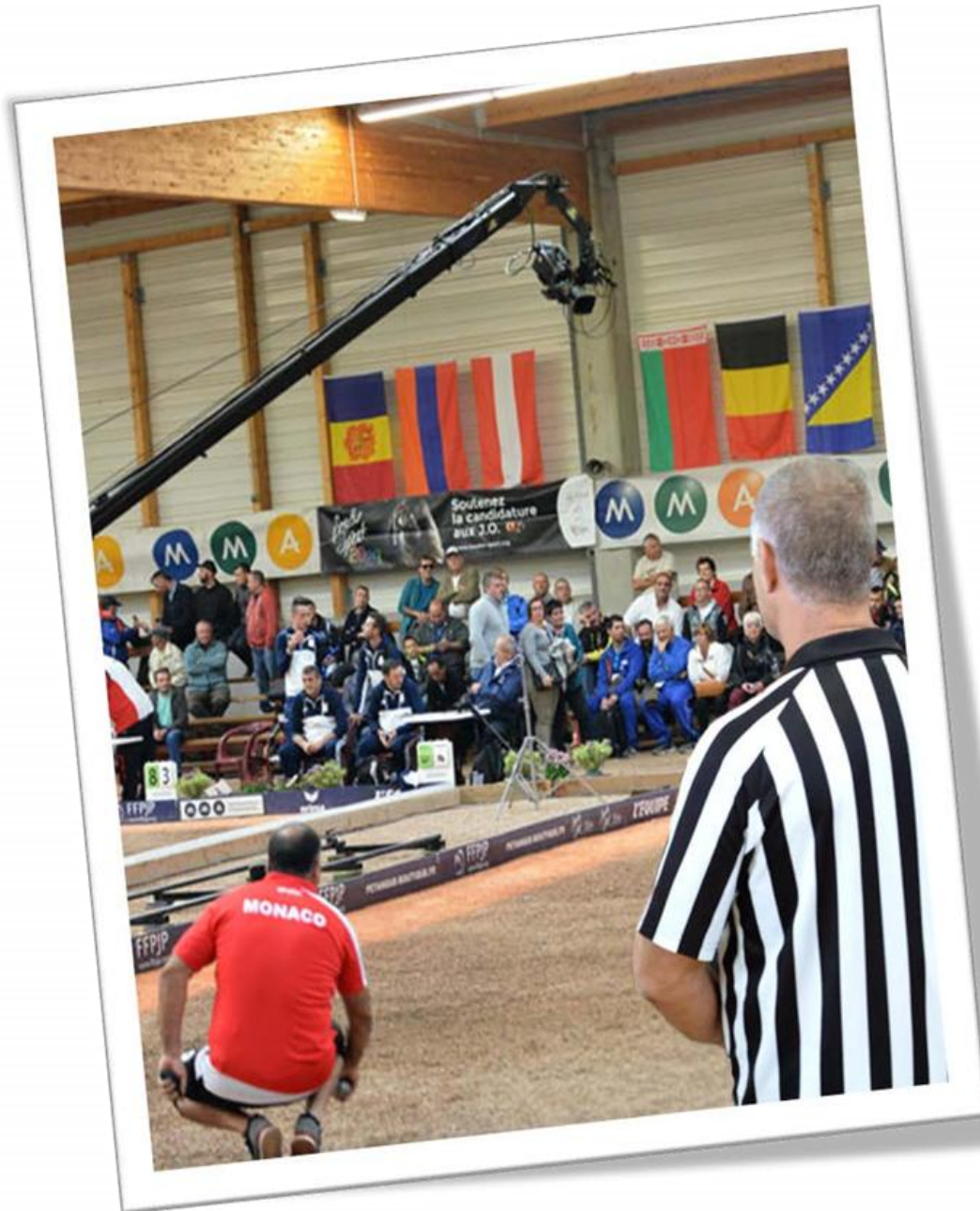


מדריך לשופטים בפטאנק



By Mike Pegg

International Umpire

מדריך לשופטים



מייק פג

שופט בינלאומי נשיא אירופה בפטאנק

זה כבר זמן רב שמטרתני להביא לשופטי ספורט הפטאנק כלי עבודה, מדריך לשופט, לעזור לשופטים חדשים, לשופטים וותיקים ולפדרציות להבין טוב יותר את חובותינו ועבודתו של השופט.

לאחר שעות ארוכות של מחקר, קריאה של כתבי העת, הערות אישיות למעלה מ-28 שנים, איסוף מידע ממגוון מקורות, ריכוזי סוף סוף את המדריך הזה לשופט.

המדריך נועד לסייע למועמדים להיות שופטים בינלאומיים ולעודד הכשרה אחידה והערכת שופטים.

המדריך עונה על שאלות שנשאלות "איך להשתמש בכלי מדידה" ועד "כיצד להיות שופט", כולל הנחיות והסברים על כמה כללי מפתח, פרטי הסמכה, ניהול עצמי וניהול אחרים.

המדריך אינו חקוק בסלע, מעצם טבעו עליו להתעדכן במידע העדכני ביותר אני מקווה שכל אחד מהשופטים ישתף איתי את הערותיו והצעותיו כדי שאמשיך להתפתח ולהחיות את המדריך הזה.

אנא שלחו אותם בדוא"ל לכתובת petanqueumpire@icloud.com

ואם יש שאלות, אשתדל לענות לכם במהירות האפשרית.

כל זה לא היה אפשרי ללא תמיכתה של אשתי מארי והשעות בהן התחייבה לקרוא את הטיוטות המקדימות הרבות. תודתי לחברים סיגן הובינד, ג'ון ורוז תאצ'ר על עזרתם בקריאה ולפטריק גריניון, השופט הבינלאומי (FFPJP), על תמיכתו ותרומתו שלא תסולא בפז.

אני מקווה שתמצא מדריך זה לשופט מועיל ואני מאחל לך בהצלחה בקריירה השפיטה

מקורות

GUIDE DE L'ARBITRAGE
(Fédération Française de Pétanque et de Jeu Provençal)
Patrick Grignon / Lucette Coste / William Roux

UMPIRE DEVELOPMENT

World Bowls

SELF MANAGEMENT
Australian Sports Commission

MENTAL PREPARATION
Sports Officials UK

RULES FOR THE SPORT OF PÉTANQUE
Fédération Internationale de Pétanque & Jeu Provençal

ARTWORK
(pages 48 & 49)
Klaus Eschbach

updated following the adoption of new rules by the FIPJP Executive, December 2020

תוכן

| | | |
|-------|---------|-----------------------|
| 5-6 | | קוד השופטים |
| 7 | | הגדרה |
| 8 | | פרופיל השופט |
| 9 | | איך להיות שופט |
| 10 | | הכשרת שופטים |
| 11-18 | | נהלי מדידה |
| 19 | | תיק שופט |
| 20-23 | | מדריך לשופטים |
| 22-23 | | טעויות בשיפוט |
| 23 | | תנאי השופטים |
| 24 | | שפת גוף |
| 25 | | מיקום ותנועה של השופט |
| 26 | | יומן שופט |
| 27-29 | | ניהול עצמי |
| 30-35 | | ניהול אנשים |
| 36-47 | | הסבר לחוקים |
| 36-38 | סעיף 2 | |
| 38 | סעיף 3 | |
| 39 | סעיף 5 | |
| 40 | סעיף 6 | |
| 41-42 | סעיף 7 | |
| 43 | סעיף 9 | |
| 44 | סעיף 10 | |
| 44 | סעיף 12 | |
| 45 | סעיף 14 | |
| 45 | סעיף 15 | |
| 46 | סעיף 20 | |
| 47 | סעיף 22 | |
| 47 | סעיף 35 | |
| 48 | | הסמכת שופטים |
| 49 | | סיכום |
| 50 | | מפתח מונחים |
| | | |
| | | |

A fault must never benefit the
person who committed it.

You have to learn to understand and you
have to understand to learn.

Knowledge is only valuable if it is shared

קוד השופטים

השופטים מתחייבים לכבד באופן עקבי ומלא את הכללים המפורטים בקוד זה. עליהם לגלות כבוד, סיוע, עידוד, שיתוף פעולה ותמיכה זה לזה, ולהתחייב לאמץ גישה כנה וישרה.

חובות:

1. השופטים מתחייבים במיוחד:
 - להתנהג בצורה מופתית ולהיות נציגים ראויים של שיפוט;
 - ללבוש את המדים הרשמיים של שופט;
 - להשתתף בכל שנה בלימודי חובה והמשך.
 - להשתתף בפגישות שאורגנו על ידי הוועדה השופטת;
 - לתאם את פעולותיהם על ידי שיתוף המשאבים והמיומנויות שלהם כמו גם חוויותיהם;
 - לתקשר ולשתף את הידע והניסיון שלהם לכל השופטים;
2. כל שופט מתחייב להיות זמין למארגנים, לשחקנים ולתקשורת בהתאם למסגרת האתית אליה הם מחויבים.
3. השופט מתחייב לפתח את גישת המחנך לשיפוט.
4. השופט חייב להשתתף באופן פעיל בין כלל השופטים ומארגנים בענף ספורט הפטאנק.
5. כל שופט חייב לספק לעצמו את האמצעים לביצוע משימותיו בתנאים הפיזיים, הפסיכולוגיים והטכניים הטובים ביותר.
6. כל שופט מתחייב להשקיע בדינמיקה של השיפוט ולהביא את ניסיונו וכישוריו תוך כיבוד ההבדלים בין אחד לשני, ללא כל אפליה.
7. על השופט מוטלת החובה להוות דוגמה למופת בכל הנסיבות מכיוון שאסור לו לשכוח כי הוא מייצג את תדמית הספורט והפדרציה.

זכויות:

8. לכל שופט יש:
 - גישה למידע והדרכה,
 - האפשרות ליהנות מתמיכת עמיתים או משאבים חיצוניים אחרים (פסיכולוג, איש מקצוע בתחום הבריאות, והמשפט) ולקיים דיונים עם עמיתיהם.
9. לכל שופט יש אפשרות לתרום לחוקה באופן ספורטיבי וידידותי.
10. השופט הוא מקור להצעות ומשוב לרשות הפדרציה וחבריה.

11. לשופט יינתנו אמצעים להקל על יישום פרויקטים ודיונים על תפקיד השופט.

גבולות:

12. שופט, למרות מעמדו ואחריותו, אינו אחראי לביטחונה הכללי של תחרות, ולכן הוא רשאי לממש את זכותו לפרוש אם שלמותו הפיזית ו / או המוסרית מאוימת.
13. שופט נחשב כמנהל, אך הוא כפוף לאותם כללים, קוד התנהגות וכו', כמו כל מנהל או שחקן אחר. אם רישיונם מושעה הם לא יוכלו למלא את תפקידם כשופט, כנציג חבר שופטים, או להיות נציג בארגון תחרות בכל רמה.
14. כל שופט חייב להיות מודע למעמדו, במיוחד בכל הקשור לשחקנים, לצופים ולתקשורת, כדי להימנע "מהשפעה" עניין המזיק לספורט שלנו (לחץ, שחיתות וכו'). לכן הם יאמצו גישה של "שמירה" ו"איזון", מחוץ ובתוך המגרש.
- ביחס לרשתות חברתיות או כל צורת תקשורת אחרת, על השופטים לא לעשות:
- להשתמש בשפה מגונה או מעליבה. זה כולל כל התייחסות בלתי הולמת למוצא אתני, צבע, גזע, לאום, אמונה או דת, מין, נטייה מינית או מוגבלות.
 - פרסום תמונות בלתי הולמות,
 - להעיר הערות גנאי על הקבוצות, השופטים, נותני החסות או הגופים השולטים בתחרות,
 - לפרסם תגובות המאתגרות את כל אחד מהקולגות או ההחלטות של הפדרציה.



הגדרה

"שופט: פעולה של שיפוט, תוך הקפדה על יישום הכללים וקבלת החלטות על בסיס חוקי המשחק הידועים לכל מתחרה".

" שופט טוב לא מבחינים בו אם הוא מבצע את עבודתו כהלכה "

תפקידו של שופט מזוהה כאדם חסר פניות שעליו להבטיח התנהלות תקינה של אירועים ועמידה בכללים ובתקנות של הספורט במקרה של חוסר הסכמה בין שני מתחרים. השופט הוא חלק בלתי נפרד מהספורט, הם ערבים לחוקי הספורט.

השופט הוא נציג הפדרציה והוא אחראי כי חוקיה ותקנותיה מכובדים, כמו כן להבטיח כי ערכיה מכובדים על ידי משמעת.

סמכות זו ניתנה באמצעות הענקת תעודה המאשרת את הכישורים הדרושים לביצוע על פי רמות המבחנים הכרוכות בתקנות ובחובות.

בהתאם לרמת ההסמכה, כישוריו של השופט יעברו אופטימיזציה על ידי תרגול קבוע ועל ידי הצורך להשתפר במסגרת ההכשרה המתמשכת של השופטים.

הכישורים הנדרשים משופטים הביאו לדרישה מוגברת ל"מקצועיות" של המקצוע, מה שדורש הכשרה מתמשכת ולמשאבים (מאמנים, חונכים, בוחנים).

פטאנק כספורט ברמה הגבוהה ביותר זוכה לסיקור תקשורתי וכתוצאה מכך דורש כי יש לתת לשופטים את האמצעים להתמודד עם הנראות ההולכת וגוברת.

שיפוט היא עבודה קשה, וזה רק נעשה קשה יותר.

תפקיד שעובר בדיקה רבה יותר מכל אחד אחר בשטח, השופט צריך חוסן נפשי, הערכה לחוקי הספורט, ובסופו של דבר אהבה שספורט הפטאנק יצלח.

שיפוט היא דרך נהדרת להיות מעורב בפטאנק. זה נותן ההזדמנות להחזיר לספורט שאתה אוהב, וגם עוזר להרחיב את ההשתתפות שלך.



פרופיל השופט

השופט בפטאנק הוא בעיקר שחקן שבחר במקצוע השיפוט כדי לשפר את הידע על החוקים ולעזור למועדון שלהם.

חלקם ישפטו פעמיים או שלוש בשנה ויגבילו עצמם להעפיל לרמה אזורית או לאומית.

אחרים יהפכו את זה לקריירה, במטרה לשפוט בתדירות גבוהה יותר כדי להיות זכאים לשפוט באירופה ובתחרויות בינלאומיות.

מספר קטן של שופטים יעשה צעד אחד נוסף ויהיה מעורב בהכשרה ובהסמכת השופטים.

נראה שהפרופיל העיקרי הוא:

- השופט הצעיר: הם מתחילים את הקריירה שלהם בשיפוט בעודם בבית הספר ומנצלים את האחריות שניתנה להם כדי להבין טוב יותר את חוקי המשחק.

