

Hodnocení herního výkonu

Ve sportovních hrách, tedy i ve fotbale, se rozlišují pojmy individuální herní výkon (IHV) a týmový herní výkon (THV)

Individuální herní výkon je dle Buzka (2007) projevem určitého stupně způsobilosti k účasti v utkání, daný určitým souborem předpokladů, determinován určitým souborem faktorů (faktorovou strukturou výkonu), které jsou určitým způsobem uspořádány v určitých vztazích. Bedřich (2006) uvádí, že IHV tvoří fotbalové dovednosti, které hráč uplatňuje ve hře. IHV má svoji stránku vnější (objem, intenzitu, kvalitu činností) a vnitřní (fyziologické a psychické reakce organismu na druhy podnětů – zatížení v průběhu utkání).

V teorii SH se jednotlivé reakce hráče navenek projevují jako herní činnosti jednotlivce. Většinu herních činností jednotlivce lze dále rozdělit na jednotlivé dovednosti, které v celkovém provedení na sebe navazují a výkon v předcházející dovednosti ovlivňuje výkon v dovednosti následující. Tyto dovednosti, vytvářející herní činnost jednotlivce, nazýváme herními dovednostmi a tvoří základní kameny správného provedení (Süss, 2001). IHV definujeme tedy jako:

Individuální herní výkon tvoří systém jednotlivých výkonů ve všech herních dovednostech, realizovaných ve specifických podmínkách utkání a jejich vzájemných vazeb a tvoří zároveň subsystém v systému týmového herního výkonu, a tím i v systému sportovního tréninku.

Týmový herní výkon

THV je založen na individuálních výkonech hráčů, jejich vzájemné kontinuitě a regulaci, v konečném důsledku projevující se jako činnost týmu, který lze hodnotit znaky kvantitativními (dobou trvání utkání, počtem fází hry, počtem standardních situací, počtem herních činností jednotlivce, herních kombinací apod.) a znaky kvalitativními (např. úspěšností ve hře – efektivností herních činností, herních kombinací a systémů). Je zřejmé, že úroveň THV je též podmíněna složením týmu z aspektu hráčských rolí, schopností a úrovní kreativity v řešení herních situací v jednotlivých fázích hry, schopností vědomé spolupráce hráčů, dobou budování týmu a jeho sebraností, systémem hodnot a norem určujících interpersonální vztahy a vazby, motivací aj.

Diagnostika výkonnosti je základem plánování a řízení tréninku. Cílený trénink lze jen těžko úspěšně realizovat bez průběžného využití diagnostických metod. Chceme-li zvyšovat výkonnostní úroveň svých svěřenců – hráčů družstva, musíme sledovat mj. pohybové projevy hráčů, způsoby řešení pohybových úkolů jednotlivě, v součinnosti ve skupinách a v souladu s taktikou družstva v tréninku a utkání. Tyto různé způsoby sledování se tak stávají základními podklady pro objektivní hodnocení výkonu hráče a družstva. Pomocí tohoto sledování pak provádíme korekce v tréninkovém procesu směřující ke zlepšení výkonu družstva.

Pro sledování a hodnocení uvádí Bedřich (2006) tři níže uvedené metody:

- pozorování
- expertíza
- kombinované (multilaterální) hodnocení

Pozorování znamená záměrné, plánovité sledování hry, hráčů a jejich činností. Tato metoda je většinou spojena a kombinována se záznamem písemným, grafickým (např. prostorové vztahy, standardní situace, herní kombinace), zvukovým (diktafon), obrazovým (video – umožňuje sledování Herních činností jednotlivce, jejich účelnost z aspektu hry týmu i soupeře.

Videozáznam lze využít mj. k odborné analýze, propagaci, výchově aj.). Obsahem metody, vzhledem k cílům pozorování, bývá obvykle:

- celková aktivita hráče (hráčů)
- četnost a úspěšnost v herních činnostech
- řešení herních situací jednotlivcem, v bloku, týmem (hlavně v kritických momentech průběhu a vývoje utkání)
- plnění stanovených úkolů hráče v konkrétním taktickém záměru
- morálně-volní vlastnosti hráče
- hráčské osobnosti (jejich přednosti a nedostatky)

Expertíza je kvalifikované posouzení činnosti hráče (hráčů), jejíž objektivita roste s počtem expertů, kteří hodnotí předem vybraná kritéria (např. bodovou škálou).

Kombinované hodnocení, při kterém se do hodnocení experty, trenéry zahrnuje hodnocení všech hráčů (každý hráč hodnotí každého včetně sebe)

Záznamový arch pro hodnocení IHV – technici (viz OL)