

Чек-лист скаута: 12 пунктов живого просмотра

Конкретные вещи, которые скаут фиксирует в блокноте по ходу матча: что смотреть, как записывать и как оформить, чтобы отчёт дочитали до конца.

Собрано из практики действующих скаутов и селекционеров профессиональных клубов — спикеров «Футбологики».

До матча: три настройки

Рамка

Под что смотрим: задача, роль в системе, нога, возраст. «Нужен вингер» и «нужен инсайд» — разные просмотры. Без рамки получится описание, а не оценка.

Выборка

Норма — 3–5 полных матчей в разных контекстах: дома и на выезде, против сильного и слабого. Хайлайты не считаются вовсе: игра без мяча по нарезке не читается.

Фиксация

Одно наблюдение — один эпизод с минутой. Тезис без эпизода, который можно пересмотреть, — это слова, а не факт.

Игрок проводит без мяча около 85% времени матча — и именно там лежит около 90% информации о нём. Поэтому больше половины пунктов ниже — про игру без мяча.

Чек-лист: пункты 01–05

01 Повороты головы до приёма мяча

Сколько раз осматривается перед тем, как мяч придёт. Самый дешёвый в наблюдении маркер игрового интеллекта: кто чаще крутит головой, тот принимает решение до приёма. Эталон — Бускетс: три-четыре поворота в каждом эпизоде. Считайте, не оценивайте на глаз.

02 Первое касание: куда и какой ногой

Приём в свободную зону под уже принятое решение — или мяч встаёт под ногой, и решение начинается только после приёма. Фиксируйте направление и ногу, а не «хороший/плохой приём».

03 Под давлением: защищает пространство или мяч

Сильный игрок корпусом и ведением выигрывает себе секунды на решение. Слабый цепляется за мяч и теряет инициативу. Маркеры стресса: вынос вперёд при свободном партнёре, обводка в заведомо проигранной позиции.

04 Характер ошибки, а не количество

Отскок при ведении, отскок при приёме и потеря в борьбе за нейтральный мяч — три разных диагноза с разными причинами. В блокнот идёт характер потери, счёт потерь без характера ничего не значит.

05 Скорость и быстрота — отдельно

Скорость — отрезок за минимальное время. Быстрота — скорость движений и принятия решений. Это два разных качества, и записываются они двумя разными строками. Защитнику вторая важнее первой.

Чек-лист: пункты 06-12

06 Резкость — не дистанционная скорость

Игрок, который уходит на 50 метрах и потом гаснет, и игрок с взрывным стартом — разные игроки. Для фланга решает стартовая резкость и смена направления под 90° на скорости с мячом.

07 Переходные фазы и страховка

Первые секунды после потери и после отбора: куда двигается, кого страхует, участвует ли вообще. Самая информативная и самая недосматриваемая часть матча.

08 Единоборства: момент вступления и корпус

Не «сколько выиграл», а как вступает: выдерживает паузу и входит вовремя, вставляя корпус между мячом и соперником, — или летит в каждый мяч. Чистота отбора экономит команде штрафные у своих ворот.

09 Открывание: для себя или для команды

Открывается только по линии и только под себя — читается защитой. Сильное открывание одним движением либо выводит один на один, либо создаёт зону партнёру. Смотрите, что происходит с чужой обороной после его рывка.

10 Вовлечённость после эпизода

Сыграл эпизод — и выключился, или остался в игре? Постоянная концентрация коррелирует с пониманием игры. Скауты зарубежных академий держат это отдельной строкой оценки.

11 После 60-й минуты: повторные рывки

Как выглядит, когда устал: сохраняет ли резкость, делает ли повторный рывок сразу за первым, доигрывает ли оборонительные эпизоды. Выносливость видна не в объёме бега, а в качестве действий в конце матча.

12 Реакция на ошибку и на счёт

Пять минут после своей ошибки: прячется от мяча или просит его. Проигранный матч: идёт в борьбу до конца или смиряется. Психология не смотрится по нарезке — только по полному матчу.

Впечатление → факт → вывод

Правило трёх шагов: **наблюдение** («выигрывает верх на ближней штанге») → **механизм** («за счёт выбора момента, а не роста — 178 см») → **что с этим делать** («работает при подаче с этого фланга»). Констатация без механизма стоит около нуля.

