

*Željko Burcar*

## **PROJEKTNI PRISTUP U MODELIRANJU IGRE I RAZVOJU IGRE TENISAČA**

### **1. UVOD**

Vrhunski tenis u današnje vrijeme pretpostavlja vrhunsku izvedbu u svim svojim segmentima, a posebno: tehnike, strategije i taktike. Svaki vrhunski tenisač posjeduje svoje snage i slabosti koje u susretu dvaju igrača tijekom teniskog meča mogu biti i prilike i prijetnje.

S druge strane, u suvremenom menadžmentu tijekom analize tržišta i analize tvrtke koja se nalazi u tržišnoj situaciji, a posebno tijekom izrade strateškog plana razvoja ili kratkoročnog planiranja, tvrtke izrađuju SWOT analizu i koriste projekt kao sredstvo promjene i razvoja.

Ako razvojni plan igrača možemo usporediti s tržišnom situacijom ili razvojnim planom tvrtke, ili ako možemo usporediti teniski meč s tržišnom borbom, sigurno je da se za plan razvoja igrača mogu koristiti prikladni projektni principi. Jednako tako, projektni pristup koji se koristi u suvremenom menadžmentu može biti koristan u koncepciji igre, taktici igre, poučavanju teniske tehnike te u planiranju, programiranju i kontroli treninga.

### **2. RASPRAVA**

Sličnost između tržišne utakmice i vrhunskog teniskog meča očituje se u mnogo segmenata, a najviše u činjenici da svatko teži pobjedi i želi biti najbolji.

Sukladno tome, alati i procedure iz poslovnog svijeta i menadžmenta također mogu biti prikladne za vrhunski tenis. Primjerice, strateško planiranje u menadžmentu vrlo je slično dugoročnom planiranju (megaciklus), a projektno planiranje i operativno planiranje, kratkoročnom planiranju (makrociklusu ili mikrociklus). Analiza, kontrola i usvajanje slični su procesi. Timovi i timski rad važni su u oba područja. Razlike između menadžmenta i sporta postoje u sadržajima učenja, treninga i pripreme.

Ako postoje mnoge sličnosti, projektni pristup kao osnovni menadžerski alat transformacije jednako tako može biti koristan u tenisu, a posebno u nekoliko područja: a) strateškom planiranju korištenjem SWOT analize (snage, slabosti, prilike i prijetnje), b) projektno planiranje s pristupom u obliku ogledala od prošlosti prema sadašnjosti uz korištenje pitanja: što treba biti učinjeno da se postigne cilj,

c) postavljanjem ciljeva prema modelu SMART (jednostavno, mjerljivo, izazovno, realistično i vremenski određeno), d) izradom i implementacijom zahtjeva prema modelu KISS, Keep It Simple & Smart (jednostavno i pametno).

### 3. RAZLIKE, SLIČNOSTI I DOBITCI

Logički tehnološki slijed procesa sportske forme izvrsno je objasnio B. Neljak (1998.) i on se sastoji od sljedećih sastavnica: dijagnoza stanja, planiranje, programiranje, realizacija, evidencija, kontrola, analiza, vrednovanje, korekcija.

Projektni pristup može biti opisan kao: programiranje – analiza situacije – sondiranje, identificiranje - procjena potreba – procjena mogućnosti, formuliranje – pisanje projekta, implementacija projekta – uključivanje projekta u sustav, evaluacija – procjena doseg i učinka (USAID, 2004.).

Projektni pristup može se koristiti u: a) planiranju, programiranju i kontroli treninga, b) analizi nekih postojećih zabuda u izvođenju tehničkih elemenata i razvoju tehnike, c) razvoju sportske uspješnosti i d) u realizaciji različitih igračkih situacija na teniskom terenu tijekom teniskog meča.

### 4. PRIMJERI PROJEKTOG PRISTUPA

#### Projektni pristup u planiranju i implementaciji razvoja športske uspješnosti

Jedna od osnovnih misli u projektnom pristupu sažeta je u upitnoj rečenici: Što moram učiniti da bi postigao ovaj cilj? Sljedeća temeljna misao je: misli od krajnjeg cilja prema nazad (Burcar, 2006.). Prva i početna akcija djelovanja u projektnom pristupu je promatranje budućnosti. Primjerice, ako radimo s igračima koji sada imaju 12 godina i posjedujemo rezultate mjerenja njihovih znanja, vještina, sposobnosti i osobina važno je predvidjeti kako će teniska igra izgledati za 6 do 10 godina kako bi mogli poduzeti odgovarajuće akcije. Koristeći znanja iz planiranje, programiranja i kontrole trenažnog procesa, metodike poučavanja i treninga, kineziološke, antropološke i biomehaničke analize iz područja tenisa, te bazičnih znanosti, psihologije, sociologije, pedagogije, medicine... započinjemo djelovanje. Sljedeća akcija trebala bi pružati odgovor na pitanje kako postići taj cilj. Akcija koja slijedi trebala bi razraditi, prema nazad, međuciljeve za pojedina razdoblja (Skica 1.).

