




Jatkavien tuomareiden koulutus 2020

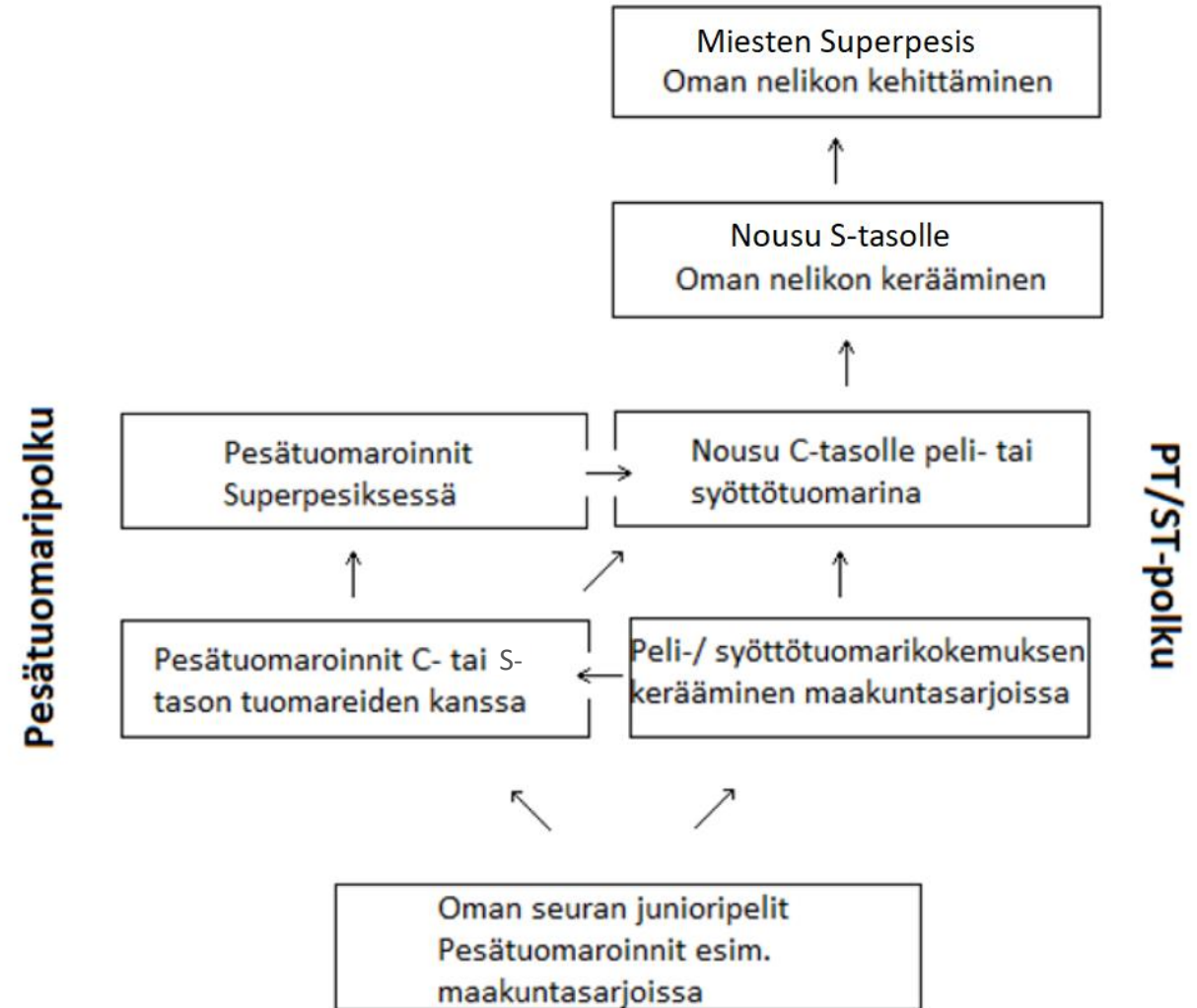


Millainen tuomari on hyvä tuomari?