- השופט "עיסוק מקצועי": התחייבויות שלהם בעבודה מייצרות חוסר זמינות המחייבות הסתגלות והסדרים פרטניים (חופש מהעבודה וכו').

- השופט "בדימוס": הם הזמינים ביותר מבין השופטים, לעיתים קרובות מעורבים בצד החברתי של המועדון שלהם, ומציעים את שירותיהם הן לשיפוט והן לאחריות אחרת.

נכון לעכשיו, גיל השופטים באירופה נע בין גיל 16 ל-85 שנים, כאשר הגיל הממוצע לשופט פעיל הוא 61 שנים.



איך להיות שופט

כדי להיות שופט או לעלות לרמה הבאה, עליך:

- להיות מורשה על ידי הפדרציה שלך;

- להיות בגיל מינימום של 16 שנים ומקסימום של 65 שנה.

בדרך כלל מועמדים מתחת לגיל 18 נדרשים לקבל אישור בכתב של ההורה או האפוסטרופוס שלהם והם רשאים לקיים תחרויות רק לגילם או צעיר יותר.

הערה: התנאים הנ"ל הם מדריך כללי, הפדרציות עשויות לדרוש מגבלות גיל אחרות או דרישות כגון תעודה רפואית.

עם זאת, כל השופטים נדרשים לסיים קורס הכשרה ולעבור מבחן.

בחירת שופט תורכב בדרך כלל משלושה חלקים:

1. מבחן בכתב תלוי זמן המורכב בממוצע, מ-18 עד 25 שאלות המבוססות על מגוון תרחישים ואירועים שסביר ששופט עשוי להיתקל בהם במהלך משחק או כאשר הוא מקיים תחרות צליפה.
2. מבחן מעשי המורכב משבעה תרגילי מדידה.
3. מבחן מילולי, המורכב משלוש עד חמש שאלות שכל אחת מהן מבוססת על תרחישים שסביר כי השופט יתקל בהן. חלקים 2 ו-3 משולבים לעתים קרובות.

תהליך קבלת תעודת שופט:

- הידע של המועמד את החוקים, אשר בסופו של דבר מוערך על ידי התשובות שניתנו בבחינה בכתב.

- ביצועי המועמד במהלך הבחינה המעשית.
 - תשובות המועמד הניתנות בלחץ במהלך הבחינה המילולית.
- המספר הכולל של הנקודות שהושגו משמש לחישוב ציון האחוז הקובע אם מועמד עבר או נכשל וניתן להשתמש בו גם לקביעת ציון המועמד המצליח.



הכשרת שופטים

הפדרציה של המדינה אחראיות להכשרת ובחינת שופטים במדינותיהם. אנשים השואפים להיות שופטים צריכים לפנות לפדרציה שלהם או לוועדת שיפוט לאומית. להלן מתואר דוגמא למבנה פדרציה של מדינה שיש לקחת בחשבון בעת הקמת מבנה הכשרה ותכנית לשופטים.

לפדרציה של מדינה יהיו נושאים ייחודיים, כמו מיקום גיאוגרפי של הספורט במדינתם, שיהיה צורך לקחת בחשבון בעת הקמת תוכנית.

אמנם לא סביר שכל הפדרציות יבצעו את הגדרת התוכנית באותה דרך, אך סביר להניח כי המבנה הבסיסי המשמש לתוכנית יהיה דומה.

1. על הפדרציה של המדינה להקים "ועדת שיפוט" שתפקידה יכללו:

- פיתוח מבנה ותכנית אימונים לשופטים,
- פיתוח ותחזוקת חומר הדרכה,
- מינוי והדרכה של מדריכים לניהול התוכנית,
- מעקב אחר התקדמות התוכנית,
- מינוי והכשרת בוחנים לביצוע בחינת השופטים,
- לפקח על בחינת השופטים,

- ניהול רישום המועמדים שהצליחו בבחינה,
- מינוי שופטים לתחרויות.
- 2. "ועדת השיפוט" תמנה אדם מוסמך, מנוסה ומתאים בכל אחד מהאזורים שישימש כמדריך ויעביר את תוכנית ההכשרה מטעמה.
- אותו אדם יהיה אחראי בפני "ועדת השיפוט" להכשרת מועמדים באזורם בחוקי ספורט הפטאנק, כללי המדידה, חובות השופט וכיצד יש לבצע אותם.
- הממונה רשאי לבחור ולגייס שופטים מנוסים שיעזרו להם בהכשרה.
- 3. כדי לוודא כי המועמדים מבינים את החומר הנלמד, על המדריך לעשות הערכה של חוקי ספורט הפטאנק, של כללי המדידה ושל יכולת המועמדים לאורך כל התוכנית.
- עליהם לספק למועמדים משוב על ביצועיהם במהלך התוכנית אלה.
- 4. בסיום התוכנית, על המדריך להכין רשימת מועמדים המסוגלים לעמוד בבחינת השופטים.
- 5. בחינת השופט צריכה להתנהל על ידי בוחן שמונה על ידי "ועדת השיפוט".
- 6. "ועדת שיפוט ארצית" צריכה להעניק למועמדים שהצליחו בבחינה תעודת הסמכה רשמית ולרשום את שמות המועמדים ברשימת השופטים המוסמכים לנהל אירועים שנערכים במסגרת המדינה.

נהלי מדידה

1. ציוד מדידה

"ועדת שיפוט ארצית" אחראית לוודא שכל אחד מהשופטים בקיא בשימוש בציוד המדידה, ובמטר של 3 מ' ו 30 מ'.

2. תרגילי מדידה

תרגילי המדידה המהווים חלק מתוכנית ההכשרה של השופטים מתוארים בתרשים ובטבלה בשני העמודים הבאים.

התרשים, אינו מצויר בקנה מידה, הוא ייצוג ציורי של כל אחד משבעת התרגילים המרכיבים את תוכנית ההכשרה ומשמשים לעתים קרובות כחלק מהבחינה המעשית של השופטים.

הטבלה וההערות הנלוות מספקות תיאור של כל תרגיל (מה כולל התרגיל וכיצד יש להכין אותו) ופרטים על ציוד המדידה העיקרי והאלטרנטיבי שיש להשתמש בו.



תרגיל מדידה

| | |
|--|--|
| <p>1. מרחק זהה בין הכדורים, שימוש במטר מתקפל</p> | |
| <p>2. הזזה של כדור המפריעה למדידה</p> | |
| <p>3. מדידה על ידי שימוש במחוגה</p> | |
| <p>4. מרחק זהה בין הכדורים, שימוש במטר 3 מ'</p> | |
| <p>7. מדידה של המרחק בין המעגל לקושונה</p> | |
| <p>5. מרחק זהה בין הכדורים, להזיז את הכדור המפריעה בלי להזיז את הכדור שרוצים למדוד</p> | |
| <p>6. מרחק זהה בין הכדורים, שימוש ב מטר 3 מ' עם עוזר</p> | |

| ציד אלטרנטיבי | ציד לבחירה ראשונה | הגדרת תרגילים | |
|-------------------|-------------------|--|---|
| מטר 3 מ' | מטר מתקפל | מדידה בין כדורים וקושונה, מרחק שווה מתחת ל 1 מ' | 1 |
| מטר 3 מ' או מחוגה | מטר מתקפל | מדידה בין כדורים וקושונה, עם כדור שמפריעה למדידה עם כדור שנמצא בחצי מהמרחק בין הכדור לקושונה | 2 |
| | מחוגה | מדידה בין כדורים וקושונה, במרחק של פחות מ 9 ס"מ | 3 |
| מטר 3 מ' | מטר מתקפל | מדידה בין כדורים וקושונה, 80 ס"מ מהקושונה | 4 |
| מטר 3 מ' ומחסום | מטר מתקפל, ומחסום | מדידה בין כדורים וקושונה, עם כדור שמפריעה הנוגע בכדור המדידה ללא יכולת הזזה | 5 |
| | מטר 3 מ' עם עזרה | מדידה בין כדורים וקושונה, מעל 1 מ' מהקושונה | 6 |
| | מטר 30 מ' עם עוזר | מדידה בין המעגל לקושונה | 7 |

הערה: על המועמד לסיים כל תרגיל כשהמדריך לוקח את תפקיד העוזר.

על המועמד תמיד לבדוק אם כל הכדורים שוחקו.

יש לסמן את מיקום הכדורים, את הקושונה ואת המעגל, אך לפחות תרגיל אחד צריך להיות לא מסומן.

על המועמד להסביר כיצד הם יתנהלו במהלך המדידה ולתת הסבר ברור לשיטת המדידה והציוד בשימוש.

במהלך תרגיל אחד או יותר על המדריך לעמוד קרוב מאוד למועמד, ולהקשות על המועמד לזוז או למדוד.

כל תרגיל נועד לבדוק את יכולתו של המועמד להתמודד עם סוג המדידה האופיינית הנדרשת משופט.

3. מדידה

טכניקת מדידה טובות הן חלק חשוב מכישורי השופט. היו החלטיים בשימוש בכל מכשיר מדידה במיוחד במטר מתקפל ומחוגה.

ההליכים הבאים משותפים לרוב האמצעים ויש לעקוב אחריהם במידת הצורך.

1. וודא שאתה מתבקש לפסוק לפני שתכנס למדוד.

2. וודאו שהשחקנים אומרים לך בדיוק מה נדרש למדוד ובקשו מהם להזיז כדורים המהווים מכשול במדידה וזה סוף המשחקון. לא להוציא בעצמך כדור מפריע.

3. אבטח את כל הכדורים העשויות לזוז, עקב אופי פני השטח או הדבקות של כדור זה לזה, באמצעות מחסום.

4. אם הכדור אותו רוצים למדוד צמוד אליו כדור אחר שנוגע בו, סמן את הכדורים, בקש רשות להזיז את הכדור החוסם, אבטח מפני תזוזה את הכדור הנמדד.

5. תמיד תמדדו מהצד הפתוח יותר ובזווית ישרה לכדור ולקושונה הנמדד. אם אפשרי, הימנע ממדידה בצל.

6. בחר תנוחה נוחה ויציבה לפני שתתחיל למדוד.

7. וודאו כי ראשכם נמצא ממש מעל כדור המדידה, וודאו כי תוכלו לראות את שני הקצוות מבלי להתמתח יתר על המידה.

8. אם המרחק שיש למדוד ארוך מכפי שתוכלו להגיע אליו בנוחות (כלומר למעלה ממטר אחד), פנו לעזרה משופט אחר או, אם אחד אינו זמין, שחקן. העוזר שלך צריך לקחת את קצה המטר ואתה צריך לקחת את ההחלטה בסוף. אם העוזר הוא שחקן, תן הוראות חיוביות ומדויקות של מה שאתה רוצה שיעשו, במיוחד אם אתה צריך לבצע התאמה.

9. כשאתה זו, הסתובב מסביב לקושונה ולכדורים ולא ביניהם.

10. כאשר המדידה קרובה (כלומר נדרשים מחוגה או קליפר), הניחו כרטיס לבן או פלסטיק לבן על הקרקע מתחת למדידה כדי להגביר את הנראות.

11. אין להיזי את הכדורים או הקושונה בזמן המדידה.

12. חזור תמיד לכדור הראשונה כדי לבדוק מחדש את המידה.

13. סמן על הקרקע את הכדור שהוא הנקודה.

14. ספרו לשחקנים את החלטתכם ועזבו את השטח, אל תיכנסו לזווית על החלטתם.



4. ציוד מדידה

להלן תיאור הנהלים שיש לנקוט בעת השימוש בציוד המדידה של השופטים.

מטר מתקפל

מטר מתקפל הוא אידיאלי אם הקושנה והכדור במרחק של יותר מ 12 ס"מ זה מזה

שימוש במטר מתקפל:

1. הקפידו לעקוב אחר ההליכים המקובלים לביצוע מדידה המתואר בסעיף 3 לעיל.

2. פתח את המטר למרחק המשוער תוך הרחקתו מהכדור.

3. הניחו את הקצה המעוגל כנגד הכדור הנמדד ואת החלק פתח מרחק קצר מול הקושונה.

4. הרם את המטר הרחק מהכדורים והקושונה בזהירות החלק אותו בין המדידה אך ללא נגיעה בקושונה - המטרה שלך היא שהקצה יהיה 1 או 2 מ"מ מהקושונה.

5. בדקו שהמדידה ישרה ומדויקת.

6. מבלי לשנות את המידה, הזז את המטר כך שהקצה המעוגל יהיה כנגד הכדור הבא למדוד.

7. בדוק את המידה מול הכדור השני על ידי הצבת הקצה המעוגל כנגד הכדור והנמך את המטר בזהירות כלפי מטה לכיוון הקושונה כדי לראות אם המרחק (1 או 2 מ"מ) גדול יותר או פחות מהכדור הראשון שנמדד.

8. במידת הצורך, חזור על התהליך עד שתהיה בטוח איזה כדור נמצא קרוב יותר לקושונה.

9. ציין בבירור לקבוצות איזה כדור לקח את הנקודה ועזוב את המגרש.

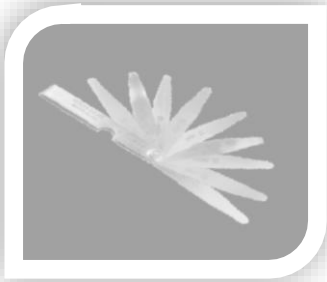




להבים

להבים הם אידיאליים כאשר המרחק בין הקושונה לכדור קטן מאוד, למשל בין 0 ל 10 מ"מ. המדדים הם מספר להבים קבועים בקצה אחד בתוך הידית. הלהבים בעוביים שונים ותוכלו להשתמש בהם בנפרד או בשילוב.

שימוש בלהבים :



1. הקפידו לעקוב אחר ההליכים המקובלים לביצוע מדידה המתואר בסעיף 3.
2. בחרו מספר להבים המתאימים למדידה שיש לבצע. התחל עם מספר להבים שעוביים המשולב נמוך מהמרחק שיש למדוד.
3. הצב את שתי הידיים על המגרש או תמוך עם הזרוע כנגד הרגל שלך.
4. העבירו את הלהבים כלפי מטה בין הכדור הראשון למדידה לבין הקושונה השתמשו בכדור כאובייקט יציב והמשטח השטוח של הלהבים פונה לכדור ולקושונה. אל תעשה זאת בחזקה בין הכדורים לקושונה. (הערה: הלהבים צריכים להיות בזווית כדי לאפשר עבור הנקודה הקרובה ביותר בין הקושונה והכדור נמצאים בגבהים שונים).
5. אם הלהבים לא עוברים בין הכדור לקושונה, הסירו אותם והפחיתו את עוביים ונסו שוב.
6. אם הלהבים עוברים בין הכדור והקושונה, הסירו אותם והוסיפו להבים לעוביים וחזרו על הפעולה. צעדים 4 ו 5- עד שיש מינימום מגע בין הכדור לקושונה.
7. מבלי לשנות את הגדרת הלהבים, עברו לכדור השני ונסו להעביר את הלהבים ברווח בין הכדור לקושונה.
8. ציין בבירור לקבוצות איזה כדור לקח את הנקודה ועזוב את המגרש.

