



Российская Федерация Баскетбола

КОММУНИКАЦИЯ

СУДЬЯ – КОМИССАР - СЕКРЕТАРЬ

ЛУЧШИЙ КОНТРОЛЬ – ЭТО ПОСТОЯНСТВО!

**УПРАВЛЯТЬ – ЗНАЧИТ
ПРЕДВИДЕТЬ**

ОБЩЕНИЕ

- ✓ **Общение** - большая часть жизни.
- ✓ **Речь** - особое средство, с помощью которого можно выразить свои мысли.
- ✓ **Речь** — это психический процесс использования языка с целью обмена информацией, общения и решения других задач.
- ✓ **Жесты**. Язык жестов (body language). Дистанция общения.

ДИСТАНЦИЯ ОБЩЕНИЯ

Допустимый предел:

- ✓ интимное расстояние – до 0,5 метра;
- ✓ межличностное расстояние (для разговора друзей):
0,5 – 1,2 метра;
- ✓ социальное расстояние (для делового общения):
1,2 – 3,7 метра;
- ✓ публичное расстояние – 3,7 метра – и более.

Общение у судей: сигналы; жесты; глаза; мимика;
Body language; превентивное общение, маска.

СУДЬЯ – КОМИССАР

- ✓ доверие;
- ✓ распределение обязанностей;
- ✓ помощь;
- ✓ официальная часть;
- ✓ связь: судья – комиссар – секретарь;
- ✓ кооперация: комиссар – секретарь – тренер – судья – команды.

СУДЬЯ – КОМИССАР

У комиссара свой вид коммуникации с командой.

У судьи свой стиль кооперации с тренерами, командой, запасными, игроками.

ВЗАИМОСВЯЗЬ: СУДЬЯ - СЕКРЕТАРЬ

- ✓ тайм – ауты;
- ✓ замены;
- ✓ процедура обращения;
- ✓ конфликты;
- ✓ коммуникация – слово, жесты, взгляд, сигналы.

КООПЕРАЦИЯ МЕЖДУ СЕКРЕТАРЯМИ

начало игры;

- ✓ замена;
- ✓ минутные перерывы;
- ✓ 24 и 14 секунды;
- ✓ время;
- ✓ фолы;
- ✓ остановки;
- ✓ ошибки.

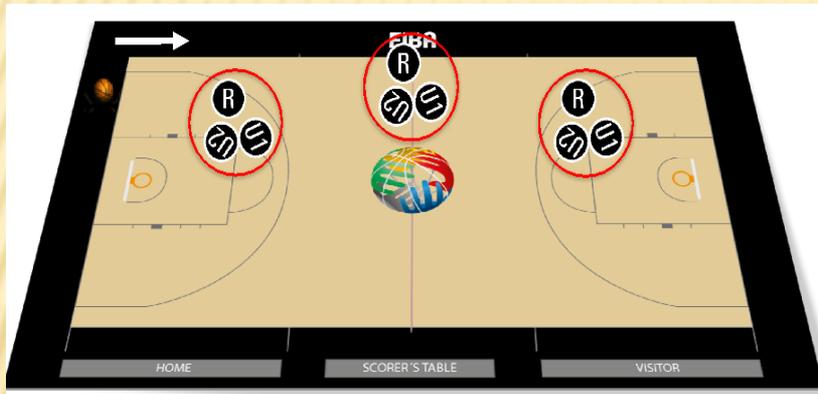
ТАЙМ-АУТ

- ✘ МЕСТО РАСПОЛОЖЕНИЯ СУДЕЙ И МЯЧА;
- ✘ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С СЕКРЕТАРЯМИ И КОМИССАРОМ;
- ✘ КОНТРОЛЬ ЗОН СКАМЕЕК;
- ✘ ВЫХОД ЗА 20 СЕКУНД К ЗОНАМ СКАМЕЕК КОМАНД;
- ✘ СИГНАЛ ЗА 10 СЕКУНД;
- ✘ ОКОНЧАНИЕ ТАЙМ-АУТА – НАЧАЛО ИГРЫ



