proti šibkejšemu, dve proti enakovrednemu ter dve proti močnejšemu nasprotniku. Kakovost ekip sem določil glede na položaj na lestvici v domačem prvenstvu, oziroma ko to ni bilo možno, glede na vrednost ekip na

portalu TransferMarkt (www.transfermarkt.com). Prav tako sem, ko sem imel na razpolago dve ali več tekem, ki bi jih lahko vključil v izbor, izbral tekmo, na kateri je bilo doseženih več zadetkov, ker sem menil, da bo na tekmah z več doseženimi zadetki več tudi situacij, ki jih lahko vključim v analizo. Pri izboru tekem sem bil omejen z dostopnostjo videoposnetkov, saj vse tekme na portalu WyScout in Footballia zaradi časovne oddaljenosti niso bile na voljo.

2.1.2 OBDELAVA TER ANALIZA PODATKOV IN TEKEM

Za analizo tekem uporabljam brezplačno različico računalniškega programa LongoMatch, ki je dostopen na spletnem mestu www.longomatch.com. Program omogoča hitro in enostavno obdelavo videoposnetkov ter izvažanje kratkih posnetkov in zajemov zaslona. V pripravi na analizo pred tekmo sem si pomagal tudi s spletno platformo WyScout, preko katere sem pridobil večino videoposnetkov in informacij o preučevani tekmi.

2.1.3 POSTOPEK VIDEOANALIZE

Pred analizo vsake tekme sem najprej pridobil pomembnejše informacije o tekmi. Tako sem preko portalov WyScout in Transfermarkt dobil vpogled v začetni enajsterici, kar bi lahko pomembno vplivalo na potek tekme, in sicer tako, da bi ekipa, ki je bila predvidena kot močnejša zaradi številnih odsotnosti lahko postala enakovredna ekipa. Ta dejavnik sem upošteval pri interpretaciji rezultatov.

V nadaljevanju sem v vsaki tekmi s programom LongoMatch 2.0.4 (Slika 4) izločil situacije ter jih razdelil v faze in podfaze, ki so opisane v poglavju 2.1 (Slika 3). Vzorce, ki so se po posameznih fazah pojavljali najpogosteje, sem nato zabeležil ter jih opredelil kot načela v igri na tisti tekmi.

V nadaljevanju sem primerjal, kako so se načela razlikovala na različnih tekmah istega kluba, na tekmah proti različno kakovostnim nasprotnikom ter na tekmah različnih De Zerbijevih ekip.

Zaradi omejenih avtorskih pravic v slikovnem prikazu načel posamezne ekipe ne uporabljam slik in posnetkov tekem, temveč situacije ponazorim grafično s programom Tactics Manager (Slika 6).

Slika 4: Primer označbe ponavljajočega se vzorca s pomočjo programa LongoMatch.



Vir 2: Posnetek tekme Marseille : Monaco, pridobljen na portalu WyScout.

V analizi sem zaradi posebnosti in izrazite značilnosti De Zerbijevih ekip posebno pozornost posvetil tudi konceptu izzivanja pritiska, ki sem ga obravnaval ločeno, saj gre za zanimiv element igre v fazi napada, ki sem ga želel izpostaviti z ločeno obravnavo.

2.1.3.1 POIMENOVANJE VZORCEV IN NAČEL V IGRI

Ob opisovanju vzorcev in načel, ki so se pojavljala v igri, sem uporabljal tudi nekatera manj uporabljena poimenovanja, ki jih razlagam v tem poglavju.

Pritisk z usmerjanjem – Ekipa izvaja pritisk na način, da napadalec napade igralca z žogo tako, da ta s svojim gibanjem onemogoči podajo na igralca, ki nato postane prosti igralec. Ostale igralce ekipa pokriva mož na moža. Ekipa na ta način želi usmeriti nasprotnika na del igrišča, kjer ta ne bo imel številčne prednosti, zato bo tam lahko izvajala pritisk v igri mož na moža.

Pritisk 3-2 – V tej vrsti pritiska ekipa poskuša manipulirati s prostorom z visoko postavitvijo dveh napadalcev in treh veznih igralcev v postavitvi 3-2. Oba napadalca v tem primeru pokrivata nasprotna branilca, pri čemer trije vezni igralci z ozko postavitvijo poskušajo zapirati prostor, kjer se običajno nahajata dva nasprotnikova vezna igralca. Več prostora se tako odpira na strani, a po podaji na stran se vsi trije hitro prestavijo in pustijo prostega nasprotnega bočnega branilca, saj je podaja na drugo stran bistveno otežena. Na strani je tako ekipa ponovno dosegla igro 1:1 ter istočasno številčno prednost v svoji zadnji liniji.

Postavitev 3-2 ali 3-1 za ustvarjanje prednostne situacije – Ta izraz se nanaša na postavitev ekipe, ki običajno v srednji tretjini igrišča ustvari obliko s tremi branilci in dvema ali enim veznim igralcem.

Načelo povezovalni igralec-prosti igralec (Terzis, 2019) – Gre za mehanizem, ki ga ekipa z žogo uporabi proti ekipi, ki izvaja pritisk z usmerjanjem. Igralec, ki ima žogo, to poda do pokritega povezovalnega igralca, ki je zadolžen za čim hitrejšo podajo na prostega igralca. Na ta način ekipa izigra nasprotnikov pritisk, pri čemer si ustvari številčno prednost.

Prednostna situacija – Izraz prednostna situacija se v kontekstu te naloge najpogosteje nanaša na številčno premoč. Ustvarjanje takšne prednosti pogosto vodi do zadetka in je tako cilj številnih taktičnih pristopov. Večina ekip v fazi branjenja stremi k številčni premoči v zadnji liniji, da lahko tako lažje prevzema vtekajoče igralce iz vezne linije ali nadomešča izpad posameznega igralca. V kontekstu te naloge je tako pogosto kot prednostna situacija mišljena že situacija, kjer je v zadnji liniji enako število branilcev in napadalcev (številčna enakovrednost) ali ko ima ekipa prednost v boljši postavitvi igralcev.

2.2 IZDELAVA VAJ ZA PRENOS IDENTIFICIRANIH NAČEL V IGRO EKIPE NK KRKA U19

Pri izdelavi vaj je bilo glavno vodilo vpeljava v analizi prepoznanih načel v igro ekipe NK Krka U19. V pripravi vaj sem se opiral na smernice in priporočila, ki jih v izobraževanju trenerjev uporablja Nogometna zveza Slovenije in so v slovenski literaturi predstavljena pod skupnim imenom slovenska metodika učenja igre (Kavčič, 2023; Verdenik, 2022; Zupan, 2016).

2.2.1 SLOVENSKA METODIKA UČENJA IGRE

Verdenik (2022) in Kavčič (2023) v svojih delih metodiko učenja igre gradita na skupni ideji za igro, načelih ter taktiki. Kot učne metode za prenos v igro predlagata metodo igre (igralne oblike in moštvene igre), situacijsko metodo (igralne situacije in situacijska tehnika) in metodo ponavljanja (osnovni prikaz v manjših skupinah in dinamična tehnika) (Slika 5). Na Kavčičevih opisih (2023) slonijo tudi spodaj navedene opredelitve posameznih vrst vaj. Navedena metodika zasleduje načelo postopnosti, kar se v nogometnem treningu lahko izvede z vadbo brez nasprotnika, vadbo s polaktivnim nasprotnikom ter vadbo z aktivnimi nasprotniki (Kavčič, 2023).

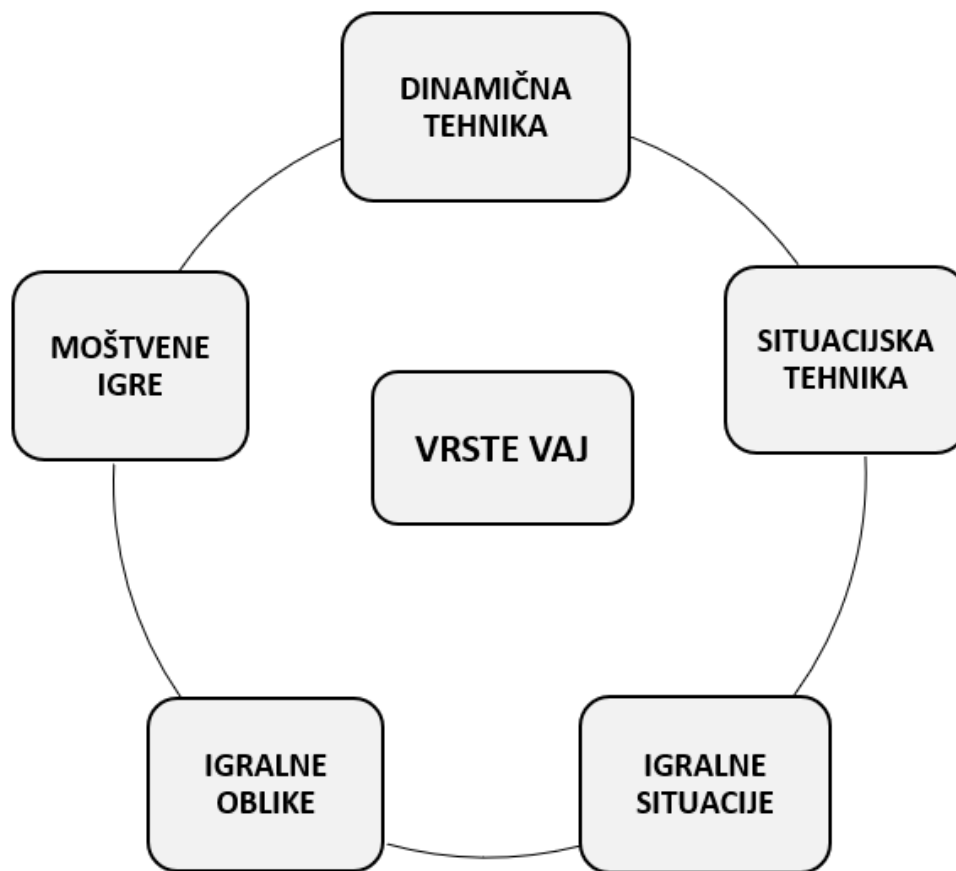
Dinamično tehniko predstavljajo vaje tehničnih elementov v dinamičnih okoliščinah, pri čemer je poudarek na ponavljanju elementov univerzalne tehnike, ki je osnova igre. Igralna mesta še niso določena, a se v vajo počasi lahko uvaja tudi elemente posamične in skupinske taktike.

Vaje **situacijske tehnike** so podobne vajam dinamične tehnike. Še vedno je poudarek na učenju tehničnih elementov, le da vaje tokrat že temeljijo na modelu igre ekipe. Tudi v tem primeru igralci še nimajo določenih igralnih mest.

Igralne situacije predstavljajo obliko vadbe, v kateri se vadi predlagani tehnično–taktični element ali idejo v igri, pri čemer se lahko dodaja že nekatere elemente nogometne tekme (smer, polaktivni nasprotnik, goli, igralna mesta).

Igralne oblike so prve v slovenski metodiki, ki že vključujejo aktivne nasprotnike. Predstavljajo nadgradnjo igralnih situacij in je približek končni obliki igre, le da se uporablja manjše prostore, manjše število igralcev ter se sočasno dodaja različne zahteve v igri. S spreminjanjem velikosti prostora, številom igralcev, številom prostih igralcev in dodajanjem različnih zahtev v igri se lahko vpliva tudi na intenzivnost igre. To pomeni, da se igralne oblike lahko uporabljajo tako za učenje tehnično – taktičnih elementov kot tudi za trening kondicijskih sposobnosti.

Slika 5: Vrste vaj po slovenski metodiki za učenje igre.



Vir 3: Povzeto po grafičnem prikazu v skripti I. Kavčiča (2023)

Moštvena igra predstavlja končno obliko vaj, ki je najbližje nogometni tekmi. Skozi vodeno in prosto igro 11:11 ekipa poskuša prenašati vsebine, ki se jih je naučila skozi igralne oblike, igralne situacije, situacijsko tehniko in dinamično tehniko.

2.2.2 ORODJA ZA IZDELAVO VAJ

Pri izdelavi vaj sem si pomagal z brezplačno različico programa Tactics Manager 4.3.2, ki omogoča računalniško ustvarjanje načrtov vaj.

Slika 6: Prikaz uporabe programa Tactics Manager.



Legenda 1: \rightarrow - gibanje žoge, \dashrightarrow - gibanje igralcev, \curvearrowright - gibanje žoge po zraku, $\textcircled{10}$ - igralno mesto igralca, \square - opisi situacij, \textcircled{B} - De Zerbijeva ekipa, \textcircled{R} - nasprotna ekipa

S tem programom je možno skicirati gibanja igralcev in žoge, izbirati med različnimi velikostmi vadbene površine, dodajati rekvizite ter dodajati igralce dveh ekip.

3 REZULTATI IN RAZPRAVA

V tem poglavju sem tabelarično prikazal izsledke analize vseh 24 obravnavanih tekem, ki sem jih interpretiral in umestil v širši kontekst. V nadaljevanju sem v razpravi pripravil povzetek modela igre De Zerbijevih ekip ter opredelil razlike, ki se pojavljajo skozi čas. V zadnjem delu sem pripravil nabor vaj za vpeljavo obravnavanega modela v igro mladinske ekipe NK Krka.

3.1 REZULTATI

V podpoglavju sem v dvanajstih tabelah opisal vzorce, ki so se najpogosteje ponavljali v posameznih fazah v tekmah ekip De Zerbija. Za tekme vsakega kluba sem pripravil tri tabele, pri čemer prva tabela vsebuje ugotovitve s tekem proti močnejšima nasprotnikoma, druga tabela proti enakovrednima nasprotnikoma ter zadnja proti šibkejšima nasprotnikoma. V tabelah sem zaradi prostorske stiske in ponavljanja določenih besed uporabljal kratice, ki so opisane na začetku naloge pod naslovom Seznam kratic. Tabele so razdeljene na osem stolpcev, pri čemer je v prvem navedeno ime nasprotnika, rezultat ter postavitve De Zerbijeve in nasprotne ekipe. V drugem stolpcu so opisi ponavljajočih se vzorcev v fazi branjenja. Tretji, četrti in peti stolpec se nanašajo na fazo napada. Šesti in sedmi stolpec vključujeta opise vzorcev prehodov v napad in v obrambo. Zadnji stolpec je namenjen povzemanju ugotovitev o konceptu izzivanja pritiska.

3.1.1 IZSLEDKI ANALIZE TEKEM SASSUOLA

Tekme, ki so obravnavane v tem poglavju, so bile odigrane v sezoni 2019–2020 in 2020–2021. Prva sezona je bila namreč prekinjena zaradi pandemije in se je nato nadaljevala sredi poletja. V nabor so tako vključene tekme od 24. junija 2020 do 20. decembra 2020. V šestih izbranih tekmah je De Zerbijeva ekipa dosegla in prejela 17 zadetkov. V prvenstvu je Sassuolo v obeh sezonah zasedel 8. mesto. Prvo sezono po De Zerbijevem odhodu se je ekipa uvrstila na 11. mesto, drugo sezono na 13. mesto, medtem ko je v tretji sezoni Sassuolo izpadel iz prve italijanske lige.

3.1.1.1 SASSUOLO PROTI MOČNEJŠIMA NASPROTNIKOMA

Za močnejša nasprotnika sem izbral ekipe Inter in Juventus. Inter je igral s tremi branilci, kar bi lahko vplivalo na prilagoditve v igri Sassuola, ki v obeh primerih igra v postavitvi 1-4-2-3-1. Končni rezultat obeh tekem je 3:3.

Tabela 2: Izsledki analize tekem Sassuola proti močnejšima nasprotnikoma.

Nasprot., Rez., Postav.	FAZA OBRAMBE Blok/pritisk	FAZA NAPADA			PREHODI V NAPAD	PREHODI V OBRAMBO	IZZIVANJE PRITISKA
		Izigravanje pritiska	Ustvarjanje PS	Zaključ. napada			
INTER 3:3 1-4-2-3-1 : 1-3-4-1-2	- V ST branjenje v bloku s prehodi v pritisk 1:1 ali z usmerjanjem. - V OT stremijo k ŠP v ZL. - V KP pokrivanje 1:1. - Vtekanja veznih igralcev prevzemajo ZV.	- Ustvarjanje ŠP z odkrivanjem BB v sredino. - Uporaba načela P-P proti pritisku z usmerjanjem. - Proti pritisku 1:1 preskok pritiska z dolgo podajo. - Občasno preskok pritiska z dolgo podajo tudi, ko ni pritiska 1:1.	- Ustvarjanje PS z vtekanjem BB v globino med nasprotnikova SB in BB. - Ni izrazitega iskanja podaj v MP. - SV pogosto ostaja v nasprotnikovi ZL.	- Ob zaključkih so 4 igralci v KP. - Veliko strelov od daleč.	- Usmerjeni proti голу, kadar so v PS. - V zaključkih 3 igralci v KP.	- Najbližji igralec v pritisk na žogo, obrambni igralci pokrijejo za gol najnevarnejše igralce, nato oblikovanje bloka.	- Ni izrazitega vabljenja v pritisk. - Po izigranem pritisku ni doslednosti v spremembi ritma in izkoriščanju PS.
JUVENTUS 3:3 1-4-2-3-1 : 1-4-4-2	- V ST branjenje v bloku s prehodi v pritisk 1:1. - Pri udarcu od vrat takoj pritisk v obliki 3-2. - V OT se branijo tudi le v bloku brez pritiska.	- Izkoriščanje ŠP 2:1 v sredini proti pritisku 3-2. - Po izigranem pritisku, sledi sprememba ritma in izkoriščanje ustvarjene PS	- Ustvarjanje PS z visoko in široko postavitevijo BB, sledí podaja na KN v MP. - Ustvarjanje ŠP z vtekanji BB. - Napadanje globine s SV in ZV.	- Če je priložnost za predložek, 3 napadajo KP. - 4 igralci v KP ob zaključkih.	- Usmerjeni proti голу, kadar so v PS - V zaključkih 3 igralci v KP.	- Najbližji igralec v pritisk na žogo, obrambni igralci pokrijejo za gol najnevarnejše igralce, nato oblikovanje bloka.	- Po izigranem pritisku, hitra sprememba smeri. - Ne vabijo izrazito v pritisk, razen ko je Juventus v zaostanku.

V igri proti obema ekipama se ponavljajo enaki vzorci, pri čemer se lahko delno razlikuje izvedba. V obeh primerih Sassuolo igra visok pritisk, a v enem primeru napada nasprotnika z usmerjanjem ter v drugem primeru s pritiskom 1:1. Prav tako na tekmi proti Juventusju večkrat poizkušajo s podajami s strani.

3.1.1.2 SASSUOLO PROTI ENAKOVREDNIMA NASPROTNIKOMA

V tem delu sta obravnavani tekmi proti Hellas Veroni, ki nastopi v postavitvi 1-3-4-2-1, in AC Milanu, ki igra v postavitvi 1-4-2-3-1. Sassuolo proti Hellas Veroni remizira z rezultatom 3:3, medtem ko proti AC Milanu izgubi z 1:2.

Tabela 3: Izsledki analize tekem Sassuola proti enakovrednima nasprotnikoma.

NASPR., REZ., POSTAV.	FAZA OBRAMBE Blok/pritisk	FAZA NAPADA			PREHODI V NAPAD	PREHODI V OBRAMBO	IZZIVANJE PRITISKA
		Izigravanje pritiska	Ustvarjanje PS	Zaključ. napada			
HELLAS V. 3:3 1-4-2-3-1 : 1-3-4-2-1	- V vseh tretjinah najprej v blok, nato ob izhodu prvega igralca v pritisk na žogo, vsi ostali pokrijejo 1:1. - Vtekanja veznih igralcev prevzemajo ZV. - V KP pokrivanje 1:1, a nedosledno.	- V pritisku 1:1 iščejo podajo med obema ZV na SN ali SV, ta poskuša z enim dotikom podati v globino na KN / SN / SV. - Pod pritiskom 1:1 ne igrajo na BB.	- Ustvarjanje ŠP z vtekanji BB. - Ustvarjanje ŠP z vtekanji ZV v globino med nasprotnega SB in BB. - Ko je prostor za ZL, vedno napadajo in podajajo v globino.	- Predložki z vrha KP, kadar pred golom 2:2. - Ko nasprotnik v OT s 5 v ZL. - Ob zaključkih so 4 igralci v KP. - Veliko strelod daleč.	- Usmerjeni proti голу, kadar so v PS. - V zaključkih 3 igralci v KP.	- Najbližji igralec v pritisk na žogo, obrambni igralci pokrijejo za gol najnevarnejše igralce, nato oblikovanje bloka. - Pogosto nimajo številčne prednosti v ZL.	- Ni izrazitega vabljenja v pritisk. - Po izigranem pritisku 1:1, izrazita sprememba ritma.
MILAN 1:2 1-4-2-3-1 : 1-4-2-3-1	- V vseh tretjinah gredo najprej v blok. Ko prvi napade, sledijo vsi ostali v pritisku 1:1. - Vtekanja veznih igralcev prevzemajo ZV. - V KP pokrivanje 1:1, a nedosledno.	- Izigravanje pritiska z odkrivanjem BB v sredino. - Če so pod pritiskom 1:1, sledi podaja v MP na SN in direktne podaje v situaciji 3:3. - Uporaba načela P-P, po ustvarjeni PS pogosto ni spremembe ritma.	- Iskanje PS s podajo v MP in hitro podaj v globino. - Če se nasprotnik ne odzove na vabilo v pritisk, sledi menjava strani s kratkimi podajami in napadanje globine z ZV ali BB. - KN napada globino. - Ustvarjanje ŠP z vtekanji BB.	- Ob zaključkih so 4 igralci v KP. - Predložki le, ko se ustvari PS. - Veliko strelod daleč.	- Usmerjeni proti голу, kadar so v PS. - V zaključkih 3 igralci v KP.	- Najbližji igralec v pritisk na žogo, obrambni igralci pokrijejo za gol najnevarnejše igralce, nato oblikovanje bloka. - ZL visoko.	- Izrazito vabljenje v pritisk. - Po izigranem pritisku sprememba ritma.

Ekipa proti obema nasprotnikoma igra podobno, pri čemer se zaradi različnega izvajanja pritiska razlikuje izvedba izigravanja pritiska. Hellas namreč pritisk izvaja večinoma 1:1, medtem ko Milan pritisk izvaja z usmerjanjem.

3.1.1.3 SASSUOLO PROTI ŠIBKEJŠIMA NASPROTNIKOMA

Za šibkejša nasprotnika sta izbrana Torino in Bologna. Na obeh tekmah je doseženih veliko zadetkov (3:3 in 4:3), kar pomeni, da ponavljajoči se vzorci v igri lahko pridejo bolj do izraza. Oba nasprotnika igrata s štirimi igralci v zadnji liniji.