הערה: חשוב כאשר משתמשים גם בלהבים או בקליפר, שיהיו מספיק להבים כדי לכסות את המרחק.



מְחוּגָה



מחוגה היא אידיאלית כאשר המרחק בין הקושונה לכדור הוא קצר, למשל בין 10 ל-110 מ"מ. ישנם סוגים רבים של מחוגה אך בעצם יש להם שתי רגליים, מחוברות יחד בקצה אחד על ידי קפיץ. לקליפר מועדף יש הברגה להתאמה מדויקת לקיבוע המרחק.

ניתן להשתמש בה כדי למדוד בין הקושונה לכדור, ניתן להשתמש בה גם למדידה כאשר יש כדור מפריע בניהם.

שימוש במחוגה:

1. הקפידו לעקוב אחר ההליכים המקובלים לביצוע המדידה המתואר בסעיף 3.
 2. לכרוע על השטח ולהגדיר את הקליפר למרחק שנראה מתאים למדידה. התחל עם מרחק שהוא פחות מהמרחק שיש למדוד.
 3. יציב את הידיים על ידי הנחתן על השטח או תמוך בזרועך כנגד הרגל והעביר את המחוגה מלמעלה למטה בין הקושונה לכדור. מכיוון שהכדור הוא האובייקט הכבד יותר ופחות בסכנת תזוזה, יש ליצור מגע ראשוני עם ה-כדור ולא הקושונה.
- הערה: המדידה היא מהנקודות הקרובות ביותר על הכדור והקושונה ולכן יש להחזיק את הקליפרים בזווית.
4. הוצא את הקליפר בין הכדור לקושונה כדי לבצע התאמה.



5. פתחו את הקליפר בהדרגה וחזרו על שלבים 3 ו-4 עד למינימום מגע עם הכדור והקושונה.
6. מבלי לשנות את הגדרת הקליפר, בדוק את שאר הכדורים.
7. ציין בבירור לקבוצות איזה כדור לקח את הנקודה ועזוב את המגרש.

מטר - 3 מטר

המידה של 3 מטר יכולה לשמש כחלופה למטר הקיפול של השופטים למדידת מרחקים מעל 1 מ'. ברוב המידות של 3 מ' תהיה הרצה אחורה אוטומטית, כך שיש לנקוט זהירות בעת המדידה.

שימוש במטר של 3 מטר:



1. הקפידו לעקוב אחר ההליכים המקובלים לביצוע המדידה המתואר בסעיף 3.

2. למדידות מעל 1 מטר שופט נוסף עוזר בקצה המדידה, או שחקן. אם העוזר שלך הוא שחקן וודא שהם מציבים את סוף המטר כנגד הכדור בצורה נכונה.

3. פתח את המטר למרחק מעט גדול מזה שצריך להימדד.

4. הניחו את קצה המטר כנגד הכדור המיועד למדידה והורידו בזהירות את המטר כך שהוא מתוח מעל הכדור.

5. בדקו שהמטר ישר ומדויק.

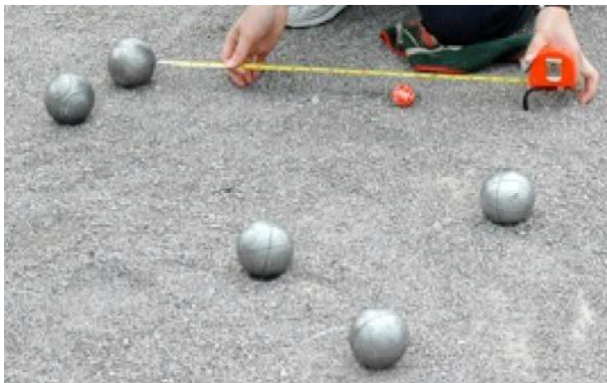
6. במבט ישיר מעל הקושנה, מדדו מקצה הקושונה הקרוב לכדור.

7. מבלי לשנות את הגדרת המטר, הזז את המטר לעבר הכדור השני למדידה.

8. הורידו בזהירות את המטר מעל הקושונה ובדקו כדי לראות את ההבדל במדידה מהכדור הראשון.

9. במידת הצורך, חזור על התהליך עד שתהיה בטוח איזה כדור נמצא קרוב יותר לקושונה.

10. ציין בבירור לקבוצות איזה כדור לקח את הנקודה ועזוב את המגרש.



מטר - 30 מטר



מטר של 30 מטר משמש כדי לבדוק את המרחק מהמעגל לקושונה. במדידה יש להניח מהקצה הקדמי הפנימי של המעגל.

שימוש במטר של 30 מטר :

1. הקפידו לעקוב אחר ההליכים המקובלים לביצוע מדידה המתואר בסעיף 3.
2. יש להיעזר במטר של 30 מטר בשופט אחר או שחקן. אם העוזר הוא שחקן יש לבדוק שהניחו את קצה המטר בצורה נכונה בקצה הקדמי של העיגול.
3. לכו לעבר הקושונה תוך שמירה על המטר מתוח.
4. וודא שהמטר ישר ומהודק, החזק אותו מעל הקושונה, וקצת מעבר לו.
5. במבט ישיר מעל הקושונה מודדים בקצה הקושונה הקרוב למעגל.
6. הודיעו לשחקנים אם מדובר באורך הנכון, או לא.
7. יש לקפל את המטר במהירות כשיוצאים מהמגרש.



תכולת תיק שופט :

ציוד בסיסי



Bag



Note Pad
and Pen



Rule Book



Whistle



Wedges



Jack



Kneeling Pad



Feeler Gauges



30 Metre Measure



3 Metre Measure



Calipers



Folding Measure



Stop Watch



Penalty Cards

מדריך לשופטים

תפקידיו הבסיסיים של השופט מוגדרים בסעיף 40 בחוקה של ספורט הפטאנק. חלק זה מרחיב בנושא ונותן לשופטים הנחיות כיצד עליהם למלא את תפקידם לפני הגעה למקום התחרות, עם ההגעה למקום, לפני תחילת הטורניר, במהלך המשחק ובסיום הטורניר.

לפני ההגעה למקום התחרות

- לאחר קבלת המינוי, כדאי לבדוק את תחזית מזג האוויר לאזור, וודאו שיש ברשותכם עותק של חוקי ספורט הפטאנק בתוספת לתקנות המתייחסות לאירוע שאתה עומד לשופט.
- תגיע תמיד למקום לפחות שעה לפני תחילת הטורניר כדי שיהיה לך מספיק זמן לבצע את המחויבות שעליך לבצע לפני תחילת המשחק.
- וודאו שהתלבושת שלכם מסודרת ותואמת את תנאי המשחק לטורניר.

עם ההגעה למקום

- דווח לנציג המארגנים או הפדרציה האחראית על הטורניר שהגעת, וודא שאתה יודע למי אתה יכול לדווח על כל בעיה שדורשת התייחסות (למשל, מצב הקווים המגדירים את הגבולות).

לפני תחילת המשחק

- מדוד את רוחב ואורך מסלולי המשחק.
- בדוק שהקווים המגדירים את מסלול המשחק ושטחים מחוץ לתחום תקינים וקבועים (בדוק אותם מחדש במהלך הטורניר).
- וודא כי מעגלי הזריקה במידה ומסופקים על ידי המארגנים הם מסוג מאושר FIPJP.
- כשאתה שופט בטורניר, רצוי לשאת את הערכה הבסיסית שלך בכיסים.
- פריטים שאתה אמור להיות מסוגל לשאת בנוחות בכיסים הם המטר המתקפל, המשרוקית, קלפי עונשין, טריזים וכרית כריעה. אל תשים פריטים בכיסים העלולים ליפול בקלות, למשל מטבעות קטנות מעורבבים עם ממתקה. כמו כן, אין לקחת פריטים כמו ארנקים וטלפונים ניידים - יש לשמור אותם בתיק שלך כשאתה בשטח.
- שאר הערכה ניתן לשאת בתיק אך כל פריט שאינו נחוץ כשאתם נקראים למדוד צריך להשאיר מחוץ למגרש בתוך התיק.
- במהלך ההרשמה בדוק שהשחקנים נמצאים בערכת הקבוצה הנכונה והרישיונות מסודרים.
- פיקוח על ההגרלה שתבוצע בצורה הוגנת.
- במהלך הפתיחה של הטורניר וודאו כי השחקנים והמאמנים מודעים לכך שאתה השופט.
- שמור על דברייך במהלך כל התקלות למינימום מוחלט, והגביל אותם לכל מידע חדש שהשחקנים אינם מודעים לו. לדוגמא, הימנע מלחזור על חוקי ספורט הפטאנק, הימנע משימוש בביטויים העשויים להצביע על כך שאתה נוהג באופן רשמי.
- אם אתה עובד עם שופט אחר, קבע באיזה שיעון להשתמש (אם הטורניר מוגבל זמן) ובמידה משותפת מי מכם יקבל את ההחלטה.

במהלך המשחק

- וודא שאתה נשאר באזור הטורניר בזמן המשחקים.
- לאמץ עמדה ממנה תוכל לבצע את חובותיך ולהסתובב בשטח בדרך יעילה, תוך כדי הימנעות מהפרעה מיותרת לצופים או לשחקנים.
- כאשר שני שופטים בתפקיד עדיף כי כל אחד מהם יעבוד באזור שהוקצה, שיכול להיות מוחלף עם התקדמות הטורניר.
- הימנע מלהישאר בעמדה אחת לאורך כל המשחק.

- הראה כי אתה מסתובב בשטח (בכפוף לכל הגבלה של הפרעה לשחקנים ולצופים), תהיה ערני והתמקד במשחק, תהיה ערני גם למגרשים אחרים. המטרה שלך היא להיות בנקודה הטובה ביותר ולהציע סיוע בעת קריאה.
 - בזמן שהמשחק מתנהל, שמור על ערנות ונסה להיות מודע לכל מה שקורה. לדוגמא, אם אתה שם לב שבסוף משחק השחקנים מודדים, תלך לכיוון שלהם, ייתכן והם לא יכולים לקבל החלטה ויקראו לשופט, ואתה תהיה קרוב בהישג יד.
 - אתה צריך לשים לב לא לחסום את ראיית המאמן או השחקן במשחק שלהם.
 - כשאתה מסתובב בשטח, אל תפריע לריכוז השחקן על ידי הליכה קרובה, כששחקן בקצה השני של המסלול מתכוון לשחק בכדור.
 - איפה שיש מגבלות כמו ישיבה של צופים או גידור היקפי ההופכים את הגישה למגרש באופן ישיר בלתי אפשרית, וודאו כי אתם עוברים ליד מגרש סמוך וככל האפשר ליד קו החוץ מבלי להפריע למשחקים או לשחקנים, הימנע מלעבור על נתיב תפוס בין המעגל לבין הקושונה.
 - אל תשבו בזמן שמשחק מתבצע. הישיבה למשך מהלך המשחק אינה מתיישבת עם דרישות התפקיד, כגון לנוע בשטח כדי להיות במצב הטוב ביותר בעת קריאה.
 - צפה בקושונה שנוזק. אם זה נראה קצר או ארוך, היה מוכן להיקרא למדידת אורכו של הקושונה מהמעגל או מקו החוץ.
 - כשאתה מבצע מדידה, שאל תחילה את השחקנים אילו כדורים צריך למדוד ואם המשחקון הסתיים. בקש מהם להזיז את כל הכדורים שלא נמצאים במחלוקת, לעולם אל תזיז אותם בעצמך.
 - חזק את הכדורים שנראים כאילו הם יכולים לזוז בזמן המדידה.
 - אם השחקנים עומדים עליך בזמן שאתה מבצע את המדידה, בקש מהם לעמוד במרחק של 2 מטרים ממך בהתאם לחוקים.
- אחרי הטורניר**
- לכל האירועים, במועדון, באזור וכו', על השופט לנהל תיעוד של עבודתו ביומן שופט.
 - אם היה אירוע, על השופט לכתוב דוח ולשלוח אותו בדואר אלקטרוני או בדואר בתוך 30 ימים מהאירוע לוועדת השופטים הארצית עם העתק לנשיא או למארגן התחרות (מועדון, אזור, פדרציה) לאפשר פעולה משמעתית.
 - הגש מיד כל תביעות להוצאות, כולל קבלות.
- התנהלות כללית**
- הימנע משליטה בהליכים והתמודדות עם השחקנים בצורה שחצנית או מתנשאת.
 - היו אדיבים בכל עת.
 - אל תתערב במצב שנוצר בשטח אלא אם כן שחקן ביקש זאת במהלך משחק. עם זאת, ישנם פעמים שבהתאם לחוקים ייתכן שתצטרך להתערב ללא בקשה (למשל שמירת זמן).
 - אל תנהל שיחה עם השחקנים אלא אם כן הם רוצים שתעשה זאת.
 - וודא כי שבילי ההליכה נקיים מחפצים זרים (שקיות, פריטי לבוש, זבל וכן הלאה).
 - הישאר ערני בכל עת.
 - וודא כי אתה נשאר מרוכז בכל זמן, ואל תדאג בגלל דברים אחרים בטורניר (למשל, עדכון תוצאות בטבלה).
 - למרות שלא תמיד ניתן להימנע ממגע עם צופים בזמן המשחק, שמור על מינימום שיחות עם מי שלא מעורב ישירות בטורניר. שמור תמיד על קשר עין עם המגרשים במהלך כל שיחה כזו.

- כדי להבטיח עמידה בחוקים הטכניים של הספורט, השופט מורשה לנקוט באמצעים הבאים:
 - אזהרה רשמית: כרטיס צהוב,
 - פסילת כדור שנזרק או יזרק: כרטיס כתום,
 - הרחקה למשך המשחק: כרטיס אדום,
 - פסילת הטורניר: כרטיס אדום.
- בכפוף לחומרת העבירה, לשופט יש סמכות להוציא מהמשחק או לפסול מהתחרות, כל שחקן או כל קבוצה שמסרבים לקבל את החלטה שלהם.
- עם זאת, לצורך משיכה מיידית של רישיון שחקן, על השופט לבקש פגישה של חבר השופטים בטורניר המורכב משלושה עד חמישה חברים או הוועדה המארגנת. חבר המושבעים / הוועדה המארגנת שומרת על רישיון השחקן.
- במקרה של מזג אוויר סוער, כמו גשם כבד, יש להשלים משחק שהתחיל, אלא אם כן מתקבלת החלטה מנוגדת על ידי שופט, שהוא האדם היחיד המוסמך, לאחר התייעצות עם חבר המושבעים או הוועדה המארגנת, לקבל החלטה על הפסקת המשחק, או ביטול התחרות במקרה של כוח עליון. רק חבר המושבעים או הוועדה המארגנת רשאים להחליט להפסיק טורניר.
- כל מקרה שלא נמצא בתקנון החוקים מוגש לשופט אשר יכול להפנות אותו לחבר השופטים. חבר שופטים כולל לפחות 3 אנשים ולכל היותר 5 אנשים. ההחלטות שקיבלו השופטים הן ללא ערעור.