Формулировка не сильнее выборки. Посмотрели два матча — пишем «в обоих просмотренных матчах», а не «всегда». На малой выборке почти всё, что видит скаут, — гипотеза, и подаваться она должна как гипотеза.

Чтобы спортдир дочитал

Правило	Почему
Вердикт — первым абзацем. Две-три фразы: уровень сейчас, потенциал, рекомендация	Решение принимают занятые люди; вердикт в конце не находят
1-2 страницы. Тщательность живёт в объёме просмотренного, а не в объёме текста	Длинный отчёт хоронит вывод
Паспорт выборки на первой странице: какие матчи, даты, против кого, полные или нет	Без него читатель не отличит закономерность от эпизода
Две оценки отдельно: текущий уровень и потенциал через 2-3 года	Игрок может быть «нет» сейчас и «брать» по траектории — это разные решения
Рекомендация одним словом: брать · смотреть дальше · нет	Хеджированный вердикт — это отсутствие вердикта

Надстройки по амплуа

Чек-лист выше — общий. Ниже — пункты, которые работают только на конкретной позиции. Модель игрока задаёт схема тренера, а не позиция, поэтому это приоритеты просмотра, а не норматив соответствия.

Центральный защитник

- Игра 1×1 и чистота отбора — первое, на что смотрят: чем чище отбор, тем меньше стандартов у своих ворот
- Смелость решения: под давлением пас вперёд, а не назад. «Всегда назад» — диагноз, а не стиль
- Стандарты в обе стороны: топ-уровень даёт 5–6 мячей за сезон у чужих ворот
- Быстрота принятия решений — конвертируется в качество отбора напрямую

Крайний защитник

- Скорость на всей длине бровки, а не пик на старте
- Объём работы — входное условие позиции, не бонус
- Проверка: сохраняет ли скорость и качество действий к концу матча. Быстрый без выносливости — кандидат на другую позицию
- Вбрасывание аута — отдельный навык: длинный аут в чужой трети превращается в стандарт у ворот. Его почти никто не смотрит

Опорный полузащитник

- Сначала определите подтип: плеймейкер, начинающий атаку из глубины, или разрушитель-контролёр зоны. Путать их — главная ошибка
- Отбор корпусом: вовремя вступить и вставить корпус между мячом и соперником
- Позиционная дисциплина: не бежит забивать без стопроцентной уверенности
- Высокий процент обводок у опорника — это контроль мяча и надёжность, а не дриблинг

Центральный полузащитник

- Повороты головы — главный маркер позиции
- Открывания в свободное пространство: чувствует его «как жидкость» и предлагается — или ждёт мяч на месте
- Просит ли мяч голосом — постоянное желание быть с игрой
- Культура паса и техническое оснащение: первое касание в свободную зону, передача в нужную ногу партнёру, длинная диагональ. Технических требований здесь больше, чем к любой другой позиции
- Единственная позиция, где интеллект и тактическая обученность прямо важнее физики

Вингер / инсайд

- Вингер и инсайд — разные роли. Вингер держит ширину, обыгрывает к лицевой и подаёт; инсайд смещается в центр под удар и последний пас. Определите, кого смотрите, до оценки — иначе оцените не того
- Смена направления под 90° на высокой скорости с контролем мяча — прямая проверка резкости
- Дриблинг и заполнение зоны — разные вещи: прокинуть и забежать не значит обыграть
- Стартовая резкость решает; дистанционная скорость флангу не заменяет её
- Передача в штрафную — ключевой навык вингера: качество кросса на скорости и под сопротивлением, куда и под какую ногу приходит мяч

Нападающий

- Главный козырь. Найдите одно качество, которое у игрока на «пять» из пяти: скорость, завершение, дриблинг, понимание игры. За счёт него он сыграет уровнем выше. Ни одного качества на «пять» — потолок середняка
- Открывание в отвал: по диагонали от мяча, из-под дальнего защитника. Одна передача в это движение отрезает линию
- Игра спиной к воротам — и не только в штрафной: во второй зоне тоже должен подстроиться и скинуть
- Вовлечённость: сыграл эпизод и выключился — красный флаг для форварда