

MODEL KOLEKTIVNIH SPORTSKIH IGARA

Sažetak

Kolektivna sportska igra u sadržajnom smislu kompleksan je fenomen u realnom svijetu a odvija se provođenjem plana. Plan se odnosi na igrače kao nositelje aktivnosti i na strukturu okoline. Na višestran način korištenjem znanstvenih doprinosa područja kao što su sociologija, lingvistika, biologija, matematika, računalne znanosti, posebno u području umjetne inteligencije, robotike i filozofije rasvijetlili smo teme povezane sa ovim fenomenom što je u konačnici rezultiralo Modelom kolektivne sportske igre. Model čine tri osnovne komponente i to su: igrač, kolektiv ekipe i utakmica. Model igrača je višeslojan i u njemu slojevi izranjaju jedan iz drugog. Slojevi modela igrača su: play, strategija, tijek, globalna-taktika, pozicija, komunikacija, lokalna-taktika, stigmergija, tehnika igre, profil igrača, igralište, pravila igre i podloga. Model kolektiva temelji se na konfiguraciji pozicija igrača koju određuje izabrana taktika. Osnovne vrste igrača po tipu su: vratari, braniči, središnji igrači/organizatori igre i napadači. Igračima dodijeljene uloge tijekom igre doživljava transformacije čiju dinamiku određuje posjed lopte, prostor u polju (igralištu) i taktika igre. Model utakmice izrazili smo relacijom gdje je ishod u funkciji sraza taktika dvaju kolektiva ekipa u definiranoj okolini i po zadanim pravilima. Posjed lopte središnji je parametar određivanja ponašanja ekipe koja po vrsti može biti napad, tranzicija i obrana. Konstruirani model ima obilježja suvremenih ekoloških pristupa i predstavlja istraživačku podlogu za planiranje i dizajn novih kinezioloških eksperimenata u domeni kolektivnih sportskih igara. Težište istraživanja se ovakvom pristupu prenosi na interakciju igrača, kolektiva i okoline.

Ključne riječi: Sportske igre, Model, Igrač Pozicija, Kolektiv, Tehnika igre, Taktika, Plan Utakmica, Kompleksni sustavi, Komunikacija, Stigmerija, Pravila, Sportska Znanost