Tabela 4: Izsledki analize tekem Sassuolo proti šibkejšima nasprotnikoma.

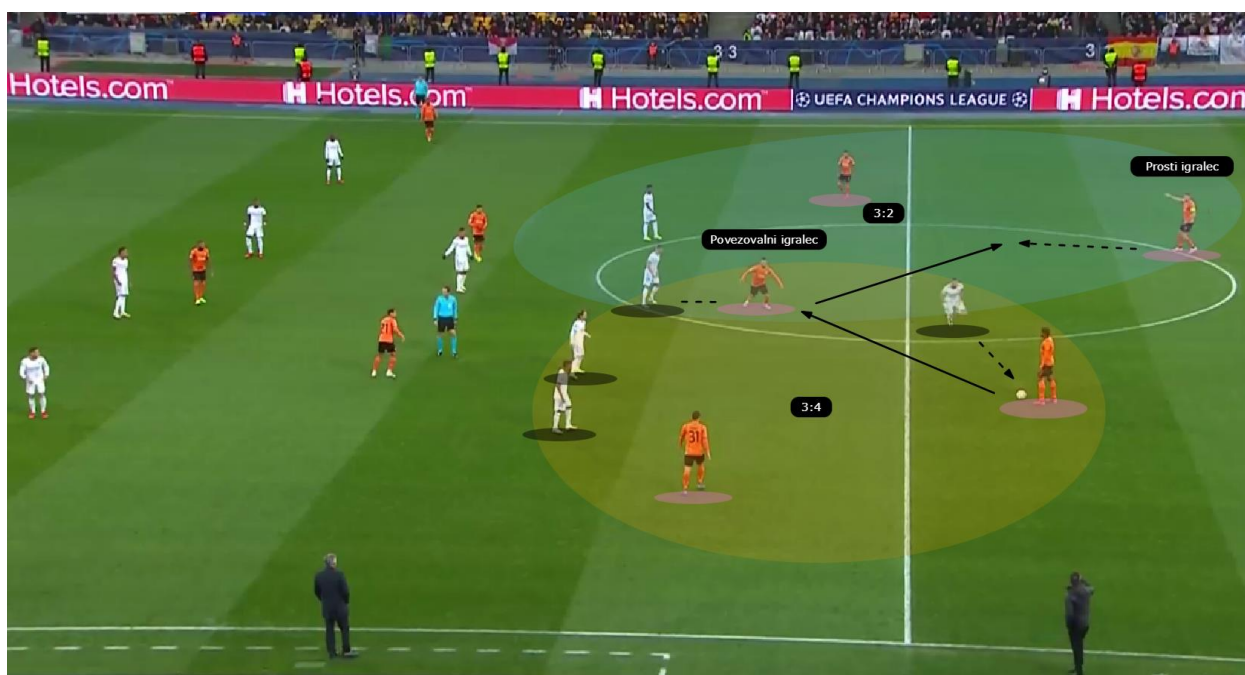
NASPR., REZ., POSTAV.	FAZA OBRAMBE Blok/pritisk	FAZA NAPADA			PREHODI V NAPAD	PREHODI V OBRAMBO	IZZIVANJE PRITISKA
		Izigravanje pritiska	Ustvarjanje PS	Zaključ. napada			
TORINO 3:3 1-4-2-3-1 : 1-4-1-3-2	- Pri udarcu od vrat visok pritisk z usmerjanjem. - V OT zelo neagresivni. - Ob predložkih pomaga ZV pri pokrivanju v KP.	- Nasprotnik ne pritiska in le zapira prostor v sredini z ozko postavitvijo, kar rešujejo z odkrivanjem enega ZV v ZL in visoko ter široko postavitvijo BB.	- Izkoriščanje prednosti 2:1 v sredini, sledi hitra sprememba ritma, SV in SN se istočasno odkrivata v MP. - BB postavljeni ozko. - Po ustvarjeni PS, izrazita sprememba ritma. - Malo vtekanj KN v globino. - Ustvarjanje ŠP z vtekanji BB.	- Ob zaključkih so 4 igralci v KP. - Predložki le, ko se ustvari PS. - Če je igralec sam, sledi strel izven KP.	- Malo prehodov v napad, saj se nasprotnik večino časa brani in svoje priložnosti zaključuje v prehodih v napad.	- Najbližji igralec v pritisk na žogo, obrambni igralci pokrijejo za gol najnevarnejše igralce, nato oblikovanje bloka. - ZL visoko. - V trenutku izgubljene žoge pogosto nimajo igralca več v ZL.	- Vabljenje v pritisk, a se nasprotnik ne odziva.
BOLOGNA 4:3 1-4-2-3-1 : 1-4-2-3-1	- V NT pritisk 1:1. - V ST ni čvrstega bloka, veliko prostora v MP.	- Proti visokem pritisku 1:1 V išče podajo v MP na SN ali SV ali v izpraznjen prostor na KN. - Uporaba načela P-P proti pritisku brez ŠP. Povezovalni igralec je lahko tudi BB.	- Ustvarjanje PS z vtekanjem SV in BB v globino. - Ustvarjanje ŠP s SV in SN v MP.	- Ob zaključkih so 4 igralci v KP. - Veliko strel izven KP. - Ob predložkih napadajo KP 3 igralci.	- Usmerjeni proti голу, kadar so v PS. - V zaključkih 3 igralci v KP.	- V ZL iščejo ŠP ob prehodih v obrambo. - Najbližji igralec v pritisk na žogo, obrambni igralci pokrijejo za gol najnevarnejše igralce, nato oblikovanje bloka.	- Vabljenje v pritisk. - Hitra sprememba ritma.

Na obeh tekmah Sassuolo zasleduje enaka načela, pri čemer je izvedba v fazi branjenja v obeh primerih na nižjem nivoju kot na tekmah proti enakovrednima in močnejšima nasprotnikoma. Razlike nastanejo v odzivanju nasprotnika, saj Torino ne izvaja nikakršnega pritiska ter se pretežno brani le v svoji obrambni tretjini. Ker svoje napade zaključuje hitro, je posledično manj priložnosti za prehode v napad za Sassuolo.

3.1.2 IZSLEDKI ANALIZE TEKEM ŠAHTARJA

Obravnavane tekme Šahtarja so iz sezone 2021–2022, v kateri je klub igral tudi v Ligi prvakov, zaradi česar sta v kategoriji močnejših nasprotnikov Real Madrid in Monaco, saj v domačem prvenstvu klub ni imel nasprotnikov, ki bi jih lahko uvrstil v to kategorijo. Ekipa je na teh šestih tekmah dosegla 9 zadetkov in jih prejela 7. Ob prekinitvi prvenstva zaradi vojne je Šahtar zasedal prvo mesto v domačem prvenstvu.

Slika 7: Prikaz uporabe povezovalnega igralca za podajo do prostega igralca.



Vir 4: Posnetek tekme Šahtar : Real Madrid, pridobljen na portalu WyScout.

V Ligi prvakov se Šahtar ni uspel uvrstiti v izločilne boje evropskih tekmovanj, saj je v skupini z Real Madridom, Interjem in Šerifom zbral le dve točki in zasedel zadnje mesto v skupini.

3.1.2.1 ŠAHTAR PROTI MOČNEJŠIMA NASPROTNIKOMA

Oba nasprotnika sta igrala v podobni postavitvi s štirimi igralci v zadnji liniji. Tekmo proti Monacu, ki je bila odločilna za napredovanje v skupinski del Lige prvakov, je Šahtar zmagal z 1:0, medtem ko je na domačem stadionu proti Real Madridu izgubil z 0:5.

Tabela 5: Izsledki analize tekem Šahtarja proti močnejšima nasprotnikoma.

Nasprot., Rez., Postav.	FAZA OBRAMBE Blok/pritisk	FAZA NAPADA			PREHODI V NAPAD	PREHODI V OBRAMBO	IZZIVANJE PRITISKA
		Izigravanje pritiska	Ustvarjanje PS	Zaključ. napada			
MONACO 1:0 1-4-2-3-1 : 1-4-2-3-1	- V NT visok pritisk 1:1. Čim gre žoga na BB, prenehajo pokrivati nasprotnega BB. - Iz bloka v ST v pritisk, a samo, če so na to pripravljeni.	- Proti pritisku z usmerjanjem uporaba načela P-P, po ustvarjeni PS pogosto ni spremembe ritma. - Proti pritisku 3-2, iščejo podajo na stran in celo dolgo podajo, večinoma sledi izgubljena žoga. - Proti pritisku 1:1 iščejo SN ali SV v MP.	- Ustvarjanje ŠP s SV in SN v MP. - BB razmeroma ozko postavljena. Postavitev 2-3 v gradnji napada ST. - Ustvarjanje ŠP s spuščanjem ZV med oba SB. - Ustvarjanje ŠP v ZL z vtekanji BB in KN. - Če nasprotnik pokriva 1:1, izkoriščajo predn. sit v napadu. - Menjave mest: BB se odkriva visoko v MP.	- Ob zaključkih so 4 igralci v KP. - Podaje s strani le, ko se ustvari PS.	- Hitri prehodi proti голу, kadar je zaznana ŠP ali prednost v postavitvi. - Včasih celo 5 igralcev v zaključku.	- Najbližji igralec v pritisk na žogo, obrambni igralci pokrijejo za gol najnevarnejše igralce, nato oblikovanje bloka. - Ideja ŠP v ZL.	- Očitno vabljenje v pritisk. - Pogosto ni dobre spremembe ritma po izigranem pritisku.
REAL M. 0:5 1-4-2-3-1 : 1-4-3-3	- V NT izvajajo visok pritisk 1:1. - V OT nedosledno pokrivanje v MP. - V OT se branijo v postavitvi 1-4-4-1-1.	- V ST usmerjen pritisk izigravajo z uporabo načela P-P. - Pod pritiskom 1:1 vratar poda žogo na SN ali SV, kjer imajo situacijo 2:1 ali 4:4.	- Ustvarjanje PS s podajo v MP na SN, ki odigra na prostega SV. - Ko KN žogo sprejme naprej, vedno sledi vtekanje BB ali veznega igralca v globino in s tem ustvarjanje PS v ZL.	- Ob zaključkih so 4 igralci v KP. - Poskušajo s streli izven KP, če niso pokriti.	- Hitri prehodi proti голу, kadar je zaznana ŠP ali prednost v postavitvi.	- Najbližji igralec v pritisk na žogo, obrambni igralci pokrijejo za gol najnevarnejše igralce, nato oblikovanje bloka. - Ideja ŠP v ZL.	- Izrazito vabljenje v pritisk. - Po izigranem pritisku s podajo v MP sledi očitna sprememba ritma.

Čeprav gre v obeh primerih za izrazito močnejšega nasprotnika, Šahtar izvaja visok pritisk 1:1 in prav tako nasprotnika vabi v pritisk, da na ta način izkorišča prostor, ki se odpira.

3.1.2.2 ŠAHTAR PROTI ENAKOVREDNIMA NASPROTNIKOMA

Tako Dynamo kot Dnipro sta ekipi z vrha razpredelnice ukrajinskega prvenstva. Tekma z Dynamom se je končala z rezultatom 0:0, medtem ko je Šahtar premagal Dnipro z 2:0. Oba nasprotnika igrata v podobni postavitvi s štirimi branilci (1-4-2-3-1 in 1-4-4-2).

Tabela 6: Izsledki analize tekem Šahtarja proti enakovrednima nasprotnikoma.

Nasprot., Rez., Postav.	FAZA OBRAMBE Blok/pritisk	FAZA NAPADA			PREHODI V NAPAD	PREHODI V OBRAMBO	IZZIVANJE PRITISKA
		Izigravanje pritiska	Ustvarjanje PS	Zaključ. napada			
DYNAMO 0:0 1-4-2-3-1 : 1-4-2-3-1	- V ST branjenje v bloku s prehodi v pritisk 1:1. - V OT stremijo k ŠP v ZL. - V KP pokrivanje 1:1. - V NT takojšen pritisk 1:1.	- Uporaba načela P-P. - Povezovalni igralci v P-P je lahko tudi BB ali eden od ZV, ki se odpre na stran, ali KN, ki se odkriva nizko in proti sredini.	- Ustvarjanje ŠP v ZL s spuščanjem ZV ali z oženjem BB (vzpostavitev postavitve 2-3 zadaj). - Pogosto se v zadnjem MP odkriva 5 igralcev: SN, BB in oba KN. - SV in SN se v tej fazi istočasno odkrivata v MP. - KN ali BB napada tudi globino.	- Ob zaključkih so 4 igralci v KP. - Poskušajo s strelji izven KP, če niso pokriti.	- Hitri prehodi proti голу, kadar je zaznana ŠP ali prednost v postavitvi.	- Najbližji igralci v pritisk na žogo, obrambni igralci pokrijejo za gol najnevarnejše igralce, nato oblikovanje bloka. - Ideja ŠP v ZL.	- Stalno vabljenje v pritisk, po ustvarjeni PS, hitra sprememba ritma.
DNIPRO 2:0 1-4-2-3-1 : 1-4-4-2	- V NT pritisk 1:1 in 3-2. - V ST branjenje v bloku s prehodi v pritisk 1:1. - V KP pokrivanje 1:1.	- Proti pritisku 1:1 takoj iščejo podajo v MP na SN ali SV. Če sta oba pokrita, vratar izvede dolgo podajo v izpraznjen prostor, na katero vtekata KN.	- Vzpostavljane postavitve 2-3 za ustvarjanje PS v gradnji napada. - 5 igralcev se odkriva visoko v MP. - Vtekanja zadnjih veznih, ko gre žoga na stran. - Menjavanje igralnih mest.	- Ob zaključkih so 4 igralci v KP. - Poskušajo s strelji izven KP, če niso pokriti.	- Hitri prehodi proti голу, kadar je zaznana ŠP ali prednost v postavitvi.	- Ideja ŠP v ZL. - Najbližji igralci v pritisk na žogo, obrambni igralci pokrijejo za gol najnevarnejše igralce, nato oblikovanje bloka.	- Stalno vabljenje v pritisk, po ustvarjeni PS, hitra sprememba ritma.

Šahtar na obeh tekmah zasleduje enaka načela v igri. Zaradi različnega izvajanja pritiska nasprotnika se tekmi razlikujeta le v izigravanju pritisku, kjer proti Dynamu uporabljajo povezovalnega igralca, da žogo spravijo do prostega igralca, medtem ko proti Dnipro izkoriščajo prostor, ki nastane zaradi nasprotnikovega pokrivanja mož na moža.

3.1.2.3 ŠAHTAR PROTI ŠIBKEJŠIMA NASPROTNIKOMA

Mariupolj in Olexandria igrata v sistemu s štirimi branilci (1-4-4-2 in 1-4-2-3-1). Proti prvemu je Šahtar zmagal s 5:0, medtem ko je proti Olexandrii izgubil z 1:2.

Tabela 7: Izsledki analize tekem Šahtarja proti šibkejšima nasprotnikoma.

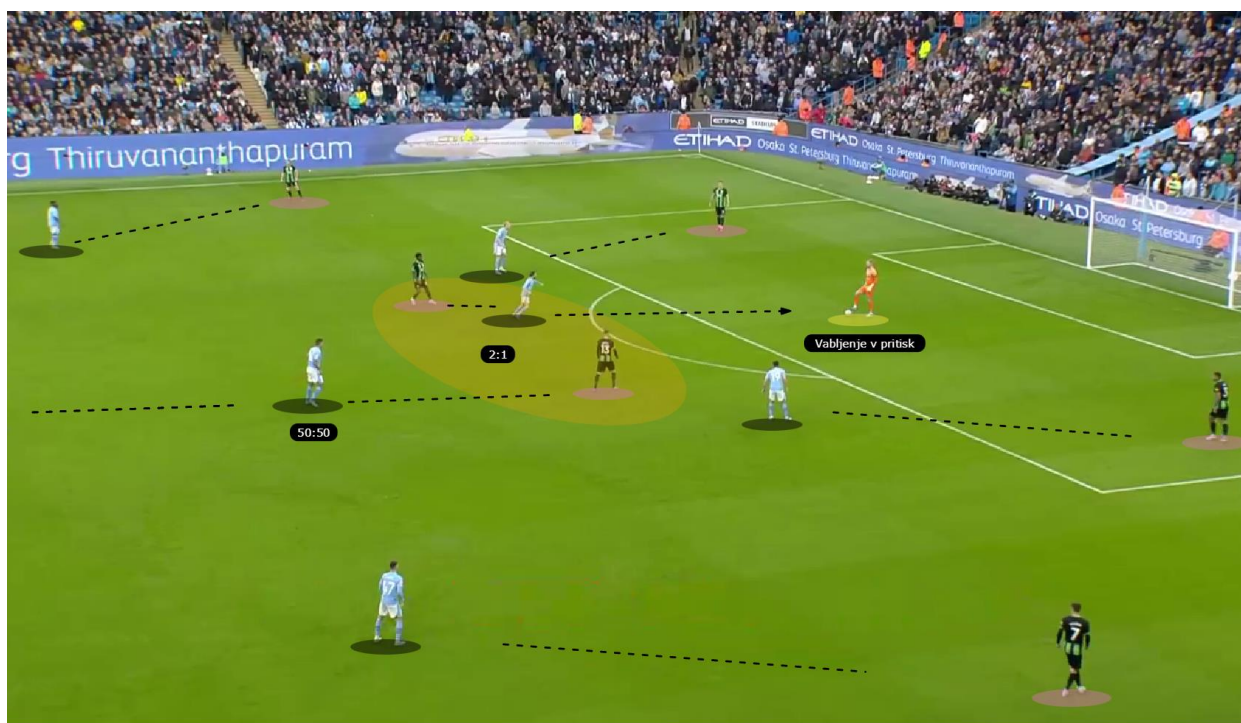
Nasprot., Rez., Postav.	FAZA OBRAMBE Blok/pritisk	FAZA NAPADA			PREHODI V NAPAD	PREHODI V OBRAMBO	IZZIVANJE PRITISKA
		Izigrovanje pritiska	Ustvarjanje PS	Zaključ. napada			
MARIUP. 5:0 1-4-2-3-1 : 1-4-4-2	- V NT pritisk 1:1. - V ST branjenje v bloku s prehodi v pritisk 1:1. - V KP pokrivanje 1:1.	- Proti pritisku izkoriščajo veliko ŠP, ki jo imajo v postavitvi 2-3, saj nasprotnik pritiska le z dvema igralcema. - Kot povezovalni igralec v načelu P-P lahko služi tudi BB oz. igralec, ki je na mestu krilnega napadalca v postavitvi 2-3.	- Vzpostavljanje postavitve 2-3 za ustvarjanje PS v gradnji napada. - Menjavanje igralnih mest. - Po ustvarjeni PS sledi igra na igralca v MP. - BB napada globino med nasprotnikovim SB in BB. - Tudi BB se lahko odkriva v MP.	- Ob zaključki h so 4 igralci v KP. - Veliko podaj v KP s strani.	- Hitri prehodi proti голу, kadar je zaznana ŠP ali prednost v postavitvi.	- Ideja ŠP v ZL. - Najbližji igralec v pritisk na žogo, obrambni igralci pokrijejo za gol najnevarnejše igralce, nato oblikovanje bloka.	- Stalno vabljenje v pritisk, po ustvarjeni PS, hitra sprememba ritma.
OLEXAND. 1:2 1-4-2-3-1 : 1-4-2-3-1	- V NT pritisk 1:1. - V ST branjenje v bloku s prehodi v pritisk 1:1. - V KP pokrivanje 1:1.	- Izigrovanje pritiska 1:1 pri udarcu od vrat v obliki 4-2, vratar podaja v MP na SN ali SV ali v prostor.	- Zadaj v gradnji napada vzpostavijo postavitev 3-1, pri čemer sta oba BB visoko in široko. - Iščejo podaje v MP. - Menjavanje igralnih mest. - Po ustvarjeni PS sledi igra na igralca v MP.	- Ob zaključki h so 4 igralci v KP. - Veliko podaj v KP s strani.	- Hitri prehodi proti голу, kadar je zaznana ŠP ali prednost v postavitvi.	- Ideja ŠP v ZL. - Najbližji igralec v pritisk na žogo, obrambni igralci pokrijejo za gol najnevarnejše igralce, nato oblikovanje bloka.	- Stalno vabljenje v pritisk, po ustvarjeni PS, hitra sprememba ritma.

Tekmi se najbolj razlikujeta v pristopu branjenja, ki ga izbereta nasprotnika. Mariupolj namreč izvaja pritisk le z dvema igralcema, kar Šahtarju omogoča razmeroma lahko izigrovanje pritiska, medtem ko Olexandria pritisk izvaja 1:1. Razlika v pristopu se prav tako pojavi v fazi ustvarjanja prednostne situacije. Proti Mariupolju Šahtar vzpostavi postavitev dveh branilcev in treh veznih igralcev (2-3), medtem ko proti Olexandrii vzpostavi obliko treh branilcev in enega veznega igralca (3-1).

3.1.3 IZSLEDKI ANALIZE TEKEM BRIGHTONA

V sezoni 2022–2023 se je Brighton pod vodstvom Roberta De Zerbija z zasedenim šestim mestom uvrstil v tekmovanje Liga Evropa, kar je bil največji klubski dosežek v zgodovini. V sezoni, ki je sledila, je klub že po začetku prvenstva prodal nekatere najpomembnejše igralce ekipe (Caicedo, Mac Allister, Sanchez), ter s tem zaslužil 189.000.000 evrov (Transfermarkt, 2025). Klub izgube nosilcev igre ni uspel pravočasno nadomestiti z novimi igralci. V sezoni, iz katere so obravnavani posnetki, je ekipa zasedla 11. mesto.

Slika 8: Prikaz vabljenja v pritisk v okviru koncepta izzivanja pritiska.



Vir 5: Posnetek tekme Brighton : Manchester City, pridobljen na portalu WyScout.

Vzporedno z domačim tekmovanjem je ekipa nastopala tudi v Ligi Evropa, kjer je v skupini z Ajaxom, AEK-om in Marseillom, kasnejšim klubom Roberta De Zerbija, osvojila prvo mesto. V naslednji fazi tekmovanja je ekipa izpadla proti klubu AS Roma.

3.1.3.1 BRIGHTON PROTI MOČNEJŠIMA NASPROTNIKOMA

Za močnejša nasprotnika sta bila izbrana Manchester City in Tottenham, ki sta zasedla prvo in peto mesto v prvenstvu. Trenerja obeh ekip (Guardiola in Postecoglu) sta skozi igro stremela k podobno napadalnemu slogu kot Brighton v podobni igralni postavitvi (1-4-3-3 in 1-4-2-3-1). Proti Manchester Cityju je Brighton izgubil z 1:2 in zmagal proti Tottenhamu z rezultatom 4:2.

