

# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОНЦЕПЦИИ КРИТИЧЕСКИХ ИНЦИДЕНТОВ В АНАЛИЗЕ ИГРЫ

## [THE CONCEPT AND USE OF CRITICAL INCIDENTS ANALYSIS]

APRIL 10, 2013

Регби - это игра, состоящая из серии эпизодов, которые начинаются с момента введения мяча в игру через розыгрыш мяча в стандарте и которые оканчиваются по свистку судьи в поле, звучащему по определенной причине. Каждый игровой эпизод приводит к определенному результату, который может определить, добилась или нет команда игрового преимущества. Этот результат может быть измерен относительно территории владением мяча или и тем, и другим вместе, и, конечно, очками, записанными на свой счет.

Как и любой результат, игровые действия можно определить как продукт, произведенный командой, успешный или не успешный. Разница между этими двумя понятиями - это результат, на который мы уже не можем влиять на тренировочном поле, но мы можем контролировать уровень тех игровых навыков, приведших в данном игровом эпизоде к этому результату.

Можно заметить, что только в спорте с закрытой техникой можно добиться абсолютного исполнительского совершенства. Супероценки «10» уже нередко встречались в таких видах спорта.

Однако в видах спорта, в которых соперничество развивается между двумя противниками, набирающими очки, сражаясь друг с другом, техника является открытой и редко её уровень доходит до уровня совершенства. Игра, как известно, позволяет подстроить свою открытую технику под ситуацию и получить более высокий шанс на успех, чем соперник.

Вот почему в нашем случае мы можем контролировать только некоторые ситуации и не можем осуществлять тотальный контроль над всем процессом игры.

Как только эпизод сыгран, появляется целая череда инцидентов, влияющих на его конечный результат. Определение этих инцидентов - главный тренерский навык. Навык для большинства тренеров состоит в том, чтобы, прокрутив в своем уме весь игровой эпизод, выделить из него критический инцидент, определяющий фокусную точку приложения тренерского внимания.

После определения критического инцидента в момент его проявления информация может быть передана игроку. В прошлом было рекомендовано, чтобы фокус был только на одном наиболее важном критическом инциденте, для того чтобы не перегружать информацией игрока.

Допустим, что каждая половина матча содержит в себе около 20 эпизодов и гораздо больше - в играх на менее высоком техническом уровне. Такой объем информации может быть достаточен в условиях текущей игры, но во время подготовки к следующему матчу может потребоваться гораздо больше информации.

Дело в том, что трудно установить порядок приоритетов, когда подходящие под определение наиболее критические инциденты проявляются в игровом эпизоде 2-3 раза. С увеличением общего числа инцидентов, генерируемых игровым эпизодом, число наиболее критических будет меняться, конечно, в сторону увеличения.

Это особенно важно в современной игре, потому что игровые эпизоды стали более продолжительными, проходя через большое число фаз игры, мяч может несколько раз переходить от одной команды к другой перед тем, как игра будет по какой-то причине остановлена. Но мы должны быть очень осторожны и не заходить слишком далеко, определив для себя границы избирательности. Мы должны поддерживать баланс между двумя категориями необходимостей - необходимостями, которые диктует текущая игра, и тем, что необходимо сделать в течение тренировочной недели между играми.

Осторожный подход тренера в определении различий качества игры в одном или в другом эпизоде основан на 2 вещах:

1. Знании игры и тренерской интуиции
2. Законе Парето - Принципе 80/20

Оптимальность по Парето гласит: «Следует считать, что любое изменение, которое никому не причиняет убытков и которое приносит людям пользу (по их собственной оценке), является улучшением». **Он применяется при решении таких задач, когда оптимизация означает улучшение одних показателей при условии, чтобы другие не ухудшались**, а также таких, когда реализуется композиционный подход к построению плана развития экономической системы, учитывающий интересы составляющих ее подсистем (групп экономических объектов).

Этот принцип гласит, что в любой статистической совокупности **некоторые факторы обычно обладают гораздо более сильным влиянием, чем другие**.

Мышление 80/20 требует от нас **определения в происходящем немногих действительно важных вещей и игнорирования неважного**.

