قانون الريشة الطائرة

التعاريف

- اللاعب :اي شخص يلعب الريشة الطائرة.
- المباراة: اساس المنافسة في الريشة الطائرة بين منافسين الجانبين وفي كل واحد منهما يوجد لاعب او لاعبين .
- الفردي: مباراة ذات لاعب واحد في كلا الجانبين المتنافسين .
- الزوجي : مباراة ذات لاعبين في كلا الجانبين المتنافسين.
- الجانب المرسل :الجانب الذي له حق الارسال .
- الجانب المستقبل : الجانب المعاكس للجانب المرسل .
- التداول : التوالي في ضربة او اكثر والتي تبدا بالأرسال والى ان تتوقف الريشة من اللعب .

اولا : الملعب وتجهيزات الملعب

1. يجب ان يكون الملعب مستطيل الشكل ومحددا بخطوط عرضها 40ملم.
2. يجب ان تكون خطوط الملعب واضحة ومميزة ويفضل تلوينها باللون الابيض او الاصفر.
3. جميع الخطوط تكون جزءا من مساحة الملعب .
4. يجب ان يكون ارتفاع القوائم (1,55 م) عن سطح ارض الملعب ,تشد الشبكة وتكون عمودية على ارض الملعب وان لا تتجاوز القوائم الى داخل ارض الملعب.
5. يجب ان توضع القوائم على الخطوط الجانبية للملعب الزوجي في اللعب الفردي او الزوجي .
6. يجب ان تصنع الشبكة من خيوط رفيعة وداكن اللون وذات فتحات متساوية ابعادها لا تقل عن (15ملم) ولا تتجاوز (20ملم).
7. يجب ان يكون عرض الشبكة (760مام) وطولها لايقل عن (6,10م)
8. القسم العلوي للشبكة يجب ان يحدد بشريط مزدوج ذات لون ابيض بعرض (75ملم) يمر بداخله الحبل او السلك الذي يشد الشبكة .
9. يجب ان يثبت الحبل او السلك في نهاية الحافة العلوية للقوائم.
10. رتفاع قمة الشبكة عن سطح الارض في منتف الملعب يكون (1,524م) وفوق الخطو الجانبية للملعب الزوجي (1,55م).

11.يجب ان لا تكون هناك فواصل بين نهايات الشبكة والقوائم وفي حالة الضرورة يمكن ان يربط عرض الشبكة بالقوائم .

ثانيا: الريشة

1. تصنع الريشة من مواد طبيعية او صناعية(تكون نفس صفات الطيران المصنوعة من الريش الطبيعي مع قاعدة فلينية مغطاة بطبقة رقيقة من الجلد .
2. تحتوي الريشة على 16 ريشة مثبتة على القاعدة.
3. يجب ان يكون الريش ذات شكل متحد في الطول عند قياسها من القمة الى القاعدة بين 62 ملم الى 70 ملم .
4. قمة رؤوس الريش تشكل دائرة قطرها بين 58الى 68 ملم.
5. يجب ان تربط الريش بشكل محكم بخيط او اي مادة مناسبة للتثبيت .
6. قطر القاعدة يتراوح بين 25 الى 28 ملم مع الاستدارة في القاعدة.
7. وزن الريشة الطائرة يتراوح بين 4,74 الى 5,50 غرام .
8. الريش بدون الريش الطبيعية يسمى الريش الصناعية, يمكن استبدال الريش الطبيعي والقاعدة بمواد الريش الصناعي.
9. لا يسمح بالاختلاف في التصميم العام والسرعة والطيران في المواصفات العامة للريشة ولكن يمكن التعديل للتكيف مع المواصفات بعد طلب الاتحاد العضو في المناطق بسبب الظروف المناخية .

ثالثا: اختبار سرعة الريشة

1. لاختبار الريشة تستخدم ضربة تحت اليد تكون محل الاصطدام مع الريشة فوق الخط العرضي الخلفي للملعب .
2. الريشة ذات السرعة الصحيحة تهبط على الارض مالا يقل عن 530 ملم ولا يزيد عن 990ملم من الخط العرضي الخلفي في الجهة الاخرى.

