

مكتبة اليوم مرزوق، بغداد :

القوانين الإسلامية وتطبيقها

٢

محمد مصطفى

مدرس بمعهد التربية المعلمين

إلى أولئك الذين أردت أنه أفيدهم بهذا الكتاب
فأفدت أنا منهم ومنه كثيرا

محتويات الكتاب

صفحة

مقدمة	٤
الاسكواش را كيتس	٥
تنس الطاولة	١٥
تنس المضرب الخشبي	٢٧
البادمنتن	٣٣
تنس الحلاقة	٤٣
كرة اليد على الحائط	٥٣
الطوافون	٥٩



تصويب :

صوابها : إذا خرجت

ص ١١ س ١٣ : إذا ضربت

» : ١٠ نقط

» ١٨ » ٦ : ١١ نقطة

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

شجعتنى على إصدار هذا الجزء ما شاهدته من نفاذ الجزء الأول ، وإنى لأرجو مخلصاً أن يكون له بعض النفع فى محيط الرياضة بمصر والبلدان العربية لاعتقادى أننا فى حاجة إلى المراجع الرياضية فى لغتنا العربية إلى جوار المراجع الإفرنجية .

ولا أرى بأساً من أن أكرر هنا ما ذكرته فى الجزء الأول من أن هذه السلسلة ليست مرجعاً دقيقاً لكل النقط التفصيلية لأية لعبة من الألعاب الرياضية فذلك مرجعه ما نصت عليه القوانين الدولية ، ولكنها مراجع استذكّار للحكم قبل بدء اللعب تعطيه فكرة واضحة أثناء السير فى حكم المباراة ، وتزيد من ثقته بنفسه واطمئنانه لحكمه . وهى تفضل القراءة المفصلة الدقيقة فى هذه الحالة .

والتحكيم قبل كل شىء هو أساس نجاح الرياضة ، فإن اطمئنان اللاعبين أثناء اللعب إلى أن إدارة حازمة يقظة عادلة تديره تجعلهم يطمئنون إلى هذه الناحية ، فيفرغون لبذل جهدهم لإتقان اللعبة وأدائها على الوجه الأكمل .

ولذلك أرى من الضرورى مراجعة ما جاء فى الجزء الأول عن روح الحكم ، وصفاته ، وواجباته .

ولا زلت أرحب بمن يتقدم للمساهمة فى إصدار باقى هذه السلسلة فغرضى النفع العام ، والله ولى التوفيق .

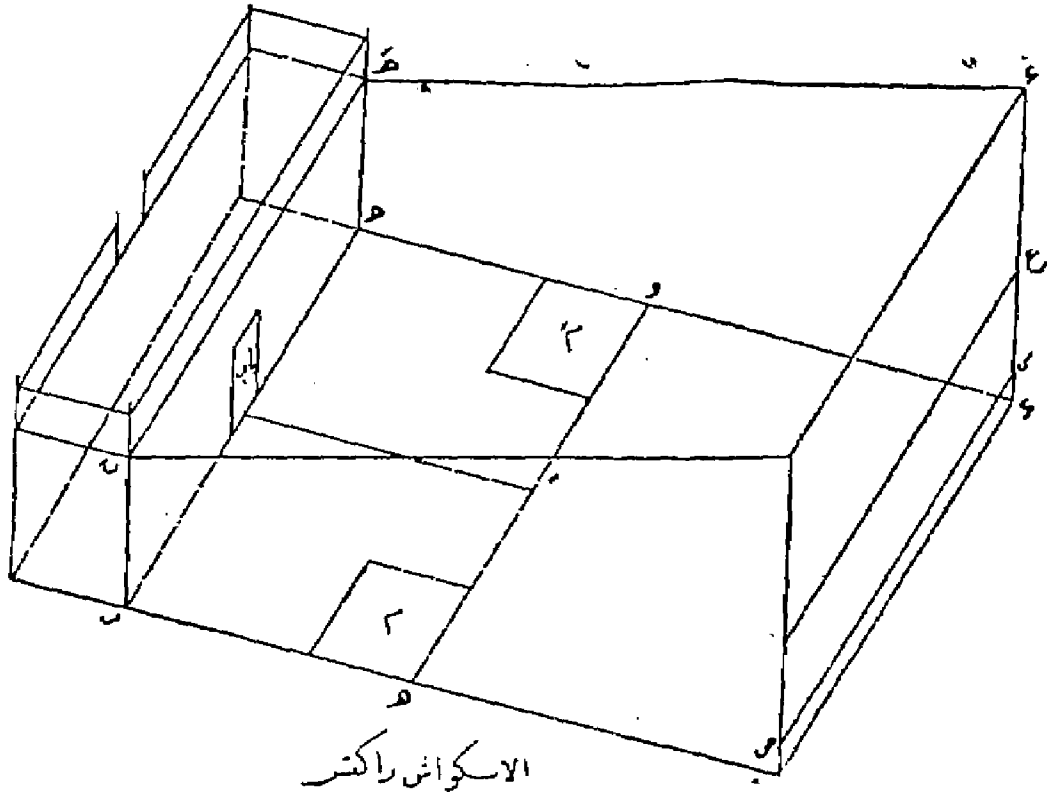
فبراير سنة ١٩٤٦

خلاصة

قوانین الاسكواش را کیتس

الاسكواش راكيتس

Squash Rackets



١ - الملعب

الأبعاد - 21×32 قدما (6.40×9.75 مترا)

الأرضية - (ا ب ح د) من الخشب للملاعب المغطاة

من مركب بناء (أسمنت مثلاً) للملاعب المفتوحة .

هـ و يوازي العرض

ا هـ = 18 قدما (5.50 مترا)

مربعاً الارسال - $2 \times 6 \times 2$

ضلع كل من الداخل 3 بوصات و 5 أقدام (1.60 مترا)

الحائط الأمامى — (١١ و ٥) يجب أن يكون مبنيا .

الارتفاع : ١٥ قدما (٤٥٧ رمترا)

ل ع يوازى العرض على ارتفاع ٦ أقدام (١٨٣ رمترا)

اللوحه — س ص هو الحافة العليا وهو على ارتفاع ١٩ بوصة

(٤٧٥ سم)

الحائط الخلفى — (ب ح ح ب) وبه الباب .

الارتفاع : ٧ أقدام (٢١٤ رمترا)

ويكون المزلاج مستويا مع باقى سطح الباب والحائط

الحائطان الجانبيان — (ا ب ا ب) و (ح ح ح ح)

يرسم ا ب ا ب و ح ح ح ح وهما خطان مائلان .

ملاحظات — ١ - يجوز أن تكون الجوانب والجدار الخلفى من

البناء أو الخشب

٢ - لون الحوائط هو الأبيض

التخطيط — ١ - لون الخطوط هو الأحمر

٢ - أقصى عرض للخطوط هو ٢ بوصة (٥ سم)

٣ - تؤخذ القياسات من الأرضية ا و كلما أمكن ذلك عمليا

٢ - الكرة

الصنع — من المطاط الأسود

الحجم — أكبر قليلا من كرة تنس الطاولة

ملاحظة : المباريات يجب أن تكون الكرة مدموغة بطابع الاتحاد الدولي .
ويجوز استخدام كرة جديدة في أى لحظة أثناء توقف اللعب
باتفاق اللاعبين أو بطلب أحدهما وموافقة الحكم .

٣ — المضرب

الطول — ٢٧ بوصة (٦٧ سم) على الأكثر
الرأس — دائرية الشكل تقريبا ٧ بوصات عرضا (١٧.٥ سم)
٦ ٨.٥ بوصات لأسفل (٢١.٣ سم)
الخشب — $\frac{1}{16}$ بوصة (١.٢ سم)

٤ — اللعب

يشارك في اللعب اثنان يتبادل كل منهما ضرب الكرة في اتجاه واحد
هو الحائط الأمامى بشرط أن تمسه في بقعة أعلى من اللوحة وأوطى من الحد
العلوى ١ ويصح أن تنعكس من الجانبين أو الحائط الخلفى قبل وصولها
للحائط الأمامى بشرط عدم خروجها عن الحدود . ويستمر اللعب ويتبادل
اللاعبان رد الكرة ردا صحيحا حتى يخطئ أحدهما .

بدء اللعب :

تجرى قرعة (بإدارة المضرب) على حق الارسال أولا .
يستمر المرسل فى الارسال حتى يخسر اللعبة فينتقل حق الارسال إلى منافسه
ويصبح المرسل مستلما ، ويستمر اللعب كذلك حتى نهاية المباراة .
(معنى ذلك أن رابع الشوط يبدأ الارسال فى الشوط الذى يليه)

٥ - الإرسال Service

ترمى الكرة في الهواء في أى اتجاه، ثم تضرب لتصل إلى الحائط الأمامى مباشرة، على أن ترتد منه إلى نصف الملعب الذى لا يكون به المرسل .
للمرسل أن يبدأ الإرسال من أى من مربعى الإرسال ٢ ٦ م سواء عند بدء اللاعب أم عند تغييره من مستلم إلى مرسل .
يجرى الإرسال من مربع فالآخر عند كل نقطة ويستمر هكذا حتى ينتهى الشوط .

عند الخطأ فى الإرسال من المربع الغير صحيح يكون للمستلم حق المطالبة بالإرسال من المربع الصحيح ، هذا إذا لم يحاول الاستلام ، وإلا فيسير اللعب على هذا الخطأ .

الإرسال المخالف

- ١ — مخالفات القدمين : عدم وقوف المرسل بحيث تكون إحدى قدميه أو كليهما داخل الخطوط التى تحد المربع وغير ملازمة لأى منها .
- ب — القطع : إرسال الكرة لأوطى من خط القطع Cut line ع ل
- ح — القصر : ارتداد الكرة من الحائط الأمامى إلى الأرض فى نقطة أقرب من هذا الحائط عن بعد الخط ه و إليه .
- د — سقوط الكرة على أرض الملعب فى غير النصف الواجب نزولها فيه .
- هـ — فى حالة حدوث إرسال مخالف كما سبق يكون للمرسل حق إعادة الإرسال .

مرة أخرى فقط ، ولكن يجوز لمنافسه أن يستلمه على أن يبين عزمه
على ذلك ، وفي هذه الحالة يعتبر الإرسال صحيحا .
يعاد الإرسال من نفس المربع .

