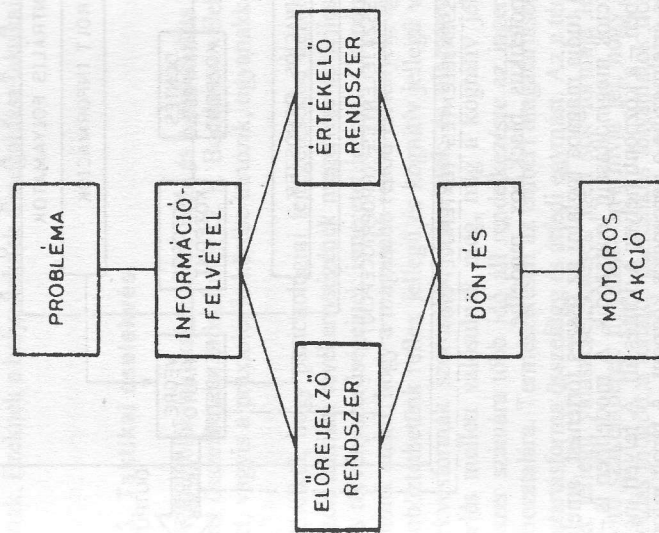


A döntés *alternativa-választás*, a szervezet elsődleges reakciója a környezet ingeréire, az idegrendszer tevékenységéhez kötött, és motoros reakcióink lényeges meghatározója.

Döntéseink egyfelől *percepció*s bázison, a felvett és tárolt adatok feldolgozását szolgáló, szintetizáló folyamatok alapján jönnek létre, másfelől *emocionális* befolyás alatt állnak. A döntések – akár az edzőben, akár az egyes versenyzőkben valósulnak meg – mindig a környezettel állnak kölcsönhatásban. A döntési folyamat *konfliktushelyzettel* párosul (alternatív motívumok), amelynek megoldása a versenyző számára problémát jelent. A probléma megoldása érdekében jön létre az *alternativa-választás*, amely a konfliktushelyzet bizonytalansági állapotának megszüntetésére irányul. A 38. ábrán a döntési folyamat *sematikus modelljét* mutatjuk be.



38. ábra. A döntési folyamat modellje

Az ábra értelmezése

Probléma: a megoldásra váró játék helyzet több megoldási lehetőséggel.

Információ felvétel: a környezetből felvett és tárolt információk (társ, ellenfél, motoros cselekvési minták stb.).

Előrejelző rendszer: jelzi az egyes végeredmények valószínűségét (például, ha a játékos egy adott helyzetből kapura löv, lehet-e gól vagy milyen valószínűséggel lehet).

Értékelő rendszer: az egyes végeredmények hasznosságát, kívánatos voltát jelzi (például ha a labdarúgó-csapat 3:1-re vezet 10 perccel a befejezés előtt, célszerű-e mindennáron kapura löni).

Döntés: alternativa-választás, a megoldási lehetőségek 1-re redukálása.

Motorikus akció: a cselekvés látható, mozgásos részének megindulása.

Rubinstein szerint a döntés a célirányos akarati cselekvés része. Azokban az akarati választételekben, amelyet a küzdelem választásos (probléma-) helyzeteiben adunk, egyfelől *racionális-logikai*, másfelől *emocionális tényezők* fonódnak össze. Döntéseink így a pillanatnyi helyzet ésszerűségén túl érzelmi állapotunkkal is összefüggnek. A taktikai tevékenység közben igen sok ilyen esetet említhetünk. Például egy asztaliteniszező „beállítódik” egy játékfelfogásra, ezt szereti, ebben hisz, de az aktuális helyzetben más lenne az ésszerű; a bíró téves ítéletére, esetleg az ellenfél sportszerűtlenségére olyan érzelmi, indulati állapotba kerül a versenyző, hogy képtelen lesz logikus, racionális taktikai cselekvésre, a „vesztébe rohan”.

A probléma tárgyalásakor felmerül az a kérdés, hogy milyen személyiségiégyek játszanak vezető szerepet a sikeres taktikai tevékenységben. Cattell-féle személyiségvizsgáló kérdőívvel végzett saját kutatásaink, valamint Kane és Cockerill adatai arra utalnak, hogy a sportjátékokban a taktikai szempontból kiváló versenyzőket a következő személyiségvonások jellemzik:

- gyors felfogóképesség, magas intelligencia,
- kísérletező hajlam, „szabad” gondolkodás,
- magas fokú emocionális kontroll.

Annak ellenére, hogy a sporttevékenység jellemzője a tudatos döntés és cselekvés, vannak a küzdelemnek olyan helyzetei is, amikor a döntések automatikusak. Tapasztalati tény például, hogy a képzett birkózó szándékosan, tudatosan keresi ellenfelének gyenge pontjait, azokat a fogáslehetőségeket, amelyekkel nyerhet, de azt is tapasztalhatjuk, hogy egy kemény, gyors szőnyegharcban, szorongatott helyzetben a birkózó valamennyi döntése nem lehet tudatos, hanem ezek a döntési (cselekvési) programok esetenként automatikusan vezéreltek. Példaként utalhatunk egy tenisz röptecsatára vagy egy villámgyors vópárharcra is.

A kérdésben kialakított felfogásunkat erősíti meg Bernstein* véleménye, aki általános vonatkozásban a következőket fejt ki: „Egy régen megallapított szabály szerint, az olyan mozgásból, amelynek megvalósulását egy sokszintű, hierarchikusan felépülő vezérlő- és korrekciós apparátus biztosítja, csak a szóban forgó mozgás felső, »vezető« szintjéhez tartozó afferens jelek és az általuk kiváltott korrekciós parancsok kerülnek be a tudatmezőbe. Az automatizálódásnak régóta jól ismert jelensége, hogy a *technikai* jelentőségű koordinációs korrekciók fokozatosan kerülnek tovább az alacsonyabban fekvő alárendelt koordinációs szintek és a megfelelő szenzoros szintézisek vezérlőberendezéseibe, s közben ezek a korrekciók kiesnek a tudatmezőből. Ezeknek az *alsó szintű készülékeknek nyilvánvalóan a sürgős taktikai döntések meghozatala is módjukban áll* az olyan szituációkban, amikor nincs idő arra, hogy a megfelelő szintközi koordinációs gyűrűn keresztül »kérdést intézzenek« a felső központokhoz.”

Az idézet azt huzza alá, hogy a taktikai cselekvések a helyzettől függően az idegrendszer különböző szintjéről vezéreltek.

* Bernstein, N. A.: A fejlődés új vonalai a fiziológiában és ezek kapcsolatai a kibernetikával. In: Filozófiai problémák a magasabb rendű idegműködés fiziológiájában és a pszichológiában. Akadémiai Kiadó, Budapest, 1965. 382. o.

* A konfliktus olyan helyzet, amelyben ellentétes irányú és egyidejű cselekvési készletések megközelítőleg azonos erővel hatnak az egyévre. Lewin, K. (1935), *Eysenck, H. J.* (1972), *Eysenck, H. J.*: Encyclopedia of Psychology (1972).