



Co-funded by
the European Union



EU TeqGames Izvješće o treningu i formiranju tima





Co-funded by
the European Union



E U T E Q
GAMES

SADRŽAJ:

- 1 - UVOD
- 2 - METODOLOGIJA
- 3 - STATISTIKA I ANALIZA SESIJA TRENINGA
- 4 - UČINAK I POVRATNE INFORMACIJE
- 5 - ZAKLJUČAK
- 6 - DODATAK

Financira Europska unija. Izražena stajališta i mišljenja su, međutim, samo autorova i ne odražavaju nužno one Europske unije ili Izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

1 - UVOD

Treninzi za klupske timove i formiranje specifičnih odjela Teqsporta, posebno Teqballa, većinom su započeli nakon dana otvorenih vrata koji su održani u ožujku i travnju 2024. Međutim, neki su partneri započeli proces ranije kako bi zainteresirali i potaknuli igrače da počnu igrati i više se uključe u sport. To je prvenstveno bilo odlaskom u škole kako bi se pokazao sport i zainteresirala djeca za sport.

Nakon završetka dana otvorenih vrata, partneri su započeli s procesom organiziranja treninga i pokušaja formiranja timova unutar svojih klubova. Gotovo svi partneri su to učinili tako što su se pridružili postojećim timovima u svom klubu, kao što su nogomet ili odbojka, i koristili stol u tim timovima za treniranje i stvaranje interesa kako bi pravilno formirali tim. Također, sklopili su partnerstvo s određenim školama i iskoristili priliku da imaju mnogo djece u jednom području kako bi pokušali prikazati sport i natjerali ih da igraju i na kraju se pridruže timovima. Sport se također koristio kao dio programa podizanja kvalitete života u zajednici, gdje su se stolovi koristili u lokalnim društvenim centrima. Sport je bio prikazan na događajima visokog profila, kao što je nogometna utakmica Feyenoorda, gdje su sportaši igrali i koristili te prilike kao dodatne treninge.

Kako bi dobili statističke podatke, partneri su vodili evidenciju o broju događaja i omjeru spolova, kao i evidenciju sportaša s invaliditetom koji su se mogli pridružiti. Kao što će biti prikazano u nastavku, neki klubovi su imali mnogo više treninga od drugih i na sličan su način uspjeli privući više igrača da treniraju i pridruže se svojim momčadima.



Svi detalji cjelokupnog službenog treninga i formulacije timova navedeni su u izvješću u nastavku. Također je važno napomenuti da je većina klubova koristila stolove kao besplatnu priliku za igranje svih ljudi i djece dok im se objašnjavala igra – ovo je bila vrsta neformalnog treninga i pokazalo je zanimanje javnosti općenito za Teqtable i što je Teqsports. Iako nemamo statistiku za ovu neformalnu vrstu treninga, važno je napomenuti da se on odvija otkako su tablice stigle u klub pa do danas.



Co-funded by
the European Union

2 - METODOLOGIJA

Kako bi dobili informacije potrebne za ovo izvješće, svakom partneru u konzorciju dostavljen je Obrazac za prikupljanje podataka u kojem se od njih tražilo da popune koliko je treninga održano mjesečno, koliko je muškaraca pohađalo trening, koliko žena, je li bilo sportaša s invaliditetom, te raspon godina unutar kojih su partneri radili. Primjer obrasca koji su partneri morali ispuniti nalazi se na kraju ovog izvješća, u dijelu “Dodatak”.

Broj mjeseci tijekom kojih su izmjereni treninzi i sastavi timova bio je 11 mjeseci, od travnja 2024. do veljače 2025. To je učinjeno u praktične svrhe od mjeseca u kojem su održani dani otvorenih vrata do posljednjeg mjeseca u kojem su koordinatori projekta mogli primiti podatke zbog datuma dospjeća ove isporuke. Vrijeme je također bilo slučajno jer se 2. EU Teq Games održavaju prvog vikenda u travnju 2025., a to bi bio pravi odraz treninga i drugih podataka od vremena kada je Teqball posebno predstavljen javnosti na danima otvorenih vrata do finalnog turnira prema projektu.