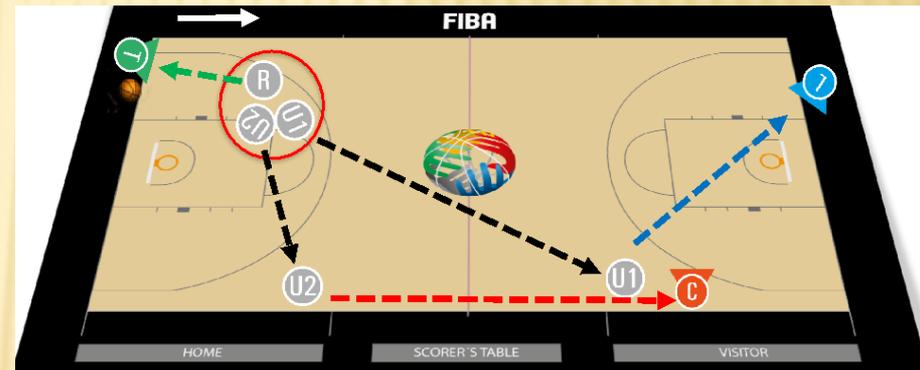
МЕХАНИКА

+ ТАЙМ-АУТ



Три стандартные позиции судей во время тайм-аута, всегда на противоположной стороне. Оставьте мяч на месте продолжения игры

• ТАЙМ-АУТ - ОКОНЧАНИЕ



За **20 секунд** до окончания тайм-аута два судьи приближаются к зонам скамейки команд, чтобы быть готовым пригласить их на площадку по сигналу об истечении 50 секунд тайм-аута

ПОКАЗ ЖЕСТОВ И СИГНАЛОВ (FIBA)

- ✘ 1. Счёт (раз-два) - № игрока (вынос, резкость, чёткость).
- ✘ 2. Счёт (три-четыре) – характер нарушения.
- ✘ 3. Счёт (пять-шесть) – наказание, решение.

ТРЕБОВАНИЯ К ЖЕСТАМ

- выбегание на связь с судьёй-секретарём;
- установление визуального контакта;
- статика;
- начало и конец жеста (№ игрока, характер нарушения, наказание)
- занятие последующей позиции.

ПРОБЛЕМЫ ВО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯХ СУДЬЯ – СЕКРЕТАРЬ

- плохие жесты и сигналы судьи;
- недостаточная коммуникация перед и во время игры;
- лишние вещи на рабочем столе (телефоны, пресса, вода, еда и т.д.);

ПРОБЛЕМЫ ВО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯХ СУДЬЯ – СЕКРЕТАРЬ

- отсутствие концентрации секретаря и взаимодействия как единая команда всего секретарского стола;
- во время игры быть готовым к контролю: мяча; игрока, нарушившего правила; фолов; нарушений; времени; командных фолов; стрелки поочерёдного владения; 5-ого фола игроку; минутного перерыва; замены; 2-ого технического фола; 2 – ого неспортивного фола; подписи в протоколе.

СУДЬЯ – ОПЕРАТОР ВРЕМЕНИ НА БРОСОК

- ✓ ВИД КОММУНИКАЦИИ: СИГНАЛ, СВИСТОК, ВЗГЛЯД, жест, речь;
- ✓ предыгровая беседа;
- ✓ предыгровой контроль аппаратуры.

ПРЕДЫГРОВАЯ БЕСЕДА СУДЕЙСКОЙ БРИГАДЫ

- Управление игрой
 - ✘ - особые ситуации (проблемные моменты)
 - ✘ - контроль игры (времени и отсчёта времени на бросок)
 - последние изменения и интерпретации
 - основные аспекты и требования
- Взаимодействие
 - командная работа
 - ✘ - связь с комиссаром
 - ✘ - связь с судьями-секретарями
- Изменения в правилах – новые сигналы (лишние жесты)

ПОНИМАНИЕ

- ✓ 3; 5 и 8 секунд;
- ✓ пробежка;
- ✓ Неправильное ведение - пронос мяча (ладонь открыта, по направлению в потолок);
- ✓ контроль 8, 14 и 24 секунд;
- ✓ контроль времени.

ТРЕБОВАНИЯ К СУДЬЯМ

- ✘ Последние пять минут – полная концентрация, две минуты – «стерильно», последняя атака – «пружина» - сжатие «треугольника» судей для полного контроля, исключить ошибки – полная концентрация и интенсивность внимания. Важно правильное решение, а не механика.

ШИРОТА И ГЛУБИНА МЫШЛЕНИЯ

- ✓ Широта – больше охваченных событий;
- ✓ Глубина – выбор стратегии на будущие действия, ходы, комбинации – предвидение.