טעיות בשיפוט

- טעות של שופט, החלטה שלא התקבלה על ידי השחקן, או החלטה שגויה בגלל חוסר ידע או יכולת, יכול להוביל לתחושת עוול או קשירת קשר.
- טעויות הן חלק מהמשחק; יש למזער אותם על ידי אימונים קבועים ותשאול מתמיד.
- למרות שהוא ממחיש חוסר מיומנויות ברור, הוא גם מדגיש חוסר ידע ומודעות לשופט.
- טעות נובעת מכמה סיבות שלעתים קרובות מקריות וקשורות לרקע של השופט, כמו:
 - ניהול לחצים.
 - רמה רגשית בלתי ניתנת לניהול, (רגישות רגשית).
 - מיקום שגוי, לראות את המצב שנצפה.
 - ידע שטחי של החוקים.
 - שפת גוף מוגדרת בצורה גרועה המשקפת אי וודאות בגישה או חוסר ביטחון.
- על ידי זיהוי הגורמים וההשלכות שלהם על התפתחות המשחק והתוצאה, ניתן להתאים אמצעים לשיפור, כמו עבודה על שפת גוף, מודעות, ידע, למידה, יחס לתחרות, תקשורת, תקשורת בין אישית וכו'.
- במהלך אימונים, המדריך צריך להעביר את המודעות לשופט המתלמד את ההיבטים השונים של קבלת החלטה טובה או גרועה, כמו גם כיצד להישאר ללא משוא פנים, כיצד לייעל את תהליך קבלת ההחלטות וכיצד לקבוע את שיפוטו.



אם רק הכרטיס הצהוב הוצג לשחקן!
בעת הצגת אזהרה או עונש וודא שהשחקן יכול
לראות את הכרטיס ואמר את הסיבה מדוע
אתה מעניק אותו.



אל תיכנס לוויכוח עם שחקן.
הודיעו על החלטתכם ולכו.

טעות נפוצה מצד שחקנים ושופטים כאחד.
למדוד, או לנסות למדוד מהקושונה לכדור במקום
מהכדור לקושונה!



תנאי השופטים

- לתנאי השופטים יש כמה רמות בהתאם לסביבה:
- סביבה ישירה: השחקנים והמאמנים בשני קצות המגרש,
 - סביבה עקיפה: הציבור, המארגנים ושופטים אחרים בטורניר,
 - סביבה מרוחקת: הציבור שאינו מתעניין בתוצאות המשחק או הטורניר.



השופטים חייבים להיות מודעים
להשפעה שיש להם על סביבתם.
בהיבט הרגשי, השופט הופך לשחקן חשוב
במהלך המשחק ובמצבים שונים אותם
יצטרכו לנתח, לשפוט ולנהל.
השופט הוא אדם שצריך לקבל החלטות
באופן רציף על סמך האינטואיציה
והרגישות שלו במשחק, עליו תמיד לקבל
את ההשלכות של החלטותיו.

שפת גוף

שפת הגוף של השופט מקלה על השחקן להבין החלטה ולקבל אותה.

שיטת תקשורת זו עשויה לאפשר, במידת גמישות מסוימת, את ניהול הסביבה הכוללת על ידי השופט.

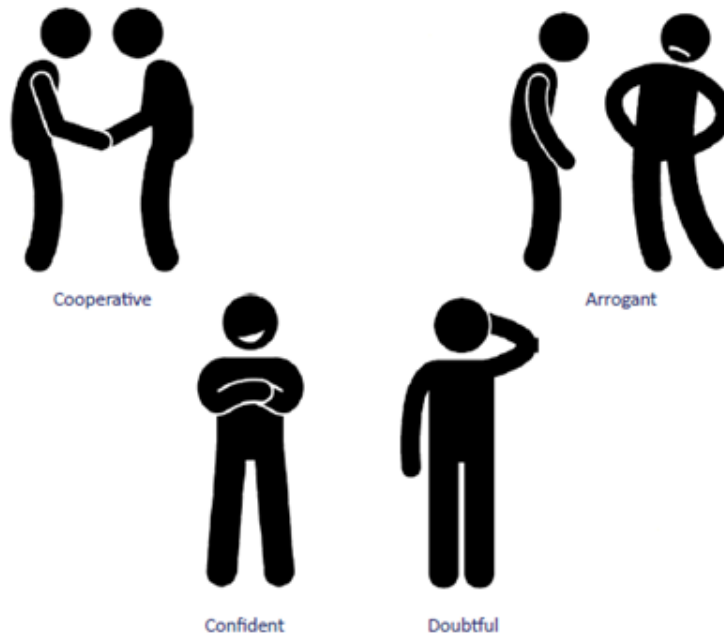
שניהם גלויים ומקובלים, השופט קובע אקלים של אמון ומונע מחלוקות לגבי ההחלטה שלו.

בעזרת שימוש בתנועות מתאימות, השופט מונע את העימות שנגרם על ידי האכזבה מהחלטתו או את הטעות שהוא עלול לעשות.

כתוצאה ממחווה, השופט יכול ליצור אי הבנה שיכולה ליצר תחושה של חוסר אמון, בשל יחסם המהוסס. התנועה היא לרוב הרחבה של המחשבה.

המחווה צריכה לעזור, לחזק את המסר ולהבהיר את הערכת השופט.

קצר ומדויק, שפת הגוף צריכה להיות מסונכרנת עם ההבעה הקולית של השופט ומופרדת מכל הסחת דעת שעשויה לעכב את ההבנה.



מיקום ותנועה של השופט

אם החלטת השופט מבוססת על הערכה מפורטת של הפעולות שנראו, היא מתחזקת על ידי מיקום בו עמד השופט.

על ידי מיקומו, השופט שואף לייעל את פעולותיו המוגדרות על ידי תנועת ומיקום השחקנים והשופטים האחרים, כדי לשפר את קבלת ההחלטות שלהם.

- עמדת השופט חייבת להיות מתאימה לאזור המשחק.
- עמדת השופט במגרש חייבת להיות גורם המביע סמכות.
- יש לתאם את תנועות השופט עם שופטים אחרים, אסור להפריע לשחקנים ועליהם להיות ערניים מאוד ביחס לסביבתם.



יומן השופט

רוב האנשים היו מנהלים יומן בשלב כלשהו בחייהם בין אם כנער, בעבודה או במהלך תקופתם בלימוד השיפוט. יומן משרת מטרות רבות, החל מווידוי סודות אישיים לתייעוד פגישות עסקיות. כמה מאפיינים נפוצים של יומן הם:

- עוזר לנו לזכור ולהשיג נקודת מבט על חיינו.
- עוזר לנו להרהר בעצמנו.
- אינדיבידואלים ואישיים.

יומן השופט עושה את כל הדברים האלה במטרה לשפר את יעילות השיפוט. מבטיח כי ההחלטות מתועדות או נרשמות ומתורגמות לפעולה.

השופט צריך לרשום את אירועי הטורניר באותו יום של הטורניר – כאשר זה עדיין טרי. טיפים
לכתיבת יומן:

- שמרו על כתיבה פשוטה ולעניין.
- כתוב בצורת הערות והשתמש בתרשימים.
- תאר את התהליכים לפני החלטה כמה טוב או רע זה היה - היה ברור ומדויק ככל האפשר.
- אל תשכח לכתוב את מה שעשית טוב. אל תתמקד רק במה שצריך לשפר.
- הערכה דורשת הסבר. מדוע הביצועים היו טובים? מדוע צריך לשפר את זה?
מדוע גישה אחרת תהיה טובה יותר?
- סיעור מוחות כפתרון - אם הבעיה ברורה, אך לא הפתרון, רשמו את הרעיונות שלכם, אפילו המשונים ביותר, ותראה אם זה עוזר.



- נסה, שוב ושוב. אסטרטגיות יכולות להשתבש. השיפור יכול להיות איטי. שופטים לא צריכים לפחד לחזור על אותה התנהגות מספר פעמים.

ניהול עצמי

השופט הוא תפקיד מאתגר, שלעתים מתבצע בסביבה שעלולה להיות עוינת. השופטים צריכים להיות עם אופי חזק כדי להתמודד באופן חיובי עם הסביבה. חשוב שהשופטים יכירו את נקודות החוזק והחולשה שלהם בכדי לבצע ניהול עצמי יעיל.

השופטים צריכים לפתח פילוסופיה לקראת השיפוט שתואמת את מטרות הטורניר. שופטים צריכים להיות מודעים לכך שגישתם יכולה להשפיע על חוויית המשתתפים ועל הַנְאָה.

התייחסות לאנשים

אחד ההיבטים החשובים ביותר בתפקיד השופט הוא להתייחס היטב למשתתפים ולשופטים אחרים, במהלך ואחרי הטורניר.

האמרה של "התייחס לאנשים כמו שהיית רוצה שיתייחסו אליך" מהווה מודל מתאים להתייחסות לאחרים בספורט הפטאנק. סגנון ואופן השיפוט ישפיעו על הקשרים עם העוסקים בתחום.

יש להתייחס בכבוד לכל המשתתפים ולכל העוסקים בפטאנק, ובאמפתיה. השופט צריך להיות בעל גישה אחידה ללא קשר למין, גזע, נכות, דת או גיל.

כל שופט הופך ל"מראה" של מארגני הטורניר. לעתים קרובות אנשים שופטים את ארגון התחרות על פי האופן שבו השופט התנהג לפרט, ומכאן הצורך בגישה מקצועית ואחראית בהתמודדות עם שחקנים, מאמנים ואחרים המעורבים בטורניר.

ייצוג

חשוב ששופטים יציגו את עצמם באופן המציג את תפקידם באופן חיובי, מקצועי ומכבד, כולל מדים נקיים (כולל הנעלה) ומראה מסודר.

השופטים צריכים להיות לבושים כראוי לפני ואחרי הטורניר. לאנשים יש ציפיות גבוהות משופטים ומצפים מהם להציג את עצמם כאנשי מקצוע.

השופט צריך להיות דיין, להגיע לטורניר עם מספיק זמן להתכונן. זה עשוי לכלול בדיקת תלבושת הקבוצה, כדורים לפני המשחק, פני השטח של המגרשים, קווי חוץ לכדור וכו'. שופט שנראה ייצוגי, מגיעה עם הצהרה בפני השחקנים ואחרים לפני המשחק שהוא השופט.

מקצועיות

על כל השופטים מוטלת האחריות לקדם תדמית מקצועית וחיובית של השופט כפעילות אטרקטיבית לאנשים אחרים. אנשים יכולים לצפות ששופט יהיה אדם שהם יכולים לסמוך עליו שישלוט בטורניר.

ישנן מספר ציפיות מהשופטים. אלה הם:

אמין - ישר וחסר פניות.

אחראי - יושרה ולהתייחס לתפקיד ברצינות.

מוכן - מוכנים פיזית ונפשית למשימה.

מוכשר - מפתחים את כישוריהם למשימה.

חשוב כי השופטים ימלאו את הציפיות הללו כדי שיוכלו לזכות בכבוד של שחקנים, מאמנים ועמיתיהם השופטים.

התנהגות ונראות הם גורמים מכריעים. התנהגות השופט צריכה להיות אדיבה ומכבדת, כולל שימוש בשפה מתאימה.

השופטים צריכים להיות מכבדים כלפי כל חברי הקהילה; כלומר שחקנים, מאמנים, מנהלים וצופים.

חשוב לזכור כי הטורניר בו שופט השופט הוא הטורניר החשוב ביותר באותו יום למשתתפים בו.

הכנה גופנית

הדרישות הפיזיות של שופט ישתנו מטורניר לטורניר. רצוי לבצע כמה תרגילי חימום לפני טורניר, מכיוון שהשופט עשוי לעמוד לאורך כל היום עם מעט מאוד הפסקות.

אימוץ אורח חיים בריא יתרום לכך שכל השופטים יהיו במצב גופני הולם.



Examples of basic stretching exercise



הכנה נפשית

מה לגבי מה שקורה בראש השופט? יש הרבה דרישות נפשיות ופסיכולוגיות על השופטים שלא מקבלים הכרה כמו הדרישות הפיזיות. חלק מזה נובע מכך שהתכונות הללו נחשבות כמולדות ולא שניתן ללמדן.

השופטים אחראים לוודא שהם מוכנים נפשית לטורניר. הכנה זו צריכה לכלול:

- פיתוח תוכנית בסיסית לגבי הגישה שתנקוט לשיפוט הטורניר,
- מצב נפשי נוח לפני טורניר, מידה של חרדה אך לא חרדת יתר,
- לראות בטורניר הזדמנות ולא איום,
- פיתוח תודעה חיובית לפני הטורניר.

השופטים צריכים לפתח כמה כישורים נפשיים מרכזיים, כולל ריכוז ובקרת לחץ.

ריכוז

ריכוז קשור קשר הדוק למתח. ללא מידה מסוימת של מתח, יהיה קשה להתרכז. מתח יכול להביא לרמת מודעות מוגברת בגוף ויכול להגביר את יכולת הריכוז.

בקרת לחץ

יכולתו של שופט להתמודד עם לחץ יכולה להיות קשורה לעיתים קרובות עד כמה הוא יכול לשלוט ברמת התקדנה שלו. שליטה בחרדה במהלך משחק היא מה שמבדיל בין שופט טוב לשופט גדול.

חרדה עשויה להיות קשורה גם לפחד, או ליתר דיוק לגבי השופטים, לפחד מהחלטות שגויות אשר יובילו למצבים לא בטוחים. שופט שחווה חרדה לפני ובמהלך טורניר יכול לחוות רמת גירוי גבוהה ותחושות מתח וחשש.

משוב

שיפור ביצועי השיפוט היא המטרה של מרבית השופטים, ללא קשר לחוויה ולרמה בה הם עובדים. האופן שבו שופטים משפרים את ביצועיהם תלוי במספר גורמים, כולל:

- גישה למאמנים או שופטים מנוסים.

- קבלת משוב על הופעותיהם מצד שופטים ואחרים.

- קבלת תמיכה ועידוד לשיפור.

