

صفحه آرا: خراسانی	فنی (پرینت ۱)	دبیر سرویس	صادق تایید ۱	فنی (پرینت ۲)	عبدالعلی زاده	حاجی پور	صادق معاون تحریریه (تایید نهایی)	مدیرمسئول	خاتونی
ساعت	۲۰								
امضاء									



JAPAN 2-1 SPAIN
COSTA RICA 2-4 GERMANY

The ball stays in... Germany crash out

Japan keep the ball alive in the build up to their winner against Spain – the goal that puts Germany out of the World Cup

PAGES 2-3

۲۱ جام، ۲۱ روایت

طلوع دوباره بمب افکن

در جام جهانی ۱۹۷۴ آلمان غربی، کلی ستاره با هنر یا به توپ شدن چشم نوازی کردند؛ از گرد مولر تایوهان کرایف هلندی. آلمان دو پاره، متشکل از غرب و شرق هر دو در جام جهانی حضور داشتند و اتفاقاً روبه رو هم شدند که جزو بازی های تاریخی این رقابت ها محسوب می شود. در آن دیدار تاریخی آلمان شرقی با یک گل به پیروزی رسید. اتفاق مهم این رقابت ها طراحی کاپ جدید برای قهرمان بود، این کاپ انسانی بود که که دستانش را به نشانه شور و شوق بلند کرده است. وزن کاپ جام جهانی ۶۱۷۵ گرم و ارتفاع آن ۳۶۸ میلیمتر است و جنس آن از طلای ۱۸ عیار است. البته این جام متعلق به فیفاست و هیچ کشوری نمی تواند آن را در اختیار خود بگیرد. در جام جهانی ۱۹۷۴ هیچ تیمی از آسیا حضور نداشت و هائیتی از کونکاکاف، ژنرال آفریقا و استرالیا از اقیانوسیه تیم های جدید و تازه وارد بودند. دو آلمان غربی و شرقی در گروه A همگروه شدند و با شکست دادن شیلی و استرالیا به مرحله حذفی رسیدند. شیلی هم به دلیل امتناع اتحاد جماهیر شوروی از بازی در قلمرو آلمان ها جواز حضور در جام جهانی را به دست آورد. همچنان تفکرات نژادپرستانه مانع از شرکت بسیاری از تیم های آسیایی و آفریقایی در این رقابت ها می شد.

به هر حال فینال جام جهانی ۱۹۷۴ بین هلند و آلمان غربی برگزار شد. این دیدار در ورزشگاه مونیخ بود. همین جا یکی از سریع ترین گل های تاریخ جام جهانی ثبت شد. یوهان نیسکنز در ثانیه ۹۰ بازی برای هلند گل زد اما ۲ گل از پل برایتنر و گرد مولر بار دیگر ژرمن ها را قهرمان جام جهانی کرد. گرد مولر بمب افکن آلمان ها بود و در واقع گل او قهرمانی دیگری برای آلمانی ها ساخت. مولر در فینال کاری کرد که برای همیشه جاودانه شد. او یک سال پیش در ۷۵ سالگی پس از سال ها تحمل رنج آلزایمر درگذشت. کرایف دیگر ستاره حاضر در این فینال به یادماندنی نیز سال ۲۰۱۶ درگذشت.



ذهنیت حداکثری چگونه رویا را محقق می کند؟

سوباسا هایی که ژاپن ساخت

برد، کره جنوبی اگر فکر نمی کرد که می شود پرتغال را برد، گام اول را برای بردن این تیم ها بر نمی داشت. در مقابل ذهنیت حداقلی همان چیزی است که در بازی آخر تیم ملی ایران مقابل آمریکا مشهود بود. ما باور نکردیم که می شود آمریکا را برد، تمام استراتژی و برنامه ما این بود که برویم یک مساوی بگیریم و صعود کنیم. با همین تفکر بود که به موثرترین عنصر هجومی خودمان یعنی مهدی طارمی هم در درون خودی وظیفه دفاعی سپردیم. نتیجه این ذهنیت حداقلی از دست دادن کل رویا بود.

ذهنیت حداکثری داشتن، تنها به معنای رویاپردازی و باور داشتن خود نیست، به معنای تلاش و برنامه ریزی بیشتر است. ژاپن شاید مثال بسیار خوبی باشد.

آنها زمانی که سوباسا را به عنوان الگوی قالبی انیمیشن می کردند، در همان لذت نماندند، برنامه ریختند، هزینه کردند، تلاش کردند، نسل ها را یکی پس از دیگری ارتقا دادند تا امروز تیمی دارند که می تواند از گروهی بالا برود که در نگاه اول در حضور آلمان و اسپانیا حتی به اندازه سر سوزنی کسی برای آنها شانسی قائل نبود. آنها اول باور کردند که می توان سوباسا داشت و سپس این سوباسا را ساختند. این همان



ذهنیت حداکثری داشتن، تنها به معنای رویاپردازی و باور داشتن خود نیست، به معنای تلاش و برنامه ریزی بیشتر است. ژاپن شاید مثال بسیار خوبی باشد

هنوز چند دقیقه از شکست سنگین تیم ملی ایران مقابل انگلستان نگذشته که کارلوس کی روش سرمربی تیم ملی ایران در کنفرانس مطبوعاتی مسابقه باخت ۲ بر ۶ را چندان دور از برنامه ایران ندانست و مضمون حرفش این بود که ما می دانستیم به انگلستان می بازیم و تمرکزمان را از اول هم گذاشته بودیم روی دو بازی بعدی، یعنی تیم های ضعیف تر.

همین جملات را می شود به عنوان یک مصداق خوب برای یک تفکر و ذهنیت حداقلی همه جا مثال زد. یک ذهن مهندسی شده که دارد حساب و کتاب می کند که چگونه حداقل را برد بداند و باید یک روحیه کاملا محافظه کارانه، رویاپردازی را محدود کند به فرمول های فنی و ریاضی شده روی کاغذ، به منطق، به عقل و ...

ذهنیت حداکثری اما رویاهایش را بزرگتر می گیرد، به خودش می گوید که چرا به بزرگ تر از این جواب های فنی فکر کنم به قابلیت های بزرگ، به پتانسیل های کشف نشده، به قدرت اراده! عربستان اگر فکر نمی کرد که می شود آرژانتین را برد، ژاپن اگر فکر نمی کرد که آلمان و اسپانیا را می توان

افشین خمند گروه ورزش