الفصل الثامن

العاب صغيرة أخرى

obeikandl.com

١ـ رجبى اللمس :

الملعب : مستطيل طوله من « ٢٠ ـ ٤٠ متر » وعرضه من « ١٥ ـ ٢٥ م » ويسمى الخط الطولى بخط الجانب والخط العرضى بخط المرمى ويرسم خط مواز لخط المرمى ويبعد عنه ناحية داخل الملعب بمقدار « ٥ متر » وتسمى المنطقة التى بينهما بمنطقة التسلل كما يرسم على خط المنتصف وفى وسطه دائرة قطرها متر واحد .

الأدوات : كرة قدم أو كرة يد .

اللاعبون : فريقان عدد كل منهما من « ٦ ـ ١١ » لاعبا للهجوم والدفاع .

الغرض من اللعبة : هو أن يتسلم اللاعب الكرة خارج منطقة التسلل ثم يجرى ليضعها خلف خط مرمى الفريق المضاد بيد واحدة أو بكلتا يديه فتحتسب اصابة .

طريقة اللعب : يسقط الحكم الكرة بين قلبى الهجوم فى دائرة المنتصف ويستمر اللعب بتمرير الكرة بين اللاعبين أو يحملها لاعب ويجرى بها على طول الملعب دون أن يلمسه لاعب من الفريق الآخر ، فان حدث اللمس فعلى اللاعب التخلص من الكرة فورا بتمريرها لزميل له .

شروط اللعب :

أ ـ يكون التمرير برمى الكرة باليد ولا يسمح بضربها باليد وهى مقفلة أو بالقدم .

ب ـ يسمح بحمل الكرة والجرى بها على ألا يلمس حامل الكرة من لاعب مضاد .

جـ ـ يكون اللمس بوضع اليد على الكتف ولا يصح لمس لاعب لا تكون الكرة فى حوذته .

د ـ إذا خرجت الكرة من الملعب فيعيدها لاعب مضاد للملعب من المكان الذى خرجت منه وذلك برمية حرة سواء كان ذلك على خط المرمى أو خط الجانب ويمكن رمى الكرة بيد واحدة أو باليدين معا .

هـ ـ تحتسب الاصابة إذا جرى اللاعب بالكرة ووضعها خلف خط المرمى ولا تحتسب الاصابة إذا رمى اللاعب الكرة من الملعب لخلف خط المرمى.

و ـ لا تحتسب الاصابة إذا وقف مهاجم فى منطقة تسلل الفريق المضاد ورميت له الكرة ووضعها خلف المرمى ، إلا أن تسليم الكرة داخل منطقة التسلل لا يعتبر خطأ إذا ما مر المهاجم الكرة ثانية إلى لاعب زميله واقف فى الملعب خلفه خارج منطقة التسلل ثم يتقدم بها نحو خط المرمى محاولا الاصابة .

س ـ تعطى رمية حرة للفريق المضاد من المكان الذى يحدث عنده الخطأ .

٢ ـ كرة القواعد :

هذه لعبة مبسطة من كرة القاعدة أو البيسبول .

الملعب : مربع طول ضلعه « ١٥ مترا » .

* يتخذ ركن فيه كقاعدة أمان وتسمى الأكان الباقية كالآتى القاعدة الأولى ـ القاعدة الثانية ـ القاعدة الثالثة .

* وفى داخل المربع عند منتصفه دائرة يقف فيها الرامى .

الأدوات : كرة قدم أو كرة يد أو كرة طائرة .

اللاعبون : فريقان كل منهما مكون من (٦ ـ ٩) لاعبين يسمى أحدهما الفريق الرامى ويكون من بين أفراده لاعب يرمى الكرة من منتصف المربع ولاعب ماسك يقف فى قاعدة الأمان وثلاثة لاعبون يقفون فى القواعد الثلاث والباقى من الفريق يوزع حول الملعب لاعادة الكرة للعب إذا ما خرجت بعيدا من الملعب .

ويسمى الفريق الثانى بالفريق (العداء) ويقف لاعبون خلف قاعدة الأمان ويرسل لاعبيه واحد بعد الآخر لقاعدة الأمان .

طريقة اللعب : عند اعطاء اشارة البدء يرمى (الرامى) الكرة بيده للاعب (الماسك) الذى يكون مستعدا فى قاعدة الأمان وفى نفس الوقت يبدأ اللاعب الأول من الفريق العداء الجرى من قاعدة الأمان حول المربع من القاعدة الأخرى بالترتيب حتى يعود لقاعدة الأمان وعندما يلقف اللاعب الماسك الكرة ويرميها بيديه للاعب القاعدة الأولى ثم تنتقل الكرة إلى القاعدة الثانية ثم الثالثة حتى تصل مرة أخرى إلى اللاعب الماسك على خط النهاية .

* إذا نجح الفريق الرامى فى ذلك قبل وصول العداء لخط النهاية احتسب نقطة للفريق الرامى .

* أما إذا أفلح العداء فى الوصول قبل الكرة لخط النهاية عن طريق مروره للقواعد الثلاث تحتسب نقطة للفريق العداء .

وهكذا يحل العداء اللاعب رقم «٢» حتى يأخذ كل لاعب من الفريق دوره ثم يتبادل الفريقان الأماكن أى يصبح الفريق الرامى عداء والفريق العداء راميا .

(يمكن تصغير المربع وجعل ضلعه ٧ متر واستعمال كرة طبية) .

٣ ـ كرة القاعدة (البيسبول Baseball)

تشبه كرة القاعدة الكرة الناعمة (سوفت بول Soft Ball إلى حد كبير فقوانين اللعبتين متشابهة تقريبا ما عدا القانون الأول والثانى فى كرة القاعدة فهما مختلفان عن نظيريهما فى الكرة الناعمة ، أما باقى القوانين فهى موحدة فى اللعبتين كما أنه يوجد اختلاف بين اللعبتين أثناء اللعب .

شـرح مـوجز للعبـة

كرة القاعدة لعبة تلعب بين فريقين كل منهما يتكون من « ٩ لاعبين » وتلعب وفقا للقانون الذى سيأتى شرحه فيما بعده .

* غرض كل فريق أن يفوز على خصمه بتسجيل أكبر عدد من النقط Runs.

* تحتسب النقطة عندما يتمكن الضارب من الوصول إلى القاعدة الأولى بسلام ويستمر انتقاله من القاعدة إلى القاعدة التى تليها وهكذا حتى يصل إلى القاعدة الرئيسية Home plate.

* وعندما يكون أحد الفريقين مرسلا Batters يكون الفريق الآخر منتشرا Fielders.

* الفريق المرسل يسمى بالفريق المهاجم Offensive والفريق المنتشر يسمى بالفريق المدافع Defensive وذلك لان الفريق المرسل يحاول تسجيل النقط بينما يعمل الفريق المنتشر على منعه من ذلك .

* ويجب أن يتساوى الفريقان فى عدد المرات التى يلعبها كل منهم

كمهاجم وكمدافع .

* يستمر الفريق المهاجم فى الارسال حتى ينجح الفريق المدافع فى اخراج ثلاثة من لاعبيه ، وعندئذ تستبدل الأماكن ويصبح الفريق المرسل منتشر أو الفريق المنتشر مرسلا .

* تسمى المرحلة التى تتم بعد أن يقوم كل من الفريقين بالارسال مرة بالشوط Inning.

* وتتكون المباراة فى هذه اللعبة من « ٩ أشواط » .

* ويتخذ الفريق المنتشر دائما تسعة مواقف للدفاع فى الملعب وهى كالآتى :

١ ـ ماسك ٢ ـ رامى ٣ ـ رجل القاعدة الأولى .

٤ ـ رجل القاعدة الثانية . ٥ ـ رجل القاعدة الثالثة . ٦ ـ المنتشر القريب . ٧ ـ المنتشر الأيسر . ٨ ـ منتشر أوسط . ٩ ـ منتشر أيمن .

* لكل لاعب رقم وذلك لتسهيل عملية التسجيل على الحكم ويمكن استعمال الأرقام فى ترتيب الارسال إذا رغب الفريق .

* يسمى اللاعبون الأربع الذين على القواعد الأولى والثانية والثالثة والمنتشر القريب بلاعبى داخل الملعب Infielders واللاعبون الثلاث الذين يلعبون كمنشرين أيمن وأيسر وأوسط بلاعبى خارج الملعب Outfielders.

* وغرض المرسل هو ضرب الكرة داخل المنطقة الصحيحة عندما يقذفها الرامى .

* والمنطقة الصحيحة Fair terriory هى تلك المنطقة الواقعة بين خطى الحدود .

* خطى الحدود : هما الخطان الممتدان من القاعدة الرئيسية إلى القاعدة الأولى والقاعدة الثانيه وامتداد هذين الخطين كما هو مبين بالرسم (شكل ٩٢).

* إذا ضربت الكرة خارج تلك المساحة المحصورة بين خطى الحدود تعتبر خطأ Foul.

* بعد أن يضرب المرسل الكرة فى المنطقة الصحيحة ، يجرى بأسرع ما يمكن محاولا الوصول إلى القاعدة الأولى بسلام ، ويعتبر وصوله سالما إذا تمكن من ذلك قبل أن تصل الكرة إلى رجل القاعدة الأولى عن طريق أحد زملائه المنتشرين بينما تكون إحدى قدمى رجل القاعدة على تلك القاعدة .

* وبعد أن يصل المرسل سالما إلى القاعدة الأولى يحاول الوصول إلى القواعد الأخرى بسلام حسب ترتيبهم مراعيا شروط اللعب .

* ويسجل المرسل نقطة لفريقه إذا وصل إلى القاعدة الرئيسية سالما قبل اخراج ثلاثة من زملائه من الملعب .

* وعندما يتمكن الفريق المدافع (المنتشر) من اخراج ثلاثة من الفريق المهاجم (المرسل) تستبدل الأماكن ويصبح الفريق المنتشر مرسلا .

طرق اخراج لاعب من الفريق المرسل :

(أولا) بواسطه الرامىPitcher وذلك يرمى الكرة بسرعة وبقوة تؤدى إلى عدم تمكن المرسل الضارب من لمس الكرة بالمضرب . وكل مرة يهتز المضرب ولا يتمكن الضارب من لمس الكرة تحسب عليه « محاولة فاشلة Strike» إلا إذا

ضرب المرسل الكرة ضربة خطأ خارج المنطقة الصحيحة فى المحاولة الثالثة وفى هذه الحالة تعاد لصالحه .

* وثلاث محاولات فاشلة تؤدى إلى اخراج اللاعب وتسمى فى هذه الحالة خروجا بالمحاولات الفاشلة Strike out .

* وتحسب محاولة فاشلة إذا رميت الكرة بواسطة الرامى فى منطقة الضرب Strike zone ولم يهتز المضرب عند محاولة المرسل الضرب .

* منطقة الضرب هى مساحة فوق القاعدة الرئيسية تقع بين ركبتى الضارب وأبطه حسب وقفه الضارب الطبيعية .

* كل كرة ترمى فى مكان غير منطقة الضرب ولا يحاول المرسل الضارب ضربها تسمى « محاولة صحيحة Ball » لصالحه وأربع محاولات من هذا النوع تخول له الحق فى الانتقال إلى القاعدة الأولى بسلام ، وتسمى فى هذه الحالة « قاعدة بالمحاولات الصحيحة Baseon Balls » .

(ثانيا) إذا تمكن أحد المنتشرين من لقف كرة طائرة قبل أن تمس الأرض سواء كانت الكرة فى المنطقة الصحيحة أو المنطقة الخطأ كان على المرسل الضارب أن يخرج مباشرة .

(ثالثا) إذا تمكن أحد المنتشرين من الامساك بالكرة بعد ملامستها للأرض وقذفها لرجل القاعدة الأولى وتمكن هذا الأخير من الامساك بالكرة جيدا ولمس القاعدة قبل وصول العداء إليها .

ملحوظة : المرسل الضارب يصبح عادة مرسلا عدّاءا بعد ضربة الكرة صحيحا.

(رابعا) لمس المرسل العداء بالكرة قبل وصوله إلى القاعدة ويعتبر المرسل العداء خارجا إذا لمسه أحد المنتشرين بالكرة أو باليد الممسكة بالكرة .

(خامسا) الخروج بالاجبار Force Out عندما يضرب المرسل كرة صحيحة يبدأ جرية إلى القاعدة الأولى وعليه أن يصل إليها سالما قبل وصول الكرة إلى القاعدة أو قبل لمسة بالكرة ـ وفى حالة ما إذا وجد أحد زملائه على تلك القاعدة . فعلى هذا الزميل الانتقال مباشرة إلى القاعدة التالية بمجرد ضرب الكرة حتى يعطى الفرصة لزميله الضارب ليأخذ مكانه على القاعدة الواحدة .

* وإذا وجد أكثر من عداء الذى حتى القاعدة أولا خارجا والعداء اللاحق له مازال فى اللعب وهناك حالات أخرى يخرج منها المرسل من اللعب سوف يأتى ذكرها فى قانون اللعبة .

وبما أن الغرض الأساسى لكل مرسل هو احراز نقطة لفريقه ، فانه فى حالة ما إذا ضربت الكرة صحيحة وبعيدة لمسافة كافية ـ أن يجرى وينتقل من قاعدة إلى أخرى على التوالى حتى يصل إلى القاعدة الرئيسية سالما . وإذا تمكن المرسل من الجرى والمرور على جميع القواعد بسلام وبدون توقف فيعتبر فى هذه الحالة أنه أحرز ما يسمى « بنقطة لام Home Run وهذا امتياز كبير فى هذه اللعبة .

سرقة القاعدة : وقد يحاول المرسل العداء سرقة القاعدة . وتسرق القاعدة عندما يحاول المرسل العداء الانتقال إلى القاعدة التى تلى قاعدته عندما يقذف الرامى الكرة ولا يضربها المرسل الضارب فإذا وصل العداء إلى القاعدة قبل أن يرمى الماسك الكرة إلى رجل القاعدة أو قبل أن يلمسه رجل القاعدة بالكرة يعتبر المرسل العداء سالما . وتعتبر القاعدة مسروقة ولا يجوز للعداء مغادرة القاعدة إذا

عادت الكرة إلى يد الرامى ويجوز له الجرى ثانيا عندما يقذف الرامى الكرة للضارب وإذا غادر القاعدة قبل ذلك عد خارجا .

قانون لعبة كرة القاعدة ، القانون الاول ،

١ ـ كرة القاعدة لعبة تجرى بين فريقين يتكون كل فريق من « ٩ لاعبين » ويدير المباراة حكم أو أكثر على ملعب صالح للعب من الناحية القانونية .

٢ ـ يهدف كل فريق إلى احراز أكبر عدد من النقط .

٣ ـ تتكون المباراة من « ٩ أشواط » ، والشوط عبارة عن جزء من المباراة وفيه يتناوب كل فريق الارسال مرة واحدة .

٤ ـ تراعى المقاييس الآتية عند رسم الملعب .

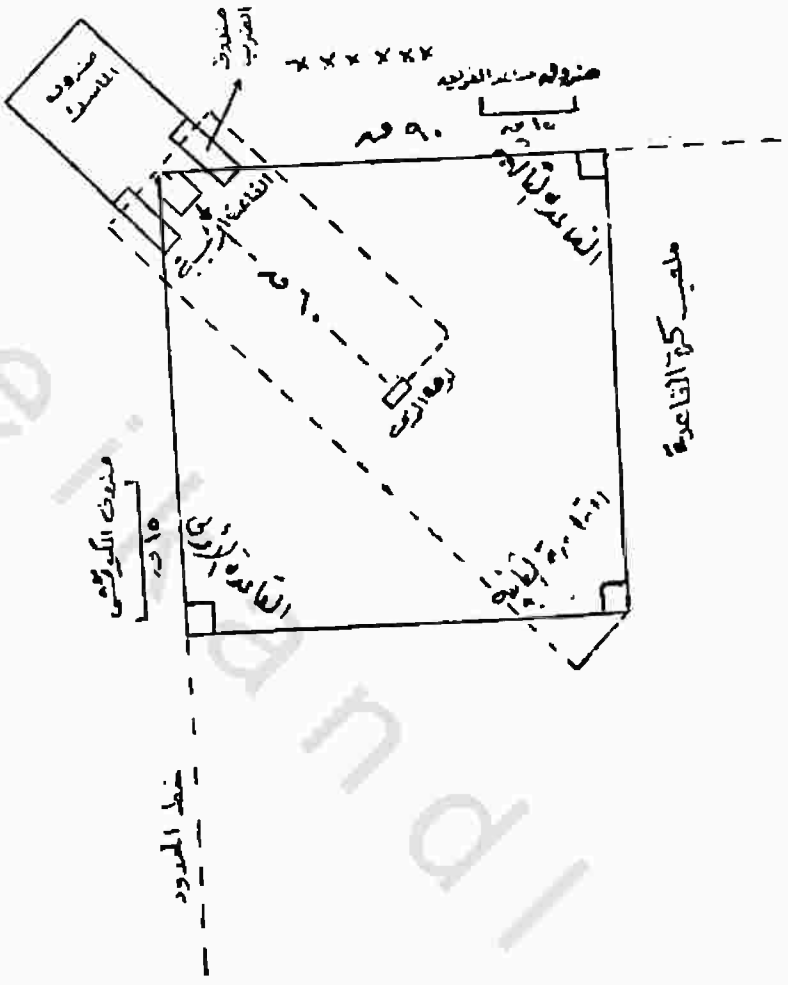
الملعب : مربع طول ضلعه « ٩٠ قدما » .

* المسافة من لوحة الرمى إلى القاعدة الرئيسية « ٦٠ » قدم و «٦» بوصات .

* المسافة من القاعدة الرئيسية إلى القاعدة الثانية « ١٢٧» قدم ، «٣» بوصات .

٥ ـ تصنع لوحة القاعدة الرئيسية ولوحة الرمى من الكاوتشوك الصلب ولها مسامير طويلة حتى يسهل تثبيتها فى محاذاة سطح الأرض وتراعى المقاييس كما فى الرسم (شكل ٩٢) .

٦ ـ تصنع القواعد الأولى والثانية والثالثة من القماش السميك Canvas وتثبت جيدا على الأرض وتكون القاعدة مربعة الشكل طول ضلعها « ١٥



شكل (٩٢)

بوصة ، وسمكها من ٣ ـ ٥ بوصة ، وتبطن من الداخل بأى مادة لينة كالقطن أو القش .

٧ ـ يجب أن تكون جميع خطوط الملعب بيضاء ظاهرة أو يمد الخطان اللذان (بين القاعدة الرئيسية والقاعدة الأولى) ، (بين القاعدة الرئيسية

والقاعدة الثالثة) على استقامتهما لمسافة ٢٠٠ قدم بعد القاعدتين لاستعمالهما كخطى الحدود Foul Line كما يجب أن تكون الخطوط التى تحدد مكان صندوق مساعد فريق الارسال واضحة .

