

الهوكي الأرضي (Floor Hockey)

القسم أ – المسابقات الرسمية

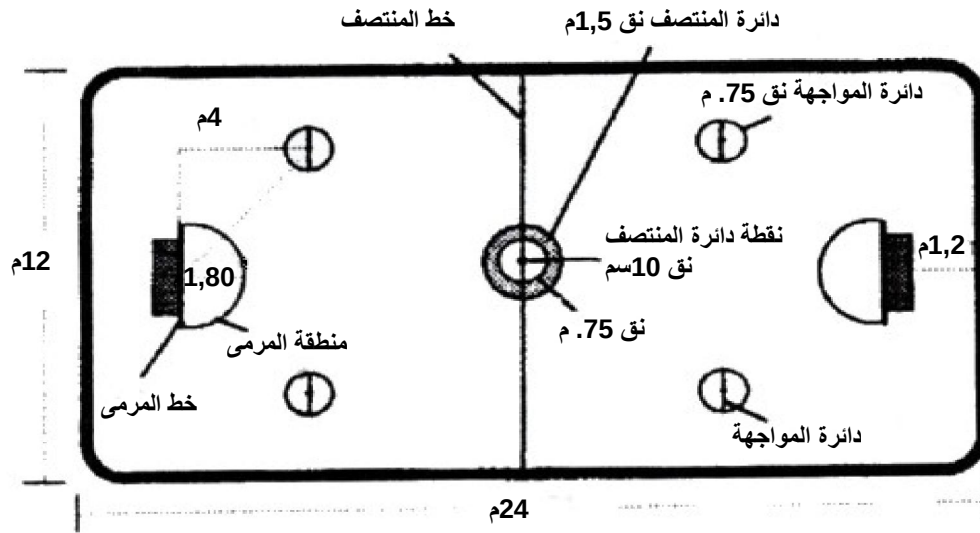
- 1- مسابقة الفرق (Team Competition)
- 2- مسابقة المراوغة لمسافة 10 أمتار (10 Meter Puck Dribble)
- 3- مسابقة الفرق الموحدة (Unified Team Competition)

المسابقة التالية توفر تنافسا مفيدا للاعبين ذوي القدرات المنخفضة:

- 4- مسابقة المهارات الفردية (Individual Skills Contest)

القسم ب - المرافق (الملعب)

- 1- المقاييس الرسمية لملاعب الهوكي الأرضي:



أ- المساحة الرسمية للملعب تبلغ 30 متر × 15 متر كحد أقصى، و 24 متر × 12 متر كحد أدنى (مساحة ملعب كرة السلة)، على أرضية مستوية يتم ترسيم حدودها وعلاماتها وفقا لمتطلبات رياضة الهوكي الأرضي.

ب- تكون أرضية الملعب خالية من أية نتوءات أو بروز قد يتعثر فيها اللاعب أثناء اللعب.

ت- يتم تحديد أرضية الملعب بواسطة خطوط أو ألواح تحديد. عند استخدام ألواح التحديد يفضل أن تكون من النوع المصنوع من مواد قوية ويبلغ ارتفاع الواحد منها بين 1,1 متر إلى 1,2 متر. ويسمح باستخدام ألواح بديلة على أن تكون مصنوعة من مواد مرنة كالمطاط الإسفنجي أو الورق

المقوى بغرض تجنب اللاعبين خطر الإصابة. وفي حالة عدم توافر ألواح التحديد يسمح باستخدام شريط تحديد بدلا منها.

ث - يكون الجزء الخلفي من المرمى على مسافة 1,2 متر خارج خط المرمى بحيث يسمح باللعب خلف المرمى.

ج - يتم وضع كلا المرميين بحيث يكون منتصف كل منهما مرتكزا على نقطة منتصف عرض سطح الملعب.

ح - تبلغ مقاييس المرمى 1,8 متر عرضا $\times$ 1,2 متر ارتفاعا $\times$ 6 متر عمقا.

خ - يتم تحديد منتصف الملعب بواسطة خط عرضي (خط المنتصف) يقسم إجمالي سطح اللعب إلى جزئين متساويين، و يكون كلا المرميين على مسافة متساوية من خط المنتصف.

د - نقطة دائرة المنتصف: خط يبلغ طوله 10 سنتيمترات عمودي على خط المنتصف أو نقطة دائرية يبلغ نصف قطرها 10 سنتيمترات في منتصف دائرة المواجهة (Face-off).

ذ - دائرة مواجهة المنتصف: دائرة يبلغ نصف قطرها 75, متر وخط يبلغ عرضه 5 سنتيمترات يتم رسمه خارج نقطة دائرة المنتصف.

ر - منطقة المواجهة: دائرة يبلغ نصف قطرها 1,5 سنتيمتر وخط يبلغ عرضه 5 سنتيمترات يتم رسمه خارج دائرة مواجهة منتصف الملعب.

ز - خط المرمى: خط يبلغ عرضه 5 سنتيمترات يتم رسمه بين قائمي كل مرمى وتمديده حتى خط المرمى.

س - دائرة المرمى: دائرة يبلغ نصف قطرها 1,8 متر مركزها منتصف خط المرمى.

ش - دوائر المواجهة Face-off circles: دوائر خط المنتصف يتم تحديدها بواسطة نقطة دائرية يبلغ نصف قطرها 10 سنتيمترات أو خط يبلغ طوله 10 سنتيمترات في منتصف كل دائرة. و يكون هناك دائرتي مواجهة في كلا النصفين الخاصين بالملعب، تتواجد كل منهما على زاوية مقدارها 45 درجة من منتصف خط المرمى. نقطة مواجهة المنتصف لكل دائرة مواجهة يتم تحديدها بقياس نقطة على بعد 4 أمتار على يسار منتصف خط المرمى، ثم قياس نقطة على بعد 4 أمتار من هذه النقطة في اتجاه خط المرمى. يكون نصف قطر كل دائرة ربع متر مع رسم خط خلال نقطة منتصف دائرة المواجهة الموازية لخط المنتصف.

ص - يتم تحديد منطقة صندوق ضربات الجزاء.