- Hyvä tuomari on oikeudenmukainen ja johtaa peliä huomaamattomasti.
 - Tuomareiden on syytä osata käsimerkit ja vihellykset sujuvasti , jotta tuomiot tulevat nopeasti ja tarkasti.
 - > Kuuluvat vihellykset luovat kuvan hyvästä tuomarista.
 - Tuomioiden sujuvuus tuo uskottavuutta, ja uskottavuus helpottaa tuomitsemista.
 - Vaikka pelottaisi, yritä näyttää itsevarmalta. Itsevarmuus ja hyvä ryhti tuovat olemukseesi arvokkuutta.
- 

Tuomariura

- Tuomaritoiminta on hyvä harrastus pelaajauran lisäksi, sillä se kasvattaa näkemystä pelistä, ja siitä saa myös taskurahaa.
- Yleensä ensin aloitetaan tuomarointi oman seuran junioripeleissä.
- Kannattaa olla aktiivinen ja kysyä oman alueen ylempien tasojen tuomareilta tai kouluttajilta mahdollisuutta päästä oppimaan lisää esimerkiksi pesätuomarina.
- Useat huipputuomarit ovat aloittaneet uransa pesätuomarin paikalta.
- Uutena mahdollisuutena tuomitsemiseen on tuomarikortin sijasta tuomaripassi (P). Se vastaa E- ja N-kortteja tuomittaessa alueen juniorisarjoja (D- ja nuoremmat ikäluokat).



- Tuomarina kehittyminen vie aikaa, joten älä hätäile, vaikka et heti tuntisi oloasi varmaksi tuomaroidessasi.



Tuomarin hyvän osaamisen kuvaus

	N-taso	E-taso	D-taso
Sääntötuntemus	<ul style="list-style-type: none"> • Osaa perussäännöt ja osaa toimia niiden mukaan pelissä • Noudattaa tuomioissaan kirjoitettuja sääntöjä 	<ul style="list-style-type: none"> • Osaa perussäännöt ja osaa toimia niiden mukaan pelissä • Noudattaa tuomioissaan kirjoitettuja sääntöjä 	<ul style="list-style-type: none"> • Osaa perussäännöt sekä yleiset erikoistilanteiden säännöt • Noudattaa tuomioissaan kirjoitettuja sääntöjä
Johtaminen	<ul style="list-style-type: none"> • Johtamisen perusteet ovat hallinnassa • Pelitilanteissa päästään ratkaisuun 	<ul style="list-style-type: none"> • Johtaminen on johdonmukaista • Johtaminen vie ymmärrettävään ratkaisuun 	<ul style="list-style-type: none"> • Johtaminen on johdonmukaista • Johtaminen vie usein säännönmukaiseen ratkaisuun
Tuomitseminen	<ul style="list-style-type: none"> • Pelitekojen tuomiot ovat yleensä näkemysratkaisujen sisällä • Tuomarilla on käsitys tuomareiden sijoittumisen perusteista 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelitekojen tuomiot ovat yleensä näkemysratkaisujen sisällä • Tuomarilla on käsitys tuomareiden sijoittumisen perusteista 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelitekojen tuomiot ovat lähes poikkeuksetta näkemysratkaisujen sisällä • Tuomarilla on selkeä käsitys sijoittumisesta ja liikkumisesta • Osaan kaikkien tuomareiden sijoittumiset ja liikkumiset
Lyöntien ja syöttöjen tuomitseminen	<ul style="list-style-type: none"> • Osaa tuomita lautasväärit ja selvästi matalat syötöt • Osaa tuomita rajojen lähistölle tulevat lyönnit 	<ul style="list-style-type: none"> • Osaa perusteet syöttöjen tuomitsemisessa • Osaa tuomita kaikki rajalyönnit 	<ul style="list-style-type: none"> • Osaa tuomita kaikki syötöt ja syöttöjen tuomiot ovat yleensä näkemysratkaisujen sisällä • Osaa laittoman lyönnin perusteet
Rangaistusten tuomitseminen	<ul style="list-style-type: none"> • Havaitusta rikkeestä tuomitaan rangaistus 	<ul style="list-style-type: none"> • Havaitusta rikkeestä tuomitaan rangaistus 	<ul style="list-style-type: none"> • Rikkeestä tuomitaan sääntöjen mukaiset rangaistukset
Tuomareiden yhteistyö	<ul style="list-style-type: none"> • Tuomarikaksikko sopii ennen peliä vastualueet ja tekee yhteistyötä pelin ajan • Tuomarit käyvät pesätuomareiden kanssa näytöt läpi 	<ul style="list-style-type: none"> • Tuomarikaksikko sopii ennen peliä vastualueet ja tekee yhteistyötä pelin ajan • Tuomarit käyvät pesätuomareiden kanssa näytöt läpi 	<ul style="list-style-type: none"> • Tuomarikaksikko sopii ennen peliä vastualueet ja tekee tiivistä yhteistyötä pelin kuluessa • Tuomarit kouluttavat pesätuomareita näkemänsä perusteella