РЕАКЦИЯ

- ✓ Больше времени на решение – лучше, точнее результат.
- ✓ Меньше времени – больше ошибок (неточностей).
- ✓ Необходима «база данных» (вариативность решений) движений и действий, чтобы была возможность выбрать необходимое решение.

ПРОБЛЕМНЫЕ МОМЕНТЫ В ИГРЕ

- ✓ Наслаивание ошибок
- ✓ Непонимание игры (чувство, философия игры)
- ✓ Внутреннее состояние при явной ошибке
- ✓ Командные судейские взаимодействия

ПРОБЛЕМНЫЕ МОМЕНТЫ В ИГРЕ

- ✓ Восстановление нормального хода игры
- ✓ Внутреннее чувство совершившего ошибку
- ✓ Что такое конфликт?
- ✓ Какие бывают конфликты?
- ✓ Как управлять эмоциями в конфликте?
- ✓ Как себя вести, чтобы не вызвать конфликт.

СТИЛИ ПРОВЕДЕНИЯ КОНФЛИКТА

1. Соперничество (собственный интерес)
2. Сотрудничество («волки сыты и овцы целы»).
3. Компромисс (обмен взаимными услугами, уступками).
4. Избегание (не решение конфликта «я подумаю»).
5. Уступка (сохранение интересов и взаимоотношений с партнерами).

ТЕХНИКА РАБОТЫ АРБИТРА С ЭМОЦИЯМИ

- ✓ выслушать собеседника не перебивая;
- ✓ дать выговориться «выпустить пар»;
- ✓ озвучить эмоции (объективный факт);
- ✓ продемонстрировать понимание, признать факт;
- ✓ перейти к рациональному общению;
- ✓ снизить эмоциональное напряжение: «я понимаю, что вы ...»
- ✓ спросить, задать вопрос, чтобы уточнить факты, важно понять, что конкретно больше всего взволновало;

ТЕХНИКА РАБОТЫ АРБИТРА С ЭМОЦИЯМИ

- ✓ конкретизировать действия;
- ✓ уклониться от агрессивного воздействия;
- ✓ прекратить зрительный контакт;
- ✓ изменить позу, наклон тела;
- ✓ увеличить дистанцию общения;
- ✓ переключить внимание;
- ✓ не вступать в дискуссию, споры;
- ✓ не давать дополнительных разъяснений;
- ✓ сказать короткую фразу: «Я вас услышал».

СТРЕССОВЫЕ ФАКТОРЫ В ИГРЕ

- ✓ Неудача на старте;
- ✓ Упреки;
- ✓ Волнение;
- ✓ Реакция зрителей;
- ✓ Плохое физическое самочувствие.

ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОФЕССИОНАЛИЗМА

- ✓ способность предвидеть конфликты;
- ✓ способность оказать поддержку партнеру;
- ✓ дать возможность каждому почувствовать свою значимость;
- ✓ быть в курсе событий и дать всему объективную оценку;
- ✓ понимать эмоциональное состояние других;
- ✓ умение убеждать других;
- ✓ умение организовывать совместную деятельность;
- ✓ говорить четко, ясно излагать свои мысли.

Основные причины ошибок в баскетболе

Возрастные категории	Причина ошибок				
	Организационные ошибки (дисциплина)	Психологические ошибки (эмоции)	Низкая ОФП	Технические ошибки	Привентивное судейство (управление)
Дети	20%	20%	20%	40%	-
Молодёжь	10%	30%	-	30%	30%
Студенты	10%	20%	-	30%	40%
Проф-лы	-	20%	-	20%	60%
Любители	20%	30%	20%	20%	10%
Ветераны	10%	30%	30%	20%	10%

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ СУДЕЙ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ КАЧЕСТВА ПРОВЕДЕННОГО МАТЧА (%)

Матч (оценка)	Старший судья	2 судья	3 судья
неуд	60	25	15
хорошо	45	35	20
отлично	40	30	30

ТРЕБОВАНИЯМ К СУДЬЯМ

- ✓ Быть интеллектуально бдительным (тактика и стратегия)
- ✓ Считывать естественную информацию
- ✓ Принцип: «Очевидно – аккуратно»
- ✓ Чувствовать игру
- ✓ Предвидеть непредвиденное (читать игру)

ЧУВСТВОВАТЬ ИГРУ



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!