جميز يوم مرزوق يصدر :

القوانين الرياضية وتطبيقها

٢

محمد محمد فضالي

مدرس بمعهد التربية للمعلمين

obeikandl.com

إلى أولئك الذين أردت أن أفيدهم بهذا الكتاب

فأفدت أنا منهم ومنه كثيرا . . . .

obeikandl.com

محتويات الكتاب

صفحة

مقدمة ٤

الاسكواش راكيتس ٥

تنس الطاولة ١٥

تنس المضرب الخشبي ٢٧

البادمنتن ٣٣

تنس الحلقة ٤٣

كرة اليد على الحائط ٥٣

الطوافون ٥٩

تصويب :

ص ١١ س ١٣ : إذا ضربت	صوابها : إذا خرجت
« ١٨ « ٦ : ١١ نقطة	« : ١٠ نقط

opeikandi.com

بسم الله الرحمن الرحيم

شجعنى على إصدار هـذا الجزء ما شاهدته من نفاد الجزء الأول ، و إنى لأرجو مخلصا 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 مرجعا دقيقا لكل النقط التفصيلية لأية لعبة من الألعاب الرياضية فذلك مرجعه مانصت عليه القوانين الدولية ، ولكنها مراجع استذكار للحكم قبل بدء اللعب تعطيه فكرة واضحة أثناء السير فى حكم المباراة ، وتزيد من ثقته بفنه 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 هـذه 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 ؟

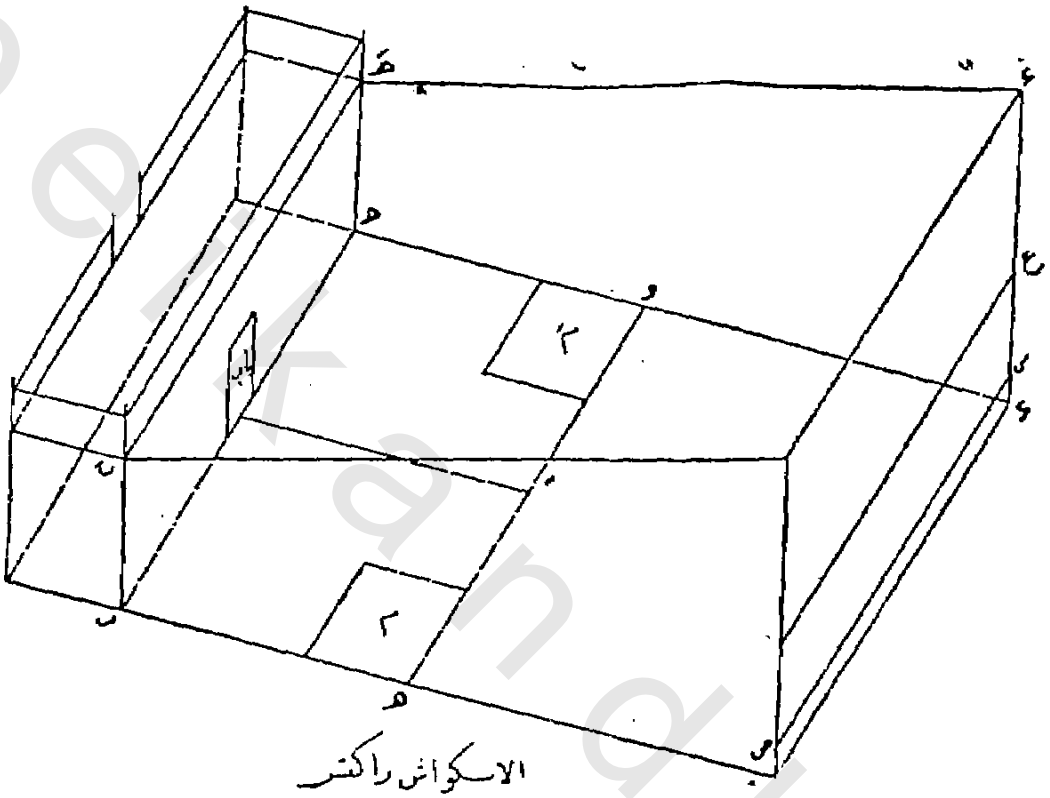
فبراير سنة ١٩٤٦

خلاصة
قوانين الاسكواش راكيتس

obeikandl.com

الاسكواش راكيتس

Squash Rackets



الاسكواش راكتس

١ — الملعب

الابعاد — ٢١ × ٣٢ قدما (٦ر٤٠ × ٩ر٧٥ مترا)

الأرضية — (ا ب حـ ى) من الخشب للملاعب المغطاة

من مركب بناء (أسمنت مثلا) للملاعب المفتوحة .

هـ و يوازى العرض

ا هـ = ١٨ قدما (٥ر٥٠ مترا)

مربعا الارسال — م ٦ م

ضلع كل من الداخل ٣ بوصات و ٥ أقدام (٦٠ر١ مترا

الحائط الأمامى — (ا ا ء ء) يجب أن يكون مبنيا .

الارتفاع : ١٥ قدما (٤٫٥٧ مترا)

ل ع يوازى العرض على ارتفاع ٦ أقدام (١٫٨٣ مترا)

اللوحـــة — س ص هو الحافة العليا وهو على ارتفـاع ١٩ بوصة (٤٧٫٥ سم)

الحائط الخلفى — (ب حـ حـ ب) وبه الباب .

الارتفاع : ٧ أقدام (٢٫١٤ مترا)

ويكون المزلاج مستويا مع باقى سطح الباب والحائط

الحائطان الجانبيان — (ا ب ب ا ، ء حـ حـ ء)

يرسم ا ب ، ء حـ وهما خطان مائلان .

ملاحظـات — ١ ـ يجوز أن تـكون الجوانب والجـدار الخلفى من البناء أو الخشب

٢ ـ لون الحوائط هو الأبيض

التخطيـط — ١ ـ لون الخطوط هو الأحمر

٢ ـ أقصى عرض للخطوط هو ٢ بوصة (٥ سم)

٣ ـ تؤخذ القياسات من الأرضية ا ء كلما أمكن ذلك عمليا

٢ — الـكرة

الصنع — من المطاط الأسود

الحجم — أكبر قليلا من كرة تنس الطاولة

ملاحظة : المباريات يجب أن تكون الكرة مدموغة بطابع الاتحاد الدولى .

ويجوز استخدام كرة جديدة فى 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 (٥ر١٧ سم)

و ٥ر٨ بوصات لأسفل (٣ر٢١ سم)

الخشب — $\frac{9}{16}$ بوصة (٢ر١ سم)

٤ — اللعب

يشترك فى اللعب اثنان يتبادل كل منهما ضرب الكرة فى اتجاه واحد هو الحائط الأمامى بشرط أن تمسه فى بقعة أعلى من اللوحة وأوطى من الحد العلوى ء ا 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 يخطىء 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 فى الهواء فى 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 م ، م سواء عند بدء اللعب أم عند تغييره من مستلم إلى مرسل .

يجرى الإرسال من مربع فالآخر عند كل نقطة و يستمر 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 ، و إلا فيسير اللعب على هذا الخطأ .

الإرسال المخالف

ا — مخالفات القدمين : عدم وقوف المرسل بحيث تكون إحدى قدميه أو كليهما داخل الخطوط التى تحد المربع وغير ملامسة 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 هـ و إليه .

ء — سقوط الكرة على أرض الملعب فى غير النصف الواجب نزولها فيه .

ى فى حالة حدوث إرسال مخالف كما سبق يكون للمرسل حق إعادة الإرسال

مرة أخرى فقط ، ولكن يجوز لمنافسه أن يسلمه على أن يبين عزمه على ذلك ، وفى هذه الحالة يعتبر الإرسال صحيحا .

يعاد الإرسال من نفس المربع .

٦ — التغيير إلى الاستلام

يصبح المرسل مستلما فى الحالات الآتية :

ا — إرسال الكرة إلى اللوحة أو خارج حدود اللعب ، أو ملامستها لأى جزء من الملعب قبل وصولها للحائط الأمامى .