Tuomarileirit

- Loistava tilaisuus kehittyä tuomarina.
- Tuomarille kokonaan ilmainen mahdollisuus tuomaroida, saada uusia kavereita, ja viettää hauska kesä.
- Antavat myös uutta näkökulmaa pelaajauralle.



- Tuomarileiriläiset viheltävät jokaisen ottelun leirillä
- Suurimmassa osassa otteluita on tarkkailijat, jotka antavat vinkkejä siihen, kuinka kehittyä tuomarina.



Valtakunnalliset leirit 2020:

Naperoleiri: Kajaani, 28.7.-1.8.2020

Tenavaleiri: Loimaa, 13.-18.7.2020


Suurleiri: Rauma-Eurajoki-Laitila, 5.-10.7.2020

Nuorisoleiri: Kuopio-Siilinjärvi, 20.-25.7.2020

Ilmoittautuminen leireille alkaa 1.3.2020




Ottelun johtaminen

- Tuomaristo johtaa ottelua mahdollisimman huomaamattomasti.
 - Ongelmatilanteisiin on kuitenkin puututtava ennen kuin ne kehittyvät suuremmiksi.
 - Tuomarit ovat oma ”joukkue” kentällä, joka puhaltaa yhteen hiileen, ja tarvittaessa tekee päätökset myös yhdessä.
 - Kentällä ollaan ryhdikkäästi ja kentälle saavutaan yhdessä.
- 



Johtamisesta

- Tuomaristolla on tärkeä rooli katsoa, missä vaiheessa pelaaja on taivaltaan esimerkiksi kunnarin tai tuplahaavan tullessa tai pallon mennessä rajoitusalueelle. Tuomariston tulee kommunikoida joukkueiden kanssa tuomiosta selkeästi ja jämäkästi, sekä tarvittaessa selittää tuomioita.
 - Kunnari tulee, kun juoksija ehtii omalla lyönnillään 3-pesälle ilman, että häntä on yritetty polttaa välipesille. Yleensä vain 3-taipaleelle omalla lyönnillään ehtinyt juoksija voi tehdä kunniajuoksun, vaikka hän etenisiikin osittain heiton aikana.
- 

1. JAKSO 4A

0 PESÄKARHUT 1

0 MANSE PP 1

RUUTU



1. Jakso	3A		
0 HP	3	X	X
0 IPV	2		





Alkupuhuttelu

- Alkupuhuttelu on osa ottelun johtamista.
- Siinä käydään läpi tärkeät asiat ennen peliä pelin kulusta.
- Alkupuhuttelun vaiheet
 1. Kätellään pelinjohtajat ja esitellään itsensä
 2. Kentän rajoitukset
 3. Tauon pituus
 4. Mahdolliset linjaukset (esim. asiallinen kielenkäyttö, liiallinen heittäminen)
 5. Toivotetaan pelionnea kaikille



Näkemyratkaisuista protestoiminen



Näkemyratkaisu:

Tuomarin tekemä päätös, jota ei voida jälkikäteen tarkistaa. Perustuu tuomarin näköhavaintoon siinä hetkessä.

Tyypillisiä näkemyratkaisuja esim. pesäkilvat, syöttötuomio ja osa estämisistä.



Toimintatapoja protestoinnin rajaamiseen

Käyttökelpoinen polku ongelmatilanteen hoitamiseksi:

- 1 Keskustele kuunnellen **lyhyesti** protestoijan kanssa tilanteesta.
- 2 Tarvittaessa huomauta pelinjohtajaa: lopeta ja muista että sinä johdat joukkuetta. Lisäksi huomautetaan protestoivaa pelaajaa.
- 3 Ja ellei sekään toimi, tuomitse varoitus protestoijalle.

Protestoinnin ”tasot”



Nopea reagointi tuomioon on luonnollista, joten se sallitaan.

