

Tárgyalásmodunkban a játérendszer megvalósulásának legmagasabb foka és egyben a csapattaktika oktatási célkitűzése is. A játérendszer megvalósulásának ezen a szintjén a versenyzők a tanult kombinációkhoz, megoldási formákhoz már nem ragaszkodnak mereven. Az együttműködést elvi jellegű célok irányítják (például a védelem betömörítése, az ellenfél védelmének fellazítása, a labda mozgásban tartása, váratlan átlövések, szélén vezetett támadások, a labda „befagyasztása”, az ellenfél lerohanása stb.). A célok megvalósításához a megoldási formákat, kombinációs elemeket (játékelemeket) a versenyzők maguk választják ki. Egyes sportágakban (például kosárlabdázásban) szabad játéknak is szokták nevezni.

A csapatjátékosok együttműködésének ez a magas fokú rendszere – játérendszer – nagy lehetőséget nyújt az egyben rejlő kombinációs és alkotóképesség kibontakozására. Természetes, hogy ilyen jellegű együttműködés megvalósítására csak olyan versenyzők képesek, akik kondicionális, technikai, taktikai és pszichikai tulajdonságaik szempontjából egyaránt magasán kvalifikáltak.

A versenyzők együttműködési színvonalát jelölő, itt felsorolt négy fejlődési fokozat természetesen nem választható szét mereven. A rendszer legmagasabb szintű együttműködési formája, az improvizációs játék magában foglal egyszerű sztereotíp kombinációkat, csapattaktikai formációkat, és a váratlan helyzetekben még az első jelzőrendszer szintjén szabályozott reakciók is segíthetik a rendszer elemeinek magas szintű és célirányos együttműködését.

4.6. A TÁMADÁS TAKTIKÁJA

A támadás és védekezés taktikájának részletes kifejtése az egyes sportágak taktikai fejezetében található. Itt csupán az egymással küzdelemben, harcban álló rendszerek két alapvető taktikai tevékenységi formája, a támadás és védekezés összefüggésére, továbbá néhány általános vonására kívánunk utalni.

Szándékosan tárgyaljuk a támadás taktikáját először, mert a rendszerek (egyén, illetve csapat) harcában a győzelem, gól, találat, tus, kosár stb. közvetlenül a támadás eredményességétől függ. Ugyanakkor hangsúlyozzuk, hogy a *küzdelemben két alapvető tevékenység, a támadás és védekezés szoros kapcsolatban van*, egyik függ a másiktól. Például a vívó védés-visszavágással ér el találatot, így a védekezés és támadás elemei szinte egy mozdulatsorra alakulnak. A röplabdázó sáncolása védekezőelem, de eredménye már támadásként, pontban jelentkezhet. A labdarúgó szerelése után megindult gyors támadás is a jó védekezésből fakad.

Mind az egyéni, mind a csapatsportokban sokszor tapasztaljuk, hogy a fegyelmezett védekezésre való berendezkedés megteremti a gyors ellentámadás – mint az egyik legvédekezőbb támadási fegyver – alkalmazásának lehetőségét.

A versenyző a küzdelem folyamataiban, egyik pillanatban, mint védő, másikkban, mint támadó szerepel. A szerepek időbeni elhatárolása jelentős, mert ez szabja meg a versenyző célját, a célból fakadó feladatokat. Ha a védekezésben levő versenyző a támadásba való átmenet lehetőségét későn ismeri fel, későn vált szerepet, lehetőségei nagymértékben csökkennek. Például az asztaliteniszező, aki egy labdameneten keresztül védekező szerep-

re kényszerült és az adódó ellentámadási helyzetet későn ismeri fel, pontszerzési lehetőséget mulaszt.

Nagyon lényeges, hogy versenyzőink felismerjék: a védekezés és támadás közül melyik szerepet mikor kell vállalniuk, és az átváltás pillanatát helyesen válasszák meg.