ب — الفشل فى ضرب الكرة ، أو ضربها أكثر من مرة .

حـ — ارتكاب مخالفتين متتاليتين فى الإرسال .

(ولا تحتسب نقط فى هذه الحالة لأى من المتنافسين)

٧ — الرد الصحيح

يعتبر الرد صحيحا إذا لعبها الضارب قبل أن تمس الأرض أكثر من مرة واحدة ، بحيث تصل للحائط الأمامى، أعلى اللوحة وأوطى من الحد العلوى، وداخل الحدود ، ولا يكون قد ضربها مرتين متتاليتين ، أو مست الأرض بعد ضربها ، أو لا مست أى جزء من الضارب أو من ملابسه .

ويجوز للاعب أن يكرر محاولة ضرب الكرة إذا أفلتت منه .

٨ — إفساح الطريق

يجب أن يبتعد 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 فى الأحوال الآتية :

ا — إذا تعذر على اللاعب تفادى الاصطدام بالكرة بسبب مركز منافسه.

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

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

ء — إذا لامس اللاعب منافسه وهو يقوم برد الكرة .

ثانيا — يجب إعادة اللعبة فى الأحوال الآتية :

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

ب — إذا انشقت الكرة أثناء سير اللعب .

حـ — إذا ضربت الكرة من الملعب بعد أول ارتداد من الأرض ، وكان يحتمل ردها ردا صحيحا .

١٠ — النقط والشوط

تحتسب النقط للمرسل فقط .

و إذا ما أخطأ المرسل فلا تحتسب النقطة لأى من اللاعبين، وكل ما يحدث هو أن ينال المستلم حق الإرسال .

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

١١ — المباراة

يفوز اللاعب فى المباراة إذا حصل على ثلاثة أشواط من خمسة .

وفى حالة تعذر انهاء المباراة لرداءة الضوء ، أو لظروف خارجة عن إرادة اللاعبين ، يستأنف اللعب بعدزوال هذه العوائق فى اليوم نفسه أو التالى له ، و يبدأ من جديد ، إلا إذا اتفق اللاعبان على غير ذلك .

١٢ — التحكيم

حكم وقاضيان وملاحظ .

قرارات الحكم نهائية ، وتنحصر مهمته فى :

ا — إعلان مخالفات القدمين .

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

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

ء — منح المباراة للاعب فى حالة تأخر منافسه لمدة أقصاها عشرة دقائق عن الموعد المعلن عنه .

٥ مهمة القاضيين هى مساعدة الحكم .

٥ مهمة الملاحظ هى :

ا — إعلان النقط والأشواط والنتيجة .

ب — إعلان الاستمرار فى اللعب عند اللزوم .

حـ — إعلان المخالفات والأخطاء .

ى — القيام بمهام الحكم فى حالة عدم وجوده

obeikandl.com

obeikandl.com

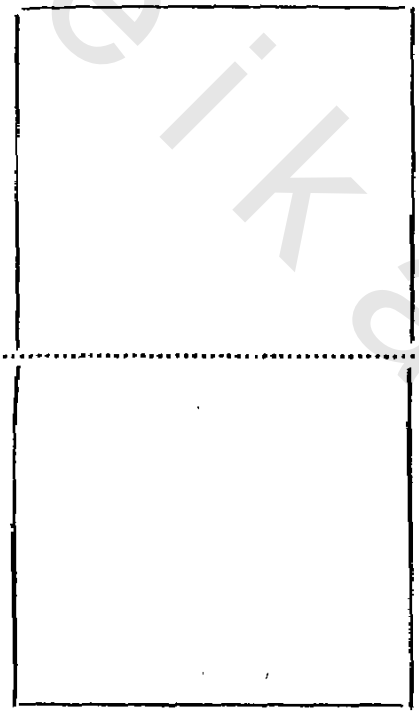
خلاصة
قوانين تنس الطاولة

obeikandl.com

تنس الطاولة

TABLE TENNIS

أولا — اللعب الفردى Singles



١ — الطاولة

الابعاد ـ ٥ × ٩ قدم (١٫٥٣ × ٢٫٧٥ مترا)

الارتفاع ـ ٢½ قدم (٧٦ سم)

السطح ـ أفقى ومستوى وغامق اللون لايلمع

الخطوط ـ عند الجانبين والنهايتين وعرضها

¾ بوصة (٢ سم)

مساحة اللعب :

١٥ × ٢٥ قدما (٤٫٥٨ × ٧٫٦٣ مترا)

٢ — الشبكة والقوائم

الارتفاع — ٦ بوصات (١٥٫٣ سم)

القائمان — 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 .

obeikandl.com

المحيط — ٤ ١/٢ — ٤ ٣/٤ بوصة (١١ر٣ — ١٢ سم)

الوزن — ٣٧ — ٣٩ جرين (٢ر٤٠ — ٢ر٥٣ جرام)

٤ — المضرب

من أى شكل أو حجم أو مادة أو وزن .

٥ — النقط

يفوز بالشوط اللاعب الذى ينال ٢١ نقطة قبل منافسه .

وفى 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 الجهة والارسال

يتحدد فى مبدأ اللعب بالقرعة و ينال رابحها الحق فى واحد مما يلى :

ا — اختيار الجهة التى يبدأ اللعب منها .

ب — الإرسال أولا ، أو الاستلام أولا .

٧ — تغيير الجهة والارسال

ا — يستمر المرسل فى الإرسال لخمسة نقط يصبح بعدها المستلم مرسلا لخمسة نقط أخرى ، و يسير اللعب بهذا النظام بعد كل خمسة نقط حتى نهاية الشوط .

obeikandl.com

أما إذا تعـادل المتنافسان بالحصول على ٢٠ نقطة أو أكثر فيسير تغيير الإرسال والاستلام بعد كل نقطة حتى ينتهى الشوط .

يتبادل اللاعبان الحق فى الإرسال أولا .

كما يتبادلان جهتى الطاولة عند مبدأ كل شوط حتى نهاية المباراة .

أما إذا كانت المباراة قاصرة على شوط واحـد أو فى الشوط الفاصل فيتم التبادل فى تغيير الجهة عندما يحصل أحدهما على ١١ نقطة .

٨ — الخطأ فى نظام الارسال واختيار الجهة

أولا — عند حدوث خطأ فى ترتيب الإرسال يجب أن يصحح بمجرد اكتشافه.

أما إذا استمر الخطأ خافيا لبعد ٥ نقط فيستمر اللعب كأنه لم يحدث .

وفى كلتا الحالتين تحتسب جميع النقط 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 النقط التى سجلت .

٩ — سير اللعب

يبدأ اللعب بإرسال صحيح يرده المستلم ردا صحيحا، و يستمر اللعب بتبادل الكرة بينهما .

١٠ — الإرسال الصحيح

يدع المرسل الكرة من يده بدون أن يؤثر على دورانها ، ثم يضربها بالمضرب لتسقط فى النصف من سطح اللعب الخاص بالمرسل، ثم ترتد لتسير فوق الشبكة، وتسقط بعد ذلك فى الجهة الأخرى (أى الخاصة بالمستلم) .

ويجب أن يكون كل من المضرب والكرة فى 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 فى الجهة من السطح الخاصة بالمنافس .

فإذا ما ارتدت الكرة بعدئذ فوق الشبكة نحو الضارب فيجوز لمنافسه ضربها لتسقط فى الجهة الأخرى من سطح اللعب، بشرط ألا تكون الكرة قد خرجت عن اللعب .

١٢ — الإعادة

تعاد اللعبة ولا تحتسب نقط فى الحالات الآتية :

ا — إذا لامست الكرة الشبكة أو القائمين فى إرسال صحيح ، أو إرسال خاطىء رده المستلم قبل أن تسقط الكرة على سطح الجهة الخاصة به .

ب — إذا لم يكن اللاعب مستعدا لاستلام الإرسال ولم يحاول رده .

حـ — فى حالة إعاقة لاعب عن إرسال أو رد الكرة لسبب لا دخل له فيه .