Tabela 8: Izsledki analize tekem Brightona proti močnejšima nasprotnikoma.

Nasprot., Rez., Postav.	FAZA OBRAMBE Blok/pritisk	FAZA NAPADA			PREHODI V NAPAD	PREHODI V OBRAMBO	IZZIVANJE PRITISKA
		Izigravanje pritiska	Ustvarjanje PS	Zaključ. napada			
M. CITY 1:2 1-4-2-3-1 : 1-4-3-3	- V NT pritisk 1:1. - V ST branjenje v bloku s prehodi v pritisk 1:1. - V KP pokrivanje 1:1. - V OT sodeluje vseh 10 igralcev zelo nizko, niso agresivni. - ZV spremljajo vtekanja nasprotnikovih veznih igralcev.	- Proti pritisku 1:1 je prva ideja podaja v MP na SN ali SV. Če sta oba pokrita, sledi dolga podaja v izpraznjen prostor na KN. Globino lahko napade tudi BB. - Proti pritisku z usmerjanjem poskušajo izkoriščati ŠP z načelom P-P.	- Postavitev 2-3 kot osnovna oblika za ustvarjanje PS. En ZV se odkriva više, drugi se pomakne proti sredini. - Ustvarjanje ŠP s KN v MP. - Menjave igralnih mest. ZV se odpre na mesto BB.	- Ob zaključkih so 4 igralci v KP. - Poskušajo s strelji izven KP, če niso pokriti.	- Hitri prehodi proti голу, kadar je zaznana ŠP ali prednost v postavitvi.	- Ideja ŠP v ZL. - Najbližji igralec v pritisk na žogo, obrambni igralci pokrijejo za gol najnevarnejše igralce, nato oblikovanje bloka.	- Ni potrebe po vabljenju v pritisk. - Pritisk nasprotnika izkoriščajo za podaje v globino ali v MP, če je pritisk 1:1. Če je pritisk z usmerjanjem, ga izkoriščajo za ustvarjanje ŠP.
TOTTENH. 4:2 1-4-2-3-1 : 1-4-2-3-1	- V NT pritisk 1:1. - V ST branjenje v bloku s prehodi v pritisk 1:1. - V KP pokrivanje 1:1. - ZV spremljajo vtekanja nasprotnikovih veznih igralcev.	- Proti pritisku 1:1 je prva ideja podaja v MP na SN ali SV. Če sta oba pokrita, sledi dolga podaja v izpraznjen prostor na KN. - Proti pritisku 3-2 se ZV odkriva na stran. ŠP nastane na strani, a je z dolgo podajo ne uspejo izkoristiti.	- Ko niso pod pritiskom, se en ZV odkriva više v MP, drugi se postavi na sredino. - Ko ZV sprejema žogo naprej, KN napada globino in s tem odpira tudi prostor v sredini.	- Če je možnost podaje s strani, KP napadejo 4 igralci. - Ob zaključkih so 4 igralci v KP. - Poskušajo s strelji izven KP, če niso pokriti.	- Hitri prehodi proti голу, kadar je zaznana ŠP ali prednost v postavitvi.	- Ideja ŠP v ZL. - Najbližji igralec v pritisk na žogo, obrambni igralci pokrijejo za gol najnevarnejše igralce, nato oblikovanje bloka.	- Ni potrebe po vabljenju v pritisk. - Pritisk nasprotnika izkoriščajo za podaje v globino ali v MP, če je pritisk 1:1. Če je pritisk z usmerjanjem, ga izkoriščajo za ustvarjanje ŠP.

Ker sta nasprotnika igrala podoben stil nogometa, so bile tudi Brightonove prilagoditve majhne, zaradi česar so se v vseh fazah igre ponavljali enaki vzorci.

3.1.3.2 BRIGHTON PROTI ENAKOVREDNIMA NASPROTNIKOMA

Manchester United in Fulham sta zasedla 8. in 13. mesto v prvenstvu. Obe ekipi sta igrali v sistemu s štirimi zadnjimi branilci. Končni rezultat na tekmah je bil 3:1 (Manchester United) in 0:3 (Fulham). Pomemben dejavnik, ki bi lahko vplival na predstavo proti Fulhamu, bi lahko bilo tudi igrišče, ki je najmanjše v prvi angleški ligi (Clasper, 2024).

Tabela 9: Izsledki analize tekem Brightona proti enakovrednima nasprotnikoma.

Nasprot., Rez., Postav.	FAZA OBRAMBE Blok/pritisk	FAZA NAPADA			PREHODI V NAPAD	PREHODI V OBRAMBO	IZZIVANJE PRITISKA
		Izigravanje pritiska	Ustvarjanje PS	Zaključ. napada			
M. UNITED 3:1 1-4-2-3-1 : 1-4-3-1-2	- V ST iz bloka v pritisk 1:1, včasih tudi z usmerjanjem. - ZV spremlja vtekanja veznih v prostor. - V KP pokrivajo 1:1. - Kadar lahko, tudi v OT iz bloka v pritisk. - Uporaba načela P-P.	- Proti visokem pritisku z usmerjanjem izkoriščajo ŠP. Kadar začne nasprotnik z zelo ozko postavitevjo napadalcev, se SB odkrije široko. - BB sta visoko in široko, tako brez težav izigrajo pritisk 4:3.	- Za ustvarjanje PS uporabljajo osnovno različico 2 SB + 2 ZV, a se en ZV pogosto spušča v postavitev 3-1. - Po podaji na stran nenehno vtekanje igralca iz MP v globino.	- Ob podajah s strani so vsaj 3 igralci v KP. - Veliko strelod od daleč.	- Hitri prehodi proti голу, kadar je zaznana ŠP ali prednost v postavitvi.	- Po izgubljeni žogi, hitri prehodi v obrambni blok. - Ob izgubljeni žogi, pogosto nimajo igralca prednosti v ZL.	- Ni potrebe po vabljenju v pritisk. - Po izigranem pritisku očitna sprememba ritma.
FULHAM 0:3 1-4-2-3-1 : 1-4-4-2	- V NT pritisk 1:1. - V ST iz bloka v pritisk 1:1. - V KP poskušajo pokrivati 1:1.	- Proti visokem pritisku z usmerjanjem izkoriščajo ŠP.	- V fazi ustvarjanja postavitev 3-2. - Iščejo podaje v MP. - Po podaji na BB vtekanje KN v globino iz MP.	- Ob podajah s strani so vsaj 3 igralci v KP, včasih tudi 5. - Veliko strelod od daleč.	- Nasprotnik dopušča zelo malo hitrih prehodov, saj nima veliko žoge v posesti.	- Ob prehodih nimajo ŠP, zato nasprotnik zelo nevaren.	- Poskušajo vabiti v pritisk, a nasprotnik ne reagira. - Pri udarcu od vrat nasprotnik pritiska. Ko izigrajo, sprememba ritma.

Oba nasprotnika sta visok pritisk izvajala z usmerjanjem, torej z manjšim številom igralcev od nasprotnika. Brighton je v obeh primerih uspešno izkoriščal številčno prednost in prostor, ki sta ga ekipi puščali praznega. Proti Manchester Unitedu je ekipa prednostne situacije v srednji tretjini ustvarjala v postavitvi 2-2 in 3-1, medtem ko je proti Fulhamu prednosti iskala v postavitvi 3-2.

3.1.3.3 BRIGHTON PROTI ŠIBKEJŠIMA NASPROTNIKOMA

Tekmi proti Lutonu in Nottingham Forestu sta se precej razlikovali v izvedbi. Na razplet tekme proti Lutonu bi lahko vplivala slabša prilagoditev Brightona na drugo najmanjše igrišče v angleški prvi ligi (Clasper, 2024). Tekma se je tako končala z rezultatom 0:4, medtem ko je Brighton tekmo proti Nottingham Forestu zmagal z rezultatom 3:2.

Tabela 10: Izsledki analize tekem Brightona proti šibkejšima nasprotnikoma.

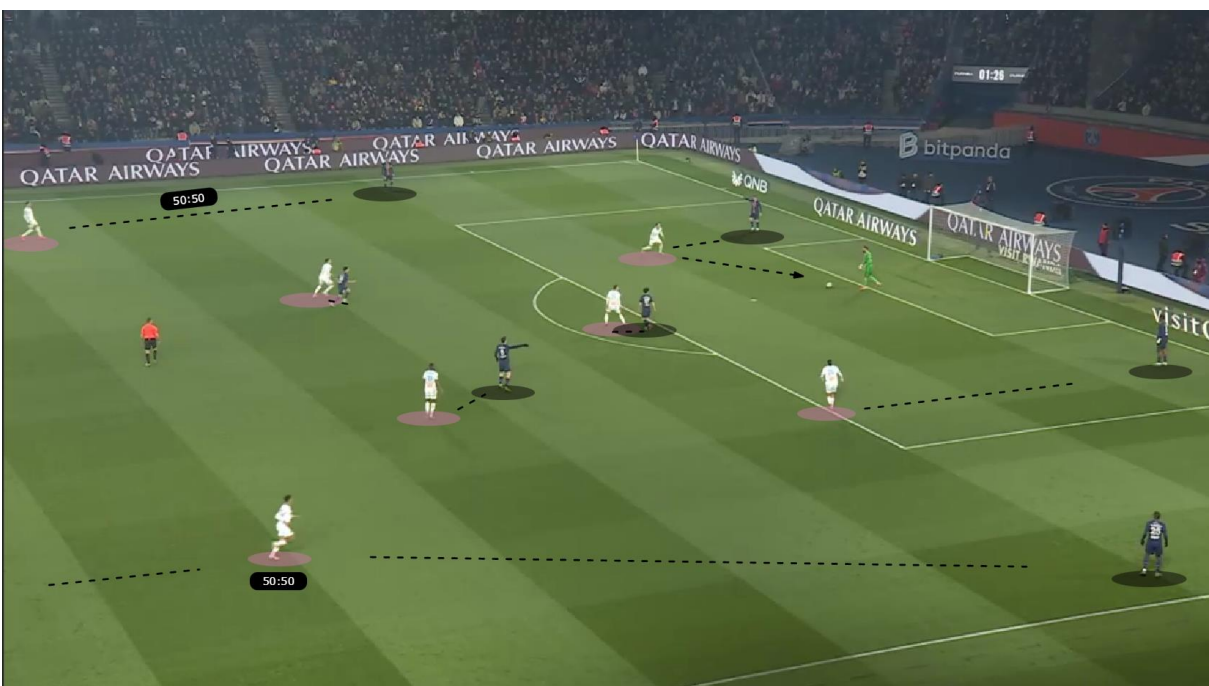
Nasprot., Rez., Postav.	FAZA OBRAMBE Blok/pritisk	FAZA NAPADA			PREHODI V NAPAD	PREHODI V OBRAMBO	IZZIVANJE PRITISKA
		Izigravanje pritiska	Ustvarjanje PS	Zaključ. napada			
LUTON 0:4 1-3-4-3 : 1-3-4-3	- V NT pritisk z usmerjanjem, saj je nasprotnik hitro igral dolgo podajo. - ZV spremlja vtekanja veznih v prostor. - V KP pokrivajo 1:1.	- Proti pritisku 1:1 spuščanje SV in SN v MP. S tem ustvarjanje prostora za njima ali ustvarjanje ŠP v MP.	- V fazi ustvarjanja priložnosti postavitev 3:2. - Iščejo podaje v MP. - Po podaji na BB vtekanje KN v globino iz MP.	- Ob podajah s strani so vsaj 3 igralci v KP, včasih tudi 5. - Veliko strelodov daleč.	- Hitri prehodi proti голу, kadar je zaznana ŠP ali prednost v postavitvi.	- Ob izgubljeni žogi pogosto nimajo igralca prednosti v ZL.	- Po izigranem pritisku očitna sprememba ritma.
N. FOREST 3:2 1-4-2-3-1 : 1-4-4-2	- V NT pritisk z usmerjanjem, saj je nasprotnik hitro igral dolgo podajo. - ZV spremlja vtekanja veznih v prostor. - V KP pokrivajo 1:1.	- Proti pritisku z usmerjanjem uporaba načela P-P.	- V fazi ustvarjanja postavitev 3:2 in 3:1. - Iščejo podaje v MP. - Po podaji na stran vtekanja iz MP v globino.	- Ob priigrani PS se v zaključek napada vključuje 5 igralcev. - Poskušajo tudi s streli od daleč in s podajami pred gol s strani.	- Hitri prehodi proti голу, kadar je zaznana ŠP ali prednost v postavitvi.	- Ideja ŠP v ZL. - Najbližji igralec v pritisk na žogo, obrambni igralci pokrijejo za gol najnevarnejše igralce, nato oblikovanje bloka.	- Vabljenje v pritisk in izkoriščanje izigrane PS s hitro in proti голу usmerjeno igro.

Brightonova igra se je razlikovala v izigravanju pritiska, saj je Luton izvajal pritisk 1:1, medtem ko je Nottingham Forest izvajal pritisk z usmerjanjem. V primeru tekme z Lutonom je ekipa poskušala iskati srednjega napadalca ali sprednjega veznega igralca v medprostoru ali krilna napadalca v globini.

3.1.4 IZSLEDKI ANALIZE TEKEM MARSEILLA

Pred začetkom sezone 2024–2025 se je Roberto De Zerbi pridružil ekipi Olympique Marseille. Sezono pred njegovim prihodom je ekipa zasedla 8. mesto v francoskem prvenstvu. Številne pomembne okrepitve, ki so se v pripravljalnem obdobju pridružile ekipi (Greenwood, Hojbjerg, Rowe, Rabiot ...), navajajo, da je bil odločilni dejavnik, da so se pridružili Marseillu, ravno trener De Zerbi (Boxall, 2025). V njegovi prvi sezoni je ekipa zasedla 2. mesto v domačem prvenstvu in se s tem uvrstila v skupinski del Lige prvakov.

Slika 9: Prikaz visokega pritiska 1:1 – bočna branilca bočne branilce na večji razdalji.



Vir 6: Posnetek tekme Marseille : PSG, pridobljen na portalu WyScout.

Marseille je v sezono krenil s podobnim sistemom in postavitvijo 1-4-2-3-1, kot so ga igrale že že prejšnje ekipe De Zerbija. Po približno tretjini odigranih tekem je ekipa zamenjala sistem igre ter začela igrati s tremi branilci v zadnji liniji (1-3-4-2-1). De Zerbi v intervjujih večkrat pove, da se je za spremembo sistema odločil zaradi številnih poškodb igralcev in s tem okrnjenega igralskega kadra (Boxall, 2025). Proti koncu sezone je ekipa ponovno igrala v postavitvi z začetka sezone.

3.1.4.1 MARSEILLE PROTI MOČNEJŠIMA NASPROTNIKOMA

Ker Marseille v izbrani sezoni ni nastopal v evropskih tekmovanjih, sta v kategorijo močnejših nasprotnikov izbrani ekipi Monaco in PSG, pri čemer je bil Monaco na lestvici uvrščen za Marseillom, a je ekipa glede na oceno vrednosti na portalu (Transfermarkt, 2025) presegala vrednost igralcev Marseilla. Tekmo proti Monacu (2:1) so zmagali in izgubili proti PSG (1:3).

Tabela 11: Izsledki analize tekem Marseilla proti močnejšima nasprotnikoma.

Nasprot., Rez., Postav.	FAZA OBRAMBE Blok/pritisk	FAZA NAPADA			PREHODI V NAPAD	PREHODI V OBRAMBO	IZZIVANJE PRITISKA
		Izigravanje pritiska	Ustvarjanje PS	Zaključ. napada			
MONACO 2:1 1-3-2-4-1 : 1-4-2-3-1	- V NT pritiskajo visoko v postavitvi 3-2 s ŠP v svoji ZL ali 1:1. - Čim gre podaja na eno stran, se nasprotni BB spušča v ZL. - V ST proti organizaciji s 3 v ZL niso agresivni.	- Sestava ZL 4 z vratarjem, tako imajo proti vsakemu pritisku ŠP. Izkoriščajo prazen prostor ali iščejo prostega igralca po načelu P-P.	- Na sredini PS ustvarjajo v postavitvi 3-2. - Ko BB uspe žogo sprejeti naprej, so zelo neposredni. KN napadajo globino iz MP. - Ko nasprotnik pritisne s 5, je prva ideja podaja na SN, ali vezne v MP oz. v globino.	- V zaključek napada se vključuje vsaj 5 igralcev. - Veliko strelov izven KP, kadar so nepokriti.	- Hitri prehodi proti голу, kadar je zaznana ŠP ali prednost v postavitvi.	- Ideja ŠP v ZL. - Najbližji igralec v pritisk na žogo, obrambni igralci pokrijejo za gol nevarne igralce.	- Po izigranem pritisku hitro poskušajo priti v zaključek.
PSG 1:3 1-3-2-4-1 : 1-4-3-3	- V NT vedno pritiskajo 1:1. - V ST se branijo v bloku 1-5-4-1, pri čemer ne prehajajo v pritisk 1:1. - V ST proti organizaciji s 3 v ZL niso agresivni. - V ST in OT slabo prevzemajo vtekanja SV.	- Sestava ZL 4 z vratarjem, tako imajo proti vsakemu pritisku ŠP. - Ko je vratar pod pritiskom, sledi dolga podaja v napad, kjer je situacija 5:5, v 2. polčasu tudi podaja po tleh v MP, kjer imajo ŠP 2:1. - Proti pritisku z usmerjanjem načelo P-P.	- V ST zaradi nenehnega pritiska PSG težko ustvarjajo PS in težko zadržijo žogo. - Na sredini PS poskušajo ustvarjati v postavitvi 3-2.	- V zaključek napada se vključuje o 3 igralci.	- Hitri prehodi proti голу, kadar je zaznana ŠP ali prednost v postavitvi.	- Ideja ŠP v ZL. - Najbližji igralec v pritisk na žogo, obrambni igralci pokrijejo za gol nevarne igralce.	- Ni vabljenja v pritisk, saj PSG nenehno pritiska. - Pogosto sledi dolga podaja, kjer je situacija 5:5, kjer se žoga pogosto izgubi.

Pristopa na obeh tekmah se razlikujeta v igranju proti pritisku, saj proti Monacu igralci Marseilla poskušajo večkrat izigrati pritisk in izkoriščati številčno prednost z vratarjem, medtem ko na tekmi proti PSG ob visokem pritisku največkrat sledi dolga podaja naprej, kjer je situacija 5:5. V drugem polčasu poskušajo tudi z neposredno podajo po tleh v medprostor.

3.1.4.2 MARSEILLE PROTI ENAKOVREDNIMA NASPROTNIKOMA

Nice in Lyon sta v prvenstvu zasedla 4. in 6. mesto. Tekmi se razlikujeta že v pristopu, saj tekma proti klubu Nice sovпада z obdobjem, ko Marseille igra v sistemu s tremi branilci, medtem ko na tekmi proti Lyonu igra v sistemu 1-4-2-3-1. Prvo tekmo Marseille izgubi z 0:2, medtem ko drugo zmaga s 3:2 navkljub izključitvi v 5. minuti tekme.

Tabela 12: Izsledki analize tekem Marseille proti enakovrednima nasprotnikoma.

Nasprot., Rez., Postav.	FAZA OBRAMBE Blok/pritisk	FAZA NAPADA			PREHODI V NAPAD	PREHODI V OBRAMBO	IZZIVANJE PRITISKA
		Izigravanje pritiska	Ustvarjanje PS	Zaključ. napada			
NICE 0:2 1-3-4-2-1 : 1-3-4-3	- Največkrat v NT vedno pritiskajo 1:1. - Občasno pritiskajo tudi z usmerjanjem, kjer enega SV pustijo samega. - V ST se branijo v bloku, iz katerega poskušajo prehajati v pritisk.	- Proti pritisku 1:1 iščejo podajo v MP na SN ali KN. Če se sprostijo prostor za SB, ga napadejo BB oz. celo SB. - Proti pritisku v OT oblikujejo tudi ZL 4 z vratarjem, ki se odkriva na mesto levega SB. - Uporabljajo načelo P-P.	- Iščejo podajo v MP. - Če je igralec v MP ob sprejemu žoge brez pritiska, sledi sprejem proti голу in usvajanje prostora. Če je igralec pod pritiskom, poda žogo z enim dotikom na prostega soigralca v MP.	- Ob zaključkih situacij 4-5 igralcev v KP. - Poskušajo s streli izven KP.	- Hitri prehodi proti голу, kadar je zaznana ŠP.	- Po izgubljeni žogi sočasno najbližji igralec izvede pritisk proti igralcu z žogo, pri čemer se branilci približajo igralcem, ki so najbolj nevarni za gol. Ni takojšnjega umika. ZL in vratar ostanejo visoko.	- Izrazita je želja po nasprotni kovem pritisku. - Po osvojenih PS sledi hitra spremem. ritma.
LYON 3:2 1-4-2-3-1 : 1-3-5-2	- V ST in OT stremijo k številčni prednosti v ZL. - Iz bloka ne prehajajo v pritisk. - V KP poskušajo pokrivati 1:1. - Redko, a kadar so ustrezno razporejeni, izvedejo tudi visok pritisk.	- Po izključitvi poskušajo na enak način izigrati pritisk kot prej, a so pri ustvarjanju PS neučinkoviti, saj ima nasprotnik vselej ŠP. - Kadar nasprotnik pritiska z igralcem manj, še vedno izigravajo pritisk po načelu P-P.	- Po izključitvi Marseillovega igralca v 5. minuti, spremenijo postavitev v 5-3-1. - Na začetku po izključitvi poskušajo z igro od vratarja, kasneje prenehajo. - Ko jim nasprotnik po vodstvu prepusti posest žoge, uspejo z vtekanji veznih igralcev v globino in kombinatorno igro ustvarjati PS tudi na postavljeni obrambo.	- Ob zaključkih situacij 3-4 igralcev v KP. - Veliko strelov izven KP.	- Hitri prehodi proti голу, kadar je zaznana ŠP.	- Če so ustrezno razporejeni na igrišču, po izgubljeni žogi sledi pritisk. Če niso, je prvo načelo oblikovanje obrambnega bloka.	- Vabl. v pritisk. - Po osvojenih PS sledi hitra spremem. ritma.

Zaradi zgodnje izključitve se tekmi precej razlikujeta, čeprav Marseille tudi proti nasprotniku, ki ima številčno premoč, z nekaj prilagoditvami zasleduje enaka načela kot na ostalih tekmah.