#### Skica 1.

*Tradicionalni pristup ili pristup izvođenja*



*Projektni pristup ili pristup planiranja (Burcar, 2006.)*

Igrač <b>SADAŠNJE STANJE</b>	GLAVNI CILJ (CILJ 4) <b>FINALNO OČEKIVANO STANJE</b>	CILJ 3 što raditi da bi postigao glavni cilj?	CILJ 2 što raditi da bi postigao cilj 3?	CILJ 1 što raditi da bi postigao cilj 2?
-------------------------------------	--	--	--	--

### **Projektni pristup u realizaciji teniske igre – analiza stanja**

Jedan od važnijih odrednica u sustavno strukturalnoj analizi teniske igre, pa tako i praćenja i vrednovanja uspješnosti teniske igre je **meč**, (Burcar, 1999.).

Meč je trenutak sraza dvojice protivnika. Svaki od njih posjeduje znanja, vještine, sposobnosti i osobine izgrađivane kroz faze sportske pripreme. Svaki je meč podijeljen na strukturalno manje jedinice: set, gem i bod. Teniski mečevi igraju se od dva do pet setova. 67% mečeva igra se na 2 seta, (Burcar, 1998.). Set se u prosjeku igra na 9 gemova, (Burcar 1998.). U meču se prosječno igra 21,4 gema, (Burcar, 2001.). U gemu igrači prosječno odigraju 6,43 boda, a igrači u bodu prosječno prebace loptu 7,12 puta – zemlja i 2,4 puta – tepih, (Burcar, 1998.).

Najmanja strukturalna jedinica teniske igre je **bod**, a u njemu se odvijaju ciklusi obilježeni kretanjima (trčanjima, zaustavljanjima saginjanjima, skakanjima, proklizavanjima, rotacijama, derotacijama i udaranjima. Stoga se tenis, prema klasifikaciji sportova (Milanović, 1993.), **prema kriteriju strukturalne složenosti** može svrstati u polistrukturalne športske aktivnosti zbog činjenice kako je teniska igra sastavljena od trčanja, saginjanja, izmicanja, skakanja i različitih teniskih tehnika.

### **Projektni pristup u realizaciji situacije na terenu**

Došavši do najmanje strukturalne jedinice teniske igre, boda, potrebno je objasniti projektni pristup u realizaciji boda. Upotrijebimo kao primjer jednu dogmu, ovaj puta vezanu uz tenisača I. Karlovića, kojemu su mnogi treneri tijekom razvoja njegove karijere sugerirali igranje na brzim podlogama zbog velike visine, 207 cm i snage servisa.

SWOT analizom igre navedenog tenisača moguće je zamijetiti sljedeće:

- **S** – snage: snažan ravan servis, mogućnost odigravanja slice servisa s velikim kutom “sjedanja” loptice u servis polje, mali broj koraka u prilazu mreži, mali

<sup>1</sup> Strengths, Weaknesses, Opportunities, Treats

broj koraka u pokrivanju terena, mogućnost udaranja loptice u visini ramena kod izmjene udaraca s osnovne crte (175 cm od tla).

- **W** – slabosti: ne koristi slice servis, igra ravne udarce, zbog velikih amplituda udaraca s osnovne crte dijelovi udaraca (zamah, predmah, zgođaj i izmah) postoji nedostatak vremena koji se očituje posebno kod vraćanja servisa
- **O** – prilike: uči u polje kada je dolazna lopta odigrana top-spinom, udariti je u visini ramena u smjeru kratke dijagonale u dubinu ruba servis polja i zatvoriti mrežu, odigravati slice servis s velikim postotkom ubačaja, smanjiti amplitudu glave reketa kod vraćanja servisa
- **T** – prijetnje: vrijeme prilagodbe tehnike s obzirom na ritam turnira

Iz prethodne analize moguće je zaključiti kako mu je servis jednako učinkovit na zemlji i na brzim podlogama, dok mu je vraćanje servisa učinkovitije na zemljanoj podlozi. Zemljana podloga umanjuje njegovu slabost koja proizlazi iz velikih poluga što mu omogućava viši postotak osvajanje bodova, pa i gemova na protivnikov servis.

