

- Research Quarterly*, 48(1), 33–40.
3. Celsi, R. L., Rose, R. L., & Leigh, T. W. (1993). An exploration of high-risk leisure consumption through skydiving. *Journal of Consumer Research*, 20, 1–23.
 4. Colaizzi, P. F. (1978). Psychological research as the phenomenologist views it. In R. S. Valle & M. Kings (Eds.),
 5. Furnham, A. (2004). Personality and leisure activity: Sensation seeking and spare-time activities. In R. M. Stelmack (Ed.), *On the psychobiology of personality: Essays in Honour of Marvin Zuckerman*. New York: Elsevier Science, 429–451.
 6. Kvale, S. (1996). *Interviews: An introduction to qualitative research interviewing*. Thousand Oaks, CA: Sage.
 7. Patton, M. Q. (1990). *Qualitative evaluation and research methods* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
 8. Seff, M. A., Gecas, V., & Frey, J. H. (1993). Birth order, self-concept and participation in dangerous sports. *Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied*, 127 (2), 221–232.
 9. Weber, R. (1990). *Basic content analysis*. London: Sage.

PLANNING MAJOR SOURCES OF INFORMATION SPECIFIC GAME OF VOLLEYBALL

George DINA
ANEFS Bucharest

Key words: volleyball, information sources, indexes information

Abstract

This paper aims to identify key factors specific to the game of volleyball during the course of its generating information detrimă adapting the action of players.

The determination of these sources of information and knowledge they generate information that can lead even fomarea habits to discover key issues that characterize a game situation.

Such actions may be adjusted in game more effectively.

Introduction

The game of volleyball is characterized by a high variability in details because most of its component elements are in constant motion. In these circumstances, we can say that never in the game of volleyball action will not run twice on the same lines even if we refer to the same area of operation. Because the fetus that the ball comes to a particular area of operation in different areas with different characteristics and adverse tereenului as flight speed, direction, trajectory, actions are subject to adjustments pemanente game at these coordinates that change constantly. If you associate the variability of the specific details of how toy ball (by rejection) emphasized that in a very short run-up contact with the ball, the player is forced to consider too many factors which may delay the decision to act.

In this context it is important to identify the most relevant information on which the situation can be assessed quickly and accurately. To make this possible is important to determine the specific elements that provide information that regulates the actions of players. The main sources of information in a game of volleyball in the above, we tried a brief overview of how interacting elements of the game and how each of which provides important information that regulates the conduct powered players.

Each of these elements generates a multitude of signals are forming so important sources of information. From our point of view, all elements that contain information on which players adapt their mode of action during jouclui and that is the source of information, can be grouped into three categories:

1. Constant elements representing a range of stimuli that do not change the coordinates of space-time in any time during the game. This category of evidence consists of:

- land plants including: - columns - fillet, and antennas that have fixed dimensions established by regulation;

- game space consists of: - the playing field size defined by regulation; □ - space delimited vertically by the two antennas;
- height hall with minimum limits set by regulation but with features □ safety zone, also with dimensions provided by □ related to fiacare room; regulation;
- free zone has different values from one room to another so that we can □ consider that is a constant element only during the course of a practice or game.

These elements do not change their details during the running phase, but the data they are particularly important because it helps us to determine the coordinates Situation framework in which the game action. This means that we can determine very precisely the limits of space in which the action takes place.

2. Various elements that the game contains. Their variability is that permanently changes the coordinates of space-time due to continuous movement in which the duration of any game. Economy is very important in the game because early detection of their coordinates is possible to anticipate the situation and ongoing conditions permit effective adaptation actions. These elements are:

- ball during the game which is in constant motion is a principal element □ adjusts how to drive because of the 12 players involved in running phase, all other variables which contains the game is set to the ball, changing its Standing details in relation to it;
- player receives stimuli, interprets the information they generate and □ they fnctie, moving permanently to adjust how the act;
- teammates constantly moving during the course of the game and against □ which the player must be coordinated in an efficient adaptation of collective action;
- opponents who are in the same permanent move to adapt to game □ conditions, determining their coordinates is essential for anticipating the possibility of acting on the ball, also them through the information they provide, are important benchmarks for effective regulation of its own shares.