השופטים יקבלו מגוון של משובים על הופעותיהם, החל משחקנים, מפקחים, צופים, חברי המועדון ומארגני הטורניר. חלק ניכר מהמשוב, במיוחד ממי שאינו מקצועי, יהיה לא ספציפי; לדוגמה, 'עשית טוב היום' או 'פספסת קריאה שופט!'

כדי לשפר, השופט יצטרך להבין את התחומים שזקוקים לשיפור. מידע זה יכול להגיע משופטים אחרים, מנטור שהוא שופט, שופט בכיר או שופט מנוסה יותר.

חשוב שהשופט ישמע את המשוב הניתן ויגיב בצורה חיובית.

מה ששופט עושה עם המשוב הוא חיוני בכדי לסייע להם בשיפור ביצועיהם. משוב יכול לעורר מחשבה בנוגע למה שאפשר לעשות בטורניר הבא ואיך לשפר את הערות שניתנו במשוב.

בשיחה עם האדם המספק את המשוב, חשוב לבוא עם מספר אפשרויות פעולות (לא יותר מדל) ליישום בטורניר הבא.

משוב אישי

אסטרטגיה נוספת ששופטים עשויים לנקוט בה כדי לשפר את הביצועים היא משוב אישי. זהו תהליך בו השופט:

- סוקר פעולה ושוקל מה עבר טוב ומה לא.

- מזהה היבט של השיפוט שצריך לשנות.

- מפתח אסטרטגיה לשינוי.

- מיישם את האסטרטגיה לשינוי.

- סוקר את הפעולות הללו וחוזר על התהליך.



ניהול אנשים

ידע, מיומנויות וגישה.

לא כולם יאהבו אותך, ואתה לא שם כדי להיות חבר עם האנשים, אבל זה לא אומר שאתה לא יכול לרחוש פְּבֹד לאחרים.

תקשורת טובה עוזרת לשמור על זרימת המשחק ועוזרת לשחקנים, למאמנים ולמארגנים להבין מה קורה. התייחס לכולם באדיבות ובכבוד, אבל שמור מרחק.

היה קשוב לשאלות, תלונות וניסיונות לתקשר אתך וודא שאתה ברור ומתקשר איתם.

תקשורת אפקטיבית

השופטים נותנים את הטון לאופן התנהלות הטורניר, כולל התנהלות השחקנים ומה יתקבל או יהיה קביל מבחינת התנהגות השחקן.

מרכיב חשוב בנייהול אנשים הוא תקשורת. תקשורת טובה היא לא רק לדבר ולמסור מסרים ברורים. מדובר בתקשורת בין אישית בין שולח ההודעה וקולט ההודעה.

תקשורת יעילה חשובה משתי סיבות: ראשית, תקשורת היא תהליך שבו תכנון, ארגון, הובלה ושליטה מתבצעות בסביבה תחרותית. שנית, תקשורת היא הפעילות המקשרת בטורניר.



4 סוגים של תקשורת אפקטיבית

בכל טורניר יהיו שחקנים עם מגוון רחב של כישורי תקשורת, כולל שחקנים שאינם דוברי אנגלית או שחקנים עם מוגבלות.

שחקנים עם מוגבלות עשויים להשתמש באמצעי תקשורת חלופיים כגון שפת הסימנים. שחקנים אלה בדרך כלל מוצאים דרך לתקשר ביעילות; לדוגמה, שחקנים חירשים רבים יכולים לקרוא שפתיים, שמחים לקרוא הודעות בכתב או שיהיה להם מאמן שיכול לספק קשר בין השופט לשחקן.

השופטים צריכים להיות מודעים לכך שלעתים יכולים להיות גורמים תרבותיים המשפיעים על התקשורת. לדוגמה, קשר עין משתנה בין קבוצות שונות של אנשים אך בקהילות מסורתיות, להסתכל למישהו בעיניים, במיוחד לזקנים, נחשב לגס רוח ולא מכבד. זה אולי אומר שחלק מהשחקנים הצעירים אולי לא יסתכלו לשופט בעיניים. במקום לא לשים לב, הם עשויים פשוט להפגין כבוד לעמדת השופט.

שופטים היוודעים שהם הולכים לעבוד עם שחקנים על בסיס קבוע המשתמשים בשיטה מסוימת של תקשורת צריכים ללמוד את הביטויים ומילות המפתח של השפה.

מאמץ זה אמור להביא לסביבה טובה יותר עבור שחקנים, מאמנים ושופטים, זכרו:

• השכל הישר • התייחס לשחקנים כאל אנשים • באדיבות

עקרונות התקשורת שנדונו עד כה חלים על כל השחקנים ללא קשר לגיל, מיומנות או יכולת.

החלטות עם ביטחון

לעיתים קרובות נאמר שהדרך בה השופט "מוכר" את החלטתו הוא הדבר החשוב ביותר. שחקנים ומאמנים מחפשים שופטים שמתקשרים בצורה בטוחה ונחרצת.

זה משדר את יכולתו של האדם לשלוט בעצמו ובטורניר. הסגנון ההפוך משדר אי וודאות. תקשורת מילולית בטוחה והחלטית כוללת:

- קול ברור.
- מילים שנבחרו כראוי.
- עמידה יציבה.
- קשר עין.
- עוצמת קול מספקת להעברת המסר כדי שהשחקנים יוכלו לשמוע את החלטה.

הקשבה ותגובה

שחקנים או מאמנים ניגשים לשופט עם בעיה או שאילתה, זה מספק הזדמנות לעסוק בדיון לשמוע דעות ולחפש הבנה.

היכולת להקשיב ביעילות היא בעלת השפעה על איכות התקשורת ותוצאותיה. כאשר השופט מקשיב ביעילות, תהיה אפשרות להגיב כראוי.

לדוגמא, אם המסר הוא תחינה לעזרה, המטרה היא להיות מועיל כדי שהאדם יקשיב ויגיב בהתאם. אם המסר נועד לשכנע, המטרה היא שיקול דעת, כדי שהאדם יקשיב ויגיב בהתאם. ההערכה היא שאנשים לא מבינים את המשמעות או המטרה של מה שהם שומעים ביותר מ-70 אחוז מכל תקשורת. זה הגורם הגדול ביותר לתקשורת לא נכונה.



חסמים לתקשורת אפקטיבית

בעוד ששופטים צריכים להיות בעלי תקשורת טובה כדי להבטיח את ההתנהלות התקינה של הטורניר, יש מצבים בהם התקשורת עם אחרים ועבור אחרים מתגלה כקשה מאוד.

ישנם מספר חסמים לתקשורת אפקטיבית שניתן להיתקל בהם בכל ההקשרים, כולל סביבת השיפוט. חסמים אלה כוללים מצבים בהם לאנשים

- יש תפיסות שונות של מילים ופעולות,
- מסננים מידע ושומעים רק את מה שהם רוצים לשמוע,
- לא מגיבים לשאלות,
- מחפשים מטרות אישיות על ידי ניסיון "לקרוא את דעתו של האדם האחר",

• מאפשרים לרגשות לטשטש את המסר,

• שואלים שאלות מנוגדות,

• מניח את העמדה 'אני צודק' ולא פתוח לדעות אחרות.

חלק מהתגובות של השופטים תורמות לחוסר כבוד בקרב שחקנים, מאמנים ומארגנים. אם מגיבים בגישה 'אני הבוס', מופיעים חסמים שפוגעים במערכת יחסים בין השופטים ואחרים בטורניר פטאנק.

עימות - קונפליקט

הסביבה של השופט יכולה להיות מאתגרת, עוינת ותחרותית.

טורניר עם עימות כלשהו יכול להיות אתגר לשופט וותיק לא כל שכן לשופט חסר ניסיון. ברוב המצבים הספורטיביים, פוטנציאל העימות קיים.

שופט טוב מטפל באופן מקצועי וחיובי בהתנהגות מאיימת.

עימות מתרחש כאשר יש אינטראקציה עוינת בין שניים או יותר שחקנים, או חילוקי דעות.

לרוב מצבי העימות יש תכונות אלה:

• רמה גבוהה של רגשות,

• נקודות מבט שונות,

• איומים או מעשי אלימות.

עימות עשוי להתעורר במספר מצבים והם:

• אי הסכמה מצד שחקנים על עונש בגלל חוסר ידיעה את החוקים,

• החלטה של השופט הנתפסת כהטיה בעיני שחקנים או מאמנים,

• תסכול שמראים השחקנים כתוצאה מרמת הביצועים שלהם או מתוצאות הטורניר,

• אי הבנה של הוראות או פסיקה של שופט,

• פיתיון של היריב כדי להפר את הריכוז.

קיומו של עימות מאופיין באמצעות תקשורת:

מילולית - נימת קול, שפה תוקפנית, צעקות, שפה מאיימת.

לא מילולי - מחוות, הצבעת אצבע, מגע פיזי עם אדם אחר, התנהגות מאיימת.

ישנן מספר תוצאות של עימותים בסביבת הפטאנק והם:

• משחק משובש,

• סביבה לא בטוחה,

• מתח בין קבוצות.

מניעת עימותים

יש מקרים בהם עימות הוא בלתי נמנע; עם זאת, פיתוח אסטרטגיות למינימום עימותים הוא חיוני. הדברים הבאים עשויים לסייע לשופטים במניעת עימותים:

• מניעה תמיד טובה יותר מריפוי! אם יינקטו פעולות בשלב מוקדם של הטורניר, הסיכוי שיהיו עימותים פוחת.

- השחקנים יהיו מודעים לנוכחותך על ידי תגובה מיידית להפרת חוקים, במידת הצורך.
- הישאר אובייקטיבי, ללא קשר לידע המוקדם על שחקנים או קבוצות הקרובות אליך.
- להיות החלטי ונוקשה עם החלטות ותקשורת.
- תראה חד ותנהג חד - זה יזכה אותך לכבוד כשופט.
- אל תיקח ביקורת באופן אישי. זכור שמאמנים ושחקנים רואים את הטורניר מ- פרספקטיבה שונה לשופט.
- בתחילת הטורניר, יש לספק מבנה והדרכה אך גם להתחיל דיאלוג עם שחקנים.
- הכירו את יכולות השחקנים וניסיונם וזמנו נקודות מבט בונות מהשחקנים.
- דבר בצורה ברורה ואיתנה במצבי עימות. זה יצביע על אמון בניהול המצב.
- מעל לכל השאר, שמור על קור רוח.

פתרון לעימותים

פיתוח אסטרטגיות שיעזרו להתמודד עם עימותים בפטאנק הוא חיוני. השופט נקרא לעיתים קרובות לנהל מצבי עימות וניסיון לפתור אותם.

שופטים אינם יכולים להימנע מהתמודדות עם עימותים גם כאשר יש להם אסטרטגית מניעה.

1. היה מקצועי

דבר ברור והישאר רגוע במצבים סוערים. זה מפגין אמון בניהול ה-מָצָב. הימנע מוויכוח או דיון ואל תנסה להוסיף עם פסקי דין לא מוצדקים.

2. הישאר רגוע

אל תגיב יתר על המידה. הישאר רגוע ואמץ שפת גוף יציבה. השתמש בשפה אובייקטיבית וניטרלית.

3. טפל בבעיה, לא ברגשות

נסו לשים בצד את הרגשות של כל הצדדים. רגשות בהכרח מדליקים את המצב. על ידי התמודדות עם העובדות והראיות הקיימות, סביר יותר כי השופט יראה כהוגן ויקבל החלטה הולמת.

4. התמקדו באדם

אנשים אינם חפצים, והם לא אוהבים שמתייחסים אליהם ככאלה. פנה לשחקן בקשר עין והשתמש בשמם במידת האפשר. הכירו בכך שיש להם מה לומר ואל תפטרו אותם סתם.

5. היו הוגנים

הימנעו מכל משוא פנים כלפי הקבוצה או השחקן. הפגנת יושרה היא אחד הנכסים הגדולים ביותר של שופט.

6. היו בטוחים ופתוחים

אל תהיה הגנתי או תנסה להצדיק את מעשיך. הבהר את החלטתך במידת הצורך, על סמך העובדות והראיות שהוצגו.

7. היו איתנים

התמודד עם התנהגות בלתי מקובלת בתקיפות ובמהירות. הציבו גבולות בנימוס, מקצועי ואסרטיבי.

זכרו, 90 אחוז מהסכסוך מתרחש לא בגלל הנאמר אלא בגלל הטון בו הוא נאמר!

התמודדות עם התעללות

טורנירים בפטאנק מעוררים הרבה רגש ותשוקה בקרב המעורבים, כולל צופים.

שופט המפגין סגנון נעים, חיוך ואופן רגוע יוצר סביבה חיובית אשר יכולה להשפיע לטובה על שחקנים, מאמנים ורוב הצופים.

צופים ואחרים לעתים קרובות לא מסכימים עם החלטת השופט, ומדי פעם ההחלטות יעצבנו את הצופים ואחרים עד כדי כך שהם יכולים להיות עוינים כלפי השופט.

ניתן למזער מצב זה על ידי הגישה של השופט למצבים אלה.

חשוב כי השופט לא התעסק עם הצופים, אי יצירת קשר עין או תגובה מילולית, מכיוון שתגובה יכולה לעורר עוד את הצופה הנפגע.

• על השופטים להתעלם מההערות כמיטב יכולתם על ידי חסימתן.

• ניתן להשיג את חסימת ההערות על ידי התמקדות בהיבטים מרכזיים של השיפוט כגון מיקום, ציוד וטכניקת מדידה מתאימה.

• באופן כללי, ההערות אינן מיועדות באופן אישי; הם אינדיקציות לא רציונליות, התנהגות רגשית המוצגת על ידי השחקנים / צופים.

• אי התעלמות מההערות עלולה להוביל להורדת הריכוז והמיקוד של השופט, שלעיתים קרובות יובילו לשגיאות בשיפוט.

• השופטים צריכים להישאר רגועים. להתמקד בנקודות חשובות במהלך הטורניר.

• שופטים לא צריכים להגיב להתעללות בשחקן / צופים, למרות שהם רוצים! חיפוש תשומת הלב של השופט והסחת דעתם היא אחת המטרות של הערה פוגענית.

"כלים" הכרחיים של השופט!

• יושרה

שופט לא יכול להיות מוטה בשיפוט. התפקיד הוא לנהל משחק ללא קשר לאיזה שחקנים, מאמנים, או צופים. שמור על דעותיך בפרטיות - אל תדבר על שחקנים או קבוצות שאתה עשוי לראות שוב בעתיד ואל תגיע לעמדות שבהן ניגודי אינטרסים עלולים בסופו של דבר להיות בניגוד לערכים שלך בעבודה. פטאנק יכול להיות התשוקה שלך, אבל שיפוט הוא התפקיד שלך - שמור על השניים נפרדים, וכולם יעריכו את זה.

