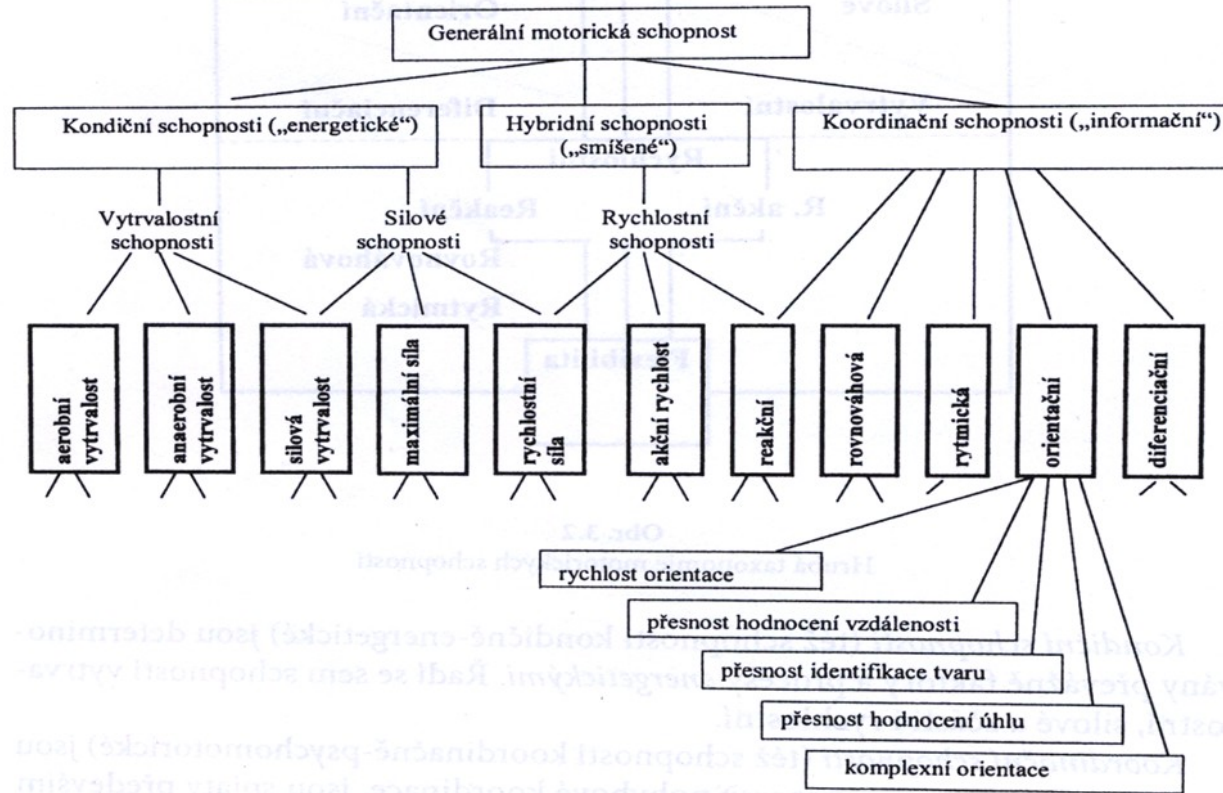


Testování rychlostních schopností

MOTORICKÉ SCHOPNOSTI



Měkota

Rychlostní schopnosti

1) reakční rychlostní schopnost:

a) jednoduchá:

od podnětu do začátku pohybu (podněty mohou být dotykové - taktilní, sluchové - akustické, zrakové - vizuální), reakční časy se pohybují okolo jedné až dvou desetín sekundy

b) výběrová:

zde platí Hickův zákon, který říká, že vztah mezi výběrovou reakční dobou a logaritmem počtu alternativ je lineární.