٦ — التغيير إلى الاستلام

يصبح المرسل مستلما في الحالات الآتية :

- أ — إرسال الكرة إلى اللوحة أو خارج حدود اللعب ، أو ملامستها لأي
جزء من الملعب قبل وصولها للحائط الأمامي .
- ب — الفشل في ضرب الكرة ، أو ضربها أكثر من مرة .
- ج — ارتكاب مخالفتين متتاليتين في الإرسال .
(ولا تحسب نقط في هذه الحالة لأي من المتنافسين)

٧ — الرد الصحيح

يعتبر الرد صحيحا إذا لعبها الضارب قبل أن تلمس الأرض أكثر من
مرة واحدة ، بحيث تصل للحائط الأمامي ، أعلى اللوحة وأوطى من الحد العلوي ،
وداخل الحدود ، ولا يكون قد ضربها مرتين متتاليتين ، أو مست الأرض بعد
ضربها ، أو لا مست أي جزء من الضارب أو من ملابسه .
ويجوز للاعب أن يكرر محاولة ضرب الكرة إذا أفلتت منه .

٨ - إفساح الطريق

يجب أن يتعد كل لاعب ليسمح لمنافسه باللعب بقدر الامكان، أو يتجنب تعطيله أو إعاقته عن ضرب الكرة ، وإلا فيجوز إعادة اللعبة .

٩ - الإعادة

أولا — يجوز إعادة اللعبة في الأحوال الآتية :

أ — إذا تعذر على اللاعب تفادي الاصطدام بالكرة بسبب مركز منافسه .

ب — إذا لامست الكرة أثناء اللعب شيئا سقط بأرضية الملعب .

ج — إذا امتنع اللاعب عن ضرب الكرة مخافة أن يصيب بها منافسه

د — إذا لمس اللاعب منافسه وهو يقوم برد الكرة .

ثانيا — يجب إعادة اللعبة في الأحوال الآتية :

أ — إذا لم يحاول المستلم رد الإرسال بسبب عدم استعداده .

ب — إذا انشقت الكرة أثناء سير اللعب .

ج — إذا ضربت الكرة من الملعب بعد أول ارتداد من الأرض ، وكان

يحتمل ردها ردا صحيحا .

١٠ - النقط والسوط

تحتسب النقط للمرسل فقط .

وإذا ما أخطأ المرسل فلا تحتسب النقطة لأى من اللاعبين، وكل ما يحدث

هو أن ينال المستلم حق الإرسال .

يتكون الشوط من ٩ (تسعة) نقط ، ويفوز به اللاعب الذى يحصل عليها قبل منافسه . أما إذا وصلت النقط إلى ٨ / ٨ فإن اللاعب الذى تولى الإرسال أولاً أن يمد اللاعب بحيث يفوز بالشوط اللاعب الذى يحصل على نقطتين أخريتين ، وإلا فيبقى الشوط من تسعة نقط كما هو .

١١ - المباراة

يفوز اللاعب فى المباراة إذا حصل على ثلاثة أشواط من خمسة .
وفى حالة تعذر انتهاء المباراة لرداءة الضوء ، أو لظروف خارجة عن إرادة اللاعبين ، يستأنف اللعب بعد زوال هذه العوائق فى اليوم نفسه أو التالى له ، ويبدأ من جديد ، إلا إذا اتفق اللاعبان على غير ذلك .

١٢ - التحكيم

حكم وقاضيان وملاحظ .

قرارات الحكم نهائية ، وتنحصر مهمته فى :

١ - إعلان مخالفات القديمين .

ب - الموافقة على استئناف اللعب فى حالة مغادرة اللاعب للملعب .

ح - إخراج لاعب من الملعب لسبب يدعو إلى ذلك ومنح المباراة لمنافسه .

د - منح المباراة للاعب فى حالة تأخر منافسه لمدة أقصاها عشرة دقائق عن

الموعد المعلن عنه .

٦ مهمة القاضيين هي مساعدة الحكم .

٦ مهمة الملاحظ هي :

ا — إعلان النقط والأشواط والنتيجة .

ب — إعلان الاستمرار في اللعب عند اللازوم .

ح — إعلان المخالفات والأخطاء .

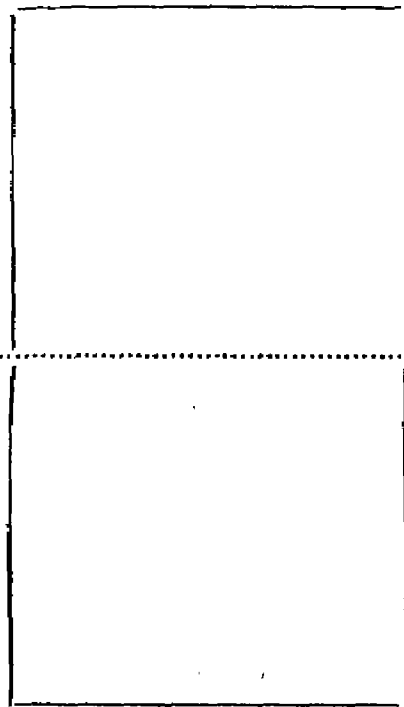
د — القيام بمهام الحكم في حالة عدم وجوده

خلاصة قوانين تنس الطاولة

تنس الطاولة

TABLE TENNIS

أول - اللعب الفردي Singles



١ - الطاولة

الأبعاد - 9×5 قدم (1.03×2.75 مترا)

الارتفاع - $2\frac{1}{4}$ قدم (٧٦ سم)

السطح - أفقي ومستوى وغامق اللون لا يلمع

الخطوط - عند الجانبين والنهايتين وعرضها

$\frac{3}{4}$ بوصة (٢ سم)

مساحة اللعب :

25×15 قدما (4.08×7.63 مترا)

٢ - الشبكة والقوائم

الارتفاع - ٦ بوصات (١٥٣ سم)

القائم - تثبت بهما الشبكة على ارتفاع ٦ بوصات

يبعد كل منهما عن جانب الطاولة ٦ بوصة

تثبت الشبكة جيدا وبحيث تكون ملاصقة لسطح الطاولة

٣ - الكرة

الصنع - مستديرة من السيليولويد فاتحة اللون .

الحيط — $4\frac{1}{4}$ — $4\frac{3}{4}$ بوصة (١١٣ — ١٢ سم)
الوزن — ٣٧ — ٣٩ جرين (٢٤٠ — ٢٥٣ جرام)

٤ — المضرب

من أى شكل أو حجم أو مادة أو وزن .

٥ — النقط

يفوز بالشوط اللاعب الذى ينال ٢١ نقطة قبل منافسه .
وفي حالة تساوى مجموع النقط لكل من المتنافسين بعد ٢٠ أو أكثر
يفوز بالشوط اللاعب الذى يتفوق على منافسه بنقطتين بعد النقط التى
تعادلا عندها .

٦ — الاختيار بين الجبهة والإرسال

يتحدد فى مبدأ اللعب بالقرعة وينال رابحها الحق فى واحد مما بلى :

أ — اختيار الجهة التى يبدأ اللعب منها .

ب — الإرسال أولاً ، أو الاستلام أولاً .

٧ — تفسير الجبهة والإرسال

أ — يستمر المرسل فى الإرسال لخمس نقاط يصبح بعدها المستلم مرسلًا

لخمس نقاط أخرى ، ويسير اللعب بهذا النظام بعد كل خمس نقاط حتى نهاية الشوط .

أما إذا تعادل المتنافسان بالحصول على ٣٠ نقطة أو أكثر فيسير تغيير الإرسال والاستلام بعد كل نقطة حتى ينتهى الشوط .
يتبادل اللاعبان الحق فى الإرسال أولا .

كما يتبادلان جهتي الطاولة عند مبدأ كل شوط حتى نهاية المباراة .
أما إذا كانت المباراة قاصرة على شوط واحد أو فى الشوط الفاصل فيتم التبادل فى تغيير الجهة عندما يحصل أحدهما على ١١ نقطة .

٨ — الخطأ فى نظام الإرسال واختيار الجهة

أولا — عند حدوث خطأ فى ترتيب الإرسال يجب أن يصحح بمجرد اكتشافه .
أما إذا استمر الخطأ خافيا لبعده ٥ نقط فيستمر اللعب كأنه لم يحدث .
وفى كلتا الحالتين تحتسب جميع النقاط التى تمت .

ثانيا — فى حالة حدوث خطأ فى تغيير الجهة يصحح بمجرد اكتشافه .
أما إذا استمر الخطأ خافيا حتى نهاية الشوط فيصرف النظر عنه .
وفى كلتا الحالتين تحتسب جميع النقاط التى سجلت .

٩ — سير اللعب

يبدأ اللعب بإرسال صحيح يردده المستلم ردا صحيحا، ويستمر اللعب بتبادل الكرة بينهما .

١٠ - الإرسال الصحيح

يدع المرسل الكرة من يده بدون أن يؤثر على دورانها ، ثم يضربها بالمضرب لتسقط في النصف من سطح اللعب الخاص بالمرسل ، ثم ترتد لتسير فوق الشبكة ، وتسقط بعد ذلك في الجهة الأخرى (أى الخاصة بالمستلم) .
ويجب أن يكون كل من المضرب والكرة في لحظة الضرب وراء خط نهاية الطاولة وبين امتداد خطى الجانب .

١١ - الرد الصحيح

لعب الكرة بعد ملامستها سطح اللعب ثم ضربها بحيث تعبر الشبكة فوقها أو حولها ، على أن تسقط مباشرة في الجهة من السطح الخاصة بالمنافس .
فإذا ما ارتدت الكرة بعدئذ فوق الشبكة نحو الضارب فيجوز لمنافسه ضربها لتسقط في الجهة الأخرى من سطح اللعب ، بشرط ألا تكون الكرة قد خرجت عن اللعب .

١٢ - الإعادة

تعاد اللعبة ولا تحتسب نقط في الحالات الآتية :

- أ - إذا لامست الكرة الشبكة أو القائمين في إرسال صحيح ، أو إرسال خاطئ ، رده المستلم قبل أن تسقط الكرة على سطح الجهة الخاصة به .
- ب - إذا لم يكن اللاعب مستعدا لاستلام الإرسال ولم يحاول رده .
- ج - في حالة إعاقة لاعب عن إرسال أو رد الكرة لسبب لا دخل له فيه .

و — إذا فقد اللاعب نقطة بسبب لمسه الشبكة أو قائمها ، أو تحريكه سطح اللاعب بالمضرب أو الملابس أثناء اللعب ، وكذلك في حالة ملامسة اليد الحرة لسطح اللعب لسبب لا دخل للاعب فيه .