• שכל ישר

ההיגיון הבריא נהיה קל יותר עם הניסיון. אתה צריך לדעת את החוקים, אבל כל משחק שונה, וכאשר נוצרת סיטואציה, עליך לדעת כיצד להתמודד איתה. הידע שלך את החוקים בשילוב עם החוויות שלך בשטח הופך לשילוב מעולה בכל מה שקשור לקבלת החלטות בטורניר וחשיבה על דרכים לשפר את השיפוט שלך.

• ביטחון

ביטחון הוא ההרגשה שלך, מה שאתה מקרין לכל הסובבים אותך. תראה בטוח בשפת הגוף שלך ושמח להיות בטורניר ואנשים אחרים יראו וכבדו את זה. אתה הולך לקבל החלטות שמשפיעות

על משחקים, וזה יכול להיות מורט עצבים, אבל הטריק הוא לא לתת לעצבים שלך, בעבר או בהווה, להשפיע על האמונה שלך בעצמך ובתפקיד שלך. שמור על גישה חיובית, היה תקיף אבל מכבד, וקבל את החלטות שלך ברגע שאפשר להשיג את התמונה המלאה להראות שאתה יודע מה אתה עושה.

• עקביות

שחקנים, מאמנים וצופים אוהבים לדעת למה לצפות, אז תהיו אמינים ועקביים בהחלטות. ודא שהפרשנויות והחלטות שלך הגיוניות בכל מצב שאתה נמצא בו וכי תהליך קבלת החלטות שלך הוא יציב ככל האפשר. מצב נפשי יציב עוזר כאשר אתה מתמודד במצב עויין מהסביבה.

• שלוה

הצלחה של שופט בטורניר היא להישאר רגוע כאשר אנשים אחרים לא. אתה צריך להיות מסוגל לשמור על עמדה יציבה במצבים של לחץ כדי להימנע מוויכוח לא טוב עם הצופים. התמקד בלהיות "במצב נפשי יציב" בזמן שאתם בטורניר, ולהשאיר את התגובות של אנשים אחרים מחוץ לזה. שמור על החלטותיך אובייקטיביות וחפות מהפחד מפני להרגיז מישהו, ואל תאבד שליטה על הרגשות שלך.



הסבר לחוקים

סעיף 2 - בדיקת כדורים

פטאנק משוחק עם כדורים שאושרו על ידי FIPJP והם חייבים להיות:

1. עשויות מתכת.

2. קוטר שבין 7.05 ס"מ (מינימום) ל 8 ס"מ (מקסימום).

3. משקל שבין 650 גרם (מינימום) ל-800 גרם (מקסימום).

בתחרויות לשחקנים שגילם 11 שנים או פחות, הם רשאים להשתמש בכדורים שמשקלם 600 גרם וקוטרם 65 מ"מ בתנאי שהם מיוצרים תחת אחת התוויות המאושרות.

הסימן המסחרי של היצרן והמשקל חייבים להיות חרוטים על הכדורים ועליהם להיות תמיד קריאים.

שמות פרטיים ושמות משפחה (או ראשי תיבות) של השחקן יכולים להיות חרוטים עליהם, כמו גם סמלי לוגו, ראשי תיבות, ראשי תיבות או פרט דומה, בהתאם למפרטים הנוגעים לייצור הכדורים.

יש לבדוק כדורים בכל טורניר:

• על ידי השופט מיוזמתו או,

• על ידי השופט, בהתאם לבקשת שחקן או,

• שחקן בתחרות אך תמיד בנוכחות השופט.

אם אינך יכול לראות בבירור את הסימן המסחרי ו / או המשקל החקוק בכדור (ים), הם אינם תקפים.

השופט צריך לבדוק את כדורי השחקנים כדי לוודא שסימני הייצור ברורים ושהכדור לא טופל - סימן ברור יהיה משקל הכדורים גבוה יותר ממה שהם צריכים להיות.

מה שמאפשר תקפות בנוגע לייצור הכדור ומשקלו, שאינם גדולים מ-5 גרם ולא פחות מ-15 גרם ממשקלם המסומן, כל כדור או סט של כדורים במשקל של יותר מ-5 גרם מהערך הנקוב צריך לבדוק בזהירות רבה.

נוהל בדיקת הכדורים

כאשר היוזמה נעשית על ידי השופט:

השופט מודיע לשחקן או לשחקנים כי הכדורים שלהם נבדקים.

השופט עוצר את המשחק, אוסף את הכדורים של השחקן או הקבוצה המדוברת ומבצע את הבדיקה בנוכחות השחקן או השחקנים להם שייכים הכדורים.

במהלך הבדיקה, השחקנים האחרים ממתנינים בקצה המגרש, אסור להם לעזוב את המגרש.

כאשר הבקשה מגיעה משחקן או קבוצה:

השופט מודיע לשתי הקבוצות על סעיף 2 בחוקים ואז מפסיק את המשחק.

השופט אוסף את הכדורים של השחקן או הקבוצה המדוברת ומבצע את הבדיקה בנוכחות השחקן, או שחקנים, להם שייכים הכדורים ובנוכחות שחקן הקבוצה שהגישה את התלונה.

במהלך הבדיקה, השחקנים האחרים ממתנינים בקצה המגרש, אסור להם לעזוב את המגרש.

כאשר הבקשה מגיעה משופט או חבר השופטים:

השופט וחבר השופטים ממתנינים להשלמת המשחקון הראשון (חוק), ואז השופט, בנוכחות חבר השופטים, מודיע לשתי הקבוצות כי תבוצע בדיקה של הכדורים.

אם מדובר בתחרות בה אין ראש משלחת או מאמן, הבדיקה צריכה להתבצע בנוכחות שחקן אחד מכל קבוצה.

אם מדובר בתחרות בה יש ראש משלחת או מאמן, הבדיקה מתבצעת בנוכחותם. לתעד ב-טופס "בדיקת כדורים":

1. מספר סידורי של הכדור

2. משקלו וקוטרו

3. סימן היצרן
4. תאריך, שעה ומקום הבדיקה.
5. שם ומספר הרישיון של השחקן שאליו שייכות הכדורים.

אם הבקשה / תלונה הגיעו משחקן מוסיפים בטופס:

6. שם השחקן, מספר הרישיון וכתובתו.

במקרה בו הכדורים נפתחו ונמצאו בסדר, השחקן שהגיש את התלונה יצטרך להחזיר סט של כדורים זהה לזה שנבדק.

5 דרכים לבדוק כדורים

1. הכדורים נשקלים בעזרת המאזניים המתאימים - מאזניים ביתיים יעשו לאחר ביצוע בדיקה לגבי הדיוק שלהם.
2. הכדורים מונחים על צלחת הנקראת Boulhonnête.
3. נבדק חוזק הכדור.
4. הכדורים נבדקים באמצעות רדיולוגיה - לבדוק אם הם מלאים בגז כבד.
5. הכדורים נפתחים לבדיקת כספית וצמר גפן.

מאזניים דיגיטליים

משמש לבדיקת משקל הכדורים וכחלק מהבדיקה לבדוק עם שינו אותו - הוספת משקל.

יש לכייל את המאזניים בעזרת בדיקה של כדור טוב.

המשקל המסומן על כדור החשוד נרשם לפני שנבדק.

בכל מקרה מומלץ לצלם את משקל הבדיקה, ואת הכדור הנבדק.



צלחת הבדיקה Boulhonnête

משמשת לבדיקה אם הכדורים שונו, לדוגמא מילוי כספית אשר עלולה לגרום לחוסר איזון בכדור.

צלחת הבדיקה מונחת על משטח יציב ומפולס באמצעות שלושה ברגי אגודל.

ראשית, נבדק כדור מאושר.

הכדור ממוקם בקצה (ראה תמונה) ומשוחרר להתגלגל באופן טבעי על פני השטח של צלחת הבדיקה.

במקביל מתחיל שעון עצר לתזמן כמה זמן לוקח לכדור להפסיק להתגלגל והזמן נרשם.

משתמשים בתהליך זה לבדיקת הכדור הנבדק במקרה זה הבדיקה מתבצעת 3 פעמים כדי לתת זמן ממוצע.



| כדורים | מאשר | משומש | חשוד |
|--------------|----------|-------------|-----------------|
| מתייצב | 20 שניות | 18-20 שניות | פחות מ 18 שניות |
| חלק או סטייה | 50 שניות | 30-50 שניות | פחות מ 30 שניות |

הבקרה לשימוש ב-"boulehonnête"

הזמנים הכלולים בטבלה זו ניתנים כמדריך ואסור להחיל אותם על כדורים שמעולם לא נעשה בהם שימוש.

מכשיר המאזן



משמש לבדיקת חוזק הכדורים. "המאזן" מונח על משטח יציב / מישורי וזווית סל הכדורים מוגדרת פנימה ביחס לחוזק הכדורים.

הכדורים ממוקמים בשני הסלים, הכדור מונחת בזווית השחרור, הוא מתנגש בכדור השני שדוחף את הסמן כדי לקבוע את תוקף הכדורים.

כמו בכל הבדיקות, מומלץ לבדוק כדור שידוע שהוא מאושר ולחזור על הבדיקות פעמיים או שלוש על הכדור החשוד.

צביעת כדורים



לעתים קרובות שואלים אותי שחקנים אם זה בסדר לסמן את הכדורים שלהם בעט או צבע, כדי שיוכלו להבחין ביניהם בקלות משחקנים אחרים במגרש. כמובן שהתשובה חיובית, מקובל לחלוטין לסמן כדורים בצורה זו.

אולי השיטה הטובה יותר לסמן אותם היא להחיל צבע מתכת או סמן קבוע בחריטה או צבע על הפסים של הכדור מכיוון שהדבר יעניק הגנה מסוימת לצבע המאפשרת להישאר על הכדורים במשך זמן ארוך יותר.

סעיף 3 - קושונה תקף

קושנה עשויה עץ, או מחומר סינטטי הנושא את סימן היצרן לאחר שהשיג את אישור FIPJP בהתאם למפרט המדויק הנוגע לתקנים הנדרשים.

• הקוטר חייב להיות 30 מ"מ (+ או - 1 מ"מ).

• משקל חייב להיות בין 10 ל- 18 גרם.

קושונה צבוע מורשה, אך בשום זמן אסור, שיהיה ניתן להרים עם מגנט.

קושונה מחומר סינתטי המורשה בעת כתיבת שורות אלה:

• קושונה שחור עם סימון OBUT

• קושונה המיוצר בצבעים שונים עם סימון OBUT.

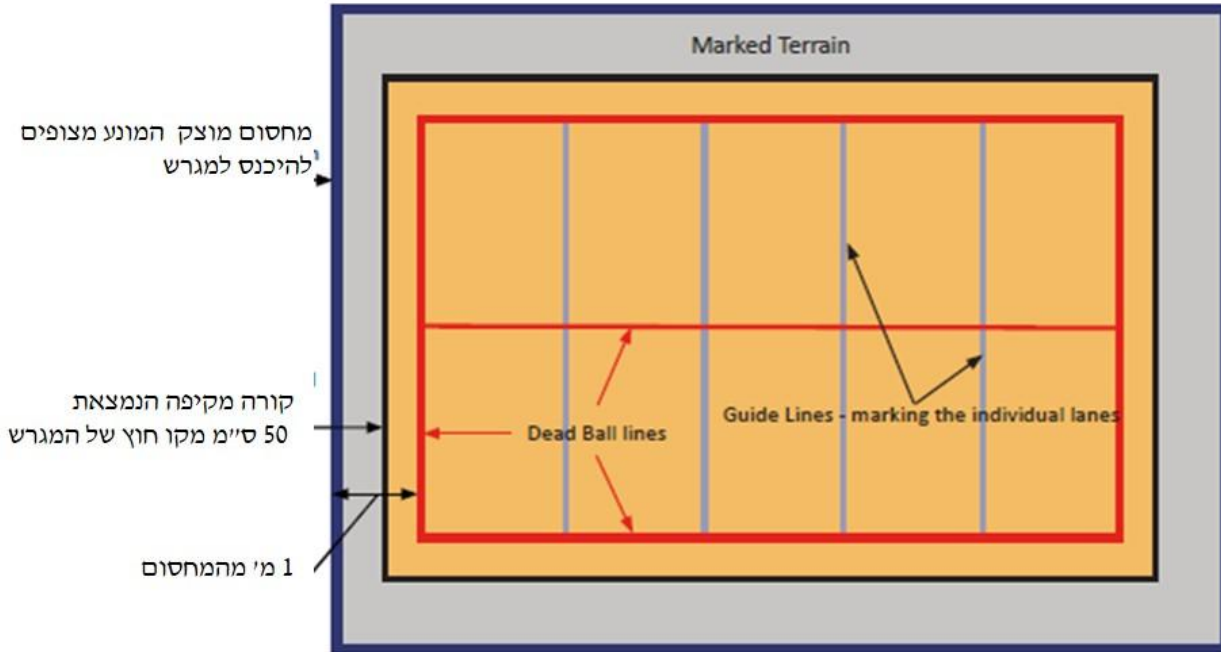
• קושונה עם סימון VMS.

חשוב לא לשכוח שכדי שיהיה תקף כל קושונה חייב לשקול בין 10 ל- 18 גרם, מה שעלול לשלול רבים מהקושונה הסינתטי משימוש בתחרות.

סעיף 5 - סימון מגרש



סימון קו המגרש, חייבים להיות לפחות 4*15 מטר לאליפות המדינה ותחרויות בינלאומיות. בתחרויות אחרות הפדרציה רשאית להתיר ממדים אחרים, בכפוף לכך שהם לא יהיו מתחת ל 3*12 מטר.



קווי השטח המגדירים את המסלולים בו נמצא מעגל הזריקה והקושנה



אם יש מחסומים, הם חייבים להיות לפחות 1 מטר מגבול מסלול המשחק, מחסומים הם בדרך כלל הגדר או הקיר המקיפים את אזור המשחק כדי למנוע מהצופים להיכנס לאזור.

סעיף 6 - התחלת משחק וכללים לגבי המעגל

כל אחד מחברי הקבוצה הזוכה בהגרלה בוחר את נקודת ההתחלה, מציב או מצוייר את המעגל על הקרקע בגודל שרגליו של כל שחקן יכולות להתאים לחלוטין בתוכו. עם זאת, מעגל מצוייר לא יכול להיות פחות מקוטר של 35 ס"מ או יותר מ 50 ס"מ.

כאשר משתמשים במעגל טרומי, עליו להיות נוקשה וקוטרו הפנימי 50 ס"מ (+ או - 2 מ"מ).

מעגלים מתקפלים מותרים אך בתנאי שהם נוקשים ומדגם שאושר על ידי FIPJP.

יש לסמן את המיקום של המעגל.

רק עיגולים מתקפלים הנושאים מאושרים על ידי FIPJP



המעגל חייב להיות מצוייר (או ממוקם) יותר ממטר אחד מכל מכשול

לפחות 1.5 מ' ממעגל זריקה או קושונה נוסף הנמצאים בשימוש.