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

١٣ — النقط

يخسر اللاعب نقطة فى الحالات الآتية :

ا — إذا أخطأ اللاعب فى الإرسال (إلا حسب ١٢) .

ب — إذا أخطأ اللاعب فى الاستلام أو فى رد الكرة ردا صحيحا (إلا حسب ١٢)

حـ — إذا لامس اللاعب الشبكة أو أحد قائمها بمضربه أو بملابسه أثناء سير اللعب .

ى — إذا تسبب اللاعب فى 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 فى اللعب

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

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

obeikandl.com

ب — ملامسة سطح اللعب فى الجهة الخاصة بالضارب قبل عبور الشبكة .

حـ — إذا مست الكرة مضرب اللاعب أكثر من مرة عند ضربها .

ء — إذا لامست الكرة أحد اللاعبين أو ملابسهما أو ما يحملان ، ما عدا المضرب أو اليد الممسكة به حتى المرفق أو أى شىء خلاف الشبكة وقائميها.

هـ — تعذر رد اللاعب للكرة ردا صحيحا .

ملاحظة : إذا لامست الكرة الشبكة أو قائميها ثم كانت صحيحة فيما عدا ذلك فتعتبر فى اللعب .

ثانيا — اللعب الزوجى Doubles

تنطبق عليه قوانين اللعب الفردى فيما عدا المواد التالية :

١٥ — سطح اللعب

يقسم طولا إلى نصفين متساويين بخط سمكه $\frac{1}{8}$ بوصة (٠٫٤ سم) ويسمى خط الإرسال .

١٦ — الارسال الصحيح

يتفق مع ما جاء فى ١٠ إلا أن الكرة لابد أن تسقط على النصف الأيمن للمرسل ثم تسير فوق أوحول الشبكة لتسقط فى النصف الأيمن للمستلم ، أو على خط الإرسال .

١٧ — بدء اللعب

يتولى أحد أفراد الزوج الذى كسب القرعة الإرسال أو الاستلام فى الخمسة نقط الأولى، و يحدد الزوجان من يتولى منهما الارسال أوالاستلام أولا.

١٨ — نظام الارسال

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

و إذا اقتصرت المباراة على شوط واحد أو عند الوصول للشوط النهائى فيحق للاثنين الذين بدءا الارسال أن يُغيرا ترتيب الارسال الذى يتبعانه أو ترتيب الاستلام وذلك عند وصول النقط إلى عشرة .

و يتبادل الطرفان جهتيهما بعد وصول أى منهما إلى ١٠ نقط فى هذا الشوط كما فى الفردى .

١٩ — أخطاء الاستلام

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، وفى كلتا الحالتين تحتسب جميع النقط التى سجلت .

٢٠ — سير اللعب

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

٢١ — اضافات على نصوص قوانين اللعب الفردى

توضع كلمة «زوج» بدلا من «لاعب» فيما عدا ماذكر .

التحكيم

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

وتنحصر واجبات الحكم فى ناحيتين، أولهما: حفظ وتتبع النتيجة، وأخذ هذا العبء عن عاتق اللاعبين . والثانى: هو الفصل فى النقط المشكوك فيها .

والحكم الناجح نادر الوجود فعلا، لا لصعوبة مهمته، ولكن لقلة 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 اللعب .

٣ — سرعة البت والحزم فى 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 فورا بصوت مسموع واضح .

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

وفى كثير من الأحيان تطول بعض اللعبات لدرجة يجب فيها على الحكم ألا يركز انتباهه على كل ضربة، وخاصة وقد يستمر ذلك لما يقرب من المائة عداً ، ويجوز فى هذه الحالة ـ حرصا على عدم اجهاد العين ـ أن يوجه الحكم نظره للأمام بدلا من أن يتابع الكرة .

ارشادات للحكام خاصة بتطبيق قوانين اللعب

١ — كرات الحافة — تعتبر الكرة صحيحة طالما أنها قد مست أى جزء من سطح اللعب .

٢ — رد الكرة باليد الحرة — يُعتبر خطأ .

٣ — رمى المضرب على الكرة — لايعتبر رد الكرة، صحيحا إلا إذا كان المضرب فى يد اللاعب فى لحظة ملامسته للكرة ولم يحدث بعد ذلك أن لمست الشبكة أو تحرك السطح حتى خروج الكرة عن اللعب .

٤ — إدارة الكرة باليد عند الإرسال — ممنوع قطعا، ولكن يسمح به فى حالة استخدام المضرب، و ينذر اللاعب عند ارتكاب هذا الخطأ لأول مرة فى المباراة، ثم يعاد الإرسال. على أن يجازى المخالف بعد ذلك بمنح النقطة للمستلم (فى الإرسال يفرد اللاعب أصابعه مع ترك الابهام حرا 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 — الارسال فى حالة مس الكرة للشبكة — يعاد إذا كان الارسال صحيحا فيما عدا ذلك وكذلك إذا لعبها المستلم طائرة (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 فورا .

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 الحكم 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 .

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

obeikandl.com

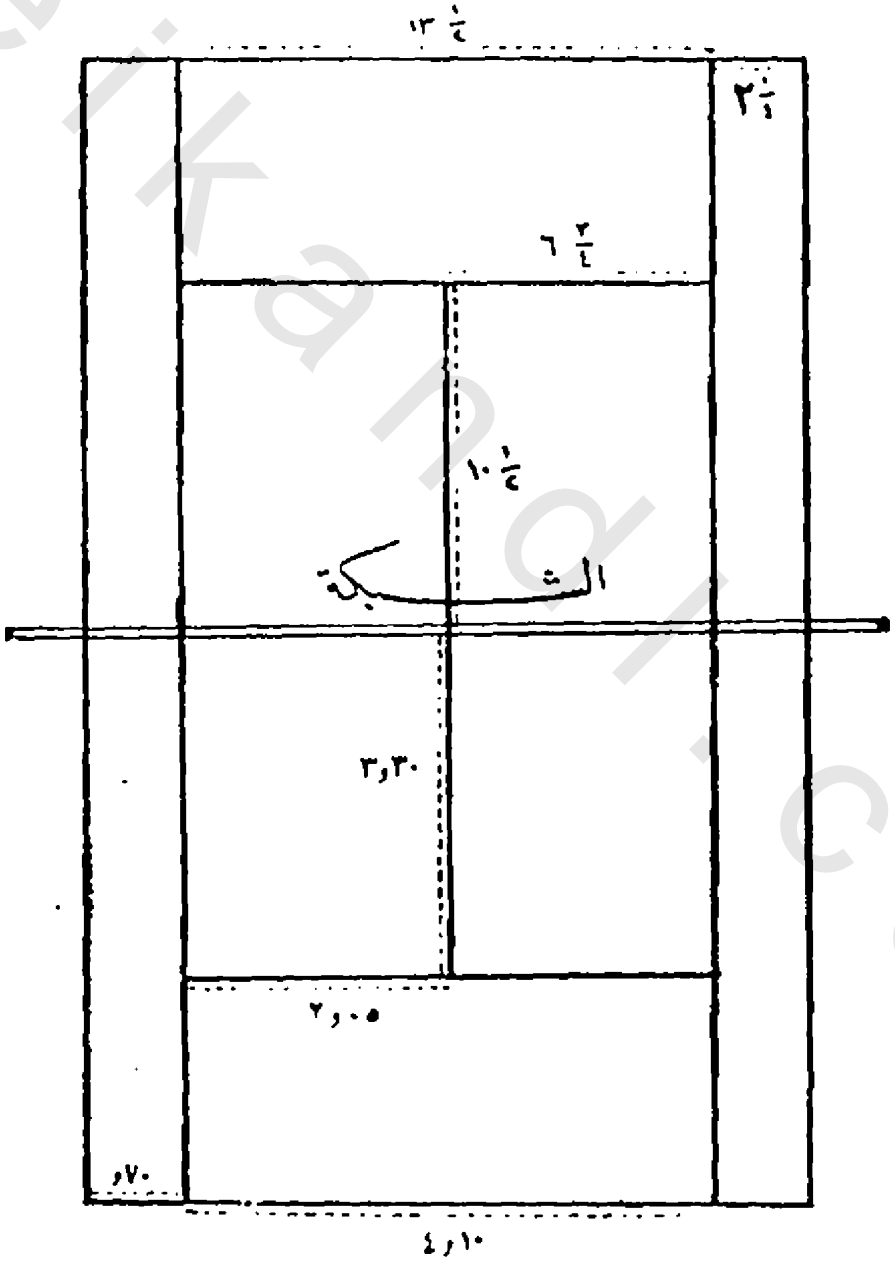
خلاصة
قوانين تنس المضرب الخشبي

obeikandl.com

تنس المضرب الخشبى
PADDLE TENNIS

١ — الملعب

أولا — ملعب الصغار (أقل من ١٦ سنة)