رابعا: المضرب

1. اطار المضرب لا يتجاوز 680 ملم في الطول 230 ملم في العرض ويتكون من الاجزاء الرئيسية هي :

- المقبض : هو ذلك الجزء من المضرب المعتمد لمسك المضرب به من قبل اللاعب او اللاعبة.
- منطقة الاوتار : هو ذلك الجزء من المضرب الذي يعتمده اللاعب لضرب الريشة .
- الراس :يحيط بمنطقة الاوتار .
- الساق : يصل المقبض بالراس .
- الرقبة: (عند وجودها) تصل الساق بالراس .

2. منطقة الاوتار

- يجب ان يكون سطح منطقة الاوتار مسطحا ومؤلفا من مجموعة من الاوتار المتقاطعة والمتشابكة في نقاط تلاقيها, اما تشابك الاوتار تكون منسجما بشكل عام بحيث تكون كثافة الاوتار واحدة في الوسط والاطراف.
- يجب ان لا يزيد طوله عن 280 وعرضه عن 220ملم.تمتد الاوتار الى منطقة الرقبة في هذه الحالة يجب ان لا يزيد الامتداد عن 35ملم وان لا يتجاوز منطقة الاوتار عن 330ملم.

3. المضرب

- يجب ان يكون خاليا من اي جسم اضافي سوى ما يوضع لتقوية المضرب والاوتار او لتوزيع الثقل او المحافظة على المقبض اما وضع اللفافة على المقبض مجاز يكون وضعها مناسبا ووافيا للغرض.
- يجب ان يكون خاليا من اي وسيلة لتمكين اللاعب تتغير شكل المضرب ما دويا.

خامسا: التجهيزات المعترف بها

ان الاتحاد الدولي للريشة الطائرة هو صاحب القرار بكل مسالة تتعلق بالمضرب او الريشة او التجهيزات او اي وسيلة تستعمل في ممارسة لعبة الريشة الطائرة ,ويمكن للاتحاد ان يحدد مدى مطابقتها للمواصفات يمكن اتخاذ هكذا قرار بمبادرة من الاتحاد او طلب من اي جهة ذات مصلحة فيها بما في ذلك اللاعب والاداريون او المنتج للتجهيزات او الاتحاد الوطني للعبة او عضو في الاتحاد .

سادسا: القرعة

1. تجري لقرعة قبل بدا للعب والجانب الفائز بالقرعة يكون له حق اختيار انتخاب احد هذه الفقرات وهية:
   - الارسال او الاستقبال اولا (بداية).
   - بدأ اللعب من احد جهتي الملعب .
   - الخاسر في القرعة يمارس حقه في اختيار الخيارات المتبقية من بعد.

سابعا: نظام تسجيل النقاط

1. المباراة تتكون من اكثرية ثلاثة اشواط (يلعب الجانبان للفوز بشوطين من ثلاثة اشواط) مالم يتفق على خلاف ذلك.
2. يفوز بالشوط الجانب الذي وصلة اولا الى 21 نقطة ,عدا ماهو مذكور في النقطة ال4 وال5 .
3. بإمكان الجانبين المرسل والمستقبل اضافة نقطة الى النقاط .
4. عند وصول التسجيل الى (20- الجميع) اي في حالة تعادل الجانبين فان الجانب الذي يحصل على نقطتين متتاليتين هو الذي يفوز بالشوط .
5. عند وصول التسجيل الى (29 – الجميع)اي في حالة تعادل الجانبين فان الجانب الذي يحصل على النقطة (30) قبل منافسه هو الذي يفوز بالشوط.
6. الفائز بالشوط يبدأ الارسال في الشوط التالي .

