فاعليه تمرينات خاصه في إدراك المحيط ومستوى سرعه ودقه اتخاذ القرار على وفق استخدام تقنيه الواقع الافتراضي (VR BOX) لدى حكام الدرجة الأولى في لعبه الكابادي

حسام عبد مسلم صاحب **أ. د أكرم حسين جبر**
mustafa92.sport@outlook.com **akramalgnabe@yahoo.com**

الملخص عربي:
لا تخلى إي لعبة من المشاكل اثناء المباراة وفي لعبة الكابادي توجد مشاكل عديدة ومنها تؤدي الى عدم سير المباراة بالشكل الصحيح وذلك عدم سرعة ودقة بعض قرارات الحكام الذي يعتمد على مدى الرؤيا المتاحة للحكم مما يترتب عليه اصدار قرار خاطئ او مشتبه فيه مما يؤدي الى ان يطلب الفريق (video check) والذي يؤثر ذلك على متعة اللعبة وتشويقها من قبل المشاهد واللاعب من خلال عدم الاستمرار باللعب وأيضا يستخدم بعض المدربين هذا الفيديو كوسيلة لجوانب تكتيكية للتخلص من الضغط في بعض حالات اللعب اثناء المباراة بسبب التوقف الحاصل حتى اعلان النتيجة وللحيلولة دون الانقطاع المتكررة إثناء اللعبة أدى ذلك بالباحث إلى حل هذه المشكلة من خلال وضع تمرينات تخصصية لتطوير سرعة ودقة اتخاذ القرار من خلال نتائج اختبار الواقع الافتراضي(VR Box) ومن خلالها نقف على أهم نقاط الضعف في الاداء التي يعانون منها ومعالجتها وحلها بواسطة التمرينات المعدة، استخدم الباحث المنهج التجريبي بأسلوب المجموعتين (الضابطة والتجريبية) وذلك لملائمة المنهج لحل المشكلة، مثل مجتمع البحث حكام الدرجة الاولى للكابادي في العراق فكان عددهم (٢٢)حكم، تم استبعاد (٢) من الحكام لإجراء التجربة الاستطلاعية، فأصبح العدد (٢٠) حكم حيث تم اختيارهم بالطريقة العمدية وتم توزيعهم إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، واستخدمت المجموعة التجريبية المنهج التدريبي الذي أعده الباحث اما المجموعة الضابطة فاستخدمت المنهج المعد من قبل لجنة الحكام، إذ تم تطبيق المنهج التدريبي باستخدام الجهاز عليهم جميعا. تكون المنهاج التدريبي من (٣٠) وحدة تدريبية وكانت على مدة (١٠) أسابيع وبواقع (٣) وحداة تدريبية في الأسبوع وموزعة على الأيام (الاحد، الثلاثاء، الخميس) حيث تم الشروع بتطبيق المنهاج التدريبي على عينة الدراسة. وقد استخدم الباحث وسائل احصائية متعددة لمعالجة النتائج منها اختبار T للعينات المترابطة والمستقلة وكذلك استخدم معادلة الارتباط وأيضا استخدام الاحصائيات المناسبة للاختبارات القبلية والبعدية.

الكلمات المفتاحية :(سرعة ودقة اتخاذ القرار) (vr box) (حكام الدرجة الأولى في لعبة الكابادي)

Special exercises in the perception of the periphery and the level of speed and accuracy of decision-making according to the use of technology (VR BOX) the rulers of the first class in the game Kabaddi

Summary

The game is composed of two teams each team consists of seven players and five reserve and the game between the two teams in a time (40) minutes divided into two halves for each run (20) minutes and break between the two (5) minutes and managed the match by a referee team consists of (8) Rulers (the head of the mat and the rule of the middle and four rulers of the rule and the rule of the table) and did not abandon any game of problems and in this game there are many problems, including lead to the failure of the game properly because of the slow pace and accuracy of decision-making by the ruling, which depends on the visions available to rule The result is a wrong decision or a suspect which leads to the request of the team (video which affects the fun of the game and thrilled by the viewer and the player by not continuing the game and also uses some coaches this video as a means to calm the game during the game because of the pause until the announcement of the result and to prevent the interruption repeatedly during the game led to the researcher to solve this problem through (VR Box) and the variables of perception of the environment needed by the referee through the management of the match, including what appears in the Vienna system and these variables (field of view, optical angle (left-right), response time verb , Follow the deviation) and through them we stand on the most important weaknesses in the performance they suffer, and treatment and resolve by exercise exercises.

١- المقدمة:

إن علم التدريب الرياضي يعد من العلوم المهمة ولغرض تطوير إي لعبة أو فعالية ما لا بد من الاهتمام بنواحي التدريب الرياضي. ولغرض الخوض في اي مجال او اي لعبه يجب في بدأيه الامر معرفه اهم نقاط القوة والضعف واهم المشاكل والمعوقات التي تواجه اللعبة وايجاد الحلول المناسبة لها. وان لعبة الكابادي تعد من الألعاب المهمة في القارة الأسيوية وهي لعبة تنتشر في شرق قارة أسيا وتعد هذه اللعبة من الألعاب حديثة النشوء والتي دخلت الى العراق حديثا. وان هذه اللعبة لا تحتاج الى أجهزة وأدوات معقدة ولا ذات تكاليف باهظة وإنما تحتاج الى ساحة وبساط مما أدى الى انتشارها بشكل كبير في العراق.

وتتكون لعبة الكابادي من فريقين كل فريق يتكون من سبعة لاعبين أساسيين وخمس احتياط وتدور اللعبة بين الفريقين بوقت (٤٠) دقيقة تنقسم على شوطين لكل شوط (٢٠) دقيقة واستراحة بين الشوطين (٥) دقائق وتدار المباراة من قبل طاقم تحكيمي يتكون من (٨) حكام(رئيس بساط وحكمان وسط واربع حكام ماسك وحكم طاوله) ولا تخلى إي لعبة من المشاكل وفي هذه اللعبة توجد مشاكل عديدة ومنها تؤدي الى عدم سير المباراة بالشكل الصحيح وذلك عدم سرعة ودقة بعض قرارات الحكام الذي يعتمد على مدى الرؤيا المتاحة للحكم مما يترتب عليه اصدار قرار خاطئ او مشتبه فيه مما يؤدي الى ان يطلب الفريق (video check) والذي يؤثر ذلك على متعة اللعبة وتشويقها من قبل المشاهد واللاعب من خلال عدم الاستمرار باللعب وأيضا يستخدم بعض المدربين هذا الفيديو كوسيلة لجوانب تكتيكية للتخلص من الضغط في بعض حالات اللعب اثناء المباراة بسبب التوقف الحاصل حتى اعلان النتيجة وللحيلولة دون الانقطاع المتكررة إثناء اللعبة أدى ذلك بالباحث إلى حل هذه المشكلة من خلال وضع تمرينات تخصصية لتطوير سرعة ودقة اتخاذ القرار من خلال نتائج اختبار الواقع الافتراضي(VR Box) ومتغيرات ادراك المحيط التي يحتاجها الحكم من خلال ادارته للمباراة ومنها ما يظهر في منظومة فيينا وهذه المتغيرات (مجال الرؤية، زاوية بصرية (يمين-يسار) ،زمن رد الفعل، تتبع الانحراف) ومن خلالها نقف على أهم نقاط الضعف في الاداء التي يعانون منها ومعالجتها وحلها بواسطة التمرينات المعدة.