٨ ـ ترن الكرة من ٥ر٥ ـ ٥ر٥ » أوقية ـ ومحيطها من « ٩ ـ ٩ر٥ » بوصة . وتكون مستديرة وناعمه

٩ ـ المضرب أسطوانى الشكل لا يزيد أسمك جزء فيه عن « ٢ 3/4 » بوصة ، ولا يزيد طولة عن « ٤٢ بوصة » ومصنوع من قطعة واحدة من الخشب الصلب ويصح لف شريط على مقدمة مقبض المضرب فقط لمسافة لا تزيد عن « ١٨ بوصة » .

١٠ ـ للماسك الحق فى استعمال قفاز أو قفاز موسد Mitt بغض النظر عن شكله أو وزنه .

١١ ـ يصح لرجل القاعدة الأولى استعمال قفاز أو قفاز موسد من أى وزن ولكن حسب مقاييس محددة .

١٢ ـ لكل لاعب من الفريق المنتشر عدا الماسك ورجل القاعدة الأولى الحق فى استعمال قفاز مع مراعاة المقاييس الخاصة فى قانون كرة القاعدة .

القانون الثانى : تعريفات (واصطلاحات) .

١ ـ ترتيب الارسال Batting order وهو ترتيب ارسال الفريق المرسل الذى دون فى دفتر التسجيل .

٢ ـ خارج منطقة اللعب Outfield وهى المساحة من الملعب التى تقع خارج مربع الملعب تقريبا .

٣ ـ خروج ، ويقصد بها خروج المرسل نتيجة ثلاث محاولات فاشلة أو إذا لقف أحد المنتشرين كرة طائرة . أو إذا أجبر على الخروج نتيجة انتقال زميل له إلى قاعدته أو إذا لمسه أحد المنتشرين بالكرة أو باليد التى تحمل الكرة أثناء انتقاله من قاعدة لأخرى .

٤ ـ خروج باللقف Fly out وهذا الاصطلاح يستعمل عندما يلقف أحد المنتشرين كرة طائرة .

٥ ـ داخل منطقة اللعب In Field ويطلق على المساحة من الملعب التى تقع داخل محيط دائرة نصف قطرها « ٧٥ قدم » ومركزها القاعدة الرئيسية .

٦ ـ دفاع Defense الفريق أو اللاعب المنتشر .

٧ ـ رامى Pitcher وهو أحد أفراد الفريق المنتشر يقوم برمى الكرة إلى الضارب و « الماسك » Catcher هو أحد أفراد الفريق المنتشر ويأخذ مكانه خلف الضاربمحاولا امساك الكرة التى يقذفها الرامى ويفشل الضارب فى ضربها ، ويطلق على الاثنان معا بالبطارية Battery .

٨ ـ رمية Pitchor or Pitched Ball وهى الكرة التى قذفها الرامى للضارب .

٩ ـ رمية طائشة Wild pitch إذا قذف الرامى الكرة عالية أو منخفضة أو بعيدا عن القاعدة بحيث لا يستطيع الماسك ايقافها بمجهوده العادى .

١٠ ـ خدعة Balk وهى تصرف غير قانونى من الرامى أو الماسك أثناء وجود حارس أو أكثر على القواعد ومثل هذا الخطأ يعطى للعدائين الحق فى التقدم قاعدة واحدة .

١١ ـ سالم Safe وهى حالة وصول المرسل إلى القاعدة بدون اخراجه .

١٢ ـ شوط Inning وهو الجزء من اللعب الذى يتناوب فيه الارسال كل من الفريقين مرة واحدة .

١٣ ـ صد الكرة Bunt وهى ضربة قانونية تؤدى ببساطة وبدون مرجحة المضرب ولكن ضربت عمدا ونزلت قريبة على الأرض .

١٤ ـ صندوق الرمى Pitcher's Box وهى لوحة الرمى .

١٥ ـ صندوق الضرب Batter's Box وهما عبارة عن مستطيلين أحدهما على الجانب الأيمن والآخر على الجانب الأيسر من القاعدة الرئيسية ويقف الضارب عادة فى أحدهما حسب ذراع الضرب (أيسر أو أيمن) .

١٦ ـ ضربة أرضية Ground Ball وهى الضربة التى تتدحرج فيها الكرة على الأرض .

١٧ ـ ضربة خطأ Foul Ball وهى كرة ضربت صحيحا ولكن لم يتم صحتها حسب البند التالى وتعتبر الكرة خارج اللعب بعد الضربة الخطأ إلا إذا لقفت وهى فى الهواء من أحد اللاعبين المنتشرين .

١٨ ـ ضربة صحيحة Fair Ball وهى ضربة قانونية نتج عنها طيران الكرة . ثم نزلت على الأرض داخل حدود اللعب فيما بين القاعدتين الأولى والثالثة . وكذلك الكرة التى نزلت على الأرض داخل اللعب ثم تدحرجت خارج خطى القاعدة الأولى أو الثالثة .

وتعتبر الضربة صحيحة إذا لمست أحد أفراد الفريق المنتشر وهو داخل حدود الملعب .

١٩ ـ ضربة عكسية Foul Tip إذا لمست الكرة المضرب ثم أخذت اتجاه عكسى لاتجاه الضربة الطبيعية ، وسارت بسرعة وفى خط مستقيم من المضرب ليد الماسك . وتعتبر الضربة الخاطئة ضربة عكسية إذا أخذت نفس الاتجاه . وفى هذه الحالة تعتبر محاولة فاشلة للضارب وتستمر الكرة فى اللعب .

٢٠ ـ قاعدة بالمحاولات الصحيحة Base on Balls انتقال المرسل الضارب إلى أول قاعدة بدون ضرب الكرة جزاء عدم محاولته ضرب كرة رميت إليه فى غير منطقة الرمى أربع مرات .

٢١ ـ قدم الدوران Pivot Ball وهى القدم التى يدور عليها الرامى أثناءقذفه الكرة وتعتبر القدم اليمنى قدم دوران للرامى الذى يقذف الكرة بذراعه اليمنى والقدم اليسرى للرامى الذى يقذف الكرة بذراعة اليسرى .

٢٢ ـ كرة خارج اللعب Dead Ball تعتبر الكرة خارج اللعب بسبب وقف مؤقت فى اللعب .

كرة طائرة Fly Ball وهى الكرة التى ضربت عاليا فى الفضاء .

٢٤ ـ كرة فى اللعب Live Ball وهى الكرة التى مازالت فى اللعب .

٢٥ ـ كرة مارقة Line Drive كرة ضربت فى الهواء وسارت مستقيمة وقوية فى الهواء .

٢٦ ـ كرة معادة Throw or Thrown Ball أى كرة ترمى بأحد أفراد الفريق المنتشر ماعدا الرامى .

٢٧ ـ لعبة اجبارية Force play وهى اللعبة التى ينتج عنها اجبار المرسلين العدائين الذين على القواعد بالانتقال إلى القواعد التالية لهم بسبب ضرب الكرة

صحيحا وينتقل على أثرها الضارب إلى القاعدة الأولى فيجبر زميله الذى على القاعدة الأولى الانتقال إلى القاعدة الثانية وهكذا .

٢٨ ـ لعبة مزدوجة Double play وهى لعبة من أحد أفراد الفريق المنتشر ينتج عنها خروج اثنين من الفريق المرسل .

٢٩ ـ لمس الاعب Tag وهى عبارة عن حالة لمس الجارى أو القاعدة بالكرة أو باليد الممسكة بالكرة .

٣٠ ـ مرجحة استعدادية Wind up حركة الذراع استعدادا لرمى الكرة .

٣١ ـ مرسل جارى Runner وهو المرسل الذى يبدأ جريه إلى القواعد بعد ضربه الكرة صحيحا أو المرسل الذى ينتقل إلى القاعدة الأولى نتيجة خطأ الرامى أربع مرات أو نتيجة ملامسة الكرة له أثناء الضرب .

٣٢ ـ مرسل ضارب Batter هو لاعب الفريق المرسل الذى يأتى دوره فى ضرب الكرة والذى يأخذ مكانه على صندوق الضرب عند القاعدة الرئيسية .

٣٣ ـ محاولة فاشلة Strike إذا لم يتمكن الضارب من ضرب كرة رميت له فى منطقة الضرب ولا تحتسب الضربة الخطأ فاشلة بعد المحاولتين الأولى والثانية أى فى المحاولة الثالثة .

٣٤ ـ محاولة صحيحة Ball عدم محاولة ضرب كرة لم ترمى له فى منطقة الضرب .

٣٥ ـ مساعد الفريق المرسل Coacher وهو أحد أفراد الفريق المرسل يقف على مربع التوجيه عند القاعدة الأولى أو الثالثة لارشاد وتوجيه المرسلين العدائين أو المرسل الضارب .

٣٦ ـ مشية Walk وهو انتقال المرسل الضارب إلى القاعدة بعد أربع محاولات فاشلة للرامى .

٣٧ ـ منتشر Fielder أى لاعب من التسعة المنتشرين فى الملعب .

٣٨ ـ منتشر داخل الملعب In Fielder واحد من المنتشرين يأخذ مكانه داخل الملعب .

٣٩ ـ منتشر خارج الملعب Out Fielder واحد من المنتشرين يأخذ مكانه خارج منطقة « داخل الملعب » .

٤٠ ـ منطقة الضرب Strike Zone وهى المساحة التى تقع بين ركبتى الضارب وابطه بالنسبة لوقفته الطبيعية مع توفر وقوعها فوق القاعدة الرئيسية .

٤١ ـ مهاجم Offense أحد أفراد الفريق المرسل .

٤٢ ـ نقطه Run ويحرز اللاعب المرسل نقطة بعد ضرب الكرة صحيحا ثم انتقاله إلى القواعد على التوالى ثم وصوله إلى القاعدة الرئيسية سالما .

٤٣ ـ وقت مستقطع Time وقف اللعب بناء على طلب الحكم فى أى وقت عندما تكون الكرة خارج اللعب .

٤٤ ـ التقدم استعدادا للجرى Lead off وهى فى حالة تقدم العداء بضعة أمتار عن حافة القاعدة استعدادا للانتقال للقاعدة الثانية أثناء استعداد الرامى لرمى الكرة .

القانون الثالث : الاستبدال Substitution

١ ـ يجوز استبدال لاعب أو أكثر أثناء وجود الكرة خارج اللعب ، ويأخذ المستبدل مكان زميله الذى يلعب بدلا منه فى الارسال ولا يجوز دخول اللاعب

الذى أستبدل إلى الملعب مرة ثانية .

٢ ـ إذا أستبدل الرامى ، فعلى الرامى الجديد أن يستمر فى الرمى لمرسل ضارب حتى ينتهى هذا المرسل من دوره أو حتى ينتهى دور الفريق المرسل نتيجة خروج ثلاثة من لاعبيه.

القانون الرابع ، بدء وانتهاء المباراة

١ ـ الفريق المضيف هو الفريق الذى تقوم المباراة على ملعبه . والفريق الآخر هو الفريق الزائر . وإذا أقيمت المباراة على أرض محايدة فيقرر الفريق المضيف والفريق الزائر بالقرعة .

٢ ـ يأخذ الفريق المضيف مكانه فى الملعب كفريق منتشر عند بدء المباراة ويأخذ المرسل الأول من الفريق الزائر مكانه عند القاعدة الرئيسية ويستعد حاملا مضربه . ثم يعلن الحكم بدء اللعب وعندئذ تبدأ المباراة .

٣ ـ يجب على جميع أفراد الفريق المنتشر ما عدا الماسك أن يكونوا فى المنطقة الصحيحة (بين خطى الحدود) عند بدء المباراة وأثناء سيرها .

٤ ـ يستمر ترتيب اللاعبين فى الارسال كما هو طول مدة المباراة وعند استبدال لاعب بآخر يأخذ الأخير مكان زميله وترتيبه .

٥ ـ يجوز لفريق المرسل أن يستعين باثنين هما « مساعدا الفريق المرسل » يقف أحدهما داخل مربع بجانب القاعدة الأولى والثانى بجانب القاعدة الثالثة . ولا يجوز خروجهما من مكانهما طالما الكرة فى اللعب .

٦ ـ للحكم الحق فى اخراج أى لاعب من الفريقين إذا احتج بشدة على قراراته .

٧ ـ تنتهى المباراة قانونا فى الأحوال الآتية :

أ ـ إذا أحرز الفريق المضيف فى ثمانى أشواط نقطا أكثر مما أحرزها الفريق الزائر فى تسعة أشواط .

ب ـ إذا أحرز الفريق المضيف النقط التى تقرر انتصاره فى الشوط التاسع أو أى شوط بعد التاسع .

جـ ـ إذا تعادلت النقط بعد الأشواط التسعة فيستمر اللعب حتى يحوز أحد الفريقين نقطا أكثر مع تساويهما فى أحد الأشواط التى تلعب.

د ـ إذا ساء الجو بمطر أو زوبعة أو أدرك اللاعبين الظلام أو أى طارىء طبيعى ، يشترط أن يكون كل من الفريقين قد لعب خمسة أشواط على الأقل أو إذا كان مجموع النقط التى أحرزها الفريق المضيف بعد الشوط الرابع أكثر من مجموع نقط الفريق الزائر بعد الشوط الخامس .

هـ إذا انتهت المباراة بعد خمسة أشواط كاملة لكل من الفريقين ، تتقرر نتيجة المباراة بمجموع النقط التى أحرزها كل من الفريقين بعد نهاية الأشواط الخمسة ـ أما إذا أحرز الفريق الزائر نقطا أكثر من الفريق المضيف بعد أن أتم الشوط الخامس فى حين لم يتم الفريق المضيف شوطه . تحسب نتيجة المباراة حتى آخر شوط أكمله الفريق المضيف .

٨ ـ يتعاون الفريقان إذا توقف العب لأى سبب من الأسباب السابقة وتساوى مجموع نقط كل من الفريقين . ويستخدم البند السابق لتحديد آخر شوط قد لعب قانونيا .

٩ ـ وقد يعلن الحكم أن المباراة لصالح أحد الفريقين فى الأحوال الآتية :

أ ـ عدم حضور الفريق المضاد فى الميعاد المحدد لبدء المباراة أو تأخره أكثر من خمس دقائق بعد اعلان الحكم لبدء المباراة فى ميعادها المحدد ، إلا إذ رأى الحكم أن التأخير لسبب ظروف طارئة .

ب ـ إذا لجأ الفريق المضاد لبعض الخطط التى تعمل على تأخير أو تقصير المباراة .

جـ ـ إذا رفض الفريق الآخر تكملة اللعب أثناء سير المباراة .

القانون الخامس : سير المباراة الكرة داخل وخارج اللعب

١ ـ بعد أن يعلن الحكم بدء المباراة وذلك بكلمة « العب » يقذف الرامى بالكرة إلى المرسل الضارب الذى يجوز له أن يضرب الكرة أو يحاول ضربها . وفى حالة عدم محاولة ضربها يعلن الحكم ما إذا كانت المحاولة صحيحة أو فاشلة .

٢ ـ غرض الفريق المرسل حصول كل أفراده على فرصة للضرب ثم الانتقال إلى القواعد على التوالى ثم العودة إلى القاعدة الرئيسية لاحراز نقط .

٣ ـ غرض الفريق المنتشر منع الفريق المرسل من تحقيق غرضه الذى أشرنا إليه سابقا.

٤ ـ تحسب للمرسل نقطة إذا نجح فى ضرب الكرة صحيحا . ثم انتقل إلى القواعد على الترتيب ولمسها ثم عاد إلى القاعدة الرئيسية سالما .

٥ ـ بعد أن يتمكن الفريق المنتشر من اخراج ثلاث لاعبين من لفريق المرسل قانونيا ـ يتبادل الفريقين الأمكنة ويصبح الفريق المرسل منتشر وبالعكس .

٦ ـ بعد أن تبدأ المباراة ، تصبح الكرة فى اللعب وتستمر كذلك إلا إذا

طلب الحكم ايقاف اللعب إما لسبب قانونى أو لرغبته فى ذلك لأى سبب آخر ، فى هذه الحالة تصبح الكرة خارج اللعب ولا يجوز انتقال المرسلين العدائين من قواعدهم أو اخراجهم ولا يصح تسجيل أى نقط أثناء وجود الكرة خارج اللعب، ويصح للمرسلين العدائين فقط التقدم أحيانا حسب ما يسمح به القانون .

٧ ـ تستمر الكرة فى اللعب إذا ما لمست الحكم أو مساعد الفريق المرسل .

٨ ـ تصبح الكرة خارج اللعب ويتقدم العداءون أو يعودون إلى قواعدهم التى لهم الحق فيها بدون أى خوف من اخراجهم فى الحالة الآتية .

إذا أرتكب خدعة Balk ويحق للعدائين التقدم .

القانون السادس :

قوانين خاصة بالفريق المرسل . المرسل الضارب Batter .

١ ـ يتناوب أفراد الفريق المرسل الارسال حسب ترتيبهم فى بطاقة التسجيل .

٢ ـ يبدأ الارسال فى كل شوط جديد المرسل الذى يتبع آخر مرسل أدى دوره قانونيا كضارب فى الشوط السابق ويستمر الترتيب على ذلك .

٣ ـ يعتبر المرسل أدى دوره قانونيا كضارب عندما يخرج من اللعب ويصبح مرسلا عداءا .

٤ ـ يخرج المرسل الضارب من اللعب فى الأحوال الآتية :

(أ) إذا لقفت كرة طائرة سواء أكانت الضربة صحيحة أم خطأ .

(ب) إذا لقف الماسك الكرة فى المحاولة الفاشلة الثالثة . ويخرج الضارب من اللعب مباشرة إذا فشلت محاولته الثالثة بسبب الماسك وكان هناك عداء واحد على القاعدة الأولى وزميل واحد أو أقل خارج اللعب ، أما إذا كان هناك زميلان له خارج اللعب ولم يكن هناك أى زميل على القاعدة الأولى ، فعلى الماسك أن يقذف الكرة مباشرة إلى رجل القاعدة الأولى التى يجب أن يمسكها ويخطو على القاعدة الأولى قبل وصول الضارب إليها .

(جـ) إذا حاول الضارب صد الكرة Bunt فى المحاولة الثالثة ونزلت الكرة فى منطقة خطأ .

(د) إذا لمسته الكرة قبل ضربها أو حتى إذا لم يتمكن من ضربها أثناء محاولته ضرب الكرة فى المحاولة الثالثة .

(هـ) إذا تعمد ضرب الكرة مرتين متتاليتين سواء بالمضرب أو بجسمه .

(و) إذا لمسه أحد المنتشرين بعد أن ضرب الكرة صحيحا أو إذا لمس أحد المنتشرين القاعدة الأولى بالكرة قبل وصول الضارب إليها .

(ز) إذا ضرب كرة طائرة مما يسهل لقفها عادة وكان هناك زميلان أو أكثر على القواعد وزميل واحد أو أقل خارج اللعب . يعلن الحكم مباشرة خروج الضارب ولا يحتاج العداءون فى هذه الحالة إلى الانتقال إلى قواعدهم التالية حتى ولو سقطت الكرة من يد المنتشر الذى يلقفها . أما إذا حاولوا الانتقال فللفريق المنتشر الحق فى محاولة اخراجهم من اللعب ويسمى هذا بقانون « طيران الكرة داخل اللعب Infield fly Rule » .