القسم ج - الأدوات والمعدات:

- 1- **قرص دائري** من اللباد مثقوب من المنتصف وله الأبعاد التالية:
 - القطر: 20 سنتيمتر.
 - ثقب المنتصف: 10 سنتيمترات ويمكن أن يكون مدعم بالجلد.
 - السمك: 2.5 سنتيمتر.
 - الوزن: 140-225 جرام.
- 2- **المضارب:** فيما عدا مضرب حارس المرمى، تكون في صورة قضيب مصنوع من الخشب أو الفيبرجلاس و تكون أبعاده كالتالي:
 - المحيط: 7.5 – 10 سنتيمتر.
 - الطول: 90 – 150 سنتيمتر.
 - طرف المضرب الأسفل، فيما عدا مضرب حارس المرمى، يكون مستديرا منتظم السمك. لا يسمح بلف شريط، خيط، أو أي جسم آخر حول المضرب يمكن أن يزيد من قطر الجزء الأسفل منه.
- 3- **مضرب حارس المرمى** يكون هو المضرب القياسي لحارس مرمى هوكي الانزلاق. ويجب ألا يزيد عرض الجزء المفلطح من المضرب على 8.9 سنتيمتر في أي نقطة إلا عند الكعب حيث يجب ألا يزيد العرض على 11.4 سنتيمتر، كما يجب ألا يزيد طول مضرب حارس المرمى على 39.9 سنتيمتر بدءا من الكعب حتى نهاية الجزء المفلطح. لا يوجد قياس محدد لتقوس الجزء المفلطح لمضرب حارس المرمى، بينما تخضع كافة عناصر المضرب الأخرى للقياسات المحددة ويتم تطبيق العقوبة المناسبة في حالة مخالفتها. الجزء المستعرض من مضرب حارس المرمى الممتد من الجزء المفلطح لأعلى يجب ألا يمتد لأكثر من 66 سنتيمتر من عند الكعب، كما لا يجب ألا يزيد على 8.9 سنتيمتر عرضا.
- 4- **أدوات وقائية:** يجب أن يرتدي حارس المرمى خوذة لها قناع وجه واق وقفازات وقائية. يسمح لحارس المرمى بارتداء واقيات الساقين القياسية الخاصة بحارس مرمى هوكي الانزلاق، أو ما أشبهه (واقيات الساقين الخاصة بهوكي الشوارع، واقيات الساقين الخاصة بلعبة الكريكت، وقفازات لعبة البيسبول). واقيات الساقين الخاصة بحارس المرمى يجب ألا يزيد عرضها عن 31 سنتيمتر عند ارتدائها. ويجب أن يرتدي كافة اللاعبين الآخرين خوذات لها قناع وجه واق، أو دروع تغطي كامل منطقة الوجه، هذا بالإضافة إلى واقيات الساقين لضمان السلامة. يجب أن

يرتدي جميع الأفراد المتواجدين فوق سطح الملعب أحذية رياضية مناسبة أثناء اللعب. لا ينصح باستخدام الأحذية الرياضية ذات النعال السوداء تقاديا لترك علامات على أرضية الملعب. ويوصى باستخدام قفازات و واقيات الكيعان الوقائية.

5- تكون أبعاد المرمى: 1.8 متر عرضا $\times$ 1.2 متر ارتفاعا $\times$ 6 متر عمقا. ويتم تغطية جنيبه والجزء الخلفي منه بشباك مناسبة. ويسمح أيضا باستخدام مرمى هوكي الانزلاق القياسي.

القسم د - الأفراد :-

1. يتعين تواجد حكمين معتمدين يرتديان الزي المناسب؛ على سبيل المثال: سراويل سوداء وقمصان الحكام المقلمة باللونين الأبيض والأسود.

2. يتعين تواجد عدد 2 مسجل نتائج وميقاتي واحد ، كما يقوم مسجلو النتائج أيضا بعمل مراقب الخط.

القسم هـ - قوانين المسابقة :-

1- مسابقة الفرق

أ. اللاعبين وتبديلات الخط

(1) يتكون الفريق المتواجد في الملعب من 6 لاعبين كحد أدنى؛ حارس مرمى يلعب في مركز ثابت، 2 مدافع ، و 3 مهاجمين (أحدهما يشغل مركز الوسط المهاجم و جناحين).

(2) يتعين تواجد حارس المرمى في كافة أوقات اللعب، ويستثنى من ذلك آخر دقيقتين من المباراة (الخط رقم 9) حيث يمكن استبدال حارس المرمى بمهاجم / لاعب آخر. هذا الإجراء لا يسمح به إلا أثناء عمل ضربة البداية أو توقف اللعب.

(3) يتعين ارتداء كل لاعب قميص بالألوان المميزة الخاص بفريقه على أن يحمل ظهر القميص رقم اللاعب الذي يجب ألا يقل حجمه عن 15-20 سننيمتر.

(4) عند انتهاء المباراة يجب ألا يزيد إجمالي عدد الخطوط التي يكون كل لاعب - باستثناء حارس المرمى - قد لعبها عن إجمالي عدد الخطوط التي يكون كل زميل له بالفريق قد لعبها بأكثر من خط واحد. يسمح لحارس المرمى بأداء كامل وقت المباراة أو استبداله بحارس آخر أثناء المباراة. إذا تم استخدام حارسي مرمى أثناء المباراة الواحدة يجب أن يكون كلاهما قد لعب في نفس خط الحارس الآخر مع اكتمال المباراة.

(5) تبديل الخط:

(أ) تبدأ الفرق المباراة بعدد 11 لاعب لكل فريق كحد أدنى و 16 لاعب كحد أقصى. ويكون تبديل الخطوط المقترح على النحو التالي:

ملحوظة: في حالة استخدام حارسي مرمى، يكون الحد الأدنى لتبديلهما هو المباراة الواحدة. ويمكن استبدال كل منهما بالآخر على فترات متساوية في كل مباراة. ولضمان عدم إضاعة الوقت عند تبديل حارسي المرمى يتعين أن يظل كل منهما في حالة استعداد دائم بكامل أدواته.