٢- الغرض من البحث:

١. تصميم اختبار باستخدام جهاز الواقع الافتراضي (VR BOX) لقياس سرعة ودقة اتخاذ القرار لدى حكام لعبة الكابادي في العراق.
٢. اعداد تمرينات خاصه في إدراك المحيط ومستوى سرعة ودقة اتخاذ القرارات للحكام بلعبة الكابادي.
٣. وضع مستويات لحكام الكابادي وفق اختبار جهاز (VR BOX).

٣- اجراءات البحث:

٣-١ مجتمع البحث وعينته:

" هو جميع الإفراد أو الأحداث أو الأشياء الذين يكونون موضوع البحث" (١: ١٤٣)، مثل مجتمع البحث حكام الدرجة الاولى للكابادي في العراق فكان عددهم (٢٢) حكم، تم استبعاد (٢) من الحكام لإجراء التجربة الاستطلاعية، فأصبح العدد (٢٠) حكم حيث تم اختيارهم بالطريقة العمدية وتم توزيعهم إلى مجموعتين تجريبية وضابطة.

٣-٢ تصميم الدراسة:

استخدم الباحث المنهج التجريبي بأسلوب المجموعتين (الضابطة والتجريبية) وذلك لملائمة المنهج لحل المشكلة.

٣-٣ المتغيرات المدروسة:

اشتملت الدراسة على المتغيرات الاتية:

٣-٣-١ المتغير المستقل:

تمثل المتغير المستقل في هذه الدراسة بالمنهاج المعد من قبل الباحث حيث تمثل بتمارين خاصه.

٣-٣-٢ المتغير التابع:

تمثل المتغير التابع متغير ارداك المحيط ومستوى سرعة ودقة اتخاذ القرار لدى حكام الدرجة الأولى بلعبة الكابادي

٣-٤ الاختبارات المستخدمة:

٣-٤-١ اختبار أدراك المحيط:

قام الباحث باختيار أختبار إدراك المحيط بعد الاطلاع المباشر على منظومة فيينا وأجهزتها ومن ضمنها جهاز أختبار أدراك المحيط ، ومن خلال الاستعانة بالأدبيات الخاصة بالاختبار وأجراء المقابلات الشخصية، والاستفسار المباشر استطاع الباحث التعرف بالشكل الدقيق على الجهاز وكيفية أجراء الاختبار ومدى مصداقية النتائج التي يتم الحصول عليها، وتبين للباحث أيضاً أمكانية تطبيق هذا الاختبار على حكام لعبة الكابادي لان المتغيرات التي يقيسها أختبار أدراك

المحيط هي (مجال الرؤية الكلي والانتباه المنقسم والتركيز البصري ورد الفعل البصري والنضج الانفعالي) التي تعد من المتطلبات الأساسية لحكام لعبة الكابادي وتماشياً مع طبيعة لعبة الكابادي والمهام الواقعة على الحكم واحتياجاتهم لهذه المتغيرات داخل ميدان اللعب ولما تمتاز به لعبة الكابادي السرعة وعدد الاعبين المشتركين للدفاع وعدم وضوح الحالة التحكيمية في بعض الأحيان وغيرها من المتغيرات الكثيرة التي يجب على الحكم أدراكها والتعامل معها، فضلاً عن ذلك أراد الباحث مواكبة التطور الحاصل بالعالم من خلال أستخدام الاجهزة المتطورة للقياس في المجال الرياضي، ويعد أختبار أدراك المحيط من الاجهزة المتطورة والمحوسبة المستخدمة في مجال علم النفس الرياضي والخاضع لمعايير وشهادة الجودة العالمية، ولعدم وجود اختبار محوسب يقيس هذه المتغيرات ولكونه الاختبار الاول أراد الباحث استخدام هذا الاختبار لمواكبة التطور الحاصل في أستخدام الاجهزة والاختبارات المحوسبة في مختبرات علم النفس الرياضي باعتبارها اختبارات دقيقة وموضوعية تعطي نتائج دقيقة عند القياس أكثر دقة من اختبارات الورقة والقلم.

٣-٤-١ اختبار سرعة ودقة اتخاذ القرار:

قام الباحث بتجهيز جهاز (VR box) وتم تغذية هذا الجهاز بتصوير فيديو بنوع كاميرا ٣٦٠ درجة حيث قام الباحث بتصوير حالات تحكيمية واقعية حدثت خلال لعبة الكابادي ولمستويات حكام الدرجة الأولى وتم ادخال هذا التصوير في الجهاز بواسطة الهاتف الجوال بعد ان تم تحويل الفيديو ببرامج خاصه وتعرض في الفيديو حالات تحكيميه للعبة الكابادي تحتوي على بعض الأخطاء التحكيمية التي تتناسب مع قدرة الحكام ، وعندها يعرض الفيديو بلبس النظارة ويكون العرض كان الحكم ضمن اللعبة واثناء المشاهد وتعرض كل حالة ضمن برنامج اعد لهذا الغرض وسوف يعطي الحكم القرار الذي يراه حسب سرعت ودقة القرار الحالة والشكل التالي يوضح ترتيب العمل من مرحلة التصوير وصلا الى إدخالها في جهاز (VR box) .