2) akční (realizační) rychlostní schopnost:

ČÁSTI TĚLA, KOMPLEXNÍ

a) akcelerační:

dosažení maximální rychlosti pohybu (šlapavý způsob běhu)

b) frekvenční:

rychlost střídání kontrakce a svalové skupiny (švihový způsob běhu, tečkování, dotýkání)

c) rychlost se změnou směru:

rychlost spojená se změnou směru: (sportovní hry, člunkový běh, hvězdicový běh)

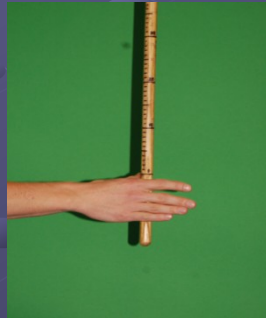
Testy reakční rychlosti

Zachycení padající gymnastické tyče

TO sedí rozkročmo na židli, ruku opřenou o opěradlo, examinátor vloží do otevřené dlaně tyč tak aby nulový bod byl na úrovni horního okraje ruky, v dalších 4 sekundách pustí tyč, opakujeme 5x

měříme v cm, nejlepší a nejhorší škrtneme a ze zbývajících počítáme aritmetický průměr

účel
zrakový analyzátor,
inervace HK,
jednoduchá reakce



Testy reakční rychlosti

Zachycení plochého měřítka rukou



TO sedí u stolu, ruka je přes okraj stolu, chycení plochého měřítka se děje pomocí protipohybu palce a prstů, opakujeme 20x

měříme v cm, 5 nejlepších a nejhorších škrtáme a ze zbývajících počítáme aritmetický průměr

účel
zrakový analyzátor,
inervace HK,
jednoduchá reakce

Testy reakční rychlosti

Zachycení plochého měřítka nohou



TO sedí čelem ke stěně a padající ploché měřítka zachycuje přitisknutím špičkou ke stěně, opakujeme 20x

měříme v cm, 5 nejlepších a nejhorších škrtáme a ze zbývajících počítáme aritmetický průměr

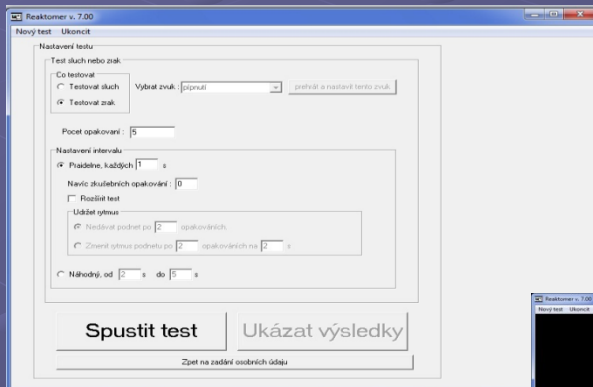
účel
zrakový analyzátor,
inervace DK,
jednoduchá reakce

Testy reakční rychlosti

Reaktometrie

Reaktometr je zařízení, které současně podá signál (zvukový, vizuální) a zapne stopky. TO okamžitě reaguje stisknutím příslušného tlačítka.

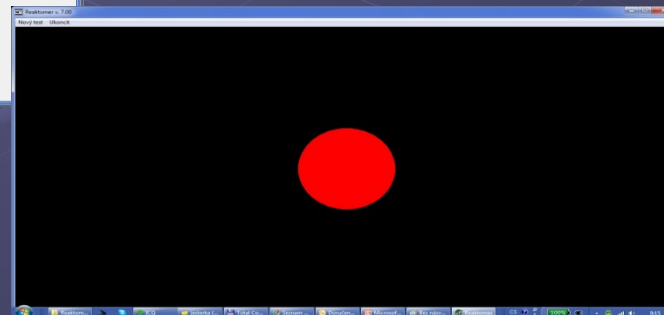
Toto zařízení dovoluje testovat jak jednoduché podněty tak i podněty složené (výběrová reakční rychlost).