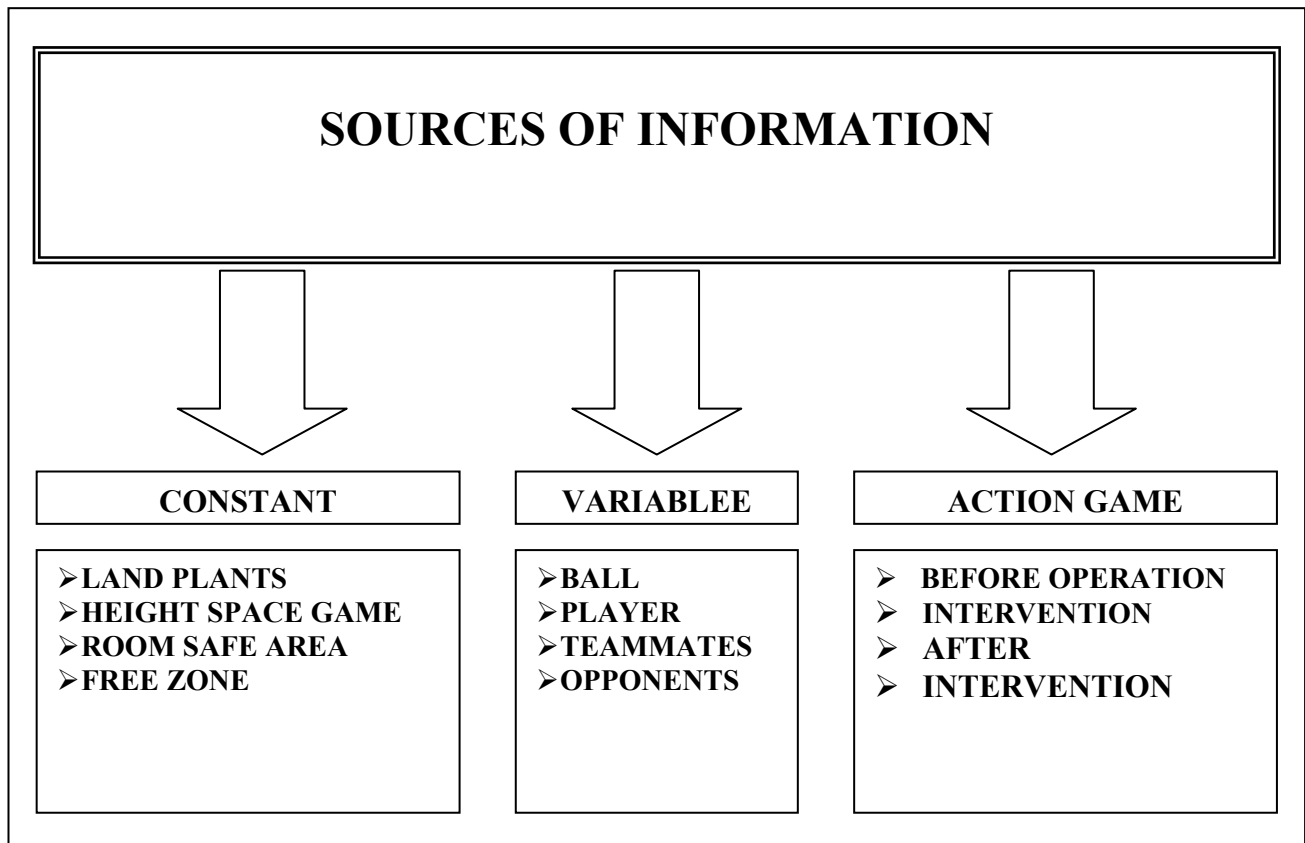
3. The action game is an important stimulus generator itself extremely important information according to which relează many constituents of ejocului. Although a variable reprezntă all throughout the game, action game consider to be a separate category as a source of information, because progress includes several moments. In these circumstances the action of the game provide important data in every moment of her running and when we do this statement, we refer to information covering:

- the time before surgery, before contact with the ball;
- when the actual operation that marks the intervention on the ball , when its toys;
- after intervention when we inform what happens after the ball was sent to the player who spoke.

The first two moments are important for regulating the driving behavior of contractor, and the last time plus some special sulpimentarea information, subtle about performing the action, adjust the action player to act. These elements, constants and variables of the game, determines the perception that the action takes place within a certain time in the game. All these elements are indeed the stimulus signal generator. These signals or information shall constitute the index information that it perceives the game player and you need to know to adapt effectively to the specific game and especially in concrete changes caracterizează each game situation.