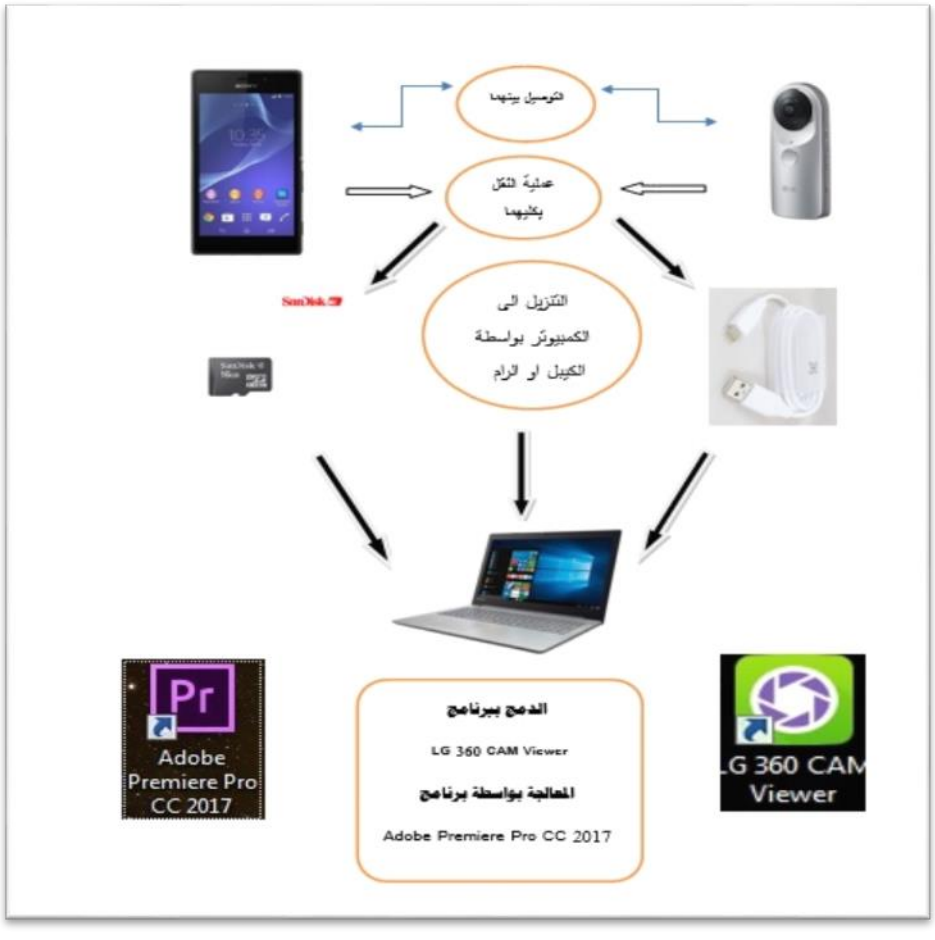
٣-٤-١-١- بناء الحالات التحكيمية الفيدوية:

٣-٤-١-١تحديد عدد الحالات في كل مجال وقيمة كل حالة في الاختبار

بعد اطلاع الباحث على المباريات للعبة الكابادي بمختلف مستويات فرقها وحسب قوة الفرق (قوي – متوسط- ضعيف) حيث نتج عن هذا التصنيف (٦) مباريات كانت بالتصنيف التالي (ضعيف * ضعيف – ضعيف * متوسط القوة – ضعيف * قوي – متوسط القوة * متوسط القوة – متوسط القوة * قوي – قوي * قوي) وبعد إحصاء عدد الحالات بحسب مستوياتها الثلاثة (مجال الحالات السهلة – مجال حالات متوسطة الصعوبة – مجال الحالات الصعبة) واستخراج معدل هذه الحالات في كل مباراة واخذ نسبة من المعدل تقدر ب ٥٠% من حالات اللعب البالغة (٦٠) حالة اذن (٥٠%) لـ(٦٠) حالة تساوي (٣٠) حالة تم وضعها في الاختبار وهذه الحالات الـ(٣٠) مقسمة على مجالاتها الثلاثة أيضا بحسب معدل حصول مجالات الحالات.

٣-٤-١-١-٢ قيمة كل حالة في الاختبار (درجتها):

اعتمد الباحث في تحديد قيمة الحالات التحكيمية (درجتها) على نسبة أهمية المجال الذي تم تحديده من قبل الخبراء وتقسيم هذه النسبة على عدد حالات المجال.



شكل (١) يوضح عملية التصوير والنقل والإخراج

شكل (٢) يوضح نقل الفيديو وعرضه على الحكم

٣-٥ إجراءات البحث الميدانية

٣-٥ -١التجربة الاستطلاعية:

٣-٧-1-١ التجربة الاستطلاعية الأولى:

لغرض الوقوف على السلبيات التي قد تواجه تطبيق اختبار أدراك المحيط ولبيان مدى ملاءمته لعينة البحث، ولغرض الحصول على نتائج صحيحة ودقيقة قام الباحث بأجراء تجربة استطلاعية يوم (الاحد) المصادف ٢٠١٨/٦/٣ على عينة استطلاعية من (٢) حكام في الوحدة البحثية- مختبر علم النفس الرياضي في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة القادسية وتم أجراء الاختبار بأشراف مسؤول المختبر (ا.م.د علي حسين هاشم، ا.م.د رأفت عبد الهادي الكروي).

وبعد الانتهاء من التجربة الاستطلاعية الاولى تم التوصل الى: -

١-أمكانية تطبيق اختبار أدراك المحيط على عينة البحث.

٢-تفهم العينة للاختبار وخطوات أجرائه بعد شرحه من قبل مدير المختبر.

٣-يتطلب تخصيص يوم محدد لأجراء اختبار أدراك المحيط وذلك لضرورة نقل العينة الى المختبر الخاص بالاختبار في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة القادسية.

٤-أن الوقت المطلوب لأداء الاختبار لكل حكم (١٥) دقيقة، (٥) دقائق للتعليمات والتدريب و (١٠) دقائق للاختبار الفعلي.