A versenyző és a csapat számára az az előnyösebb, ha a versenyző nagy részében irányítani tudja a küzdelmet, mert ebben az esetben képes saját elgondolásait, harcmódotát ellenfelére kényszeríteni. Ebben az esetben sikerül a helyzetben rejlő lehetőségeket nagy valószínűséggel valóra váltani. Ekkor alakulhat ki olyan helyzet a küzdő felek között, amikor a támadó realizálhatja az edzéseken begyakorolt megoldásait. Ha tartósan védekezésre kényszerül, csak ritkán jut erre lehetőség. A kezdeményezés az ellenfélhez kerül, és elsősorban az akciók meghiúsítására koncentrálniuk erőnket.

A támadó taktikára mindig a kezdeményezés birtoklásáért, a küzdelem irányításáért folyó harc a jellemző. A szemben álló felek közül az egyik olyan lépéseket, húzásokat tud végrehajtani, amelyek az ellenfél számára csak az alkalmazkodást, a védekezést teszik lehetővé. Ekkor a küzdelmet az egyik fél sorozatos, tervszerű támadási akciói jellemzik, és ezek elhárításában merül ki a védekező tevékenysége. A támadások elhárítása közben bekövetkező védekezési hiba hozza meg a támadás eredményét, a gólt, a találatot, a kosarat, a pontot, a tust stb.

A védők és támadók egymással vívott harcban nagy jelentősége van a *cselezésnek*, amit mi elsősorban támadást előkészítő taktikai fegyvernek minősítünk. A sportág mozgáscselekvéseinek olyan sajátos megnyilvánulásai, amelyeknek célja az ellenfél megtévesztése (megtévesztő információk) az akció sikeresebb megvalósulásában. Alapelemei taníthatók. Magas szintre fejlesztése és eredményes alkalmazása feltehetően az egyén idegrendszeri folyamatainak függvénye.

A csapatjátékok egyik lényeges támadási tényezője az embertöbblet megteremtése, amelynek következtében a szemben álló erők egyikének lehetőségei csökkennek, illetve az *embertöbbletet kialakító csapat* megoldási lehetőségei túlszámalyalják az embertöbbletben levőt. A támadás és védekezés egyensúlya szamszerűleg megbomlik. Az embertöbblettel rendelkező csapat célszerűen akkor jár el, ha a kialakított helyzetben a létszám- és lehetőségtöbbletet kihasználja, vagyis minden játékost foglalkoztat, mert így csökken legjobban a védők beavatkozási esélye. A legtöbb sikertelenség embertöbbletből akkor adódik, amikor a létszámtöbbletet nem kapcsoljuk be következetesen a játékba.

Mint ahogy a védekezési és támadási szerep közötti határt hangsúlyoztuk, ugyanúgy kiemeljük azt, hogy a támadó versenyzőnek mindig különbséget kell tennie, *rendeztelen vagy rendezett védelem ellen támad-e*. A felállt, megszervertt védelem elleni játék más mozgásbességet, más ritmust követel a játékosoktól. A versenyzőnek mindig meg kell győződnie arról, hogy ténylegesen le tudja-e rohanni ellenfelét vagy sem. Amennyiben nem, merőben más támadásszervezés következik. Ebben az esetben a cél a legjobb támadási pozíció megszerzése. Például a kézilabdázók a felállt fal előtt sokáig adogatnak, szervezik a támadást, míg olyan pozícióba kerülnek, amelyből a támadás befejezése, a kapura lövés a legelőnyösebbnek látszik. Ebben az esetben kerülhetnek előtérbe azok a programozott, begyakorolt megoldások, amelyek a helyzetnek megfelelően módosulhatnak. Ilyenkor igyekeznek a támadók a védők alaphelyzetét úgy alakítani, hogy az a legjobban megfeleljen begyakorolt támadási akcióknak: úgy formálják, alakítják a védők helyzetét, hogy abból a legelőnyösebb támadásokat vezethessék.

A rendezett védelem elleni játékban a programozott taktikai tégláknak, játékelemeknek, begyakorolt támadási formációknak nagy szerepet tulajdonítanak. Kiemeljük, hogy megvalósítás közben a legtöbb szituáció nem pontosan programozott, így a rendszernek azt újszerű feladatként kell megoldania. Ebben az esetben a programok csak modellként szolgálnak a cselekvéshez, és azokat nem szabad mechanikusan alkalmazni. A versenyző,