3.1.4.3 MARSEILLE PROTI ŠIBKEJŠIMA NASPROTNIKOMA

Ekipi Montpellier in Reims sta v francoskem prvenstvu zasedli 18. in 16. mesto, kar ju je vodilo v izpad iz lige oziroma dodatne kvalifikacije. Prvo tekmo je Marseille zmagal z rezultatom 5:0, medtem ko je drugo izgubil z rezultatom 1:3. Proti Montpellierju igrajo v postavitvi 1-4-2-3-1, pri čemer na enak način igra tudi nasprotnik, medtem ko na tekmi z Reimсом obe ekipi igrata v sistemu s tremi srednjimi branilci.

Tabela 13: Izsledki analize tekem Marseilla proti šibkejšima nasprotnikoma.

Nasprot., Rez., Postav.	FAZA OBRAMBE Blok/pritisk	FAZA NAPADA			PREHODI V NAPAD	PREHODI V OBRAMBO	IZZIVANJE PRITISKA
		Izigravanje pritiska	Ustvarjanje PS	Zaključ. napada			
MONTPEL. 5:0 1-4-2-3-1 : 1-4-2-3-1	- V NT pritiskajo visoko z igralcem manj, saj nasprotnik hitro igra dolgo podajo. - V ST se branijo v bloku, iz katerega prehajajo v pritisk.	- Proti visokemu pritisku 1:1 iščejo podajo na SV ali SN po tleh. - Proti pritisku z usmerjanjem uporabljajo načelo P-P.	- V ST oba BB razmeroma ozko v postavitvi, pri čemer se eden lahko postavlja tudi višje v MP. - Ker nasprotnik ni agresiven, se v MP en ZV odkriva visoko. - Po podaji na stran, PS v ZL ustvarjajo z vtekanji veznih igralcev iz MP v globino.	- Ob podajah s strani, se v KP odkrivajo 4 igralci. - Poskušajo s streli od daleč.	- Hitri prehodi proti голу, kadar je zaznana ŠP.	- Ideja ŠP v ZL. - Najbližji igralec v pritisk na žogo, obrambni igralci pokrijejo za gol najnevarnejše igralce, nato oblikovanje bloka.	- Vabljenje v pritisk. - Po osvojeni PS sledi hitra sprememba ritma.
REIMS 1:3 1-3-4-2-1 : 1-5-4-1	- V NT vselej pritisk 1:1. - V ST se branijo v postavitvi 1- 4-4-2. Iz bloka prehajajo v pritisk. - V KP pokrivajo 1:1.	- Proti pritisku z usmerjanjem uporabljajo načelo P-P.	- Vtekanja ZV in BB v globino po podaji na stran. - Ker nasprotnik v ST ni agresiven in se celo umika v OT, se desni SB odkriva više, občasno celo vteka v globino.	- Pri podajah s strani 4 igralci napadajo KP, dodatno 1 igralec ostaja na robu KP. - Poskušajo s streli od daleč. - Po prodoru proti s strani proti sredini, pogost sledi visoka podaja v KP.	- Hitri prehodi proti голу, kadar je zaznana ŠP.	- Ideja ŠP v ZL. - Najbližji igralec v pritisk na žogo, obrambni igralci pokrijejo za gol najnevarnejše igralce, nato oblikovanje bloka.	- Nasprotnik se ne odziva na vabljenje v pritisk.

Čeprav ekipa proti nasprotnikoma igra v različnih sistemih, se načela v igri bistveno ne spreminjajo. Do največjih razlik prihaja v pristopu nasprotnika, saj Marseille za soočanje z različnimi načini branjenja uporablja različne mehanizme.

3.2 RAZPRAVA

V tem podpoglavju sem med seboj primerjal vzorce, ki se pojavljajo v posameznih fazah igre v različnih klubih in proti različno kakovostnim nasprotnikom. Razprava je razdeljena na tri dele. V prvem delu sem razložil rezultate, ki sem jih pridobil skozi analizo tekem. V tem delu tudi potrdim oziroma ovržem raziskovalne hipoteze. V drugem delu sem iz rezultatov analize tekem izpeljal in grafično oblikoval najpogostejša načela igre De Zerbijevih ekip. V zadnji fazi sem pripravil nabor vaj za vpeljavo teh načel igre v igro ekipe NK Krka U19.

3.2.1 RAZLAGA REZULTATOV V KONTEKSTU RAZISKOVALNIH HIPOTEZ

V prvi hipotezi (H1) sem domneval, da vse De Zerbijeve ekipe zasledujejo ista načela v igri. Iz rezultatov analiz sem razbral, da je bil model igre v vseh primerih enak, saj se glavnina vzorcev, ki se je pojavljala v različnih fazah igre v posameznih klubih, ni spreminjala. Posledično sem potrdil H1.

V drugi in tretji hipotezi sem predpostavljajal, da se igralne postavitve v obravnavanih ekipah lahko spreminjajo (H2), pri čemer to ne vpliva na model igre (H3). Iz rezultatov sem razbral, da so ekipe igrale v različnih postavitvah in celo igralnih sistemih. Tako je Marseille prvi del sezone igral v postavitvi 1-4-2-3-1, kasneje 1-3-4-2-1 ter v zadnjem delu sezone ponovno 1-4-2-3-1. De Zerbi v intervjuju tudi pove, da z ekipami najraje igra v postavitvi 1-4-2-3-1, a da se je hkrati sposoben prilagajati glede na igralni kader in potrebe ekipe (Boxall, 2025). Podobno je z ekipo Brighton na analizirani tekmi proti Lutonu igral v postavitvi 1-3-4-3. Iz rezultatov sem razbral, da se na tekmah, ko je ekipa igrala v spremenjeni postavitvi, načela v igri niso bistveno spreminjala, zato sem potrdil hipotezi H2 in H3.

V naslednji hipotezi (H4) sem predvidel, da vse ekipe za ustvarjanje prednostnih situacij uporabljajo koncept izzivanja pritiska, ki sem ga podrobneje opisal v poglavju 1.1.2. Na podlagi analize sem sklenil, da so se vse ekipe posluževale tega pristopa, zato sem lahko potrdil H4.

V peti hipotezi (H5) sem domneval, da De Zerbijeve ekipe s hitrimi prehodi v napad poskušajo izkoriščati prednost v postavitvi ob osvojeni žogi. Na skoraj vseh tekmah je bil takšen slog igre zelo opazen, saj so vse ekipe igrale zelo hitre protinapade. Na nekaj tekmah ta element zaradi specifičnega sloga nasprotnika ni prišel enako do izraza, saj nasprotnik z majhnim številom napadajočih igralcev ter s svojo nizko postavitvijo ob izgubljenih žogah ni puščal prednostnih situacij De Zerbijevi ekipi. Ne glede na to sem potrdil H5, saj se nanaša le na hitre prehode, kadar imajo ob osvojeni žogi prednostno situacijo.

V naslednji domnevi (H6) sem predvideval, da De Zerbijeve ekipe izvajajo visok pritisk mož na moža ob nasprotnikovem udarcu od vrat. Ta domneva se je izkazala za delno resnično. Ekipe so namreč v vseh primerih izvajale visok pritisk, a so ga v določenih primerih izvajale tudi z igralcem manj z usmerjanjem ali z manipulacijo prostora v postavitvi 3-2. H6 sem tako ovrgel, saj ne drži v celoti.

Sedma predpostavka (H7) se je nanašala na pristop v fazi branjenja. Domneval sem, da se vse De Zerbijeve ekipe lahko branijo tako v bloku kot tudi s pritiskom proti žogi. Iz rezultatov sem lahko razbral, da je bilo branjenje s pritiskom proti žogi najpogostejše v napadalni tretjini, predvsem ob nasprotnikovem izvajanju udarca od vrat in ob prehodih v obrambo. V večini ostalih primerov (v srednji tretjini in v obrambni tretjini), je ekipa najprej oblikovala obrambni blok, v katerem je poskrbela za ustrezne razdalje in razpored med igralci. Ko so vzpostavili ustrezno ravnotežje, je v večini primerov sledil prehod v pritisk mož na moža. Zaradi uporabe obeh vrst branjenja in celo njune kombinacije sem potrdil H7.

V naslednji hipotezi (H8) sem predvideval, da se osnovna načela v igri različnih De Zerbijevih ekip skozi čas spreminjajo in nadgrajujejo. Po analizi rezultatov sem zaključil, da so načela v igri ostala ves čas enaka, pri čemer se je skozi čas spreminjala le pojavnost določenih mehanizmov v igri, s katerimi je De Zerbi vselej zasledoval iste ideje v igri. Dober primer je oblikovanje zadnje linije štirih igralcev z vratarjem v ekipi Marseille. V tem primeru je šlo za novost v igri, s katero je ekipa zasledovala enaka načela v igri. Kasneje se je pojavnost tega elementa s spremembo v postavitvi

na 1-4-2-3-1 zmanjšala. Ker se načela v igri v obravnavanem petletnem obdobju niso spreminjala, sem ovrgel H8.

V predzadnji hipotezi (H9) sem predpostavljajal, da načela v igri ostajajo enaka ne glede na kakovost nasprotnika. V analizi tekem sem opazil, da je bil model igre na vseh tekmah enak. Na prilagoditve na tekmi ni vplivala kakovost nasprotnika, temveč nasprotnikov način branjenja in napadanja. Ekipe je tako, na primer, visok pritisk mož na moža izvajala tako proti močnejšim nasprotnikom, kot je Real Madrid, kot tudi proti enakovrednim ali šibkejšim nasprotnikom. Do prilagoditev je pogosteje prišlo, če so igralci zaznali, da bo nasprotnik zelo verjetno odigral dolgo podajo. V takih primerih je ekipa visok pritisk izvajala z igralcem manj, da je tako lahko ohranjala številčno prednost v svoji zadnji liniji. Ne glede na podobne prilagoditve v igri je osnovno načelo branjenja vseeno ostajalo enako: pritisk na igralca z žogo vedno, ko so za to ustvarjeni pogoji. Glede na rezultate analiz sem tako lahko potrdil H9.

V zadnji hipotezi (H10) sem predpostavil, da je načela igre, ki sem jih oblikoval na podlagi rezultatov analiz tekem in predstavil v poglavju 3.2.2, možno prenesti v konkretne trenajzne vsebine skladno s smernicami slovenske metodike za učenje igre. Za uspešno izvajanje takšnega modela igre sem izdelal nabor vaj, s katerimi sem opisana načela uspešno prenesel na ekipo NK Krka U19, zaradi česar sem potrdil tudi H10.

V tem diplomskem delu sem obravnaval deset hipotez, pri čemer sem jih osem potrdil (H1, H2, H3, H4, H5, H7, H9, H10) in dve ovrgel (H6, H8).

3.2.2 NAČELA IGRE

Načela igre predstavljajo vzorci, ki so se skozi analizo tekem uveljavili kot pravilo. V nadaljevanju grafično in pisno predstavim prepoznana načela, ki jih zasledujejo vse De Zerbijeve ekipe v fazi branjenja, fazi napada, prehodih v napad in prehodih v obrambo. Koncept izzivanja pritiska je vključen in obravnavan v fazi napada.

3.2.2.1 FAZA BRANJENJA

V fazi branjenja sem grafično in pisno predstavil načela v branjenju v napadalni tretjini, srednji tretjini, obrambni tretjini in v kazenskem prostoru.

3.2.2.1.1 BRANJENJE V NAPADALNI TRETJINI

Pri branjenju v napadalni tretjini so ekipe vselej izvajale visok pritisk s takšnim številom igralcev, ki jim je še omogočal možnost odvzemanja žoge.

Slika 10: Prikaz branjenja s pritiskom 1:1 v napadalni tretjini.

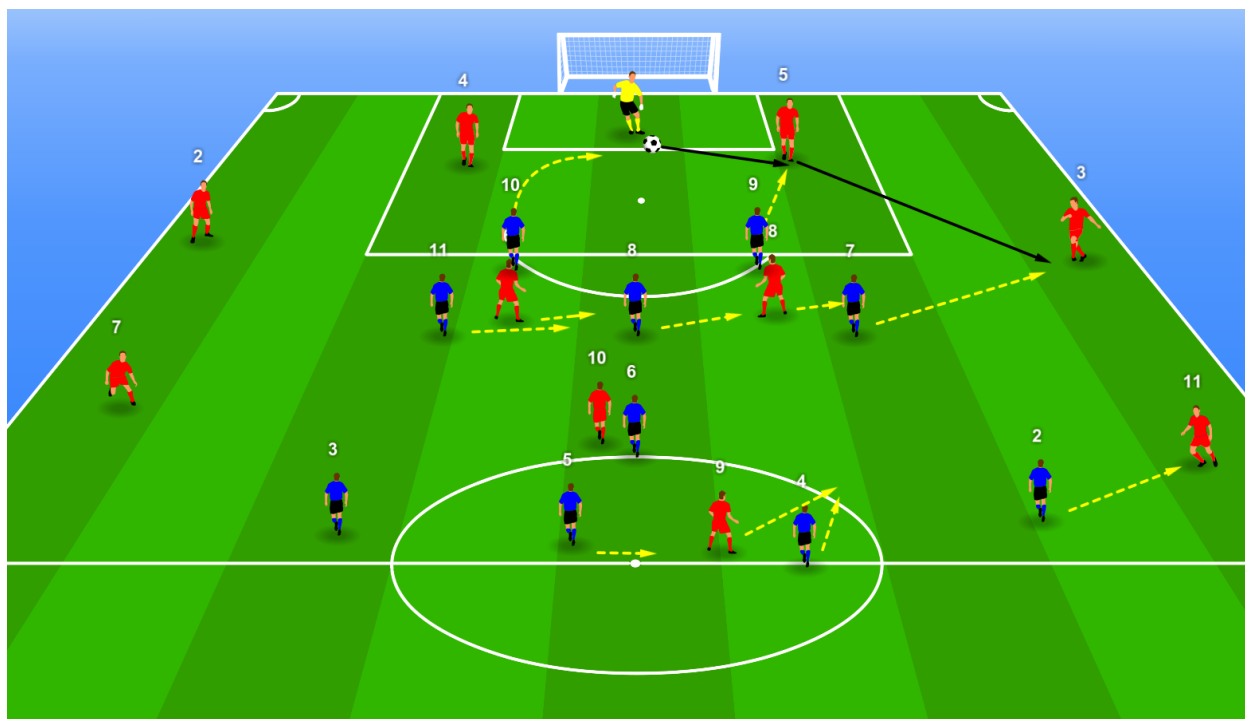


Slika 10 prikazuje najpogostejšo obliko branjenja proti enakovrednim in močnejšim nasprotnikom, kjer so ekipe trenerja De Zerbija v večini primerov uporabljale začetni pritisk 1:1, pri čemer je srednji branilec običajno sprednjega veznega igralca pokrival na razdalji, ki bi mu še omogočala tudi vračanje v zadnjo linijo v primeru dolge podaje. Oba krilna napadalca sta v začetni postavitvi nekoliko nižje, da bi lahko pomagala v zadnji liniji, če bi prišlo do takojšnje dolge podaje. Če je

prišlo do podaje na stran, je žoga vseeno potovala dovolj časa, da sta lahko pravočasno pokrila bočnega branilca z žogo. Po podaji na stran je krilni napadalec z nasprotni strani običajno prenehal s pokrivanjem nasprotnikovega bočnega branilca ter se začel spuščati na pomoč zadnji liniji. Če je prišlo do takojšnje dolge podaje, je ekipa v začetni poziciji puščala igro 4:4, a so se običajno v času leta žoge krilni napadalci uspeli priključiti na pomoč zadnji liniji.

Slika 11 prikazuje branjenje v obliki 3–2, pri čemer srednji napadalec in sprednji vezni igralce pokrijeta nasprotna srednja branilca. En zadnji vezni igralec in dva krilna napadalca se postavijo dovolj ozko, da v primeru podaje v sredino tam tvorijo številčno prednost treh proti dvema.

Slika 11: Prikaz branjenja s pritiskom 3:2 s številčnim primanjkljajem.



Ta pritisk omogoča ekipi, da ima v zadnji liniji številčno prednost. Krilna napadalca v začetni fazi stojita na takšni razdalji, da lahko ob podaji na stran pravočasno izvedeta pritisk na bočnem branilcu z žogo. Tudi v tem primeru ob podaji na stran, ekipa preneha s pokrivanjem bočnega branilca na nasprotni strani žoge.

Tretji pogost način branjenja v napadalni tretjini, ki so ga uporabljale De Zerbijeve ekipe, je pritisk z usmerjanjem (Slika 12), v katerem ekipa napade nasprotnika z igralcem manj, pri čemer ga poskuša usmeriti na stran, kjer se ustvari situacija 1:1.

Slika 12: Prikaz branjenja s pritiskom z usmerjanjem na stran.



V tem primeru srednji napadalec s svojim polkrožnim gibanjem napade srednjega branilca z žogo tako, da zapira pot podaje do drugega srednjega branilca. Če se igralec z žogo odloči za podajo bočnemu branilcu, tam sledi agresiven pritisk 1:1, saj je s tiste pozicije podaja nazaj na prostega srednjega branilca precej tvegano. V večini primerov so ekipe po podaji na stran žogo v kratkem času izgubile.

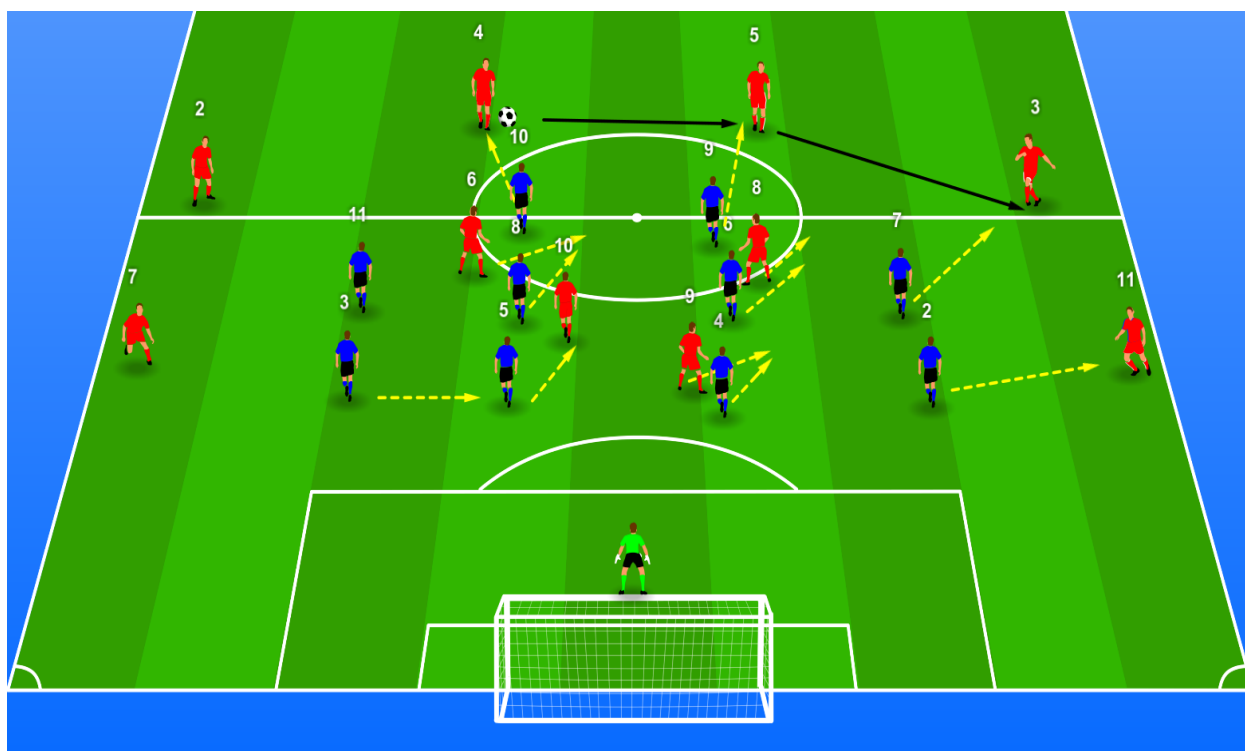
3.2.2.1.2 BRANJENJE V SREDNJI TRETJINI

Branjenja v srednji tretjini so se De Zerbijeve ekipe običajno posluževale le v primerih, ko so bile v to prisiljene, saj so vselej stremele k temu, da bi nasprotnikove napade prekinjale čim dlje od svojega gola. Šele če je bil izigran njihov prvotni pritisk ali če se je nasprotnik odločil za dolgo

podajo, je ekipa strnila vrste, se postavila v blok v srednji tretjini in s te pozicije nadaljevala branjenje.

Na tem delu igrišča so De Zerbijeve ekipe najpogosteje uporabljale koncept postavitve bloka, iz katerega so prehajale v pritisk 1:1 (Slika 13). Sprožilec za izvedbo pritiska je bilo prvo gibanje napadalca, ki so mu sledili še vsi ostali igralci s poudarkom na igralcih v bližini žoge. Predpogoj za izvedbo pritiska je bil vedno kakovostno postavljen blok s kratkimi razdaljami med linijami. Koncept branjenja v srednji tretjini se ni spreminjal v odvisnosti od postavitve igralcev na igrišču.

Slika 13: Prikaz branjenja v srednji tretjini - prehod iz bloka v pritisk 1:1.

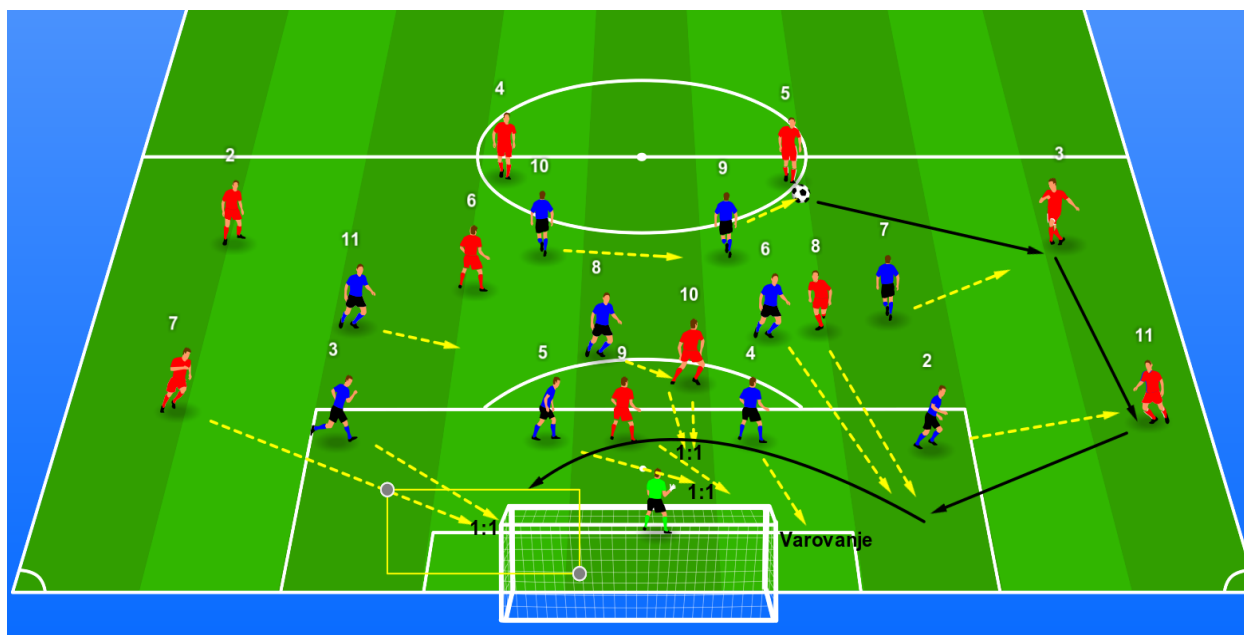


Občasno so se De Zerbijeve ekipe v srednji tretjini branile tudi zgolj s čakanjem v bloku. Pogosteje so ta koncept uporabljali proti ekipam, ki so v organizaciji napada igrale s tremi igralci v zadnji liniji. V tem primeru ekipa ni izrazito napadala žoge, temveč je le čakala na napako nasprotnika.

