

Twardy środkowy obrońca

Preferuje prostą grę, przeważnie dłuższym podaniem. Dowódca linii obrony, wyróżnia się komunikacją. Dobrze się czuje przy obronie dośrodkowań, potrafi zablokować uderzenie.

Kompletny środkowy obrońca

Gra zarówno krótkim, jak i długim podaniem. Uczestniczy w rozegraniu, jednocześnie bardzo solidny w defensywie. Wygrywa pojedynki, dobrze gra w powietrzu.

Obrońca grający piłką

Swobodnie z piłką przy nodze, potrafi zdobyć przestrzeń prowadzeniem. Preferuje grę krótkim i średnim podaniem. To między innymi boczni środkowi w trójce.

KREOWANIE

Nowocześni obrońcy nie mogą mieć braków w rozegraniu, mimo że rozlicza się ich przede wszystkim z gry w defensywie!

ŚO

Środkowy Obrońca

Cechy fundamentalne:

- **podania zdobywające** po ziemi w pionie i między linie, po ziemi do szerokości, długie pionowe, przekątne, zmieniające stronę
- **podania utrzymujące** między stoperami, do bramkarza do szerokości, zmieniające stronę
- kierunkowe przyjęcia piłki, jakość techniczna

- prowadzenie piłki, np. do skupienia, w wolną przestrzeń, w szerokości boiska
- podania kluczowe, np. stworzenie sytuacji bramkowej koledze z zespołu
- gra 1v1, np. balans, zwód, zdobycie przestrzeni, dobra ochrona piłki
- gra 2v1, np. rozwiązania we współpracy z bocznym obrońcą, ze środkowym pomocnikiem

GRA BEZ PIŁKI

Stare piłkarskie powiedzenie mówi, że lepiej mądrze stać, niż głupio biegać! Środkowy obrońca będzie miał w tym aspekcie nieco inne zadania w systemie z 4 i 3 obrońców.





Środkowy Obrońca

Cechy fundamentalne:

- wsparcie pomocnicze dawanie opcji podania w tył
- prawidłowe zajmowanie pozycji, rozumienie gry

- wsparcie na trzeciego dawanie opcji do gry do trójkąta
- wsparcie do zmiany strony
- tworzenie linii podania
- ustawienie ciała kierunkowe do gry
- komunikacja podpowiedzi na boisku

FINALIZACJA

Obrońca ma przede wszystkim bronić, więc każdy aspekt ofensywny będzie mile widziany.

Cechy fundamentalne:

• brak

- podłączenie sytuacyjne
- stworzenie zagrożenia po stałym fragmencie gry
- uderzenie z dystansu



PRZEJŚCIE OBRONA – ATAK

Gra po odbiorze to nie tylko kontra, ale też zabezpieczenie tyłu!

Cechy fundamentalne:

- podania zdobywające gra do napastnika, gra od razu na wolne pole
- organizacja zespołu w fazie przejścia poprzez skracanie pola gry, zabezpieczenie, balans

- prowadzenie piłki zdobywanie przestrzeni prowadzeniem
- sytuacyjne pójście za kontrą



OBRONA PRZESTRZENI

Praca w formacji i z formacją świadczy o rozumieniu taktycznym zawodnika.

Cechy fundamentalne:

- wywieranie presji na zawodnika w posiadaniu piłki w swojej strefie
- asekuracja partnera z zespołu wywierającego presję
- przekazywanie krycia
- zamykanie linii podania, reakcja na zamiar zagrania piłki za plecy, prawidłowe ustawienie ciała
- zachowanie odpowiednich odległości w pionie i w poziomie oraz między zawodnikami w formacji oraz między formacjami
- kontrola linii spalonego

Cechy opcjonalne:

brak

PlayMaker.pro





PRZEJŚCIE ATAK-OBRONA

Reakcja na zdarzenia boiskowe pozwala ocenić szybkość podejowania decyzji.

Cechy fundamentalne:

- **organizowanie balansu:** zarządzanie innymi zawodnikami, decyzja PRESS/BAZA
- odbudowywanie ustawienia bazowego: wydłużanie pola gry, opóźnianie gry
- indywidualne działanie po stracie piłki: dążenie do odbioru piłki po stracie swojej lub kolegi z zespołu

Cechy opcjonalne:

brak



DZIAŁANIA PRESSINGOWE

Aby odebrać piłkę, musi zapracować na to cały zespół!

Cechy fundamentalne:

- identyfikacja momentu do skoku pressingowego, np. po stracie piłki rywala, błędzie technicznym, zgubienie struktury przez rywali
- obrót w kierunku własnej bramki
- podanie umożliwiające skok
- odbiór piłki w pojedynku

Cechy opcjonalne:

- walka o pozycję bez piłki
- asekuracja przestrzeni





GRA - 1 vs 1, 1 vs 2

Udany odbiór dla obrońcy jest jak gol dla napastnika!

Cechy fundamentalne:

- 1v1 blokowanie strzałów oddawanych w swojej strefie
- 1v1 wyhamowanie
- 1v1 pozycja boczna względem przeciwnika
- 1v1 kierunkowanie przeciwnika
- 1v1 timing ataku na piłkę
- 1v1 w przypadku pojedynków w powietrzu czy najpierw ustawia rywala, czy najpierw patrzy na piłkę?
- 1v2 opóźnianie
- 1v2 zamkanie linii podania, kierunkowanie do sytuacji 1v1 w korzystnej strefie
- 1v2 skracanie dystansu, następnie atak na piłkę

Cechy opcjonalne:

brak



ŚO