Kako bi se bolje razumjeli stavovi trenera, sportaša i koordinatora projekta, održavani su redoviti sastanci s partnerima kako bi se vidjelo kako napreduju treninzi i formiranje tima. Osim toga, izradili smo završni upitnik, gdje su određena pitanja postavljena različitim stranama u partnerskim klubovima koji su sudjelovali u ovom projektu, kako bismo razumjeli u kojoj mjeri smatraju da je trening dovoljan ili dovoljno dobar da ih pripremi za turnire i kako su treneri vidjeli treniranje sporta. Primjer upitnika koji je distribuiran nalazi se na kraju ovog izvješća, u dijelu “Dodatak”.



3 - STATISTIKA I ANALIZA TRENINGA

3.1 Pregled razlike u dobi uzet u obzir za ovo izvješće

U početku, kada je projekt započeo, fokus je bio na djeci mlađoj od 18 godina. Neki su klubovi, kako bi bili inkluzivniji, otvorili sastanke za djecu od 8 do 10 godina. Nažalost, zbog tehničkih aspekata i pravila igara, ta djeca su se borila da shvate koncept sporta i dobna razlika je na kraju smanjena tako da su gotovo sve ekipe imale između 12 i 18 godina u kojima su se mogli održavati treninzi. Međutim, za potrebe igara, to je bilo postavljeno na dob između 15-18 godina. To je učinjeno kako bi se osiguralo pošteno natjecanje sa sportašima iste dobi koji igraju na turnirima.

3.2 Pregled treninga

Projekt je imao za cilj da svaki klub bude domaćin najmanje 2 treninga tjedno. Međutim, pokazalo se da je to nekim klubovima teško postići i na temelju povratnih informacija koje smo dobili, postojale su velike razlike od jednog do drugog kluba što se tiče redovitosti treninga. Iz dobivenih povratnih informacija uočeno je da za one klubove koji su imali samo nekoliko sportaša zainteresiranih za sport nije održano puno treninga, dok su klubovi koji su imali puno igrača imali daleko više treninga. To ima smisla jer bi točno odražavalo vrijeme i dostupnost sportaša za treniranje.

Određeni klubovi također su iskoristili prilike poput drugih sportskih događaja da predstave sport i koristili su to kao neslužbene treninge jer bi sa sobom vodili timove koje su formirali da pokažu kako se igra sport. Pojedini klubovi nisu imali treninge ili su imali manje treninga tijekom ljetnih praznika, zbog godišnjih odmora i odmora igrača.

Dodatno, mnogi klubovi snimali su svoje treninge i dijelili ih putem službenih kanala društvenih medija partnera projekta, koristeći te platforme za daljnju promociju Teqballa, isticanje napretka i uključivanje šire publike u tekuće aktivnosti.

Dodatni video materijali i izvještaji koji se odnose na treninge i promotivne aktivnosti bit će uključeni u kontinuirano izvještavanje o komunikaciji i diseminaciji. U ovom smo članku istaknuli samo najrelevantnije i najreprezentativnije poveznice kako bismo prikazali ključne trenutke i angažman među partnerskim klubovima.

Istaknute poveznice na društvene mreže:

[Treninzi u Rimu](#)

[S. S. Lazio trening, S. S. Lazio trening_\(2\),](#)

[Aalborg_post sa treninga](#)

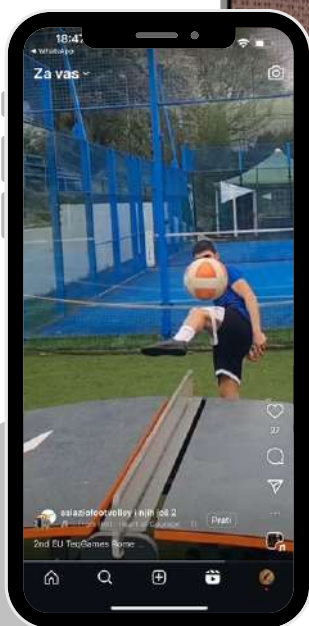
Objave na mrežnoj stranici projekta:

