

bek között Neumann János, világhírű magyar származású matematikusnak is jelentős szerepe volt. A játékelmélet olyan módszerként is értelmezhetjük, amely matematikai formulákkal igyekszik meghatározni az egymással szemben álló ellenfelek (például hadseregek, sports csapatok, játékosok) győzelmi esélyeit.

A játékelmélet értelmezésében a *játék lényegét adja, hogy egy időben és közvetlen kontaktusban „döntési egységek” (decision units) állnak egymással szemben. Ezek lehetővé teszik különböző eszközök felhasználásával egymás legyőzésére törekednek.*

A csapatjátékok küzdelmében a döntési egységek (a játékosok) döntéseiket az általában változó környezetben az információk keresése, feldolgozása révén időkorlátok mellett hozzák meg. Figyelemre méltóan fejti ki ezzel kapcsolatos véleményét a világ labdarúgásának egyik legnagyobb egyénisége, Johan Cruyff: „... a játékban szinte mindig pillanatok alatt kell dönteni. A jó játékos egyik legfőbb erénye a gyors és helyes döntési készség... A jó játékos legfontosabb tulajdonsága, hogy viselkedni tud a pályán.” Ezt az álláspontunkat erősíti meg C. F. C. Hughes, ismert angol edző és szakíró véleménye is: „... a labdarúgás a döntéshozatalok, az elhatározások játéka”.

Eserint a magas színvonalú döntési képesség, a célszerű egyéni magatartás teremti meg az aktuálisan meghatározott cél érdekében létrejött együttműködés feltételeit. A *csapatjátékok központi fogalmaként az együttműködést jelöljük meg. Ennek a véleményünknek az alátámasztására még egyszer hivatkozunk C. F. C. Hughes-ra, aki edzői tapasztalatait így összegezi: „... a jobb játékosokból álló csapat ellen csak egyetlen lehetőség kínálkozik a győzelemre – ez pedig a helyes taktikára alapozott szilárd csapatmunka”.*

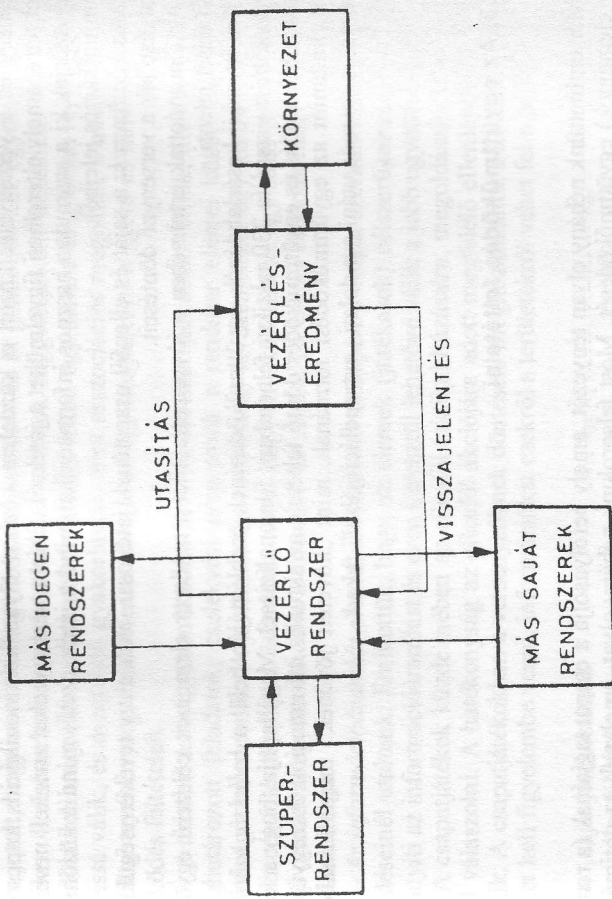
A jó csapatmunka lényege a versenyzők közötti célszerű, eredményes együttműködés. Ennek az együttműködésnek az alapfeltétele a taktikai cselekvőképesség színvonala, amely megfelelő mennyiségű és minőségű alkalmazható sportági ismereten nyugszik. Amikor az együttműködést hangsúlyozzuk, arra gondolunk, hogy az egyes versenyzők egyéni taktikai feladataikat, elképzeléseiket a rendszeren belül igyekeznek összeegyeztetni, és azokat megvalósítani a meghatározott közös cél érdekében. A játékoknak ezt a fajtáját kooperatív játékoknak is nevezik.