(الأبعاد مبينة في نصف الرسم الأعلى بالأقدام ، وفى الأسفل بالأمتار)

obeikandl.com

الملعب الفردى — ١٣½ × ٣٩ قدماً (٤ر١٠ × ٩٠ر١١ متراً)

« الزوجى — ١٨ × ٣٩ قدماً (٥٠ر٥ × ٩٠ر١١ متراً)

المساحـــة خلف الملعب — تمتد ١٠½ قدماً (٣٠ر٣ متراً)

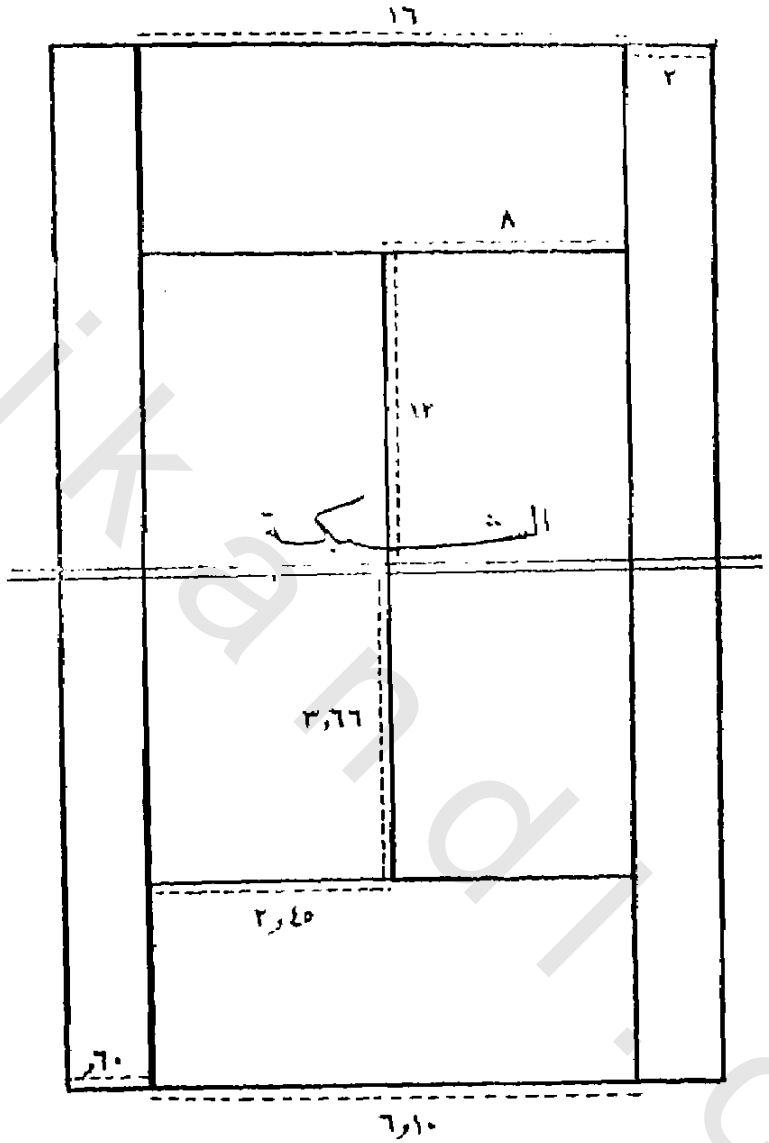
« على جانبى الملعب — ٦ أقدام (٨٣ر١ متراً)

الشبكة — ارتفاعها عند الأعمدة ٢½ قدماً (٧١ سم)

« « عند الوسط ٢½ « (٦٦ سم)

obeikandl.com

ثانياً — الملاعب العادية



(الأبعاد مبينة فى النصف الأعلى من الرسم بالأقدام وفى الأسفل بالأمتار)

الملعب الفردى — ١٦ × ٤٤ قدما (٤,٩٠ × ١٣,٤٠ مترا)

« الزوجى — ٢٠ × ٤٤ قدما (٦,١٠ × ١٣,٤٠ مترا)

المساحة خلف الملعب — ١٥ قدما (٤,٥٨ مترا)

المساحة على جانبى الملعب — ٨ قدما (٢,٤٤ مترا)

الشبكة — ارتفاعها عند الأعمدة ـ ٢ ٣/٤ أقدام (٨٤ سم)

« « الوسط ـ ٢ ١/٢ 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 ٢ ١/٢ بوصة (٦٫٣ سم) .

يصح استعمال كرات تنس قديمة .

٤ — الشبكة

ضلع مربع العيون ـ ١ ١/٢ بوصة (٣٫٨ سم)

الطول ـ ٢٢ قدم (٦٫٧٠ مترا)

العمق ـ ٢ ١/٢ قدم (٧٦ سم)

٥ — قوانين اللعبة

كالتنس تماما فيما عدا ما ذكر .

(راجع الجزء الأول من كتاب القوانين الرياضية وتطبيقها)

oberkanal.com

obeikandl.com

خلاصة
قوانين البادمنتن

obeikandl.com

قوانين البادمنتن

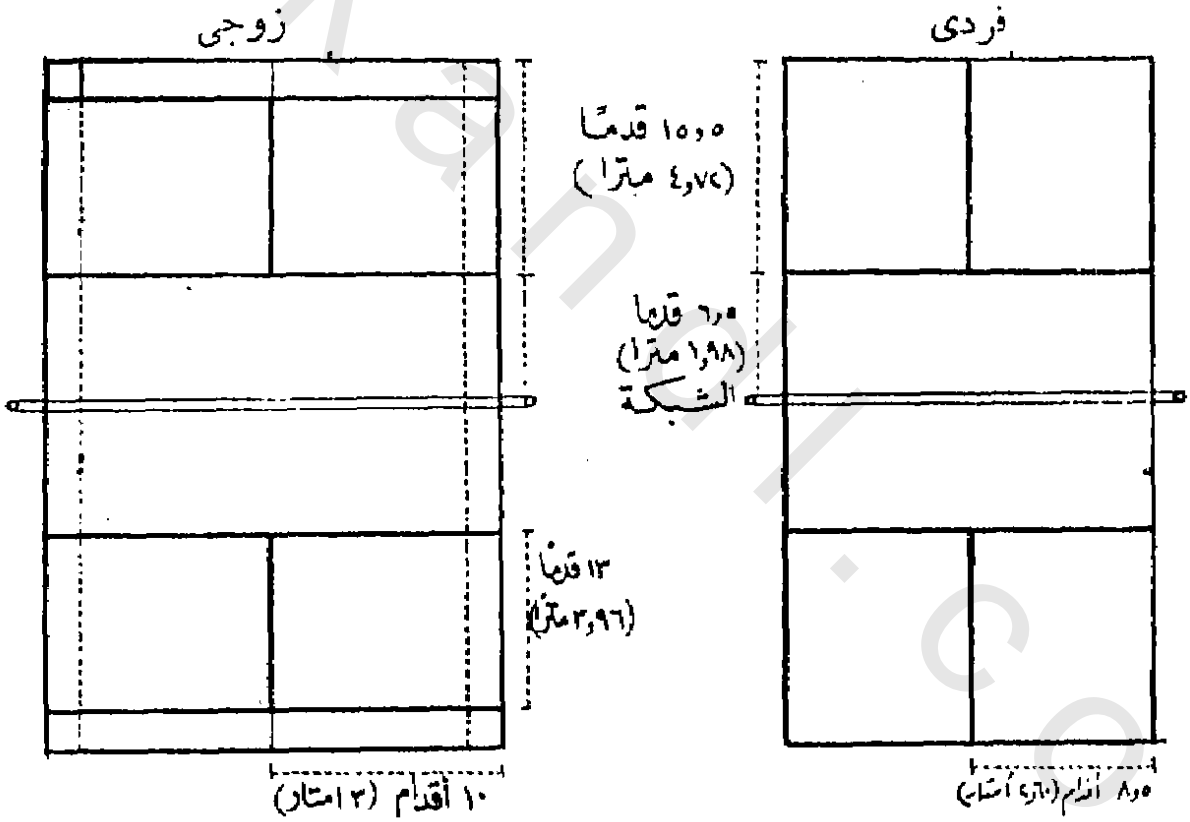
BADMINTON

١ — الملعب

الفردى — ١٧ × ٤٤ قدما (٥ر١٨ × ٤٠ر١٣ مترا)