(ب) يتعين قيام كل فريق بتقديم قائمة بأسماء لاعبيه معتمدة إلى مسجل النتائج قبل 10 دقائق من بداية المباراة. تتضمن قائمة الفريق، أسم المدير الفني ، أسماء جميع اللاعبين ورقم كل منهم على الخط الخاص به عبر كافة أوقات المباراة، وذلك على نحو يوضح تبديلات كافة اللاعبين. يحتفظ مسجل النتائج بنسخة من قائمة اللاعبين، بينما تكون النسخة الأخرى مع المدير الفني للفريق، ونسخة ثالثة مع المدير الفني للفريق المنافس. في حالة عدم تسليم قائمة الفريق في الوقت المحدد يمكن تطبيق عقوبة منصة (دقيقتين) على الفريق المتأخر.

(ت) في حالة الإصابة أو ارتكاب مخالفة تؤثر في تبديل الخطوط لأي من الفريقين يقوم الحكم بإيقاف المباراة. ويقوم الميقاتي بإيقاف ساعة الوقت. ويقوم مدرب الفريق بتعديل سجل الفريق / تبديلات الخطوط تبعا لذلك بحيث يلعب كل لاعب - باستثناء حارس المرمى - في خط اللاعب الآخر.

(ث) في حالة تبديل الخط أثناء تطبيق مدة عقوبة على اللاعب، يقوم لاعب من الخط التالي باللعب لمدة الجزء المتبقي من مدة العقوبة. في حالة كان اللاعب المطبق عليه عقوبة مدرجا للعب في الخط التالي فيجب أن يكون هو اللاعب الذي ينفذ العقوبة في هذا الخط التالي. أما إذا كان اللاعب غير مدرج للعب في الخط التالي فيقوم المدير الفني باختيار أحد لاعبي الخط التالي لتنفيذ الجزء المتبقي من مدة العقوبة.

(ج) اللاعبون المختارون لأداء المباراة (16 لاعب كحد أقصى) هم فقط المسموح لهم بالجلوس على دكة الفريق. أما اللاعبون غير المختارين لأداء المباراة فيتم تسجيل أسمائهم في أسفل قائمة الفريق كبدلاء مستبشرين من أداء المباراة. في حالة وجود بدلاء في الفريق فإن الحد الأدنى لاستبدالهم هو المباراة الواحدة. قبل بدء المباراة يقوم الحكام بتفقد الفريقين للتأكد من سلامة واكتمال الأدوات الخاصة بكل لاعب.

ح) للترقي إلى المستوى الأعلى من المسابقات (الدولي)، يجب أن يكون الفريق قد خاض مسابقات المستوى الأدنى (المنطقة) بفريق يتكون من 11 لاعب على الأقل و ذلك لاستيفاء القاعدة الدولية الخاصة بذلك.

ب. التقسيم (التصنيف):

1) يتم تقسيم الفرق حسب إجمالي نتائج كل منها في مسابقة المهارات الفردية والمباريات التمهيدية .

2) يجب على كل مدير فني القيام بتقديم نتائج مسابقة المهارات الفردية الخاصة بكل لاعب مسجل بقائمة الفريق قبل الخوض في المسابقة. ويتم حساب نتيجة الفريق بتجميع نتائج جميع اللاعبين ثم قسمة الإجمالي على إجمالي عدد الفريق.

3) يتم تقسيم الفرق بصفة مبدئية في أقسام وفقا لإجمالي نتائج أفراد الفريق في مسابقة المهارات الفردية. ويتم بعد ذلك عمل مسابقة تصنيفية كوسيلة يتم من خلالها استكمال عملية التقسيم (التصنيف).

4) خلال المسابقة التصنيفية يخوض اللاعبون مباراة واحدة أو أكثر يستغرق كل منها ست دقائق كحد أدنى. ويكون كل فريق مطالبا بإشراك جميع لاعبيه الذين قدمت نتائجهم في مسابقة المهارات الفردية ضمن إجمالي نتائج الفريق في مسابقة المهارات الفردية.

ج. زمن المباراة :

1) تتكون المباراة من ثلاثة أشواط مدة كل منها تسعة دقائق، ويفصل بين كل منها فترة استراحة تستغرق دقيقة واحدة. آخر ثلاثة دقائق من الشوط الثالث (الخط التاسع) تكون وقت توقف إلا إذا تقرر غير ذلك من قبل مدربي الفريقين قبل بداية الخط. يسمح بدقيقة واحد كوقت مستقطع لكل فريق أثناء المباراة الواحدة. ويقوم المدرب بطلب الوقت المستقطع بعمل إشارة الحرف T بيديه لحكم المباراة. ولا يتم منح الوقت إلا أثناء توقف اللعب كما هو الحال بالنسبة للوقت المستقطع.

2) يسمح بتبديل الخطوط ثلاث مرات فقط أثناء الشوط الواحد. ويقوم الميقاتي بعمل إشارة أوقات التبديل باستخدام نفير / منشفة / صافرة. ويتم استئناف اللعب بعمل رمية مواجهة من أقرب نقطة مواجه لموضع توقف اللعب.

3) يبدأ كل شوط بعمل رمية مواجهة من دائرة مواجهة منتصف الملعب (الخطوط 1، 4، 7 و الوقت الإضافي إن استلزم الأمر).

4) يمكن أن يتبادل الفريقان منتصف الملعب بعد انتهاء كل شوط. وفي حالة رغبة أي الفريقين في تغيير الملعب يقوم مدربه بإبلاغ الحكام بذلك قبل بداية المباراة. أما إذا لم يطلب أي الفريقين ذلك فيبقى كلاهما في منتصف الملعب المباراة طوال وقت المباراة.

5) يحسب وقت المباراة على أساس اللعب كامل الوقت. وفي حالة احتساب ضربة جزاء يتم إيقاف الساعة حتى يتم استئناف اللعب. ويتم استئناف اللعب بعمل رمية مواجهة وصافرة الحكم. ويتم إيقاف الساعة أيضا أثناء الأوقات المستقطعة، التبديل، أو عندما يرى الحكم ضرورة لذلك.

6) يسمح بمنح الوقت المستقطع فقط أثناء الإيقاف الرسمي للعب.