Asiallinen kysymys ja lyhyt keskustelu tuomiosta on sallittua.

Protestoinnin jatkuessa siitä tuomitaan varoitus. (1p)

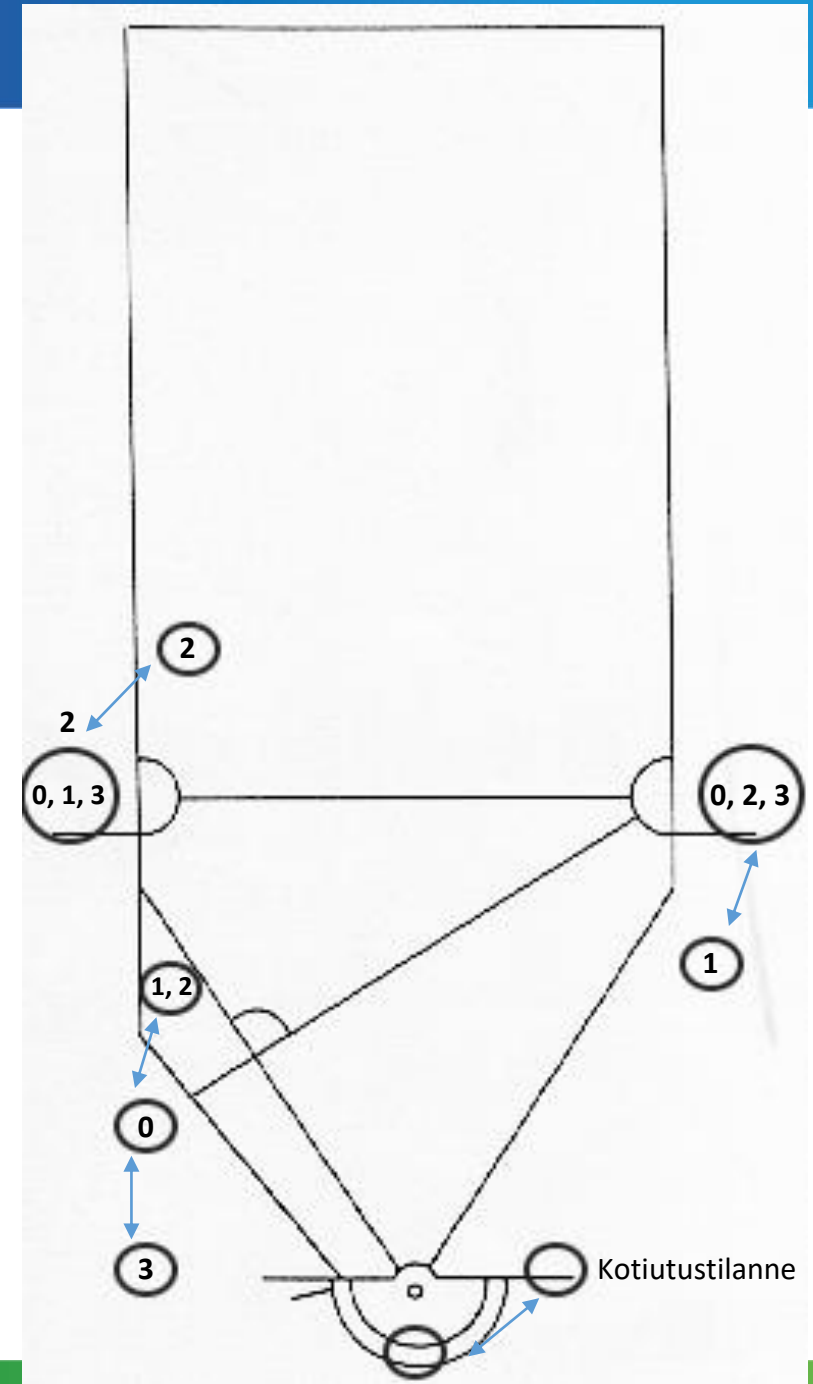
Voimakas, haistattelutyypinen johtaa aina varoitukseen. (1p)

Jokaisen on syytä ymmärtää pesäpallon etu. Pidetään kiinni yhdessä sovituista pelisäännöistä.

Muistetaan, että varoituskäytäntö on osa kilpaurheilua. Varoitus on vain varoitus!