3.2.2.1.3 BRANJENJE V OBRAMBNI TRETJINI

Pri branjenju v obrambni tretjini oziroma branjenju v kazenskem prostoru so ekipe večinoma igrale po enakih načelih. Glavna značilnost branjenja na tem delu igrišča je manjša intenzivnost oziroma agresivnost v primerjavi z agresivnostjo in pritiskom, ki so ga ekipe izvajale bolj stran od gola.

Slika 14: Prikaz branjenja v kazenskem prostoru – ŠP v zadnji liniji in branjenje 1:1.



Prvo načelo je številčna prednost v zadnji liniji (Slika 1). Če je nasprotnik igral s tremi igralci v napadu, potem so De Zerbijeve ekipe na tem delu igrišča stremele k branjenju s štirimi v zadnji liniji. Naslednje načelo je podvajanje oziroma varovanje na strani, ko ima žogo v nogah nasprotnikov krilni napadalec. V varovanje so se večinoma v zadnjo linijo spuščali zadnji vezni igralci ali krilni napadalec. Če je prišlo do vtekanj veznih igralcev, so jim prav tako poskušali slediti zadnji vezni igralci. Kadar pri tem niso bili uspešni, so vtekačega igralca prevzemali srednji branilci. Zadnje pogosto načelo, ki so ga uporabljale ekipe, je načelo pokrivanja mož na moža v kazenskem prostoru ob možnosti podaje s strani.

De Zerbijeve ekipe so se branile v različnih postavitvah, pri čemer so glavna načela branjenja ostajala enaka. Ob tem so se pojavljali različni vzorci branjenja na različnih delih igrišča, v okviru katerih sem lahko izpeljal pravilo, da se je agresivnost branjenja in pritisk na nasprotnika povečevala z oddaljenostjo žoge od gola. Dlje kot je bila žoga od gola, ki so ga ekipe branile, več tveganja so ekipe sprejemale pri branjenju.

Tako je bilo v napadalni tretjini več branjenja s pritiskom mož na moža, v srednji tretjini je pritisk temeljil na predhodno postavljenem bloku, medtem ko je v obrambni tretjini branjenje pretežno potekalo le še v bloku.

Pri branjenju v obrambni tretjini oziroma v lastnem kazenskem prostoru so ekipe sprejemale najmanj tveganja, zato so v zadnji liniji zasledovale načelo številčne prednosti. To so dosegale s spuščanjem zadnjih veznih igralcev v zadnjo linijo ter občasno s spuščanjem krilnih napadalcev.

Ob prodorih s strani so ekipe branečemu bočnemu branilcu poskušale zagotavljati varovanje z dodatnim igralcem. Ob podajah s strani so poskušali najnevarnejše igralce pokrivati mož na moža.

3.2.2.2 FAZA NAPADA

Fazo napada sem za potrebe analize tekem razdelil na podfaze izigravanje pritiska, ustvarjanje prednostne situacije in zaključevanje napada. V vsaki podfazi sem iz najpogostejše ponavljajočih se vzorcev izpeljal pravila oziroma načela, ki jih v napadu uporabljajo obravnavane ekipe.

3.2.2.2.1 IZIGRAVANJE PRITISKA

Podfaza izigravanje pritiska se nanaša na odzivanje na nasprotnikovo aktivno in agresivno branjenje z izključnim namenom čim hitrejše osvojitve žoge. Analiza tekem je pokazala, da se De

Zerbijeve ekipe pri izigravanju nasprotnikovega pritiska odzivajo na dva načina. Prvega uporabljajo proti pritisku **mož na moža**, ko nasprotnik pokriva vse igralce 1:1 (Slika 15).

Slika 15: Prikaz izigravanja pritiska mož na moža - podaja v prostor za igro 2:2.



V takšnem primeru so se ekipe najpogosteje odzivale tako, da sta se žogi približala srednji napadalec in sprednji vezni igralec. Če sta bila igralca tudi po zapustitvi svojih mest pokrita mož na moža s strani nasprotnih srednjih branilcev, potem je običajno sledila dolga podaja v izpraznjen prostor, ki sta ga napadala krilna napadalca. Na ta način je ekipa preskočila pritisk v bližini žoge, saj je ocenila, da ji situacija 2:2 v izpraznjenem prostoru predstavlja najučinkovitejši odziv na dano situacijo.

V situacijah, ko je nasprotnik izvajal pritisk mož na moža le v začetni postavitvi in je nato ob spuščanju sprednjega veznega igralca in srednjega napadalca oba igralca pokrival le še z enim srednjim branilcem, so De Zerbijeve ekipe poskušale izkoristiti številčno prednost na tem delu igrišča.

Slika 16: Prikaz izigravanja pritiska mož na moža - ustvarjanje številčne prednosti 2:1.



V teh primerih se igralec z žogo, ki je bil največkrat vratar, ni odločil za dolgo podajo v prostor, saj je imel tam nasprotnik številčno prednost, temveč je podal žogo po tleh proti srednjemu napadalcu in sprednjemu veznemu igralcu, ki sta po izkoriščeni igri 2:1 nadaljevala napad 3:3. Analiza je torej pokazala, da obravnavane ekipe ne sprejemajo tveganja in ne igrajo kratkih podaj, kadar so soočene z neposrednim pritiskom mož na moža. Najprej z rotacijami poskušajo ustvariti številčno premoč na določenem delu igrišča. Šele če nasprotnik vztraja v igri 1:1 in pušča v zadnji liniji igro 2:2, sledi dolga podaja v prostor.

Drugi način izvajanja pritiska je **pritisk s številčnim primanjkljajem**, v katerem ekipa manipulira s prostorom z namenom ohranjanja številčne prednosti v zadnji liniji in s tem zmanjšanja tveganja. De Zerbijeve ekipe v takšnih primerih niso igrale dolgih podaj, temveč so poskušale izkoristiti številčno prednost v bližini žoge.

Prvi primer takšnega pritiska je **pritisk z usmerjanjem**, ki so se mu De Zerbijeve ekipe praviloma zoperstavljale z načelom povezovalni igralec-prosti igralec (Slika 17).

Slika 17: Prikaz načela povezovalni igralec-prosti igralec.



Po tako izigranem pritisku so se nasprotni ekipe večinoma začele umikati na svojo polovico in so prenehale s pritiskom. Nasprotnik s takšno vrsto pritiska poskuša doseči podajo na stran, kjer bi lahko izvedel pritisk mož na moža. De Zerbijeve ekipe so se v takšnih primerih izogibale podaji bočnemu branilcu tako, da so žogo poskušale preko zadnjega veznega igralca podati prostemu srednjemu branilcu.

Drugi pogost primer pritiska s številčnim primanjkljajem je pritisk 3-2, v katerem srednji napadalec in sprednji vezni igralec pokrivata nasprotna srednja branilca. Istočasno dva krilna napadalca in en zadnji vezni igralec pokrivajo prostor tako, da zgostijo prostor v sredini in si želijo podaje na

Kadar se nasprotnik brani v bloku, se ekipa znajde v **fazi ustvarjanja prednostne situacije**. De Zerbijeve ekipe so v tej fazi zasledovale različna načela, pri čemer je glavni cilj ustvarjanje številčne enakovrednosti ali premoči v nasprotnikovi zadnji liniji. Kot prednostno situacijo za napadajočo ekipo sem že v poglavju 2.1.3.1 opredelil napad na zadnjo linijo vsaj z enakim številom igralcev, saj tako braneča se ekipa ne more zagotavljati varovanja oziroma podvajanja na igralcu z žogo. De Zerbijeve ekipe so to prednostno situacijo dosegale na različne načine.

Prvi način, s katerim so ekipe poskušale ustvarjati prednostno situacijo, je **izzivanje pritiska**. V tem primeru ekipa vabi nasprotno ekipo v pritisk, da bi si ob uspešno izigranem pritisku ustvarila prednostno situacijo na določenem delu igrišča, ki bi jo nato prenesla vse do nasprotnikove zadnje linije (Slika 19).

Slika 19: Prikaz načela izzivanja pritiska.

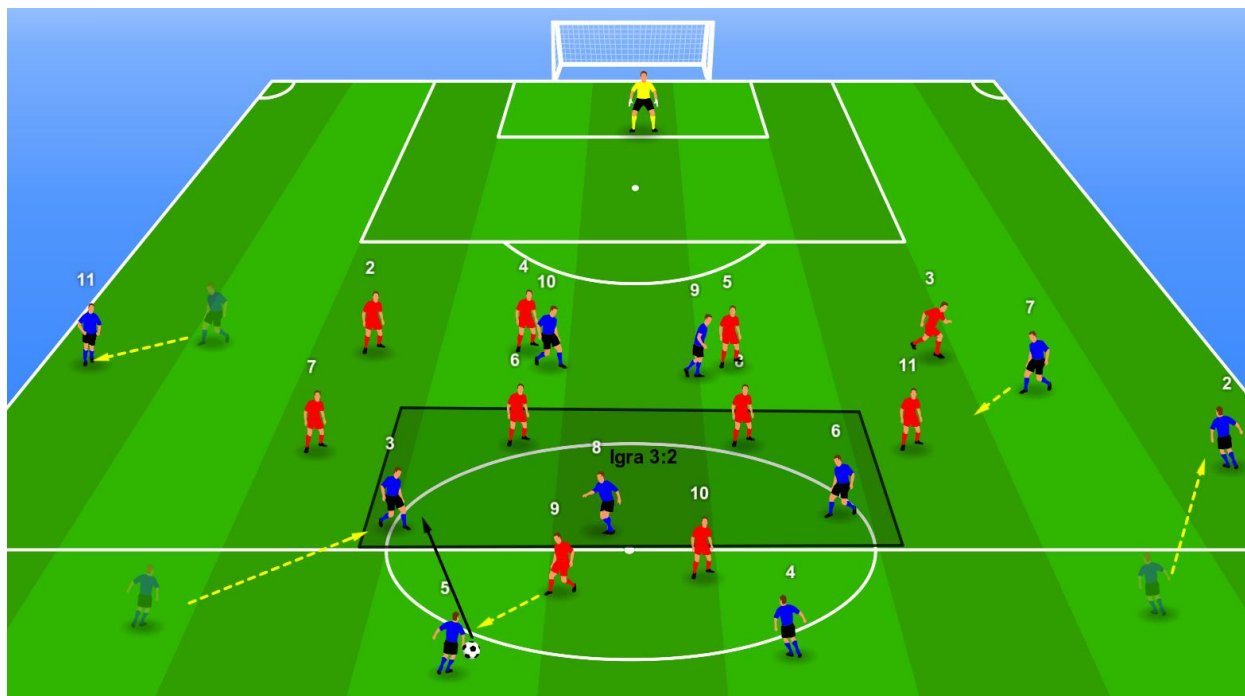


V takšnih primerih je srednji branilec z žogo čakal na mestu, oziroma jo je čisto počasi vodil proti голу. V trenutku, ko je nasprotna ekipa začela s pritiskom, je sledilo soočenje s pritiskom na enega

odkrival proti sredini. S tem so ekipe ustvarile **obliko 2-3** (Slika 22), ki so jo tvorili oba srednja branilca, levi bočni branilec in oba zadnja vezna igralca.

Če se nasprotnik na ozko postavitev bočnega branilca ni odzval z ožjo postavitvijo svojega krilnega napadalca, je tako nastala številčna prednost na sredini igrišča, ki so jo ekipe izkoriščale bodisi po načelu izzivanja pritiska bodisi z neposredno podajo v prvi medprostor proti veznima igralcem, ki so nadaljevali z igro 3:2.

Slika 22: Prikaz rotacije igralnih mest (3-2) in ustvarjanje številčne prednosti 3:2 v sredini

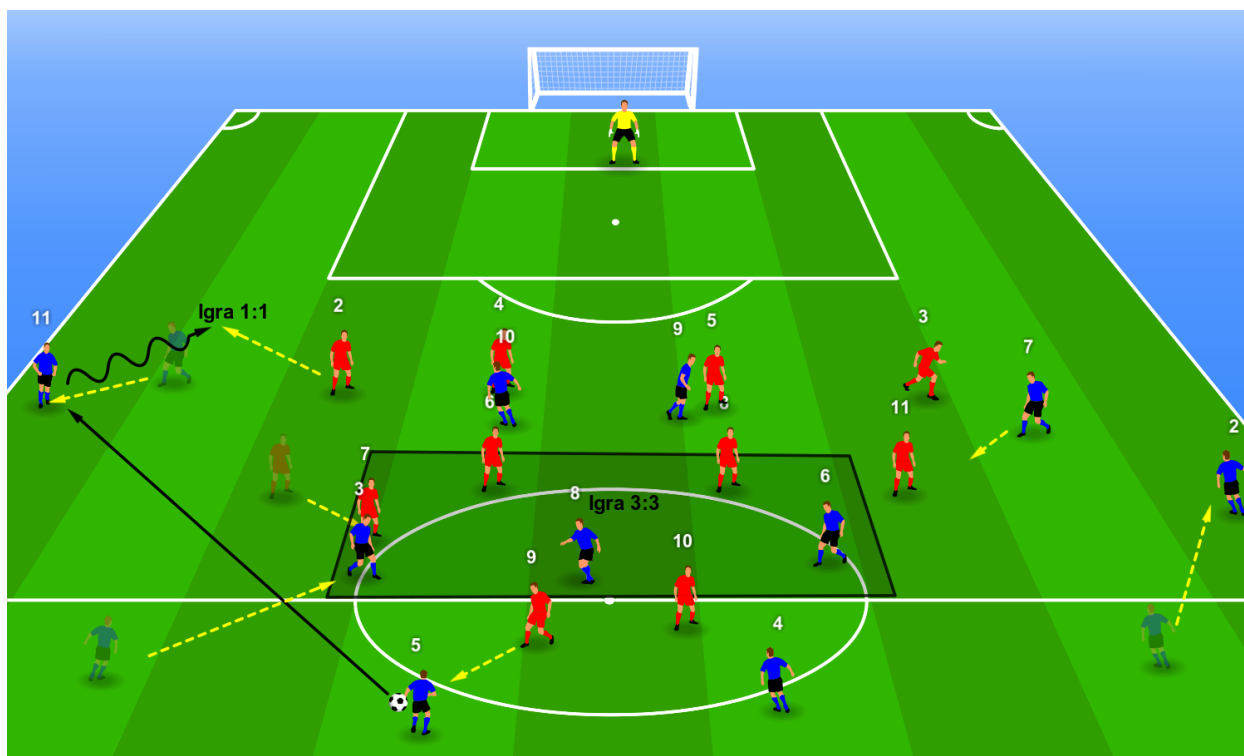


Če se je nasprotnik na takšno rotacijo odzval z ožjo postavitvijo krilnega napadalca (Slika 23), je sledila takojšnja podaja na levega krilnega napadalca, kjer se je ustvarila igra 1:1, saj je nasprotnik v zadnji liniji dopuščal igro 4:4.

Če bi v takšnem primeru desni srednji branilec varoval hrbet desnemu bočnemu branilcu, bi nepokrit ostal sprednji vezni igralec, ki se je odkrival stran od žoge, ter s tem omogočil več prostora za igro 1:1. V podobni situaciji je bil v takšnih primerih srednji napadalec.

Če je bila s pravočasnim vračanjem v obrambo ali varovanjem veznih igralcev ponovno vzpostavljena številčna prednost v zadnji liniji, je sledilo ustvarjanje prednostne situacije po zgoraj opisanem načelu po podaji na stran (Slika 21).

Slika 23: Prikaz rotacije igralnih mest (3-2) in ustvarjanje igre 1:1 na strani.



Zadnji izpostavljen način za ustvarjanje prednostnih situacij so bile **podaje v medprostor**, s katerimi so De Zerbijeve ekipe poskušale izkoristiti nasprotnikovo slabšo postavitev. Povečano možnost podaj v medprostor sta najpogosteje omogočala dva dejavnika. Prvi je ne dovolj agresiven pritisk proti žogi, zaradi česar je imel igralec z žogo boljše možnosti za podajo. Drugi dejavnik je zamujanje v varovanju po podaji na stran, pri čemer je lahko De Zerbijeva ekipa s hitro diagonalno podajo uspela presecati posamezno obrambno linijo (Slika 24).

Na sliki levi srednji branilec poda žogo proti desnemu srednjemu branilcu. Če v času podaje nasprotnikov desni zadnji vezni igralec in levi krilni napadalec ne zožita in začneta z diagonalnim varovanjem, se odpre širok nepokrit pas, ki omogoča podajo neposredno na sprednjega veznega igralca ali srednjega napadalca. Če nasprotna branilca v medprostoru dosledno pokrivata mož na

moža, se odpre prostor za vtekanje krilnih napadalcev za njunima hrbtoma. Če se odločita, da bosta pokrivala le igralca z žogo, nastane igra 2:1. Situacijo ekipe rešujejo po podobnem načelu kot je opisan v delu, ko opisujem izigravanje pritiska (Slika 15 in Slika 16).

Slika 24: Prikaz podaje v medprostor in ustvarjanje igre 2:2.



Če je nasprotnik takšno podajo v medprostor pravočasno preprečil z varovanjem, je običajno sledila podaja na stran in poskus ustvarjanja prednostne situacije z vtekanji veznih igralcev ali bočnih branilcev.

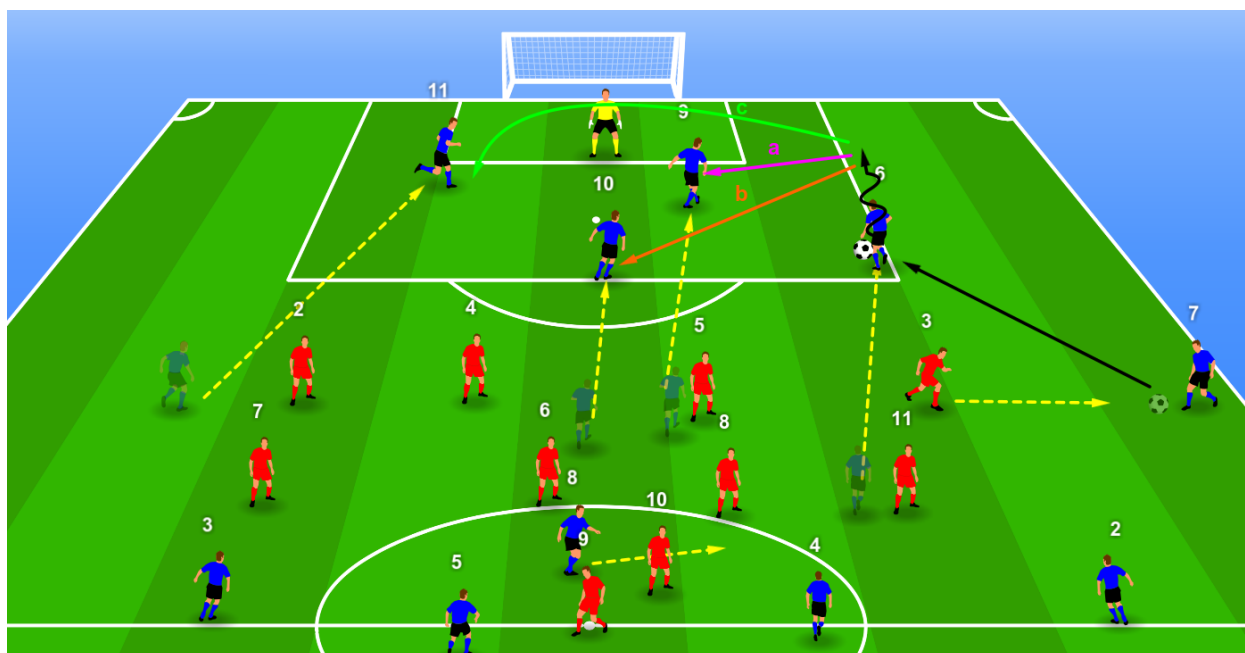
Če tudi poskus ustvarjanja prednostne situacije na strani ni bil učinkovit, je sledilo obračanje strani, med katerim so ekipe vselej prežale na možnost podaje v medprostor. Nenehna nevarnost za takšno podajo je De Zerbijevim ekipam omogočala več prostora na drugih delih igrišča, zaradi česar so njegove ekipe lažje vzpostavile nadzor nad igro in posestjo žoge.

3.2.2.2.3 ZAKLJUČEVANJE NAPADA

Zadnji del faze napada je zaključevanje napada, ki se pretežno nanaša na dogajanje v kazenskem prostoru po tem, ko ekipa že ustvari prednostno situacijo v napadu in jo uspe zadržati do bližine nasprotnikovega gola. De Zerbijeve ekipe so do zaključkov prihajale s strani in skozi sredino.

Zaključevanje napada s strani po vtekanju v globino (Slika 25) je najpogosteje potekalo z vključevanjem štirih igralcev v kazenski prostor. Poleg vtekaajočega igralca (zadnji vezni igralec ali bočni branilec) so se za morebitno podajo pred gol odkrivali še srednji napadalec (proti prvi vratnici), sprednji vezni (na rob kazenskega prostora) in krilni napadalec (proti drugi vratnici).

Slika 25: Prikaz zaključevanja napada s strani po vtekanju v globino.



Prva izbira za igralca z žogo je vselej bil strel, če se je le nahajal dovolj blizu gola. Druga izbira je bila podaja za zadnjo linijo na srednjega napadalca (a) ali krilnega napadalca. Če za zadnjo linijo ni bilo več dovolj prostora, je običajno sledila podaja na sprednjega veznega igralca (b). Če tudi ta podaja ni bila več mogoča, se je igralec z žogo običajno odločil za visoko podajo proti drugi vratnici (c).