٣-٥-1-٢ التجربة الاستطلاعية الثانية:

لغرض تشخيص السلبيات التي تواجه الباحث اثناء أداء الاختبار القبلي والبعدي للواقع الافتراضي قام الباحث بأجراء تجربة استطلاعية يوم (الاثنين) المصادف ٢٠١٨/٦/٤ على عينة استطلاعية من (٢) حكام في قاعة منتدى شباب الاسكان وبعد الانتهاء من التجربة الاستطلاعية الثانية تم التوصل الى:

١- اخلاء مساحة لا تقل عن (٣) متر امام الحكم.
٢- وضع الحكم في ملعب نظامي عند اجراء التجربة لكي تكون الإشارات كما في حالة اللعب.
٣- تخصيص فريق عمل مساعد عدد (٣).
٤- تجهيز حاسوب محمول(لابتوب) وتعرض فيه الحالات اثناء عرضها في الـ(vr box).
٥- تجهيز (vr box) لا يقل عن (٣) جهاز للاحتياط.
٦- تجهيز موبايل خاص لعرض مقاطع الفيديو ويتلائم حجمه مع جهاز الـ(vr box).
٧- تجهيز فريق لعبة الكابادي كامل العدد.

٣-٥-٢الاختبارات القبلية:

قام الباحث بأجراء الاختبارات القبلية لعينة البحث، وتم تحديد الايام التي ستجري فيها الاختبارات القبلية على عينة البحث وكانت كالآتي:

لغرض عزو النتائج التي تظهر بعد تطبيق التمرينات ألى المتغير المستقل، قام الباحث بأجراء الاختبارات القبلية على المتغيرات التابعة قيد البحث كالاتي:
١-تم أجراء الاختبار القبلي والمتضمن اختبار أدراك المحيط لقياس مستوى (أدراك المحيط) وفقآ لمنظومة فيينا Vienna test system على عينة البحث وذلك في يوم (الثلاثاء) المصادف ٢٠١٨/٦/٥.الساعه (٠٩:٠٠) صباحا في الوحدة البحثية – مختبر علم النفس الرياضي في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة القادسية.
٢-تم أجراء الاختبار القبلي لسرعة ودقة اتخاذ القرار يوم (الاربعاء) المصادف ٢٠١٨/٦/٦ وذلك في تمام الساعة (٠٤:٠٠) عصرا في قاعة منتدى شباب الإسكان.

شكل (٣) يوضح اجراء اختبار أدراك المحيط

٣-٥-٣ التجربة الرئيسية (التمرينات المستخدمة):

بعد اجراء الاختبار القبلي واعداد الباحث مسبقا للمنهج التدريبي (ينظر ملحق (٣)) قام الباحث بتطبيق المنهاج على عينة البحث معتمدا بذلك ايضا على المصادر والمراجع العلمية في علم التدريب الرياضي فضلا عن آراء الخبراء والمختصين بلعبة الكابادي والتدريب الرياضي وقد تضمن المنهاج عدة أمور منها:
١- تم تنفيذ التمارين (ينظر ملحق (٣)) في (١٠) أسابيع وبواقع (٣) وحدات تدريبية بالأسبوع أي (٣٠) وحدة تدريبية.
٢- تم تطبيق هذه الوحدات أيام (الأحد، الثلاثاء، الخميس).
٣- مراعاة عند تطبيق المنهاج التدرج في مستوى الصعوبة في التدريب أي من (السهل – الصعب).
٤- كان يومان من المنهاج تدريب عقلي ضمن متغيرات أدراك المحيط ويوم تدريب بدني.
٥-بدء المنهاج التدريبي ضمن متغيرات أدراك المحيط بالمتغيرات التي تحتاج من الحكم رؤية واسعة وشاملة ويكون ترتيبها كالاتي (مجال الرؤية-تتبع انحراف-زاوية بصرية يمين ويسار-سرعة الاستجابة).
٦- يكون التدرج في التمارين للمتغيرات من السهل الى الصعب.
٧-تخصيص الأسابيع الوسطية المتمثلة بالأسبوع (الخامس والسادس) لمتغيرات سرعة ودقة اتخاذ القرار وتكون الأسابيع البقية القادمة تدمج فيها جميع متغيرات أدراك المحيط مع مراعاة سرعة ودقة قرارات الحكم.

٣-٥-٤الاختبار البعدي:

قام الباحث بأجراء الاختبارات البعدية لعينة البحث، وتم تحديد الايام التي ستجري فيها الاختبارات البعدية على عينة البحث وكانت كالآتي:
١-تم أجراء الاختبار البعدي والمتضمن اختبار أدراك المحيط لقياس مستوى (أدراك المحيط) وفقآ لمنظومة فيينا Vienna test system على عينة البحث وذلك في يوم (الاحد) المصادف ٢٠١٨/٨/١٩.الساعه (٠٩:٠٠) صباحا في الوحدة البحثية – مختبر علم النفس الرياضي في كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة – جامعة القادسية.
٢-تم أجراء الاختبار البعدي لسرعة ودقة اتخاذ القرار يوم (الاثنين) المصادف ٢٠١٨/٨/٢٠ وذلك في تمام الساعة (٠٤:٠٠) صباحا في قاعة منتدى شباب الإسكان.
وقد اتبع الباحث نفس الاجراءات والخطوات آنفة الذكر، والتي تمت في الاختبارات القبلية. كما حرص الباحث على الالتزام وتوفير وتهيئة كافة الظروف والامكانات التي تم أجراءها في الاختبارات القبلية، من حيث فريق العمل المساعد والزمان والمكان والادوات والاجهزة المستخدمة.

٤- عرض وتحليل ومناقشة النتائج: -

٤-١ عرض وتحليل ومناقشة نتائج اختبار الواقع الافتراضي واختبار أدراك المحيط للمجموعة الضابطة:

الجدول (١)

يوضح الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للاختبار القبلي والبعدي لاختبار الواقع الافتراضي للمجموعة الضابطة

ت	المتغيرات	وحدة القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة t المحسوبة	الدلالة
			س	ع	س	ع		
١	مجال الرؤيا	درجة	١٦٥	٨,٦٥	164	10.39	5.07	0.00
٢	زاويا بصريه يسار	درجة	79.83	5.74	79.98	5.85	-0.23	0.82
٣	زاويا بصريه يمين	درجة	78.31	4.45	79.77	5.69	-1.10	0.30
٤	تتبع الانحراف	درجة	14.70	5.14	14.78	4.82	-0.31	0.77
٥	زمن رد الفعل	ثانية	0.59	0.07	0.56	0.07	0.77	0.46

* كلما كانت مستوى الخطأ اقل او يساوي (٠,٠٥) كان الفرق معنوي

من خلال الجدول (١) نتعرف على متغيرات أدراك المحيط حيث يعرض الباحث النتائج للمعالم الإحصائية للأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة T المحسوبة ومستوى الدلالة وكما في الجدول أعلاه، حيث تبين البيانات المستخرجة لأفراد عينة البحث الفروق في قيم متغيرات أدراك المحيط (مجال الرؤيا، زاوية بصرية يمين، زاوية بصرية يسار، تتبع الانحراف، زمن رد الفعل) وذلك باستخدام (t) للعينات المترابطة في الاختبارين القبلي والبعدي وللمجموعة الضابطة وذات دلالة غير معنوية في اغلب المتغيرات ومعنوية في متغير (مجال الرؤيا). ويوعز الباحث المعنوية في هذا المتغير (مجال الرؤيا) الى ان اغلب تمارين التي يتدربها الحكام في لعبة الكابادي هو التحكيم المباشر للمباريات اثناء التدريب مما ساهم في تطور والتركيز على هذا المتغير اما بقية المتغيرات لم تظهر معنوية الفرق وذلك لعدم اهتمام المناهج التدريبية بهذه المتغيرات بشكل دقيق وعدم تشخيصها ضمن المتطلبات المهمة لحكم الكابادي.