The screenshot shows the 'Nastavení testu' (Test Settings) window of the 'Reaktometr v. 7.00' software. The window is titled 'Nový test Ukončit' and contains several sections for configuring the test:

- Test sluch nebo zrak:** A section for selecting the test type. It includes a 'Co testovat:' label and two radio buttons: 'Testovat sluch' (selected) and 'Testovat zrak'. A 'Výběr zvuk:' dropdown menu is set to 'Zpívání', with a 'přejít a nastavit tento zvuk' button next to it.
- Pocet opakování:** A text input field containing the number '5'.
- Nastavení intervalu:** A section for setting the interval between tests. It includes a checked radio button for 'Přidělné, každých' followed by a text input field containing '1' and the unit 's'.
- Návod: Skutečných opakování:** A text input field containing '0'.
- Realitní test:** A section with a checked radio button for 'Náhodné podněty po' followed by a text input field containing '2' and the unit 'opakováních', and another checked radio button for 'Změna směru podnětu po' followed by a text input field containing '2' and the unit 'opakováních' and another text input field containing '2' and the unit 's'.
- Náhledný, od:** A section with a checked radio button for '2' and the unit 's' and another checked radio button for '5' and the unit 's'.

At the bottom of the window, there are two buttons: 'Spustit test' and 'Ukázat výsledky'. Below these buttons is a link: 'Zpět na zadání osobních údajů'.



Testy akční rychlosti

Tapping paží (talířový tapping)

TO se střídavě dotýká dvou terčů (průměr 20cm), které jsou připevněny na stole ve vzdálenosti jejich středů 81 cm

měříme počet celých cyklů za 20s

účel
frekvenční rychlost HK



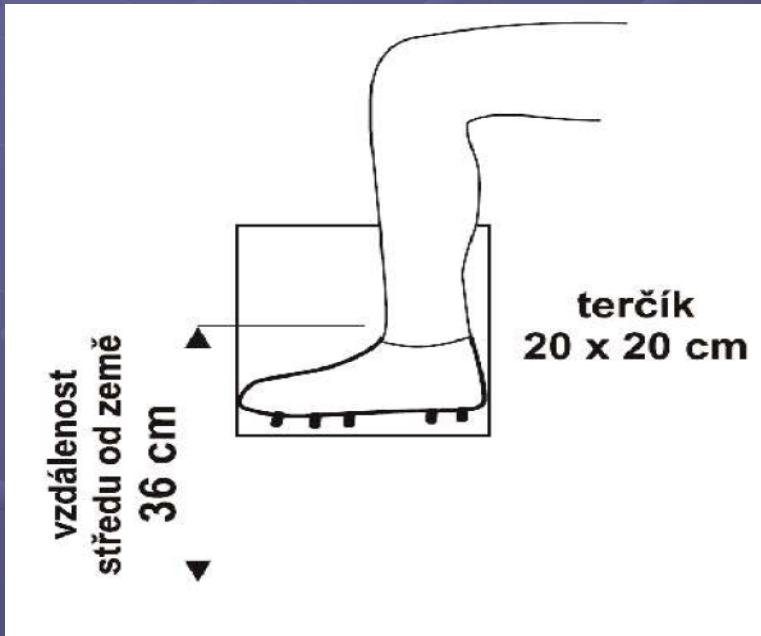
Testy akční rychlosti

Tapping nohou ve stoje

TO stojí čelem ke zdi, kde je upevněn terč (20x20 cm ve výšce středu 36cm), zvedne nohu ze země, 2x se špičkou dotkne terče a opět ji položí na zem, totéž provede i druhou

měříme celkový počet dvoudotyků za 15s

účel
frekvenční rychlost DK



Testy akční rychlosti

Tapping nohou v sedě

TO sedí na židli a pohybuje preferovanou nohou přes 15cm vysokou desku tak aby se vždy dotkla špičkou země, počítáme cykly = 2 dotyky země

měříme celkový počet cyklů za 20s

účel
frekvenční rychlost DK

Testy akční rychlosti

Běh na 50m s pevným startem

TO vybíhají z polovysokého atletického startu
ve skupinách nejméně dvoučlenných

měříme čas s přesností na 0,1s

účel
akcelerační rychlost DK,
maximální běžecká rychlost



Věk	14		18	
Výkon	chlapci	dívky	chlapci	dívky
slabý	8,9	9,3	7,8	9,3
průměrný	8,2	8,6	7,3	8,7
výborný	7,6	8,0	6,8	8,1