Setting precise details of the action in that context and identify those Situation special indexes make it possible to anticipate the conditions for conducting phase of the game by anticipating the likely big enough opportunities toy ball. Thus, travel to direction vball against intervention place the ball, position and orientation of the contact surface with the ball in time before the execution, ball position in relation to the contractor at the time before contact with the other information associated with defining the situation, facilitate the adaptation own shares based on rapid decision of action.

Need prior knowledge of these indices is that the game contains a tremendous amount of information and the short time that a player has available does not enable a consideration of them. Accordingly, in order to act effectively and in time, the player must quickly identify those stimuli very important in the situation underlying the development of an optimal and speedy decision to trigger a suitable and effective action. To provide an overview of specific information sources play volleyball, we considered them as a useful pooling scheme.



SISTEMATIZAREA PRINCIPALELOR SURSE DE INFORMARE SPECIFICE JOCULUI DE VOLEI

George DINA
A.N.E.F.S. București

Cuvinte cheie: volei, surse de informare, indici informaționali

Abstract

Această lucrare își propune să identifice principalele elemente specifice jocului de volei care generează pe parcursul derulării acestuia informații care detrmnă adaptarea modului de acționare a jucătorilor.

Determinarea acestor surse de informare cât și cunoașterea informațiilor pe care acestea le generează poate conduce chiar la fomarea unor deprinderi de a descoperii aspectele esențiale ce caracterizează o situație de joc

Astfel acțiunile de joc se pot adapta într-un mod mai eficient.

Introducere

Jocul de volei este caracterizat de o mare variabilitate a coordonatelor datorită faptului că majoritatea elementelor care îl compun se află în permanentă mișcare. În aceste condiții, putem aprecia că niciodată în jocul de volei o acțiune nu se va derula de două ori pe aceleași coordonate chiar dacă ne raportăm la aceeași zonă de acționare. Datorită fatului că mingea vine spre o anumită zonă de acționare din zone diferite ale terenului advers și cu caracteristici diferite ca viteză de zbor, direcție, traiectorie, acțiunile de joc sunt supuse unei adaptări pemanente la aceste coordonate care se modifică permanent. Dacă asociem această variabilitate a coordonatelor cu modul specific de jucare a mingii (prin respingere) se evidențiază faptul că într-un timp foarte scurt premergător contactului cu mingea, jucătorul este nevoit să analizeze mult prea multe elemente, ceea ce poate întârzia decizia de a acționa. În acest context, este foarte importantă identificarea celor mai relevante informații pe baza cărora situația poate fi apreciată rapid și corect. Pentru a

face posibil acest lucru este importantă determinarea elementelor specifice care furnizează informații care reglează acțiunile jucătorilor.

Principalele surse de informare în jocul de volei

Din cele menționate mai sus, am încercat o scurtă prezentare a modului cum interacționează elementele constitutive ale jocului și cum fiecare dintre acestea oferă informații importante care reglează conduitele acționale ale jucătorilor. Fiecare dintre aceste elemente generează o multitudine de semnale constituindu-se astfel în importante surse de informare.

Din punctul nostru de vedere, toate elementele care conțin informații pe baza cărora jucătorii își adaptează modul de acționare în timpul jocului și care se constituie în surse de informare, pot fi grupate în trei categorii:

1. Elementele constante care reprezintă o serie de stimuli ce nu își schimbă coordonatele spațio-temporale în niciun moment al jocului. Această categorie de elemente este constituită din:

- instalațiile terenului care includ: stâlpii; fileul, și antenele care au dimensiuni fixe stabilite prin regulament;
- **spațiul de joc** constituit din: terenul de joc cu dimensiuni delimitate prin regulament; spațiul delimitat pe verticală de cele două antene;
- **înălțimea sălii** cu limite minime prevăzute prin regulament dar cu particularități ce țin de fiecare sală;
- **zona de siguranță**, de asemenea cu dimensiuni prevăzute prin regulament;
- **zona liberă** are valori diferite de la o sală la alta astfel încât, putem considera că reprezintă un element constant doar pe parcursul derulării unui antrenament sau meci.

Aceste elemente nu își modifică coordonatele pe parcursul derulării fazei, însă informațiile furnizate de acestea sunt deosebit de importante deoarece ne ajută să determinăm **coordonatele cadrului situațional** în care se realizează acțiunea de joc. Asta înseamnă că putem determina destul de precis limitele spațiale în care se derulează acțiunea.