The players' feet must be entirely on the inside of the circle and not encroach on its perimeter...

... and both feet must remain on the ground, in the circle until the throw

... ושתי הרגליים חייבות להישאר על קרקע, בתוך המעגל עד שנזרק הכדור ונגע בקרקע.

As an exception, those disabled in the lower limbs are permitted to place only one foot inside the

כחריג, הנכים בגפיים התחתונות מותר להם להניח רק רגל אחת בתוך מעגל, אך אסור שהרגל השנייה תהיה לפניו.

at least one wheel (that on the side of

לשחקנים הזורקים מכיסא גלגלים, גלגל אחד לפחות (זה בצד של זרוע הזריקה) חייבת להיות בתוך מעגל.

In themselves in such a way as to change the line

במקרים כאלה אסור לשחקן למקם את עצמו באופן שישנה את הקו של משחק.



סעיף 7 - הצבת או סימון המעגל

מעגל הזריקה ממוקם או מסומן סביב מיקום הקושונה מהמשחקון הק לצאת מההיקף שלו רגלי השחקנים חייבות להיות בתוך המעגל ולא

לכלל זה ישנם שלושה יוצאים מן הכלל, 1. המעגל יהיה פחות מ- 1 מטו 2. המעגל יהיה פחות מ- 1.5 מ' ממעגל אחר או קושונה הנמצא בשימוש, 3. לא ניתן לזרוק את הקושונה לכל מרחקי הזריקה.

במקרים רבים המקרה השלישי השחקנים מפרשים לא נכון, מתוך אמונה ש"כל המרחקים תקפים" לזריקת הקושונה, 6 - 10 מ'. עם זאת, במקרה של זריקת הקושונה "כל מרחקי הזריקה" הם;

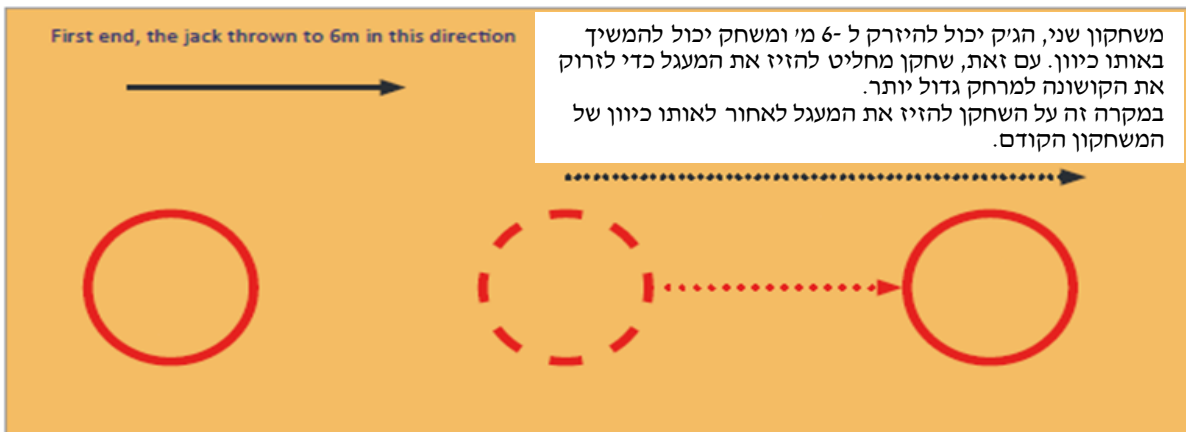
• 50 ס"מ ממכשול,

• 50 ס"מ מקו הסיום של המגרש (קו כדור חוץ),

• 1.5 מ' מקושונה או מעגל אחר בשימוש, וכן

• בין מרחקי המינימום / מקסימום המותרים מהמעגל.

בהנחה שתוכל למקם את המעגל 1 מ' ממכשול ו 1.5 מ' ממעגל או קושונה אחר בשימוש, אתה בלבד צריך לוודא שאתה יכול לזרוק את הקושונה למצב תקף - זה יהיה 50 ס"מ ממכשול, מהסוף של המגרש (קו כדור חוץ) ובין 6 מ' (מינימום) ל- 10 מ' (מקסימום) מהמעגל - ואל תשכח, יש תמיד לסמן את מיקום הקושונה!



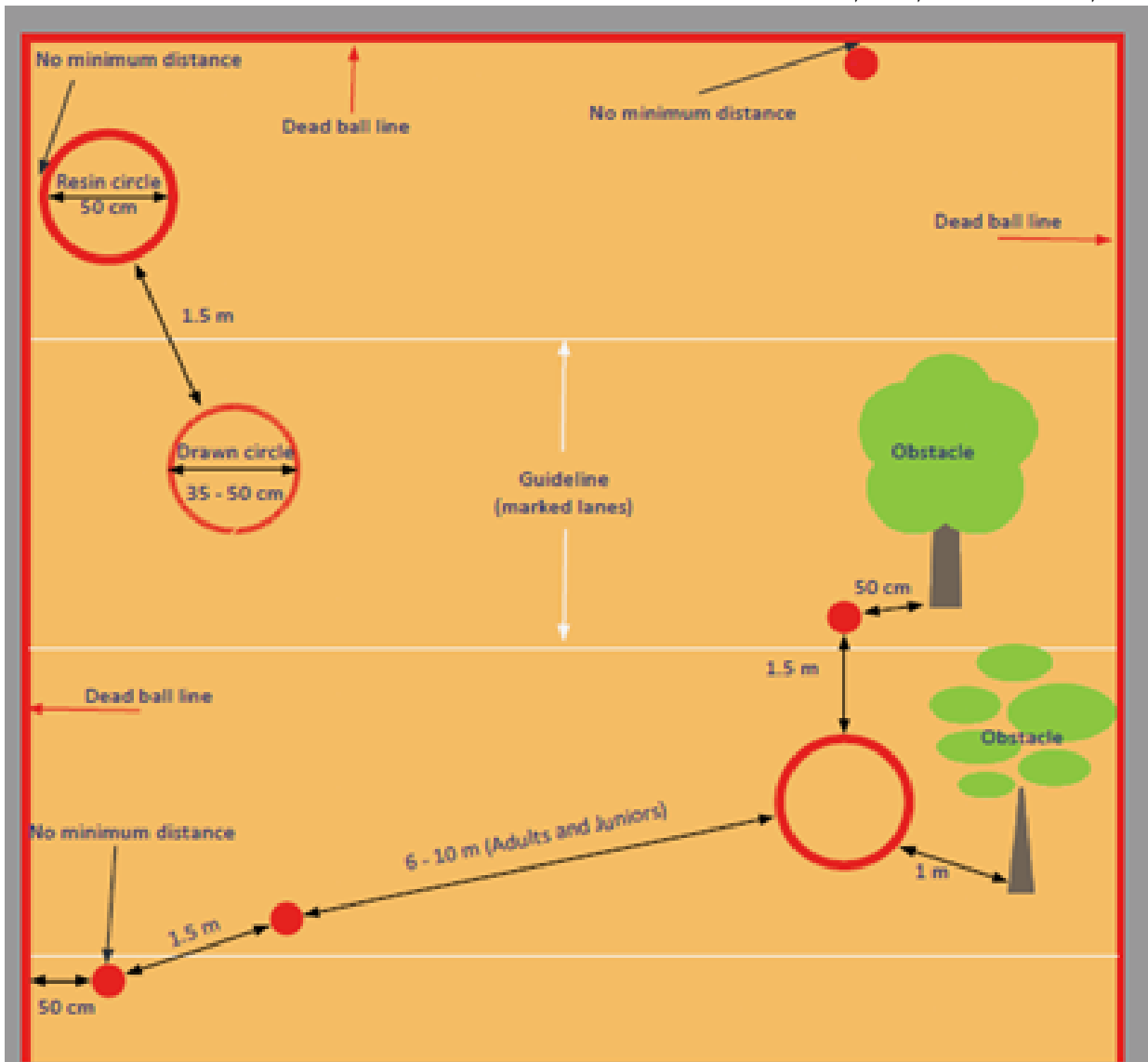
בדוגמה זו המשחקון הראשון הקושונה נזרק למרחק קצר (6 מ') המאפשר לקבוצה שזכתה בסיום המשחקון לזרוק פעם נוספת את הקושונה למרחק קצר, או להזיז את המעגל בקו אחד עם קו המשחק אחרת.

אין צורך להיות מסוגל לזרוק ל- 10 מ', אלא אם אתה רוצה להזיז את המעגל כדי לאפשר מרחק זריקה של הקושונה ארוך יותר, אתה יכול לעשות את זה אבל רק אם אתה לא יכול לזרוק את הקושונה למרחק של 10 מטר בשום כיוון.

הגדרת מכשול

מכשול, כל חפץ נייד או בלתי-נייד, עץ, קיר, קורה, (מסגרת לעצור כדורים) גבוה יותר מ- 25 ס"מ, זו רשימה בלתי מוגבלת ... ככלל, שחקן שמתכווץ או עומד במעגל חייב להיות מסוגל להניף את היד לאחור מבלי לגעת בשום דבר. אם הם לא יכולים, הפריט המונע פעולה זו נחשב למכשול ויש להציב את המעגל במרחק מטר ממנו.

מרחקים למעגל הזריקה ולקושונה



יש לסמן את המעגל לפני זריקת הקושונה ויש לסמן את הקושונה בהתחלה, ואחרי כל פעם שהוא הוזז.

עונשים על אי סימון המעגל והקושונה

- אי סימון המעגל - אזהרה (כרטיס צהוב) לשחקן שזרק את הקושונה.
 - אי סימון הקושונה - אזהרה (כרטיס צהוב) לשחקן שזרק או הניח את הקושונה.
- עונשים על אי הצבת הקושונה במצב תקף

• אזהרה (כרטיס צהוב) לשחקן שהניח את הקושונה.

חזרה על העבירה, בשני המקרים הללו, הקבוצה עשויה לקבל אזהרה בתוספת השחקן שקיבל את האזהרה הקודמת, יכול להיות שהשחקן עם שני צהובים ייפסל לו כדור (כרטיס כתום).

כל שחקן שנפסל על ידי לקיחת כדור (כרטיס כתום) ייפסל בהמשך המשחק בעבירה נוספת (כרטיס אדום).

סעיף 9 – קושונה פסול

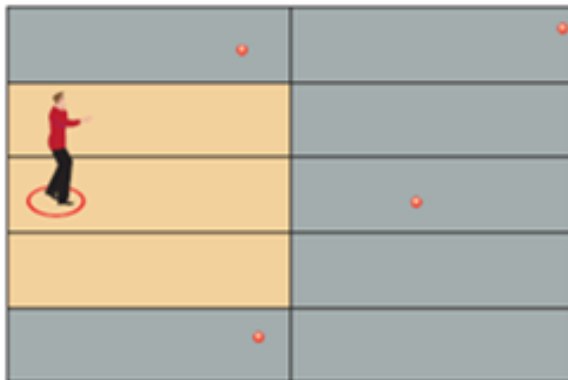
הקושונה פסול בשבעה מקרים והם:

1. כאשר הקושונה יצא מתחום גבול המגרש, גם אם הוא חוזר למשחק.
אל תשכח, הקושונה נחשב פסול רק לאחר שעבר לחלוטין את גבול המגרש או את קו כדור חוץ. שלולית נחשבת מחוץ לתחום המגרש לכן קושונה צף בחופשיות בתוכה נחשב שהוא מחוץ למגרש.
2. כאשר, בשטח המגרש, הקושונה אינו נראה מהמעגל.



קושונה שאתה לא רואה רק בגלל שהוא מאחורי כדור, תקף. אם כדור צמוד לקושונה ונראה כי הקושונה שקע בתוך החומר, השופט מורשה להסיר זמנית את הכדור כדי להצהיר האם הקושונה גלוי.

3. כאשר הקושונה נזרק ליותר מ-20 מטר (לנוער או בוגרים) או 15 מטר (לקאדט) או פחות מ-3 מטרים ממעגל הזריקה.



קושונה שנזרק לאזור
"האפור", נחשב פסול

4. כאשר בשטחי המשחק המסומנים, הקושונה חצה יותר ממגרש אחד, וכאשר הוא חצה את קו המגרש.

5. כאשר לא ניתן למצוא את הקושונה שנזרק, זמן החיפוש מוגבל ל- 5 דקות.
6. כאשר אזור מחוץ למגרש נמצא בין הקושונה למעגל הזריקה.
7. כאשר, במשחקים מוגבלים בזמן, הקושונה יוצא את גבולות המגרש.



סעיף 10 - למחוץ מכשול

חל איסור מוחלט על שחקנים ללחוץ, לעקור או למחוץ כל מכשול באיזור המשחק. עם זאת, השחקן העומד לזרוק את הקושונה מורשה לבדוק את נקודת הנחיתה עם אחד הכדורים שלו על ידי הקשה על הקרקע לא יותר משלוש פעמים. יתר על כן, השחקן שעומד לשחק, או אחד מחברי הקבוצה, יכולים למלא חור שנעשה על ידי כדור ששושחק בעבר.

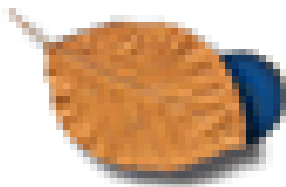


מעולם לא הותר, לטאטא או לגרור כף רגל על פני האדמה כדי ליישר את השטח או למלא חור, וגם לא דחיסה של הקרקע מול כדור המטרה.

הסימן או החור שנוצר על ידי כדור הם קטנים יחסית, אולי בקוטר 2-3 ס"מ, לפעמים גדולים יותר על חצץ רופף. אתה יכול למלא את הסימן הזה, אבל אתה לא יכול להחליק שטח גדול בהרבה מול הכדור או, לצורך העניין, בכל מקום אחר במגרש.

סעיף 12 – קושונה מוסתר

אם, במהלך משחקון, הקושונה מוסתר באופן בלתי צפוי על ידי עלה או פיסת נייר, הסר חפץ זה. אם הקושונה נע מתחת לערימת עלים והופך לבלתי נראה, הוא נחשב פסול.



Remember, when it is something that is from nature, the referee that takes the call, remove it.