١٣ — النقط

يخسر اللاعب نقطة في الحالات الآتية :

- ا — إذا أخطأ اللاعب في الإرسال (إلا حسب ١٢) .
- ب — إذا أخطأ اللاعب في الاستلام أو في رد الكرة ردا صحيحا (إلا حسب ١٢)
- ج — إذا لامس اللاعب الشبكة أو أحد قائمها بمضربه أو بملابسه أثناء سير اللعب .
- د — إذا تسبب اللاعب في تحريك السطح بمضربه أو بملابسه أثناء سير اللعب .
- هـ — إذا لامست اليد الحرة للاعب ما السطح أثناء سير اللعب .
- و — إذا لامست الكرة مضرب اللاعب أو إذا ضربها قبل أن تمس سطح الجهة الخاصة به حتى ولو كان ذلك بعد حدود النهاية (إلا حسب ١٢)

١٤ — الكرة في اللعب

تعتبر الكرة في اللعب من اللحظة التي تترك فيها يد اللاعب عند الإرسال وتستمر كذلك حتى يقف اللاعب في الحالات الآتية :

- ا — إذا مست الكرة سطح اللعب مرتين في أى من الجهتين .

- ب - ملامسة سطح اللعب في الجهة الخاصة بالضارب قبل عبور الشبكة .
ح - إذا مست الكرة مضرب اللاعب أكثر من مرة عند ضربها .
د - إذا لامست الكرة أحد اللاعبين أو ملابسهما أو ما يحملان ، ما عدا المضرب أو اليد المسكة به حتى المرفق أو أى شئ خلاف الشبكة وقائمها .
هـ - تعذر رد اللاعب للكرة ردا صحيحا .
ملاحظة : إذا لامست الكرة الشبكة أو قائمها ثم كانت صحيحة فيما عدا ذلك فتعتبر في اللعب .

ثانيا - اللعب الزوجي Doubles

تنطبق عليه قوانين اللعب الفردي فيما عدا المواد التالية :

١٥ - سطح اللعب

يقسم طولا إلى نصفين متساويين بخط سمكه $\frac{1}{8}$ بوصة (٤.٠ سم)
ويسمى خط الإرسال .

١٦ - الإرسال الصحيح

يتفق مع ما جاء في ١٠ إلا أن الكرة لا بد أن تسقط على النصف الأيمن
للرسل ثم تسير فوق أو حول الشبكة لتسقط في النصف الأيمن للمستلم ، أو على
خط الإرسال .

١٧ - برد اللعب

يتولى أحد أفراد الزوج الذى كسب القرعة الإرسال أو الاستلام فى الخمسة نقط الأولى، ويحدد الزوجان من يتولى منهما الإرسال أو الاستلام أولاً.

١٨ - نظام الإرسال

يستمر اللاعب المرسل فى الإرسال خمسة مرات، ويستمر المستلم فى استلامها وبعدئذ يصبح المستلم مرسلًا إلى زميل المرسل الأول، وذلك لخمس مرات أخرى، ينتقل بعدها الإرسال إلى آخر مستلم لخمس مرات ثالثة، ثم ينتقل بعدها إلى آخر مستلم لخمس مرات رابعة، أما الخمسة إرسالات الخامسة فيقوم بها اللاعب الذى بدأ الإرسال فى الشوط. ويستمر هذا النظام حتى ينتهى الشوط أو تصل النقط إلى ٢٠ / ٢٠ وفى هذه الحالة يتم التبديل فى الإرسال والاستلام بعد كل نقطة بنفس النظام الأول من حيث دور كل لاعب حتى تظهر نتيجة الشوط.

وإذا اقتضت المباراة على شوط واحد أو عند الوصول للشوط النهائى فيحق للاثنين الذين بدءا الإرسال أن يُغيّرا ترتيب الإرسال الذى يتبعانه أو ترتيب الاستلام وذلك عند وصول النقط إلى عشرة.

ويتبادل الطرفان جهتهما بعد وصول أى منهما إلى ١٠ نقط فى هذا الشوط كما فى الفردى.

١٩ - أخطاء الاستمرار

إذا قام بالاستلام لاعب فى غير دوره فيجب أن يصحح هذا الخطأ بمجرد اكتشافه.

أما إذا تمت خمسة ارسالات قبل اكتشاف هذا الخطأ فيسير اللعب على حسب الترتيب الجديد، وفي كلتا الحالتين تحتسب جميع النقاط التي سجلت .

٢٠ — سير اللعب

يشترط ألا يضرب أحد اللاعبين الكرة مرتين متتاليتين قبل أن تتحدد النقطة .

٢١ — اضافات على نصوص قوانين اللعب الفردي

توضع كلمة «زوج» بدلا من «لاعب» فيما عدا ما ذكر .

التحكيم

يرتفع مستوى التحكيم في لعبة تنس الطاولة كما هو الحال في أية لعبة أخرى إذا أدى الحكم مهمته كما يجب أن تؤدي، ولن يتأتى له ذلك إلا بدراسة القوانين دراسة عميقة وبالثقة التامة في المقدرة على أدائه . ويؤدي هذا إلى متعة أكثر للاعبين والمشاهدين على حد سواء .

وتنحصر واجبات الحكم في ناحيتين، أولهما: حفظ وتتبع النتيجة، وأخذ هذا العبء عن عاتق اللاعبين . والثاني: هو الفصل في النقاط المشكوك فيها . والحكم الناجح نادر الوجود فعلا، لا لصعوبة مهمته، ولكن لقلّة من يقومون بها باهتمام كاف، أضف إلى ذلك صعوبة جمع المتطوعين له من بين قدماء اللاعبين .

ويجب أن تتوافر لدى الحكم الصفات التالية :

١ — دراسة عميقة للقوانين لا يقتصر فيها على مجرد الخبرة العملية، بل الاطلاع والمشاهدة والمناقشة وما أشبه .

٢ — تركيز الانتباه إلى سير اللاعب .

٣ — سرعة البت والحزم في إصدار القرارات .

٤ — السيطرة على المباراة وعدم السماح بأى نقاش فيما يتعلق بنقطة صدر فيها حكم ما . مع رعاية مصلحة اللاعبين من حيث سكون المشاهدين وارتياحهم إلى ظروف اللعب .

٥ — تسجيل النتائج كتابة ، وإعلانه فوراً بصوت مسموع واضح .

هذا وإنا لننصح كل حكم أن يكون لبقاً في ظروف كالتى يبدأ اللاعب فيها الإرسال مثلاً ومنافسه غير مستعد، أو يقوم بإدارة الكرة بين أصابعه عند الإرسال، أو إذا ما شعر بأنه أخطأ في النتيجة، ولا بأس في هذه الحال من أن يصحح خطأه .

وفي كثير من الأحيان تطول بعض الاعبات لدرجة يجب فيها على الحكم ألا يركز انتباهه على كل ضربة، وخاصة وقد يستمر ذلك لما يقرب من المائة عدداً، ويجوز في هذه الحالة — حرصاً على عدم اجهاد العين — أن يوجه الحكم نظره للأمام بدلاً من أن يتابع الكرة .

ارشادات للخطام خاصة بتطبيق قوانين اللعب

- ١ — كرات الحافة — تعتبر الكرة صحيحة طالما أنها قد مست أى جزء من سطح اللاعب .
- ٢ — رد الكرة باليد الحرة — يُعتبر خطأ .
- ٣ — رمى المضرب على الكرة — لا يعتبر رد الكرة، صحيحاً إلا إذا كان المضرب فى يد اللاعب فى لحظة ملامسته للكرة ولم يحدث بعد ذلك أن لمست الشبكة أو تحرك السطح حتى بخروج الكرة عن اللاعب .
- ٤ — إدارة الكرة باليد عند الإرسال — ممنوع قطعاً، ولكن يسمح به فى حالة استخدام المضرب، وينذر اللاعب عند ارتكاب هذا الخطأ لأول مرة فى المباراة، ثم يعاد الإرسال. على أن يجازى الخالف بعد ذلك بمنح النقطة للمستلم (فى الإرسال يفرد اللاعب أصابعه مع ترك الأبهام حراً عند رمى الكرة للهواء).
- ٥ — أخطاء الإرسال — لما كانت الكرة تعتبر فى اللعب بعد أن تترك يد المرسل ، فإنه لذلك يفقد النقطة إذا أخفق فى ضربها بعدئذ .
- ٦ — الإرسال فى حالة مس الكرة للشبكة — يعاد إذا كان الإرسال صحيحاً فيما عدا ذلك وكذلك إذا لعبها المستلم طائراً (أى وهى ما زالت فى الهواء).
- ٧ — انكسار الكرة أثناء سير اللعب — تعاد ولا تحتسب النقطة إذا اقتنع الحكم أن ذلك قد أثر على صحة ردها . ويجب أن تعاد فى جميع الحالات التى يشك الحكم فى أثرها فى مثل هذه الحالة وعليه أن يأمر بتغيير الكرة فوراً .

٨ — ظروف اللعب — يعتبر المشاهد الذى يتحرك ، أو الصوت المفاجئ ، أو ما شابه كعامل لا يدخل فى تقدير اللاعب أو سيطرته على اللعب . وعندئذ يتحتم على الحكيم أن يطلب إعادة اللعبة مع عدم احتسابها على أى من المتنافسين . أما المشاهدين الثابتين فى أماكنهم أو كرسى الحكم الثابت أو الضوء أو الأثاث القريب أو الصوت المستمر الموحد النغمة فلا يبرر أية اعتراضات على خسارة نقطة ما .

هذا ويلاحظ أنه يحظر على أى لاعب ارتداء ملابس فاتحة اللون ، أو استخدام مضارب يمكن أن ينعكس عنها الضوء .