Če vtekajoči igralec ni uspel ustvariti prednostne situacije in ga je pravočasno pokrili nasprotnik, se je na ta način odprl prostor proti sredini. Krilni napadalec z žogo se je tako lahko odločil za prodor proti голу in strel. Če je bil strel onemogočen, se je lahko odločil za prenos žoge na drugo stran preko sprednjega veznega igralca (Slika 21 – b). Na ta način se je za krilnega napadalca (11) lahko ustvarila igra 1:1, ki so jo z vtekanji spremljali krilni napadalec (7), srednji napadalec in sprednji vezni igralec.

Če tudi podaja na sprednjega veznega igralca ni bila možna, je lahko po prodoru krilnega napadalca z žogo (7) sledil predložek proti vtekajočemu krilnemu napadalcu (11) na drugi vratnici (Slika 21 – c). Ta je lahko napad zaključil s strelom ali podajo na vtekajočega srednjega napadalca.

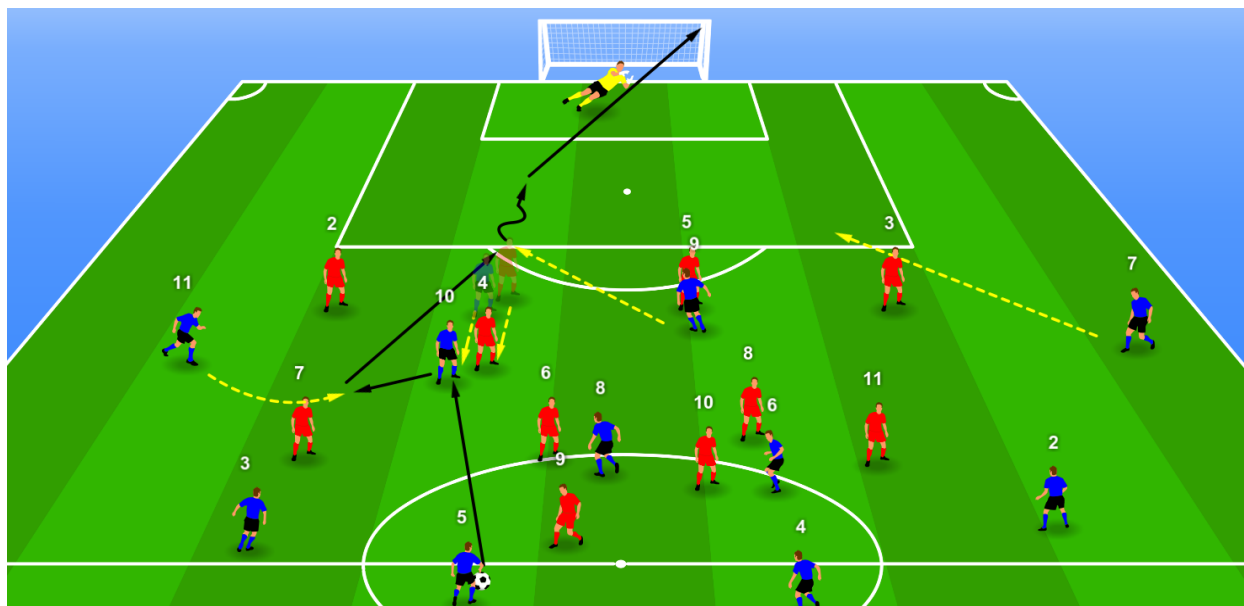
Slika 26: Prikaz predložka s strani po podvajanju KN z nasprotnikovim KN.



V redkejših primerih so ekipe napade zaključevale tudi z visoko podajo s strani z nekoliko višje pozicije. Do takšnih situacij je običajno prihajalo, če se je nasprotnik branil zelo blizu svojemu голу in če je do podvajanj na krilnem napadalcu z žogo prihajalo s pomočjo nasprotnikovega krilnega napadalca na način, da se je več prostora odpiralo bočnemu branilcu (Slika 26).

Tudi v tem primeru so prostor pred golom napadali isti igralci. Krilni napadalec (11) je vtekal proti drugi vratnici, srednji napadalec proti prvi ter sprednji vezni igralec proti sredini gola.

Slika 27: Prikaz ustvarjanja in izkoriščanja prostora v zaključku napada skozi sredino.



Napadi skozi sredino so večinoma potekali v primerih izzvanega pritiska ali po podajah v medprostor na srednjega napadalca ali sprednjega veznega igralca (Slika 20 in Slika 24). Ker v teh primerih običajno prihaja do igre 4:4 v zadnji liniji, so De Zerbijeve ekipe to prednostno situacijo poskušale čim hitreje izkoristiti z zaključkom napada. Po podaji v medprostor so igralci zasledovali načelo ustvarjanja in izkoriščanja prostora (Slika 27). Če je branilec dosledno pokrtil sprednjega veznega igralca, se je namreč za njim ustvaril prostor, ki ga je v tem primeru lahko z vtekanjem napadal srednji napadalec, pri čemer se je krilni napadalec (11) odkril na način, da mu je sprednji vezni igralec žogo lahko podal z enim dotikom. Krilnemu napadalcu se je tako odprl odličen kot za podajo v izpraznjen prostor. Če je srednji napadalec pridobil prednost proti branilcu, je lahko napad zaključeval sam. Če prednosti ni pridobil, je sledila igra 2:2 z vtekajočim krilnim napadalcem (7) neposredno pred golom. Na enak način sta lahko sodelovala tudi sprednji vezni igralec in srednji napadalec. V tem primeru je prostor s spuščanjem v medprostor ustvarjal srednji napadalec, ki se mu je za podajo odkrival sprednji vezni igralec, medtem ko je izpraznjen prostor napadal krilni napadalec (7).

3.2.2.3 PREHODI V NAPAD

Pri prehodih v napad so vse De Zerbijeve ekipe zasledovale načelo hitrega zaključevanja, če so v trenutku osvojene žoge imele številčno premoč v bližini žoge ali prednost v postavitvi, ki bi jim z nadaljnjimi vtekanji omogočila številčno premoč ali enakovrednost v zadnji liniji (Slika 28).

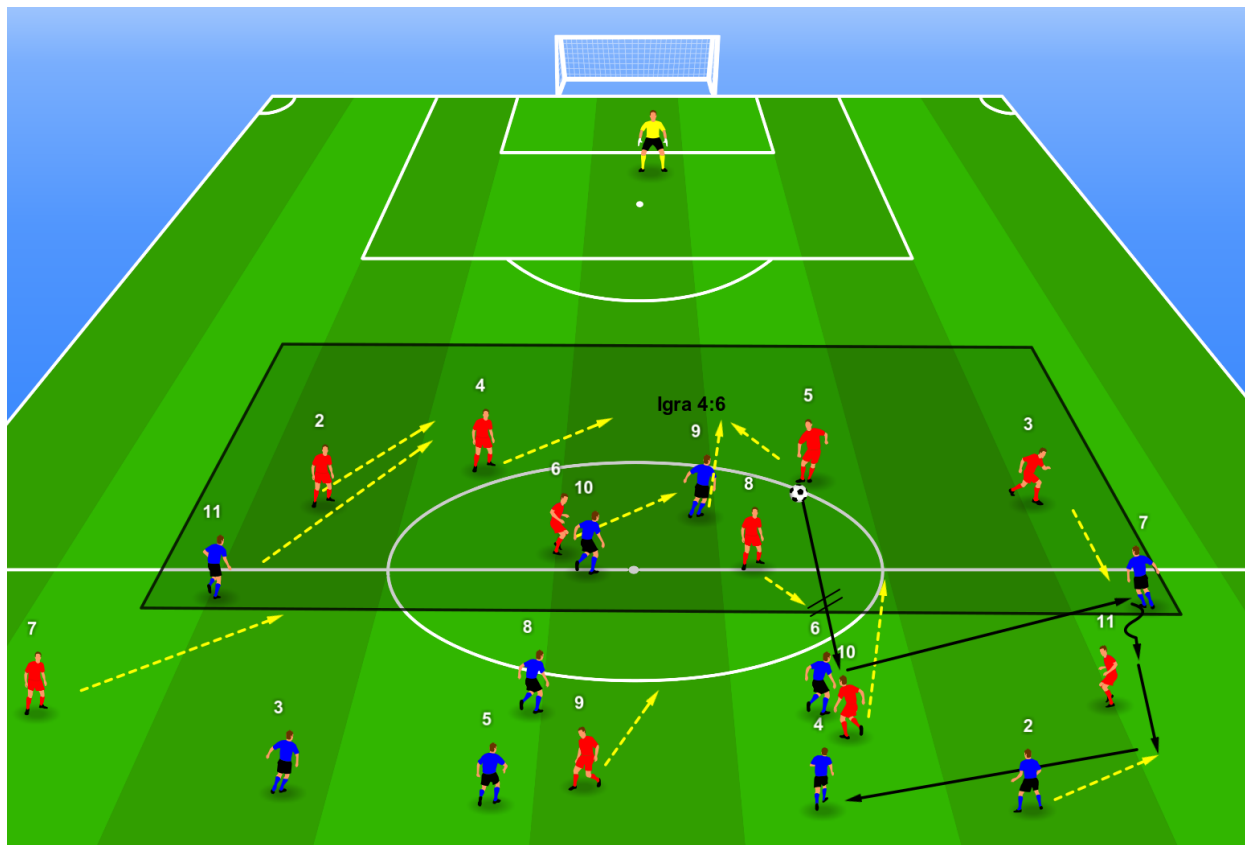
Slika 28: Prikaz prehoda v napad ob številčni premoči ob osvojeni žogi.



Če ekipe v trenutku odvzete žoge takšne prednosti niso imele, so se najprej osredotočile na ohranitev žoge v svoji posesti (Slika 29) in nato na ustvarjanje prednostne situacije po načelih, ki so opisani v poglavju o fazi napada (3.2.2.2). Slika prikazuje trenutek odvzete žoge, v katerem se za modro ekipo po podaji naprej ustvari številčna premoč 3:2 proti nasprotnikovi zadnji liniji, kar predstavlja veliko prednost za napadajočo ekipo in s tem večjo verjetnost doseganja zadetka.

Ob prehodih v napad so se tako De Zerbijeve ekipe odločale razumno glede na verjetnost uspešnosti protinapada. Prva ideja ob odvzeti žogi je vselej bila hiter protinapad z vtekanji v globino in podajami naprej. Vseeno je ne glede na jasno izraženo filozofijo hitrih prehodov zelo opazno tudi načelo prednostne situacije, ki ga zasledujejo ekipe v vseh fazah igre.

Slika 29: Prikaz ohranitve posesti, ko ob odvzeti žogi ekipa ni v PS v nasprotnikovi zadnji liniji.

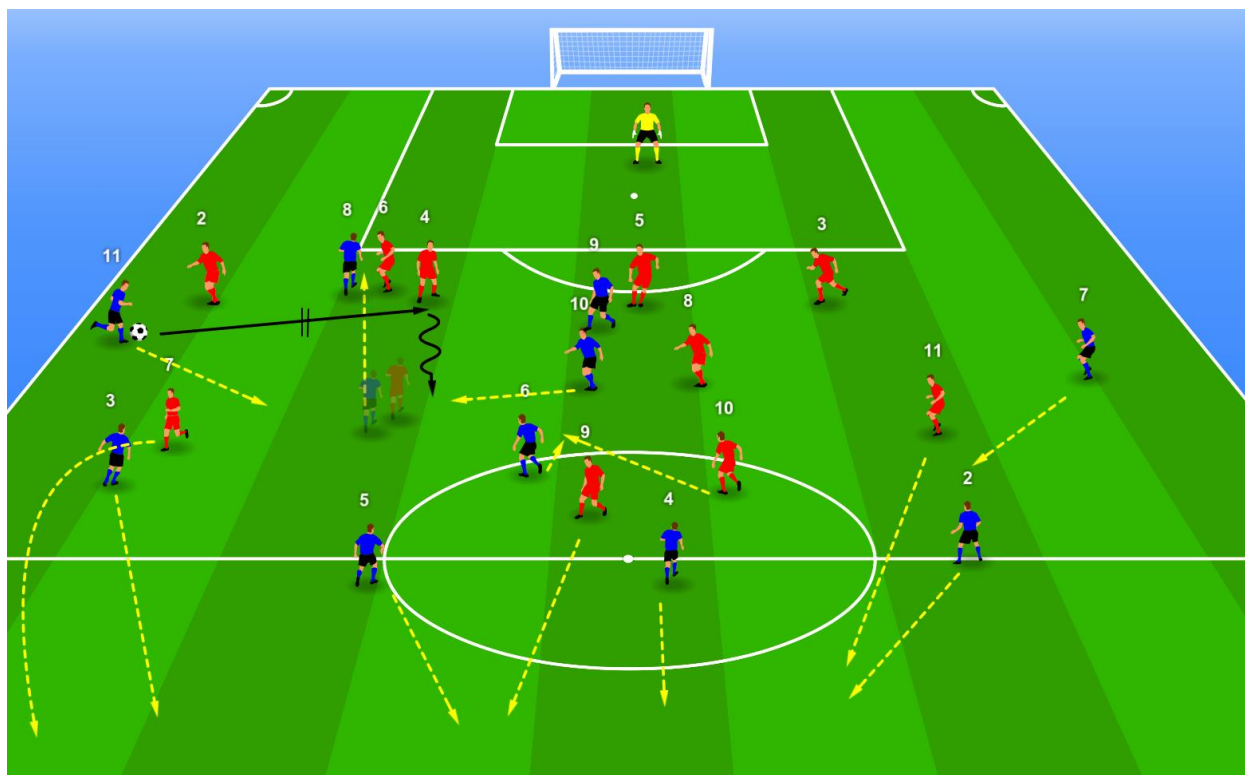


Kot je prikazano na Sliki Slika 29, se ekipa po odvzeti žogi najprej osredotoči na protinapad, saj napadalci takoj začnejo z vtekanji v globino, a ker nasprotnik ob izgubljeni žogi že varuje vse poti do gola in ima na tem delu številčno prednost, se igralec z žogo odloči za podajo nazaj – izven prostora nasprotnikove premoči.

3.2.2.4 PREHODI V OBRAMBO

Ekipe, ki so zajete v analizo, zasledujejo zelo jasna načela tudi v prehodih v obrambo. Tudi v trenutku izgubljene žoge so se igralci odločali razumno ter v odvisnosti od situacije in mesta izgubljene žoge. Če je bila ekipa v trenutku izgubljene posesti v bližini žoge in v zadnji liniji v številčni premoči ali enakovrednosti, je sledil takojšen pritisk na nasprotnika z žogo s strani najbližjega igralca. Sočasno so preostali igralci začeli s pokrivanjem nasprotnikov, ki so bili najnevarnejši za gol, ter vračanjem vseh preostalih igralcev za žogo. Ko je bil preprečen nasprotnikov protinapad, je sledilo oblikovanje obrambnega bloka.

Slika 30: Prikaz prehoda v obrambo po izgubljeni žogi.



Pri prehodih v obrambo, ko je imela ekipa številčni primanjkljaj, osnovno načelo ni več takojšen pritisk na igralca z žogo, temveč pokrivanje najnevarnejših igralcev za gol in umik proti svojemu голу. Na ta način si je ekipa zagotovila več časa in poizkušala s hitrim vračanjem preostalih igralcev v obrambo ponovno vzpostaviti ravnotežje.

3.2.3 VAJE ZA VPELJAVO DE ZERBIJEVIH NAČEL V IGRO NK KRKA U19

Vaje za vpeljavo načel v igro sem zastavil tako, da temeljijo na učenju igre v napadu, in sicer so razdeljene v dva sklopa: igra proti pritisku in igra proti bloku. V večini vaj učenja igre v napadu se namreč lahko vadi tudi načela branjenja ter prehodov v obrambo in napad. Če je na primer ena ekipa v neki igralni obliki primarno vadila fazo napada, je lahko druga istočasno vadila tudi prehod v obrambo, če je izgubila žogo. V isti vaji je lahko braneča se ekipa vadila fazo branjenja s prehodi v napad po odvzeti žogi. V ta namen večina vaj, ki temeljijo na igri, vsebuje smer in gole. V prikaz niso vključene vaje dinamične tehnike, saj z njimi ne vadimo vsebin skupinske ali ekipne taktike.

3.2.3.1 VAJE ZA VPELJEVANJ NAČEL IGRE PROTI PRITISKU

Vaje za vpeljavo načel igre proti pritisku vključujejo učenje zoperstavljanja različnim oblikam pritiska, ohranjanje pridobljene prednosti vse do gola in zaključek napada. Istočasno v igralnih situacijah, igralnih oblikah in vodeni igri ekipa vadi še prehod v obrambo po izgubljeni žogi, medtem ko ekipa, ki se brani, vadi fazo branjenja in prehode v napad po odvzeti žogi. Slike zadnjih sklopov vaj prikazujejo le izigravanje pritiska ob izvajanju udarca vrat, a se lahko uporabljajo tudi v srednji in napadalni tretjini igrišča.

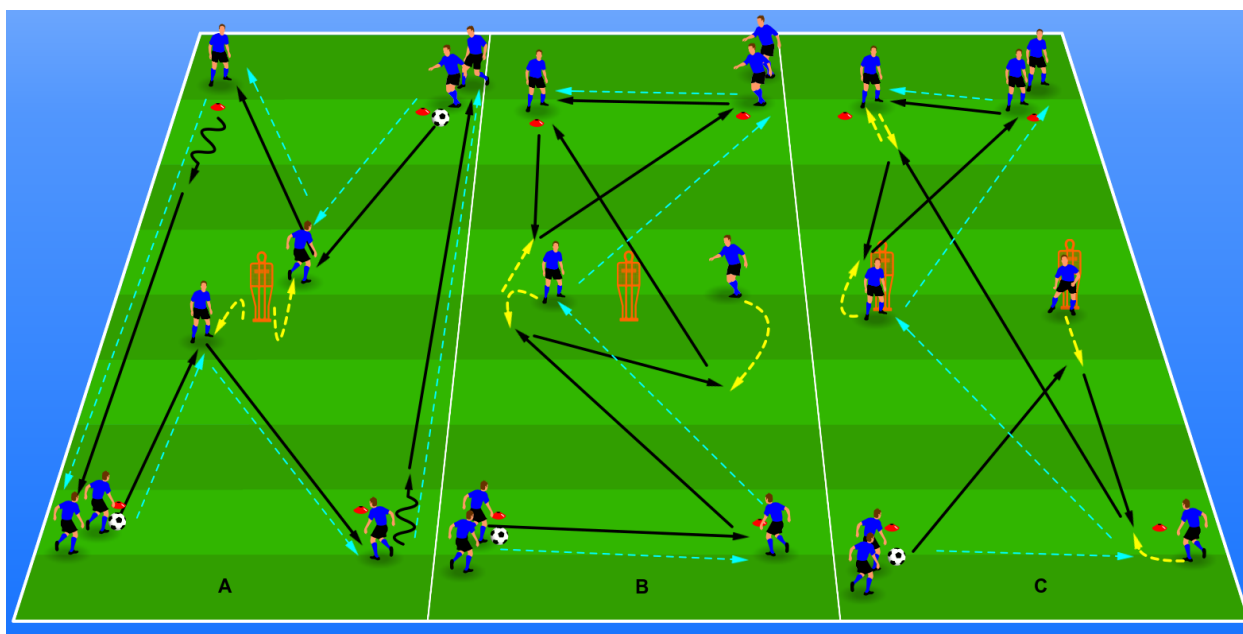
3.2.3.1.1 VAJE SITUACIJSKE TEHNIKE ZA VPELJEVANJE NAČEL IGRE PROTI PRITISKU

Vaje situacijske tehnike predstavljajo uvod v spoznavanje z načeli igre proti različnim oblikam pritiska. Čeprav v teh vajah še ni določenih igralnih mest in smeri igre, se že vpeljujejo osnovna načela kot je na primer načelo povezovalni igralec-prosti igralec. Glavno vodilo v tem primeru je visoko število kakovostnih ponovitev. Vaje vsebujejo simulirane nasprotnike (figure), ki igralcem omogočajo boljšo predstavo resnične situacije. V nadgradnji vaje se lahko namesto figur uporablja

polaktivne branilce. Slika 31 predstavlja tri različice vaje situacijske tehnike, ki vsebujejo elemente zoperstavljanja različnim oblikam pritiska.

Prvi primer (A) predstavlja izigravanje pritiska z usmerjanjem z načelom povezovalni igralec-prosti igralec. Igralci vadijo z dvema žogama hkrati. Modra črta označuje smer gibanja po podani žogi. Glavni poudarek je na igralcu, ki je v sredini, ki se mora pravočasno odkriti in kakovostno podati z enim dotikom proti drugemu igralcu.

Slika 31: Prikaz vaj situacijske tehnike za učenje igre proti pritisku.



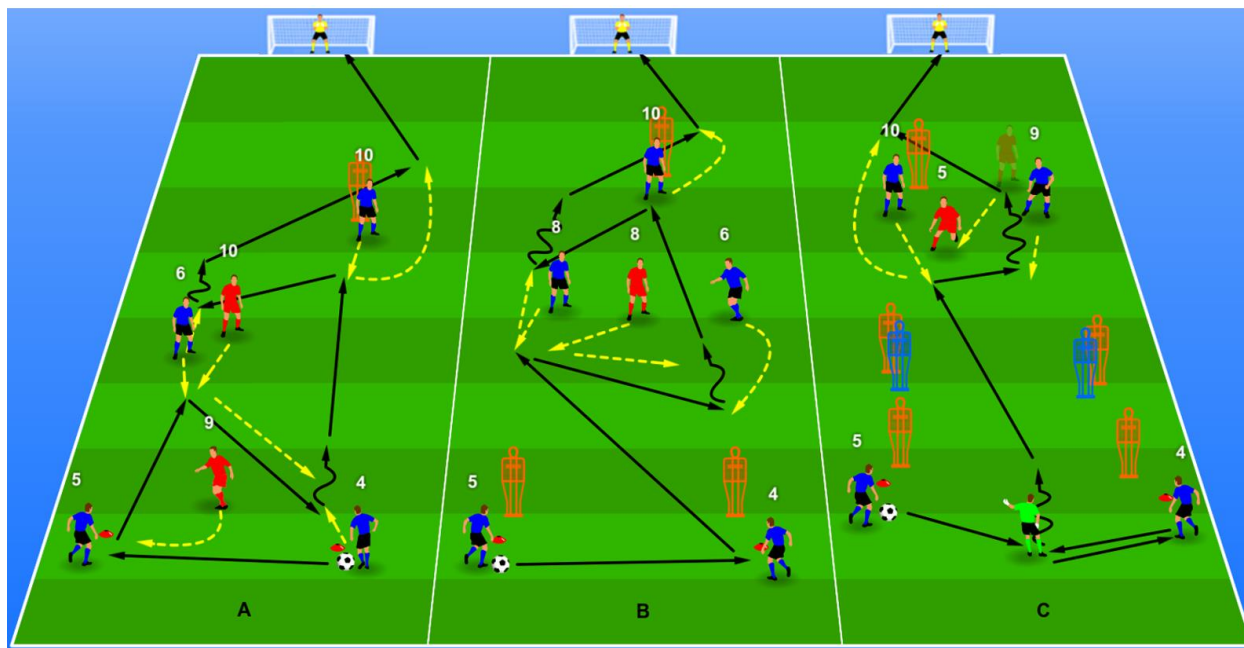
Drugi primer (B) predstavlja izigravanje pritiska 3-2, pri čemer imata vezna igralca igro 2:1 v sredini. Ponovno je poudarek na pravočasnem odkrivanju veznih igralcev in uspešnem medsebojnem sodelovanju, da lahko izkoristita številčno prednost.

