العاب المضرب (1) ريشة وتنس الطاولة

مدرس المساق: اسامه ابراهيم درادكه
كلية التربية الرياضية/ جامعة جدارا

الفهرس

اساسيات الريشة الطائرة

1. المسكات الأساسية للمضرب
2. الإرسالات وأنواعها
3. عناصر اللياقة المطلوبة
4. فوائد اللعبة للجسم
5. طرق تدريب اللياقة للاعبي الريشة
6. الخطط والتكتيك;
7. دور المدرس في تعليم اللعبة;
8. خطة درس نموذجية (مدرس تربية رياضية)
9. أخلاقيات اللاعب

القانون

1. الملعب وتجهيزات الملعب
2. الريشة
3. فحص سرعة الريشة
4. المضرب
5. التجهيزات المعترف بها
6. القرعة
7. نظام التسجيل
8. تبديل نصفي الملعب
9. الإرسال
10. اللعب الفردي
11. اللعب الزوجي
12. أغلاط منطقة الإرسال
13. الأخطاء
14. الإعادة
15. الريشة المتوقفة
16. استمرارية اللعب ، سوء السلوك (التصرف) ، العقوبات
17. الإداريون والأحكام
18. الارسال الزوجي

الملاحق

1. الاختلاف في الملعب والتجهيزات
2. سباق التكافؤ (العدل)
3. أنظمة تسجيل أخرى
4. المصطلحات
5. الريشة الطائرة لذوي الاحتياجات الخاصة (المعوقين)
6. المقاييس (الموازيين) الرسمية
7. فهرس لقانون الريشة الطائرة

توصيات لإداري الملعب

1. توصيات لإداري الملعب
2. مقدمة
3. الاداريون وقراراتهم
4. توصيات للحكم
5. نصائح عامة للحكم
6. تعليمات لقاضي الإرسال
7. تعليمات لقاضي الخط
8. ورقة تسجيل الحكم

قانون الريشة الطائرة

تعريفات

اللاعب: أي شخص يلعب الريشة الطائرة.

المباراة: الأساس في المباراة في الريشة الطائرة بين جانبين متضادين لاعب أو اثنين لكل جانب.

الفردي: مباراة يوجد لاعب في كل جانب معاكس.

الزوجي: مباراة يوجد لاعبين في كل جانب معاكس.

الجانب المرسل: الجانب الذي له الحق في الجهة اليمنى للإرسال.

الجانب المستقبل: الجانب المعاكس للجانب المرسل.

