

Oponentský posudek diplomové práce Miloše Valka „Variabilita techniky ve skoku vysokém“

Autor si stanovil hlavní cíl – zjistit, zda se mění technika provedení skoku do výšky v závislosti na instrukcích trenéra. K získání technických dat použil metodu trojrozměrné kinematické analýzy. Zjištěné biomechanické parametry mu umožnily detailně posoudit odlišnosti a nalézt rezervy v provedení sledovaných pokusů.

V teoretické části popsal detailně biomechanickou podstatu skoku do výšky (čerpal především ze zahraniční literatury), nastínil problematiku motorického učení a tréninku techniky skoku do výšky, detailně osvětlil pracovní postup od zaznamenání pohybu až po získání výstupních dat.

Diplomant získal 3-D analýzou řadu výsledků v podobě časových, délkových, úhlových a rychlostních charakteristik - celkem 44 kinematických parametrů vybraných skoků. Porovnával intra- i inter-individuálně 3 skoky dvou skokanů (skoky bez instrukce, skoky s důrazem na rychlost provedení a skoky s důrazem na přesnost provedení). V diskusi a závěru prokázal schopnost srozumitelně a věcně interpretovat získané výsledky.

Připomínky:

1. V práci se vyskytují některé terminologické tvary odlišné od vžitých českých pojmů, např.: korektní technika, korektní poloha těla, odrazový úhel, čas nasazení do odrazu, rozběhový úhel(str.21), okamžik nasazení do odrazu.
2. Tabulka č. 13 „Rozdíl výšky těžiště na začátku a na konci předposledního kroku“ vyjadřuje pravděpodobně snížení či zdvih těžiště v oporové fázi předposledního kroku (podle názvu kapitoly 9.2.7.).
3. Srovnání kinematických charakteristik se světovými skokany je nutno brát s rezervou (zkoumané údaje pocházejí z tréninkových skoků, nikoli ze závodních nejvyšších pokusů).

Dotazy:

1. Jak koresponduje podle vašeho zařazení Hojkův „speed flop“ s delší dobou odrazu a Urbanův „power flop s kratší dobou odrazu?
2. Odpovídají naměřené úhly kolena v momentu odrazu (str. 60) a úhly odrazu (str. 61) modelovým hodnotám?

Hodnocení: výborně

V Praze dne 18.9.2008

Petr Krátký
oponent práce