٤-٢ عرض وتحليل ومناقشة نتائج اختبار الواقع الافتراضي واختبار أدراك المحيط للمجموعة التجريبية:

الجدول (٢)

يوضح الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للاختبار القبلي والبعدي لاختبار الواقع الافتراضي للمجموعة التجريبية

ت	المتغيرات	وحدة القياس	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي		قيمة t المحسوبة	الدلالة
			س	ع	س	ع		
١	مجال الرؤيا	درجة	164.89	10.39	172.10	9.47	-8.68	0.00
٢	زاويا بصريه يسار	درجة	79.98	5.85	86.45	4.71	-7.38	0.00
٣	زاويا بصريه يمين	درجة	81.70	5.02	86.48	5.44	-7.38	0.00
٤	تتبع الانحراف	درجة	14.78	4.82	21.49	8.54	-2.70	0.02
٥	زمن رد الفعل	ثانية	0.63	0.07	0.57	0.06	-9.64	0.00

* كلما كانت مستوى الخطأ اقل او يساوي (٠,٠٥) كان الفرق معنوي

من خلال الجدول (٢) نتعرف على متغيرات أدراك المحيط حيث يعرض الباحث النتائج للمعالم الإحصائية للأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة T المحسوبة ومستوى الدلالة وكما في الجدول أعلاه، حيث تبين البيانات المستخرجة لأفراد عينة البحث الفروق في قيم متغيرات أدراك المحيط (مجال الرؤيا، زاوية بصرية يمين، زاوية بصرية يسار، تتبع الانحراف، زمن رد الفعل) وذلك باستخدام (t) للعينات المترابطة في الاختبارين القبلي والبعدي وللمجموعة التجريبية وذات دلالة معنوية. وتشير نتائج الاختبارات القبلية والبعدية الى وجود فروق ذات دلالة معنوية بين الاختبارين ولصالح الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية ونتيجة لحاجة الحكم ومتطلبات العمل خلال المباراة يجب ان يكون لديه أدراك لما يحيط به بصورة مثالية ويرى الباحث ان امتلاك الحكم لمجال رؤيا مثالية يجعل منه في الموقف الصحيح

وبالتالي سوف يقود ذلك الى التعامل مع الحالة وفق ما تقتضيه مجريات المباراة بسرعة ودقة عالية. وذكر (صباح رضا واخرون ١٩٩١) " ان محدودية زوايا العينين ستؤثر في عملية اتخاذ القرار والسيطرة على المباغتة " وكذلك ان نوعية اللعبة لها تأثير في مستوى النظر واتساعه كما في مثال لعبة الكابادي. (٣٦٩:٢)

من خلال النتائج الظاهرة في الجدول يرى الباحث ان هنالك تطور معنوي لمتغير مجال الرؤيا بين الاختبار القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي وذلك بسبب المنهاج المعد من قبل الباحث ولما له من تأثير على مجريات العمليات العقلية من خلال التمرينات التي استخدمها الباحث على حكام لعبة الكابادي فيقف احد الحكام في نصفي الملعب وامامه حالة لعب كما في اللعب الحقيقي وتكون حركة الحكم بمسافة مختلفة أكبر من وقوفه في اللعب وفي هذه الحالة يكون معرض الى مثير اكبر من حالات اللعب الواقعية التي تخص في حد ذاتها مجال الرؤيا الذي يعتبر من أولويات حكام لعبة الكابادي لان طبيعة اللعبة تعتمد على الرؤيا الواسعة اثناء اللعب، وان التمرينات الخاصة لمجال الرؤيا كانت لها تأثير مباشر على الحكام فكانت التدريبات بمستويات مختلفة (من خلال وضع تمرينات مشابهة للعبة بأحد جوانب الملعب ووضع متطلبات بالجانب الاخر تحتاج الى توسيع زاوية الرؤيا لتحقيق متطلبات التمرين) ادت بالحكم على اتساع مجال الرؤيا لديه ،وأشار (محمود عبد المحسن ناجي)"ان البصر يشكل كنزا لرفع طاقة الرياضيين ولحاسة البصر دور مهم في التعليم والتدريب وذلك من خلال عرض نماذج على المتعلم والمتدرب حتى يكون له صورة للحركة ويحاول التوصل اليها".(٦٥:٣)