2. Elementele variabile pe care jocul le conține. Variabilitatea acestora constă în faptul că își modifică permanent coordonatele spațio-temporale datorită mișcării permanente în care se află pe parcursul derulării jocului. Sunt extrem de importante în economia jocului deoarece, decelarea rapidă a coordonatelor acestora face posibilă anticiparea condițiilor de derulare a situației și permite adaptarea eficientă a acțiunilor. Aceste elemente sunt:

- **mingea**, care în timpul jocului se află într-o mișcare permanentă reprezintă elementul principal deoarece reglează modul de acționare a celor 12 jucători angrenați în derularea fazelor; toate celelalte variabile pe care jocul le conține se reglează în funcție de minge, modificându-și permanent coordonatele în raport cu aceasta;
- **jucătorul** care recepționează stimulii, interpretează informațiile pe care aceștia le generează și în funcție de acestea, se deplasează permanent pentru a-și adapta modul în care acționează;
- **coechipierii** care se deplasează permanent în timpul derulării jocului și în raport cu care jucătorul trebuie să se coordoneze pentru o adaptare eficientă în cadrul acțiunilor colective;
- **adversarii** care se află în aceeași mișcare permanentă pentru a se adapta la condițiile jocului; stabilirea coordonatelor acestora este esențială pentru anticiparea posibilităților de acționare asupra mingii; de asemenea aceștia, prin informațiile pe care le furnizează, reprezintă repere importante pentru reglarea eficientă a propriilor acțiuni.

3. Acțiunea de joc reprezintă ea însăși un important stimul generator informații extrem de importante în funcție de care se relează multe dintre elementele constitutive al jocului. Deși reprezintă tot un element variabil în ansamblul jocului, acțiunea de joc o considerăm a fi o categorie distinctă ca sursă de informare, deoarece derularea cuprinde mai multe momente. În aceste condiții acțiunea de joc furnizează date importante în fiecare moment al derulării ei și când facem această afirmație, ne referim la informații care vizează:

- **momentul anterior intervenției**, care precede contactul cu mingea;
- **momentul acționării** propriu-zise care marchează intervenția asupra mingii, momentul jucării acesteia;
- **momentul ulterior intervenției** care ne informează ce se întâmplă după ce mingea a fost expediată de jucătorul care a intervenit.

Primele două momente sunt importante pentru reglarea conduitelor motrice ale executantului, iar

ultimul moment la care se adaugă unele informații sulpimentarea **speciale, subtile** despre efectuarea acțiunii, reglează acțiunile jucătorului care urmează să acționeze.