ثامنا : تبديل نصفي الملعب

1. يجب على اللاعبين تبديل نصفي الملعب في :
   - في نهاية الشوط الاول
   - قبل بداية الشوط الثالث (اذا وجد)
   - في الشوط الثالث او في مباراة ذات شوط واحد عندما يصل احد الجانبين على نقطة (11)
2. اذا نسي اللاعبون تغيير نصفي الملعب كما هو في(النقطة 1) يجب عليهم التغيير فور اكتشافها بشرط ان لا تكون الريشة في حالة اللعب . وتبقى النقاط المسجلة دون تغيير .

تاسعا: الارسال

1. في الارسال الصحيح
   أ. في حالة اتخاذ الموضع الشخصي من قبل المرسل والمستقبل لا ينبغي على اي من الطرفين التأخير العمدي في تنفيذ الارسال .
   ب. على المرسل والمستقبل الوقوف بشكل قطري ومتعاكس بدون لمس الخطوط المحددة لمناطق الارسال .
   ت. يجب ان يلامس على الاقل جزء من قدمي المرسل والمستقبل سطح ارض الملعب بثبات .
   ث. مضرب المرسل يجب ان يضرب قاعدة الريشة في بداية الضربة اي الضربة الاولية.
   ج. يجب ان تكون الريشة كاملة تحت مستوى خصر المرسل في لحظة ضرب الريشة من قبل المضرب المرسل ويعد الخصر خطا وهميا حول الجسم مواز للقسم السفلي من قاعدة ضلع المرسل .
   ح. في لحظة ضرب الريشة يجب ان يكون مسار ساق مضرب المرسل متجها نحو الاسفل بحيث يكون راس المضرب بأكمله تحت يد المرسل حامل المضرب بأكمله.
   خ. حركة مضرب المرسل يجب ان تستمر للأمام منذ بداية الارسال (نقطة 4.)حتى انطلاق الارسال .
   د. يجب ان يكون انطلاق الريشة الى اعلى من مضرب المرسل لعبورها فوق الشبكة واذا لم يعترضها شيء تسقط في منطقة المستقبل (فوق او داخل الخطوط المحددة).
2. اذا كان الارسال غير صحيح لعدم مراعاة اي من النقاط المذكورة اعلاه (أ-ب) يحتسب خطا على جانب الخاطئ .
3. اذا قام المرسل بمحاولة الارسال واضاع الريشة . تعد خطاء.
4. عندما يأخذ اللاعبون مواقعهم فان اول حركة لراس المضرب المرسل باتجاه الامام تكون بمثابة بدء الارسال .
5. عند بدء (اي نقطة ال4 اعلاه)يعد الارسال منطلقا في حالة ضرب الريشة بوساطة المضرب او عند محاولة لضرب الارسال واضاعة الريشة من قبل المرسل .
6. على المرسل عدم الارسال قبل ان يكون المستقبل مستعدا ويعد المستقبل مستعدا اذا حاول اعادة (رد)الارسال .

7. في اللعب الزوجي يمكن لزملاء اللاعبين ان يتخذان اي موقع داخل الملعب بحيث لا يحجبان رؤية المرسل او المستقبل المقابل .

عاشرا: اللعب الفردي

1. ملعب الارسال والاستقبال
   أ. يرسل اللاعب ويستقبل من المكان الخاص به من الجهة اليمنى من الملعب اذا المرسل لم يكسب نقطة او حائز على نقاط زوجية في ذلك الشوط.
   ب. يرسل اللاعب ويستقبل من المكان الخاص به من الجهة اليسرى من الملعب عندما يكون النقاط التي سجلها في ذلك الشوط فرديا.
2. تبقى الريشة في حالة التبادل بين المرسل والمستقبل الى ان يحدث خطا او ان الريشة تتوقف عن اللعب .
3. العد(التسجيل) والارسال
   أ. اذا ارتكب المستقبل خطا او ان الريشة توقفت عن اللعب بسبب ملامسة سطح الارض في داخل ملعب المستقبل .يحتسب نقطة للمرسل ويقوم المرسل بأداء الارسال مرة اخرى من منطقة الارسال المجاورة.
   ب. اذا ارتكب المرسل خطا او ان الريشة توقفت عن اللعب بسبب ملامسة الارض في داخل ملعب المرسل .فان المرسل يفقد حقه في الارسال وان المستقبل يصبح مرسلا فضلا عن تسجيل نقطة له .