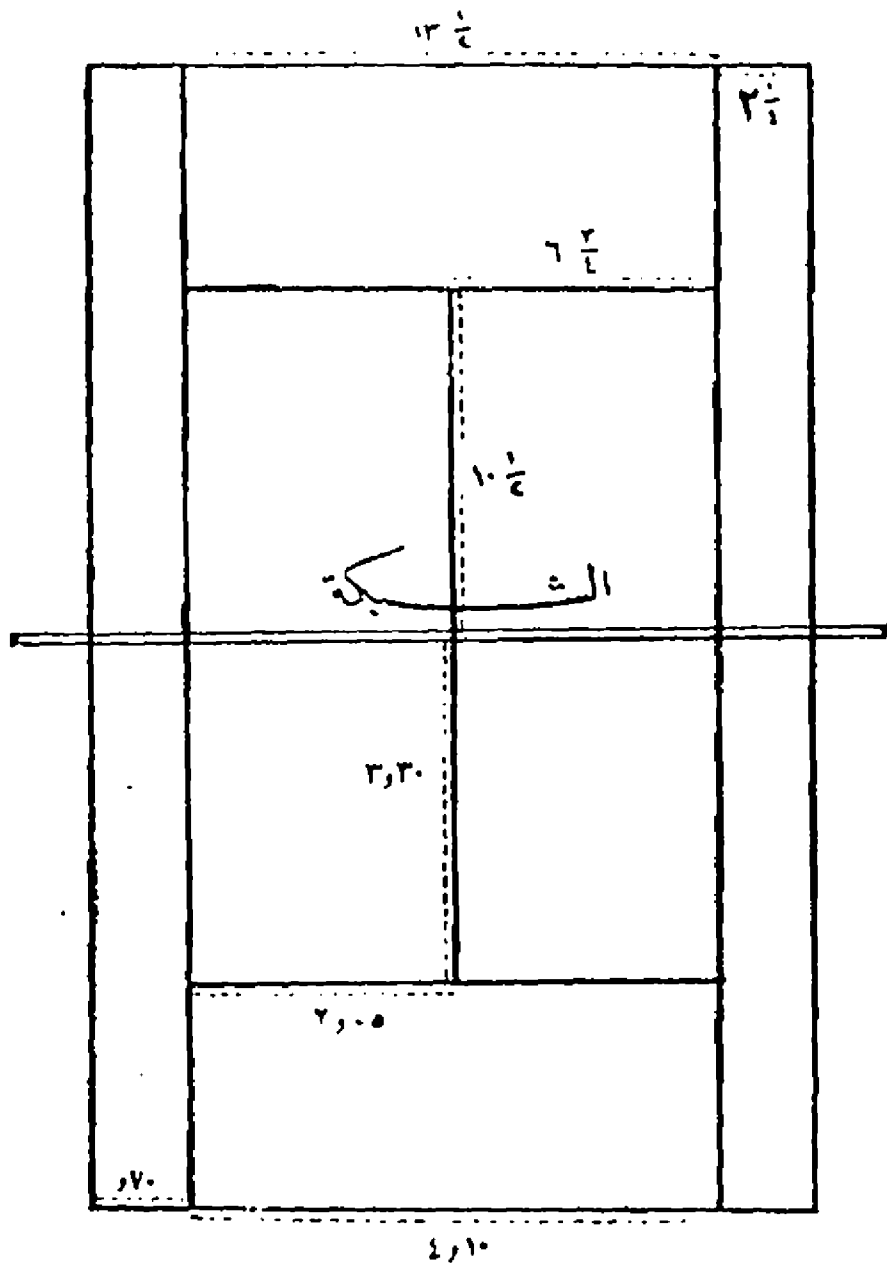
خلاصة قوانين تنس المضرب الخشبي

تنس المضرب الخشبي

PADDLE TENNIS

١ - الملعب

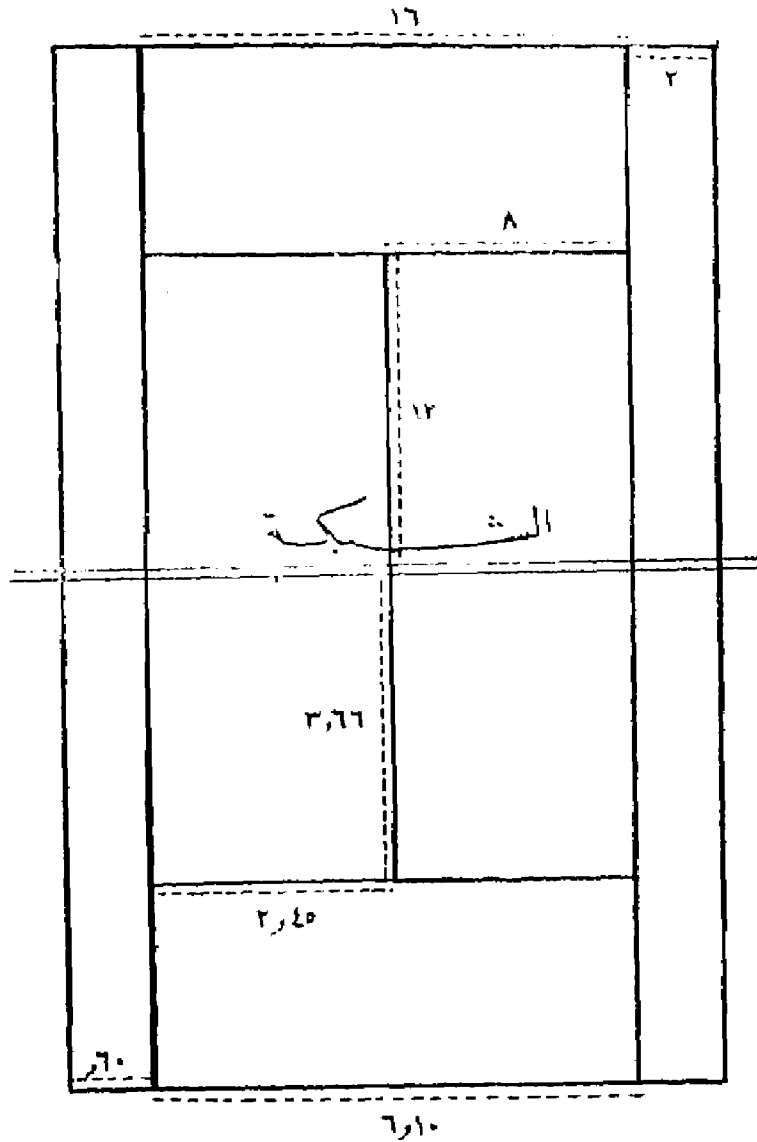
أولاً - ملعب الصغار (أقل من ١٦ سنة)



(الأبعاد مبينة في نصف الرسم الأعلى بالأقدام ، وفي الأسفل بالامتار)

- الملعب الفردى — $13\frac{1}{4} \times 39$ قدماً (410×1190 متراً)
» الزوجى — 18×39 قدماً (500×1190 متراً)
المساحة خلف الملعب — تمتد $10\frac{1}{4}$ قدماً (330 متراً)
» على جانبي الملعب — 6 أقدام (183 متراً)
الشبكة — ارتفاعها عند الأعمدة $2\frac{1}{4}$ قدماً (71 سم)
» عند الوسط $2\frac{1}{4}$ » (66 سم)
-

ثانياً — المربع العادية



(الأبعاد مبيّنة في النصف الأعلى من الرسم بالأقدام وفي الأسفل بالأمتار)

الملاعب الفردى — ١٦ × ٤٤ قدما (٤٩٠ × ١٣٤٠ مترا)

» الزوجى — ٢٠ × ٤٤ قدما (٦١٠ × ١٣٤٠ مترا)

المساحة خلف الملعب — ١٥ قدما (٤٥٨ مترا)

المساحة على جانبي الملعب — ٨ قدما (٢٤٤ مترا)

الشبكة — ارتفاعها عند الأعمدة — $2\frac{3}{4}$ أقدام (٨٤ سم)
» » الوسط — $2\frac{1}{4}$ أقدام (٧٦ سم)

٢ — المضرب

يصنع من الخشب ويكون وجهه مستطيل الشكل باستدارة عند الأركان
الطول الكلى : ١٥ — ١٧ بوصة (٣٥ — ٤٥ سم)
العرض : ٩ بوصات على الأكثر (٢٢.٥ سم)
الوزن : ١٤ أونس على الأكثر (٤٠٠ جراما)
ملاحظة : يسمح باستخدام مضارب لها حدود معدنية حول النهايات .

٣ — الكرة

من مطاط اسفنجى خفيف فى حجم كرة التنس تقريبا .
القطر : حوالى $2\frac{1}{4}$ بوصة (٦.٣ سم) .
يصح استعمال كرات تنس قديمة .

٤ — الشبكة

ضلع مربع العيون — $1\frac{1}{4}$ بوصة (٣.٨ سم)
الطول — ٢٢ قدم (٦.٧٠ مترا)
العمق — $2\frac{1}{4}$ قدم (٧٦ سم)

٥ — فوائين اللعبة

كالتنس تماما فيما عدا ما ذكر .
(راجع الجزء الأول من كتاب القوانين الرياضية وتطبيقها)

خلاصة قوانين البادمنتن

قوانين البادمنتن

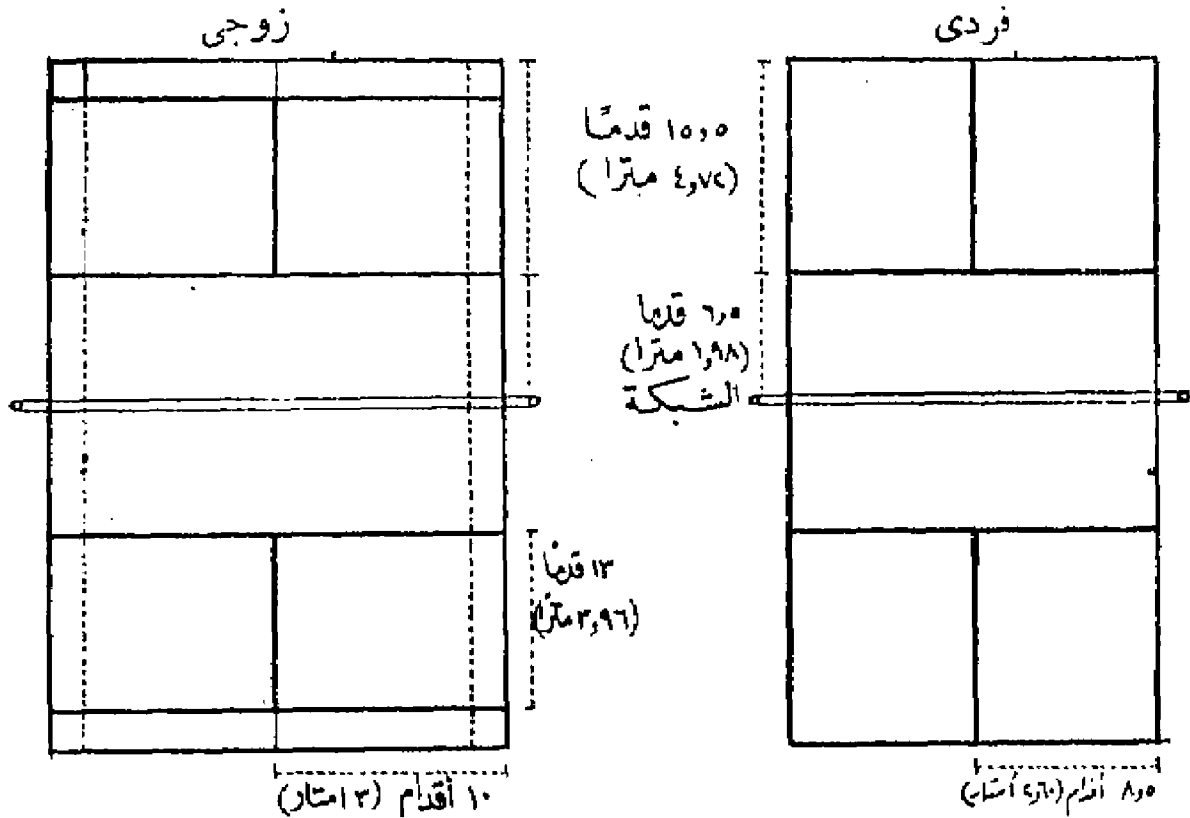
BADMINTON

١ - الملعب

الفردى — 17×44 قدما (18×40 مترا)

الزوجى — 20×44 قدما (20×40 مترا)

التخطيط — (عرض الخطوط $1\frac{1}{4}$ بوصة = 3.17 سم)



٢ - الشبكة

العيون — مربعات $\frac{3}{4} \times \frac{3}{4}$ بوصة (2×2 سم)

الشريط — عرضه 3 بوصات (7.5 سم)

الارتفاع — في الوسط : ٥ أقدام (١٥٢ سم)
عند القائمين : ١ بوصة و ٥ أقدام (١٥٥ سم)
القائم — يكونان ثابتين لحفظ ارتفاع الشبكة كما هو .