[1 - Training begins: from Open days to first touches on the Teq table](#)

[2 - Teams are getting ready for Piraeus](#)

[3 - One month to go: ready for Rome](#)

[4 - Feyenoord's Dynamic Implementation of the Project during the UEFA Champions League Match](#)



Co-funded by
the European Union



TRENING



Radeći na prosjeku dobili smo sljedeće statistike:

Tablica 1. Prosječan broj treninga mjesečno za 6 klubova zajedno

Mjesec	Prosječno mjesečno
travanj 2024	5,2
svibnja 2024	6,6
lipnja 2024	6,8
srpnja 2024	6,6
kolovoza 2024	4
rujna 2024	7,2
listopada 2024	7,3
studeni 2024	6,5
prosinac 2024	5,6
siječnja 2025	6,3
veljače 2025	6,8

U prosjeku su klubovi mogli održati 6,3 treninga mjesečno.



Co-funded by
the European Union

Tablica 2. Broj treninga po klubu na temelju prosjeka od 11 mjeseci

Klub	Prosjek tijekom 11 mjeseci
Aalborg	3,2
Feyenoord	11,1
HAŠK Mladost	4
Lazio	9,8
Levski	8
Olympiacos	2,1

3.3 Statistika sudionika

Sve u svemu, Teqsports, a posebno Teqball, bili su popularniji kod muškaraca nego kod žena. Vjeruje se da je tome uvelike pridonijela činjenica da je Teqball usko povezan s nogometom, gdje tradicionalno igra više muškaraca nego žena. Na temelju toga, svaki je klub izvijestio da ima više muškaraca koji igraju Teqball i Teqsports nego žena. Za neke klubove, međutim, broj žena koje sudjeluju u treninzima i pridružuju se timovima povećavao se kako je vrijeme prolazilo. Iako nemaju poseban razlog za to, smatra se da su žene nakon što su isprobale druge Teqsportove kao što su TeqVolley i TeqPong shvatile da je stol svestran i da mogu isprobati mnogo različitih sportova na Teq stolu, nakon toga isprobati Teqball i pridružiti se ovim timovima.



Muški sportaši

Ispod su 2 tablice. Jedna tablica (tablica 3) sadrži prosječan broj sportaša za svih 6 klubova zajedno, po mjesecima. Druga tablica (tablica 4) pokazuje u prosjeku koliko je muškaraca treniralo po klubu, uzimajući u obzir prosjek od 11 mjeseci.

Tablica 3. Prosječan broj muških sportaša koji treniraju mjesečno za 6 klubova zajedno

Mjesec	Prosječno mjesečno
travanj 2024	13,2
svibnja 2024	43,3
lipnja 2024	36
srpnja 2024	22
kolovoza 2024	16,3
rujna 2024	29
listopada 2024	44,6
studeni 2024	32,5
prosinac 2024	27
siječnja 2025	20
veljače 2025	18,2

U prosjeku su klubovi zajedno imali 27,4 sportaša koji su trenirali mjesečno.



Co-funded by
the European Union

Tablica 4. Broj muških sportaša koji treniraju po klubu na temelju prosjeka od 11 mjeseci

Klub	Prosjek tijekom 11 mjeseci
Aalborg	1,45
Feyenoord	59,1
HAŠK Mladost	32,1
Lazio	12,2
Levski	16
Olympiacos	15,5



Co-funded by
the European Union

Sportašice

Ispod su 2 tablice. Jedna tablica (tablica 5) sadrži prosječan broj sportašica koje su trenirale za svih 6 klubova zajedno, mjesečno. Druga tablica (tablica 6) prikazuje prosječno koliko je žena treniralo po klubu, uzimajući u obzir prosjek od 11 mjeseci.