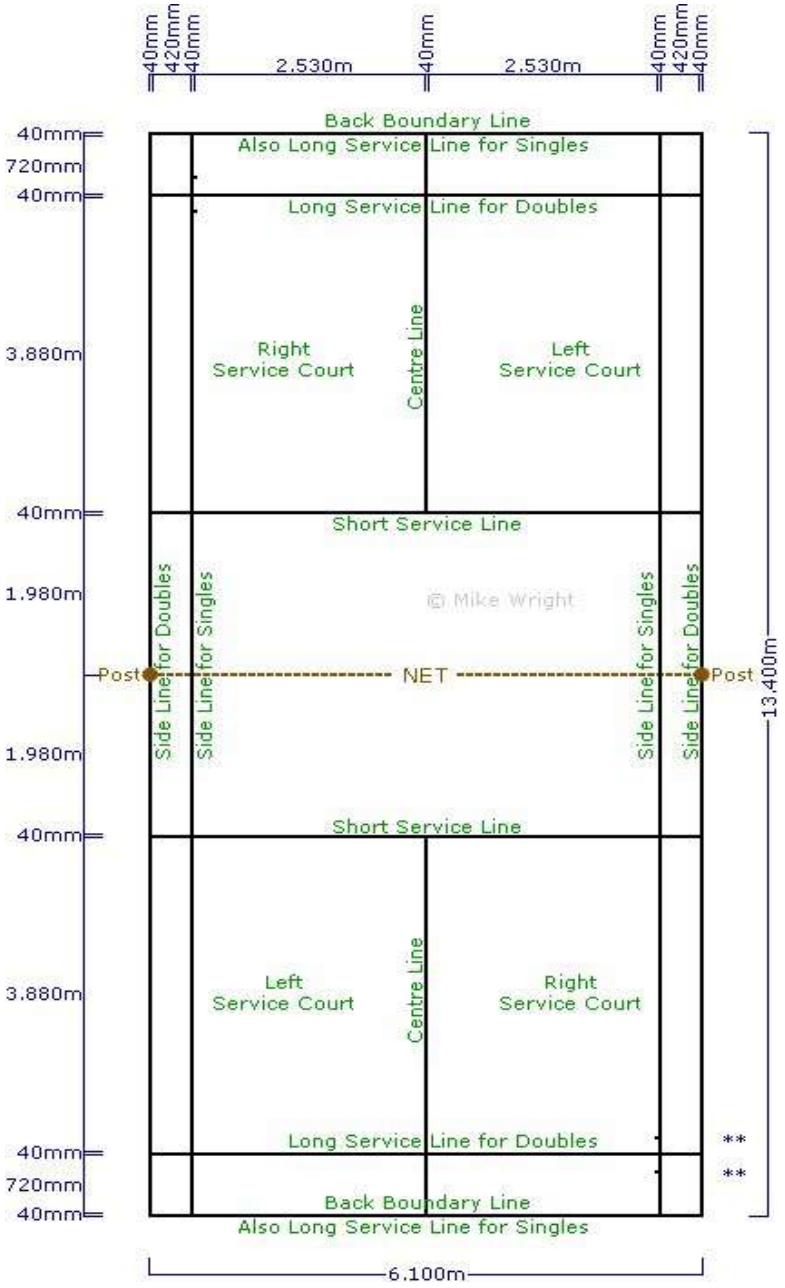
التداول: سلسلة متتالية من ضربة أو عدة ضربات تبدأ من الإرسال، وتستمر حتى تتوقف الريشة عن اللعب.

الضربة: الحركة الأمامية (نحو الأمام) لمضرب اللاعب.

❖ الملعب وتجهيزات الملعب

1. يجب أن يكون الملعب مستطيل الشكل.ومحددا بالخطوط بعرض 40 ملم وبالقياسات المحددة بالمخطط (A) .
2. الخطوط المحددة للملعب يجب أن تظهر بسهولة ويفضل تلوينها باللون الأبيض أو الأصفر.
3. جميع الخطوط يجب أن تكون جزءاً من المنطقة التي تحددها.
4. يجب أن يكون ارتفاع القوائم عن سطح الملعب 1.55 متر، ويجب أن تبقى عاموديه عندما تشد الشبكة كما هو موضح في القانون 10.1، القوائم أو دعائمها يجب أن لا تمتد إلى داخل الملعب.
5. القوائم يجب أن توضع على الخط الجانبي لملعب الزوجي، كما هو موضح في المخطط (A) بغض النظر على أن اللعب فردي أو زوجي.
6. يجب أن تصنع الشبكة من الحبل الناعم الداكن اللون، وان لا يقل سمكه عن 15 ملم وان لا يزيد عن 20 ملم.
7. يجب أن يكون عرض الشبكة 760 ملم. ولا يتجاوز 6.10 متر في الطول.
8. يجب أن يكون الجزء العلوي من الشبكة محاط بشريط ابيض مزدوج، ومثني بعرض 75 ملم، يمر بداخله الحبل أو السلك، وهذا الشريط يجب أن يشد الحبل أو السلك إلى الأعلى.
9. يجب أن يمتد الحبل أو السلك بثبات، باستواء مع الحافة العليا للقوائم.
10. يجب أن يكون ارتفاع الجزء العلوي للشبكة عن سطح الملعب من منتصفه 1.524 متر، و1.55 متر فوق الخطوط الجانبية لملعب الزوجي.
11. يجب أن لا يكون هناك فراغات بين نهايات الشبكة والقوائم. وإذا كان ضروريا، يجب أن يربط عرض الشبكة كاملا على القوائم.