الحادي عشر : اللعب الزوجي

1. مناطق الارسال والاستقبال
   أ. يجب على اللاعب المرسل اداء الارسال من منطقة الارسال اليمنى عندما لا يسجل اللاعب المرسل او حتى ان سجل عدد من النقاط في الشوط الواحد .
   ب. يجب على اللاعب المرسل اداء الارسال من منطقة الارسال اليسرى عندما يسجل المرسل نقطة او يضيف عدد من النقاط الى نقاطه في الشوط الواحد .
   ت. يجب ان يبقى لاعب الاستقبال الذي قام بالأرسال الاخير في نفس منطقة الارسال التي ارسل منها اخر ارسال وبالعكس على شريكي الارسال.
   ث. ان اللاعب المستقبل الواقف في منطقة الارسال المعاكسة للمرسل يجب ان يكون المستقبل .

ج. يجب على اللاعبين ان لا يغيران مناطق ارسالهم الخاصة حتى يفوز بنقطة عندما يقوم المنافس بالأرسال .
ح. في اي تبادل للأرسال يجب ان يستلم في منطقة الارسال توافق تسجيل طرف المرسل الاخر .

2. يجب ان يرد الارسال من قبل اللاعب المستقبل فقط . اذا لامست الريشة او ردت الارسال من قبل شريك المستقبل يحتسب خطا والجانب المرسل يكتسب نقطة واحدة .
3. التسجيل والارسال
   أ. اذا ربح المرسل تبادل الضربات فان المرسل يفوز بالنقطة ويرسل المرسل مرة اخرى من المنطقة المجاورة .
   ب. اذا ربح المستقبل تبادل الضربات , فان المستقبل يفوز بالنقطة ويصبح المستقبل مرسلا جديدا .
4. تعاقب الارسال : في اي شوط يسري حق الارسال بالتعاقب .
   أ. من المرسل الذي بدا الشوط من منطقة الارسال اليمنى.
   ب. الى شريك المستلم الاول ويكون الارسال من منطقة الارسال اليسرى .
   ت. الى شريك المرسل الاول .
   ث. الى المستقبل الاول.
   ج. الى المرسل الاول ....وهكذا
5. على كل لاعب ان لا يخالف دوره في الارسال والاستقبال ,او يستقبل ارسالين متعاقبين في الشوط نفسه .
6. يحق لأي من اللاعبين الطرف (الجهة) الفائز بالشوط ان يبدا الارسال من الشوط التالي كما يحق لأي من لاعبي الطرف الخاسر بالشوط ان يستقبل .

الثانية عشر: اشتباهات منطقة الارسال

1. ترتكب اشتباهات منطقة الارسال اذا للاعب :
   أ. ارسل او استقبل في غير دوره .
   ب. ارسل او استقبل من منطقة الارسال الخاطئ.
2. اذا اكتشف خطا في منطقة الارسال فان الخطأ يصحح وتلغى النقطة المسجلة.

الثالثة عشر : الاخطاء

تعد خطا اذا :