٣ — الكرة

الوزن : ٧٣ — ٨٥ جرين
عدد الريش : ١٤ — ١٦
طول الريشة : $2\frac{1}{4}$ — $2\frac{3}{4}$ بوصة (٦٣ — ٧٠ سم)
قطر الكرة : ١ — $1\frac{1}{8}$ (٢٥ — ٨ ر ٢ سم)

أول — اللعب الزوجي Doubles

٤ — الفرعة

لرابحها الحق في واحد مما يلي :
أ — الإرسال أولاً .
ب — الاستلام أولاً .
ج — اختيار نصف الملعب
د — لخاسريها الشوطان الباقيان .

٥ — الشوط

يكون من ١٥ أو ٢١ نقطة .

— إذا وصل العدد إلى ١٣ / ١٣ — في حالة شوط من ١٥ نقطة فلزوج الذي

وصل إلى ١٣ قبل منافسه الحق في مد اللعب إلى ٥ نقط إذا شاء ذلك .
وكذلك إذا وصل العدد إلى ١٤ / ١٤ فللزوج الذي وصل أولاً إلى ١٤ الحق
في مد اللعب إلى ٣ نقط إذا شاء ذلك .

ويبدأ العدد في كلتا الحالتين من لا شيء ويفوز بالشوط الزوج الذي يحصل
على ٥ نقط أو ٣ نقط حسب ما اتفق عليه . ولكن يجب إعلان الرغبة في مد
اللاعب قبل الإرسال الذي يلي ١٣ / ١٣ أو ١٤ / ١٤ .

وينطبق ذلك على ما إذا كان الشوط من ٢١ نقطة ووصل العدد إلى
١٩ / ١٩ أو ٢٠ / ٢٠ .

ولا يسمح بمد نقط الشوط في مباريات التمايز .

٦ — المباراة

أ — يفوز في المباراة اللاعب الذي يحصل على شوطين من ثلاثة .

ب — يتبادل اللاعبان نصفي الملعب في نهاية كل شوط .

٦ في الشوط الفاصل يتم التبادل عند حصول أحد اللاعبين على

٨ نقط أو ١١ نقطة في حالة كون الشوط من ١٥ أو ٢١ نقطة

على التوالي .

ح — الزوج الرابع لشوط ما يبدأ الإرسال في الشوط الذي يليه .

٦ يجوز تغيير ترتيب الإرسال والاستلام بعد نهاية الشوط .

٧ — بدء اللعب

بعد تحديد من يقوم بالإرسال أولاً يبدأ اللعب .

٦ تعتبر الكرة في اللعب من اللحظة التي تمس بمضرب المرسل حتى تصطدم بالأرض أو بجسم أو ملابس أى لاعب، أو لحين حدوث مخالفة أو حالة تستدعى إعادة اللعبة .

٨ — الإرسال

أ — يقف المرسل داخل حدود المساحة المفروض القيام بالإرسال منها ويستمر كذلك حتى تصبح الكرة في اللعب (لحظة ضربه لها)

ب — تضرب الكرة على علو أقل من وسط الجسم وبحيث تكون اليد الممسكة أعلى من وجه المضرب .

ج — لا يبدأ المرسل اللعب إلا عند ما يكون المستلم مستعداً ويعتبر أنه مستعد إذا حاول رد الإرسال .

د — توجه الكرة فوق الشبكة للجهة المقابلة، على أن تقع على أو داخل حدود المساحة المقابلة (قطريا) والمفروض سقوطها فيها ، بشرط ألا تمس السقف أو الحوائط أو اللاعبين أو ما يرتدونه .

هـ — يعاد الإرسال في حالة ملامسة الكرة للشبكة إذا كانت صحيحة خلاف ذلك .

و — لا يجوز أن يقوم المرسل أو زميله بحركات تشتت انتباه المستلم .

ز — إذا حدث خطأ في الجانب الذى يجرى الإرسال منه، أو فى ترتيب اللاعبين فى الإرسال ثم كسبت النقطة فإن هذا الإرسال يعاد إذا اكتشف قبل بدء الإرسال التالى له .

٩ — تغيير الإرسال

فى أول دور للإرسال يكون للزوج الذى تحدد بالقرعة قيامه به حق الإرسال أى بواسطة أحد لاعبيه، فإذا أخطأ فإن دور الإرسال ينتقل للاعب من الجانب الآخر ويستمر حتى يخطئ فينتقل لزميله، وعندئذ يصبح الدور من حق الزوج الذى بدأ الإرسال فيتولاه أحدهما ثم الآخر. وهكذا يستمر تغيير الإرسال حتى ينتهى الشوط .

ويجب أن يبدأ كل دور للإرسال من الجانب الأيمن .

١٠ — سير اللعب

بعد أن يقوم اللاعب المفروض عليه الاستلام برد الكرة ردا صحيحا يصح لأى لاعب من منافسيه ضربها، وعليه هو أو زميله ردها . ويستمر اللعب كذلك حتى تصبح الكرة خارج اللعب .

١١ — الاستلام

أ — يقف المستلم داخل حدود المساحة المفروض توجيه الإرسال إليها حتى تصبح الكرة فى اللعب .

ب — ليس لأى لاعب أن يقوم بالاستلام مرتين متتاليتين .

ح — إذا قام بالاستسلام لآعب فى جانب غير المفروض وجوده فيه ثم كسب اللعبة هو وزميله فإن الإرسال يعاد إذا اكتشف هذا الخطأ قبل بدء الإرسال التالى .

١٢ — الرد الصحيح

ضرب الكرة بحيث تسقط فى الجهة الأخرى من الملعب مارة فوق الشبكة أو حول أعينها .

١٣ — الرد الغير صحيح

- أ — رد الكرة قبل عبورها الشبكة .
- ب — ملامسة أى لاعب للشبكة بجزء من جسمه أو مضربه والكرة فى اللعب .
- ج — ملامسة مضرب اللاعب للكرة أكثر من مرة واحدة عند محاولة ضربها
- د — ضرب اللاعب الكرة مرة أخرى بعد أن يضربها زميله وقبل أن يردّها لاعب منافس .
- هـ — اعتراض اللاعب لمنافس له أثناء سير اللعب .

١٤ — الإعادة

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

ثانيا — اللعب الفردي Singles

تعتبر القواعد السابقة صحيحة إلا فيما يلي :

١ — يجرى الإرسال والاستلام من الجانب اليمين في كل مرة يكون فيها مجموع النقاط للمرسل عددا زوجيا، أو في حالة عدم حصول أى من اللاعبين على نقط .

ب — يجرى الإرسال والاستلام من اليسار في كل مرة يكون فيها مجموع النقاط للمرسل عددا فرديا .

ح — يستمر الإرسال والاستلام مرة من جانب (يمين أو يسار) وأخرى من الجانب الآخر ، وهكذا بالتبادل حتى ينتقل إلى اللاعب المنافس فيسير بنفس الترتيب .

د — الشوط في مباريات السيدات يتكون من ١١ نقطة .

فإذا وصل العدد إلى ٩ / ٩ فإن للاعبة التي حصلت على ٩ قبل منافستها الحق في مد اللعب إلى ٣ نقط بعد ذلك إذا شاءت .

فإذا وصل العدد بعد ذلك إلى ١٠ / ١٠ فإنه يصبح من حق اللاعبة التي حصلت على ١٠ قبل منافستها أن تمد اللعب بعد ذلك إلى نقطتين إذا شاءت .

التحكيم

يعتبر تحكيم البادمنتن من الأمور الغير سهلة إذا قورن بتحكيم غيرها من الألعاب . وتتلخص واجباته فيما يلي :

١ — قبل اللعب

- ١ — التأكد من ارتفاع الشبكة للعلو القانوني عند الوسط وعند القائمين .
- ٢ — اختبار كرات اللعب .
- ٣ — الاشراف على القرعة .

ب — عند الإرسال والاستلام

- ١ — ملاحظة وضع ضرب الكرة بكل دقة .
- ٢ — ملاحظة ثبات وضع أقدام كل من المرسل أو المستلم، ووجوب كونها داخل الجانب الصحيح للإرسال أو الاستلام، وبحيث لا تمس الخطوط
- ٣ — إذا لم يمس اللاعب الكرة بمضربه أثناء محاولة الإرسال فإن ذلك لا يعتبر خطأ .
- ٤ — إذا مست الكرة زميل المستلم بعد الإرسال الصحيح فإن المرسل يكسب النقطة .
- ٥ — إذا مست الكرة أعلى الشبكة في الإرسال فإنها تعاد إذا كانت صحيحة فيما عدا ذلك، أو إذا ردها المستلم .
- ٦ — زميلا المرسل والمستلم يستطيعان الوقوف في أى نقطة من الملعب بحيث لا يعرقل كل منهما أيًا من منافسيه .

ح — أثناء اللعب

- ١ — يفقد اللاعب النقطة الكل رد غير صحيح حتى ولو كان قد ضرب الكرة وهو واقف خارج حدود اللعب .

٢ — إذا تعلقت الكرة بأعلى الشبكة أو بعيونها عقب عبورها فتعاد اللعبة

٣ — يجازى اللاعب الذى يمس الشبكة بمضربه أو بجسمه أو بأى شىء

يحملة طالما كانت الكرة فى اللعب . أما إذا وقع فى ذلك والكرة

خارج اللعب فإنه لا يحاسب عليه .

٤ — لا يجوز بأى حال إعاقة لاعب عن القيام بضرباته بحرية (مثال : فى

ضربة ساحقة من الخطأ تعريض المضرب عاليا لاعتراض حركة الضارب)

٥ — لا يجوز أن يرد اللاعب الكرة قبل أن تعبر الشبكة فى اتجاهها إليه

ولكن له أن يتابع حركته بعد ضرب الكرة حتى ولو أدى ذلك

إلى تعدى المضرب وراء الشبكة فى جهة منافسيه بشرط عدم مساسها

به أو بجسمه أو بما يرتدى أو يحمل .