(مخطط A)



ملاحظة:

1- الطول القطري للملعب كاملا = (14.723 متر).

2- طول الملعلب كامل = (13.40 متر).

3- عرض المعلب: **للفردي** (15.8 متر) وللزوجي (6.10 متر).

4- الملعب كما يلاحظ في الأعلى يستخدم للعب الفردي وللعب الزوجي كلاهما.

5- ** علامات اختبار سرعة الريشة كما هي موضحة في المخطط (B).

6- ارتفاع الشبكة: عند الأطراف: (1.55 متر) وفي منتصف الشبكة: (1.524 متر)

7- خطوط الملعب: جميع الخطوط عرضها 40 ملم (4سم) تقريبًا.

تعريف لعبة الريشة الطائرة

- لعبة رياضية تُلعب بين لاعبين أو فريقين باستخدام مضرب و ريشة.
- الهدف: إسقاط الريشة في ملعب الخصم أو إجباره على الخطأ.
- تتميز بالسرعة، والرشاقة، ورد الفعل العالي.
- تعتمد على المهارات الفنية + الخطط + اللياقة المتقدمة.

لمحة تاريخية

- أصلها من الهند باسم Poonah.
- انتقلت إلى إنجلترا في القرن 19.
- تأسيس الاتحاد الدولي (IBF) عام 1934.
- أصبحت رياضة أولمبية رسمية عام 1992.
- اليوم تُعد من أسرع الألعاب الهندسية حركةً في العالم.

المسكات الأساسية للمضرب:

أ. مسكة (V Grip)

- شكل اليد على المضرب يشبه حرف (V) بين الإبهام والسبابة.
- الاستخدام: جميع الضربات الأمامية مثل الـ Clear و Smash.
- طريقة التعليم:

1. إمساك المضرب كأنك تصافح شخصًا.
2. التأكد أن الإبهام على جانب المضرب والسبابة على الجانب الآخر.
3. تجربة ضرب الريشة بخفة أولًا للتأكد من التحكم.

ب. مسكة الإبهام (Thumb Grip)

- الإبهام يكون على جانب العمود من الخلف لدعم قوة الضربات الخلفية.
- الاستخدام: الضربات الخلفية Backhand.

طريقة التعليم:

1. قلب المضرب قليلًا بحيث يكون الإبهام مواجهاً للريشة.
2. ممارسة ضرب الريشة على الحائط أولًا للتحكم.

الإرسالات وأنواعها

أ. الإرسال الطويل (High Serve)

- إرسال عالي يصل إلى نهاية الملعب الخلفية للخصم.
- الهدف: دفع الخصم للخلف وإفساح المجال للعب الهجومي.
- تعليمها:

1. استخدام مسكة (V Grip).
2. رفع المضرب للأعلى وضرب الريشة بقوة متوسطة.
3. تدريب الطلاب على الوصول للخط الخلفي.

ب. الإرسال الخلفي (Backhand Serve)

- يُستخدم في المسافات القريبة للشبكة غالبًا.
- تعليمها:

1. استخدام مسكة الإبهام (Thumb Grip).
2. دفع الريشة برفق للأمام باتجاه منطقة الإرسال.
3. تدريب التحكم بالمسافة والارتفاع.

الحركة (Footwork)

- خطوة جانبية
- اندفاع للأمام
- قفزة للضرب العالي

الضربات

- Clear تسقيف
- Drop خفيفة قصيرة
- Smash ساحقة
- Drive أفقية سريعة
- Net shot عند الشبكة