Testy akční rychlosti

Běh na 20m s letným startem



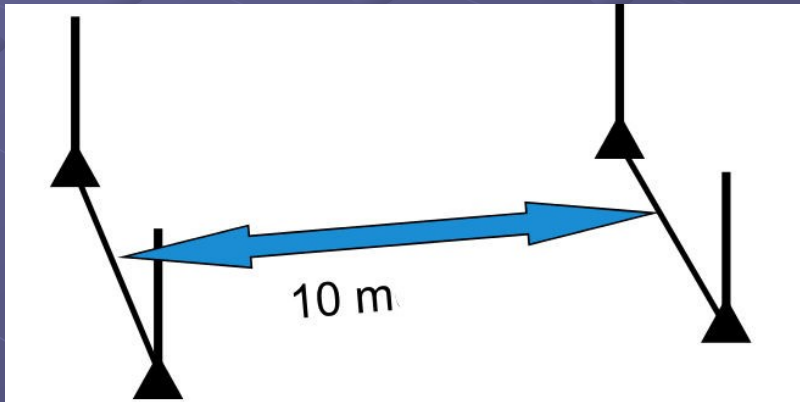
TO má 35 metrový náběh za kterým následuje 20 metrový měřený úsek a 20 metrový doběh, časoměřič vytváří s počáteční a cílovou metou rovnostranný trojúhelník

měříme čas s přesností na 0,1s

účel
maximální běžecká rychlost

Testy akční rychlosti

prostý člunkový běh 4x15m (4x10m)



TO startuje z polovysokého startu a přebíhá co nejrychleji 4x mezi čarami (alespoň jednou nohou se musí dotknout za čarou)

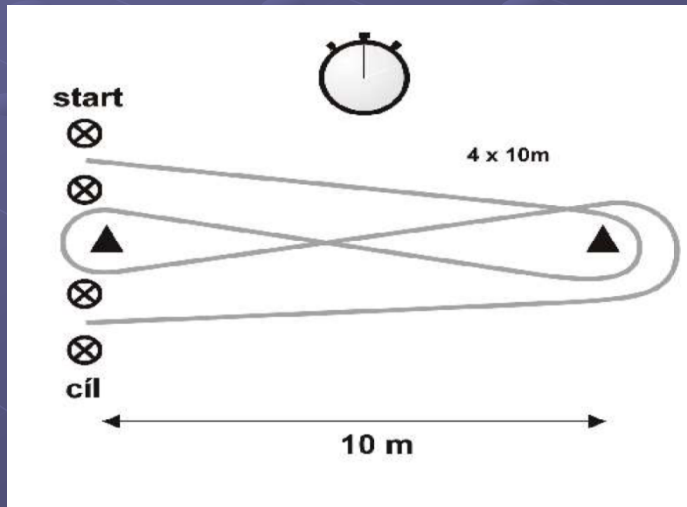
měříme čas s přesností na 0,1s

účel
rychlost se změnou směru

[www.testy.sokol](http://www.testy.sokol.cz)

Testy akční rychlosti

člunkový běh (zařazen do UNIFIT testu)



dvě mety ve vzdálenosti 10m z nichž jedna je na startovní čáře, TO obíhá první dvě mety tak aby tato dráha tvořila osmičku, třetí a čtvrté mety se dotýká

měříme čas s přesností na 0,1s, zaznamenáváme lepší ze dvou pokusů

účel
rychlost se změnou směru

Výkon/věk	12-15	16-19
slabý	do 15,1	do 14,8
průměrný	do 13,3	do 12,8
dobrý	do 11,6	do 11,1
výborný	do 10,2	do 9,7

www.testy.sokol

© Tom Vespa

Testy akční rychlosti

Běh na místě



TO stojí čelem k žebřinám, pažemi se přidržuje a na povel běží namístě maximální frekvencí po dobu 10s

zaznamenáváme počet kroků za 10s

účel
frekvenční rychlost DK

Testy akční rychlosti

Testování akční
rychlosti
jednoduchých
pohybových aktů
pomocí počítače

Programové vybavení – kamery, program,
např. SIMI MOTION