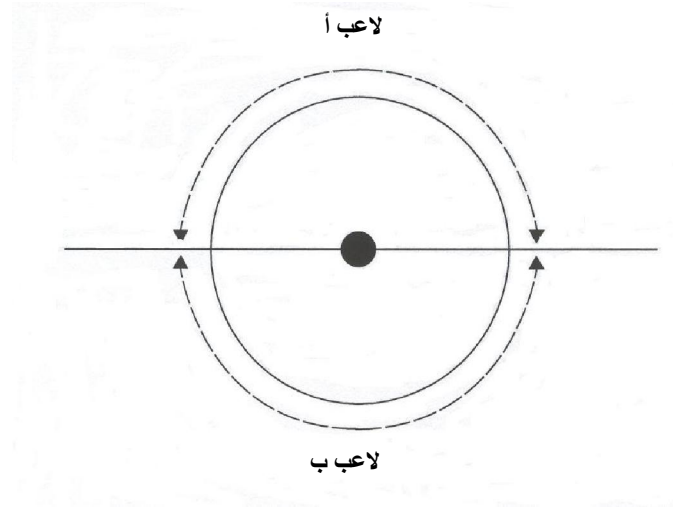
د. رميات المواجهة :

1) يتم عمل رمية مواجهة في الحالات التالية:

- أ) بدء المباراة وكل شوط، من عند دائرة رمية مواجهة منتصف الملعب .
- ب) بعد كل إيقاف للمباراة أثناء الشوط ، فيما عدا بعد احتساب هدف، من أقرب دائرة مواجهة .
- ت) بعد كل هدف يتم احتسابه، من دائرة مواجهة منتصف الملعب .
- ث) بعد احتساب كل عقوبة صغرى أو كبرى عند نهاية خط الدفاع الخاص بالفريق المخالف .
- ج) عند حدوث أي طارئ يهدد السلامة العامة كتخطم مضرب أحد اللاعبين في نطاق اللعب أو في أية أوقات أخرى يراها الحكم ضرورية. يجب أن يتم عمل رمية المواجهة من عند أقرب دائرة مواجهة من موضع القرص وقت تم إيقاف اللعب.

2) عند عمل رمية المواجهة، يتعين أن يقف جميع اللاعبين بأجسادهم ومضاربهم في مواجهة جانب الملعب الخاص بفريقهم من خط المواجهة. ويشارك في المواجهة لاعبان فقط يسمح لكليهما بوضع طرف مضربه على نفس الجانب من نقطة المواجهة مادام طرف مضرب كل لاعب يقع النصف الخاص به من دائرة / خط المواجهة. ويتعين أن يقوم اللاعبان بلعب القرص أثناء رمية المواجهة، ولا يسمح لأي منهم بالتدخل مع مضرب الآخر أثناء رمية المواجهة.

3) يتعين على لاعبي رمية المواجهة الوقوف خارج دائرة المواجهة، و يكون مضرب كل منهم على مسافة متساوية من القرص داخل منطقة المواجهة (أنظر الشكل أدناه). وتكون مضارب اللاعبين كل على الجانب الخاص بفريقه من خط منتصف دائرة المواجهة). وبالنسبة لرميات المواجهة التي يتم عملها من عند دائرة المنتصف، يسمح للاعبي المواجهة فقط بالتواجد داخل منطقة المواجهة حتى انطلاق صافرة الحكم.



ملحوظة: يمكن أن يقف لاعب الفريق A في أي مكان داخل منطقة المواجهة ولكن في النصف الخاص بفريقه، وكذلك الحال بالنسبة للاعب الفريق B.

(4) بداية اللعب مع انطلاق صافرة الحكم.

(أ) في حالة وجود أحد اللاعبين مصابا بإعاقة في حاسة السمع يقوم الحكم برفع ذراعه إيذانا بالاستعداد لبدء اللعب ثم يقوم بعد ذلك بإطلاق الصافرة مع إنزال الذراعين في اتجاه القرص للإشارة ببدء اللعب.

(5) يتم دحرجة القرص خارج دائرة المواجهة بحيث لا يلمس المضرب منتصف القرص. و يجب أن يكون لمس القرص خارج دائرة المواجهة من قبل لاعب غير لاعبي المواجهة قبل تمكنهم من وضع مضربيهما في منتصف القرص. ويسمح للاعبي المواجهة بالاستمرار في دحرجة القرص حتى إخراجهم من دائرة المواجهة. بعد الدرجة الأولى، يمكن للاعبي المواجهة ضرب القرص خارج دائرة المواجهة.

هـ) الأهداف

- 1) يجب أن يمر كامل القرص من فوق خط المرمى حتى يتم احتساب هدف. ويتعين أن يكون القرص بداخل المرمى قبل إطلاق إشارة انتهاء الخط أو الشوط لاحتساب الهدف. ويتم احتساب نقطة واحدة لكل هدف يتم تسجيله.
- 2) اللاعب المهاجم يجب أن يضع القرص بداخل المرمى بالمضرب من خارج منطقة خط المرمى. لا يسمح بركل أو رمي القرص داخل المرمى. يسمح بركل القرص أثناء اللعب ولا يسمح للاعب المهاجم بركل الرقص إلى داخل المرمى. في حالة الارتداد غير المتعمد للقرص إلى داخل المرمى من لاعب مدافع يتم احتساب الهدف.
- 3) يتم احتساب هدف في حالة وضع القرص بداخل المرمى بأي شكل من الأشكال من قبل اللاعب المدافع.

و. المخالفات الصغرى

- 1) الحالات التالية تستوجب إيقاف اللعب وعمل رمية مواجهة من عند أقرب دائرة:
 - أ) إلقاء حارس المرمى للقرص إلى أحد زملائه في الفريق في الاتجاه الأمامي. يسمح لحارس المرمى بإلقاء القرص إلى أحد الجانبين فقط (زاوية قدرها 45 درجة) إلى أحد زملائه في الفريق طالما كان القرص خلف نقطة المنتصف لدائرتي مواجهة منطقة الدفاع.
 - ب) أي لاعب، فيما عدا حارس المرمى، يمسك القرص بيديه أو يمرره لأحد زملائه.
 - ج) وقوف أي لاعب فوق القرص.
 - د) احتفاظ اللاعب / اللاعبين بالقرص لمدة تزيد على 3 ثواني.
 - هـ) تحطم أو شرخ مضرب أحد اللاعبين.
 - و) سقوط أحد اللاعبين في المنطقة المباشرة للقرص.
 - ز) مخالفة منطقة خط المرمى. تحدث مخالفة منطقة خط المرمى في أي وقت يقوم اللاعب المهاجم بلمس سطح منطقة خط المرمى بجسمه أو مضربه، و يشمل ذلك خط المرمى نفسه. أو حين يلمس اللاعب المدافع سطح منطقة خط المرمى بجسمه. الحالة الوحيدة التي سمح للاعب المدافع فيها بالدخول إلى منطقة خط المرمى بمضربه هي تلك التي تستدعي إحضار القرص من داخل منطقة خط المرمى. رمية المواجهة التي يتم احتسابها على أثر ذلك يتم تنفيذها في جانب اللاعب المهاجم من الملعب.