ونرى في زوايا العينين (الزاوية البصرية اليمين واليسار) أهمية من بعد مجال الرؤيا وبالأخص لحكام الكابادي وذلك بسبب تعرضهم الى مثيرات متعددة ومختلفة الاتجاهات اثناء اللعب لذلك نلاحظ تطور العينة في متغير الزوايا البصرية (يمين – يسار) بسبب التدريب التي تعرضت لها العينة من خلال المنهج المعد من قبل الباحث وكانت التمرينات متغير وذات صعوبة متدرجة عن واقع اللعب أي بمعنى كانت أكبر في اتساع الرؤيا عن الواقع الحقيقي أي تعرض الحكم الى مثيرات كما في المباراة وأكبر منها من خلال وضع حلات لعب مع مراقبة الشواخص الملونة وعملية تغيير الوانها وهي متطلبات تفوق متطلبات اللعبة وبذلك سوف يتغلب الحكم على أوضاع التحكيم في اللعبة بعد تعرضه الى درجات صعوبة اعلى من المباراة ان متغير تتبع الانحراف أيضا لا يقل أهمية في خصوصية لعبة الكابادي وخصوصا للحكام وذلك لغرض تتبع الحركة المهاجم ودفاع المدافعين في اللعبة من بداية الهجمة للمهاجم وحتى انتهائها وإطلاق الحكم عليها، واظهرت نتائج متغير تتبع الانحراف تطور ملحوظ لدى العينة وذلك لان التمرينات التي تعرض لها الحكم ضمن المنهاج التدريبي أدت الى تسليط تتبع الرؤيا للحكم على متغيرات مختلفة التي تطرأ اثناء اللعب وعدم التشتت او التركيز في منطقة واحدة أي بمعنى اتاحت للحكم ان ينظر بشكل واسع واستغلال أكبر تتبع تتيحه العين البشرية ويظهر أيضا تحسن واضح في مستوى رد الفعل لدى الحكم في الاختبار البعدي عن الاختبار القبلي هذا يدل على ان العينة قد تحسن رد الفعل لديها حيث ان رد الفعل من الأمور المهمة التي يجب ان يتمتع بها الحكم ولان اتخاذ القرار يتطلب من الحكم أجزاء الثانية باتخاذه لذلك عليه ان يتمتع برد فعل عالي اتجاه الحالات التحكيمية التي تحدث اثناء المباريات، ويعزو الباحث سبب تطور رد الفعل لدى عينة البحث حيث قام الباحث بتحليل رد الفعل لدى الحكام ومعرفة متطلباته الخاصة ووضع التمرينات المناسبة والمتوافقة معاها مع مراعات مبدأ الصعوبة في التقليل والزيادة من وضع التحكيم بالمباراة والتي تمتاز بتركيزها على هذا العنصر وفقا لطبيعة عملها ، ومن وجهة نظر الباحث ان ادراك المحيط والشعور بالمثيرات المحيطة للحكم هي عمليات عقلية تتميز بالتعرف على المثيرات التي تحصل اثناء المباراة ، والذي يميز الحكم هو قدرته العالية على ادراكه للمحيط الخارجي اثناء اللعب أي ما يحيط به من مثيرات سواء كانت هذه المثيرات (أصوات الجمهور، اعتراضات المدربين، اعتراضات اللاعبين للفريقين، حركة اللاعبين للفريق الاخر اثناء هجوم زميلهم) والقيام برد فعل تجاه هذه الحالات التي تحدث اثناء المباراة وفقا لقانون الكابادي عن طريق حاسة البصر او السمع مع قدرة الحكم على التفسير الصحيح لنوعية الحدث الذي حصل داخل ميدان اللعب وإعطاء التفسير او القرار المناسب وفقا للحالة وان الحكم الذي يمتلك هذه المميزات العقلية والقدرة على التفسير الصحيح هو الحكم المثالي القادر على إدارة المباريات مهما كانت مستوياتها وقوتها ، وان زيادة التمرين في مواقف مشابهة لأدراك المحيط تجعل الاستجابات تكون ذات سرعة ودقة عالية كلما زاد التمرين وهذا ما ينص عليه قانون التدريب الرياضي " انه كلما زاد ارتباط موقف مع استجابة معينة فان ميل هذا الموقف لاستدعاء هذه الاستجابة يقوى مستقبلا".(٣٠:٤)

٤-٣ عرض وتحليل ومناقشة نتائج اختبار الواقع الافتراضي للمجموعة التجريبية والضابطة وللاختبار البعدي:

جدول (٣)

يبين الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية وقيم (ت) المحسوبة للاختبارات البعدية للمجموعتين في اختبارات قيد الدراسة

ت	المتغيرات	وحدة القياس	الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية		الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة		قيمة t المحسوبة	الدلالة
			س	ع	س	ع		
١	سرعة ودقة اتخاذ القرار	درجة	90.81	3.13	73.7	3.39	-11.45	0.000

من خلال الجدول (٣) نتعرف على متغير سرعة ودقة اتخاذ القرار حيث يعرض الباحث النتائج للمعالم الإحصائية للوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة T المحسوبة ومستوى الدلالة وكما في الجدول أعلاه، حيث تبين البيانات المستخرجة لأفراد عينة البحث الفروق في قيمة المتغير وذلك باستخدام (t) للعينات المستقلة في الاختبارين (بعدي – بعدي) وللمجموعتين التجريبية والضابطة وذات دلالة معنوية.
وان السبب في كون النتيجة معنوية وذلك لان المجموعة الضابطة تطورت بمنهاجها التي تتدرب عليه إضافة الى خبرتهم الميدانية في التحكيم اما المجموعة التجريبية إضافة الى المنهج المعد من قبل الباحث وخبرتهم الميدانية في التحكيم أدت الى تطورهم بشكل أكبر من المجموعة الضابطة.

٥- الاستنتاجات والتوصيات

٥-١ الاستنتاجات:

١. طوره التمرينات المعدة من قبل الباحث كل من (سرعة ودقة اتخاذ القرار-مجال الرؤية-زاوية بصرية يمين ويسار-تتبع الانحراف-وزمن رد الفعل) لحكام الدرجة الأولى بلعبة الكابادي.
٢. الجهاز المبتكر له القدرة على تحديد مستويات (حكام الدرجة الأولى) بلعبة الكابادي.
٣. تطور العينة في سرعة ودقة اتخاذ القرار مما يضفي طمأنينة أكبر وثقة عالية في اتخاذ القرار لحكام لعبة الكابادي وهذا كله يعود الى المنهاج المستخدم ومستوى الصعوبة التي تفوق مستوى اللعب.
٤. تلعب كل من مجال الرؤية وسرعة رد الفعل دور كبير في سرعة اتخاذ القرار لدى حكام الدرجة الأولى بلعبة الكابادي في محافظة القادسية.

٥-٢ التوصيات:

١. ضرورة استخدام اختبار الواقع الافتراضي في الكشف عن مستويات الحكام لدى لعبة الكابادي.
٢. التنويع في التمارين العقلية في منهاج تدريب حكام لعبة الكابادي.
٣. الدمج في المتغيرات المهمة والخاصة باللعبة اثناء التدريب للتطوير فيما بينها.
٤. وضع المناهج التدريبية للحكام على أساس اختبار المتغيرات للحكام.
٥. اجراء دراسة مشابهة على حكام العاب أخرى.