٥ ـ ويخرج المرسل الضارب لتصرف غير قانونى فى الأحوال الآتية :

(أ) خروج إحدى قدميه من صندوق الضرب أثناء ضرب الكرة .

(ب) انتقاله من أحد صندوقى الضرب للآخر أثناء استعداد الرامى لرمى الكرة .

(جـ) محاولة اعتراض الماسك من انتشاره فى اللعب أو رميه الكرة وذلك بخروج الضارب من صندوق الضرب إلا إذا نتج عن اللعبة ميزة للفريق المنتشر .

(د) تأخير اللعب بدون عذر وذلك بتباطئه فى أخذ مكانه فى صندوق الضرب ، وللحكم أن يأمر الرامى برمى الكرة فى هذه الحالة ، وكل رمية تحسب محاولة فاشلة حتى يأخذ مكانه فى صندوق الضرب وعندئذ تستمر المحاولات فى حسابها العادى .

(هـ) إذا لم يأخذ دوره الصحيح فى الضرب وإذا ما اكتشف هذا الخطأ قبل أن ينتقل الضارب إلى القاعدة فيجوز استعادة ترتيب الضرب الصحيح وفى هذه الحالة يكمل الضارب الأصلى محاولات زميله ـ أما إذا اكتشف الخطأ قبل أن ينتقل الضارب إلى القاعدة فيجوز استعادة ترتيب الضرب الصحيح وفى هذه الحالة يكمل الضارب الأصلى محاولات زميله ـ أما إذا اكتشف الخطأ بعد انتقال الضارب المخطىء إلى القاعدة ، فيعتبر الضارب الأصلى خارج اللعب وتعاد اللعبة ولا تحسب أى نقط أحرزت أو أى قواعد انتقل إليها أثناء هذا الخطأ ويستمر الترتيب بعد ذلك فيبدأ الضرب الشخص الذى يلى ترتيبه الضارب الذى خرج من اللعب ويسرى هذا القانون فقط إذا لفت المسئول عن الفريق المنتشر نظر الحكم إلى هذا الخطأ قبل أن تبدأ محاولات الضارب التالى .

٦ ـ يحق للمرسل الضارب الانتقال إلى القاعدة الأولى سالما ولا يجوز ايقاعه قبل وصوله إليها فى الأحوال الآتية :

(أ) حصوله على أربع محاولات ناجحة (خطأ من الرامى ٤ مرات) .

(ب) إذا لمسته كرة برمية لم يحاول ضربها وحاول تفاديها وإذا لم يحاول تفادى هذه الكرة فلا ينتقل إلى القاعدة الأولى بل يقرر الحكم حسب ما يراه إذا كانت المحاولة ناجحة أم فاشلة بالنسبة له .

(جـ) إذا عمل الماسك على منعه أو التعرض له بأى وسيلة .

(د) إذا لمست كرة قد ضربت صحيحا أحد المرسلين العدائين أو الحكم قبل وصولها إلى أحد أفراد الفريق المنتشر غير الرامى . وإذا لمست أحد المرسلين العدائين فيخرج هذا العداء من اللعب وتعتبر الكرة خارج اللعب وينتقل الضارب إلى القاعدة .

٧ ـ يصبح المرسل الضارب عداءا مع وجوب وصوله إلى القاعدة الأولى بسلام معتمدا على مجهوده الخاص فى الأحوال الآتية :

(أ) إذا ضرب الكرة ضربا صحيحا .

(ب) إذا لم يتمكن الماسك من مسك الكرة فى المحاولة الفاشلة الثالثة بالنسبة للضارب ـ أما إذا كان هناك زميل عداء على القاعدة الأولى فيخرج الضارب فى الحال .

(جـ) إذا لمست كرة صحيحة أحد العدائين أو الحكم بعد فشل لاعب منتشر فى مسكها .

القانون السابع ، قوانين خاصة بالفريق المرسل العداء ،

١ ـ للعداء الحق فى شغل قاعدة خالية إذا لمسها قبل أن يخرج من الملعب ويستمر حقه فى شغلها إلا إذا أخرج من الملعب أو انتقل ولمس القاعدة التى

تليها أو أجبر على تركها لزميله العداء الذى يتبعه .

٢ ـ على المرسل العداء أن يلمس القواعد الثلاث بالترتيب أثناء جريه وإذا لم يوفق فى لمسهم وكانت الكرة مازالت فى اللعب فعليه أن يعود ويلمسهم خارج مربع القواعد بالترتيب ـ أما إذا كانت الكرة خارج اللعب فلا يؤخذ بهذا الشرط السابق .

الجـــزاء : Penalty

إذا فشل العداء فى لمس أى قاعدة أثناء جريه فيجوز اخراجه إذا تمكن أحد المنتشرين من لمسة بالكرة قبل عودته إلى القاعدة التى كان يشغلها وتركها أو إذا لمس أحد المنتشرين هذه القاعدة بالكرة التى معه ـ وإذا أخطر الحكم قبل رجوع العداء يقرر الحكم خروجه بناء على هذا الاخطار قبل الرمية التالية .

٣ ـ يصح للعداء الذى ينتقل إلى القاعدة الأولى أن يكمل اندفاعه متعديا القاعدة بدون اخراجه مع ضرورة عودته مباشرة إلى القاعدة وعدم محاولة الاتجاه إلى القاعدة الثانية هذا بالنسبة للقاعدة الأولى فقط أما فى باقى الأحوال فيحق للمنتشرين محاولة اخراجه إذا تعدى القاعدة (ما عدا القاعدة الرئيسية) وذلك بلمسه قبل عودته إلى القاعدة بالكرة .

٤ـ يمنح العداء الحق فى التقدم بأمان فى الأحوال الآتية :

أ ـ إذا استخدم الرامى المخادعة Balks (تهويشه) فيتقدم جميع العدائين قاعدة واحدة وتعتبر الكرة خارج اللعب .

ب ـ إذا قام الرامى برمى الكرة رمية غير قانونية . وفى هذه الحالة يتقدم جميع العدائين قاعدة واحدة وتعتبر الكرة خارج اللعب .

جـ ـ إذا تعمد أحد المنتشرين اعاقة تقدم العداء ـ وتعتبر الكرة داخل اللعب بالنسبة للعدائين الآخرين .

د ـ إذا لمست كرة مضروبة قفاز أحد المنتشرين أو طاقيته أو أى جزء من ملابسه ليس فى مكانه الطبيعى . فيمنح الضارب ثلاث قواعد ولكن تعتبر الكرة فى اللعب ويصح له أن يحاول الوصول إلى القاعدة الرئيسية على مسئوليته . وإذا لمست كرة عائدة أى جزء من ملابس منتشر بنفس الطريقة فيمنح العداءون قاعدتين وتستمر الكرة داخل اللعب .

هـ ـ إذا رمى أحد المنتشرين الكرة إلى ما بعد رجل القاعدة الأولى أو الثالثة وكانت الرمية عمودية أو أقرب ما تكون إليها بالنسبة إلى القاعدة التى قصد الرمى عليها . ويصح للعدائين التقدم قاعدة واحدة بعد القاعدة المقصود الوصول إليها . أما إذا كانت الرمية موازية خط القاعدة فتستمر الكرة فى اللعب كالمعتاد وكذلك إذا كانت الرمية زائدة ولكن فى اتجاه القاعدة الثانية .

٦ ـ يمنح العداءون قاعدة إذا ما وصلت الكرة أثناء رمية زائدة إلى المتفرجين أو مقاعد اللاعبين .

٧ ـ يخرج المرسل العداء فى الأحوال الآتية :

أ ـ إذا تعمد اعاقة كرة عائدة أو أحد المنتشرين من لعب كرة مضروبة .

ب ـ إذا لمس وهو خارج القاعدة وكانت الكرة فى اللعب مع توافر وجود الكرة فى يد المنتشر قبل وبعد لمسه . أما إذا نقلت القاعدة من مكانها القانونى فهو فى أمان طالما لمس : أما القاعدة نفسها أو مكانها . ويوقف الحكم اللعب مؤقتا بعد هذه اللعبة مباشرة .

جـ ـ إذا جرى أكثر من ثلاثة أقدام خارج أو داخل خط القاعدة لتجنب لمسه بالكرة .

د ـ إذا لم يعد للمس القاعدة التى كان عليها قبل أن يلمسها أو يلمسه أحد المتشرين بالكرة بعد لقف كرة طائرة سواء كانت صحيحة أم خطأ وإذا بقى فى قاعدة أثناء ضرب كرة طائرة فيحق له أن ينتقل بعد لقف الكرة على مسئوليته .

هـ ـ إذا لم يتمكن من الوصول إلى القاعدة التالية قبل أن يلمسه أو يلمس القاعدة أحد المنتشرين عندما يجبر على التقدم بعد أن أصبح الضارب عداءاً . أما إذا أخرج العداء الذى خلفه فلا يوجد هناك اجبار فى هذه الحالة ويجب لمسه هو بالكرة لاخراجه .

و ـ إذا صدمته كرة مضروبة قبل أن يلمسها أحد المنتشرين إلا إذا كان واقفا على قاعدته أثناء الصدمة . وفى هذه الحالة تعتبر الكرة خارج اللعب ولا يجوز للعدائين التقدم إلا إذا كان هناك اجبار بسبب تحول الضارب إلى مرسل عداء .

س ـ إذا تقدم زميل له قبل اخراج هذا الزميل.

ح ـ إذا لم يتمكن من لمس القاعدة الرئيسية عند محاولته تسجيل نقطة ولمس بالكرة قبل أن يلمس القاعدة . وفى حالة ما إذا لم يحاول العودة للمسها فللمنتشر الحق فى لمس القاعدة الرئيسية ثم يلجأ الحكم ويخطره لاخراجه .

ت ـ يصح للعداء التقدم عن القاعدة استعدادا للجرى Lead off.

ك ـ إذا أخطأ الماسك على أو أمام القاعدة الرئيسية قبل مسكه لكرة رميت إليه أو قبل أن تلمس الكرة الضارب ومضربة فيحق للعداء الذى فى القاعدة الثالثة

أن ينتقل إلى القاعدة الأولى بسلام وتعتبر الكرة خارج اللعب.

القانون الثامن ، قوانين خاصة بالفريق المنتشر .

الرمـــى :

١ ـ هناك وضعان قانونيان للرمى ويجب على الرامى استخدام كليهما لرمى الكرة للضارب .

أ ـ وضع المرجحة Wind up position .

ب ـ وضع الاستعداد Set position .

٢ ـ وضع المرجحة : يستخدم فى حالة عدم وجود عدائين على القواعد أو إذا كان هناك عداء على القاعدة الثالثة أو عدائين على القاعدتين الثانية والثالثة أو ثلاثة عدائين على القواعد الثلاثة ـ يقف الرامى مواجها الضارب وقدم ارتكازه على لوحة الرمى والقدم الأخرى حرة خلف الأولى ، ولا يجوز رفع قدم الارتكاز من لوحة الرمى إلا بعد رمى الكرة ويجوز له أن يخطو للخلف وللأمام بقدمه الحرة وبمجرد ما يبدأ المرجحه يجب اتمامها حتى رمى الكرة للضارب .

٣ ـ وضع الاستعداد Set position ويستعمل إذا كان هناك عداء على القاعدة الأولى أو عداءان على القواعد الأولى والثانية أو الأولى والثالثة .

* يقف الرامى مواجها الضارب بحيث تكون قدم ارتكازه على لوحة الرمى وقدمه الأخرى أمام الأولى قابضا على الكرة بكلتا يديه أمام جسمه ويجب أن ينتظر فى هذا الوضع لمدة ثانية على الأقل قبل رمى الكرة للضارب ، أما إذا كانت الرمية إلى إحدى القواعد فيجوز رميها مباشرة ومن هذا الوضع يستطيع رمى الكرة للضارب أو إلى قاعدة أو قد يخطو خلف لوحه الرمى بقدم ارتكازه .

* ويجوز له قبل أن يأخذ أى حركة تدل على أنها رمية إلى الضارب أى يرمى الكرة إلى أى قاعدة على أن يخطو بقدمه الحرة تجاه هذه القاعدة قبل رمى الكرة .

٤ ـ إذا أخطأ الرامى ولم يكن هناك أحد على القاعدة فتحسب محاولة فاشلة له وناجحة للضارب Ball إلا إذا كان الضارب قد انتقل إلى القاعدة وفى هذه الحالة يسمح له بالبقاء فيها .

٥ ـ لا يجوز للرامى أن :

أ ـ يتعمد تأخير اللعب وذلك بالرمى إلى لاعبين آخرين غير الماسك إذا كان الضارب فى وضع الاستعداد إلا إذا كان فى محاولته لاخراج أحد العدائين على القواعد ، وإذا كرر الرامى هذا الخطأ فيجوز للحكم اخراجه من اللعب .

ب ـ يتعمد رمى الكرة على رأس الضارب . إذا تكرر هذا الخطأ فللحكم الحق فى اخراجه من اللعب .

جـ ـ رمى كرة سريعة استلمها من الماسك قبل أن يعطى الضارب فرصة للاستعداد .

د ـ إذا كان هناك عداء أو أكثر على القواعد فتعتبر خدعة Balk فى الأحوال الآتية :

أ ـ إذا قام الرامى بأى حركة المقصود منها رمى الكرة إلى الضارب أو فشلت المحاولة .

ب ـ إذا قام الرامى بأى حركة المقصود منها رمى الكرة إلى رجل القاعدة وفشل فى تكملة الرمية .

جـ ـ إذا فشل الرامى وهو فى وضع الرمى فى التحرك مباشرة جهة القاعدة عند رمية الكرة إلى رجل هذه القاعدة .

٦ ـ إذا رمى الرامى الكرة أو حاول رميها إلى قاعدة خالية وهو على لوحة الرمى إلا إذا كان غرضه أداء لعبة معينة لاخراج لاعب قاصدا تلك القاعدة .

٧ ـ إذا حاول الرامى رمى الكرة أو أدى حركة الرمى أو كانت قدمه خارج لوحة الرمى .

٨ ـ إذا تعمد تأخير اللعب.

٩ ـ إذا رفع الرامى وهو فى وضع الاستعداد احدى يديه عن الكرة إلا إذا كان فى محاولة رمى إلى الضارب أو قذف الكرة إلى إحدى القواعد .

١٠ ـ إذا اسقط الرامى الكرة عفوا أو عمدا على لوحة الرمى .

١١ ـ إذا قذف الرامى بالكرة من وضع الاستعداد أو قبل انتظاره مالا يقل عن ثانية واحدة قبل الرمى .

القانون التاسع : قوانين التسجيل :

١ ـ يحتفظ بسجل فى دفتر التسجيل يطلق عليه Score Box يسجل فيه لعب كل من الفريقين أثناء المباراة . ويسجل فيه الآتى :

أ ـ عدد مرات الارسال لكل لاعب (المرات التى ضرب فيها الكرة فعلا) فلا تحسب إذا منح قاعدة بالمحاولات الناجحة أو إذا صدمته كرة الرامى أو إذا منح قاعدة بسبب منع أحد المنتشرين له من اللعب .

ب ـ عدد النقط التى يحرزها كل لاعب .

جـ ـ عدد الضربات الصحيحة لكل لاعب .

د ـ عدد الخصوم الذين أخرجهم كل لاعب .

هـ ـ عدد الأخطاء التى عملها كل لاعب أثناء انتشاره فى الملعب

و ـ عدد المرات التى ساعد فيها كل لاعب على اخراج الخصم .

٢ ـ يحتفظ بهذا السجل لمعرفة متوسط ارسال ومتوسط انتشار كل لاعب فى عدد من المباريات ويقيس متوسط الارسال Barring Average مقدرة اللاعب كضارب ويمكن الحصول عليه بقسمة المجموع الكلى للضربات الصحيحة على عدد المرات الرسمية التى قام بها المرسل كضارب ويقيس متوسط الانتشار Field-ing Average مقدرة اللاعب كمنتشر فى الملعب ويمكن الحصول عليه بقسمة المجموع الكلى لأخطائه على المجموع الكلى للمساعدات والأخطاء واخراج اللاعبين ويعتبر متوسط الارسال جيدا جدا إذا وصل إلى ٣ أو أكثر .

٣ ـ ضربة صحيحة Ahit فى كل مرة يتمكن المرسل من الوصول إلى القاعدة الأولى سالما بعد ضرب الكرة بدون أن يتم ذلك نتيجة خطأ أحد المنتشرين تحتسب له ضربة صحيحة . هذا بالاضافة إلى أنه إذا كان هناك اجبار ، فعلى جميع المرسلين العدائين الوصول إلى قواعدهم سالمين .

٤ ـ إذا تمكن من الوصول إلى القاعدة الثانية سالما بعد ضربة الكرة ليس نتيجة خطأ من الجانب المضاد فتحسب له قاعدتان صحيحة Two Base Hit وهكذا فى حالة ثلاث قواعد بضربة صحيحة Three Base Hit وتحسب له نقطة الام Home Run إذا وصل إلى القاعدة الرئيسية سالما ليس نتيجة خطأ من الفريق المنتشر .

٥ ـ ويحسب الخطأ ضد المنتشر فى كل لعبة غير صحيحة ينتج عنها مد وقت المرسل الضارب أو العداء أو مساعدة أحد العدائين على التقدم قاعدة أو أكثر وكذلك فى حالة فشله فى لعبة قد ينتج عنها خروج الضارب لو أديت على الوجه الأكمل .

٦ ـ وفى كل مرة يمكن المنتشر من اخراج أحد المرسلين تحسب له اخراج فى صالحه Put out أما إذا كان الاخراج قد تم تلقائيا فتحسب لأقرب لاعب منتشر إليه ويحسب اخراج لصالح الماسك Catcher فى كل مرة يخرج فيها الضارب نتيجة ثلاث محاولات فاشلة له مع توفر تمكنه من مسك الكرة فى المحاولة الثالثة .

٧ ـ وتحتسب مساعدة لكل لاعب منتشر يتمكن من تمرير الكرة لزميل وينتج من هذا التمرير اخراج أحد أفراد الفريق المرسل . مثال ذلك إذا ضرب المرسل الكرة فى المكان الذى يوجد فيه المنتشر القريب ومسك الأخير الكرة ورماها إلى زميله إلى القاعدة الأولى فتحسب « مساعدة » لصالح المنتشر القريب واخراجا لصالح رجل القاعدة الأولى .

القانون العاشر : الحكام

١ ـ الحكم أو الحكام هم الهيئة التى تطبق قوانين اللعبة أثناء المباراة وقد يجوز أن يحكم المباراة حكم أو أكثر حتى أربعة حكام .

٢ ـ حكم واحد : فى حالة ما إذا قام بالتحكيم حكم واحد يجب أن يقف فى مكان يستطيع أن يسيطر منه على كل الملعب ، وأحسن مكان له خلف الماسك هذا إذا لم يكن هناك أى عدائين على القواعد فمن هذه النقطة يستطيع أن يحكم على الرميات والمحاولات الصحيحة والفاشلة . أما إذا كان هناك

عداءون على القواعد فأحسن مكان هو الوقوف خلف الرامى حيث يستطيع أن يقرر الرميات والمحاولات وكذلك متابعة انتقال العدائين إلى قواعدهم وتقرير ما إذا كان وصولهم سالما أم يجب اخراجهم من اللعب.