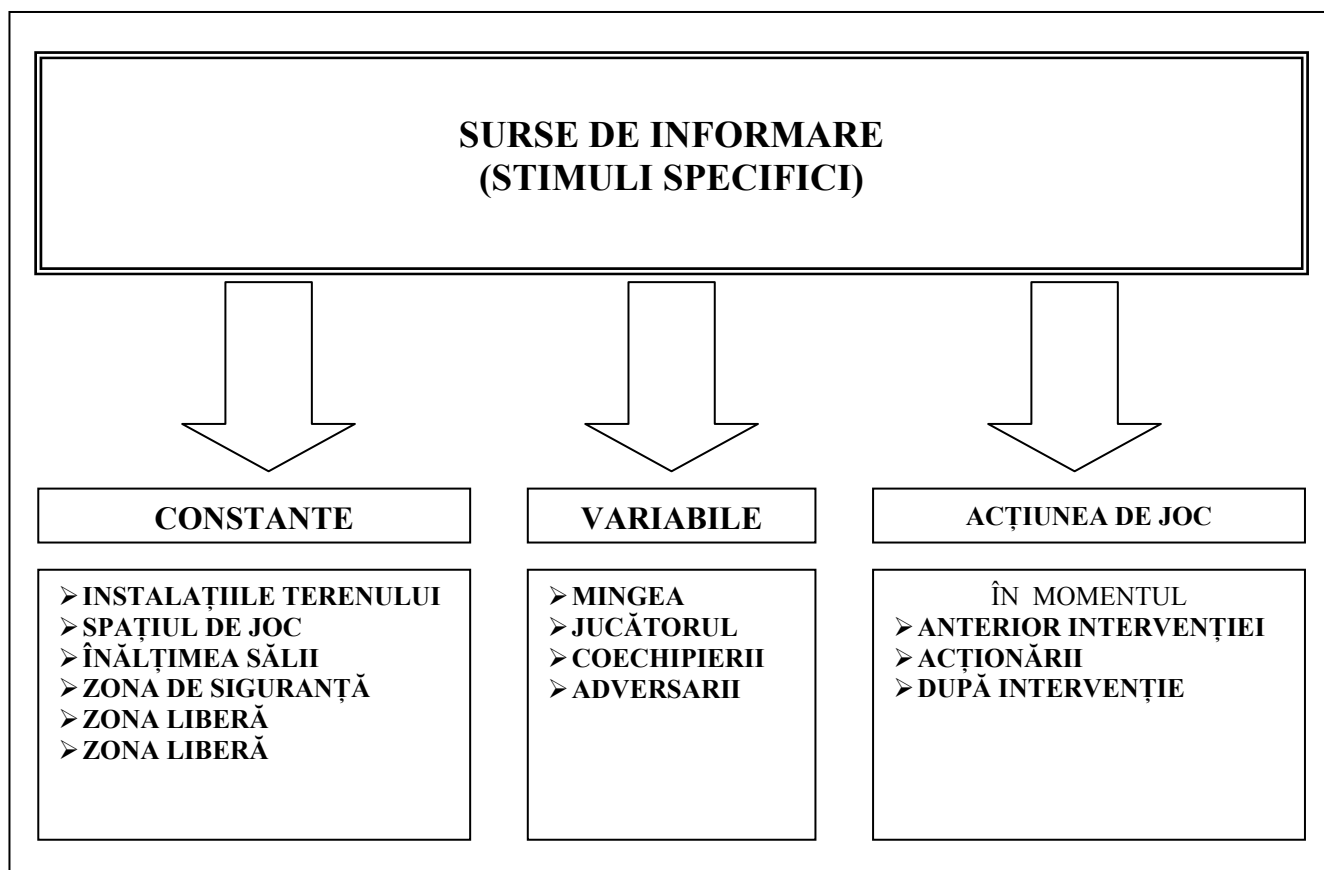
Aceste elemente, constantele și variabilele jocului, determină **cadrul perceptiv** în limitele căruia acțiunea se derulează într-un anumit moment al jocului. Toate aceste elemente reprezintă de fapt **stimuli generatori de semnale**. Aceste semnale sau informații se constituie în **indici informaționali** pe care jucătorul îi percepe în cadrul jocului și pe care trebuie să-i cunoască pentru a se putea adapta în mod eficient la condițiile specifice jocului și mai ales la modificările concrete ce caracterizează fiecare situație de joc.

Stabilirea precisă a coordonatelor acțiunii în acest cadru situațional și identificarea acelor indici speciali fac posibilă anticiparea condițiilor de derulare a fazei de joc prin anticiparea cu o probabilitate destul de mare a posibilităților de joc a mingii. Astfel, direcția de deplasare spre minge în raport cu locul intervenției la minge, poziția și orientarea suprafeței de contact cu mingea în momentul care precede execuția, poziția mingii în raport cu executantul în momentul care precede contactul asociate cu celelalte informații care definesc situația, facilitează adaptarea acțiunilor proprii în baza unor decizii rapide de acțiune.

Necesitatea cunoașterii prealabile a acestor indici rezidă în faptul că jocul conține un volum imens de informații, iar timpul scurt pe care îl are la dispoziție jucătorul nu îi permite o analiză atentă a acestora.

În aceste condiții, pentru a putea acționa eficient și în timp util, jucătorul trebuie să identifice foarte rapid acei stimuli importanți din cadrul situației care stau la baza elaborării unei decizii optime și rapide care să declanșeze o acțiune adaptată și eficientă.

Pentru a oferi o imagine de ansamblu a surselor de informare specifice jocului de volei, am considerat utilă centralizarea lor sub forma unei scheme.



Bibliografie

1. BARD, CH., CARRIERE, L., Studiul prospectării vizuale în situațiile problemă din sport. S.D.P. nr. 164, 1978;
2. DINA, G., Strategii decizionale dependente de modele perceptiv în jocul de volei. Referat doctorat, 2001;
3. DINA, G., Caracteristicile percepțiilor specializate în jocul de volei și rolul lor în condiționarea performanței sportive. Teză doctorat, 2006;
4. EPURAN, M., Psihologia Sportului de Performanță: Teorie și practică. București, Editura Fest, 2001;