ملحق (١) التمرينات

الأسبوع: الاول							
اليوم	التمرين	الشدة	زمن اداء	التكرارات	الراحة	المجاميع	الراحة بين المجاميع
السبت	تمرين مجال الرؤية الاول	٨٥ %	١٠ ثا	٤	١,٥-١ د	٤	٢-٣ دقيقة
الثلاثاء	تمرين مجال الرؤية الثاني	٩٠%	١٠ ثا	٤	١,٥-١ د	٤	٢-٣ دقيقة
الخميس	تمرين ركض ١٠ متر	١٠٠ %		٦	١,٥-٢ د		

شرح أداء التمرين:
١- تمرين مجال الرؤية الأول

حكم يقف على مسافة ٣,٥ متر لمشاهدة حالة لعب (١*٣).
٢- تمرين مجال الرؤية الثاني

الأسبوع: الثاني							
اليوم	التمرين	الشدة	زمن اداء	التكرارات	الراحة	المجاميع	الراحة بين المجاميع
السبت	تمرين تتبع الانحراف الاول	٨٥ %	١٠ ثا	٤	١-١,٥ د	٤	٢-٣ دقيقة
الثلاثاء	تمرين تتبع الانحراف الثاني	٩٠%	١٠ ثا	٤	١-١,٥ د	٤	٢-٣ دقيقة
الخميس	تمرين ركض ١٥ متر	١٠٠%		٤	١,٥-٢ د		

- حكم يقف في نصفي الملعب وامامه حالة لعب كما في التمرين الأول وتكون حركة الحكم بمسافة مختلفة أكبر من وقوفه في حالة اللعب الاولى.

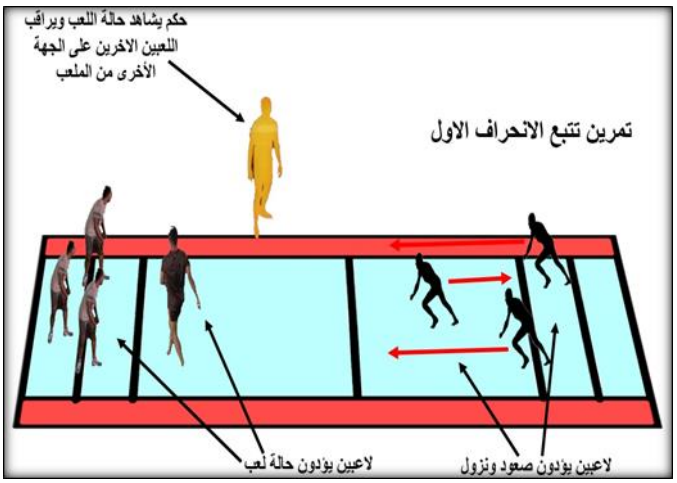
شرح أداء التمرين:

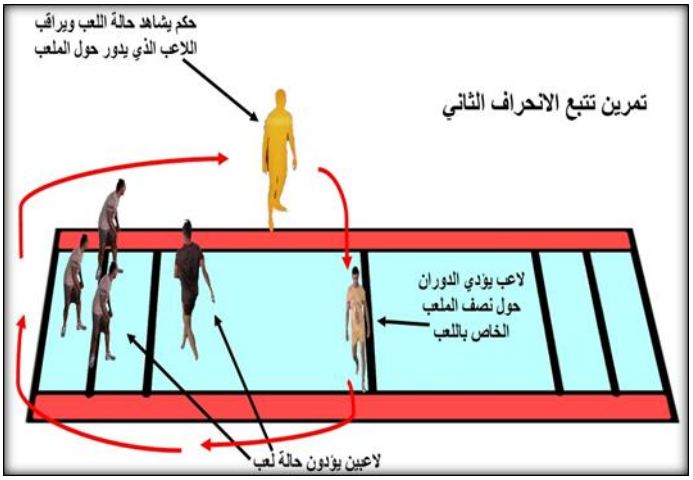
١- التمرين الأول (تتبع الانحراف):

- حكم يقف في أحد نصفي الملعب.
- لعب (٣*١) اثنان دفاع وواحد هجوم في نصف الملعب المحدد للحكم.
- لاعبين فريق المقابل عدد (٣) في النصف الاخر يؤدون صعود ونزول في نصف الملعب الخاص بهم.

٢- التمرين الثاني (تتبع الانحراف):

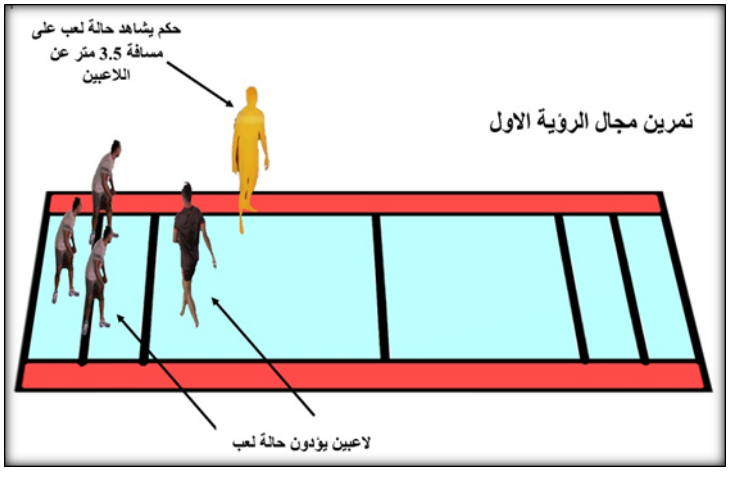
- حكم يقف في أحد نصفي الملعب.