٣ ـ أكثر من حكم : وفى حالة وجود أكثر من حكم ، يقف أحدهم خلف الماسك ويطلق عليه حكم القاعدة الرئيسية Plate umpire ويطلق الآخرين حكام القواعد Base umpireويجوز أن يتراوح عددهم من واحد إلى ثلاثة .

٤ ـ حكم القاعدة الرئيسية : وهو الحكم الرئيسى للمباراة وله مطلق التصرف فى سير المباراة فهو الذى يقرر المحاولات الصحيحة أو الفاشلة للضارب والرامى وصحة أو خطأ الضربة ، ولقف كرة طائرة ، ولمس كرة مرمية ملابس الضارب ، وما إذا كانت الكرة الطائرة داخل أو خارج منطقة اللعب .

* وكذلك يقرر صحة تسجيل نقط العدائين عند وصولهم إلى القاعدة الرئيسية .

* وفى حالة ما إذا كان هناك حكمان فقط على القواعد ومشغولان بالقاعدتين الأولى والثانية فعلى الحكم الرئيسى أيضا أن يشرف على القاعدة الثالثة.

٥ ـ حكم القاعدة : فى حالة ما إذا وجد حكم واحد للقواعد ، فعليه أن يقف فى أى مكان فى الملعب يستطيع منه أن يحكم ويصدر قرارات صائبة ، فإذا لم يكن هناك عدائين على القواعد فيحسن وقوفه على خط الحدود الأيمن على بعد « ٢ أو ٤ م » بعد القاعدة الأولى ، أما إذا كان هناك عداءون على القواعد فأحسن مكان له هو بين الرامى والقاعدة الثانية . وإذا وجد حكمان للقواعد فيقوم أحدهما باصدار جميع القرارات الخاصة بالقاعدة الأولى ، بينما

يأخذ الحكم الآخر مكانه داخل الملعب وأقرب إلى القاعدة الثانية منه إلى الثالثة مع استعداده للانتقال جهة القاعدة الثالثة إذا دعت الحاجة ، وإذا وجد ثلاث حكام للقواعد فيختص كل منهم بقاعدته ويأخذ مكانه على بعد « ٣ ، ٤م » من القاعدة حتى لا يكون فى طريق العدائين .

٦ ـ لكل حكم مطلق السلطة فى منطقته ولا يجوز تدخل حكم فى قرارات الآخر إلا إذا طلب منه رأيه ، وقد يجوز أن يسأل الحكم زميله فى حالة الشك إلا أن القرار النهائى يصدره الحكم الذى حدثت اللعبة فى منطقته .

٧ ـ لكل حكم الحق فى ايقاف اللعب ويعبر عن طلبه بكلمة « وقت مستقطع » رافعا يده فوق رأسه والكف مواجها للأمام ، ولا يجوز إيقاف اللعب بعد بدء الرامى مرجحته استعدادا للرمى أو أثناء وجود الكرة فى الملعب .

وعلى المدرب أو اللاعبين أن يطلبوا من الحكم إيقاف اللعب ولا يصح لهم اطلاقا إعلان ذلك بأنفسهم ، وللحكم الحق فى قبول طلبهم أولا مع مراعاة عدم إيقاف اللعب أثناء سيره .

٤ ـ الكرة الناعمة « سوفت بول Soft Ball »

تشبه الكرة الناعمة كرة القاعدة إلى حد كبير فالغرض واحد فى اللعبتين والقوانين تكاد تكون متشابهة ماعدا القانونين الأول والثانى فهما مختلفان فى الكرة الناعمة عن كرة القاعدة .

وبالرغم من ذلك فيوجد اختلاف كبير بين اللعبتين أثناء اللعب أهمه .

١ ـ الكرة المستخدمة فى الكرة الناعمة أكبر حجما وأقل صلابة من الكرة المستخدمة فى كرة القاعدة .

٢ ـ مضرب الكرة الناعمة أصغر عموما من مضرب كرة القاعدة .

٣ ـ ملعب الكرة الناعمة أصغر من ملعب كرة القاعدة فالمسافة بين القواعد ٦٠ قدما بدلا من ٩٠ فى كرة القاعدة والمسافة بين لوحة الرامى والقاعدة الرئيسية ٤٦ قدما بدلا من ٦٠ قدم .

٤ ـ يشترط على الرامى فى الكرة الناعمة أن تكون الرمية من أسفل ولا يجوز أن يبتعد المعصم عن بعد الكوع من الجسم أثناء رمى الكرة ولكن فى كرة القاعدة يستطيع الرامى رمى الكرة وذراعه فى أى مكان بالنسبة للجسم وترمى الكرة عادة اما رمية من أعلى Overhand أو رمية جانبية Side Arm .

٥ ـ يجب على العدائين فى الكرة الناعمة الانتظار فى قواعدهم حتى تترك الكرة يد الرامى عند رميها للضارب أما فى كرة القاعدة يجوز للعدائين الاستعداد للجرى Lead off قليلا عن القواعد .

والكرة الناعمة تحتاج لوقت أقل فى تعليمها واتقانها عن كرة القاعدة .

قوانين الكرة الناعمة

القانون الأول « الملعب والأدوات »

١ ـ الملعب ومقاييسه أنظر الرسم (شكل ٩٣) .

ويستخدم نفس الملعب للبنات إلا أن المسافة بين لوحة الرمى والقاعدة الرئيسية تكون «٣٥» قدما بدلا من «٤٦» .

٢ ـ المضرب : اسطوانى الشكل مصنوع من قطعة واحدة من الخشب . ولا يزيد طوله عن « ٣٥ بوصة » . وقطره فى أغلظ مكان فيه عن « $2\frac{7}{8}$ بوصة » ، ويجوز لف يد المضرب بشريط أو ما شابهه بحيث لا يزيد ارتفاع هذا

اللف عن نهاية اليد من « ١٥ بوصة » .

٣ ـ الكرة : تكون مستديرة وناعمة ولينة وتكون الخياطة الخارجية اما مختفية أو مسطحة يكون سطح الكرة أملسا . وزن الكرة يتراوح من (٦ ٧/٨ ـ ٦ أوقية) ويكون محيطها من (٧/٨ ١١ ـ ١ ١/٨ ١٢) بوصة .

شكل (٩٣)

٤ ـ القاعدة الرئيسية ولوحة الرمى يحسن صنعهما من المطاط السميك

حسب المقاييس المبينة فى الرسم . ويجب أن يكون لهما مسامير قوية وطويلة من أسفل حتى يسهل تثبيتها على الأرض مع ملاحظة مساواة سطحهما بسطح الأرض .

٥ ـ مساحة كل من القواعد الثلاث «١٥» بوصة مربعة وتصنع على شكل وسادة من القماش السميك وتحشى بشىء لين كالقطن مثلا .

٦ ـ يصح لأى فرد من أفراد الفريق المنتشر استعمال القفاز Gloves أما القفازات الموسدة Mitts وهى عبارة (عن مكان للابهام ومكان لباقى الأصابع) فلا يصح استعمالها إلا للماسك ورجل القاعدة الأولى فقط . ولا يجوز أن يزيد الرباط الذى بين الابهام والأصابع عن « ٤ بوصة » فى القفاز الموسد .

٧ ـ يستخدم أى حذاء مطاط يجوز استخدام الأحذية التى لها أبراز مطاطة من أسفل ويجب ألا تكون مدببة . أما أحذية الجرى ذات المسامير المدببة فلا يجوز استخدامها اطلاقا .

القانون الثانى « تعريفات « اصطلاحات »

جميع التعريفات التى استخدمت فى كرة القاعدة هى نفسها مستخدمة فى الكرة الناعمة ماعدا الاصطلاحين الآتيين .

١ ـ الرمية الغير قانونية وتقوم مقام الخدعة Ball فى كرة القاعدة . وهى عندما لا ترمى الكرة حسب قانون الرمى .

٢ ـ فى قانون كرة القاعدة يسمح للعداء التقدم بضعة أمتار عن حافة القاعدة استعدادا للانتقال للقاعدة الثانية أثناء استعداد الرامى لرمى الكرة وهذا التصرف لا يجوز فى الكرة الناعمة .

القانون الثالث ، الاستبدال Substitution

« أنظر القانون الثالث لكرة القاعدة » .

القانون الرابع ، بدء وانتهاء المباراة

جميع بنود قانون كرة القاعدة تستخدم فى الكرة الناعمة ما عدا «بند ٧ » فهو كالآتى :

تنتهى المباراة قانونيا فى الأحوال الآتية ،

أ ـ إذا أحرز الفريق المضيف فى ستة أشواط نقطا أكثر مما أحرزها الفريق الزائر فى سبعة أشواط .

ب ـ إذا أحرز الفريق المضيف أى نقطة أكثر من الفريق الزائر فى الشوط السابع أو أى شوط يليه .

جـ ـ إذا تعادلت النقط بعد الأشواط السبعة . يستمر اللعب حتى يحرز أحد الفريقين نقطا أكثر مع تساويهما فى عدد الأشواط التى تلعب .

د ـ إذا ساء الجو أو خيم الظلام أو أى طارىء طبيعى ، بشرط أن يكون كل من الفريقين قد لعب خمسة أشواط على الأقل أو إذا كان مجموع النقط التى أحرزها الفريق المضيف بعد الشوط الرابع أكثر من مجموع نقط الفريق الزائر بعد الشوط الخامس .

هـ ـ إذا أنهيت المباراة بعد خمسة أشواط كاملة لكل من الفريقين تتقرر نتيجة المباراة بمجموع النقط التى أحرزها كل من الفريقين بعد نهاية الأشواط الخمسة ـ أما إذا أحرز الفريق الزائر نقطا أكثر من الفريق المضيف بعد أن أتم الشوط الخامس فى حين لم يتم الفريق المضيف ، شوطه ، تحسب نتيجة المباراة

حتى آخر شوط أكمله الفريق المضيف .

القانون الخامس ، سير المباراة.الكرة داخل أو خارج الملعب،

جميع بنود هذا القانون تستخدم فى الكرة الناعمة كما هى فى كرة القاعدة إلا بند (٨) فيكون كالآتى :

تصبح الكرة خارج الملعب ويعود المرسلين العدائين إلى قواعدهم أو يتقدمون إلى القواعد التى تحقق لهم بدون أى محاولة لاخراجهم فى الحالات الآتية :

أ ـ إذا رمى الرامى الكرة ولمست الضارب أو ملابسه أثناء وقوفه فى مكانه الطبيعى ، فى هذه الحالة يصبح للمرسلين الذين على القواعد الانتقال إلى القواعد التالية إذا كان هناك اجبار نتيجة انتقال الضارب إلى القاعدة الأولى .

ب ـ عدم التمكن من لقف كرة طائرة ضربت خطأ ـ فى هذه الحالة يعود المرسلين العدائين إلى قواعدهم التى كانوا عليها قبل الضربة .

جـ ـ رميـة غير قانونية من الرامى ، فى هذه الحالة يتقدم المرسلين العدائين .

د ـ إذا عمل الحكم أثناء وقوفه خلف القاعدة الرئيسية على منع الماسك من قذف الكرة . فى هذه الحالة يعود المرسلان العداءان إلى قواعدهم .

هـ ـ إذا عاق المرسلين العدائين اللعب حسب القانون السابع ـ فيعودا إلى قواعدهم .

و ـ لو أن كرة ضربت صحيحا لمست الحكم أو مرسلا عداءا قبل أن

تلمس أى لاعب منتشر بما فى ذلك الرامى ، يعود المرسلون العداءون أو يتقدمون فى حالة الاجبار .

س ـ إذا تعمد مساعد الفريق المرسل الوقوف فى طريق كرة مرتدة ، يعود المرسلون العداءون .

القانون السادس : قوانين خاصة بالفريق المرسل الضارب

أنظر القانون السادس من كرة القاعدة .

القانون السابع : قوانين خاصة بالفريق المرسل العداء .

جميع أجزاء قانون كرة القاعدة السابع تنطبق على الكرة الناعمة ما عدا «أ» فى البند الرابع ، وفى البند السابع فصحتهما كالآتى :

بند ٤ ـ يمنح الجارى الحق فى التقدم بأمان .

أ ـ إذا أجبر على التقدم نتيجة منح الضارب القاعدة الأولى .

بند ٧ ـ يخرج المرسل العداء فى الأحوال الآتية :

ت ـ إذا ترك القاعدة التى عليها أثناء وقوف الرامى فى مكانة وقبل أن يرمى الكرة .

القانون الثامن : قوانين خاصة بالفريق المنتشر .

١ ـ قبل أن يبدأ الرامى الرمى ، عليه أن يقف تماما فى مكان الرمى لمدة ثانية على الأقل قبل بدء الرمى ، وأن يقف مواجها الضارب وكتفاه على خط مستقيم على القاعدتين الأولى والثالثة ماسكا الكرة بيديه الاثنين أمام الجسم

وقدماه على الأرض كلية وعلى لوحة الرمى .

٢ ـ عند رمى الكرة للضارب يجب على الرامى ألا يأخذ أكثر من خطوة واحدة وتكون تجاه الضارب وفى نفس الوقت التى ترمى فيه الكرة .

٣ ـ والرمية القانونية هى التى تؤدى من أسفل Under hand ويجب ألا تترك يد الرامى إلا بعد مرور اليد والمعصم من خط استقامة الجسم فى حركة تكميلية . ويجوز للرامى أن يستخدم أى حركة مرجحية Wind up مع مراعاة أن تكون يده فى المرحلة الأخيرة عند تخليص الكرة منخفضة عن مستوى الحوض والمعصم على نفس بعد الكوع من الجسم .

٤ ـ لا يصح للرامى استعمال شريط أو أى مادة أخرى فى اليد التى يرمى بها الكرة أو على الكرة نفسها إلا المسحوق المخصص لـذلك تحت اشـراف الحكم .

٥ ـ أى مخالفة للقوانين السالفة تؤدى إلى اعتبار الرمية غير قانونية وهذا يعطى الحق للعداء فى التقدم قاعدة واحدة وتعتبر محاولة ضد الرامى فى صالح الضارب .

كما تعتبر الرمية غير قانونية فى الأحوال الآتية :

أ ـ بقاء الكرة فى وضع الرمى أكثر من « ٢٠ ثانية » .

ب ـ عمل أى حركة ترمز إلى رمى الكرة بدون رميها مباشرة للضارب .

جـ ـ إذا استمر الرامى فى حركة المرجحة استعدادا للرمى بعد أن تقدم خطوة للتخلص من الكرة أو بعد التخلص منها .

د ـ إذا أخذ الرامى وضع الرمى فوق أو بقرب لوحة الرمى ولم تكن الكرة

فى حيازته .

وتعتبر الكرة خارج اللعب قبل كل رمية غير قانونية ، حتى تعاد إلى اللعب بوضعها فى مكان الرمى .

٦ ـ وينادى الحكم « ليست برمية » No Pitch فى كل مرة يرمى فيها الرامى الكرة أثناء وقوف اللعب أو إذا حاول رمى الكرة بسرعة قبل أن يأخذ الرامى مكانه فى الوقت الطبيعى .

القانون التاسع ، قوانين التسجيل ،

يتبع نفس قوانين كرة القاعدة .

القانون العاشر ، الحكام

يتبع نفس قوانين كرة القاعدة .

٥ ـ تنس الكرة الطبيه ،

الملعب : ملعب الكرة الطائرة ولكن الشبكة تخفض وتبقى فى علو « ٥ر١ متر » ويرسم فى كل نصف ملعب خط يبعد عن الشبكة بحوالى « ٥ر متر» وتسمى المنطقة المحصورة بين الشبكة وهذا الخط بالمنطقة المحايدة .

الأدوات ، كرة طبية ،

اللاعبون : فريقان عدد كل منهما « ٨ أفراد » ويوزع اللاعبون كل فريق فى نصف ملعبه .

الغرض من اللعب : رمى الكرة فوق الشبكة لتمر إلى ملعب الفريق الآخر .

طريقة اللعب : يبدأ المرسل برمية البداية بيد واحدة أو بكلتا يديه من منطقة الارسال وتمر الرمية من فوق الشبكة إلى ملعب الفريق الآخر .

وكذا تمرر الكرة بين اللاعبين - ومن تقع الكرة فى نصف ملعبه على الأرض يفقد عملية الارسال أو تحتسب ضده نقطة .

فقد عملية الارسال :

أ - إذا لم يتمكن المرسل من رمى الكرة وتمريرها فوق الشبكة إلى نصف الملعب الآخر .

ب - إذا لمست الكرة الشبكة أثناء عملية الارسال .

جـ - إذا لمست الكرة أى لاعب من فريق المرسل قبل عبورها الشبكة .

احتساب النقط :

١ - تحتسب النقط إذا سقطت الكرة من الفريق المستلم داخل ملعبه .

٢ - إذا لمسها أحد لاعبى الفريق المضاد أو مرورها وخرجت خارج حدود الملعب .

٣ - إذا صدت فى الشبكة أو وقعت على الأرض المحايدة من أحد أفراد الفريق الذى ليس معه الارسال .

ملحوظة : إذا لم ينجح لاعب فى مسك الكرة فيحق للاعب آخر زميله أن يمسكها ويكون ذلك قبل نزولها الأرض .

٦ - كرة السرعة (شكل ٩٤) :

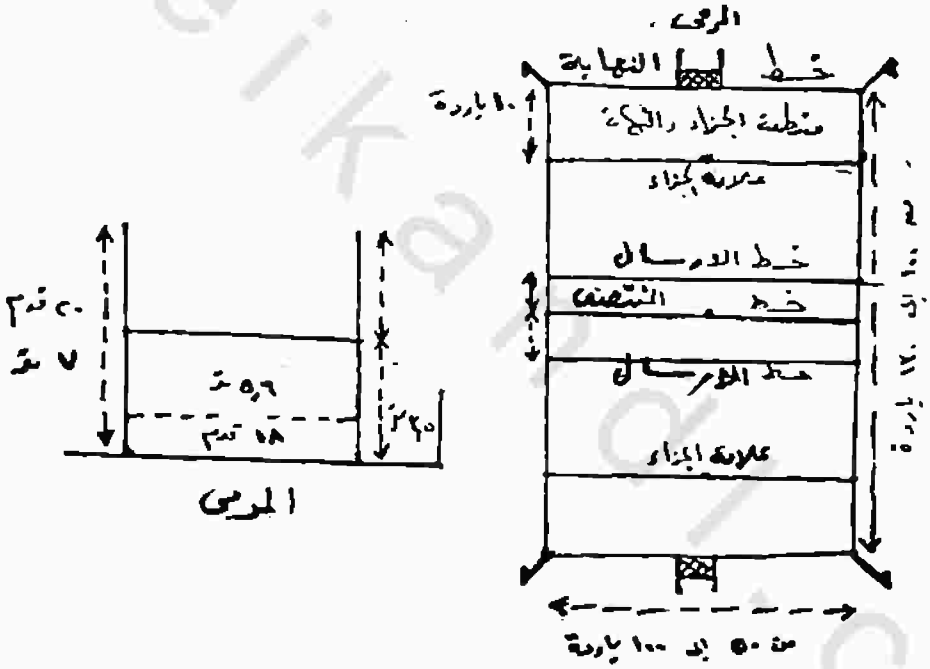
لعبة عبارة عن مزيج من ألعاب كرة القدم وكرة السلة واليد وتتميز بما

يلى :

١ ـ سهولة وسرعة التعلم .