Még egyszer hangsúlyozzuk, hogy az együttműködés problémáját megközelítő nézőpontunk rendszerszemléletű. A csapatokat és az egyes versenyzőket is önszabályozó rendszerekként fogjuk fel. A rendszerek működési elveivel a rendszerelmélet foglalkozik, amelynek kiindulópontja az „egész”, és vizsgálatainál, elemzéseinél az egészből kiindulva igyekszik a belső működési elveket, részmozzanatokot feltárni. „A rendszerelmélet gerince az a dinamikus felfogás, amely a folyamatok közötti kölcsönhatások terminusaiban próbál magyarázatot adni a rend „jelenségeire” írja L. Bertalanffy, a tudományág egyik magyar származású megalotója.

Ezt a folyamatos, dinamikus kölcsönhatást tapasztalhatjuk mind az egyes versenyzők, mind a versenyzők alkotta csapatok viszonylatában. Ezeknek a kölcsönhatásoknak, folyamatoknak a rendje vagy rendszertelensége lényeges meghatározója a rendszer (csapat) működési szintjének. A 41. ábra a rendszer egy elemének működését szemlélteti.

* Vallomás a fociról. Interjú J. Cruyff-fal. Magyarországon, 1978. 9. 16. o.

** Bertalanffy, L.: Következtetések az általános rendszerelméleti vita alapján. In: Rendszerelmélet. Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó, Budapest, 1969. 72. o.



41. ábra. Az együttműködés modellje

Az ábra értelmezése

Szuperrendszer (felsőbb irányító): a csapat taktikai terve, a megvalósítandó program, valamint az edző, aki a küzdelem folyamán ellenőrzi, korrigálja, módosítja a program megvalósítását. Az edző „felsőbb irányító” funkcióját akkor tudja kielégítően betölteni, ha a küzdelem közben pszichikai állapotát optimális szinten képes tartani (higgadt, nyugodt, türelmes). Ilyen esetekben lehetnek döntései, utasításai célszerűek, a csapat kommunikációs tevékenységét és együttműködését elősegítőek.

Vezérlő rendszer: a versenyző idegrendszere, amelyben megvalósul az információk tárolása, feltétele, feldolgozása és továbbítása. Az idegrendszer egyben a rendszer vezérléséhez szükséges információk (utasítások) létrehozásának a centruma is. Ide futnak be és szintetizálódnak a vezérlés eredményéről érkező visszajelentések, és itt jönnek létre a korrekciós utasítások.

Vezérlés eredménye: a motorikus tevékenység minősége, amely a játéksituációk feladatainak megoldása közben jelentkező játékcselekvéseket felépítő mozdulatok, mint célirányos akusoknak összessége. Ezekben a játékcselekvésekben valósul meg a rendszer és a környezet közötti kapcsolat.

Környezet: tágabb értelmezésben minden játéktevékenységet befolyásoló tényező (például a társadalmi milió, a gazdasági helyzet, a nézők száma, az időjárás, a játékosok, a pályaméret stb.). A mi tárgyalásunkban a játéktevékenységre állandóan ható, de a játékban aktívan részt nem vevő tényezők összessége. Tehát a játékosok befolyásoló feleken kívül az összes hatótényező. Itt elsősorban olyan szubjektív tényezők befolyásoló hatására gondolunk, amelyek megítélik a versenyző magatartását és ezek az ítéletek, be-