2) في حالة احتساب مخالفة منطقة خط المرمى (و.1) ز أعلاه) ضد لاعب مدافع لا يكون فريقه مستحوذاً على القرص، يقوم الحكم بالإشارة باحتساب "مخالفة مؤجلة" برفع ذراعه. و لا يتم إيقاف اللعب حتى يستحوذ الفريق المدافع على القرص، حينئذ يتم عمل رمية مواجهة من عند أقرب دائرة مواجهة.

ز. الجزاءات الصغرى :

1) الجزاءات الصغرى تستوجب احتساب استبعاد للاعب المهاجم لمدة دقيقة واحدة. ويتم تنفيذ رمية المواجهة المترتبة على ذلك من عند دائرة المواجهة الكائنة عند منطقة دفاع الفريق المهاجم. وتشمل الجزاءات الصغرى ما يلي:

أ) تعطيل تقدم اللاعب المهاجم.

ب) العرقلة.

ت) الدفع (سواء بالجري على اللاعب الخصم الذي تمكن من اكتساب وضعية، القفز عليه أو دفعه).

ث) الاعتراض (تعطيل تقدم خصم ليس مستحوذاً على القرص).

ج) التعطيل المتعمد للمباراة من خلال الرقود على الأرض، الوقوف على القرص أو الإطاحة به خارج منطقة اللاعب.

ح) الجذب، الضرب أو الركل.

خ) رفع المضرب فوق مستوى الكتف (يجب أن يبقى المضرب دائماً في مستوى الكتف).

د) استخدام العنف (استخدام أي جزء من الجسد كالكوع في ضرب الخصم أو محاولة تعديل اتجاهه باستخدام أي جزء من الجسد).

ذ) خروج حارس المرمى خارج منطقة خط المرمى (يجب أن تبقى حارس المرمى داخل تلك المنطقة في جميع الأوقات). ويتم احتساب عقوبة مؤجلة في حالة ارتكاب حارس المرمى لهذا الخطأ أثناء استحواذ الفريق المنافس على القرص.

ر) الدفع من الخلف.

ز) إمساك اللاعب بالمضرب بشكل أفقي واستخدامه في دفع الخصم.

س) جلوس حارس المرمى، رقوده أو ركوعه على الأرض، أو إمساكه المضرب بشكل أفقي على الأرض أثناء اللعب. ويسمح لحارس المرمى بالجلوس أو الركوع أو الرقود على الأرض فقط بغرض صد القرص. ويتم تحذير حارس المرمى عند ارتكابه هذا الخطأ للمرة الأولى.

ش) إساءة السلوك مع الحكام أو إتباع سلوك غير رياضي من قبل أعضاء الفريق على الدكة. ويقوم بتنفيذ العقوبة اللاعب المتواجد في الملعب وقت احتساب المخالفة، وفي حالة عدم وجود أي من اللاعبين داخل الملعب يقرر مدرب الفريق أي اللاعبين يقوم بتنفيذ العقوبة.

ص) عدم تقديم الفريق قائمة أسماء لاعبيه قبل الموعد المحدد لبدء المباراة بعشرة دقائق، أو محاولة مدربين غير المدير الفني المتفق عليه مناقشة القوانين و تفسيراتها مع الحكام أثناء المباراة. وفي هذه الحالة أيضا يقوم المدير الفني بتحديد أي اللاعبين ينفذ العقوبة.

2) في حالة تبديل خط أثناء مدة عقوبة ينفذها اللاعب يقوم لاعب من الخط القادم بتنفيذ المدة المتبقية من زمن العقوبة.

3) في حالة احتساب هدف ضد الفريق الذي يلعب ناقصا، يسمح للاعب الذي ينفذ العقوبة بالعودة إلى المشاركة في المباراة حتى إذا لم تكن فترة العقوبة بأكملها قد انتهت. لا يسمح بأن يلعب أي فريق بأقل من أربعة لاعبين. وفي حالة احتساب عقوبة على لاعبين من فريق واحد يتم تطبيقهما بصورة متتالية.

ملحوظة: تعريف: "فريق ناقص" يعني أن الفريق تقل قوته العددية عن القوة العددية للفريق المنافس في أرض الملعب وقت تسجيل هدف. أنظر الأمثلة التالية:

أ) في حالة تصادف احتساب عقوبة صغرى على فريقين يلعبان بقوة عددية متساوية، يطبق كلا اللاعبين إجمالي فترة العقوبة البالغة دقيقتان سواء تم تسجيل هدف أم لا.

ب) الفريق A يتلقى عقوبة صغرى و هو يلعب ناقصا، ثم يتلقى الفريق B عقوبة صغرى بعد 30 ثانية. يعتبر الفريقان متساويي القوة العددية حتى نهاية مدة عقوبة الفريق A واعتبارا من هذه اللحظة يلعب الفريق B ناقصا لمدة 30 ثانية المتبقية من مدة العقوبة المطبقة على لاعبه.

4) في حالة ارتكاب حارس المرمى مخالفة صغرى، يمكن الدفع بأحد زملاءه من اللاعبين المتواجدين في الملعب وقت اللعب لتنفيذ عقوبة الـ 1 دقيقة بدلا منه.

5) في حالة احتساب عقوبة ضد لاعب في فريق غير مستحوذ على القرص يشير الحكم باحتساب "عقوبة مؤجلة" برفع ذراعه. وفي هذه الحالة لا يتم إيقاف اللعب حتى يستحوذ الفريق المدافع على القرص. ويبدأ حساب مدة العقوبة اعتبارا من لحظة إيقاف اللعب.