الزوجى — ٢٠ × ٤٤ قدما (٠٠ر٦ × ٤٠ر١٣ مترا)

التخطيط — (عرض الخطوط $1\frac{1}{2}$ بوصة = ٣ر٧ سم)



٢ — الشبكة

العيون — مربعات $\frac{3}{4} \times \frac{3}{4}$ بوصة (٢ × ٢ سم)

الشريط — عرضه ٣ بوصات (٥ر٧ سم)

الارتفاع — في الوسط : ٥ أقدام (١٫٥٢ سم)

عند القائمين : ١ بوصة و٥ أقدام (١٫٥٥ سم)

القائمان — يكونان ثابتين لحفظ ارتفاع الشبكة كما هو .

٣ — الكرة

الوزن : ٧٣ — ٨٥ جرين

عدد الريش : ١٤ — ١٦

طول الريشة : $2\frac{1}{2}$ — $2\frac{3}{4}$ بوصة (٦٫٣ — ٧٫٠٠ سم)

قطر الكرة : ١ — $1\frac{1}{8}$ (٢٫٥ — ٢٫٨ سم)

أولا — اللعب الزوجى Doubles

٤ — القرعة

لرابحيها الحق فى واحد مما يلى :

ا — الإرسال أولا .

ب — الاستلام أولا .

حـ — اختيار نصف الملعب

ى لخاسريها الشوطان الباقيان .

٥ — الشوط

يكون من ١٥ أو ٢١ نقطة .

ـإذا وصل العدد إلى ١٣ / ١٣ـ فى حالة شوط من ١٥ نقطة فللزوج الذى

وصل إلى ١٣ قبل منافسه الحق فى مد اللعب إلى ٥ نقط إذا شاء ذلك . وكذلك إذا وصل العدد إلى ١٤ / ١٤ فللزوج الذى وصل أولا إلى ١٤ الحق فى مد اللعب إلى ٣ نقط إذا شاء ذلك .

ويبدأ العدد فى كلتا الحالتين من لاشىء ويفوز بالشوط الزوج الذى يحصل على ٥ نقط أو ٣ نقط حسب ما اتفق عليه . ولكن يجب إعلان الرغبة فى مد اللعب قبل الإرسال الذى يلى 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 فى مباريات التمايز .

٦ — المباراة

ا — يفوز فى المباراة اللاعب الذى يحصل على شوطين من ثلاثة .

ب — يتبادل اللاعبان نصفى الملعب فى نهاية كل شوط .

ج فى الشوط الفاصل يتم التبادل عند حصول أحد اللاعبين على ٨ نقط أو ١١ نقطة فى حالة كون الشوط من ١٥ أو ٢١ نقطة على التوالى .

حـ — الزوج الرابح لشوط ما يبدأ الإرسال فى الشوط الذى يليه .

ط يجوز تغيير ترتيب الإرسال والاستلام بعد نهاية الشوط .

٧ — بدء اللعب

بعد تحديد من يقوم بالإرسال أولاً يبدأ اللعب .

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

٨ — الإرسال

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

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

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

ى — 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 فى 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 فى الجانب الذى يجرى الإرسال منه، أو فى ترتيب اللاعب فى الإرسال ثم كسبت النقطة فإن هذا الإرسال يعاد إذا اكتشف قبل بدء الإرسال التالى له .

٩ — تغيير الارسال

فى أول دور للارسال يكون للزوج الذى تحدد بالقرعة قيامه به حق الإرسال أى بواسطة أحد لاعبيه، فإذا أخطأ فإن دور الإرسال ينتقل للاعب من الجانب الآخر و يستمر 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 للارسال 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 . و يستمر اللعب كذلك حتى تصبح الكرة خارج اللعب .

١١ — الاستلام

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

ب — ليس لأى لاعب أن يقوم بالاستلام مرتين متتاليتين .

حـ — إذا قام بالاستلام لاعب 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 أعمدتها .

١٣ — الرد الغير صحيح

ا — رد الكرة قبل عبورها الشبكة .

ب — ملامسة أى لاعب للشبكة بجزء من جسمه أو مضربه والكرة فى اللعب .

حـ — ملامسة مضرب اللاعب للكرة أكثر من مرة واحدة عند محاولة ضربها

ى — ضرب اللاعب الكرة مرة أخرى بعد أن يضربها زميله وقبل أن يردها لاعب منافس .

هـ — اعتراض اللاعب لمنافس له أثناء سير اللعب .

١٤ — الإعادة

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

oberkanal.com

ثانيا — اللعب الفردى Singles

تعتبر القواعد السابقة صحيحة إلا فيما يلى :

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

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

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

ى — الشوط فى مباريات السيدات يتكون من ١١ نقطة .

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

فإذا وصل العدد بعد ذلك إلى ١٠ / ١٠ فإنه يصبح من حق اللاعبة التى 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 يلى :

ا — قبل اللعب

١ — التأكد من ارتفاع الشبكة للعلو القانونى عند الوسط وعند القائمين

٢ — اختبار كرات اللعب .

٣ — الاشراف على القرعة .

ب — عند الارسال والاستلام

١ — ملاحظة وضع ضرب الكرة بكل دقة .

٢ — ملاحظة ثبات وضع أقدام كل من المرسل أو المستلم، ووجوب كونها داخل الجانب الصحيح للارسال أو الاستلام، و بحيث لاتمس الخطوط

٣ — إذا لم يمس اللاعب الكرة بمضربه أثناء محاولة الإرسال فإن ذلك لا يعتبر خطأ .

٤ — إذا مست الكرة زميل المستلم بعد الارسال الصحيح فإن المرسل يكسب النقطة .

٥ — إذا مست الكرة أعلى الشبكة فى الارسال فإنها تعاد إذا كانت صحيحة فيما عدا ذلك، أو إذا ردها المستلم.

٦ — زميلا المرسل والمستلم يستطيعان الوقوف فى أى نقطة من الملعب بحيث لايعرقل كل منهما أيًا من منافسيه .

حـ — أثناء اللعب

١ — يفقد اللاعب النقطة لكل 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 يحمله 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 .

وفيما عدا ذلك فإن على الحكم ملاحظة ترتيب الارسال والاستلام الصحيح وإعلان النتيجة بصوت واضح للجميع .

ولا بأس له من الاستعانة ببعض مراقبى الخطوط ، بل ويحسن به اتباع ذلك فى المباريات السريعة أو الهامة .