٢ ـ توفر عنصرى التشويق والتنويع .

٣ ـ انعدام الخطورة فيها .



شكل (٩٤)

٤ ـ لا تتطلب استعدادا جسمانيا خاصا .

٥ ـ مناسبتها لجميع الأعمار وللجنسين .

٦ ـ امكان تعديلها حسب الظروف .

٧ ـ تزيد من قدرة اللاعب الحركية .

الملعب : الطول من « ١٠٠ ـ ١٣٠ ياردة » ، العرض من « ٥٠ ـ ١٠٠ ياردة » أى يمكن استعمال ملعب كرة القدم العادى ولكن الاختلاف فى المرمى فيكون كمرمى كرة القدم ولكن القائمين لهما امتداد لأعلى .

* تخطيط الملعب : على بعد « ١٠ ياردات » من خط النهاية يرسم خط مواز لخط النهاية وتسمى المنطقة المحصورة بينه وبين خط النهاية « منطقة الجزاء والنهاية » وتوضع علامة الجزاء على منتصف هذا الخط .

* على جانبى خط المنتصف وعلى بعد « ١٠ ياردات » يرسم خط مواز له يسمى خط الارسال .

الكرة : ـ يمكن استخدام كرة قدم ولكن الكرة المفروض اللعب بها تكون أكبر من كرة القدم قليلا وأصغر من كرة السلة . وزنها يكون من « ٤٩٠ ـ ٥٤٦ جم » ويصنع غلافها الخارجى من الجلد وتفضل المثانة الداخلية من النوع الذى يملأ الهواء بها بالابرة .

اللاعبون : يتكون اللاعبون من فريقين كل فريق « ١١ لاعبا » يمكن التبديل بينهم فى أى وقت من المباراة .

مدة اللعب : « ٤٠ دقيقة » على أربع فترات تكون كل فترة منها « ١٠ دقائق » ثم دقيقتين راحة . والوقت الخارج لا يحتسب ضمن المباراة لكل فريق الحق فى طلبه « ٣ مرات » بحيث تكون مع أحد أفراده .

احتساب النقط : تحتسب النقط من اصابة المرمى ككرة القدم من أى

وضع فى الملعب وهذه الاصابة تحتسب بثلاث نقط الوصول لخط النهاية بالكرة تحتسب بنقطتين .

ـ **ضربة الجزاء** : تحتسب بنقطة واحدة . والكرة التى تمر من فوق المرمى من امتداد القائمين تحتسب بنقطة .

* وإذا كانت الكرة طائرة فتلعب باليد أو بالرأس أما إذا كانت على الأرض فتلعب بالأرجل ومن السهل تحويل ملعب كرة القدم إلى ملعب كرة السرعة .

* أما فى حالة صغر مساحة الملعب يمكن جعل عدد أفراد الفريق «٧» مثلا حسب الظروف ويمكن عمل مرمى متنقل سهل الحمل ويمكن ربط قوائم مرتفعة إلى قوائم كرة القدم :

٧ ـ تنس الحلقة . (شكل ٩٥) .

الملعب : يتكون الملعب من أرض مستطيلة أبعادها كالآتى :

فردى : « ٤٠ قدم × ١٢ قدم » .

الزوجى : « ٤٠ قدم × ١٨ قدم ».

كما يرسم خطان بالعرض فى كل نصف ملعب يبعد كل منهما « ٣ قدم » عن الشبكة وتسمى المنطقة المحصورة بين الشبكة وهذا الخط بمنطقة الحياد .

الشبكة : قائمى الشبكة خارج الملعب ـ ارتفاع الشبكة عند القائم « ١٥٠ سم » وفى المنتصف « ١٤٥ سم » وطولها من « ٤٠ر٥ م إلى ٦ متر » . القوائم تثبت فى الأرض خارج خط المنتصف وعرض الشبكة « ٤٠ سم » .

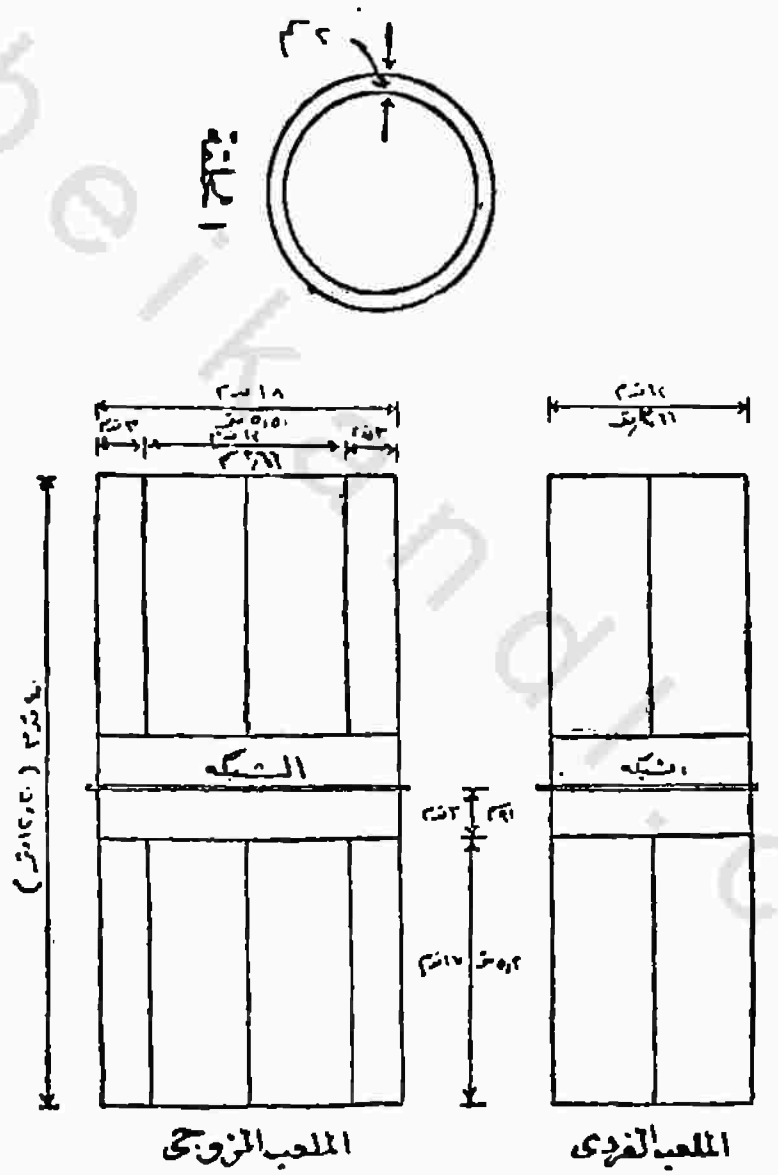
الحلقة : يمكن صنع الحلقة من أى مادة وخاصة من المطاط أو الأسفنج ويكون قطرها حوالى « ٢٠ سم » وسمكها حوالى « ٢ سم » ووزنها بين (٧ ـ ٩ أوقية) ويمكن استعمال حلقة مصنوعة من حبال التيل . وقطرها الداخلى « ١٥ سم » .

طريقة اللعب : تلعب كما فى التنس فردى وزوجى . وترمى الحلقة بيد سفلى أو برمية أفقية وتلقف باليد دون أن تلمس الأرض ويتكون الشوط من « ١٥ نقطة » ويجب عند انتهاء الشوط أن يكون الفرق على الأقل بين الفائز والمهزوم نقطتين .

وفى حالة لعب الطرفين « ٣ أشواط » متتالية فاللاعب الذى يحصل على شوطين هو الفائز ويلاحظ تبديل جانبى الملعب عند انتهاء الشوط وبدء الشوط الذى يليه وفى الشوط الثالث يتبادل اللاعبون نصفى الملعب عند وصول أحدهما إلى العدد ثمانية .

بدء اللعب : فى اللعب الزوجى يبدأ الزوج الذى عليه الارسال بوقوف المرسل خلف خط النهاية من جهة اليمين ويرسل الحلقة بحيث تمر من فوق الشبكة إلى النصف الآخر من الملعب إلى اللاعب المقابل لزميله ويكون هذا الزميل شاغلا أى نقطة من الملعب على يسار المرسل ، ولا يسمح إلا للاعب المرسلة إليه الحلقة بقطعها أو مسكها بشرط أن يتم ذلك حسب القاعدة الخاصة بطريقة مسك الحلقة التى سيأتى ذكرها بعد ـ وعليه أن يردها إلى النصف الآخر من الملعب الآخر ويستمر اللعب هكذا حتى تسقط الحلقة على الأرض أو خارج حدود الملعب ، فإذا حدث ذلك من أحد الطرفين تحتسب نقطة على الطرف الذى سقطت فى أرضه أو نقطة على الذى تسبب فى اخراجها خارج الحدود .

وعند فوز الطرف الثانى بالارسال يقف نفس اللاعب الذى بدأ الارسال



شكل (٩٥)

ملعب تنس الحلقه

لاستقبال الحلقة من الطرف الآخر لأول مرة . ويراعى أن يتم الارسال بالتبادل . وبعد الارسال يستطيع أى لاعب أن يقف فى أى مكان من الملعب .

طريقة مسك الحلقة :

* يجب أن يمسك اللاعب الحلقة أو يتلقاها بيد واحدة ويجوز استعمال أى يد من الاثنين ولا يسمح المسك باليدين معا وإذا حدث ذلك يخسر الفريق نقطة ويجوز مسك الحلقة باليدين وقت ملامستها لجسم اللاعب أو جسم زميله مادامت لم تقع على الأرض ولكن يلزم اعادة رميها بيدواحدة فقط .

* ولا يجوز أن تتجاوز يد اللاعب الشبكة إلى الجهة الأخرى وفى حالة حدوث ذلك تحتسب نقطة ضده أو يفقد الارسال . ويجب أن ترد الحلقة إلى النصف الآخر من الملعب من المكان الذى لقفها منه .

* ولا يجوز أن يمشى بها إلى الشبكة ثم يلقيها إلى نصف الملعب الآخر وإذا حدث هذا تحتسب نقطة ضده .

* كما لا يجوز الخداع فى هذه اللعبة كأن يبدى حركة كأنه سيرمى الحلقه فى اتجاه معين ثم يحتفظ بها فى يده ويلقيها بعد ذلك .

* يسمح بمحاولة واحدة فى الارسال إلا إذا لامست الحلقة الشبكة أثناء تعديتها إلى النصف الآخر من الملعب ففى هذه الحالة يعاد الارسال ، أما إذا لامست الحلقة الشبكة وسقطت فى نصف ملعب المرسل أو خارج حدود الملعب فإن اللاعب يخسر الارسال .

* الوقوف فى المنطقة المحايدة : لا يجوز للاعب أن يقف أو يدخل المنطقة

المحايدة كما لا يجوز أن تقع الحلقة فى هذه المنطقة وفى الحالتين يفقد اللاعب الذى يقف فى المنطقة أو يرمى الحلقة فيها نقطة حتى ولو وقعت فى المنطقة الوجودة فى نصف الملعب الآخر .

احتساب النقط : إذا سقطت الحلقة دون أن يلمسها لاعب فى الملعب داخل الحدود سواء أكانت ارسالا أو أثناء اللعب فتحسب نقطة على الفريق الذى لم يتمكن من لقفها ـ ويعتبر سقوط الحلقة على أى خط من خطوط الملعب كأنها سقطت داخله .

ولا يجوز اجراء الارسال إلا بعد استعداد اللاعب أو اللاعبين المنافسين لتلقى الحلقة ووجودهم فى أماكنهم .

الخطأ فى ترتيب الارسال :

اللاعب الذى يبدأ الارسال من الجانب الخطأ من الملعب أو فى غير دوره أو يرسل الحلقة إلى لاعب مضاد فى الجانب الخطأ من الملعب لا يحتسب ارساله صحيحا ويفقده.

اعادة الحلقة : يجب على اللاعب اعادة الحلقة بنفس اليد التى لقفها بها أول مرة .

٨ ـ تنس المضرب الخشبى

اللعبة : هذه اللعبة تعتبر لعبة تمهيدية للتنس لأنها تشبهها فى القواعد وطريقة ممارستها ، وإن كان الاختلاف فى المضرب إذ يصنع من الخشب ومنه سميت بتنس المضرب الخشبى ، كما أن مساحة ملعبها أصغر من ملعب التنس، وارتفاع الشبكة أقل مما جعل للعبة طابعا مختلفا .

* ومن مميزات هذه اللعبة : قلة تكاليفها علاوة على المتعة التى يشعر بها من يمارسها والفائدة الرياضية التى تعود عليه .

* فالأدوات المستعملة رخيصة الثمن سهلة الحصول عليها بأزهد الأسعار ـ وملعبها صغير لا يحتاج إلى مساحة كبيرة من الأرض ولا يحتاج إلى مجهود كبير فى اعداده .

* كما أنها مناسبة للجنسين ولأى سن .

* ومن مزاياها أنها بممارستها يمكن للفرد اكتساب القدرة الحركية (اللياقة البدنية) والتوافق العضلى العصبى .

كما أنها لعبة ممهدة للناشىء لممارسة ألعاب الكرة والمضرب الأخرى (كالتنس والاسكواش) فيمكن اعتباراها لعبة تمهيدية تسهل ممارسة واتقان المهارات الأساسية لألعاب المضرب ، بل وتتيح للفرد الذى يرغب فى لعب التنس ولا يمكنه ذلك بسبب تكاليف التنس المرهقة ، أن يستمتع بلعبة تحقق كثيرا من نفع وفوائد التنس .

* ويمكن أن تلعب فى الصالات المقفولة ـ وعلى الشواطىء (الأراضى الرملية) .

وعلى الأراضى الخضراء (النجيل) ـ وعلى الأرض الطينية ـ وعلى الأرض الصلبة (المدكوكة) .

* وتمارس فى الحدائق العامة ، وفى أفنية المدارس ، وفى الشوارع الجانبية المقفولة (التى ليس بها مرور) وفى أفنية المنازل .

* ويمكن أن تمارس فى جميع فصول السنة .

* سرعة تعلمها وبساطة قواعدها وسهولة أدائها .

طريقة اللعب : عبارة عن تبادل ضرب الكرة بحيث تمر من فوق الشبكة من أحد نصفى الملعب إلى النصف الآخر داخل حدود الملعب .

واللعب نوعان : فردى : ويكون بين لاعبين . وزووجى : وهو اشتراك لاعبان معا فى مقابلة لاعبين آخرين وكل زوج منهما فى نصف ملعب .

اللعب الفردى : قبل بدأ اللعب تجرى القرعة ليتحدد أى اللاعبين سيقوم بالارسال أولا ، واللاعب الآخر فى هذه الحالة له الحق فى اختيار نصف الملعب . ويسمى اللاعب الذى سيقوم بالارسال « المرسل » ، واللاعب الآخر « المستلم » ويقوم المرسل بأداء الارسال من خلف خط القاعدة وفى حدود الامتدادات الوهمية لعلامة الوسط والحد الجانبى للملعب الفردى ، حيث يدأفى أول كل شوط من ناحية اليمين بأن يقذف الكرة بيده فى الهواء لأى اتجاه ويضربها قبل أن تلامس الأرض بحيث تمر من فوق الشبكة لتسقط على الأرض داخل منطقة الاستلام فى الجهة المضادة .

* ويستمر اللعب إلى أن يحصل أحد اللاعبين على النقطة ، فينتقل المرسل إلى الجهة اليسرى من علامة الارسال لأداء الارسال التالى .

* وهكذا يستمر تبادل الجهة لأداء الارسال بعد كل نقطة حتى ينتهى الشوط ، وبعد انتهائه يصبح المرسل مستلما ، والمستلم مرسلا ويستمر هذا التبادل حتى نهاية المباراة .

اللعب الزوجى :

بعد اجراء القرعة يحدد الزوج الذى تقرر له الارسال فى الشوط الأول من كل مجموعة أى الزميلين سيبدأ الارسال . وكذلك يحدد الزوج المقابل مثل

ذلك فى الشوط الثانى ، ويقوم بالارسال فى الشوط الثالث زميل المرسل الذى أرسل فى الشوط الأول . ويقوم بالارسال فى الشوط الرابع زميل المرسل الذى ارسل فى الشوط الثانى .

وهكذا يستمر الترتيب فى جميع الأشواط التالية للمجموعة .

ويتقرر ترتيب الاستلام فى بداية كل مجموعة كما يلى :

يحدد الزوج الذى تقرر له الاستلام فى الشوط الأول من كل مجموعة أى من الزميلين سيبدأ باستلام الارسال على أن يستمر هذا الزميل فى استلام الارسال الأول فى كل شوط مفرد خلال هذه المباراة .

* وبمثل ذلك يقرر الزوج المقابل أى من الزميلين سوف يقوم باستلام الارسال فى الشوط الثانى ويجب أن يستمر هذا اللاعب فى الاستلام للارسال الأول فى كل شوط زوجى خلال هذه المجموعة ، ويتبادل الزميلين الاستلام فى أثناء كل شوط .

* وفى بداية كل شوط زوجى خلال هذه المجموعة ، ويتبادل الزميلين الاستلام فى أثناء كل شوط .

* وفى بداية كل مجموعة فقط يمكن للزوج أن يغيرا من ترتيب الارسال أو الاستلام ولا يتم ذلك خلال المجموعة .

العد : الشوط :

يتكون الشوط من (٤) نقط ـ النقطة الأولى تسمى (١٥) والثانية تسمى (٣٠) والثالثة تسمى (٤٠) والرابعة تسمى (شوط) ، فإذا حصل كل من اللاعبين المتنافسين على ثلاث نقط لكل أى (٤٠ : ٤٠) فإن العد يكون (تعادل) وفى هذه الحالة يجب أن يربح أحد اللاعبين نقطتين متتاليين حتى

يفوز بالشوط .

المجموعة : تتكون المجموعة من (٦) أشواط :

ويفوز بالمجموعة اللاعب أو الزوج الذى يحصل على ستة أشواط إلا فى حالة حصول كل منهما على (٥) أشواط ، فيجب أن يسبق أحد اللاعبين أو الزوج الآخر بشوطين ليفوز بالمجموعة .

المباراة : تتكون المباراة من ثلاثة مجموعات ويفوز بها اللاعب الذى يحصل على مجموعتين .

قواعـد اللعـب

الفردى :

الملعب : الأبعاد « ١٠ر٥ × ١٣ر٤٠ متر » (١٦ × ٤٤ قدما) .

المساحة حول الملعب : على الجانب « ٢ر٤٤ م » (٨ أقدام) على الأقل . للخلف « ٤ر٥٧ م » (١٥ قدما) على الأقل .