وفى عدا ذلك فإن على الحكم ملاحظة ترتيب الارسال والاستلام الصحيح

وإعلان النتيجة بصوت واضح للجميع .

ولا بأس له من الاستعانة ببعض مراقبي الخطوط ، بل ويحسن به اتباع

ذلك فى المباريات السريعة أو الهامة .

خلاصة قوانين تنس الحلقة

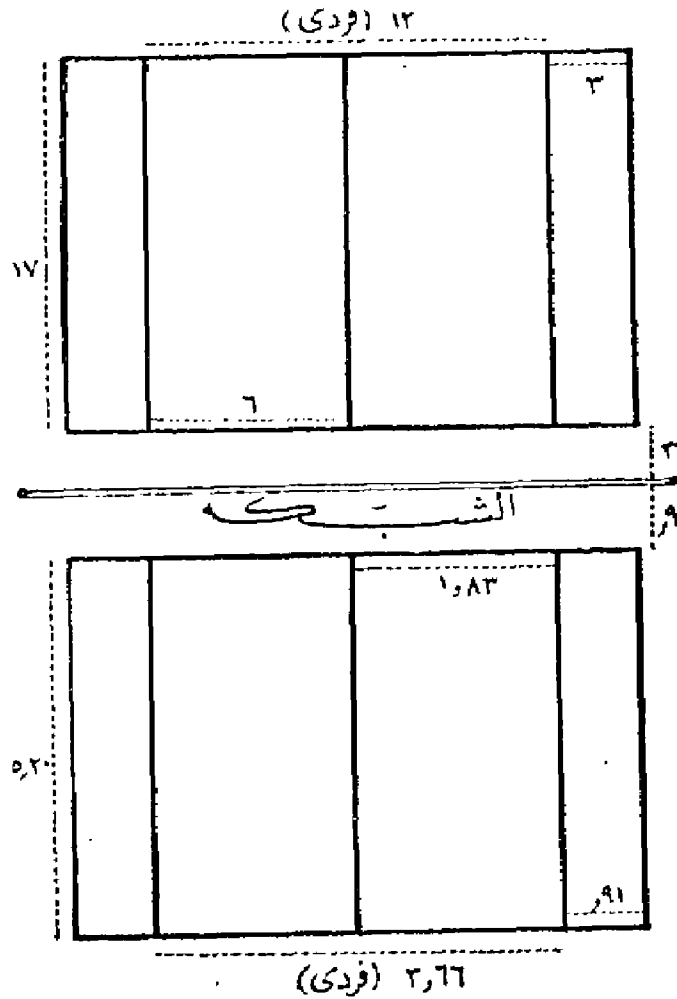
تنس الحلقة

RING TENNIS

١ — الملعب

الفردى 12×40 قدما ($3,66 \times 12$ مترا)

الزوجى 18×40 قدما ($5,50 \times 12$ مترا)



(الإبعاد بالقدم في النصف الأعلى من الرسم وبالتر في النصف الأسفل)

٢ — الشبكة

- الارتفاع : ٥ أقدام (١٥٢ مترا)
الطول : ١٨ — ٢٠ قدما (٥٥٠ — ٦١٠ مترا)
العرض : ١٨ بوصة (٤٥ سم)
الارتفاع عند القوائم : ٥ أقدام (١٥٢ سم)
» » الوسط : $4\frac{3}{4}$ أقدام (١٤٥ سم)

٣ — الحلقة

- الصنع : مطاط أو حبل
السبك : $1\frac{1}{2}$ بوصة (٣ سم)
القطر الداخلي : ٧ بوصة (١٨ سم)

٤ — القرعة

تحدد القرعة الحق في اختيار إحدى جهتي اللاعب أو الإرسال أولا .

٥ — الشوط

١ — ١٥ نقطة .

ب — في حالة وصول العدد إلى ١٤ / ١٤ يتبّع أحد الأمور الآتية :

١ — يستمر اللاعب حتى يتفوق أحد المنافسين على الآخر بنقطتين .

(لا يسمح بذلك في المسابقات الدورية أو التمايزية) .

٢ — انتهاء الشوط من ١٥ نقطة كما هو معتاد .

٣ — يتفق على ذلك قبل بدء اللعب .

٦ — المباراة

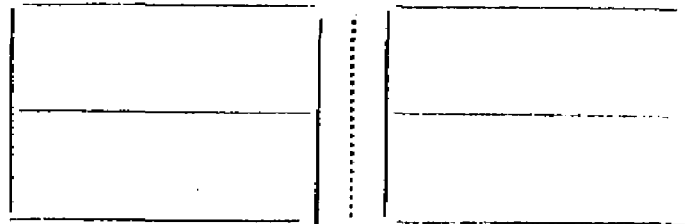
يفوز في المباراة اللاعب الذي يحصل على شوطين من ثلاثة أشواط .
ويجوز الاتفاق قبل اللعب على غير ذلك .

٧ — تغيير الجبهة

- أ — في مبدأ كل شوط .
- ب — عند حصول أحد المتنافسين على ٨ نقط في الشوط النهائي، وكذلك في حالة ما إذا كانت المباراة من شوط واحد .

اللعب

أولاً — اللعب الزوجي Doubles



٨ — الإرسال Service

- أ — يقوم به أحد أفراد الزوج الذي كسب حق الإرسال على أى نقطة من الجانب الأيمن للخط النهائي أو ورائه بعد الجرى أو المشى أو الوقوف .
- ب — توجه الحلقة للجانب الأيمن للزوج المستلم .

- ح — يقف زميل المرسل في أى نقطة داخل الجانب الأيسر لجهته .
- د — ليس للمرسل سوى فرصة واحدة، فإن أخطأ ينتقل الارسال لأحد منافسيه
- هـ — يجب أن ينتظر المرسل حتى يستعد المستلم وزميله قبل بدء الارسال .
- و — يجرى الارسال من جانب فآخر بالتبادل بعد كل نقطة، بعد أن ينتقل المرسل لهذا الجانب .
- ز — يعاد الارسال إذا لامست الحلقة الشبكة وكان صحيحا في كل ما عدا ذلك.
- ح — لرابحى الشوط حق الارسال أولا .

٩ — الاستلام

- أ — يمسك الحلقة اللاعب الذى عليه الاستلام .
- ب — يرد المستلم الحلقة إلى أى نقطة في حدود الملعب من الجهة الأخرى .
- ح — يتم الاستلام من جانب فالآخر تبعا للارسال .
- د — ولكن لا يجوز أن يقوم لاعب واحد بالاستلام مرتين متتاليتين .
- د — يحتفظ كل من اللاعبين المستلمين بجانبى ملاعبهما عند الاستلام .

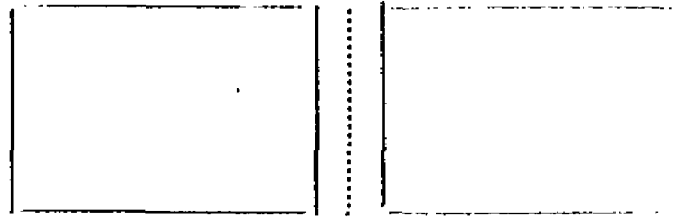
١٠ — احتساب النقط

- أ — تحتسب النقط للزوج الذى له حق الارسال فقط .
- ب — إذا كسب المستلم اللعبة فلا تحتسب على المرسل ولا إليه ولكن حق الارسال يضيع منه وزميله .

١١ — تغيير الارسال

- ا — إذا أخطأ أحد أفراد الزوج المرسل فينتقل حق الارسال للفريق للمستلم.
- ب — يقف المرسل في هذه النقطة في الجانب الأيمن لكي يستلم أولاً .
- ح — يتولى الارسال اللاعب المستلم الواقف في الجانب الأيسر أثناء النقطة التي ترتب عليها التغيير .

ثانياً — اللعب الفردي Singles



١٢ — الارسال والاستلام

- يوجه إلى جهة الملعب المقابلة داخل حدودها .
وتتبع نفس قواعد الزوجي فيما يتعلق بالارسال والاستلام .

١٣ — طريقة اللعب

١ — المسك

- ١ — تمسك الحلقة بيد واحدة فقط (اليمنى أو اليسرى) .
- ٢ — يصح سند الحلقة إلى جسم اللاعب أو زميله ولكن يشترط ألا تمس الأرض وأن ترمى باليد .

٣ — يجوز أن يمسك الحلقة الزميلان في لحظة واحدة ، ولكن يتولى أحدهما فقط ردها .

٦ يجوز أن يمسك الحلقة لاعب ثم يتبعه زميله بمسكها ، ولكن يجب أن يرميها اللاعب الذى أمسكها أولاً ..

ب — الرمي

١ — سواء فى الإرسال أم فى رد الحلقة يجب أن يكون رميها إلى أعلى ويجب أن ترتفع الحلقة لأكثر من ٦ بوصات بعد تركها لليد .

٢ — لا يسمح إطلاقاً برمي الحلقة من أعلى لأسفل Overhand

٣ — لا يجوز أن تعبر اليد الرامية الشبكة بأى حال من الأحوال .

٤ — ترد الحلقة من المكان الذى تمسك عنده .

٦ لا يسمح بالمشى بها أو أى حركة أخرى سوى الرمي ، وذلك بعد مسك الحلقة مباشرة .

٥ — توجه الحلقة لتسقط فى حدود الجهة المقابلة بعد أن تمر فوق الشبكة سواء لامستها أم لا .

٦ — ترد الحلقة بنفس اليد التى تمسك بها .

ح — مواقف اللاعبين

بعد الإرسال مباشرة (أى بعد ترك الحلقة بيد المرسل) يقف اللاعبون فى أى مكان يختارونه سواء داخل أو خارج حدود اللعب ماعدا المنطقة الحرام (المحصورة بين الشبكة وبخط يوازيها وعلى بعد ٣ أقدام منها) .

ملاحظات :

- ا — سقوط الحلقة في المنطقة الحرام يعتبر خطأ من الرامي لها، حتى ولو كانت قد عبرت الشبكة .
- ب — يجوز وضع قدم واحدة أو قدمين على الخط الفاصل بين جهة اللاعب والمنطقة الحرام .
- ح — إذا سقطت الحلقة بعد رميها للجهة الأخرى وكانت قد صرت حول أحد جانبي أعمدة الشبكة فإنها تعتبر خطأ من الرامي لها .