1. اذا لم يكن الارسال صحيحا
2. في حالة ارسال الريشة :
   أ. تعلقت في الشبكة وتبقى معلقة في اعلاها
   ب. بعد عبور الريشة فوق الشبكة وتعلقت بالشبكة او
   ت. تصطدم بشريك المستقبل
3. اذا كانت الريشة في اللعب :
   أ. سقطت خارج الخطوط المحددة بالملعب (ليس على او داخل الخطوط المحددة بالملعب).
   ب. تمر خلال او تحت الشبكة .
   ت. اخفقت في اجتياز الشبكة (سقطت قبل العبور من الشبكة).
   ث. لامست السقف او الجدران الجانبية .
   ج. لامست الشخص او ملابس اللاعب.
   ح. لامست اي شيء اخر او شخص خارج محيط منطقة اللعب .
   خ. في اثناء اللعب اذا لامست المضرب وعلقت به(استقرت به).
   د. اذا ضربت الريشة مرتين من قبل اللاعب نفسة , ولكن اذا ضربت الريشة بالراس او منطقة اخرى من المضرب بضربة واحد لاتعد خطا .
   ذ. اذا ضربت من قبل اللاعب وزميله بالتتابع او
   ر. تمس مضرب اللاعب ولا تعبر باتجاه منطقة المنافس .
4. اذا اللاعب في اللعب .
   أ. لمس الشبكة او اعمدتها بمضربه او بجسمه او ملابسة.
   ب. تجاوز حدود ملعب المنافس فوق الشبكة بمضربه او جسمه , اذا كان اول اصطدام (تلامس) مع الريشة لم تكن في جهة ملعب الضارب (يمكن للضارب على اي حال متابعة الريشة فوق الشبكة بمضربه في حالة استمرارية الضربة).
   ت. تجاوز حدود ملعب المنافس من تحت الشبكة بمضربه او جسمه مما يسبب اعاقة او اعجاز المنافس من تركيز (يلهيه).
   ث. اعاقة المنافس . مثال منع المنافس من القيام بضربة حرة (قانونية) عندما تكون الريشة تمر فوق الشبكة .

ج. في اثناء اللعب تعمد اللاعب في اعاقة اللاعب المنافس بأي فعل (عمل) مثل الصراخ او الحركات العدوانية.

5. اذا ارتكب اللاعب مخالفة فاضحة مكررة او مصرا عليها .

الرابعة عشر : الاعادة

1. الاعادة يجب ان تنادى من قبل الحكم او بواسطة اللاعب (اذا لم يكن هناك حكم) لا يقاف اللعب .
2. يجب ان تكون (الاعادة)اذا :

أ. ارسل المرسل قبل ان يكون المستقبل مستعدا .

ب. اخطاء المرسل والمستقبل اثناء الارسال .

ت. بعد اعادة الارسال , الريشة :

- ❖ علقت بالشبكة وبقيت مستقرة على قمة الشبكة او
- ❖ بعد اجتيازها علقت على الجانب الاخر من الشبكة .

ث. تفككت الريشة اثناء اللعب وانفصلت القاعدة عن بقية الريشة تماما.

ج. في رأي الحكم , ان اللعب متوقف او ان اللاعب مشغول مع المدرب .

ح. اذا لم يتمكن حكم الخط من الرؤية ولم يتمكن الحكم من اتخاذ القرار او

خ. حصول حالة طارئة او غير مترقبة .

3. عند حدوث الاعادة لا تعاد (النقاط) منذ الارسال الاخير واللاعب المرسل يجب ان يرسل مرة اخرى .

الخامسة عشر :

تعد الريشة متوقفة عن اللعب حينما :

1. اذا اصطدمت بالشبكة او القائم ثم بدأت بالهبوط (السقوط) في جهة سطح الارض الملعب في جهة الضارب من الشبكة .
2. اذا ارتطمت (ضربت) بارض الملعب او
3. حدث "خطا" او "اعادة"

السادسة عشر : استمرارية اللعب – سوء التصرف (السلوك)

-العقوبات

1. **يجب** ان يستمر اللعب منذ بداية الارسال الاول حتى نهاية المباراة باستثناء ما سمح (ماهو مجاز) بالنقاط 2 و 3.

2. استراحة

أ. لا تزيد عن 60 ثانية خلال الشوط عندما يصل احد اللاعبين الى النقطة (11).

ب. لا تزيد عن (120)ثانية بين الشوطين الاول والثاني , وبين الشوطين الثاني والثالث وهذا يسري على جميع المباريات .

(في مباراة البث التلفزيوني على الحكم العام اتخاذ القرار مطابقا لنقاط اعلاه الاستراحة بصورة اجبارية ومحدد الزمن).