Tablica 5. Prosječan broj sportašica koje treniraju mjesečno za 6 klubova zajedno

Mjesec	Prosječno mjesečno
travanj 2024	4,3
svibnja 2024	17,3
lipnja 2024	7
srpnja 2024	5,5
kolovoza 2024	4,6
rujna 2024	10,2
listopada 2024	18,6
studeni 2024	11,5
prosinac 2024	8,75
siječnja 2025	7
veljače 2025	7,3

U prosjeku su klubovi zajedno imali 9,3 sportašice koje su trenirale mjesečno.



Tablica 6. Broj sportašica koje treniraju po klubovima na temelju prosjeka od 11 mjeseci

Klub	Prosjek tijekom 11 mjeseci
Aalborg	1,2
Feyenoord	12,9
HAŠK Mladost	14,6
Lazio	4,2
Levski	5,6
Olympiacos	8,6

Sportaši s invaliditetom

Klubovi su promovirali sport na što inkluzivniji način kako bi trenažne aktivnosti bile otvorene za sve vrste sportaša. Smatralo se neprikladnim da klubovi posebno traže osobe s invaliditetom jer nismo vjerovali da je to ispravan način privlačenja djece i ljudi općenito u sport. Međutim, promatrajući statistiku dobivenu od svakog kluba, primjećujemo da su 3 kluba (HASK Mladost, Lazio i Levski) imala treninge u kojima su bili uključeni sportaši s invaliditetom. Ovo je pokazalo svestranost sporta i neograničene mogućnosti u zajedničkom igranju mješovitih timova s različitim sposobnostima. U donjoj tablici vidjet ćete broj sportaša i sesije u kojima su sudjelovali.



Tablica 7: Broj sportaša s invaliditetom koji su trenirali mjesečno po klubovima

Klub	tra 2024	sviba nj 2024	lipnja 2024	srp 2024	kolov oz 2024	ruj 2024	lis 2024	nov 2024	pro 2024	siječ anj 2025	velj 2025
HAŠK Mladost	-	-	-	-	-	-	1	2	-	-	2
Lazio	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Levski	-	-	2	2	6	4	2	6	4	2	4

Obuka trenera

Također je bilo važno da su treneri koji su trenirali sportaše zapravo i sami razumjeli igru. Svi su prošli svoj online tečaj certifikacije, ali kako bi se osiguralo da je bilo ili da nije bilo nesporazuma u vezi s pravilima igara, organizirana je radionica prije 1. EU Teq Games u Pireju, Grčka. Ovu radionicu vodio je jedan od službenih FITEQ (International Federation of Teqball) sudaca koji je održao interaktivnu sesiju s trenerima i dao puno praktičnih savjeta trenerima. To je pomoglo da se bolje pripreme treneri kada se bave svojim sportašima na igrama i kada treniraju svoje sportaše tijekom 2. izdanja EU Teq Games, koje će se održati u Rimu.

Druga obavezna radionica za trenere ponovno je uključena u itinerar za igre u Rimu, gdje treneri mogu razjasniti sva pitanja. Trening je također postao obavezan za sportaše kako bi i sami mogli dodatno trenirati i razjasniti eventualne nedoumice prije igara.



RADIONICA

Društveni mediji:
[Radionica u Rimu](#)
[Radionica u Grčkoj](#)

Objave na mrežnoj stranici projekta:
[Radionica u Rimu](#)
[Radionica u Grčkoj](#)



4 - UČINKOVITOST I POVRATNE INFORMACIJE O TRENINZIMA

Sportaši, treneri i koordinatori ispunili su upitnik u vezi s povratnim informacijama o treninzima i sastavu timova, a odgovor je bio općenito pozitivan s nekim konstruktivnim stavovima o tome kako poboljšati sličan projekt u budućnosti:

Povratne informacije sportaša

Većina sportaša smatra da je komunikacija njihovih trenera jasna i da razumiju što se od njih traži. Također su naznačili da su im treneri tijekom treninga davali konstruktivne povratne informacije kad god su pogriješili ili trebali ispraviti.