خلاصة
قوانين تنس الحلقة

obeikandl.com

تنس الحلقة

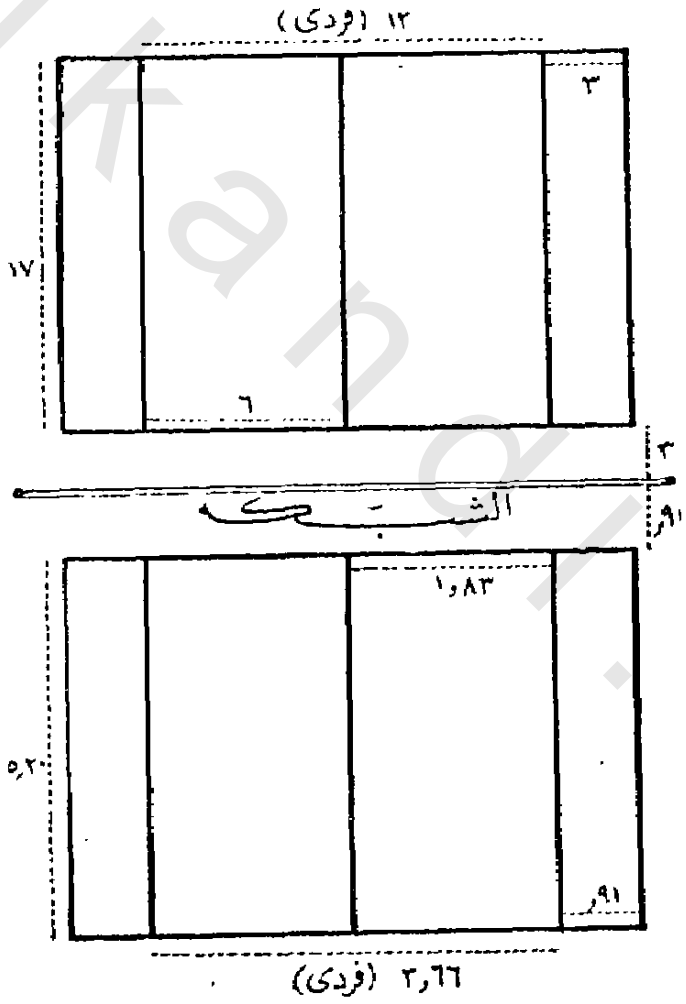
RING TENNIS

---

١ — الملعب

الفردى ١٢ × ٤٠ قدما (٣٫٦٦ × ١٢ مترا)

الزوجى ١٨ × ٤٠ قدما (٥٫٥٠ × ١٢ مترا)



(الإبعاد بالقدم فى النصف الأعلى من الرسم وبالمتر فى النصف الأسفل)

obeikandl.com

٢ — الشبكة

الارتفاع : ٥ أقدام (٥٢ر١ مترا)

الطول : ١٨ — ٢٠ قدما (٥٠ر٥ — ١٠ر٦ مترا)

العرض : ١٨ بوصة (٤٥ سم)

الارتفاع عند القوائم : ٥ أقدام (١٥٢ سم)

« « الوسط : ٤ ٣/٤ أقدام (١٤٥ سم)

٣ — الحلقة

الصنع : مطاط أو حبل

السمك : ١ ١/٢ بوصة (٣ سم)

القطر الداخلى : ٧ بوصة (١٨ سم)

٤ — القرعة

تحدد القرعة الحق فى اختيار إحدى جهتى الملعب أو الإرسال أولا .

٥ — الشوط

ا — ١٥ نقطة .

ب — فى حالة وصول العدد إلى ١٤ / ١٤ يتبع أحد الأمور الآتية :

١ — يستمر اللعب حتى يتفوق أحد المتنافسين على الآخر بنقطتين .
(لا يسمح بذلك فى المسابقات الدورية أو التمايزية) .

٢ — انهاء الشوط من ١٥ نقطة كما هو معتاد .

ﺟ يتفق على ذلك قبل بدء اللعب .

obeikandl.com

٦ — المباراة

يفوز فى المباراة اللاعب الذى يحصل على شوطين من ثلاثة أشواط .

ويجوز الاتفاق قبل اللعب على غير ذلك .

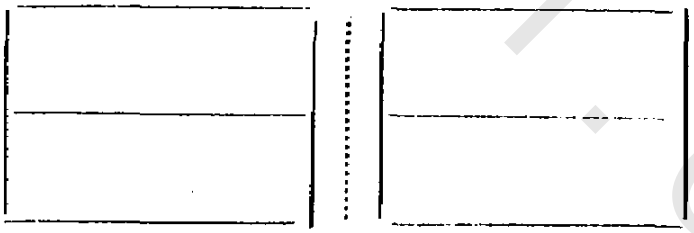
٧ — تغيير الجهة

ا — فى مبدأ كل شوط .

ب — عند حصول أحد المتنافسين على ٨ نقط فى الشوط النهائى، وكذلك فى حالة ما إذا كانت المباراة من شوط واحد .

اللعب

أولا — اللعب الزوجى Doubles



٨ — الارسال Service

ا — يقوم به أحد أفراد الزوج الذى كسب حق الارسال على أى نقطة من الجانب الأيمن للخط النهائى أو وراءه بعد الجرى أو المشى أو الوقوف .

ب — توجه الحلقة للجانب الأيمن للزوج المستلم .

obeikandl.com

ح — يقف زميل المرسل فى أى نقطة داخل الجانب الأيسر لجهته .

ى — 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 فى كل ماعدا ذلك.

ع — لرابحى الشوط حق الارسال أولا .

٩ — الاستلام

ا — يمسك الحلقة اللاعب الذى عليه الاستلام .

ب — يرد المستلم الحلقة إلى أى نقطة فى حدود الملعب من الجهة الأخرى .

ح — يتم الاستلام من جانب فالآخر تبعا الارسال .

ولكن لا يجوز أن يقوم لاعب واحد بالاستلام مرتين متتاليتين .

ى — يحتفظ كل من اللاعبين المستلمين بجانبى ملعبيهما عند الاستلام .

١٠ — احتساب النقط

ا — 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 .

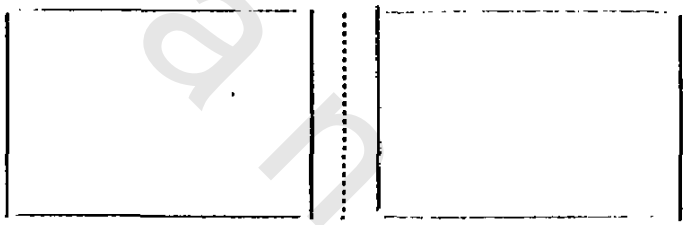
١١ — تغيير الارسال

ا — إذا أخطأ أحد أفراد الزوج المرسل فينتقل حق الارسال للفريق المستلم.

ب — يقف المرسل فى هذه النقطة فى الجانب الأيمن لكى يستلم أولا .

حـ — يتولى الارسال اللاعب المستلم الواقف فى الجانب الأيسر أثناء النقطة التى ترتب عليها التغيير .

ثانيا — اللعب الفردى Singles



١٢ — الارسال والاستلام

يوجه إلى جهة الملعب المقابلة داخل حدودها .

وتتبع نفس قواعد الزوجى الأخرى فيما يتعلق بالارسال والاستلام .

١٣ — طريقة اللعب

ا — 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 .

obeikandi.com

٣ — يجوز أن يمسك الحلقة الزميلان فى لحظة واحـدة ، ولـكن يتولى أحدهما فقط ردها .

٤ يجوز أن يمسك الحلقة لاعب ثم يتبعه زميله بمسكها، ولـكن يجب أن يرميها اللاعب الذى أمسكها أولا ..

ب — الرمى

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

٢ — لا يسمح اطلاقا برمى الحلقة من أعلى لأسفل Overhand

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

٤ — ترد الحلقة من المـكان الذى تمسك عنده .

٥ لا يسمح بالمشى بها أو أى حركة أخرى سوى الرمى، 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 .

حـ — مواقف اللاعبين

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

ملاحظات :

ا — سقوط الحلقة فى المنطقة الحرام يعتبر خطأ من الرامى لها، حتى ولو كانت قد عبرت الشبكة .

ب — يجوز وضع قدم واحدة أو قدمين على الخط الفاصل بين جهة اللعب والمنطقة الحرام .

حـ — إذا سقطت الحلقة بعد رميها للجهة الأخرى وكانت قد مرت حول أحد جانبى أعمدة الشبكة فإنها تعتبر خطأ من الرامى لها .