١٤ — اكتاب النقطة

- ا — سقوط الحلقة بعد رميها صحيحا داخل أو على حدود الجهة الواجب سقوطها فيها .
- (ينحسر النقطة اللاعب الذي يفشل في إمساكها قبل ملامستها للأرض في هذه الحالة) .
- ب — سقوط الحلقة خارج حدود الجهة الواجب سقوطها فيها يعطى النقطة لمنافس الرامي .
- ح — تطبق الحالتين ا أو ب على الرمي أثناء اللعب أو الإرسال .
- د — تعتبر النقطة الأولى التي فيها تلامس الحلقة الأرض هي نقطة سقوطها فيها حتى لو ارتدت منها لغيرها بعد ذلك .

١٥ - تفصيلات عامة

ا - يعامل اللاعب على أنه لامس الحلقة حتى ولو كان واقفاً خارج حدود الملعب (ما عدا المنطقة الحرام) ، وعليه بعد ذلك ردها صحيحة وإلا خسر النقطة .

ب - إذا لامست الحلقة أعلى الشبكة في أثناء إرسال ما ثم أمسك بها المستلم فإنها تعاد مهما كان وضع قدميه خارج أو داخل حدود الجانب الذى يستلم فيه .

ج - ترد الحلقة مباشرة بعد مسكها ولا يحتفظ بها فى اليد .

د - عند حدوث خطأ فى الإرسال أو الاستلام من حيث الجانب فإنه يصحح بمجرد اكتشافه .

ومثل هذا الخطأ لا يلغى أى نقطة من النقاط التى سجلت .

هـ - لا يجوز فى أى رمية أن يرتفع السكوع لأعلى من الكتف إلا إذا مسكت الحلقة وهى أعلى منه، وهى فى هذه الحالة ترمى من الارتفاع الذى مسكت عنده وذلك بحركة من رسغ اليد فقط .

خلاصة قوانين كرة اليد على الحائط

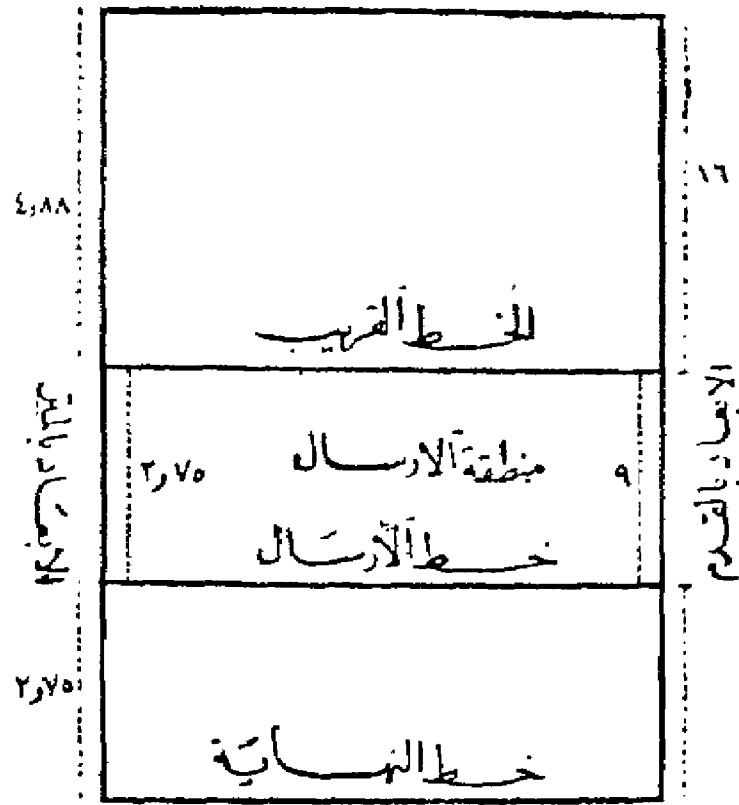
كرة اليد على الحائط

One-Wall Hand Ball

١ - الملعب

الابعاد — 20×34 قدما (10×37 مترا) .

التخطيط — الرسم التالي يبين أرض الملعب .



عرض الخطوط — $1 \frac{1}{4}$ بوصة (3.8 سم) .

الحائط :

الارتفاع — على الأقل ١٦ قدما (4.88 مترا) .

الشبكة — اختيارية .. وتثبت لتبـكـمـل ارتفاع الحائط لحجز الكرة

٢ — الكرة

الصنع — من المطاط الأسود اللون .
القطر — $1\frac{7}{8}$ بوصة (٤٦ سم) تقريبا .
الوزن — ٢٦ أونس (٧٨ جراما) .
الارتداد — إذا أسقطت من علو ١٠٠ بوصة ($2\frac{1}{4}$ مترا) فإنها ترتد
لارتفاع ٦٢ — ٦٥ بوصة (١٥٥ — ١٦٣ مترا) وذلك في
درجة حرارة ٦٨ فهرنهايت (٣٠ مئوية) .

٣ — الملابس

يجب أن تكون بيضاء .
يجوز ارتداء قفازات بشرط ألا يكون بها أى مادة جامدة .

٤ — المباراة

شوطين من ثلاثة أشواط .

٥ — الشوط

عبارة عن ٢١ نقطة .

٦ — النقط

تحتسب كلما كسب المرسل لعبة .
أما إذا كسب المستلم لعبة فإنه ينال حق الارسال .

٧ — اللعب

- أ — فردى أو زوجى أو بين ثلاثة أفراد (والأخير غير شائع) .
- ب — تستعمل يد واحدة فقط عند ضرب الكرة .

ح -- تلعب الكرة طائفة (قبل نزولها على الأرض) أو بعد ارتدادها من الأرض مرة واحدة فقط .

د -- يجب أن تصل الكرة إلى الحائط قبل أن تمس الأرض ، كما يجب أن تنعكس منه إلى داخل حدود اللاعب أو على أحدها وذلك لكي تعتبر صحيحة .

ملاحظة : الكرة التي تصطدم بالركن تعتبر خاطئة .

٨ - الارسال

أولاً - اللعب الفردي

١ - يقف المرسل داخل منطقة الارسال (ووضعه قدم أو اثنين على الخط القريب لا يعتبر خطأ) .

ب - ترمى الكرة إلى الأرض و بعد ارتدادها عن مرة واحدة يضربها المرسل .

ح - يسمح بثلاث رميات تضرب الكرة بعد إحداها .

د - توجه الكرة إلى الحائط بحيث تنعكس منه لتسقط أبعد من الخط القريب إلى الحائط (الكرة التي تسقط على الخط تعتبر خطأ) .

هـ - يسمح بعشرة ثوان فقط للقيام بالارسال .

ثانياً - اللعب الزوجي

تتبع نفس قواعد الارسال في اللعب الفردي ، مع مراعاة ما يلي :

١ - يتولى الارسال أحد راجحي القرعة ، ويستمر فيه حتى يخطئ هو أو زميله

وعندئذ ينتقل الارسال إلى أحد منافسيهما حتى يخطئ أحدهما

فيتولاه الآخر ، ويستمر حتى يخطئ أحدهما حيث يعود الارسال

لمنافسيهما الواحد ثم الآخر، و بنفس الطريقة والترتيب يستمر ترتيب
الارسال حتى ينتهى الشوط .

ب — يقف زميل المرسل خارج حدود اللعب (خلفاً أو جانباً) ولا يكون
له حق الدخول إلى حدود اللعب إلا بعد أن تمر به الكرة .

٩ — تغيير الارسال

يحدث عند ارتكاب المرسل واحداً من الأخطاء التالية :

١ — تكرار خطأ فى الارسال .

ب — ضرب الكرة إلى خارج حدود اللعب .

ح — اصطدام الكرة بالمرسل بعد الارسال ولو كان صحيحاً .

د — تعمد تعطيل اللعب لأكثر من ١٠ ثوان .

ملاحظاتان :

١ — لا تحتسب نقطة لأى من الجانبين فى حالة تغيير الارسال .

٢ — لا يتبع ترتيب معين للارسال من حيث أسبقية أحد الزميلين للآخر
فى اللعب الزوجى .

١٠ — الاستلام

١ — يقف المستلم (أو الاثنان فى الزوجى) وراء الخط القريب حتى تعبر
الكرة الخط القصير .

ب — تلعب الكرة قبل أو بعد أن ترتد من الأرض بواسطة أحد المستلمين

ح — ليس للمستلم أن يرد الارسال الخاطئ .

د — توجه الكرة إلى الحائط مباشرة لتمسه قبل أن تمس الأرض داخل الحدود

ملاحظة : الاستلام لا يكون بترتيب معين كما فى التنس ولكنه يسير بأى
ترتيب يختاره المستلمان .

١١ — اعتبار النقط (فردى أو زوجى)

- أ — الفشل فى لعب الكرة بطريقة صحيحة .
- ب — تعتمد عرقلة المنافس أثناء سير اللعب .
- ج — اصطدام الكرة بعد لعبها بالزميل أو بالضارب بعد انعكاسها من الحائط
- د — عدم رد الكرة رداً صحيحاً وهى طائفة ، حتى ولو كان اللاعب واقفاً خارج حدود الملعب .
- هـ — اصطدام الكرة بالسقف أو بأى مادة خارج الملعب .

١٢ — الاداريون

حكم و مسجل و مراقبو خطوط .

تفصيلات عامة

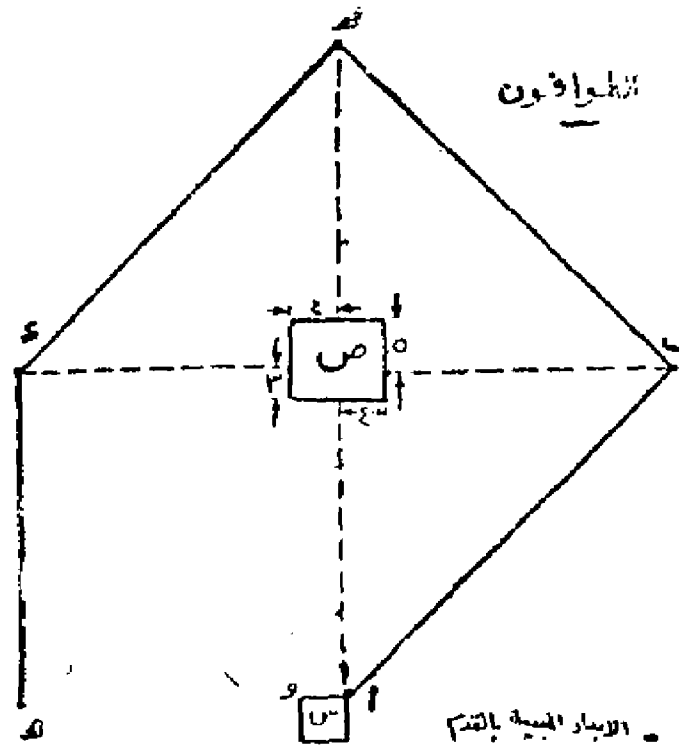
- ١ — مجرد ملامسة اللاعب للكرة أثناء اللعب يعتبر كأنه لعبها .
- ٢ — لا يجوز ضرب الكرة بكلا يديين معاً .
- ٣ — المرور أمام المنافس بحيث يخفى ذلك الكرة عنه يعتبر خطأ ، إلا إذا ثبت اللاعب فى مكانه بعد ضربه الكرة مباشرة .
- ٤ — لا يجوز للاعب أن يدفع منافسه ليفسح لنفسه مجال اللعب (يخسر النقطه أو الإرسال)
- ٥ — إذا فشل لاعب فى ضرب الكرة عند أول محاولة فله أن يتابع هو أو زميله (فى الزوجى) المحاولة إلا عند الإرسال .
- ٦ — ضرب الكرة بما فوق اليد يعتبر خطأ .
- ٧ — رد الكرة بواسطة الزميلين معاً فى لحظة واحدة يعتبر صحيحاً (فى الزوجى)
- ٨ — الفترة بين الشوطين الأول والثانى هى دقيقة واحدة ، و بين الشوطين الثانى والثالث هى ١٠ دقائق ، ولأى من اللاعبين حق ترك الملعب فى هذه الفترة .