Koristeći projektni pristup zrcalne analize u komunikaciji s igračem moguće je postići sljedeće efekte:

PITANJE	ODGOVOR
Kako možeš otvoriti igru i stvoriti pritisak na protivnika?	Snažnim udarcem, odigravanjem u suprotnu stranu, dubokom loptom, promjenom rotacije, odigravanjem kratkih dijagonala.
Što moraš učiniti da bi odigrao kratku dijagonalu?	Uči u polje na kraću spinanu loptu, pa a) nisku loptu-ispod mreže odigrati top-spinom, a b) višu loptu – iznad mreže odigrati u visini ramena zatvaranjem reketa s dodatkom spina.
Što moraš učiniti da bi ušao u polje na kraću loptu?	Vidjeti da je lopta kraća i odreagirati, dotrčati do lopte – misliti agresivno.
Što trebaš učiniti da bi odigrao top – spin?	Ubrzati glavu reketa.
Što moraš učiniti da bi ubrzao glavu reketa?	Na vrijeme proći kroz faze udarca s naglašenim predmahom koji mi omogućava top-spin.
Što moraš učiniti da bi na vrijeme prošao kroz faze udarca?	Na vrijeme započeti pripremu, ili izvesti udarac (zamah i predmah brže).
Kako možeš s ovakvim polugama ubrzati zamah i predmah?	Izvesti zamah ravnije ili smanjiti amplitudu glave reketa kod zamaha.

Zaključci:

1. S aspekta tehnike potrebno je ubrzati fazu pripreme reketa do faze predmaha i zgođaja.
2. S aspekta percepcije igre potrebno je vidjeti priliku, top-spin loptu koja pada kraće, reagirati, prići i pogoditi kratku dijagonalu.

## 5. ZAKLJUČAK

Razlike između uobičajenog pristupa i projektnog pristupa nisu velike, ali su znakovite u nekoliko elemenata: SWOT analiza, SMART<sup>2</sup> model postavljanja ciljeva, provođenjem planiranog na osnovi KISS<sup>3</sup> modela, godišnje strateške analize u svrhu redefiniranja krajnje slike cilja. Ključna je razlika u projektnom pristupu efekt ogledala koja znači planiranja i programiranje koraka od krajnje slike cilja prema nazad s pitanjem: što treba biti učinjeno kako bi se postigao cilj?

Projektni pristup može biti alat od velike pomoći premda je ključni faktor u procesu treninga i poučavanja trener i učitelj sa svojom sposobnošću prikladnog korištenja suvremene tehnologije i alata (programa, pristupa, jačine i tona glasa, trenažnih vježbi itd.).

## 6. LITERATURA

1. Burcar, Ž. (1998.) Brojčani pokazatelji gemova, bodova i udaraca tijekom mečeva na zemlji i u dvorani. 7. ljetna škola pedagoga fizičke kulture. Rovinj 1998., (str. 104-106). Zagreb: Ministarstvo prosvjete i športa, Savez pedagoga fizičke kulture RH, Fakultet za fizičku kulturu, Hrvatski olimpijski odbor.
2. Burcar, Ž. (1999.) Razlike između igre na zemlji vrhunskih svjetskih tenisač i vrhunskih tenisača Hrvatska. Zagreb: Magistarski rad.
3. Burcar, Ž. (2001.) Osnove kineziološke analize tenisa. Priručnik za visoku trenersku školu. Zagreb: Materijal za internu upotrebu, neregizirano.
4. Burcar, Ž. (2006.) Teorijski model projektnog pristupa obrazovnom dizajnu, Hrvatski pedagoško književni zbor. Napredak br. 3, str. 346-351.
5. Milanović, D. Kolman, M. (1993.) Priručnik za sportske trenere. Zagreb: Fakultet za fizičku kulturu, Hrvatski olimpijski odbor, Zagrebački sportski savez.
6. Neljak, B. (1998.) Tenis, priručnik iz osnova planiranja, programiranja i kontrole treninga. Zagreb: Materijal za internu upotrebu, neregizirano.
7. Project Cycle Management handbook. (2004.) European Commission, Bruxelles.

---

<sup>2</sup> Simple (jednostavan), Measured (mjerljiv), Attractive (izazovan), Realistic (realističan), Time bound (vremenski određen)

<sup>3</sup> Keep It Simple and Smart (Jednostavno i pametno)