للناشئين : « ٤ر١٢ × ١١ر٨٩ متر » (١٣ر٥ × ٣٩ر٩ قدما)

التخطيط : عرض الخطوط « ٢ر٥ سم بوصة »

علامة الارسال « ٢ر٥ × ٧ر٥ سم » (١ × ٣ بوصة)

يجوز جعل عرض خط القاعدة « ٥ سم » (بوصتين) .

الشبكة : الطول « ٦ر٧١ متر » (٢٢ قدما) .

ارتفاع الشبكة « ٨٤ سم » عند القائم (٢ر٧٥ قدم) وفى الوسط يجب

أن تكون « ٧٦ سم ».

الناشئين : الطول ١٠ر٦ مترا (٢٠ قدما) .

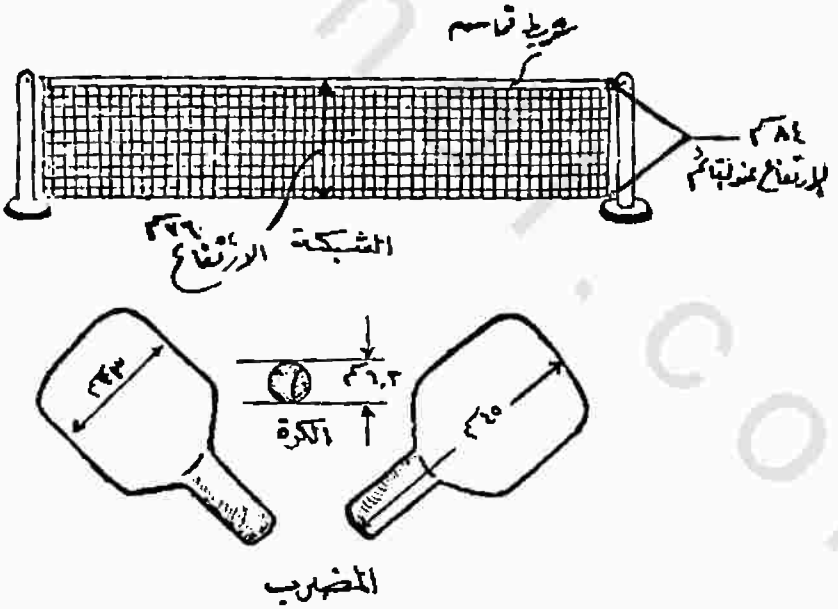
ارتفاع الشبكة : ٧١ سم عند القائم (٥ر٢ قدم) وفى الوسط يجب أن تكون ٦٤ سم .

* ويجب تثبيت القوائم خارج الحدين بمقدار « ٥ر٣٠ سم » (قدم واحد) .

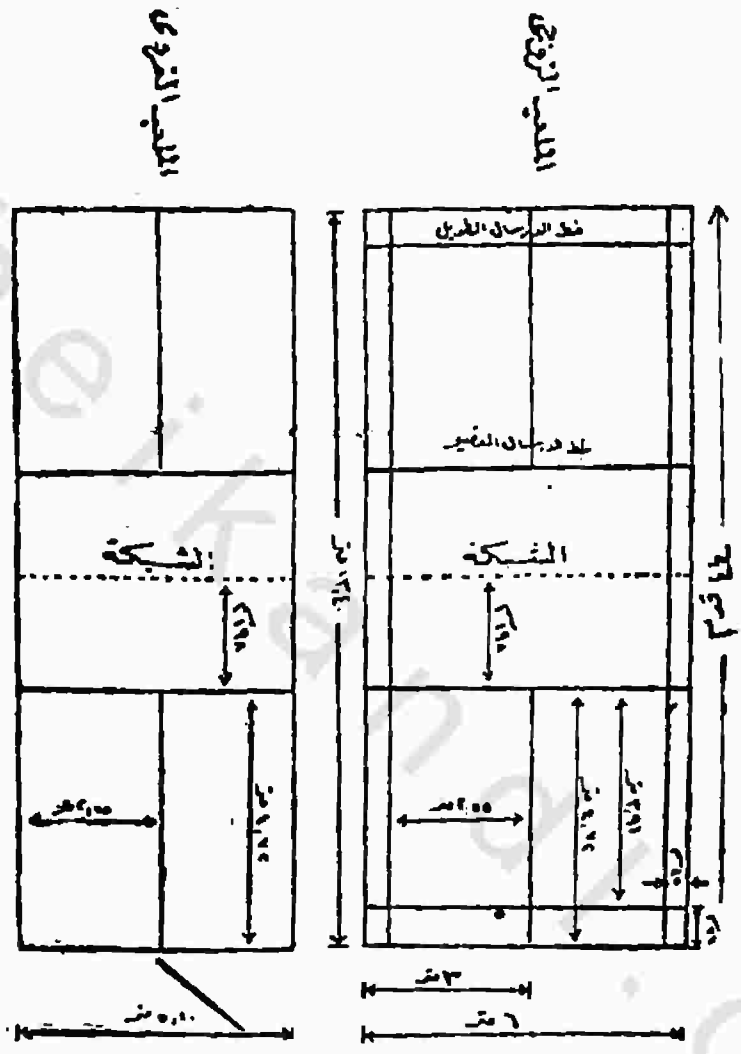
* عيون الشبكة ٨ر٣ × ٨ر٣ (٥ر١ × ٥ر١ بوصة) .

الكرة : كرة تنس مستعملة .

المضرب : يصنع من الخشب (الكونتر) ويختلف سمكه حسب الثقل المطلوب ، ويراعى ألا يكون السطح أملسا (لإمكان حدوث دوران للكرة) .



المضرب



شكل (٩٧) ملعب تنس المضرب الخشبي

* وطوله من (٣٨ ـ ٤٥ سم) ، (١٥ ـ ١٧ بوصة) .

*وعرضه « ٢٣ سم » (٩ بوصات) على الأكثر .

* الشكل مستطيل مع استدارة الأركان .

الوزن « ٤٠٠ جرام » على الأكثر .

طريقة أداء اللعب : يقف كل من اللاعبين على جانبى الشبكة .

* تجرى القرعة قبل بدء اللعب على حق بدأ الارسال أو الاستلام أو اختيار أحد نصفى الملعب .

* بعد الارسال يتبادل كل من اللاعبين الكرة فوق الشبكة حتى يخطىء أحدهما فتحتسب نقطة للآخر .

* للاعب الحق فى لعب الكرة قبل نزولها إلى الأرض (وهى طائرة) أو بعد ارتدادها منها مرة واحدة .

الارسال :

يتولى الارسال أحد اللاعبين ويسمى المرسل ويستمر فى اجرائه حتى ينتهى الشوط ، وبعدئذ ينتقل الارسال إلى منافسة فى الشوط الثانى ، ويستمر هذا التبادل بين اللاعبين المتبارين حتى نهاية المباراة بنفس الترتيب .

* إذا اكتشف خطأ فى نظام الارسال فيصحح مباشرة ، وتحتسب النقط التى سجلت فى الشوط كما هى .

* ويجرى الارسال من وراء النصف الأيمن لخط القاعدة فى بدء كل شوط .

* ينتقل الارسال ليجرى من وراء النصف الأيسر لخط القاعدة بعد النقطة الأولى ، ثم يعاد الارسال ليجرى من وراء النصف الأيمن ثم الأيسر بعد كل نقطة حتى نهاية الشوط .

طريقة أداء الارسال :

* يقف المرسل خلف خط القاعدة بين امتدادى خط الجانب وعلامة الوسط .

* ترمى الكرة فى الهواء لأى اتجاه ثم تضرب بالمضرب قبل أن تمس أى شىء.

* ينتهى الارسال بمجرد ملامسة المرسل للكرة بمضربه ، ويحق للمرسل دخول الملعب بعد ذلك .

* ترسل بحيث تعبر الشبكة لتسقط فى منطقة الاستلام اليمنى إذا كان الارسال من اليمين أو العكس دون أن تمس الشبكة أو أى شىء آخر (وتعتبر الكرة التى تسقط على حدود منطقة الاستلام صحيحة) .

* لا يبدأ الارسال إلا إذا كان المستلم مستعداً للعب .

أخطاء الارسال :

* دخول حدود الملعب على الأرض قبل الانتهاء من عملية الارسال .

* اخفاق المرسل فى ضرب الكرة بمضربه بعد رميها .

* مخالفة ما ذكر فى مكان الارسال أو أدائه .

* للمرسل الحق فى الارسال ثانية عند فشله فى المحاولة الأولى .

* إذا تكرر خطأ الارسال فإن المرسل يخسر النقطة .

متى يعاد الارسال :

* إذا لم يكن المستلم مستعدا (لم يحاول رد الارسال وأعلن ذلك) .

* إذا لامست الكرة المرسلة الشبكة وشريطها وسقطت فى منطقة الاستلام ، وكان الارسال صحيحا فى كل ماعدا ذلك .

ملحوظة : اعادة الارسال الأول تعطى المرسل الحق فى ارسالين جديدين، أما اعادة الارسال بعد أول خطأ ، فيعطى المرسل الحق فى ارسال واحد فقط .

حساب النقط والأخطاء : تحتسب نقطة لصالح اللاعب إذا أخطأ منافسه فى الحالات الآتية :

* خطأ الارسال مرتين متتاليتين .

* الفشل فى رد الكرة لنصف ملعب المنافس قبل أن تمس الأرض مرتين متتاليتين.

* خروج الكرة بعد ضربها عن الخطوط الجانبية أو خط القاعدة .

ويتحدد ذلك بملامسة الأرض خارج الحدود أو كل ما هو خارج المنطقة المحيطة .

* إذا لامست الكرة مضربه مرتين متتاليتين فى محاولة لعبها .

* إذا لامست الكرة أثناء سير اللعب جسمه أو ملابسه أو ما يحمله ما عدا المضرب وهو فى يده .

* إذا ألقى بالمضرب على الكرة ليردها .

* محاولة ضرب الكرة قبل أن تعبر الشبكة إلى نصف ملعبه .

* إذا لمس الشبكة أو شريطها أو القائمين أو الأرض فى نصف الملعب الآخر سواء كان ذلك بجسمه أو بمضربه أو بأى شىء يرتديه أو ما يحمله أثناء استمرار اللعب .

الرد الصحيح : تعتبر الكرة صحيحة فى الحالات الآتية :

* الارسال الصحيح .

* ضرب الكرة بحيث تعبر الشبكة (سواء لمست الشبكة أو القائمين أو لم تلامسهما) ثم سقوطها فى نصف ملعب المنافس .

* نجاح اللاعب فى رد كرة سواء كانت أثناء سير اللعب أو من عملية ارسال .

* متابعة اللاعب للكرة بعد ضربها وتعدى المضرب لفوق الشبكة بشرط عدم الوقوع أو مخالفة ما .

* ضرب الكرة بحيث تصل إلى نصف ملعب المنافس من خارج قائمى الشبكة حتى ولو لامستها وكانت فوق أو تحت مستوى ارتفاع الشبكة .

متى تعاد اللعبة :

تعاد اللعبة إذا أعيق اللاعب عن رد كرة بعائق ليس تحت سيطرته .

قواعد اللعب

الزوجى :

تسرى نفس قواعد اللعب الفردى على اللعب الزوجى مع مراعاة ما يلى :

الملعب : الأبعاد « ٦ × ١٣,٤٠ متر » (٢٠ × ٤٤ قدم)

للناشئين « ٥,٤٩ × ١١,٩٠ » (١٨ × ٣٩ قدما)

طريقة أداء اللعب الزوجى :

* يتبارى لاعبان اثنان فى كل جانب ولكل منهما الحق فى رد الكرة بدون قيد أو شرط .

* يتبع رد الارسال طبقا للنظام الخاص به كما بينا سابقا .

* تحسب النقط للزوج إذا خسرها منافسيهما .

نظام الارسال :

* يتولى الارسال أحد الاعبين فى الشوط الأول .

* ينتقل الارسال إلى أحد المنافسين فى الشوط الثانى .

* يتولى الارسال بعد ذلك زميل المرسل الأول فى الشوط الثالث .

* يتولى الارسال بعد ذلك زميل المرسل الثانى فى الشوط الرابع .

* يستمر الارسال على هذا النظام ولا يمكن تغييره إلا بعد نهاية المجموعة .

ترتيب الارسال :

* اللاعب الذى يستلم أولا عند بدء كل شوط (يقف على اليمين) ويظل كذلك أى يستلم قبل زميله فى كل شوط يكون عليهما فيه الاستلام ، ولا يمكن تغيير ذلك إلا بعد نهاية المجموعة .

ملحوظة :

* إذا أكتشف خطأ فى ترتيب الارسال فيصحح الوضع مباشرة ، إذا عرف ذلك بعد انتهاء الشوط فيسير ترتيب الارسال حسب التغيير.

* إذا اكتشف خطأ فى ترتيب الاستلام فيستمر اللاعب حتى نهاية الشوط على أن يعود ترتيب الاستلام كما بدأ فى الشوط الأول من المجموعة .

* فى الحالتين المذكورتين لا تلغى النقط أو الأشواط ، بل تبقى النتيجة كما هى :

طريقة أداء الارسال :

* يقف المرسل بين حد الملعب الزوجى (اليمنى أو اليسرى) وعلامة الوسط وراء خط القاعدة فى الجهة المفروض أن يقوم بالارسال منها .

خطأ الارسال :

* بالاضافة إلى أخطاء الارسال فى اللعب الفردى .

* حالة ما إذا لامست الكرة زميل المرسل أو ما يحمله قبل أن تمس الكرة الأرض .

٩ـ كرة الخمسات . Fives

كرة الخمسات لعبة انجليزية وهى تلعب فى ملعب مكون من ثلاث حوائط كملعب الاسكواش .

الاعبون : فريقين كل فريق مكون من لاعبين أو لاعب واحد فقط .

الكرة : لها كرة خاصة تشبه كرة الاسكواش ولكنها أكبر منها قليلا وأصغر من كرة التنس ولكن يمكن استعمال كرة التنس المستعملة .
(يستحسن أن يرتدى اللاعب قفازا فى يديه أثناء اللعب) .

الملعب : أبعاده ، ٤٦ قدم ، طولا ، « ٢٢ عرضا » يوجد خط على الأرضية (التى تكون مبلطة أو أسفلت) مواز للحائط الأمامى وهذا الخط يقسم أرض الملعب إلى قسمين وعلى بعد « ٥ أقدام » من هذا الخط يرسم خط آخر يعرف بخط الارسال ثم خط يصل بين خط المنتصف وخط الارسال ويبعد هذا الخط « ٤٥ سم » عن الحائط الجانبى وموازله وكذلك من الناحية الأخرى مكونا منطقتى الارسال ويوجد خط أفقى على الحائط الأمامى يرتفع عن الأرض بحوالى « ١١١ سم » من الركن الأيمن .

واجراءات اللعبة كالآتى :

الارسال : يجب أن يقف اللاعب المرسل فى منطقة الارسال ويجب أن يقذف الكرة على الأرض حتى تلمس الحائط وترتد من الحائط إلى الأرض من خلال الخط القصير إلى الملعب ثم يضربها بعد ارتدادها من الأرض بعد المرة الأولى ولكى يكون اللاعب فى اللعب ومستمرا فيه يجب أن تصل الكرة إلى الحائط الأمامى وترتد بعد خط المنتصف قبل لمسها للأرض .

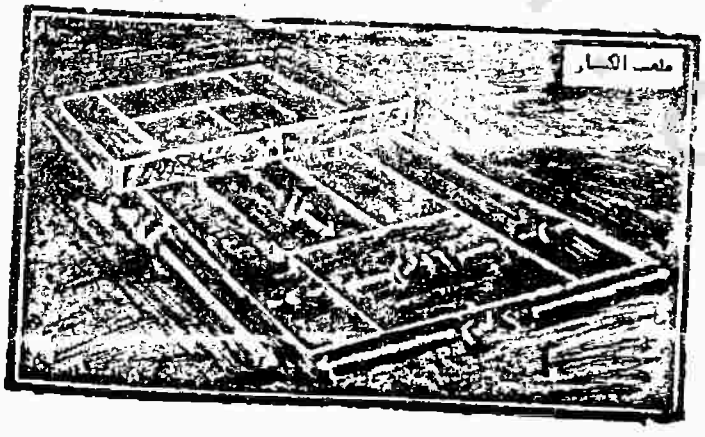
* لكل مرسل محاولتين للارسال ، إذا أخطأ فى الأولى يحاول الثانية وإذا أخطأها كذلك يفقد عملية الارسال .

* وبعد أن ترسل الكرة من منطقة الارسال يلعبها اللاعب الآخر أو أى لاعب من الفريق الآخر ويجب أن يردها إلى الحائط الأمامى ويمكن أن تلعب الكرة عالية ولكن يجب أن تضرب إلى الحائط الأمامى بعد لمسها الأرض مباشرة وإذا لمست الكرة لاعب أثناء ذهابها إلى الحائط يجب أن ترسل ثانية .

* ويجب أن ترسل الكرة إلى الحائط الأمامى تحت الخط وبهذا ترتد وتلمس الحائط الجانبى الأيمن ومن حق المستقبل أن يرفض أى ارسال لا يعجبه إذا أخطأ المرسل فى ارسال الكرة فوق الخط فلا تحسب أى ضربة وبعد ارتداد الارسال تسير اللعبة سجالا ويستمر ضارب الارسال طالما يكسب نقط .

١٠ـ الريشة الطائرة (البادمنتون) .

الملعب الزوجى : يقام على أرض مسطحة شكله مستطيل طوله « ١٣,٤٠ مترا » وعرضه « ٦ أمتار » .



شكل (٩٨)

* يسمى خطا النهاية بخطى الحد الخلفى ويرسم موازى لهما وعلى بعد « ٧٥ سم » فى داخل الملعب خطان آخران واحد فى كل جانب ، يسميان بخطى الارسال الطويل . ويرسم خط ثالث فى كل جانب فى موازاة الخطين السابقين ويسمى كل منهما بخط الارسال القصير .

* يسمى الخطان الطويلان للملعب بالحدين الجانبيين .

* تقسم المسافة بين خط الارسال وخط الارسال القصير بخط موازى لخطى الحدين الجانبيين ، بحيث يقسم الملعب بينهما إلى مربعين يسمى أحدهما بنصف الملعب الأيمن والآخر بنصف الملعب الأيسر وبالمثل فى الجانب الآخر من الملعب .

الملعب الفردى : يشبه الملعب الزوجى فيما عدا عرضه حيث يقل عنه فيصبح « ١٠ر٥ مترا » ولا يرسم به خطا الارسال الطويلان .

* تقسم المسافة بين خط الارسال القصير والحد النهائى للملعب بخط موازى للحدين الجانبيين ، بحيث يقسم الملعب بينهما إلى مربعين « ويسمى أحدهما نصف الملعب الأيمن والآخر بالنصف الأيسر ، وكذلك فى الجانب الآخر من الملعب .

ملحوظة : يمكن تخطيط الملعب بحيث يستخدم فى اللعب الفردى والزوجى وذلك بتخطيطه ليستخدم زوجيا ، وفى حالة استخدامه فرديا يحدد اللاعبان لعبهما فى منطقة اللعب الفردى ويعتبر خطا الارسال الطويلان ملغيان .