خلاصة قوانين الطوافين

الطوافون

Rounders

١ — الملعب



١ = ب = ح = د = هـ = ٣٩ قدم (١٢٠.٥ متر)

هـ = و = ٢٢ قدم (٦٧.١ متر)

هـ = د = ٢٨ قدم (٩١.٠ متر)

ب = د = ا = ح = ٥٦ قدم (١٧٠.٨ متر)

المربع س = ٦ × ٦ قدم (١٨.٣ × ١٨.٣ متر)

المربع ص = ٨ × ٨ قدم (٢٤.٤ × ٢٤.٤ متر)

مربع الارسال Batting Square (س)

الابعاد — 6×6 أقدام (1.83×1.83 مترا)

بعد ١ و عن المربع ص = ٢٥ قدما (7.63 مترا)

مربع الرمي Bowling Square (ص)

الابعاد — 8×8 أقدام (2.44×2.44 مترا)

٢ — الكرة

الوزن: $2\frac{3}{4}$ — ٣ اونس ($77 - 84$ جراما)

الحيط: $7\frac{3}{4}$ — ٨ بوصات ($19.3 - 20$ سم)

٣ — العصا

الشكل — مستدير ٦ أكبر سمك $\frac{1}{4}$ — ٥ بوصات ($11.3 - 12.5$ سم)

الطول — ٢٠ بوصة (50 سم)

٤ — الفريق

يتكون من تسعة لاعبين .

٥ — تسجيل النقط

كل دورة كاملة تعتبر نقطة .

يفوز الفريق الذى يحرز أكبر عدد من النقط .

الدورة

يتم المرسل الدورة إذا نجح بعد إرسال الكرة فى الجرى حول وخارج القواعد الأربعة بالترتيب مع لمس القاعدة .

نصف الدورة

يحتسب إذا أتم المرسل دورة كاملة بعد إرسال، بإحدى الوسيلتين الآتيتين:

أ — الجرى بعد عدم ضرب الكرة .

ب — إذا أرجعت الكرة بعد ضربة خلفية إلى أمام مربع الإرسال .

ملاحظات :

أ — لا يمكن تسجيل أكثر من نقطة واحدة بعد أى إرسال .

ب — يمنح فريق المرسل نصف نقطة إذا رميت له ٣ رميات خاطئة على التوالي .

ج — يمنح فريق المرسل نصف نقطة إذا اعترض أحد أفراد الفريق المنتشر لاعبا منافساً يحاول الوصول لأحد القواعد .

٦ — هو الإرسال

يحدد بالقرعة .

لكل فريق الحق في دورين للإرسال في المباراة الواحدة .

ترتيب الإرسال لا يتغير في دوريه .

للفريق الذى يحرز ١٠ نقط أو أكثر في أول دورى الإرسال أن يسمح

للفريق الآخر بالقيام بالإرسال .

٧ — الإرسال Batting

المرسل — يقف وكلتا قدميه داخل مربع الإرسال في اللحظة التى تترك فيها الكرة يده .

يجوز له ضرب رمية خاطئة .

المرسل الأخير — يمنح الامتيازات التالية :

١ — حق الاستراحة لمدة دقيقة .

ب — حق ثلاث رميات صحيحة والجري بعد إرسال واحدة منها .

ج — يكرر ذلك حتى يخرج من اللعب .

البدل — إذا عجز مرسل من الجري فيجوز أن يقوم أحد زملائه بالجري بشرط أن يبدأ من نفس البعد الذي يوجد عنده بديله بالنسبة للقاعدة الأولى، وبشرط ألا يبدأ الجري إلا إذا ضرب المرسل الكرة فعلا ، أو أفلتت منه في هذه المحاولة .

٨ — الجري بين القواعد

ليس لأي من لاعبي الفريق المرسل أن يبدأ الجري بين القواعد في اللحظة التي يكون الرامي مستعدا فيها للرمي (في مربع الرمي والكرة بيده) . وإذا حدث منه ذلك فيجب أن يستمر في الجري إلى القاعدة التالية .

وليس له إن غادر القاعدة أن يعود إليها إلا بأمر من الحكم .

على كل مرسل أن يبقى ملامسا للقاعدة (بالمصا أو اليد) التي يوجد عندها حتى ترمى الكرة وإلا فإنه يعتبر كأنه غادرها . ولكن المرسل أن يتخطى القاعدة وهو مندفع بعد أن يمسه في جريه للأمام وليس في اتجاه القاعدة التالية .

إذا فشل لاعب في لمس القاعدة الرابعة فلا تحسب له النقطة ويجوز إخراجُه من اللعب .

لا يجوز أن يتجمع عند قاعدة ما أكثر من مرسل واحد، وإلا فإنه يتحتم على المرسل الذي وصل لهذه القاعدة أولاً أن يستمر في الجرى نحو القاعدة التالية.

٩ — الضربة الخلفية

إذا أرسل لاعب الكرة وراء الخط الداخلى لمربع الإرسال (١٦ و) أو امتداده فإنه لا يجوز له أن يعبر القاعدة الأولى إلا بعد إعادة الكرة أمام هذا الخط ، فإن أصر على التقدم فعلى الحكم أن يأمره بالرجوع .
(لا ينطبق ذلك على الكرة التى تسقط أمام الخط ثم تخرج منه بعد ذلك)

ملاحظة :

يجوز السماح بالضربة الخلفية إذا توافرت المساحة الكافية من الأرض.

١٠ — إخراج المرسل من الدور

- ١ — -- تقف الكرة بشرط أن تكون قد أرسلت بعد رمية صحيحة .
- ٢ — مغادرة المرسل لمربع الإرسال قبل أن تترك الكرة يد الرامى .
- ٣ — الجرى داخل أحد القواعد .
- ٤ — إذا لامس أحد أفراد الفريق المنتشر القاعدة التى يتجه نحوها المرسل فى جريه قبل أن يصل ليمسها بشرط أن تكون الكرة فى يد المنتشر .
- ٥ — إذا لمس لاعب منتشر والكرة فى يده المرسل وهو داخل مربع الارسال، بعد محاولة إرسال الكرة من رمية صحيحة .

٦ — إذا لمس لاعب منتشر والكرة في يده المرسل في أثناء جريه بين القواعد .

٧ — إذا اعترض المرسل لاعبا من الفريق المنتشر أو تعمد تغيير اتجاه الكرة .

ملاحظتان :

١ — يجوز إخراج أكثر من مرسل واحد بعد إرسال واحد، وقبل إعادة الكرة للرامي .

٢ — إذا تبقى مرسل أو أكثر فيمكن إخراجهم في لحظة واحدة برمي الكرة بواسطة أحد لاعبي الفريق المنتشر إلى مربع الإرسال قبل أن يصل أى منهم إلى القاعدة الرابعة، ولا لزوم لإمساك الكرة مرة أخرى .

١١ — الرمي Bowling

الرامي — يقف بكلا قدميه داخل مربع الرمي أثناء القيام به ، وله بعد ذلك أن يخرج عنه لمتابعة الكرة .

• لا يجوز تغيير الرامي إلا بعد أن يؤدي رمية صحيحة، وفي أثناء

هذا التغيير تعتبر الكرة خارج اللاعب

الرمية الخاطئة :

١ — هي التي لا ترمى من أسفل .

٢ — والتي تنظر بواسطتها الكرة .

٣ — عدم وضع كلتي قدمي الرامي داخل المربع أثناء الرمي، وحتى ينتهي

- ٤ — الرمية البعيدة عن متناول اليد الضاربة .
٥ — الرمية التي تعلق الرأس أو تكون منخفضة عن الركبة عند ما تصل المرسل .
٦ — الرمية التي توجه مباشرة لجسم المرسل .

ملاحظتان:

- ١ — يجوز للمرسل أن يضرب الكرة بعد رمية غير صحيحة ، وفي هذه الحالة يجوز إخراجه من دور الارسال بأي طريقة منصوص عليها ما عدا لقف الكرة .
٢ — كل ثلاث رميات خاطئة متتالية تعطى الفريق المرسل نصف نقطة حتى ولو سجل المرسل نقطة من الرمية الثالثة الخاطئة .

التحكيم

- ١ — يفضل أن يكون لهذه اللعبة قاضيان .
قاضى الارسال :
١ — يقف في مستوى الخط الداخلى لمربع الارسال ، وفي وضع يشرف منه على القاعدة الأولى ، دون أن يضطر لإدارة رأسه .
ب — يعطى الاذن بالرمي .
ح — يعلن النقط .
د — يعلن الرميات الغير صحيحة .
هـ — يتولى مراقبة القاعدتين الأولى والرابعة ، علاوة على مربع الارسال والضربات الخلفية والمسكات .

٣ — استخراجه مضرب بدلا من العصي

١ — مواصفات المضرب :

الطول ٢٥ أقدام (٤٥ سم) .

عرض الحد الأقصى ٤ بوصات (١٠ سم) .

ويستعمل الوجه المسطح فقط .

ب — لا تحتسب النقاط في الحالات التي يتردد فيها اللاعب أو يقف .

ح — إذا أحرز الفريق المرسل ١٨ نقطة أو أكثر في أول دور للارسال فلا بد أن يترك الارسال للفريق الآخر إذا لم يكن قد أحرز أكثر من

من ثلث هذا العدد
