

چند نکته در رابطه با داوری برای داوران مبتدی

ترجمه: عباسعلی فاریابی (۱۳۹۸/۱۲/۱۲)

چند وقت پیش، من آخر هفته یک کلاس داوری را به همراه گروهی از مبتدیان که تازه تست های تئوری خود را گذرانده بودند، به اتمام رساندم. آنها با داوران باتجربه تر همکاری می کردند (من یکی از این افراد بودم) بدین ترتیب که هر گروه ۲ نفره یک پول را داوری می کردند، و داور امتحان کننده به همه سر می زد و داوری آنها را رصد می کرد. من از نتایج راضی بودم، زیرا از بین همه کسانی که بخش تئوری آزمون را پشت سر گذاشته بودند، تنها یک نفر (از بین دوازده یا بیشتر) از آن همه داوطلب مشتاق در آزمون عملی رد شد.



در اینجا من یک سری نکاتی که در طول سال های طولانی داوری خودم جمع کرده ام را ارائه می دهم. من شک ندارم که بیشتر داوران تازه کار به راحتی و به تنهایی نمی توانند به این نکات پی ببرند. بدون هیچ نظم خاصی، به این لیست نکات و راهنمایی ها می پردازم که معتقدم همه آنها برای یک داور خوب شدن در حداقل زمان ضروری هستند:

۱. **سخنان شما قاطع و رسا باشد، و به گونه ای صحبت نکنید که صدای شما خسته به نظر برسد.** می توانید در این زمینه از پیشنهادات و راهنمایی های مفصل فراوان موجود در اینترنت استفاده کنید.
۲. **از عبارات کوتاه و اخباری استفاده کنید.** داوری جایی برای **سخنوری** نیست.
۳. **هنگام فرمان دادن، فرامین خود را به صورت سؤال یا پیشنهاد اعلام نکنید.** و کاملاً **واضح** باشید.
۴. **انگیزه تصمیمات خود را بیان نکنید مگر اینکه دلیل قانع کننده ای برای این کار وجود داشته باشد.** خود شمشیربازها در صورت تمایل می توانند دلیل را از شما بخواهند. هر جمله اضافی شما به زمان کلی پول را طولانی تر خواهد کرد، و این ریسک را نیز افزایش می دهد که ناخودآگاه یک **مطلب اشتباهی** را مطرح کنید.
۵. **در شروع مسابقه روش مشخصی برای تست اسلحه ایجاد کنید و کاملاً از آن پیروی کنید.** اگر این کار را همیشه به یک مدل انجام می دهید، احتمال فراموش کردن چیزی کمتر می شود. در مورد روند **حضور و غیاب** ابتدای پول نیز همین کار را انجام دهید.
۶. **اولین بازیکن آماده ای که سیم خود را به قرقره وصل کرده است را بلافاصله تست کنید.** این باعث می شود در هر مسابقه کمی **در زمان صرفه جویی** شود، و این صرفه جویی با گذشت زمان پول بیشتر می شود.

۷. به گونه ای در کنار حرکت کنید تا همیشه بتوانید موارد مهم را در محدوده دید اصلی خود حفظ کنید. این به منظور احتیاط و هوشیاری اضافی در برابر شمشیربازی هایی است که دارای کارپای انفجاری هستند. با توجه به موقعیت داور دیگر پیست پشتی، **تا حد ممکن عقب بروید**. اگر پول پیست پشت سرتان قبل از پول شما آماده شده است، به داور آن فضای بیشتری بدهید. **مراقب نزدیک شدن بازیکن به خط پایان پیست باشید** - بنابراین شما باید طوری سریع حرکت کنید تا در موقعیتی قرار بگیرید که بتوانید ببینید آیا شمشیرباز از خط پایان رد شده است یا خیر، و در عین حال بتوانید دستگاه آپاره را نیز به خوبی ببینید و آن را با ریموت کنترل کنید. در صورت لزوم، بیشتر عقب بروید و **از دست دوم خود برای کار با ریموت استفاده کنید** تا زاویه مناسبی با دستگاه داشته باشید. توجه داشته باشید که حرکت بهینه داور برای سلاح های مختلف یکسان نیست - در ایه، می توانید حرکت دو بازیکن را دنبال کنید. در سایر، بهتر است هرچه ممکن است عقب تر قرار بگیرید، تا از آنجا یک زاویه دید منطقی تر داشته باشید.