Povratne informacije trenera

Sveukupne povratne informacije od trenera bile su da su sportaši, iako su bili angažirani i voljni učiti, vjerovali da su sportaši samo dovoljno sposobni provoditi tehnike i pravila igara. To je zbog strogih pravila Teqballa, a donekle i zbog nedostatka iskustva trenera koji su ih trenirali jer su i oni po prvi put učili igru. Međutim, s vremenom su sportaši pokazali napredak u svojim različitim vještinama s loptom i tehničkim vještinama i vjeruje se da će se to poboljšati tek na vrijeme za Rimsko izdanje EU Teq igara.

Sveukupne povratne informacije

Partneri su razumjeli i osjećali da su ciljevi projekta postignuti, naime naučit će se novi sport, Teqball će se moći predstaviti svojim klubovima, školama i zajednicama općenito i da su općenito treninzi bili dovoljni za formiranje timova i spremnost za utakmicu za 2 izdanja EU Teq Games.



Povratne informacije o fizičkom i mentalnom utjecaju koje su trening i sport imali na sportaše bile su različite, pri čemu su neki klubovi naveli da su treninzi za neke sportaše bili fizički iscrpljujući, a za druge ne. Gotovo svi su se složili da je trening pomogao sportašima u donošenju odluka, vremenu reakcije i strateškoj igri.

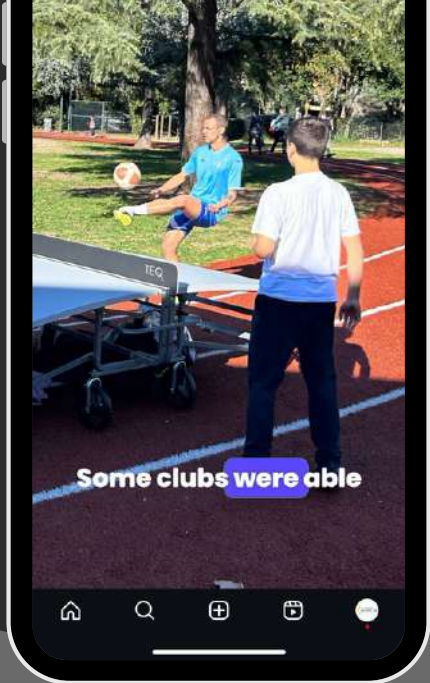
Općenito, smatralo se da je potrebno više vremena za treniranje sportaša kako bi poboljšali svoje znanje i vještine Teqballa. Ono što su spomenuli gotovo svi klubovi je da je zbog tehničkih detalja pravila sporta sportašima bilo teško shvatiti pravila igre, što je za njih bilo obeshrabrujuće. Bio je to jedan od glavnih razloga zašto je dobni raspon znatno smanjen kasnije na treninzima kako bi se prilagodio stariji dobni raspon od 15 do 18 godina, jer su mogli bolje shvatiti koncepte i ojačati momčadske formacije za igre.