Tretji primer (C) predstavlja izigravanje pritiska mož na moža, pri čemer je poudarek na kakovostni daljši podaji skozi osrednji izpraznjen prostor med dvema nasprotnikoma. Ko igralci usvojijo vsa osnovna načela sodelovanja v manjši skupini, sledijo bolj specifične vaje igralnih situacij, ki že vključujejo tudi smer in igralna mesta.

3.2.3.1.2 IGRALNE SITUACIJE ZA VPELJEVANJE NAČEL IGRE PROTI PRITISKU

V igralnih situacijah je poudarek še vedno na kakovostni izvedbi tehničnih elementov, le da so sedaj zahteve postavljene v kontekst igre. V tem primeru (Slika 32) gre za nadgradnjo vaj situacijske tehnike, kjer je na račun manjšega števila ponovitev dosežena večja podobnost nogometni igri. Igralci v vajah vadijo odziv na pritisk z usmerjanjem, v katerem imajo številčno prednost (A), odziv na pritisk 3-2 (B) ter odziv na pritisk mož na moža (C). Igralci v tej vaji ne menjajo mest. Rdeči branilci v tej vaji so polaktivni in so uporabljeni le za nazornejšo predstavo realne situacije iz igre in v svoji vlogi hkrati vadijo tudi osnovna načela individualnega branjenja, ki se nanaša na učenje igre v fazi branjenja.

Slika 32: Prikaz igralne situacije za učenje igre proti pritisku.



V prvi različici (A) srednja branilca pritisk z usmerjanjem izigrata po načelu povezovalni igralec-prosti igralec s pomočjo zadnjega veznega igralca. Ko srednji branilec (4) sprejme žogo naprej, se mu ustvari situacija 2:1 z nasprotnim sprednjim veznim igralcem (10), ki ga napade tako, da zapre linijo podaje proti zadnjemu veznemu igralcu (6). Tudi to situacijo rešita z uporabo načela

povezovalni igralec-prosti igralec tako, da vključita še sprednjega veznega igralca (10), ki bo lahko žogo z enim dotikom podal proti prostemu zadnjemu veznemu igralcu (6).

V drugi različici (B) gre za situacijo, v kateri sta srednja branilca (5 in 4) pokrita mož na moža, medtem ko številčna prednost nastane v sredini, kjer morata vezna igralca izkoristiti prednost v igri 2:1. V tej vaji igralca v sredini vadita ustrezno odkrivanje, sprejem in podajo za zelo konkretno igralno situacijo.

V tretji različici vaje (C) figure in pasivni branilci predstavljajo nasprotnike, ki igralce pokrivajo mož na moža. Vezna igralca (figuri) stojita široko, zaradi česar se odpre prosta pot za podajo v medprostor na srednjega napadalca in sprednjega veznega igralca. Srednji branilec s podajo v igro vključi vratarja, saj ima ta najboljši kot za podajo v medprostor. Srednji napadalec in sprednji vezni igralec (9 in 10) pasivnega srednjega branilca izigrata v igri 2:1.

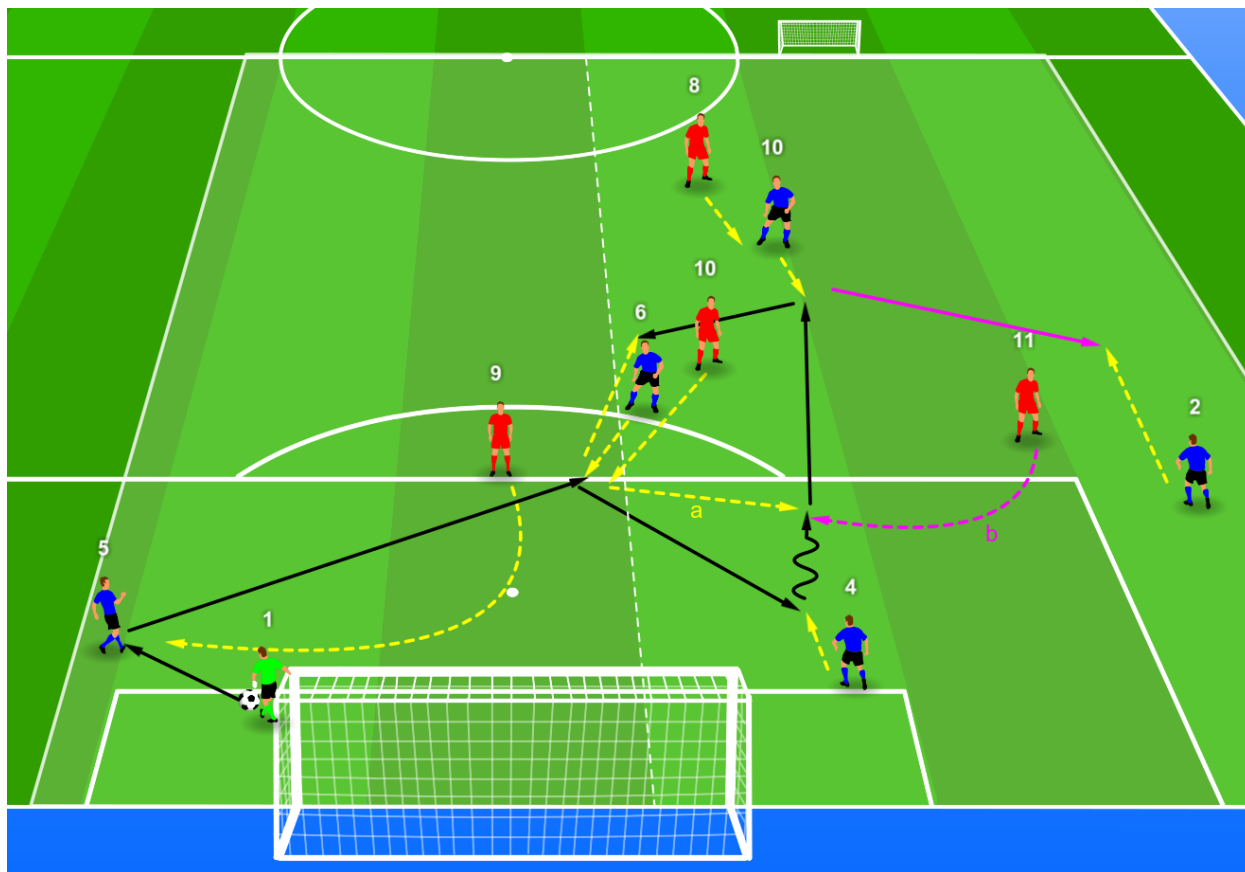
3.2.3.1.3 IGRALNA OBLIKA 5:4 ZA VPOLJEVANJE NAČEL IGRE PROTI PRITISKU

Igralne oblike so vaje, v katerih ekipa na omejenem prostoru igrišča z omejenim številom igralcev vadi konkretno situacijo, ki se lahko pojavi na tekmi. Da je stanje čim bolj podobno tekmovalnim pogojem, igralci lahko zasedajo igralna mesta, pri čemer lahko igra z aktivnimi nasprotniki poteka v smeri proti голу. Vaje lahko potekajo na različnih delih igrišča, pri čemer napadalne aktivnosti določa način pritiska, ki ga izvaja nasprotna ekipa.

V igralni obliki, ki je prikazana spodaj (Slika 33) igralci izvajajo zelo specifične naloge le na eni strani igrišča. Rdeča ekipa izvaja pritisk z usmerjanjem, medtem ko ga ekipa z žogo poskuša izigrati s podajo do prostega srednjega branilca (4) preko podaje na povezovalnega igralca (6). Vsi napadi se začnejo z udarcem od vrat, ki ga izvaja vratar. Če bi napadalec slabo zaprl linijo podaje na desnega srednjega branilca, lahko levi srednji branilec žogo poda tudi neposredno proti desnemu srednjemu branilcu. V igri lahko sodeluje tudi vratar.

Po uspešni akciji sledi igra 4:3 na desni strani igrišča, ki jo lahko igralci izkoristijo s podajo na prostega igralca (A ali B) preko sprednjega veznega igralca (10) ali poljubno glede na prostor in čas, ki jim ga ponuja nasprotnik.

Slika 33: Prikaz igralne oblike V+5:4 za učenje igre proti pritisku.

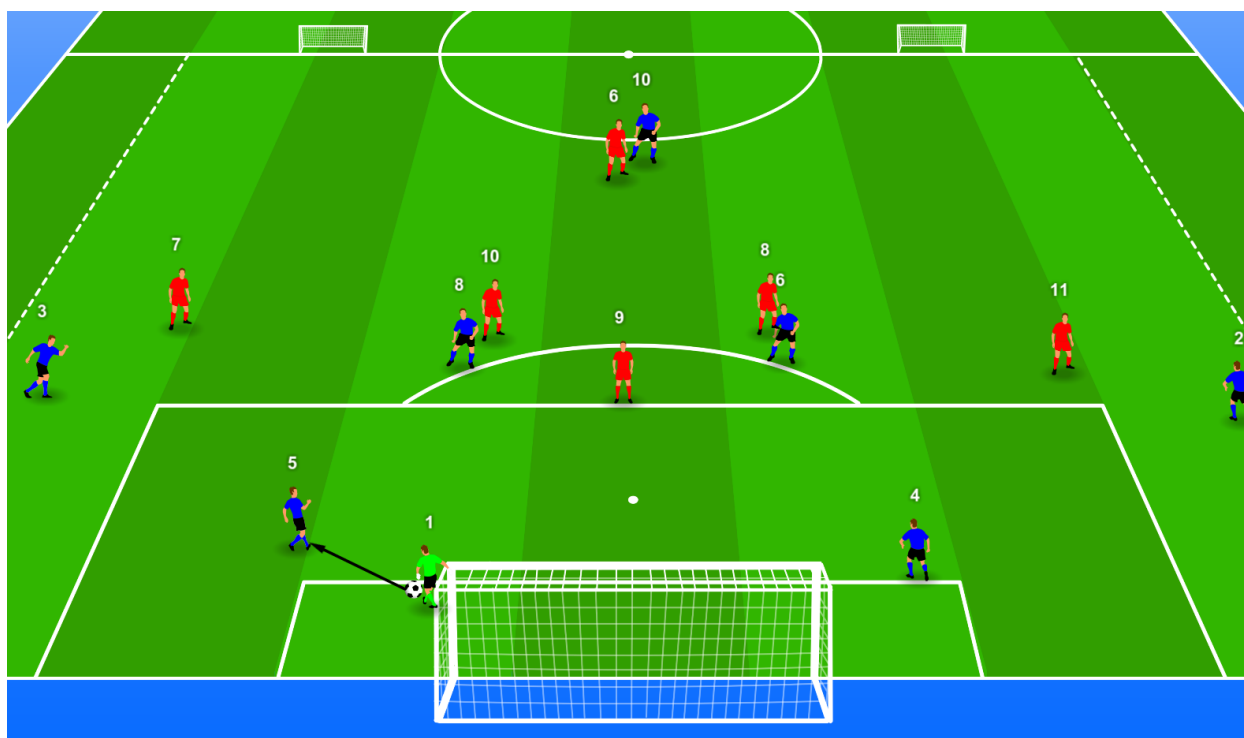


V tej vaji v primeru izgubljene žoge ali osvojene žoge obe ekipi že vadita tudi prehode v napad. V vseh primerih igralci vadijo tudi zaključevanje napada s strelom na mali ali veliki gol. Ko igralci usvojijo posamezne elemente igre skozi igralne situacije, sledi igralna oblika 7:6, v kateri je vključenih več nalog in večje število igralcev.

3.2.3.1.4 IGRALNA OBLIKA V+7:6 ZA VPELJEVANJE NAČEL IGRE PROTI PRITISKU

V tej nadgrajeni igralni obliki je v primerjavi z igralno obliko 5:4 igra še bolj tekoča, saj se igra ne zaustavlja po vsakem zaključenem napadu. Znotraj vaje ekipi že vadita večje število elementov igre. Tako se mora na primer ekipa odzivati na različne oblike pritiska na različnih delih igrišča. Tudi nasprotna ekipa mora izvajati različne oblike pritiska v odvisnosti od položaja igralcev na igrišču.

Slika 34: Prikaz igralne oblike V+7:6 za učenje igre proti pritisku.

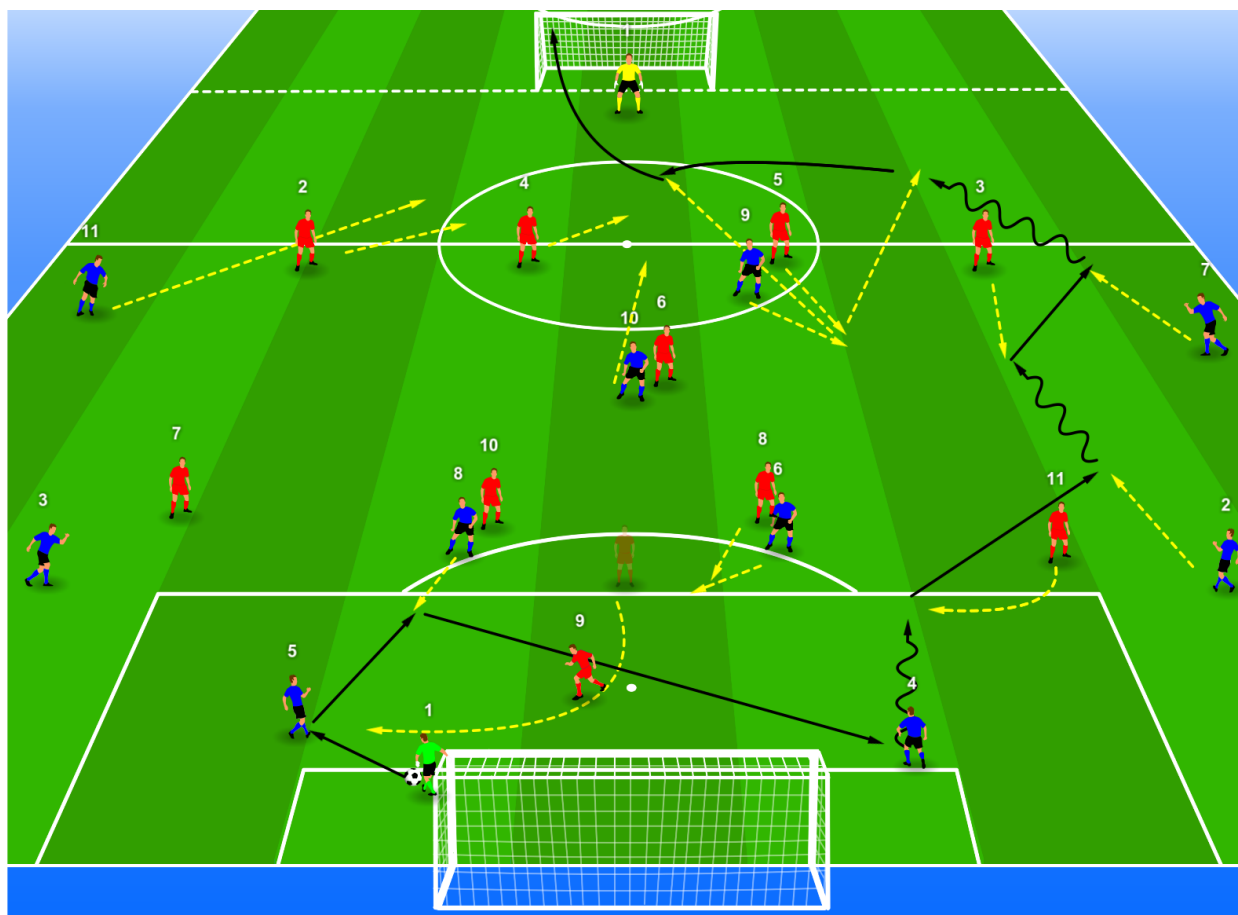


Slika 34 prikazuje igralno obliko 7:6, v kateri modra ekipa igra s prednostjo enega igralca. Rdeča ekipa lahko izvaja pritisk z usmerjanjem ali pritisk 3-2. Če rdeča ekipa odzame žogo, vadi načela prehoda v napad in načela zaključevanja napada. Modra ekipa vadi odziv na različne oblike pritiska, pri čemer je cilj izkoriščanje izigranega pritiska za zaključek napada s strelom na mali gol. V primeru izgubljene žoge ekipa vadi prehod v obrambo po zgoraj opisanih načelih vračanja v obrambo (Poglavje 3.2.2.4).

3.2.3.1.5 MOŠTVENA IGRA ZA VPELJEVANJE NAČEL IGRE PROTI PRITISKU

Moštvena igra 11:11 (Slika 35) predstavlja zadnjo in najpomembnejšo fazo v razvoju igre. Poudarek v tej vaji je ponovno odziv na različne oblike pritiska, pri čemer lahko to fazo vadita obe ekipi. Ekipa, ki ima v danem trenutku žogo, se odziva na pritisk nasprotne ekipe. Po pridobljeni prednostni situaciji sledi hiter prehod po načelu izzivanja pritiska, ki vodi do zaključka napada. Če pride do izgubljene žoge, obe ekipi vadita prehod v obrambo oziroma v napad. Ekipa brez žoge vadi pritisk v napadalni tretjini in branjenje v bloku s preходом v pritisk v srednji tretjini.

Slika 35: Prikaz vodene igre za vpeljavo načel igre proti pritisku.



V tej vaji igra poteka po običajnih pravilih nogometne igre, a z določenimi posredovanji trenerja in možnimi manjšimi prilagoditvami (zmanjšano igrišče, spremenjeno število igralcev, igra se lahko začne z udarcem od vrat, žogo vedno dobi modra ekipa).

3.2.3.2 VAJE ZA VPELJEVANJE NAČEL IGRE PROTI BRANJENJU V BLOKU

Branjenje v bloku predstavlja enega najtežjih izzivov za napadalno ekipo, saj braneča se ekipa stremi k ohranjanju številčne premoči v zadnji liniji za ceno manjšega pritiska na nasprotnikovo organizacijo igre. Na ta način napadalna ekipa lažje ohranja žogo v svoji posesti, a si teže ustvari prednostno situacijo, ki bi ji omogočila doseganje zadetka. Igralne situacije, igralne oblike in moštvene igre prikazujejo le vpeljevanje enega elementa, a se lahko uporabljajo na enak ali podoben način tudi za elemente, ki so predstavljeni v predhodnih vajah.

3.2.3.2.1 VAJE SITUACIJSKE TEHNIKE ZA VPELJEVANJE NAČEL IGRE PROTI BRANJENJU V BLOKU

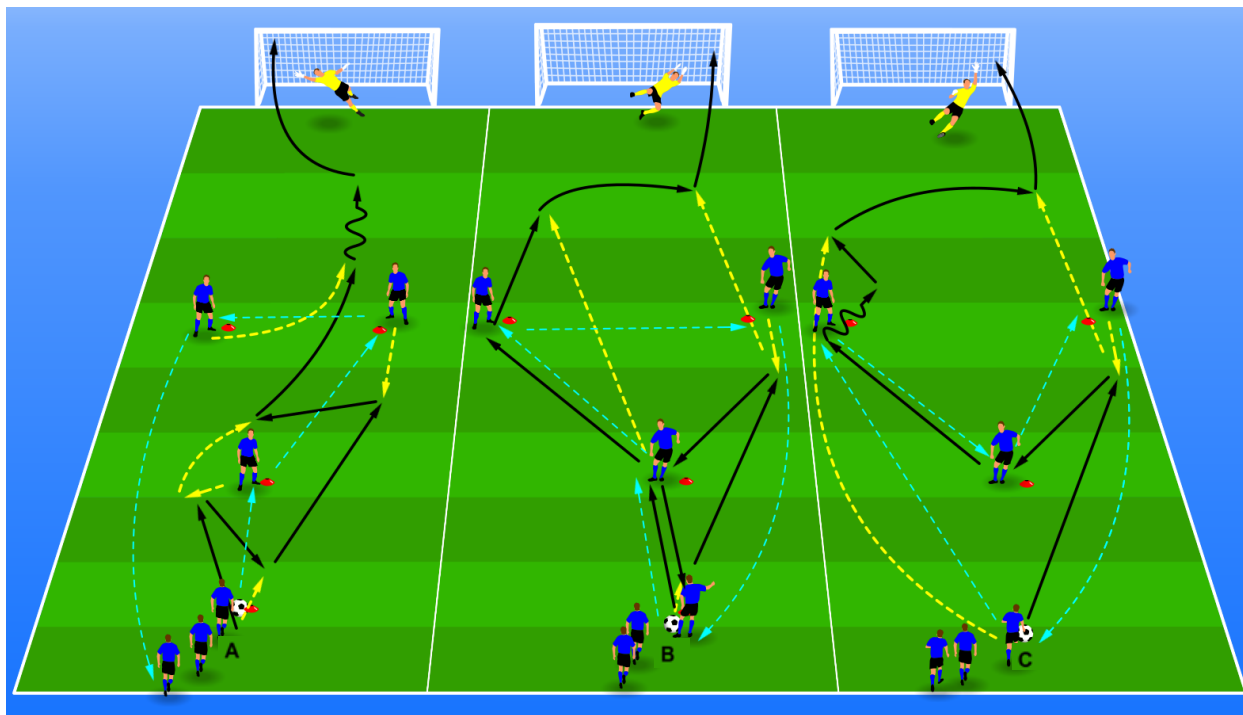
V situacijski tehniki so že vključeni osnovni vzorci ustvarjanja prednostne situacije, ki jih uporabljajo De Zerbijeve ekipe. Slika 36 prikazuje tri različice iste vaje situacijske tehnike, pri čemer je v vsaki različici poudarek na drugem elementu igre. Modre puščice predstavljajo vrstni red menjave mest po vsaki zaključeni akciji.