3. تعليق اللعبة (ايقاف اللعبة)

أ. تعلق المباراة ففي حالة الضرورة اذا حدث حادث خارج عن ارادة اللاعب يجوز للحكم ان يوقف اللعبة (المباراة) لفترة يراها ضرورية.

ب. يمكن الحكم العام تحت ظروف خاصة يرشد الحكم بإيقاف اللعبة (المباراة)

ت. اذا علقت اللعبة فان النتيجة المسجلة تظل كما هي ويستأنف اللعب من تلك النقطة .

4. التاخير باللعب .

أ. تحت اي ظروف لا يجوز التأخير في اللعب بحيث يتمكن اللاعب من استعادة قوته او تنفسه.

ب. الحكم يكون القاضي الوحيد عن اي تأخير باللعب.

5. تلقي المعلومات وترك الملعب.

أ. فقط عندما تكون الريشة ليس في اللعب وفق المادة الخامس عشر يسمح لأي لاعب تلقي النصائح خلال المباراة.

ب. لا يسمح بمغادرة الملعب من قبل اللاعب بدون اذن (اجازة) الحكم . باستثناء الاستراحة الموضحة اعلاه.

6. يجب على اللاعب ان يتجنب ما يلي:

أ. يتعمد في تأخير اللعب او تعليق (ايقاف) اللعبة.

ب. تغير او تحطيم الريشة بصورة عامدة لتغير سرعتها او طيرانها.

ت. يسلك سلوك هجومي او عدواني او.

ث. يتهم بسوء التصرف غير منصوص عليه في قانون الريشة الطائرة.

7. خرق اداري .

أ. على الحكم ان يدير اي خرق كما في:

- ❖ توجيه الانذار (اخطار) الى جانب المخالف.

❖ اعلان "الخطأ" بحق الجانب المخالف . اذا سبقت انذاره او

ب. التقرير المباشر الى الحكم العام في حالة المخالفة والاصرار على المخالفة الخاطئة من جانب المخالف او خرق القانون الحكم العام له القدرة في طرد المخالف من المباراة.

السابعة عشر : الاداريون (الحكام) والقرارات

1. الحكم العام على العموم هو المسؤول الكامل عن الدورة والتي تعد المباراة قسما منه .
2. الحكم حينما يتعين يكون مسؤولا عن المباراة – الملعب وما يحيط بذلك وبدوره يقدم تقريره للحكم العام .
3. حكم الارسال هو الذي يعلن اخطاء الارسال التي يرتكبها المرسل حال حدوث المادة التاسعة .
4. حكم الخط يجب ان يشير هل الريشة سقطت داخل او خارج الخط /الخطوط المسؤول عنه.
5. قرارات الحكام النهائية في جميع النقاط الحقيقية المؤولين عنها .
6. على الحكم ان:
   أ. يطبق وينفذ قانون الريشة الطائرة وخاصة اعلان "الخطأ" او "الاعادة" حال حدوثها .
   ب. يعطي قرارا بشان اي اعتراض على اي نقطة حدثت قبل التنفيذ الارسال التالي.
   ت. يتأكد بان اللاعبين والمتفرجين على علم بمجريات المباراة .
   ث. تعيين وتغيير حكام الخط وحكم الارسال بالتشاور مع الحكم العام.
   ج. التوالي بمهام الحكام الاخرين في حالة عدم تواجدهم (تعينهم).
   ح. في حالة عدم تمكن الحكام من الرؤية – اتخاذ القرار من جانبهم او اعطاء القرار (اعمال)بالإعادة.
   خ. تسجيل وتقرير كل الامور المتعلقة بالمادة السادس عشر الى الحكم العام .
   د. نقل الاعتراضات والاسئلة المتعلقة بالقانون فقط الى الحكم العام. كمثل هذه الاعتراضات يجب ان تتم قبل تنفيذ الارسال التالي او نهاية المباراة قبل مغادرة المعترض ارض الملعب .