TRENING





Video: Treninzi u sklopu TeqGames projekta

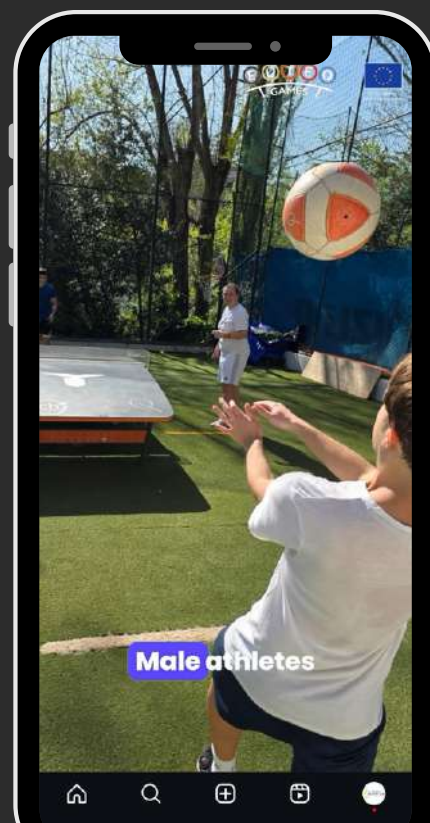
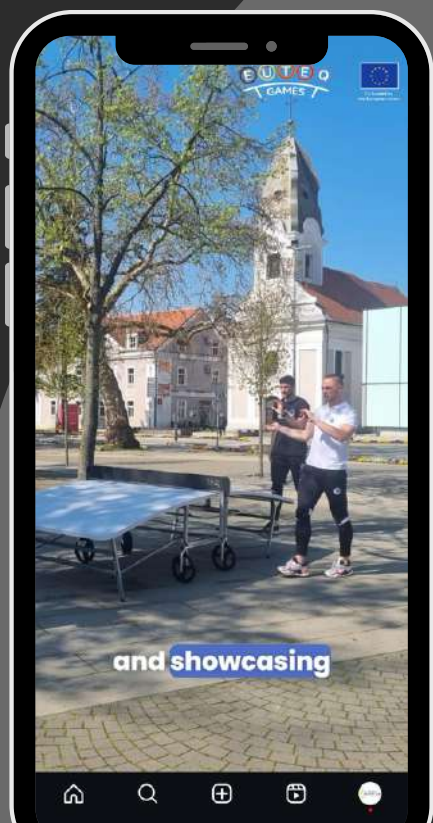
Ovaj video donosi kratak vizualni pregled treninga koje su partnerski klubovi provodili tijekom EU TeqGames projekta.

Prikazuje ključne trenutke s redovitih treninga, školskih aktivnosti i inkluzivnih sportskih sadržaja, pokazujući kako je Teqball predstavljen i razvijan diljem Europe.

U nastavku se nalaze odabrani kadrovi iz videa.

Cijeli video dostupan je ovdje:

[Objava na Instagramu](#) i [objava na Facebooku](#)



5 - ZAKLJUČAK



Na temelju dobivenih podataka i povratnih informacija, jasno je da su neki klubovi imali veći odaziv na treninge od drugih klubova, a samim time i sposobnost formiranja odgovarajuće momčadi. To je bilo zbog različitih razloga, ali glavni je bio taj što je bilo teško angažirati ljude da se bave sportom ako nije postojao odgovarajući srodni sport kao što su nogomet ili odbojka, koji bi se koristili kao baza. Oni klubovi koji su imali ovakve vrste sportskih podjela uspjeli su privući mnogo više ljudi u sport i na kraju redovito trenirati i formirati timove za sudjelovanje na EU Teq igrama.



Pristup i korištenje škola kao platforme za regrutiranje sportaša bilo je uspješno za mnoge klubove i uspjeli su na takav način zainteresirati mnoge sportaše. Tamo gdje su klubovi koristili ovaj pristup, mogli su održavati redovne treninge u školama.



Učestalost treninga također se značajno razlikovala od svakog kluba. To se može protumačiti ili kao rezultat razine interesa, a time i nedostatka treninga, ali s druge strane, to bi moglo biti zbog prilika koje koriste klubovi za treniranje, kao što je škola, ili kao što je predstavljanje sporta na drugim sportskim događajima, kao što je Feyenoord učinio na nogometnoj utakmici Feyenoorda.



