

RAZLIKE U SITUACIJSKIM PARAMETRIMA TIJEKOM POMOĆNIH IGARA U NOGOMETU

Sažetak

Osnovni cilj ovoga istraživanja je bio utvrditi postoji li statistička značajnost razlika između pomoćnih igara različite veličine terena i zahtjeva u igri. U istraživanju je sudjelovalo 10 mladih nogometaša (17.8 ± 0.6 god.). Korištena je pomoćna igra sa omjerom igrača 5:5, dok su promjene bile u veličini i zahtjevu u igri: 28x28m slobodna igra (28SI); 28x28m sa zahtjevom maksimalno dva dodira (28M2); 39x39m slobodna igra (39SI); 39x39m sa zahtjevom maksimalno dva dodira (39M2). Svaka pomoćna igra trajala je 5 minuta, sa odmorom od 10 minuta između svake pomoćne igre. Promatrane varijable bile su: ukupni broj dodavanja (UBD), broj točnih dodavanja (BTD), broj netočnih dodavanja (BND), posjed lopte (PL), prosječan broj dodira lopte (PBDL), broj izgubljenih lopti (BIL), broj duela (BD), subjektivna procjena opterećenja (SPO) i ukupna prijeđena udaljenost (UPU). Statistička značajnost razlika između svih 4 pomoćnih igara za svaku varijablu utvrđena je univarijantnom analizom varijance (ANOVA). Bonferroni post hoc testom utvrđena je statistička značajnost između pojedinih pomoćnih igara za svaku varijablu. Razina statističke značajnosti postavljena je na $p < 0.05$. Rezultati pokazuju kako je kod pomoćne igre 28M2 došlo do statistički značajno većih vrijednosti u varijablama UBD, BTD i PL, uspoređujući sa 39SI. Kod varijable PBDL dobiveni su statistički značajno niži rezultati u igrama 28M2 i 39 M2 u usporedbi sa 28SI i 39 SI. Kod varijable BD došlo je do značajno viših vrijednosti kod 28SI, u usporedbi sa 39M2, dok su kod varijable SPO rezultati bili statistički značajno viši u igri 39M2. U varijabli UPU dobiveni su viši rezultati u pomoćnim igrama sa zahtjevom i na većoj veličini terena. Rezultati pokazuju kako se pomoćne igre na različitim veličinama terena i sa različitim zahtjevima statistički značajno razlikuju u određenim situacijskim parametrima.

Ključne riječi: nogomet, pomoćne igre, situacijski parametri, visoko-intenzivni trening