V prvi različici (A) igralci vadijo načelo, po katerem se prednostna situacija ustvari z odkrivanjem igralca proti žogi, ki nato prejme žogo od soigralca. Ta jo poda z enim dotikom naslednjemu soigralcu, ki žogo poskuša podati v izpraznjen prostor. Tega izkorišča naslednji igralec, ki po sprejemu žoge poskuša zadeti gol. V tej vaji je glavni poudarek na učenju pravočasnega odkrivanja in vtekanja v izpraznjen prostor.

V drugi različici (B) je poudarek na ustvarjanju prednostne situacije z vtekanjem igralca v globino iz druge linije (na primer vezni igralec), ki mu sledi še vključevanje igralca iz prve linije (npr. napadalec) in zaključek na gol. Ta element predstavlja ustvarjanje številčne prednosti ali enakovrednosti v nasprotnikovi zadnji liniji z vtekanjem veznih igralcev.

V tretji različici (C) igralci vadijo ustvarjanje prednostne situacije z vtekanjem iz obrambne linije (na primer bočni branilec). Po začetni odigrani podaji igralec začne teči za hrbet igralca iz prve linije (na primer krilni napadalec). Ko ta sprejme žogo, sledi podaja nanj in zaključevanje napada s strelom na gol.

Slika 36: Prikaz vaj situacijske tehnike za učenje igre proti branjenju v bloku.



V vseh treh različicah je organizacijska oblika enaka, pri čemer se spreminja le vrstni red menjavanja mest. Glavni poudarek v tem delu treninga je na kakovostni izvedbi tehničnih elementov in na pravočasnosti podaj in odkrivanj.

3.2.3.2.2 IGRALNE SITUACIJE ZA VPELJEVANJE NAČEL IGRE PROTI BRANJENJU V BLOKU

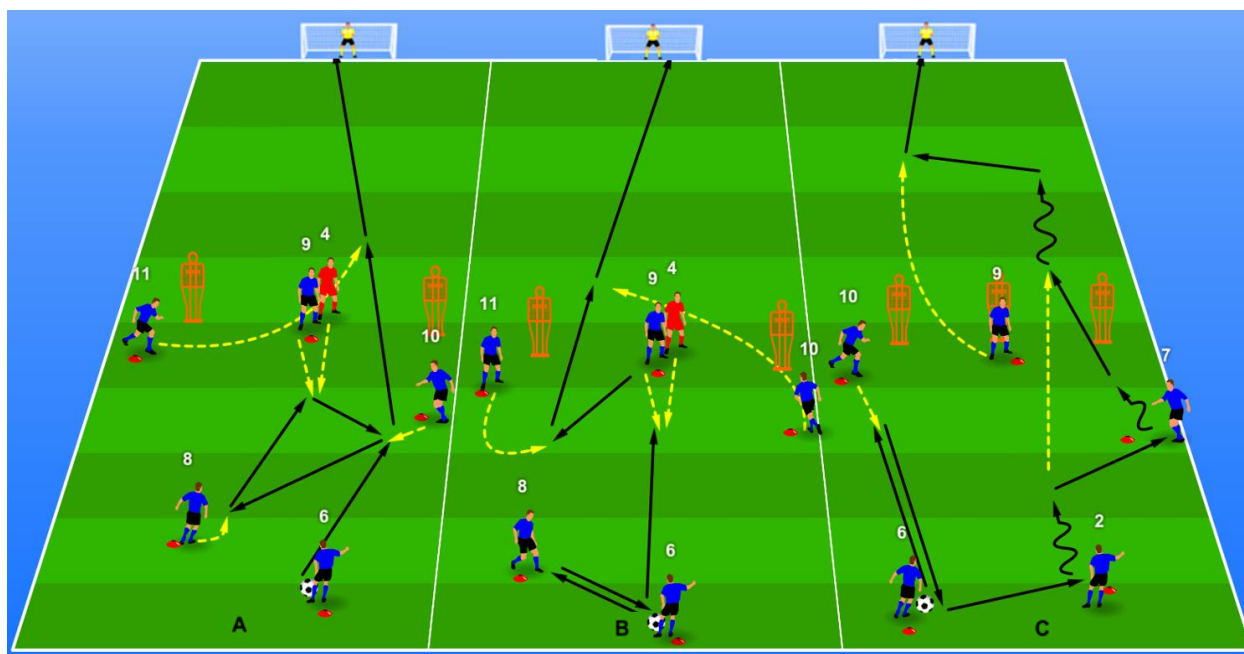
V tem delu sledi nadgradnja vaj situacijske tehnike (Slika 37). Zmanjša se število ponovitev, a so te bolj podobne igralnim okoliščinam, saj igralci že dobijo svoja igralna mesta, pri čemer se vaja lahko odvija tudi na delu igrišča, kjer bi situacija potekala v igri. V vseh treh primerih gre za

podobno organizacijsko obliko, v kateri igralci vadijo ustvarjanje številčne premoči oziroma enakovrednosti v nasprotnikovi zadnji linji. V nadgradnji vaje sledi menjava figur s pasivnimi branilci.

Prva različica (A) predstavlja učenje načel ustvarjanja prednostne situacije tako, da se napadalec spušča proti žogi in s tem ustvarja prazen prostor za svojim hrbtom. Ta prostor kasneje z vtekanjem napada krilni napadalec, ki sprejme žogo od sprednjega veznega igralca.

Podobna situacija je v drugi različici (B), v kateri izprazenjen prostor napada sprednji vezni igralec. V tem primeru podajo prejema od krilnega napadalca, ki se mora pravočasno spustiti, da na ta način odpre boljši kot za povratno podajo srednjega napadalca.

Slika 37: Prikaz igralne situacije za učenje igre proti branjenju v bloku.

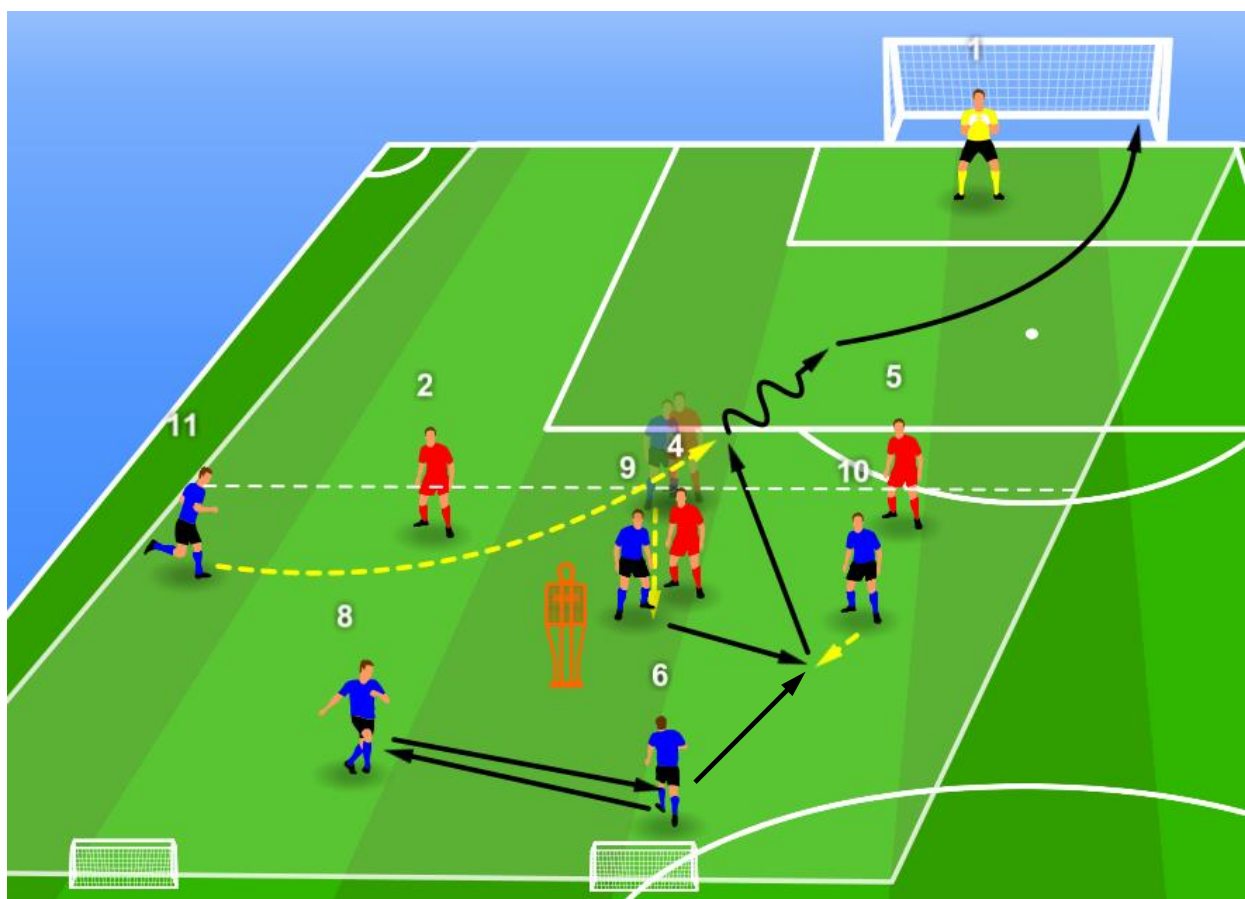


V zadnjem delu (C) igralci prednostno situacijo ustvarjajo z vtekanjem krilnega napadalca v globino. S tem se ustvarja številčna enakovrednost v nasprotnikovi zadnji linji. Bočni branilec lahko vteka med nasprotnega bočnega branilca in srednjega branilca ali za hrbet krilnega napadalca.

3.2.3.2.3 IGRALNA OBLIKA 5:3+V ZA VPELJEVANJE NAČEL IGRE PROTI BRANJENJU V BLOKU

Igralna oblika (Slika 38) predstavlja nadgradnjo igralnih situacij, saj gre za trening istih situacij in načel, le da v kompleksnejši obliki z aktivnimi nasprotniki. V vaji imamo pet igralcev napadalne ekipe (modri), ki izvajajo različne situacije, ki so jih vadili v situacijski tehniki in igralni situaciji, le da jim tokrat nasproti stojijo trije aktivni branilci in ena figura. Vsi igralci že imajo igralna mesta, ki sovpadajo tudi s postavitvijo na igrišču.

Slika 38: Prikaz igralne oblike 5:3+V za učenje načel igre proti branjenju v bloku.

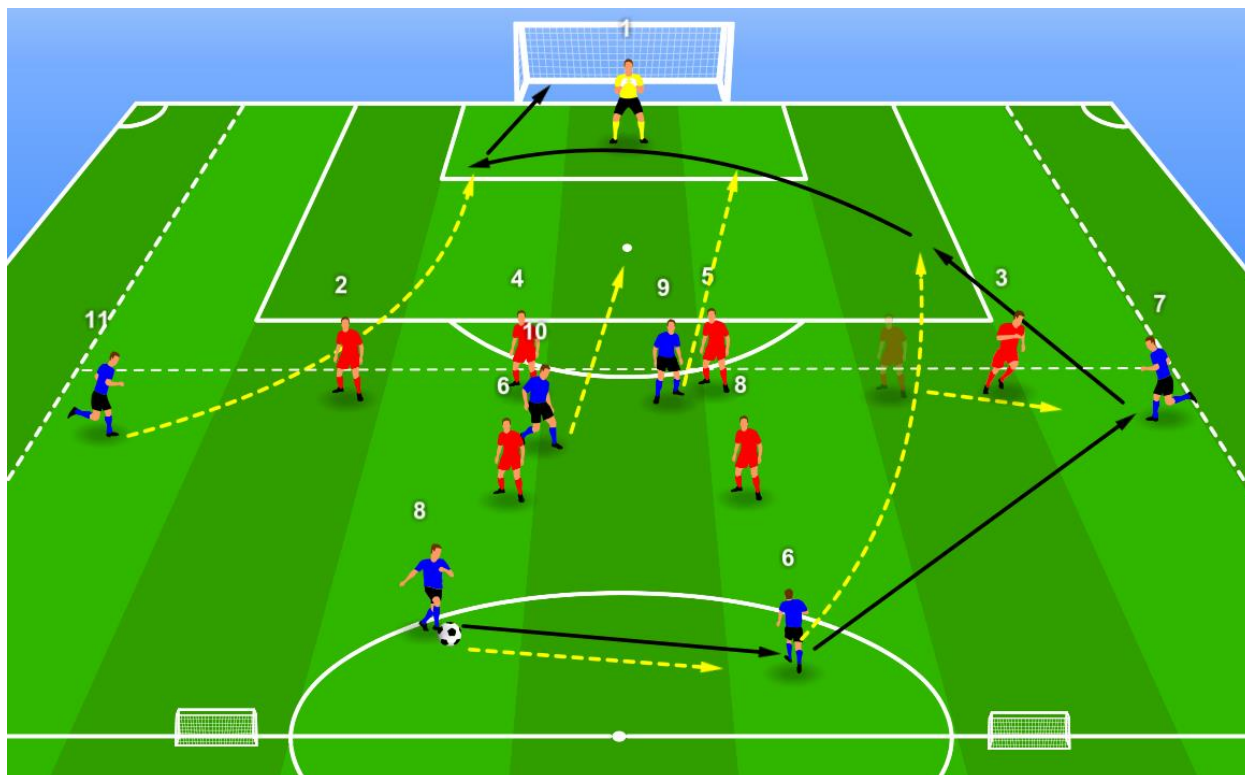


V tej vaji igralci lahko vadijo vse vzorce, ki se pojavljajo v De Zerbijevih načelih igre proti branjenju v bloku. Igra se vselej začne pri veznih igralcih modre ekipe. Modra ekipa prav tako vadi prehod v obrambo po izgubljeni žogi, medtem ko rdeča ekipa vadi branjenje v obrambni tretjini in prehode v napad.

3.2.3.2.4 IGRALNA OBLIKA 6:6+V ZA VPELJEVANJE NAČEL IGRE PROTI BRANJENJU V BLOKU

V igralni obliki 6:6+V (Slika 39) modra ekipa poudarjeno vadi ustvarjanje prednostne situacije proti branjenju v bloku, zaključke in prehode v obrambo, medtem ko rdeča ekipa vadi branjenje v obrambni tretjini s poudarkom na branjenju v kazenskem prostoru in prehode v napad.

Slika 39: Prikaz igralne oblike 6:6+V za učenje igre proti branjenju v bloku.



Igrišče je v tem primeru malo zoženo in skrajšano, da se prostor prilagodi manjšemu številu igralcev, ki sodeluje v napadu in obrambi v primerjavi z realno igro. Vaja poteka tekoče brez ustavljanja. Če žoga zapusti igrišče ali je dosežen zadetek, se žoga ponovno dodeli modri ekipi.

Igralci v tej vaji vadijo ustvarjanje prednostne situacije z vtekanjem veznih igralcev v globino, s podajo v medprostor na srednjega napadalca ali sprednjega veznega igralca, ki lahko izkoriščata igro 2:2 ali ustvarjata prostor za vtekanja krilnih napadalcev. Igralci se v vseh situacijah odločajo prosto glede na način branjenja, ki ga izvaja nasprotnik.

3.2.3.2.5 MOŠTVENA IGRA ZA VPELJEVANJE NAČEL IGRE PROTI BRANJENJU V BLOKU

Ko je ekipa pripravljena na zadnjo fazo (vodena moštvena igra), je že opremljena z vsemi orodji za ustvarjanje prednostne situacije proti ekipi, ki se brani v bloku. Rdeča ekipa ima navodilo braniti se brez nenehnega pritiska na organizacijo napada, medtem ko mora modra ekipa izvajati različne načine ustvarjanja prednostnih situacij, ki jih je spoznavala v predhodnih vajah.

Slika 40: Prikaz vodene igre za učenje igre proti branjenju v bloku.



Slika 40 prikazuje vodeno moštveno igro 11:11 na deloma skrajšanem igrišču. V vaji ima vsaka ekipa svojo nalogo za vsako fazo igre, pri čemer se lahko spreminjajo glavni poudarki treninga. Ekipa, ki se brani, lahko izvaja tudi različne načine branjenja (blok ali različne oblike pritiska). Na ta način bo učinkovitejši prenos naučenega v tekmo, saj se bodo igralci naučili odzivati na situacijo v igri in ne zgolj na trenerjeva navodila. V danem primeru je prikazan primer postavitve 2-3 v izgradnji napada, ki je podrobneje predstavljena že v Sliki Slika 22. Ekipa lahko tudi skozi takšno rotacijo igralnih mest ustvarja boljše pogoje za ustvarjanje PS.

4 ZAKLJUČEK

V tem diplomskem delu sem natančno analiziral igro ekip trenerja Roberta De Zerbija v obdobju od 2020 do 2025. Skozi analizo 24 tekem njegovih zadnjih štirih ekip sem izpeljal načela igre, ki so se pojavljala v igri vseh njegovih ekip.

V nalogi sem opredelil deset raziskovalnih hipotez, od katerih je bilo osem potrjenih in dve ovrženi. V raziskovanju me je zanimalo, če so se osnovna načela trenerja skozi čas oziroma v različnih ekipah spreminjala. Rezultati analize so pokazali, da so glavna načela v vseh klubih ostajala enaka (H1). Izkazalo se je tudi, da se igralni sistemi v trenerjevi filozofiji lahko spreminjajo in ne vplivajo na model igre (H2 in H3). Prav tako so vse ekipe uporabljale koncept izzivanja pritiska in izkoriščale prednost v postavitvi ob osvojeni žogi (H4 in H5). Ovrigel sem domnevi H6 in H8, saj se je pokazalo, da so glavna načela v igri ostajala enaka ter da ekipe niso vselej izvajale pritiska mož na moža ob nasprotnikovem udarcu od vrat. Prav tako rezultati kažejo, da se načela niso spreminjala niti, če je ekipa igrala proti bistveno močnejšemu nasprotniku (H9). Vse njegove ekipe so se branile tako v bloku kot tudi s pritiskom (H7). Prav tako se je v praksi pokazalo, da je raziskovane vsebine možno prenesti v kakovosten trenažni proces s pomočjo slovenske metodike za učenje igre (H10).

V nalogi sem z 22 slikami in natančnimi opisi predstavil načela igre, ki so se pojavljala v igri vseh štirih obravnavanih ekip. Na podlagi analize sem izdelal vaje po načelih slovenske metodike za učenje igre, ki omogočajo vpeljavo takšnega načina igre tudi na raven slovenskih ekip. V tem delu se je izkazalo, da bi priprava vaj za vsako fazo igre posebej predstavljala preobširen nabor vaj za obseg tega dela, zato sem se odločil za združevanje in predstavitev le najpomembnejših vsebin.

Model igre Roberta De Zerbija sem uspešno prenesel tudi na ekipo U19 NK Krka, kar dokazuje v prilogi priložen videoposnetek, v katerem so prikazane situacije, ki jih je ekipa uspešno izvajala na tekmah državnega prvenstva v 1. slovenski mladinski ligi.

5 BIBLIOGRAFIJA

- Analyst, T. F. (16. september 2024). *The-Football Analyst*. Pridobljeno iz The-Football Analyst
- Arnol, A. (2023). *Uveljavljanje mednarodnih nogometnih trendov v Nogometnem klubu Bravo*. Ljubljana: Samozaložba.
- Bordonau, J. L., & Villanueva Mendez, J. A. (2018). *Tactical Periodization - A Proven Successful Training Model*. London: SoccerTutor.com.
- Boxall, G. (4. Junij 2025). *BBC*. Pridobljeno iz <https://www.bbc.com/sport/football/articles/c991k5ld5vvo>
- Brown, S. O. (15. april 2024). *Baiting Pressure - A Brighton Thing?* Pridobljeno iz <https://medium.com/%40SilvaOB/baiting-pressure-a-brighton-thing-d86afd366769>
- Clasper, B. (12. Februar 2024). *Footballfancast.com*. Pridobljeno iz www.footballfancast.com/premier-league-stadims-pitch-sizes-ranked-biggest-smallest/
- De Zerbi, R. (2. februar 2024). Roberto De Zerbi Explains his Build-up Tactics. <https://www.youtube.com/watch?v=MRR1ouiYwC4>. (F. Coach, Izpraševalec)
- Elsner, B. (2004). *Nogomet, teorija igre*. Ljubljana: Fakulteta za šport, Inštitut za šport.
- Guardiola, P. (23. maj 2023). Pep Guardiola declares Brighton's Roberto De Zerbi as most influential manager of the last 20 years. www.manchestereveningnews.co.uk/sport/football/football-news/guardiola-de-zerbi-brighton-city-26974938. (J. Bray, Izpraševalec)
- Hancock, A. (20. september 2023). *Portsmouth's De Zerbian Build-up - A Tactical Analysis*. Pridobljeno iz <https://medium.com/%40hancockanalysis/portsmouths-de-zerbian-build-up-a-tactical-analysis-53b3b24b7f16>
- Kavčič, I. (2023). *Teorija nogometne igre*. Interno gradivo za UEFA A. Ljubljana: Nogometna zveza Slovenije.
- Kijima, H. (9. maj 2023). *The Unorthodoxy of Brighton's Football: Artificial Transition*. Pridobljeno iz <https://medium.com/%40hoseikijima/the-unorthodoxy-of-brightons-football-artificial-transition-1b5e6247175>
- Mackenzie, J. (april. 17 2023). *How De Zerbi is changing the Premier League*. Pridobljeno iz <https://www.youtube.com/watch?v=JOVZvLsl1OE>

- Miller, J. (6. marec 2023). *Youtube*. Pridobljeno iz <https://www.youtube.com/watch?v=KtCraTgDFal>
- Plakias, S. (2023). An Integrative Review of the Game Model in Soccer: Definition, Misconceptions, and Practical Significance. *Trends in Sport Sciences*, str. 85-92.
- SoccerTutor. (2024). *Roberto De Zerbi*. London: SoccerTutor.com.
- Terzis, A. (2019). *Pep Guardiola Attacking Tactics*. London: SoccerTutor.
- Transfermarkt. (8. maj 2025). *www.transfermarkt.com*. Pridobljeno iz www.transfermarkt.com: <https://www.transfermarkt.com/roberto-de-zerbi/profil/trainer/32157>
- Verdenik, Z. (2022). Slovenski model strokovnega dela v klubu. Interno gradivo za UEFA A. Predoslje: Nogometna Zveza Slovenije.
- Zupan, B. (2016). *Od igre do igre od 5. do 19. leta. Razvojna pot nogometaša*. Ljubljana: Nogometna zveza Slovenije.

6 PRILOGE

- Videoposnetek: Prikaz vpeljave prepoznanih načel igre De Zerbijevih ekip v igro NK Krka U19.