١٤ — اكتساب النقطة

ا — سقوط الحلقة بعد رميها صحيحا داخل أو على حدود الجهة الواجب سقوطها فيها .

(يخسر النقطة اللاعب الذى يفشل فى إمساكها قبل ملامستها للأرض فى هذه الحالة) .

ب — سقوط الحلقة خارج حدود الجهة الواجب سقوطها فيها يعطى النقطة لمنافس الرامى .

حـ — تطبق الحالتين ا أو ب على الرمى أثناء اللعب أو الارسال .

ء — تعتبر النقطة الأولى التى فيها تلامس الحلقة الأرض هى نقطة سقوطها فيها حتى لو ارتدت منها لغيرها بعد ذلك .

١٥ — تفصيلات عامة

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

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

حـ — ترد الحلقة مباشرة بعد مسكها ولا يحتفظ بها فى اليد .

ى — عند حدوث خطأ فى الارسال أو الاستلام من حيث الجانب فإنه يصحح بمجرد اكتشافه .

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

هـ — لا يجوز فى أى رمية أن يرتفع الكوع 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 .

obeikandl.com

obeikandl.com

خلاصة

قوانين كرة اليد على الحائط

obeikandl.com

كرة اليد على الحائط

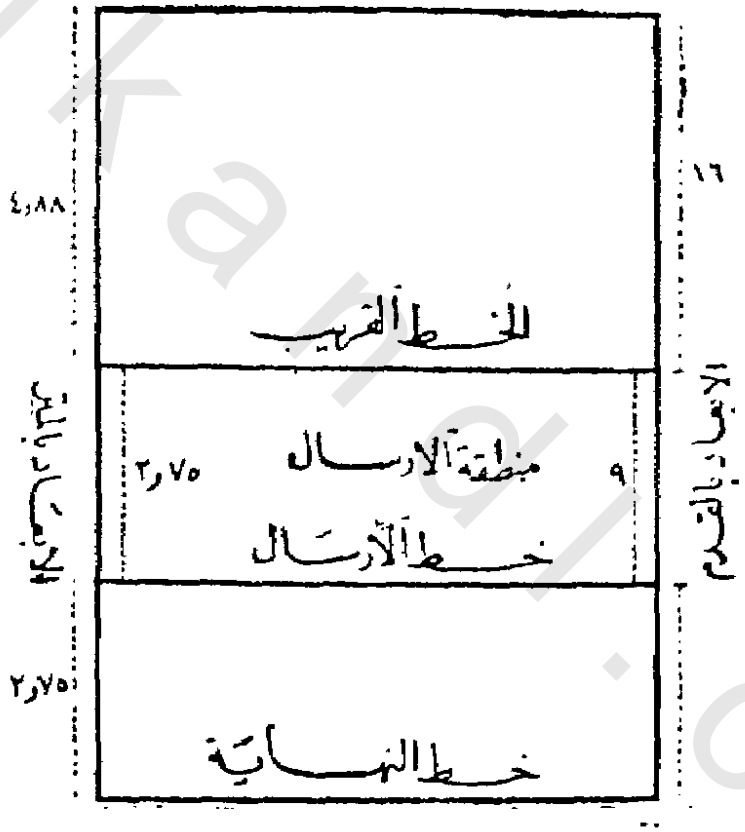
One-Wall Hand Ball

---

١ — الملعب

الابعاد — ٢٠ × ٣٤ قدما (٦ر١٠ × ٣٧ر١٠ مترا) .

التخطيط — الرسم التالى يبين أرض الملعب .



عرض الخطوط — ١ ½ بوصة (٣ر٨ سم) .

الحائط :

الارتفاع — على الأقل ١٦ قدما (٤ر٨٨ مترا) .

الشبكة — اختيارية .. وتثبت لتكمل ارتفاع الحائط لحجز الكرة

٢ — الكرة

الصنع — من المطاط الأسود اللون .

القطر — $1\frac{7}{8}$ بوصة (٤٫٦ سم) تقريبا .

الوزن — ٢٫٦ أونس (٧٨ جراما) .

الارتداد — إذا أسقطت من علو ١٠٠ بوصة ($2\frac{1}{2}$ مترا) فإنها ترتد لارتفاع ٦٢ — ٦٥ بوصة (١٫٥٥ — ١٫٦٣ مترا) وذلك فى درجة حرارة ٦٨ فهرنهيت (٣٠° مئوية) .

٣ — الملابس

يجب أن تكون بيضاء .

يجوز ارتداء قفازات بشرط ألا يكون بها أى مادة جامدة .

٤ — المضراة

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

ا — فردى أو زوجى أو بين ثلاثة أفراد (والأخير غير شائع) .

ب — تستعمل يد واحدة فقط عند ضرب الكرة .

حـ — تلعب الكرة طائرة (قبل نزولها على الأرض) أو بعد ارتدادها من الأرض مرة واحدة فقط .

ء — يجب أن تصل الكرة إلى الحائط قبل أن تمس الأرض ، كما يجب أن تنعكس منه إلى داخل حدود اللعب أو على أحدها وذلك لكى تعتبر صحيحة .

ملاحظة : الكرة التى تصطدم بالركن تعتبر خاطئة .

٨ — الارسال

أولا — اللعب الفردى

ا — يقف المرسل داخل منطقة الارسال (ووضع قدم أو اثنين على الخط القريب لا يعتبر خطأ) .

ب — ترمى الكرة إلى الأرض و بعد ارتدادها عنها مرة واحدة يضربها المرسل .

حـ — يسمح بثلاث رميات تضرب الكرة بعد إحداها .

ء — توجه الكرة إلى الحائط بحيث تنعكس منه لتسقط أبعد من الخط القريب إلى الحائط (الكرة التى تسقط على الخط تعتبر خطأ) .

هـ — يسمح بعشرة ثوان فقط للقيام بالارسال .

ثانيا — اللعب الزوجى

تتبع نفس قواعد الارسال فى اللعب الفردى ، مع مراعاة ما يلى :

ا — يتولى الارسال أحد رابحى القرعة، و يستمر فيه حتى يخطئ هو أو زميله وعندئذ ينتقل الارسال إلى أحد منافسيهما حتى يخطئ أحدهما فيتولاه الآخر ، و يستمر حتى يخطىء 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 (خلفا أو جانبا) 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 :

ا — تكرار خطأ فى الارسال .

ب — ضرب الكرة إلى خارج حدود اللعب .

حـ — اصطدام الكرة بالمرسل بعد الارسال ولو كان صحيحا .

ى — تعمد تعطيل اللعب لأكثر من ١٠ ثوان .

ملاحظتان :

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

ا — 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

حـ — ليس للمستلم أن يرد الارسال الخاطئ .

ى — 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 — احتساب النقط (فردى أو زوجى)

ا — الفشل فى لعب الكرة بطريقة صحيحة .

ب — تعمد عرقلة المنافس أثناء سير اللعب .

ح — اصطدام الكرة بعد لعبها بالزميل أو بالضارب بعد انعكاسها من الحائط

ء — عدم رد الكرة ردا صحيحا وهى طائرة ، حتى ولو كان اللاعب واقفا 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 بكلتا اليدين معا .