عناصر اللياقة المطلوبة

1- السرعة

- سرعة حركة القدمين
- سرعة رد الفعل في الدفاع والهجوم

2- المرونة

- لتمكين الوصول للريشة من زوايا صعبة
- خاصة مرونة الكتف والظهر

3- القوة العضلية

- قوة الذراع والكتف للسماتش
- قوة الساقين للقفز والتحرك

4- التحمل

- لتحمل اللعب المستمر 30-40 دقيقة
- قدرة القلب والرئتين

5- الرشاقة

- تغيير الاتجاه بسرعة
- التوازن أثناء التحرك

فوائد اللعبة للجسم

- تحسين صحة القلب والأوعية
- زيادة السرعة والتوافق العضلي العصبي
- تقوية عضلات الساقين والذراعين
- رفع اللياقة الهوائية واللاهوائية
- تحسين التوازن والتنسيق
- حرق سعرات عالية (300–500 كالوري بالساعة)
- تقوية المفاصل بطريقة آمنة نسبياً
- تحسين اللياقة البدنية: سرعة، قوة، تحمل.
- زيادة المرونة: للكتف، الظهر، الفخذين.
- حرق السعرات الحرارية: ~400–500 كالوري/سا
- القلب والأوعية الدموية: تحسين القدرة الهوائية
- المرونة والتوازن: تحسين التوافق العضلي العصبي
- السرعة ورد الفعل: تطوير ردود الفعل السريعة
- الصحة النفسية: تخفيف التوتر وزيادة التركيز

طرق تدريب اللياقة للاعبي الريشة

1– الجري المتقطع (Interval Running)

- 30 ثانية جري سريع + 30 ثانية راحة
- 10–15 جولة

2– تدريبات الرشاقة (Agility Ladder)

- سلم أرضي – خطوات سريعة
- 4 مجموعات × 30 ثانية

3– تدريبات الساقين

- سكوات
- لانجز
- قفزات جانبية

4– تدريبات الذراع

- تقوية الكتف بالدمبل
- تمارين مقاومة للذراع للسماتش

5– محاكاة الملعب (Footwork Drills)

- 6 اتجاهات للحركة
- قفز، خطوة جانبية، اندفاع للأمام

الخطط والتكتيك

في الفردي:

- السيطرة على منتصف الملعب
- استخدام التسقيف لإجبار الخصم على الخلف
- اللعب للكورنرات لإجهاد الخصم
- تغيير الإيقاع: قوي – خفيف – قوي

في الزوجي:

- لاعب أمامي + لاعب خلفي
- دفاع واسع على الجانبين
- هجوم بالسماتشات المتتالية
- اعتماد الضربات الأفقية السريعة

❖ دور المدرس في تعليم لعبة الريشة الطائرة

على المدرس أن:

- يشرح القوانين الأساسية
- يعلّم القبضات والحركة أولاً
- يستخدم أسلوب التدرج (من السهل إلى الصعب)
- يدلّ الطلاب على السلامة مثل الإحماء
- يقدم تدريبات قصيرة متنوعة
- يقيم الطلاب بتطبيق عملي وليس نظري فقط
- يستخدم مجموعات وفرق لتشجيع العمل الجماعي

خطة درس نموذجية (مدرس تربية رياضية)

المدة: 45 دقيقة

1– إحماء (10 د)

- جري خفيف
- إطالة
- حركات ديناميكية

2– تعليم مهارة (15 د)

- الضرب الأمامي Forehand
- تدريبات فردية وزوجية

3– لعبة مصغّرة (10 د)

- ملعب نصف الحجم
- هدف: 5 نقاط

4– تهدئة وتقويم (10 د)

- مراجعة أخطاء الطلاب

- تدريب خفيف
- تقييم مستوى المهارة

السلامة أثناء اللعب

- ارتداء حذاء مخصص
- إحماء ضروري
- شرب ماء
- عدم لعب كرات مشتركة كثيرة في وقت واحد
- فحص أرضية الصالة
- عدم المبالغة بالقفز أو الدوران

أخلاقيات اللاعب

- احترام الخصم والحكم
- الالتزام بالقوانين والقواعد
- اللعب النظيف وعدم الغش
- مساعدة زملاء الفريق والتشجيع
- احترام أرض الملعب والمعدات
- الصبر والتحلي بالهدوء أثناء الخسارة والفوز

الريشة

الريشة يجب أن تصنع من مواد طبيعية و/ أو مواد صناعية. وأيا كانت مادة صناعة الريشة، الصفة المميزة للطيران بشكل عام يجب أن تكون مشابهة لتلك المصنوعة من الريش الطبيعي، وتتكون من قاعدة فلينية مغطاة بطبقة رقيقة من الجلد.