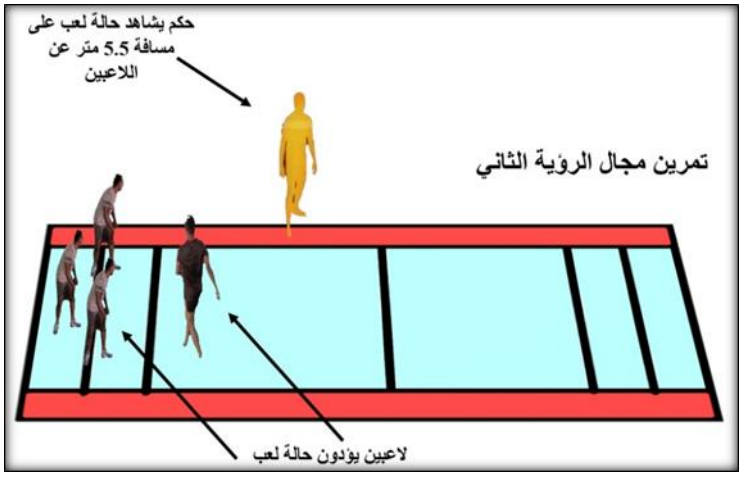


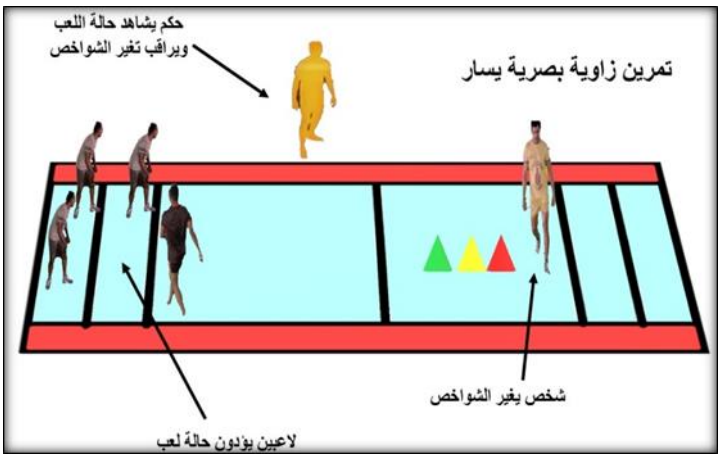


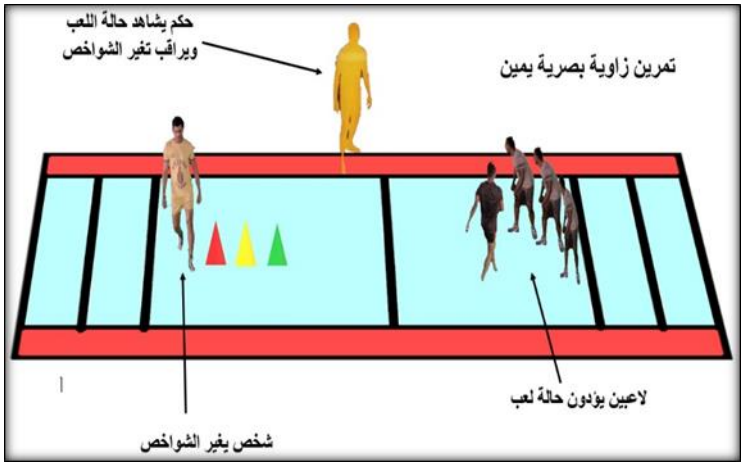
الأسبوع: الثالث							
اليوم	التمرين	الشدة	زمن اداء	التكرارات	الراحة	المجاميع	الراحة بين المجاميع
السبت	تمرين رؤية بصرية يمين الاول	٨٥ %	١٥ ثا	٤	١-١,٥ د	٤	٢-٣ دقيقة
الثلاثاء	تمرين رؤية بصرية يسار الثاني	٩٠%	١٥ ثا	٤	١-١,٥ د	٤	٢-٣ دقيقة
الخميس	تمرين ركض ١٠ متر	١٠٠%		٦	١,٥-٢ د	٢	٣-٥ دقيقة

- لعب (٣*١) ثلاثة دفاع وواحد هجوم في نصف الملعب المحدد للحكم.
- لاعب واحد يقوم بالدوران حول الملعب.









شرح أداء التمرين:

١- تمرين رؤية بصرية يمين الأول

- حكم يقف في منتصف الملعب الكلي وتكون حالة لعب على الجهة اليسار للحكم وشخص مع شواخص ملونة عدد (٣) (اصفر، احمر، اخضر) على ارتفاعات مختلفة على الجهة اليمين للحكم وعلى الحكم ان يطلق حكم على حالة اللعب التي تكون (٣*١) ومشاهدة ومعرفة الألوان التي تتغير اثناء لعب الحالة ويصدر الحكم لون الشاخص الذي تغير اثناء مراقبته لحالة اللعب ويكون تبديل الشاخص كل (٥) ثانية.
- تمرين رؤية بصرية يسار الثاني
- ويكون الأداء نفس التمرين الأول لكن عكس الجهة للحكم أي تأخذ الشواخص الجهة اليسار وحالة اللعب تأخذ الجهة اليمين وتكون الإجراءات المتبعة نفسها.

المصادر

١. مشتاق عبد الرضا ماشي شرارة: البحث العلمي مفاهيم وتطبيقات في التربية البدنية وعلوم الرياضة . صفر واحد للطباعة والاعلان، العراق، (٢٠١٦).

٢. صباح رضا جبر واخرون: كرة القدم للصفوف الثالثة، دار الحكمة للطباعة، الموصل، ١٩٩١.

٣. محمود عبد المحسن ناجي: تأثير تدريب الرؤيا البصرية على أداء لاعبي كرة القدم، أطروحة دكتوراه غير منشور، مصر، جامعة المنيا،٢٠٠٨.

٤. قاسم لزام صبر واخرون: أسس التعلم والتعليم وتطبيقاته في كرة القدم، دار الوفاء لدنيا الطباعة ،٢٠٠٥.

بسم الله الرحمن الرحيم
جمهورية العراق

ry of Higher Education and Scientific Research
l-Qadisiya University
e of Physical Education and Sports Science
Qadisiya Journal for the nce of Physical Education

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة القادسية
كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة

مجلة القادسية لعلوم التربية الرياضية

Al-Qadisiya Journal for the Science of Physical Education

العدد : ١٠
التاريخ: ٥/٧/٢٠١٩

(Print) 7791-1991 (Online) 2313-3635

الى / الباحث الاول : حسام عبد مسلم صاحب المحترم
الباحث الثاني : أ.د اكرم حسين جبر المحترم

الموضوع / قبول نشر بحث

تحية طيبة...

تقرر قبول بحثكم (فاعليه تمرينات خاصه في إدراك المحيط ومستوى سرعه ودقه اتخاذ القرار على استخدام تقنيه الواقع الافتراضي (VR BOX) لدى حكام الدرجة الأولى في لعبه الكابادي) في مجلة القادسية لعلوم التربية الرياضية سينشر في مجلد (١٩) العدد (١) الجزء الثاني لسنة ٢٠١٩ للتفضل بالاطلاع ..... التقدير

تاريخ استلام البحث : ١١ / ١١ / ٢٠١٨

الأستاذ الدكتور
قيس سعيد دايم
مدير تحرير المجلة
٥/٧/٢٠١٩

نسخة منه إلى //
ملفة المجلة
الصادرة