۸. ریموت را طوری نگه دارید که چهار انگشت دست تان پایین آن باشد، و انگشت شست شما روی دکمه شروع/توقف باشد. این تنها دکمه ای است که شما همیشه باید آن را کنترل کنید، در حالی که بقیه دکمه های ریموت را می توانید، پس حالت دادن، با دست دوم کنترل کنید، البته وقتی که ریموت در دست غالب تان قرار می دهید.
۹. به منظور جلوگیری از درست عمل نکردن زمانسنج: ابتدا با علامت "آنگارد" و دستور کلامی آن شروع کنید، سپس وقتی که علامت و دستور "پره" را دادید، دقت کنید که دکمه توقف/شروع ریموت را درست با نوک انگشت شست خود احساس می کنید. سپس، هم زمان با فشار دادن دکمه توقف/شروع، علامت و دستور "آله" را بدهید. دقت کنید که علامت دو نقطه (:) موجود بین رقم های دقیقه و ثانیه از قرمز به سبز تبدیل شود (که کمتر از یک ثانیه طول می کشد) و سپس شروع به مشاهده و کنترل شمشیربازها کنید.
۱۰. اگر مطمئن نیستید: با حس درونی خود پیش بروید، و به داوری خود ادامه دهید. ممکن است اشتباه باشد، اما اگر دچار تردید و دودلی بشوید، مطمئناً همه چیز با مشکل مواجه خواهد شد. اگر مطمئن نیستید: از وقت خود استفاده کنید و با مرور مجدد دوربین فیلمبرداری درونی خود حرکت را بررسی کنید، جملات لازم برای توصیف حرکت را آماده کنید، و این کار را بدون نشان دادن اینکه تصمیم نهایی شما چیست و بدون هیچ گونه تزلزلی انجام دهید.
۱۱. اگر مربیان در حین بازی سعی در راهنمایی کردن بازیکن دارند و دوست ندارید به دادن کارت به مربی متوسل شوید: با صدای بلند به شمشیرباز دستور دهید تا بلافاصله به خط گارد برگردد! در واقع با این کار شما راهنمایی مربی را قطع می کنید، و با این برخورد قاطع و قانونی مربی نمی تواند هیچ کاری یا عکس العملی نشان دهد.

۱۲. اگر شمشیربازی عادت داشته باشد کنار پیست و روی لبه جانبی آن بازی کند، بیشتر توجه خود را صرف چک کردن و کنترل هر چهار پای دو بازیکن کنید. این امر به ویژه در ایپه، جایی که ضربه به نوک پا همیشه مسئله ساز می شود، بسیار مهم است. اگر داور پیست پشتی شما را تحت فشار بگذارد، آگاه باشید که اتفاقات رخ داده روی خط جانبی که معمولاً به شما خیلی نزدیک است، به سادگی از دید شما خارج خواهد شد، به دلیل این واقعیت که زاویه دید شما نا خودآگاه به سمت پایین هدایت می شود.

۱۳. در دوران کارآموزی خود به دنبال **تمرین و تقویت داوری** باشید. وقتی که تازه کار هستید، در صدر لیست های داوری قرار نخواهید گرفت، مگر اینکه داور خیلی فعالی باشید. معمولاً برگزار کنندگان مسابقات دنبال داوران قدیمی و با تجربه هستند، و قبل از اینکه شانس به شما روی آورد زمان زیادی طول خواهد کشید، مگر اینکه داوری خود را بسیار عالی کنید.



توجه داشته باشید که تمام این نکات به آنچه معلم داوری تان به شما آموخته است، و همچنین به آنچه سرداور مسابقه در جلسه قبل از شروع رویداد می گوید، اضافه می شود. اگر هر کدام از آنها چیزی برخلاف ۱۳ نکته بالای من عنوان کرد (که بعید هم هست، اما این امکان وجود دارد، چه کسی می داند!) ترجیحاً از نظر آنها پیروی کنید.

شکی نیست که علاوه بر لیست بالای من، شما هم در هنگام داوری به نکات دیگری برخورد خواهید کرد. اگر لیست من را به عنوان یک پشتیبان در نظر بگیرید و تمام نکات آن را دنبال کنید، شما از یک داور تازه وارد به یک داور ورزیده و باتجربه تبدیل خواهید شد.

به کادر داوری خوش آمدید و امیدوارم شما را بغل پیست خودم از نزدیک ببینم!

Peter Gustafsson