الريشة الطبيعية

1. يجب أن تحتوي الريشة على 16 ريشة مثبتة بالقاعدة.
2. يجب أن يكون هناك طول محدد للريش، يكون بين 62 ملم إلى 70 ملم عندما تقاس من رأس القمة إلى قاعدة الريشة.
3. قمة الريش تشكل دائرة يتراوح قطرها من 58 ملم إلى 68 ملم.
4. الريش يجب أن يثبت بإحكام بواسطة خيط أو أي مادة مناسبة.
5. القاعدة يجب أن يكون قطرها بين 25 ملم إلى 28 ملم مع استدارة في الأسفل.
6. وزن الريشة يجب أن يكون من 4.74 إلى 5.5 غرام.

الريشة غير الطبيعية (الصناعية)

الجزء السفلي، أو الريش التقليدي في الريش الصناعي، يجب أن يبدل بدل الريش الطبيعي.

القاعدة يجب أن تكون كما وصفت في القانون 5.2.2.

القياسات والوزن يجب أن يكون كما في القانون 2.2.2 ، 3.2.2 و 6.2.2 وعلى أي حال، نتيجة الاختلاف في المناطق الجغرافية محددة، وصفات المواد المستعملة الصناعية مقارنتا مع الطبيعية، اختلاف بحد أعلى 10% فانه يمكن قبوله.

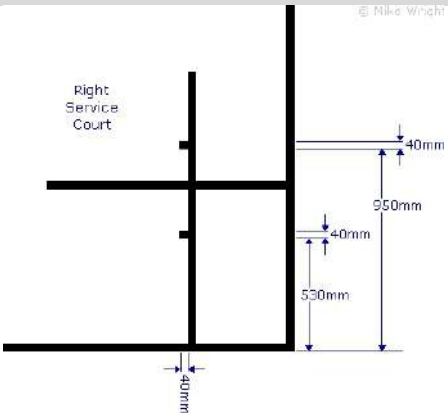
فيما يخص هذه المسألة يجب أن لا يكون هناك اختلاف في التصميم العام، السرعة والطيران للريشة، التعديل للمواصفات في الأعلى يمكن أن يتم بموافقة أعضاء الاتحادات المعنية، في الأماكن التي تحول الظروف الجوية المناسبة أيضا الارتفاع أو المناخ، تجعل الريشة النموذجية غير مناسبة.

فحص سرعة الريشة

لفحص الريشة، يستعمل اللاعب بكامل قوته ضربة تحت اليد (underhand) ويجب ان يكون الاتصال بالريشة فوق الخط الخلفي النهائي. ويجب أن تضرب الريشة نحو الأعلى بزاوية وبتوجيهه موازي للخط الجانب.

الريشة التي سرعتها صحيحة يجب أن تسقط مسافة لا تقل 530 ملم ولا تزيد عن 990 ملم من حد الخطوط الخلفية النهائية **كما هو موضح في المخطط (B)**.

(مخطط B)



❖ المضرب

المضرب، يجب أن يكون ذا شكل لا يتجاوز 680 ملم في الطول بشكل عام، و230 ملم في العرض بشكل عام ويتكون من الأجزاء الرئيسية الموصوفة في القانون 1.1.4 إلى 5.1.4 كما هي موضحة في المخطط (C) .

(مخطط C)

1. المقبض: هو الجزء من المضرب المعتمد لمسك المضرب من قبل اللاعب.
2. منطقة الأوتار: هي الجزء من المضرب الذي يعتمده اللاعب لضرب الريشة.
3. الرأس: يحيط بمنطقة الأوتار.
4. الساق: يصل بين المقبض والرأس (خاضع لموضوع القانون 5.1.4).