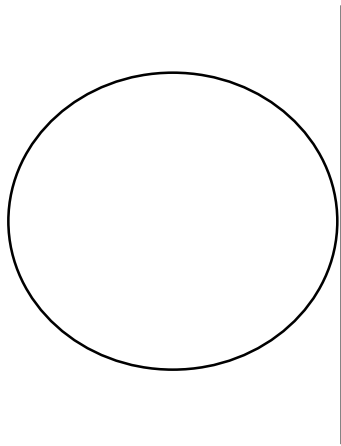
Tuomarin sijoittuminen kentällä

- Sijoitu kentällä aina niin, että näet tilanteen itsellesi sopivasta kulmasta.
- Varaudu ennakolta tuleviin tilanteisiin, mutta älä ennakoituomioita.
- Ohessa esimerkkejä tuomareiden sijoittautumisista, mutta valitse itsellesi se paikka, mistä juuri sinä näet kyseisen tilanteen parhaiten.



Syöttäminen

- **Sijoittuminen**
- Lukkari seisoo omalla puolellaan lautasta ja kokonaan tangenttiviivan takana.



- **Alkuasento**
- Alkuasennon paikka määritellään korkeussuunnassa lukkarin olkapäiden tasalle tai niiden alapuolelle.
- Alkuasento lautasen päällä tai sen välittömässä läheisyydessä.
- Välitön läheisyys = pallon/räpylän ja lautasen väliin ei jää havaittavaa tilaa.
- Ennen syöttöä lukkari pysäyttää liikkeensä. Pallo on alemmassa räpylättömässä kädessä välittömästi ylemmän käden alapuolella.
- Alkuasennossa lukkarin on pysäytettävä pallo ja räpylä. Pysäytys voi kestää pidemmänkin ajan.

• Syöttöliike

- Lukkari syöttää yhdellä yhtäjaksoisella edestakaisella liikkeellä, joka tapahtuu alemmalla räpylättömällä kädellä.
- Syöttöliike tapahtuu lautasen päällä tai sen välittömässä läheisyydessä.
- Syöttöliike tehdään alaspäin vähintään 15 cm.
- Räpylän alimman kohdan ja pallon yläreunan väliin on tultava samalla vähintään 15 cm:n ero.
- Pallon irrotessa lukkarin kädestä syöttöön lukkarin jalkojen on oltava ojennettuina tai lähes ojennettuina.

• Väistyminen

- Lukkarin on väistyttävä välittömästi lyöjästä poispäin ja siten, että lyöjä voi lyödä haluamaansa sallittuun suuntaan.
- Lukkari ei siten voi astua syötön jälkeen lautasen päälle eikä ylittää tangenttiviivaa.
- Lukkari väistää ottamalla vähintään askeleen taakse päin.
- Lukkari ei saa syöttäessään eikä väistyessään liikehtelyllään häiritä lyöjää.



Väärien ilmoittamisjärjestys

Väärän syy tuomitaan oheisessa loogisessa järjestyksessä:

- 1 Syöttöoikeus (Huom! Toinen syöttö ilman syöttöoikeutta on mitätön)
- 2 Pallo ei osu lautaseen (tätä ei voi suoraan lukea säännöstä, vakiintunut toimintatapa)
- 3 Sijoittuminen ("tangenttivirhe")
- 4 Alkuasento - virheellinen alkuasento
- 5 Syöttöliike
- 6 Väistyminen
- 7 Matala

Huomaa! Syöttö voidaan tuomita myös mitättömäksi.





Sääntövisa

Mene puhelimellasi osoitteeseen kahoot.it ja syötä kohta taululla näkyvä PIN puhelimeesi.

<https://create.kahoot.it/share/saantovisa-jatkaville/525b909f-987a-4272-bbec-f1a39c684ecb>





Avoimet kysymykset -lomake

- Tuomareille löytyy oma lomake, johon voi kirjoittaa mielen päällä olevia asioita, kysymyksiä tai pohdintoja.
- Asiat voivat koskea esimerkiksi tuomioita, ottelutapahtumia, joukkueita tai mitä vain tuomaritoimintaan liittyviä asioita.
- Lomakkeen tiedot tulevat vain tuomariorganisaation tietoon.
- Lomakkeen löytää pesis.fi sivuilta tuomareiden ja koulutusmateriaalin alta