6) يتحمل المدير الفني للفريق مسئولية سلوكيات فريقه قبل وأثناء وبعد المباراة. وفي حالة رأى الحكم أن الفريق يلعب بخشونة مفرطة أو عنف غير مبرر، فإنه يقوم بتوجيه إنذار للمدير الفني بعده يكون المدير الفني عرضة لتوقيع عقوبة دقيقتين بسبب السلوك غير الرياضي لفريقه.

وفي حالة استمرار الفريق في انتهاج نفس السلوك غير الرياضي، يمكن أن يتعرض المدير الفني لتوقيع عقوبة كبرى مدتها دقيقة واحدة ويستبعد تماما من المباراة.

ز. العقوبات الكبرى :-

1) المخالفات التالية تستوجب استبعاد مرتكبها من المباراة. يقوم الحكم بإيقاف المباراة. يقوم المقياتي بإيقاف ساعة المباراة. ويقوم المدير الفني بتعديل جدول تبديل الخطوط بحيث يتبادل جميع اللاعبين، فيما عدا حارس المرمى، اللعب في جميع الخطوط. ويتم استبدال اللاعب بزميل له ينفذ عقوبة دقيقتين قبل أن يشارك. رمية المواجهة المترتبة على هذه الحالة يتم عملها من عند دائرة المواجهة الكائنة في منطقة دفاع الفريق المهاجم. حتى لو تم تسجيل هدف / أهداف أثناء لعب الفريق ناقصا بسبب تطبيق عقوبة كبرى ضده، فإنه لا يسمح بعودة اللاعب الذي ينفذ عقوبة الدقيقتين قبل انقضائها. ومرة أخرى، يقوم المدير الفني بتقرير أي اللاعبين يقوم بتنفيذ العقوبة. وتتضمن العقوبات الكبرى ما يلي:

- أ) السلوك غير الرياضي (على سبيل المثال: استخدام لغة غير مهذبة).
- ب) ارتكاب مخالفة بدنية متعمدة قد تؤدي إلى إصابة لاعب آخر.
- ت) الشجار والاشتباك بالأيدي أو تبادل.
- ث) أي سلوك أو تصرف من جانب لاعب شأنه استثارة سلوك غير رياضي من جانب لاعب آخر.
- ج) المخالفات الصغرى التي، في تقدير الحكم، يتم ارتكابها بصورة متعمدة وبنية إصابة لاعب آخر، مدرب أو حكم.
- ح) تعمد إلقاء المضرب أو الإطاحة به في اتجاه القرص أو لاعب آخر.
- س) التسلل - لا يتم احتساب أية مخالفات تسلل هذه الرياضة. والحالة الوحيدة التي تتطلب تواجد اللاعبين في منتصف الملعب الخاص بفريقهم هو أثناء عمل رمية المواجهة.
- ش) الوقت الإضافي

1) يتكون الوقت الإضافي من شوط إضافي واحد مدته 9 دقائق مع استمرار تبادل الخطوط بصفة منتظمة. وخلال هذا الشوط يعلن فائز الفريق الذي يسبق بتسجيل هدف. وإذا انتهى الوقت الإضافي بالتعادل حيث لا يحتاج الأمر إلى وجود فائز لاكتمال المسابقة، تنتهي

المباراة بنفس النتيجة. أما إذا كانت ظروف المسابقة تتطلب فوز أحد الفريقين، فإن المباراة تستمر حتى يتمكن أحد الفريقين من تسجيل هدف.

2. مسابقة المهارات الفردية – المسابقات التالية توفر تنافسا مفيدا للاعبين ذوي القدرات المنخفضة.

أ. التصويب على المرمى من مختلف الزوايا

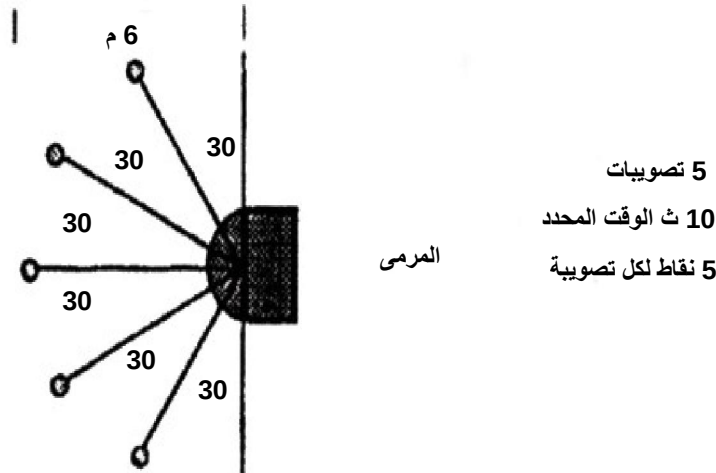
(1) الغرض: قياس دقة وقوة تصويب اللاعب وقدرته على تسجيل أهداف من أي زاوية في إطار زمني محدد.

(2) الأدوات: مضرب هوكي أرضي، 5 أقراص، شريط، ساعة توقيت ومرمى.

(3) الوصف: يقوم اللاعب بالتصويب على المرمى من 5 زوايا مختلفة. يتم تحديد هذه الزوايا عند نقاط نهاية خطوط شعاع تبعد كل منها بمسافة 6 أمتار عن نقطة مشتركة تقع على منتصف خط المرمى. ويتم رسم كل خط شعاع بحيث تنحرف عن خط المرمى، أو خط شعاع آخر يتم رسمه سلفا، بزاوية مقدارها 30 درجة. يسمح للاعب بوقت مقداره 10 ثوان لتصويب جميع الأقراص، حيث يتم وضع قرص واحد على كل نقطة قبل قيام اللاعب بالتصويب.

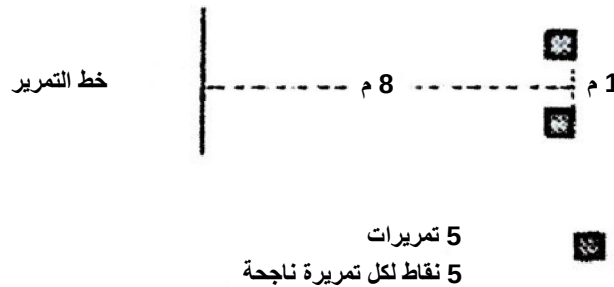
(4) احتساب النتيجة: كل قرص يتخطى بالكامل خط المرمى إلى داخله يحتسب بخمسة نقاط. ويكون إجمالي نتيجة التصويبات الخمس: 25 نقطة كحد أقصى.