الشبكة : تصنع الشبكة من خيط ملون باللون الأسود أو الأحمر ، عيون الشبكة عبارة عن مربعات طول ضلع المربع « ٢ سم » ، طول الشبكة بين

« ٢ر٥ ، ٢٠ر٦ مترا »حسب عرض الملعب (فردى أو زوجى) .

* عرض الشبكة : « ٥ر٧٦ سم » ، ويمر خلال أعلى وأسفل عرض الشبكة خيط لشدها بالقائمين .

* يستخدم أى شكل من القوائم ، تثبت على الأرض خارج منتصف الخطين الجانبيين بما لا يزيد عن « ٦٠ سم » حتى تظل الشبكة مشدودة عليهما بارتفاعها القانونى .

* ارتفاع الشبكة : عند القائمين « ١٥٥ سم » ويجب ألا يقل ارتفاعها فى وسط الملعب عن « ١٥٢ سم » .

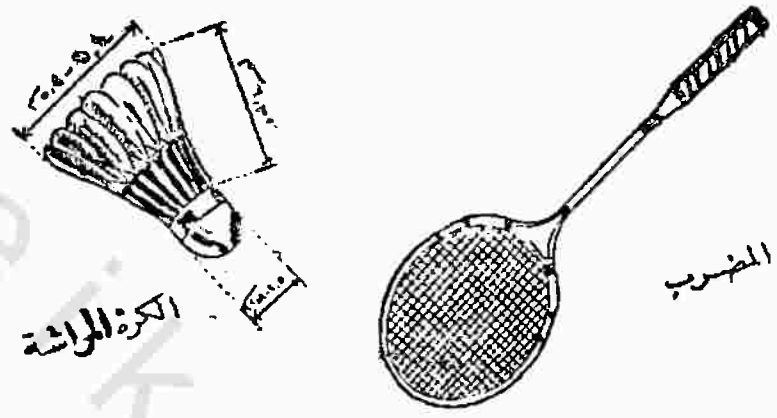
* يوضع شريط أبيض اللون على جانبى الشبكة عرضه « ٥ سم » بحيث يكون رأسيا على خط الجانب .

الكرة : تتكون الكرة من « ١٤ ـ ١٦ ريشة » مثبتة فى نصف كرة من الفلين أو المطاط يبلغ قطرها « ٢ر٥ سم » ويكون طول الريشة من « ٦ر٣ ـ ٧ سم » وقطر الدائرة التى يتكون منها الريش من أعلى من « ٤ر٥ ـ ٥ر٥ سم » .

* وزنها يتراوح بين «٤ر٧ ـ ٥ر٥ جم » .

يثبت الريش فى الفلين أو المطاط بقوة ويربط بخيط متين من فوق الفلين أو المطاط.

المضرب : مضرب الريشة الطائرة خفيف الوزن يتراوح بين « ٥ – ٥ر٥ أوقية » ولذلك فهو سهل الكسر ولذا يجب العناية بانتقاء الصنف الأحسن والأكثر ملاءمة .



شكل (٩٩)

* وأهم ما يراعيه اللاعب فى اختيار المضرب هو أن يكون متزنا فى يده ، وأن يشعر بملاءمة يد المضرب لقبضته .

* ونظرا لخفية وزن المضرب فإنه معرض دائما للتقوس ولذلك يستحسن حفظة فى ضاغط فى حالة عدم استعماله حتى لا يفقد صلاحيته بتقوسه .

صالة اللعب : يحسن أن يقام الملعب فى صالة مقفولة أو مكان بعيد عن تيارات الهواء بارتفاع « ٧,٦٠ متر » على الأقل . والجدران يجب أن تكون مدهونة بلون واحد ويفضل اللون الأخضر الغامق .

* والأرضية تكون ذات لون غامق ولا تسبب انزلاق اللاعبين .

* والتخطيط : يجب أن تكون الخطوط بيضاء مدهونة بلون ثابت .

* الاضاءة : الضوء الطبيعى يجب أن يأتى من أعلى مباشرة ، فإذا تعذر ذلك فيجب أن يأتى الضوء من نوافذ الجدران الجانبية للملعب ولا يجوز اطلاقا استخدام ضوء يأتى من نوافذ فى نهايتى الملعب حيث أنها تسبب مضايقة لأعين اللاعبين وبالتالى تؤثر على لعبهم .

* الضوء الصناعى : يتوفر بضوء حسن بأربع لمبات قوة كل منها « ٨٠ شمعة » تعلق على كل من جانبى الملعب على ارتفاع من « ١٢ ـ ١٣ قدم » أى من « ٣٫٦٦ ـ ٣٫٩٦ متر » من الأرض وخارج خطى الجانبين بحوالى « ٢ قدم » .

اللعبة :

الريشة الطائرة « البادمنتون » لعبة يمكن للجميع ممارستها كبارا كانوا أم صغارا ، رجالا أم نساءا ، وذلك لسهولة لعبها .

* ويمكن ممارستها فى أى مكان سواء كان غرفة أو صالة أو حديقة أو ملعب .

* تحقق هذه اللعبة فائدة كبيرة ومتعة لمن يمارسها ، كما تكسبه لياقة بدنية طيبة نتيجة للحركة الشاملة لأجزاء جسم اللاعب وما يتضمنه من جرى ووثب فى كل الاتجاهات، ونتيجة للجهد الكبير الذى يبذله الفرد أثناء ممارسة اللعبة .

* وقد اشتهرت هذه اللعبة باسم مبتكرها « مستر بادمنتون » . وقد حفزه إلى ابتكارها رغبته فى أن ييسر للأفراد مجال ممارسة لعبة تشبه لعبة التنس دون

تحمل التكاليف الباهظة التى يحتاجها لاعب التنس لممارسة لعبته ، وقد نجح فى تحقيق ذلك إلى حد كبير بهذه اللعبة فأدواتها رخيصة الثمن وتشمل المضرب والكات الريش ، كما أنها لا تحتاج إلى ملعب بشكل خاص ، مما ييسر لعبها فى أى مكان .

* ويستخدم اللاعب فى هذه اللعبة مضربا لضرب « الريشة » عبر شبكة من جانب إلى الجانب الآخر . وهدف اللعبة هو ضرب الريشة إلى مكان فى ملعب المنافس لا يستطيع الوصول إليه ، أو جعل المنافس يضطر إلى ضرب الريشة خارج الملعب أو فى الشبكة ، واللاعب الذى ينجح فى ذلك عندما يكون مرسلا أو عندما يكون زميله مرسلا « فى حالة اللعب الزوجى » يكسب نقطة . واللاعبان أو اللاعب الذى يحرز مجموع النقط المقررة أولا فى شوط قبل الآخر يكسب هذا الشوط .

* وبسبب الخفة المتناهية للكرة « الريشة » التى تتأثر بأقل تيار للهواء، فاللعبة تمارس عادة داخل المبانى إلا إذا كان الجو معتدلا خاليا من تيارات الهواء، فيمكن فى هذه الأحوال ممارستها فى الخارج .

اللعب : يكون اللعب فى الريشة الطائرة إما فرديا أو زوجيا . وفى اللعب الفردى يتبارى لاعب ضد لاعب آخر ، فيقف اللاعبان فى جهتين متضادتين من الشبكة « لاعب فى كل جانب » .

* ويكون عدد اللاعبين فى اللعب الزوجى أربعة ، اثنان منهما فى كل جانب من الملعب يتبارى ضد الزوج الآخر .

اللعب الزوجى : هو الأكثر شيوعا فى لعبة « الريشة الطائرة » ويؤدى بأربعة لاعبين ، كل اثنين يتزاملان فى جانب من الملعب . تعمل قرعة بين الطرفين ،

والطرف الفائز بها يكون له الحق فى اختيار إما :

١ ـ الارسال أولا ، أو ب ـ عدم الارسال أولا ، أو جـ ـ اختيار أحد جانبى الملعب . والطرف الذى يخسر القرعة ليس له الحق فى الاختيار .

* يحدد الزوج الذى سيبدأ الارسال من منهما سيقوم بهذا الارسال ، وبالمثل يحدد الزوج المستلم من منهما سيستلم الارسال أولا .

* ويقف اللاعب الذى سيقوم بالرسال فى نصف ملعبه الأيمن ، ويبدأ بالارسال الى اللاعب المستلم فى الجانب الآخر من الملعب والواقف فى نصف الملعب الأيمن الخاص به . فإذا أعاد المستلم الكرة قبل أن تلمس الأرض ، فيقوم بردها أى لاعب من الزميلين فى الجانب الآخر ، ثم يقوم واحد من الزميلين فى الجانب المستقبل بردها . ويستمر اللعب على هذا المنوال حتى يحدث خطأ وحينئذ تعتبر الكرة « خارج اللعب » أو متوقفة .

الارسال : لكى يقوم اللاعب بأداء الارسال صحيح يجب عليه أن :

أ ـ ينتظر حتى يكون المستلم مستعدا .

ب ـ يقف داخل حدود المساحة المفروض قيامه بالارسال منها .

جـ ـ يضرب الكرة على علو أقل من وسط الجسم بحيث تكون اليد الممسكة أعلى من يد المضرب .

د ـ يوجه الكرة فوق الشبكة للجهة المقابلة ، على أن تقع على أو داخل حدود المساحة المقابلة المفروض سقوطها فيها بشرط ألا تمس السقف أو الحوائط أو اللاعبين أو ما يرتدونه.

أخطاء الارسال : يفقد المرسل الارسال إذا أخطأ فى الآتى :

١ ـ ضرب الكرة بالمضرب وهى فى مستوى أعلى من الوسط .

٢ ـ إذا لم يكن واقفا بقدميه الاثنين داخل نصف الملعب الذى يتحتم عليه الارسال منه « يعتبر وقوف المرسل على الخط خروج من الملعب » .

٣ ـ إذا سقطت الكرة عقب ارسالها فى مكان غير المفروض سقوطها فيه.

٤ ـ إذا لم تمر الكرة عقب ارسالها فوق الشبكة ، أو مرت خلالها أو تحتها ، أولا مست سطح أو حوائط اللعب ، أو سقطت خارج حدود الملعب .

٥ ـ إذا قام المرسل أو زميله بحركات تشتت انتباه الطرف الآخر .

اعادة الارسال : يعاد الارسال فى حالة ملامسة الكرة الشبكة إذا كانت صحيحة .

ترتيب الارسال : فى أول دور للارسال ، يكون الزوج الذى تحدد بالقرعة قيامه به حق الارسال أى بواسطة أحد لاعبيه . فإذا أخطأ ، فإن دور الارسال ينتقل للاعب من الجانب الآخر ويستمر حتى يخطىء ، فينتقل لزميله ، الذى يستمر فى الارسال حتى يخطىء ، عندئذ يصبح الدور من حق الزوج الذى بدأ الارسال ، فيتولاه أحدهما ثم الآخر ، وهكذا يستمر تغيير الارسال حتى ينتهى الشوط .

* ومعنى هذا أن كل لاعب من الزميلين له حق الارسال فى دوره ، وبعدما يخطىء اللاعب ثم زميله ، ينتقل الارسال لمنافسيهما ليؤدى كل منهما الارسال حتى يخطئان ، فينتقل للزوج الآخر وهكذا . ويلاحظ أن الحالة الوحيدة التى لا يراعى فيها هذا النظام هى حالة بدء اللعب ، وفيه يقوم بالارسال لاعب

واحد فقط ، فإذا أخطأ انتقل الارسال مباشرة للزوج المنافس .

* ويجب أن يبدأ كل دور من الارسال من الجانب الأيمن ، فإذا حدث خطأ بالنسبة للجانب الذى يجرى فيه الارسال ، أو فى ترتيب اللاعب فى الارسال ، ثم كسبت النقطة ، فإن هذا الارسال يعاد إذا اكتشف قبل بدء الارسال التالى له

الاستلام : يجب على اللاعب المستلم أن يقف داخل حدود المساحة المفروض توجيه الارسال إليها حتى تصبح الكرة فى اللعب ويجب أن يكون جزء من قدميه ملامسا للأرض إلى أن يتم الارسال .وليس لأى لاعب أن يقوم بالاستلام مرتين متتاليتين .

* وإذا قام بالاستلام لاعب فى جانب غير المفروض وجوده فيه ثم كسب اللعبة هو وزميله ، فإن الارسال يعاد إذا اكتشف هذا الخطأ قبل بدء الارسال التالى .

وإذا لم يتمكن اللاعب المستلم من رد الارسال ، أو كان الخطأ من جانبه، ينال الطرف المرسل نقطة . أى أن الخطأ الذى يحدث من الطرف المستقبل أو المستلم تكون نتيجة احتساب نقطة ضده لصالح الطرف المرسل .

الرد الصحيح : يكون رد الكرة صحيحا إذا ضرب اللاعب الكرة بحيث تسقط فى الجهة الأخرى من الملعب ماره من فوق الشبكة .

الرد غير الصحيح : يكون رد الكرة غير صحيح فى الحالات الآتية :

أ ـ إذا رد اللاعب الكرة قبل عبورها الشبكة ، ولو أنه يجوز للاعب المستقبل أن يتابع الكرة بمضربه من فوق الشبكة للجانب الآخر .

ب ـ إذا لامس اللاعب الكرة بمضربة أكثر من مرة عند محاولة ضربها .

جـ ـ إذا لامس اللاعب الشبكة أو القوائم بجزء من جسمه أو مضربة والكرة فى اللعب .

د ـ إذا ضرب اللاعب الكرة مرة أخرى بعد أن يضربها زميله وقبل أن يردها لاعب منافس .

هـ ـ إذا قام اللاعب بعرقلة لاعب منافس له أثناء سير اللعب .

الاعـــادة :

إذا ظهر أثناء اللعب طارىء لم يكن من المستطاع التحكم فيه فإن اللعبة تعاد .

حساب النقط : تحتسب نقطة كلما كسب الجانب المرسل لعبة . أما إذا كسب الجانب المستلم لعبة ، فإن اللاعب المرسل يفقد حق الارسال .

الشوط : يتكون الشوط من « ١٥ أو ٢١ نقطة » . وإذا كان الشوط من « ١٥ » نقطة ، ووصل العدد إلى « ١٣ : ١٣ » فللزوج الذى وصل إلى « ١٣ » قبل منافسه الحق فى مد اللعب إلى « ١٥ » نقط إذا شاء ذلك . وكذلك إذا وصل العدد إلى « ١٤ : ١٤ » فللزوج الذى وصل أولا إلى « ١٤ » الحق فى مد اللعب إلى « ١٦ » نقط إذا شاء ذلك .

* ويبدأ العدد فى كلتا الحالتين من لا شىء ، ويفوز بالشوط الزوج الذى يحصل على « ٥ أو ٣ » نقط حسب ما أتفق عليه . ولكن يجب اعلان الرغبة فى مد اللعب قبل الارسال الذى يلى « ١٣ : ١٣ » أو « ١٤ : ١٤ » . وينطبق

ذلك على ما إذا كان الشوط من «٢١» نقطة ، ووصل العد إلى «١٩ : ١٩» أو «٢٠ : ٢٠» .

المبـــاراة :

أ ـ يفوز فى المباراة الطرف الذى يحصل على شوطين من ثلاثة .

ب ـ يتبادل الطرفان نصفى الملعب فى نهاية كل شوط ، وفى الشوط الفاصل يتم التبادل عند حصول أحد الطرفين على « ٨ نقط » إذا كان الشوط من « ١٥ نقطة » أو « ١١ نقطة » إذا كان الشوط من ٢١ نقطة » .

حـ ـ الزوج الرابح لشوط ما يبدأ الارسال فى الشوط الذى يليه ، ويجوز تغيير ترتيب الارسال والاستلام بعد نهاية الشوط .

اللعب الفردى : يسرى على اللعب الفردى القواعد السابقة فيما عدا ناحيتين هامتين هما :

١ ـ الناحية الأولى وهى التى تتعلق بمواصفات الملعب وهو أن الملعب الفردى يقل فى العرض بمقدار « ٩٠ سم » عن الملعب الزوجى .

٢ ـ والناحية الثانية تتعلق بالارسال ، ففى اللعب الفردى يجرى الارسال والاستلام من الجانب الأيمن مادام اللاعب المرسل لم يحصل على أى نقطة ، وكذلك فى كل مرة يكون فيها مجموع نقط المرسل عددا زوجيا . ويجرى الارسال والاستلام من اليسار فى كل مرة يكون فيها مجموع النقط للمرسل عددا فرديا ، ويستمر الارسال والاستلام مرة من جانب « يمين أو يسار » وأخرى من الجانب الآخر ، وهكذا بالتبادل حتى ينتقل إلى اللاعب المنافس فيسير بنفس الترتيب .

التحكيـــم

يتبادر إلى ذهن الكثيرين أن تحكيم الريشة الطائرة سهل يسير ولكن الواقع غير هذا ، لأن خفة الكرة تجعل اللعب سريعا ، وهذا يعرض اللاعب إلى ارتكاب أخطاء كثيرة فإذا لم يكن الحكم دقيقا فى ملاحظته ولديه القدرة على اكتشاف الأخطاء لحظة وقوعها ، بجانب درايته التامة بقانون اللعبة ، فلن تتحقق للاعبين المتعة من ممارسة اللعبة ، ولن تتحقق للمشاهدين المتعة من تتبعها .

وهناك نقط هامة يجدر بالحكم أن يعيها دائما وهى :

١ ـ قبل اللعب :

أ ـ التأكد من ارتفاع الشبكة للعلو القانونى عند الوسط وعند القائمين .

ب ـ اختبار كرات اللعب والتأكد من أنها قانونية وسليمة .

جـ ـ الاشراف عل القرعة .

٢ ـ عند الارسال والاستلام :

أ ـ ملاحظة ثبات وضع أقدام كل مرسل ومستلم ، ووجوب كونها داخل الجانب الصحيح للارسال أو الاستلام وبحيث لا تلمس الخطوط .

ب ـ إذا لم يمس اللاعب الكرة بمضربه أثناء محاولة الارسال ، فإن ذلك لا يعتبر خطأ .

جـ ـ إذا مست الكرة زميل المستلم بعد الارسال الصحيح ، فان المرسل يكسب نقطة .

د ـ إذا مست الكرة أعلى الشبكة فى الارسال ،فإنها تعاد إذا كانت صحيحة فيما

عدا ذلك أو إذا ردها المستلم .

٣ ـ أثناء اللعب :

من النقط الهامة التى يجب على الحكم مراعاتها هى :

أ ـ يعتبر اللاعب مخطئا إذا رد الكرة ردا غير صحيح حتى ولو كان قد ضرب الكرة وهو واقف خارج حدود الملعب.

ب ـ تعاد اللعبة إذا تعلقت الكرة بأعلى الشبكة أو بعيونها عقب عبورها .

جـ ـ يعتبر اللاعب مخطئا إذا مس الشبكة بمضربه أو بجسمه أو بأى شىء يحمله طالما كانت الكرة فى اللعب .