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 النقطة أو الارسال)

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 معا فى لحظة واحدة يعتبر صحيحا (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

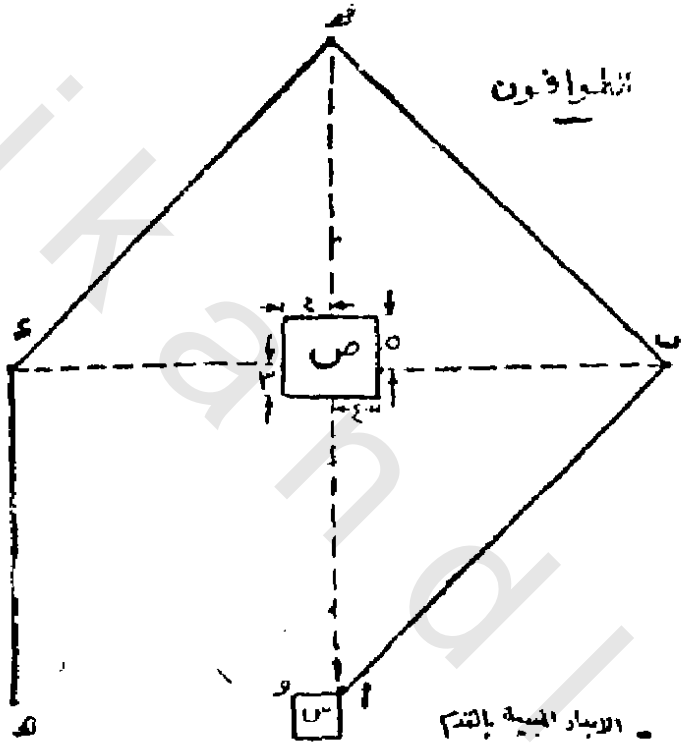
obeikandl.com

الطوافون

Rounders

---

١ — الملعب



ا ب = ب حـ = حـ ء = ٣٩ر٥ قدما (١٢ر٠٥ مترا)

هـ و = ٢٢ قدما (٦ر٧١ مترا)

هـ ء = ٢٨ قدما (٩ر٨٠ مترا)

ب ء = ا حـ = ٥٦ قدما (١٧ر٠٨ مترا)

المربع س = ٦ × ٦ قدما (١ر٨٣ × ١ر٨٣ مترا)

المربع ص = ٨ × ٨ قدما (٢ر٤٤ × ٢ر٤٤ مترا)

obeikandl.com

مربع الارسال Batting Square (س)

الابعاد — ٦×٦ أقدام (١٫٨٣×١٫٨٣ مترا)

بعد ا و عن المربع ص = ٢٥ قدما (٧٫٦٣ مترا)

مربع الرمى Bowling Square (ص)

الابعاد — ٨×٨ أقدام (٢٫٤٤×٢٫٤٤ مترا)

٢ — الكرة

الوزن : ٢ ٣/٤ — ٣ اونس (٧٧ — ٨٤ جراما)

المحيط: ٧ ٣/٤ — ٨ بوصات (١٩٫٣—٢٠ سم)

٣ — العصا

الشكل — مستدير ما أكبر سمك ٤ ١/٢ — ٥ بوصات (١١٫٣—١٢٫٥ سم)

الطول — ٢٠ بوصة (٥٠ 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 .

obeikandl.com

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 التوالى .

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

٦ — دور الارسال

يتحدد بالقرعة .

لكل فريق الحق فى دورين للارسال فى المباراة الواحدة .

ترتيب الإرسال لا يتغير فى دوريه .

للفريق الذى يحرز ١٠ نقط أو أكثر فى أول دورى الإرسال أن يسمح للفريق الآخر بالقيام بالإرسال .

٧ — الارسال Batting

المرسل — يقف وكلتا قدميه داخل مربع الارسال فى اللحظة التى تترك فيها الكرة يده .

يجوز له ضرب رمية خاطئة .

المرسل الأخير — يمنح الامتيازات التالية :

ا — حق الاستراحة لمدة دقيقة .

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

ح — يكرر ذلك حتى يخرج من اللعب .

البـــدل — إذا عجز مرسل من الجرى فيجوز أن يقوم أحـد زملائه بالجرى بشرط أن يبدأ من نفس البعد الذى يوجد عنده بديله بالنسبة للقاعدة الأولى، وبشرط ألا يبدأ الجرى إلا إذا ضرب المرسل الكرة فعلا ، أو أفلتت منه فى هذه المحاولة .

٨ — الجرى بين القواعد

ليس لأى من لاعبى الفريق المرسل أن يبدأ الجرى بين القواعد فى اللحظة التى يكون الرامى مستعدا فيها للرمى (فى مربع الرمى والكرة بيده) . وإذا حدث منه ذلك فيجب أن يستمر فى الجرى إلى القاعدة التالية .

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

على كل مرسل أن يبقى ملامسا للقاعدة (بالعصا أو اليد) التى يوجد عندها حتى ترمى الكرة وإلا فإنه يعتبر كأنه غادرها . ولكن للمرسل أن يتخطى القاعدة وهو مندفع بعد أن يمسها فى جريه للأمام وليس فى اتجاه القاعدة التالية.

إذا فشل لاعب فى لمس القاعدة الرابعة فلا تحتسب له النقطة ويجوز إخراجه من اللعب .

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

٩ — الضربة الخلفية

اذا أرسل لاعب الكرة وراء الخط الداخلى لمربع الإرسال (ا ﻫ 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 المرسلَ وهو داخل مربع الارسال، بعد محاولة إرسال الكرة من رمية صحيحة .

٦ — إذا لمس لاعب منتشر والكرة فى يده المرسل فى 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 للرامى .

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

١١ — **الرمى** Bowling

الرامى — يقف بكلتا قدميه داخل مربع الرمى أثناء القيام به ، وله بعد ذلك أن يخرج عنه لمتابعة الكرة .

لايجوز تغيير الرامى إلا بعد أن يؤدى رمية صحيحة، وفى أثناء هذا التغيير تعتبر الكرة خارج اللعب

الرمية الخاطئة :

١ — هى التى لا ترمى من أسفل .

٢ — والتى تنطر بواسطتها الكرة .

٣ — عدم وضع كلتى قدمى الرامى داخل المربع أثناء الرمى، وحتى ينتهى

٤ — الرمية البعيدة عن متناول اليد الضاربة .

٥ — الرمية التى تعلو الرأس أو تكون منخفضة عن الركبة عند ما تصل المرسل .

٦ — الرمية التى توجه مباشرة لجسم المرسل .

ملاحظتان:

١ — يجوز للمرسل أن يضرب الكرة بعد رمية غير صحيحة ، وفى هذه الحالة يجوز إخراجه من دور الارسال بأى 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 :

ا — يقف فى مستوى الخط الداخلي لمربع الارسال، وفى وضع يشرف منه على القاعدة الأولى ، دون أن يضطر لادارة رأسه .

ب — يعطى الاذن بالرمى .

حـ — يعلن النقط .

ى — يعلن الرميات الغير صحيحة .

هـ — يتولى مراقبة القاعدتين الأولى والرابعة ، علاوة على مربع الارسال والضربات الخلفية والمسكات .

قاضى الرمى :

ا — يقف فى وضع يرى منه عملية الرمى .

ب — يعلن الرميات الغير صحيحة التى تكون بعيدة عن اليد الضاربة

حـ — يتولى مراقبة مربع الرمى والقاعدتين الثانية والثالثة .

٢ — يتشاور القاضيان فى حالات الشك .

٣ — قراراتهما تكون فاصلة ونهائية .

ملاحظات عامة

١ — الملاعب الصغيرة

ا — يحرز اللاعب المرسل الذى يصل للقاعدة الثانية نقطتان .

ب — « « « « « الثالثة ٣ نقط .

حـ — « « « « « الرابعة ٤ « .

ء — « « « « يتم الدورة دون أن يضرب الكرة نقطتان

٢ — استخدام القواعد

يعتبر المرسل خارجا عن الدور إذا :

ا — وثب فوق القاعدة أثناء جريه .

ب — إذا لمس لاعب منتشر القاعدة بقدمه والكرة فى يده قبل أن يمسها اللاعب المرسل (وللمنتشر أن يضع قدمه على القاعدة فى انتظار الكرة) .

obeikandl.com

٣ — استخدام مضرب بدلا من العصى

ا — مواصفات المضرب :

الطول ٢٫٥ أقدام (٤٥ سم) .

عرض الحد الأقصى ٤ بوصات (١٠ سم) .

و يستعمل الوجه المسطح فقط .

ب — لا تحتسب النقط فى الحالات التى يتردد فيها اللاعب أو يقف .

حـ — إذا أحرز الفريق المرسل ١٨ نقطة أو أكثر فى أول دور للارسال فلابد أن يترك الارسال للفريق الآخر إذا لم يكن قد أحرز أكثر من ثلث هذا العدد

obeikandl.com