(5) رسم توضيحي



ب. التمرير

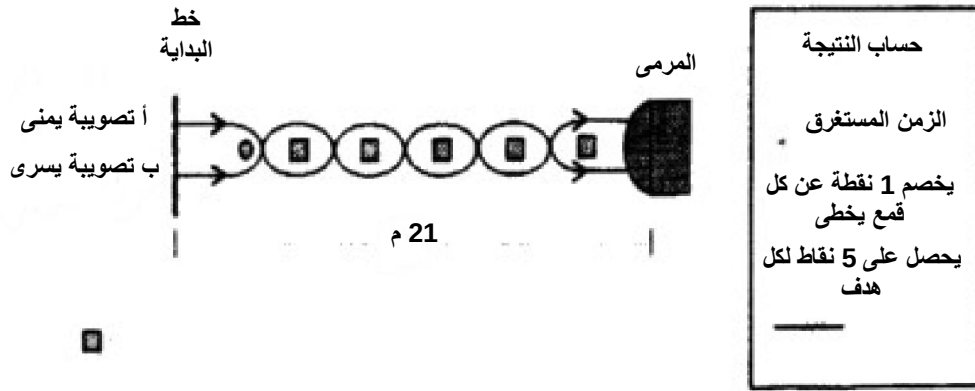
- (1) الغرض: قياس درجة تحكم و دقة اللاعب في التمرير.
- (2) الأدوات: مضرب هوكي أرضي، قرص، شريط و أقماع.
- (3) الوصف: يقوم اللاعب بعمل خمس تمريرات من وراء خط محدد. يحاول اللاعب تمرير القرص من بين قمعين (تفصل بينهما مسافة 1 متر) يتم وضعهما على مسافة 8 أمتار من خط التمرير.
- (4) احتساب النتيجة: كل مرة يعبر فيها القرص الخط الكائن بين القمعين يمنح اللاعب عنها خمسة نقاط. في حالة اصطدام القرص بأحد القمعين قبل عبور الخط الفاصل بينهما تماما يمنح اللاعب ثلاث نقاط. ويتم حساب إجمالي نتيجة اللعب بجمع نتائج التمريرات الخمس و بعد أقصى 25 نقطة.
- (5) رسم توضيحي:



ج. استخدام المضرب

- (1) الغرض: تقييم سرعة اللاعب وقدرته على المناورة بالقرص.
- (2) الأدوات: مضرب هوكي أرضي، قرص، 6 أقماع، شريط، ساعة توقيت، مرمى.
- (3) الوصف: يقوم اللاعب مستخدماً مضربه بالمناورة بالقرص من خط بداية عبر مسار يتم تحديده بواسطة الأقماع، ثم يقوم بتصويب القرص في اتجاه المرمى. وتبلغ المسافة من عند خط البداية 21 متراً. توضع الأقماع على خط مستقيم يفصل بين كل منها مسافة 3 أمتار. تتوقف الساعة لحظة عبور القرص لخط المرمى.
- (4) احتساب النتيجة: يتم خصم الوقت المستغرق في المناورة بالقرص من 25. كل قمع يخطئه اللاعب يخصم عليه 1 من 25. ويتم منح اللاعب 5 نقاط إذا تمكن من تسجيل هدف.

(5) رسم توضيحي:



د. دقة التصويب

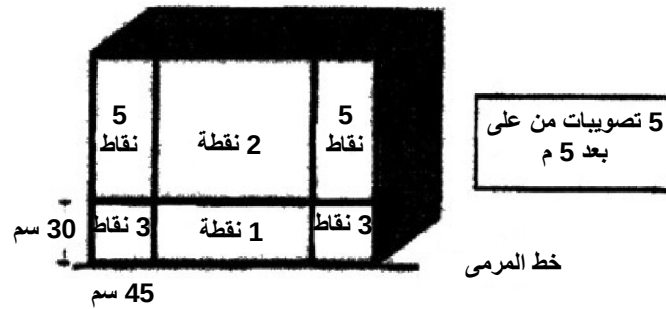
- (1) الغرض: تقييم دقة وقوة تصويب اللاعب وقدرته على تسجيل الأهداف من خلال التصويب في زوايا مختلفة من المرمى.
- (2) الأدوات: مضرب هوكي أرضي، قرص، مرمى، شريط أو حبل.
- (3) الوصف: يقوم اللاعب بتنفيذ 5 تصويبات على المرمى من خلف خط يبعد 5 أمتار عن المرمى ويقع أمامه مباشرة. يتم تحديد 6 مناطق في المرمى بواسطة الحبل أو الشريط كما هو مبين في الشكل التوضيحي. يتم تعليق الحبال أو الأشرطة الرأسية على مسافة 45 سنتيمتر من قائمي المرمى. ويتم شد الحبل أو الشريط الأفقي على ارتفاع 30 سنتيمتر من سطح الأرض.
- (4) احتساب النتيجة:

(أ) يتم تقسيم المرمى إلى أقسام نقاط على النحو التالي:

- 5 نقاط لكل تصويبة تدخل المرمى عبر أي من الأركان العليا.
 - 3 نقاط لكل تصويبة تدخل المرمى عبر أي من الأركان السفلى.
 - نقطتان لكل تصويبة تدخل المرمى عبر القسم الأوسط العلوي.
 - نقطة واحدة لكل تصويبة تدخل المرمى عبر القسم الأوسط السفلي.
- (ب) يجب أن تؤدي التصويبة إلى عبور القرص بأكمله لخط المرمى حتى يتم احتساب نقاط للاعب إلا إذا اصطدم القرص بشريط أو حبل مما يحول دون دخوله المرمى. في هذه الحالة يتم

احتساب إجمالي نقاط القسم الأقل. ويتم حساب إجمالي نتيجة اللاعب بجمع نقاط التصويبات الخمس؛ بحد أقصى 25 نقطة.