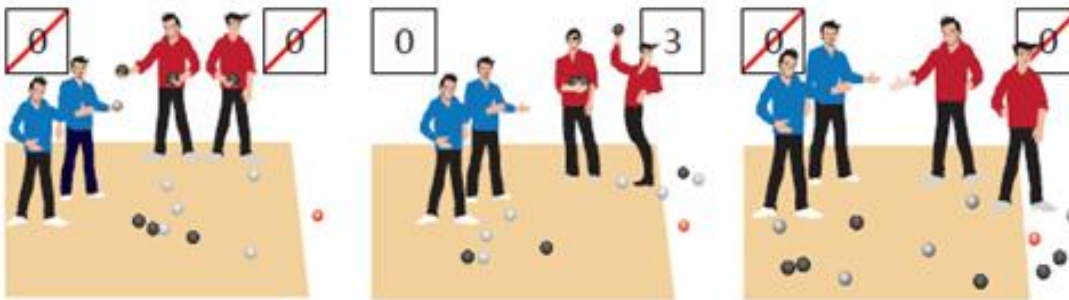
כאשר הקושונה אינו נראה ממעגל הזריקה, כתוצאה מכך שהוא זז, או שהוא הוזז מאחורי עץ, הוא נחשב פסול, סעיף 14.

זכרו, כאשר משהו מבחוץ נכנס לשטח ומסתיר את הקושונה, הסר אותו.

סעיף 14 - אם הקושונה יצא מחוץ לגבולות המגרש

אם בסיום משחקון הקושונה יצא מגבולות המגרש, יכול להיות אחד משלושה מקרים :

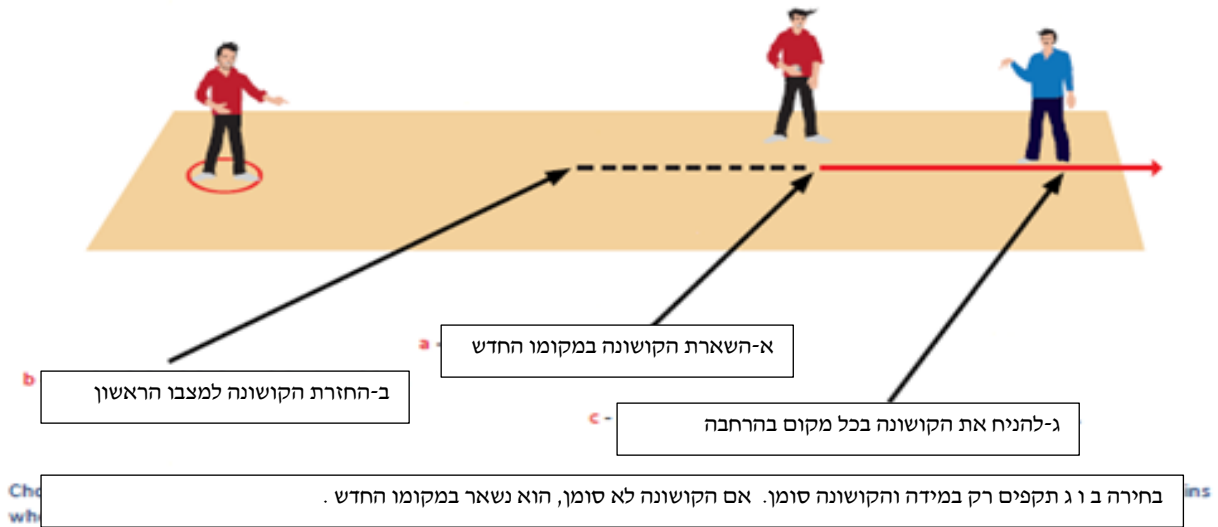
1. לשתי הקבוצות יש כדורים לשחק, המשחקון מבוטל והקושונה נזרק על ידי הקבוצה שזכתה בנקודות במשחקון הקודם או מי שזכה בזריקה.
2. רק לקבוצה אחת נותרו כדורים לשחק, קבוצה זו צוברת נקודות כמספר הכדורים שנותרו לשחק.
3. לשתי הקבוצות אין יותר כדורים ביד, המשחקון מבוטל והקושונה נזרק על ידי הקבוצה שזכתה בנקודות במשחקון הקודם או מי שזכה בזריקה.



סעיף 15 – קושונה נעצר או סטה

- אם הקושונה, לאחר שנפגע, נעצר או סטה על ידי צופה או על ידי השופט, הוא נשאר במצב זה.
אם הקושונה, לאחר שנפגע, נעצר או סטה על ידי שחקן בשטח המשחק, ליריבו יש בחירה של:
א. להשאיר את הקושונה במקומו החדש,

ב. להחזיר אותו למקומו המקורי,



ג. הצבתו בכל מקום על שטח ההרחבה הקו העובר ממקומו המקורי למקום בו הוא נמצא, עד למרחק מרבי של 20 מטר מהמעגל (15 מטר לשחקנים הצעירים) ו- כזה שהוא יהיה נראה לעין,

סעיף 20 – עצירת כדורים

Stopped Boules - Article 20



כל כדור משוחק שנעצר או סטה בטעות על ידי צופה או שופט, יישאר במקומו.



Any boule played that is stopped or deviated accidentally by a player to whose team it belongs, is dead.

כל כדור משוחק שנעצר או סטה בטעות על ידי שחקן של קבוצתו נפסל



Any boule played that is stopped or deviated accidentally by an opponent, can, according to the wishes of the

כל כדור משוחק שנעצר או סטה בטעות על ידי שחקן מהקבוצה היריבה, יכול לפי רצון השחקן שזרק את הכדור, לזרוק אותו שוב או להשאיר אותו במקומו.



כאשר כדור בכניסה או בצליפה נעצר או סטה בטעות על ידי שחקן, השחקן היריב רשאי:

1. להשאיר אותו במקום בו עצר;

2. להניח אותו על שטח המגרש שמתחיל ממקומו המקורי לפני הפגיעה, אבל רק על האזור בו מותר לשחק ורק בתנאי שהוא סומן.

שחקן עצר בכוונה כדור בתנועה הוא נפסל מיד, יחד עם קבוצתו, עבור המשחק המתנהל

סעיף 22 – כדורים

אם כדור ניחן זז על ידי הרוח או שיפוע הקרקע, הוא מוחזר למקומו, בתנאי שהוא סומן.

כנייל לגבי כל כדור שהוזז בטעות על ידי שחקן, שופט, צופה, חיה או כל חפץ נע. כדי להימנע מעימותים, על השחקנים לסמן את הכדורים.

לא תתקבל קובלנה בגין כדור לא מסומן, והשופט ייתן החלטה רק לפי מיקום הכדורים בשטח המגרש.

עם זאת, אם כדור זז על ידי כדור ששחקן באותו משחק הוא נשאר במקומו החדש.



סעיף 35 - עונשים

על אי שמירה על החוקים במהלך המשחק, השחקנים יקבלו את העונשים הבאים:

אזהרה; אשר סומן באופן רשמי על ידי שופט המציג כרטיס צהוב לשחקן האשם. בגין חריגה ממגבלת הזמן, תוטל אזהרה (כרטיס צהוב) על כל שחקני הקבוצה.

אם אחד משחקני הקבוצה כבר קיבל כרטיס צהוב, הקבוצה תיענש על ידי פסילה של כדור שעומד להיזרק או שכבר ניזרק.



פסילת כדור שניזרק או עומד להיזרק; אשר סומן באופן רשמי על ידי שופט המציג כרטיס כתום לשחקן האשם.

הפתרון איזה כדור לפסול, כדור "ניזרק" אם הרמת את הכרטיס לאחר שהכדור נזרק, או "עומד להיזרק" אם הרמת את הכרטיס לפני שהכדור נזרק.



הרחקת השחקן מהמשחק, אשר סומן באופן רשמי על ידי שופט המציג כרטיס אדום לשחקן האשם.

פסילת הקבוצה האחראית, או במקרה של שותפות שתי הקבוצות.

כל אחד מאלה עשוי להיות מסומן על ידי השופט המציג כרטיס אדום בפני הקבוצה האשמה.



זכרו - האזהרה היא סנקציה והיא ניתנת רק לאחר הפרת החוקים. מסירת מידע לשחקנים או בקשה שהם צריכים לכבד את החוקים בתחילת התחרות או המשחק אינם נחשבים כאזהרה.

הסמכת שופטים

מבחן

המבחן להסמכת שופטים חדשים מורכב משני חלקים – חלק אחד עוסק בחוקים לספורט הפטאנק והחלק השני נושאים הקשורים למדידה.

מומלץ להכין שניים או שלושה העתקים לבחינה בכתב שיאפשר לבחור אחד מהם על פי שיקול דעתם של ועדת השופטים (ראה להלן פירוט הקריטריונים בהם יש להשתמש בעת קביעת חלק זה של הבדיקה).

קריטריונים המשמשים לקביעת הבחינה

1. החלק של הבחינה העוסק בחוקים של ספורט הפטאנק יורכב בדרך כלל מ-18 עד 25 שאלות סטנדרטיות המכסות נושאים מכל סעיפי החוקים עבור ספורט הפטאנק.
2. הבחינה תהיה אישית. ותתבצע באותו זמן של החלק השני נהלי מדידה.
3. הבחינה תכלול בחינה מילולית הנערכת בנוכחות שני בוחנים.
4. הבחינה תכלול מצבים שעלולים להתרחש במהלך המשחק, אך לא תכסה היבטים מנהליים של הספורט.
5. הבחינה לא תכלול שום שאלה בנוגע לתקנות מקומיות (כללי תחרות).
6. הבחינה לא תכלול שאלה בנושאים שעשויים להיות במהלך החלק השני של נהלי מדידה.
7. ציון עובר לבחינה יקבע על ידי צוות השופטים ויציין את הסטנדרט לרמת ציון נדרשת.

קריטריונים המשמשים לציון הבדיקה

רצוי שהניקוד לכל חלק בחינה יתבסס על הניקוד המיושם בבחינת השופטים האירופית:

- הידע של המועמד על החוקים, אשר בסופו של דבר מוערכים על ידי התשובות שהם נותנים בבחינה בכתב.
- תשובות המועמד הניתנות בלחץ במהלך הבחינה המילולית.
- ביצועי המועמד במהלך הבחינה המעשית.

מספר הנקודות הכולל שהושג משמש לחישוב אחוז הציון הקובע אם מועמד עבר או נכשל וניתן להשתמש בו גם לקביעת ציון המועמד המצליח.

תכנית מתן הציונים הנהוגה מספקת תשובות לכל שאלה בבחינה, זה מבטיח עבודה מדויקת של הבוחנים.

הציונים הניתנים נבדקים בקפדנות כדי לוודא שהם נשארים עקביים, הוגנים ובתקן הנדרש.

כחלק מתהליך הבדיקה מספר דוגמאות אקראיות מהבחינה בכתב מועברות לאדם שלישי (עצמאי) שיבדוק להבטיח שהבחינה מיישמת בצורה תקינה את מתן הציונים לשאלות.

הבחינה צריכה להתבצע על ידי שופט בכיר מוסמך, שמונה על ידי צוות השופטים הלאומי.

סיכום

רוב האנשים יחשבו שמדידה היא החלק העיקרי בתפקיד השופט וזה בהחלט חלק חשוב. כשופט צריך להיות מסוגל פיזית למדוד, לדעת באיזה ציוד להשתמש וכיצד להשתמש בו. צריך להבין את התפקיד במשחק או בתחרות.

השופט הוא הנציג הרשמי של הפדרציה, יש לו את הסמכות לקבל את כל ההחלטות שהם רואים לנכון בכדי להבטיח את כיבוד החוקים והמשחקים בצורה נאותה.

שופט חייב להיות בעל הבנה בסיסית של המשימות הנדרשות ממנו, לפני, במהלך ואחרי משחק או תחרות, להיות בעל יכולת לעבוד עם אחרים (שופטים ומארגנים) וחשוב גם כיצד לעבוד עם השחקנים והמאמנים.

השופט חייב להכיר היטב את החוקים וכיצד ליישם אותם.

שופט נצפה על ידי אחרים, וככל שהוא בכיר יותר אף יותר, כך שיש צורך להבטיח את אופן ההתנהגות, במגרש ומחוץ למגרש.

לעולם אל תבקר את ההחלטות שקיבל שופט אחר, גם אם באותו יום אתה שחקן או צופה. היו מקצועיים ומעל הכל, תהינו מהעבודה שלכם!



המוטיבציה העיקרית שלי כשופט

כדי לאפשר למשתתפים להתחרות ברוח הפטאנק באמצעות היישום היעיל של החוקים והתקנות - מה שלך?

אינדקס

| | |
|---|---|
| <p>נ' נהלי מדידה 11 ניהול עצמי 27 ניהול אנשים 30</p> | <p>א' איך להיות שופט 9</p> |
| <p>ס' סימון מגרשים 39</p> | <p>ב' בדיקת כדורים 36 בטחון 35 בקרת לחץ 29</p> |
| <p>ע' עונשים 47 עונשים על אי סימון מעגל וקושנה 42 עונש על אי הצבת קושונה תקף 42 עימותים 32 עיקביות 35</p> | <p>ה' הגדרה 7 הכשרת שופטים 10 הכנה גופנית 28 הכנה נפשית 28 הסבר לחוקים 36 הסמכה 48 הקשבה ותגובה 31 התייחסות לאנשים 27 התעללות 34</p> |
| <p>פ' פרופיל 8 פתרון עימותים 33</p> | <p>ט' טעיות בשיפוט 22</p> |
| <p>צ' צביעת כדורים 38 ציד מדידה 14 צלחת בדיקה 37</p> | <p>י' ידע מיומנות וגישה 30 יומן שופט 26 ישרה 34 ייצוג 27</p> |
| <p>ק' קושונה תקף 38 קושונה פסול 43 קרטריונים לבחינה 48</p> | <p>כ' כרטיס אדום 47 כרטיס כתום 47 כרטיס צהוב 47</p> |
| <p>ר' ריכוז 28</p> | <p>ל' להבים (מכשיר מדידה) 15</p> |
| <p>ש' שכל ישר 35 שלווה 35 שפת גוף 24</p> <p>ת' תיק שופט 19 תנאי שופטים 23 תקשורת 30 תרגילי מדידה 12</p> | <p>מ' מאזניים דיגיטליים 37 מבחן 48 מדידה 13 מדריך שופט 20 מחוגה (מכשיר מדידה) 16 מטר (3 מ') 17 מטר (30 מ') 17 מטר מתקפל (מכשיר מדידה) 14 מיקום ותנועה 25 מניעת עימותים 33 מכשול 41 מכשיר מאזן 38 מקורות 2 מקצועיות 27 מרחקים למעגל זריקה וקושונה 42 משוב 29 משוב אישי 29</p> |



התאחדות מועדוני פטאנק ישראל
FEDERATION DES CLUBS DE PETANQUE D'ISRAEL

עמותה רשומה מס' 580162964 חברה בפדרציה הבינלאומית ומוכרת ע"י משרד החינוך והתרבות רשות הספורט וע"י הועד האולימפי



Mike Pegg
International Umpire

UNITED KINGDOM
© 2020, Mike Pegg

תרגום

מנהלת מקצועית – כרמלה שלו

2023