د ـ يعتبر اللاعب مخطئا إذا رد الكرة قبل أن تعبر الشبكة فى اتجاهها إليه ، ولكن له الحق أن يتابع حركته بعد ضرب الكرة ، حتى ولو أدى ذلك إلى تعدى المضرب الشبكة فى جهة منافسيه ، بشرط عدم ملامسته للشبكة بجسمه أو بما يرتدى أو يحمل .

* وعلى الحكم ملاحظة ترتيب الارسال والاستلام الصحيح ، واعلان النتيجة أولا بأول بصوت عال واضح للجميع .

* ويجب على الحكم أن يعلن الخطأ عند وقوعه ، والبت فى نقط اللعب أولا دون انتظار طلب ذلك من أحد الطرفين . ويجب أن يعطى قراره فورا بناء على طلب أحد اللاعبين بخصوص أى نقطة مثار نزاع الطرفين إذا طلب منه ذلك قبل الانتقال إلى الارسال التالى .وعليه أن يعين مراقبين للخطوط لمعاونته عند الضرورة ، بل ويحسن به اتباع ذلك وخاصة فى المباريات القوية الهامة .

قانون الريشة الطائرة

مادة ١ – الملعب الزوجى :

(١) يقام الملعب الزوجى على مسطح من الأرض مستطيل الشكل طوله « ١٣٫٤٠ متر » وعرضه «٦ م » ويسمى خطا النهاية بخطى الحد الخلفى ، ويرسم موازيين لهما وعلى بعد « ٧٥ سم » فى داخل خطان آخران ، واحد فى كل جانب ، ويسميان بخطى الارسال الطويل ، على أن يرسم خط ثالث فى كل جانب فى موازاة الخطين السابقين ، ويسمى كل منهم بخط الارسال القصير . وتوضع الشبكة بعرض الملعب ، وقائمان على منتصف الخطين الجانبيين أو خارجهما بما لا يزيد عن «٦٠ سم ».

(٢) يسمى الخطان الطويلان للملعب بالحدين الجانبين ، وتقسم المسافة بين خط الارسال الطويل وخط الارسال القصير بخط مواز لخطى الحدين الجانبين ، بحيث يقسم الملعب بينهما إلى مربعين ، يسمى أحدهما نصف الملعب الأيمن ، والآخر نصف الملعب الأيسر وبالمثل فى الجانب الآخر من الملعب .

مادة ٢ – ملعب فردى :

(١) يشبه الملعب الفردى الملعب الزوجى فيما عدا عرضه ، حيث يقل إلى « ١٠٫٥م » ولا يرسم به خطا الارسال الطويلان .

(٢) تقسم المسافة بين خط الارسال الطويل وخط الارسال القصير بخط مواز للخطين الجانبين بحيث يقسم الملعب بينهما إلى مربعين ، يسمى أحدهما نصف الملعب الأيمن، والآخر نصف الملعب الأيسر ، الجانب الآخر من الملعب.

مادة ٣ - الشبكة :

١ - تصنع الشبكة من خيط ملون باللون الأسود أو الأحمر بحيث لا تزيد فتحة مربعاتها عن « ٢ سم » ويكون طول الشبكة بين « ١٠ر٥ م ، ٢٠ر٦ م » حسب عرض الملعب .

٢- يوضع القائمان بحيث يكون ارتفاع الشبكة عن الأرض عند مركز الملعب « ٥٠ر١ م » وعند القائمين « ٥٢ر١ م » ويوضع شريط عرضه « ٥ سم » أبيض اللون على جانبها من أعلى أو يمر منه خيط مشدود فوق القائمين .

مادة ٤ - القائمان :

يكون ارتفاع القائمين عن سطح الأرض « ٥٢ر١ م » ويجب أن يكونا ثابتين بحيث تظل الشبكة مشدودة عليهما وفق الارتفاع المذكور فى «مادة ٣» .

مادة ٥ - الكرة :

يجب ألا يزيد وزن الكرة عن « ٧٣ جراما » ولا يقل على « ٥٨ جراما » وأن يكون لها من « ١٤ - ١٦ ريشة » مثبتة فى نصف كرة من الفلين أو المطاط يبلغ قطرها بين « ٥ر٢ سم ، $\frac{8}{10}$ ٢ سم » ، ويكون طول الريش بين « $\frac{1}{4}$ ٦ - $\frac{1}{2}$ ٦ سم » على أن يكون قطر الدائرة التى يتكون منها الريش من أعلى بين « ٥ر٥ - ٢٥ر٦ سم »ويجب أن يكون تثبيت الريش فى الفلين أو المطاط قويا ، وأن يربط الريش بخيط متين فوق الفلين أو المطاط .

ملحوظة : تعتبر الكرة صحيحة إذا ضربها لاعب بمضربه من خلف أحد الخطين النهائيين فى محاذاة الخط الجانبى على أن تنطلق بزاوية نصف قائمة

« ٤٥ درجة » على بعد لا يقل عن « ٣٠ سم »ولا يزيد عن « ٧٥ سم » من خط الحد النهائى الآخر .

مادة ٦ - اللعب الزوجى :

تلعب الكرة بأربعة لاعبين كل اثنين منهم يتزاملان فى جانب من الملعب .

مادة ٧ - اختيار جانب الملعب :

تعمل قرعة بين الطرفين ، والطرف الفائز بها يكون له الحق فى اختيار .

(أ) الارسال أولا . أو (ب) اختيار أحد جانبى الملعب .

والطرف الذى يخسر القرعة يختار الباقى .

والطرف الذى يربح الشوط يكون له الحق دائما فى بدء الارسال فى الشوط التالى ويجوز فى حالة اللعب الزوجى أن يستمر أحد الزميلين الفائزين فى الارسال كما يجوز أيضا لأحد الزميلين أن يستمر فى عملية التسليم .

٨ - عدد النقط فى الشوط :

١ - تحتسب عدد النقط التى يتكون منها الشوط فى اللعب الزوجى إما « ١٥ أو ٢١ نقطة » حسب ما يتفق عليه بين الطرفين .

٢- فى حالة الاتفاق على أن يكون الشوط « ١٥ نقطة » ، إذا وصل العدد إلى «١٣» للطرفين ،فإن الطرف الذى يحصل على «١٣ نقطة » أولا يصبح له الحق فى تقرير أن يكون كسب الشوط للطرف الذى وصل إلى « ٥ نقط » أولا ، وبالمثل فى حالة وصول العدد إلى « ١٤ » للطرفين ، يقرر الطرف الذى وصل إلى « ١٤ » أولا أن يكون الدور لمن يحصل على ثلاثة نقط بعد ذلك . وبعد الاتفاق على ذلك يكون العد «تعادل الطرفين » ، والطرف الذى

يحصل على « ٥ نقط » أو « ٣ نقط » أولا حسب الحال يعتبر فائزا .

٣ ـ وتتبع نفس الطريقة فى حالة اتفاق الطرفين على أن يكون الشوط من « ٢١ نقطة » ، غير أن ذلك يتم فى حالة وصول الطرفين إلى « ١٩ أو ٢٠ نقطة » بدلا من « ١٣ ، ١٤ نقطة » .

ملحوظة : لا تتبع هذه القاعدة فى حالة مباريات التمايز .

مادة ٩ ـ المجموعة :

الطرف الذى يربح شوطين على الأقل من ثلاثة أشواط يحسب فائزا بمجموعته .

ويجب أن يتبادل الطرفان جانبى الملعب فى الحالات الآتية :

١ ـ ابتداء الشوط الثانى .

٢ ـ ابتداء الشوط الثالث إذا لزم لعب شوط ثالث لتحديد الفائز بالمجموعة .

٣ ـ فى حالة حصول أحد الطرفين على « ٨ نقط » فى الشوط الثالث إذا كان الشوط من « ١٥ نقطة ، أو ١١ نقطة » إذا كان الشوط من « ٢١ نقطة » ، أو فى مسابقات التمايز إذا حصل أحد الطرفين على النقط اللازمة لربح الشوط .

٤ ـ فى حالة المباريات التى يقرر فيها من شوط واحد يتبادل الطرفان جانبى الملعب كما فى الدور الثالث فى المجموعة .

مادة ١٠ - احتساب النقط :

١ - الخطأ الذى يحدث من الطرف المرسل تكون نتيجة ضياع الارسال منه .

٢ - الخطأ الذى يحدث من الطرف المستقبل تكون نتيجة احتساب نقطة ضده لصالح الطرف المرسل .

مادة ١١ - الأخطاء :

أ - يعتبر الارسال خطأ إذا كانت الكرة عند ضربها بالمضرب أعلى من وسط اللاعب المرسل .

ب - يعتبر خطأ سقوط الكرة عقب ارسالها فى النصف المقابل لنصف الملعب الذى تم الارسال فيه إذ يجب أن ترسل الكرة إلى نصف الملعب المجاور لنصف الملعب المقابل للمكان المرسله منه الكرة .

جـ - يعتبر خطأ إذا سقطت الكرة بين الشبكة وخط الارسال أو خلف خط الارسال الطويل أو خارج الملعب.

د - يعتبر خطأ عدم وقوف اللاعب المرسل بقدميه الاثنين داخل نصف الملعب الذى يتحتم عليه الارسال منه ، أو إذا قام بالارسال من نصف الملعب المخالف لترتيب الارسال « راجع المادة ١٦ » .

ملاحظات :

١ - يعتبر الارسال كأنه قد تم إذا لمست الكرة مضرب اللاعب المرسل .

٢ - يعتبر وقوف اللاعب على الخط أثناء الارسال كأنه خارج عن الملعب .

هـ - يعتبر خطأ قيام اللاعب المرسل أو زميله بأى حركة أو إشارة يرى الحكم أنها تعرقل الطرف الآخر .

و - يعتبر خطأ فى حالة الارسال أو أثناء اللعب سقوط الكرة خارج حدود الملعب ، أو مرورا من الشبكة أو تحتها ، أو عدم مرورها من فوق الشبكة أو ملامستها لسقف أو حوائط الملعب ، أو إذا لمست أى لاعب أو ملابسه فيما عدا المضرب .

ملحوظة : تعتبر الكرة التى تسقط على أى خط من الملعب كأنها وقعت داخل حدود الملعب إذا كان هذا الخط من خطوط الحدود .

ز - يعتبر خطأ ضرب الكرة من اللاعب المستقبل قبل مرورها من فوق الشبكة للجانب الآخر أثناء اللعب، ولو أنه يجوز للاعب المستقبل أن يتابع حركة الكرة بمضربة من فوق الشبكة للجانب الآخر .

ملحوظة : تعتبر الكرة فى حالة اللعب من اللحظة التى يضربها اللاعب المرسل بمضربه إلى أن تلامس الأرض أو اللاعب أو ملابسه أو إذا كان الارسال خطأ أو غير محسوب .

ح - يعتبر خطأ ملامسة أحد اللاعبين للشبكة أو القوائم بمضربة أو بجسمه أو بملابسه أثناء وجود الكرة فى « حالة اللعب » .

ط - يعتبر خطأ ضرب الكرة بالمضرب مرتين متتاليتين من لاعب واحد أو من زميلين فى جانب واحد على التتابع أو عدم وضوح الضربة .

ك - يعتبر خطأ إذا عرقل أحد اللاعبين الطرف الآخر .

ل - يعتبر خطأ إذا خولفت المادة الخامسة عشر .

مادة ١٢ - اللعب الزوجى :

أ - يبدأ اللعب بعمل قرعة لتقرير أى الطرفين يكون له حق الارسال أولا وحينئذ يبدأ اللاعب الواقف فى نصف الملعب الأيمن الارسال إلى اللاعب المستلم فى الجانب الآخر من الملعب والواقف فى نصف الملعب الأيمن فى جانبه فإذا أعاد اللاعب الأخير الكرة قبل أن تلمس الأرض ، فيقوم أحد الزميلين فى الجانب الآخر بردها ، ثم يقوم أحد الزميلين فى الجانب المستقبل بردها وهكذا... ويستمر اللعب على هذا المنوال حتى يحدث خطأ ، وحينئذ تعتبر الكرة « خارج اللعب » أو متوقفة .

ب - إذا كان الخطأ من الجانب المرسل ، انتقل الارسال إلى الطرف الآخر للاعب الذى كان مستقبلا « راجع المادة ١٥ ». أما إذا لم يتمكن اللاعب المستلم من رد الارسال أو كان الخطأ من جانبه ، فيربح الطرف المرسل نقطة . وعندئذ ينتقل الارسال إلى الجانب الآخر من الملعب إلى نصف الملعب الأيسر المقابل له وهكذا يستمر الارسال من اليمين واليسار طالما لم يحدث خطأ من الطرف المرسل ، ولا يتغير جانب الارسال إلا عند اكتساب الفريق المرسل نقطة .

جـ - يجب أن يكون الارسال الأول دائما من الجانب الأيمن ، وبعد بدء الارسال يجوز لأى لاعب أن يقف فى أى مكان يختاره فى جانبه من الملعب بصرف النظر عن الخطوط المحددة للملعب .

مادة ١٣ - تحديد اللاعب المتسلم :

يجب على اللاعب المستلم أن يتسلم الكرة بنفسه ، ولا يجوز له أن يكون متسلما مرتين متتاليتين .

مادة ١٤ - استعداد اللاعب المستلم :

لا يجوز للاعب المرسل أن يرسل الكرة إلا بعد أن يكون اللاعب المستلم مستعدا لاستقبالها . ويعتبر اللاعب المستلم مستعدا إذا حاول رد الكرة .

مادة ١٥ - عدد مرات الارسال فى أول دور :

للطرف الرابح للقرعة الذى اختار بدء الارسال أولا الحق فى الارسال مرة واحدة فقط بواسطة اللاعب الذى بدأه ، فإذا خسر حق الارسال انتقل الارسال إلى الطرف الآخر وليس إلى زميله أما بعد ذلك فيكون الارسال للزميلين على التوالى لكل دوره .

مادة ١٦ - شروط الارسال والتسليم :

يجب على اللاعب المرسل واللاعب المستلم أن يقف كل منهما داخل حدود نصف الملعب الخاص بكل منهما وأن يكون جزء من قدميهما ملامسا للأرض إلى أن يتم الارسال .

مادة ١٧ - النقطة غير المحسوبة :

تعتبر النقطة غير محسوبة إذا لامست الكرة الشبكة فى حالة الارسال ، بشرط أن تكون الأخرى اللازمة فى الارسال صحيحة ، أما إذا حدث ذلك فى أثناء اللعب فيستمر اللعب دون توقف ، وتعتبر الكرة مردودة بطريقة صحيحة إذا مرت من خارج القائمين وسقطت على خطوط الحدود النهائية أو الجانبية فى الجانب الآخر من الملعب . ويجوز للحكم ألا يحتسب النقطة فى حالات العرقلة غير المقصودة أو لأسباب أخرى لها وجاهتها .

مادة ١٨ - الخطأ في الارسال :

إذا قام لاعب بالارسال فى غير دوره أو من نصف الملعب الخطأ وربح النقطة فإنها لا تحتسب بشرط اكتشاف ذلك قبل بدء الارسال التالى :

مادة ١٩ - الاستقبال الخطأ :

إذا قام لاعب باستقبال الكرة من الجانب الخطأ من نصف الملعب وربح الطرف الذى فيه هذا اللاعب اللعبة فلا تحتسب إذا تم اكتشافها قبل بدء اللعبة الثانية .

مادة ٢٠ - واجبات الحكم :

يجب على الحكم أن يعلن الخطأ عند وقوعه ، أو عدم احتساب النقطة دون انتظار طلب ذلك من أحد الطرفين ، وأن يعطى قراره فورا بناءا على طلب أحد اللاعبين عن نقطة مثار نزاع بين الطرفين إذا طلب منه ذلك قبل الانتقال إلى الارسال التالى . وعليه أن يعين مراقبين للخطوط لمعاونته عند الضرورة ، وتعتبر قرارات الحكام المعينين نهائية .

مادة ٢١ - اللعب الفردى :

تعتبر جميع القواعد المذكورة خاصة باللعب الزوجى صحيحة بالنسبة للعب الفردى ماعدا ما يلى :

أ - يكون الارسال والاستقبال دواما من الجانب الأيمن ، مادام اللاعب المرسل لم يحصل على أى نقط ، أو إذا كان عدد النقط الحاصل عليها زوجيا . ويكون الارسال من الجانب الأيسر ، عند حصول اللاعب المرسل على عدد من النقط الفردية .

ب ـ يتبادل اللاعبان جانبى الملعب بعد كل نقطة مكتسبة « ويجوز أن يكون أحد اللاعبين مستقبلا مرتين متتاليتين » .

مـــادة ٢٢ :

فى حالة الفردى للسيدات أو الآنسات ، تكون عدد نقط الدور « ١١ نقطة » ، وعند حصول الطرفين على « ٩ نقط » لكل منهما يتحدد فوز الدور لمن تحصل على « ٣ نقط » أولا .

تعليقات على قواعد اللعبة

هذه التعليقات مكملة لقواعد اللعب ولكنها لا تغير من جوهر القواعد نفسها .

أ ـ إذا لم يتمكن اللاعب المرسل أثناء قيامه بالارسال من ضرب الكرة بمضربه بالمرة فلا يحتسب هذا خطأ ، أما إذا لمست الكرة المضرب بأى شىء وبأى جزء منه ، فيحتسب الارسال كأنه قد تم وتطبق القواعد المنظمة له .

ب ـ إذا قام اللاعب (أ) بارسال الكرة إلى اللاعب (ب) ولمسها أو ضربت فى زميل اللاعب (ب) حتى ولو كان هذا الزميل واقفا خارج الملعب ، فان اللاعب (أ) يربح النقطة .

جـ ـ يخسر اللاعب النقطة بصرف النظر عن المكان الذى يقف فيه داخل أو خارج حدود الملعب إذا ضرب الكرة أثناء اللعب ، أو ضربت الكرة فيه أو فى ملابسه ، حسب الأصول الصحيحة إلى الجانب الآخر .

د ـ إذا لمست الكرة الشبكة فى حالة الارسال ، ثم مرت إلى الجانب الآخر ولمست اللاعب المستلم وسقطت فى داخل حدود الملعب ، فإنها لا تحتسب خطأ على الطرف المستلم ولا تعد نقطة « غير محسوبة » .

هـ ـ إذا حدث أثناء الارسال أو اللعب أن الكرة اشتبكت واستقرت فى الشبكة أو عليها تعد نقطة « غير محسوبة » .

و ـ إذا حدث أثناء اللعب أن سقطت الكرة على الشبكة أو استقرت فيها أو سقطت خارج الملعب ، ثم لمس اللاعب المستقبل الشبكة بعد حدوث ذلك فلا عقاب عليه ، لأن الكرة تعتبر حينئذ خارج اللعب .

ز ـ إذا سنحت للاعب فرصة ضرب الكرة بمضربه ضربة ساحقة وهو قريب من الشبكة ، فلا يجوز من الجانب الآخر أن يضع مضربه قرب الشبكة على أمل أن ترتد الكرة منه إلى الجانب الآخر ، بل يحتسب ذلك عرقلة وتطبق المادة العاشرة .

ولكن يجوز للاعب أن يرفع مضربه ليحمى وجهه من أن تصيبه الكرة .