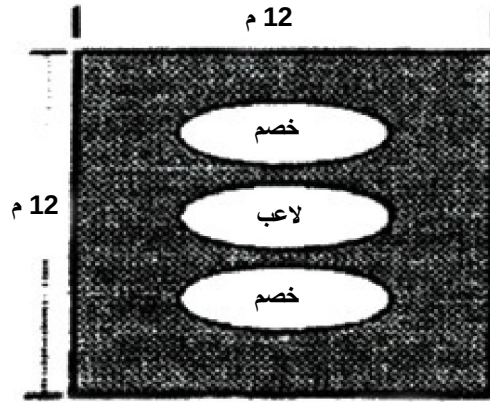
(6) رسم توضيحي:



هـ. الدفاع

- (1) الغرض: تقييم مهارات اللاعب المرتبطة بالجوانب الدفاعية كالاستحواذ على القرص من الخصم، الضغط على الخصم، المراوغة بالمضرب و التواجد بين لاعبي الخصم.
- (2) الأدوات: 3 مضارب هوكي أرضي، 3 أقراص، 4 أقماع وساعة توقيت.
- (3) الوصف: لكل لاعب محاولتان للاستحواذ على القرص من خصمين يحاولان إبقاء القرص بعيدا عن اللاعب الذي يجري اختباره. مدة كل محاولة 15 ثانية يحاول خلالها اللاعب الاستحواذ على القرص الذي يجري تمريره بين خصمين يقفان داخل دائرة المواجهة في أحد منطقتي منتصف الملعب. (12 متر X 12 متر).
- (4) احتساب النتيجة: كل مرة يتمكن فيها اللاعب من الاستحواذ على القرص يمنح عنها 10 نقاط (مرة استحواذ لكل محاولة). إذا لم ينجح اللاعب في الاستحواذ على القرص يمنح اللاعب نقاط على النحو التالي:
 - (أ) نقطة واحدة عن الضغط على الخصم؛
 - (ب) نقطة واحدة عن محاولة اللاعب التواجد بين الخصمين؛
 - (ت) نقطتان عن محاولة مراوغة الخصم بالمضرب؛
 - (ث) 20 نقطة كحد أقصى.

(5) رسم توضيحي:



2 محاولة للأستحواز على الكرة في 15 ث

ملحوظة: يجب أن يدفع المدربون إلى أرض الملعب بخصوم من نفس مستوى القدرة أثناء مسابقات المهارات الفردية.

و. النتيجة النهائية:

1) النتيجة النهائية للاعب يتم حسابها بجمع النتائج التي حققها في كل واحدة من الفعاليات الخمس التي تشكل مسابقة المهارات الفردية.

3. المراوغة بالقرص لمسافة 10 متر

أ. الأدوات:

(1) أقماع.

(2) شريط.

(3) مضارب هوكي أرضي.

(4) أقراص.

(5) ساعة توقيت.

(6) صافرة.

ب. التجهيز:

- (1) تحديد خطي بداية ونهاية يفصل بينهما مسافة 10 أمتار.
- (2) وضع الأقماع على كل خط بحيث يفصل بين كل قمع وآخر 1.5 متر لعمل خطي بداية ونهاية.
- (3) عمل حارات بوضع الأقماع أو رسم الخطوط بالشريط على الأرض بين بوابتي البداية والنهاية.

ج. القوانين:

- (1) يبدأ اللاعب السباق من خلف خط البداية.
 - (2) يبدأ اللاعب المراوغة بالقرص في الاتجاه الأمامي عند سماع صوت الصافرة.
 - (3) يقوم اللاعب بمناورة القرص بواسطة المضرب عبر خط النهاية.
 - (4) يلتزم اللاعب الحارة المخصصة له طوال فترة السباق.
- د. احتساب النتيجة: يتم احتساب الوقت للاعب من لحظة انطلاق الصافرة حتى لحظة عبوره بالقرص خط النهاية.

4. التصويب على الهدف

أ. الأدوات:

- (1) شبكة هوكي.
- (2) شريط.
- (3) مضرب هوكي أرضي.
- (4) 10 أقراص.

ب. التجهيز:

- (1) توضع الشبكة على مسافة 3 أمتار من خط التصويب.
- (2) يرسم خط تصويب بطول 1 متر بواسطة شريط ملون.
- (3) توضع 10 أقراص خلف خط التصويب. يتم ترتيب الأقراص في خط مستقيم على خط التصويب أو موازيا له.
- (4) يتم رسم خط مرمى بواسطة شريحة رفيعة من الشريط بين قائمي المرمى.

ج. القوانين:

- 1) يقوم اللاعب بتصويب الأقراص العشرة على شبكة الهوكي.
 - 2) يجب أن يتواجد اللاعب دائما خلف خط التصويب.
 - 3) يسمح للاعب بدقيقتين لتصويب الأقراص العشرة.
 - 4) يجب عبور القرص بأكمله خط المرمى لاحتساب النقاط.
- د. احتساب النتيجة: يتم حساب نتيجة اللاعب وفقا لعدد الأقراص التي تعبر بالكامل خط المرمى خلال مدة الدقيقتين الممنوحة للاعب.

القسم و – مسابقات الرياضات الموحدة

أ. مسابقة الفرق الموحدة

- 1) يتكون سجل الفريق من عدد متساو من لاعبي الأولمبياد الخاص وشركاء الرياضات الموحدة.
- 2) أثناء المسابقة، لا يسمح بأن يضم التشكيل أكثر من ثلاثة شركاء على أرض الملعب في أي وقت من الأوقات. تطبق كافة القوانين الاعتيادية للهوكي الأرضي الواردة في القسم هـ. 1. على جميع اللاعبين بما فيهم حارس المرمى.
- 3) يكون لكل فريق مدرب لا يسمح له باللعب.
- 4) يجب أن يتم اختيار لاعبي الأولمبياد الخاص وشركاء الرياضات الموحدة من نفس السن وعلى نفس الدرجة من القدرة وذلك لمسابقات وتدريبات الرياضات الموحدة. إن تجاهل عنصر التساوي عند التوفيق بين اللاعبين المختارين يمكن أن يؤدي إلى حدوث إصابات بين اللاعبين.