## Знание игры регби и тренерская интуиция

Во время матча сложно сохранять сосредоточенность и охватить контролем все происходящее на поле. Знание регби и интуиция позволяют подготовленному тренеру, вспоминая игровой эпизод, наиболее точно определить, какие игровые действия можно отнести к категории критических игровых инцидентов, и какой из них определить, как наиболее важный. На протяжении многих лет тренер в своем подсознании накапливает интуитивные знания, на которые может опереться в нужный момент.

Такие вещи часто встречаются в обычной жизни. Мы способны реагировать на часто повторяющиеся ситуации совершенно интуитивно и с высокой точностью. Всё, начиная от перехода дороги без контрольного взгляда «налево-направо» до реакции хирурга на непредвиденные осложнения в процессе операции, создаёт угрожающие жизни ситуации, требующие от нас быстрого и точного решения, основанного на нашей интуиции.

В нашем случае, в работе тренера по регби быстрота мышления - одно из важных условий, позволяющих добиться успеха. Продолжительный процесс игры и её содержание снабжают тренера большим объемом информации, из которой наша интуиция позволяет выделить полезную, и на её основе принять решение, продвигающее нас к успеху. Об этом стоит подумать, ведь это в равной степени относится и к игрокам. Из всех сигналов, поступающих в мозг игрока во время игры, он должен выбрать наиболее критический для данной игровой ситуации.

Все это позволяет тренеру сфокусироваться на наиболее важных вещах при разработке профиля команды и последующих шагов развития команды.

Вначале тренер будет иметь способность проявлять аккуратность в тех вещах, которые повторяются довольно часто, но с развитием навыка тренер разовьет в себе способность с высокой степенью точности реагировать на то, что происходит довольно редко. Кроме того, необходимо вносить полученную информацию в виде заметок в чек-лист игровых схем и игровой плана текущей игры.

В результате тренер может получить возможность сосредоточиться на эффективности игры не как на конечном результате, а на том, что можно сделать, чтобы поднять эффективность до планируемого уровня, как об этом было описано ранее.

## Закон Парето - Принцип 80/20

Теперь мы должны решить, как много описанных выше инцидентов достаточно для тренировок команды, направленных на решение возникающих вопросов.

Для этого предлагается использовать, как руководство, принцип 80/20.

Этот принцип утверждает, что в множестве аспектов жизни 80% планируемого результата по-настоящему зависит от 20% всех действий/выполненных заданий. Это означает, что выполнение требований любого принципа может быть достигнуто при условии 20% успешно проведенных действий.

Сейчас мы подошли к использованию главного, ограничивающего нашу тренерскую работу, фактора - времени в более выгодной позиции, так как, решая только 20% из всего объема наиболее критических, свалившихся на нас проблем, мы получаем несоизмеримо большую

отдачу. Но все это при условии, что тренер способен расставить главные приоритеты и выделить эти 20%, включив в них самое важное.

Очевидно, не стоит рассчитывать выйти за рамки 80% в вашем планируемом результате, так как напряжения будут несоизмеримы с полученной отдачей.

Таким образом, мы можем решать проблемы, затрагивая многие вещи очень поверхностно. В свою очередь, это дает нам возможность сфокусироваться и плотно поработать над небольшим числом вещей, которые выделены в основы.

Возможно, все эти выводы - простая попытка сформулировать то, что некоторые тренеры уже делают, полагаясь на свою интуицию и не опираясь ни на какую структуру.

В таком случае этот полезный опыт станет достоянием еще большего числа тренеров, и, возможно, те, кто делает это бессознательно, утвердятся в правильности своего подхода и смогут развить его дальше.

Чтобы более жестко выстроить процесс, можно применить следующую логическую последовательность вопросов, разделив процесс на части:

***В атаке команда или в защите?***

***В чем состоит критичность инцидента (инцидентов) для каждого игрового эпизода?***

***В чем состоят функциональные роли игроков в каждом инциденте?***

*Каковы ключевые факторы технических навыков для каждой функциональной роли?*

Ниже приведена простая таблица, в которую можно собрать полученную после игры информацию для проведения анализа.

Критические инциденты: Команда _____				
<b>Атака/ защита</b>	<b>Критические инциденты</b>	<b>Функциональные роли</b>	<b>Ключевые факторы</b>	<b>Преимущество/ слабость</b>

**Примечание:**

Критический инцидент может быть определен, как ключевой фактор технического навыка.

P.S. Стоит отметить, что в 20% отобранных критических инцидентов могут входить не только те, которые определены, как провальные, но и те, которые предопределили успех команды.