Sve u svemu, klubovi su bili najbolji u obuci i formiranju momčadi na temelju onoga s čime su morali raditi, naime postojećih sportskih odjela koji su komplementarni sportu, škola koje su spremne sudjelovati te veličine klubova i mogućnosti privlačenja novih članova i formiranja timova. Uz raznoliku klupsku formaciju i taktiku odrađivanja treninga i formiranja momčadi, s obzirom na kvalitetu igrača na turniru u Pireju i mogućnost postavljanja kompletnih momčadi (osim jednog kluba zbog nepredviđenih okolnosti), trening i formiranje momčadi za EU Teq Games smatra se uspješnim.



Co-funded by
the European Union

6 - DODATAK

Na sljedećih nekoliko stranica saznajte više o obrascima i upitnicima koji su izrađeni tijekom treninga za izradu ovog statističkog izvješća. Ovo je dodatak metodološkom dijelu ovog izvješća.

Pronađite obrasce:

1. Obrazac za prikupljanje podataka o treninzima - 1 stranica
2. Završni upitnik - 3 stranice



Co-funded by
the European Union

EURO TEQ GAMES PROJECT

Data Collection of Training Sessions, Team Formations and Participants"

	Month / Year	Sport(s)	Number of events	Number of boys participated	Number of girls participated	Age group of participants	Number of disabled participants
1.	April 2024						
2.	May 2024						
3.	June 2024						
4.	July 2024						
5.	August 2024						
6.	September 2024						
7.	October 2024						
8.	November 2024						
9.	December 2024						
10.	January 2025						
11.	February 2025						



TRAINING SESSIONS – QUESTIONNAIRE

General Questions – **FOR ALL TO COMPLETE**

1. What were the main objectives of the Teqball / Teqsport training sessions? Answer as many as you want
 - To learn about a new sport
 - To learn how to play Teqball
 - To practise how to play Teqball
 - To practise how to play Teqball in order to be match ready
2. Were they achieved?
 - Yes
 - No
3. Were the training session well-structured and did they flow logically?
 - Yes
 - No
4. Was the duration of the training sessions appropriate for learning about TeqSports and match play for TeqBall?
 - Yes
 - No

Participant Engagement & Performance – **FOR COACHES TO COMPLETE**

5. Did the players stay engaged and motivated throughout the sessions?
 - Yes
 - No
6. Generally, how well did participants understand and execute the Teqball techniques (e.g., first touch, passing, control, volleying)?
 - Excellent
 - Good
 - Sufficient
 - Bad
7. Was the training suitable for different skill levels (beginner, intermediate, advanced)?
 - Good
 - Sufficient
 - Bad

8. Did the players demonstrate improvement in ball control, footwork, or positioning?

- Yes
- No

Coaching & Instruction - **FOR ATHLETES TO COMPLETE**

9. Was the coach's communication clear and effective in explaining techniques and tactics?

- Yes
- No

10. Did the coach provide useful feedback and corrections during the session?

- Always
- Usually
- Sometimes
- Never

11. Were demonstrations of techniques (e.g., chest control, head passes, flicks) clear and helpful?

- Yes
- No

Physical & Mental Impact - **FOR ALL TO COMPLETE**

12. Did the session include a proper warm-up (e.g., dynamic stretches, coordination drills) and cool-down?

- Always
- Sometimes
- Never

13. Did participants display signs of excessive fatigue or discomfort?

- Yes
- No

14. Did the session help improve decision-making, reaction time, and strategic play?

- Yes
- No



Safety & Equipment - FOR ALL TO COMPLETE

15. Was the Teqball table and playing area safe and properly set up?

- Yes
- No

16. Was all necessary equipment (balls etc.) in good condition?

- Yes
- No

Areas for Improvement - FOR ALL TO COMPLETE

17. What aspects of the session could be improved (e.g., drill selection, pacing, variety)?

18. Were there any drills or exercises that should be adjusted or replaced?

19. How can future sessions be adapted to better suit the players' skill levels and goals?

Thank you for taking the time to complete this questionnaire. Your input is greatly appreciated.





Co-funded by
the European Union



Podigni svoju igru
na sljedeću razinu