منطقة الأوتار:

1. يجب أن تكون مسطحة تتألف من نمط أو شكل من الأشكال أو الخيوط المتقاطعة بالتناوب ومتشابكة ومترابطة عند التقاطع.
2. نمط أو شكل الأوتار يجب أن يكون منسجما بشكل عام وبشكل خاص ليس اقل كثافة في المنتصف عنه في المناطق الأخرى .
3. لا يزيد عن 280 ملم في الطول بشكل عام و 220 ملم في العرض بشكل عام ، وعلى أي حال، الأوتار يجب أن تمتد لمنطقة التي من ناحية أخرى تعتبر منطقة الرقبة. بشرط:
   - عرض منطقة الأوتار لا يزيد عن (35 ملم).
   - الطول بشكل عام لمنطقة الأوتار لا يزيد عن 330 ملم .

المضرب:

1. يجب أن يكون خال من أي شئ معلق أو بروز، وأخرى التي تستعمل لزيادة السمك وبالتحديد للحد من أو منع التلف والتمزيق أو اهتزاز، أو توزيع الوزن أو حفظ المقبض من خلال حبل ليد اللاعب، والتي تعتبر معقولة في الحجم والوضع لمثل هذه الأهداف.
2. يجب أن يكون خال من أي وسيلة التي تمكن اللاعب من تغيير مادة الشكل للمضرب.

التجهيزات المعترف بها

الاتحاد الدولي للريشة الطائرة سوف يقرر في أي سؤال سواء: المضرب، الريشة، أو التجهيزات أو أي نموذج أولي يستعمل في لعب الريشة الطائرة استجابة للمواصفات. مثل هذه القرارات يمكن أن تؤخذ بمبادرة من الاتحادات أو عن طريق طلب من خلال أي طرف لديه نوايا حسنة واهتمام ، مثل أي لاعب، الإداريون الفنيون، منتجي التجهيزات أو أعضاء التنظيمات أو أي عضو من ذلك المصدر.

القرعة

1. قبل البدء باللعب، القرعة يجب أن تجرى والجانب الرابح للقرعة يجب أن يختار الخيار أيضا: القانون 1.1.6 أو 2.1.6:
2. للإرسال أو الاستقبال أولا.
3. لبداية اللعب في أي جانب من الملعب أو الأخر.
4. الجانب الخاسر للقرعة سوف يختار بعد ذلك الخيار المتبقي.

❖ نظام التسجيل

1. المباراة تتكون من ثلاثة أشواط.
2. الشوط سوف يربح من الجانب الذي يصل للنقطة 21 أولا.
3. الجانب الذي يكسب التداول سوف تضاف نقطة لنتيجته. ويكسب الجانب التداول، إذا الجانب المضاد ارتكب خطأ أو أن الريشة تتوقف عن اللعب بسبب لمس سطح الملعب في داخل ملعب الخصم.
4. إذا وصل مجموع النقاط المحرزة 20 الجميع، الجانب الذي يربح نقطتين زيادة أولا، سوف يكسب ذلك الشوط.
5. إذا وصل مجموع النقاط المحرزة 29 الجميع، الجانب الذي تصل نتيجته النقطة 30 سوف يكسب ذلك الشوط.
6. الجانب الرابح للشوط سوف يرسل أولا في الشوط التالي.

تبديل النهايات (نصفي الملهب)

1. يجب على اللاعبين تبديل النهايات (نصفي الملعب).
2. في نهاية الشوط الأول.
3. في نهاية الشوط الثاني. إذا كان هناك شوط ثالث.
4. في الشوط الثالث عندما يصل جانب أولا للنقطة 11.
5. إذا لم يتم تبديل النهايات، يجب أن يتم ذلك حال اكتشاف الخطأ وعندما تكون الريشة متوقفة. وتبقى النتيجة المحصلة.

الإرسال

في الإرسال الصحيح:

1. يجب على الجانبين عدم التأخير ألعمدي في تنفيذ الإرسال عندما يكون المرسل والمستقبل جاهزين للإرسال، وعند إتمام الحركة الخلفية لرأس مضرب اللاعب. أي تأخير في بداية الإرسال يجب أن يعتبر تأخير غير مناسب. على المرسل والمستقبل الوقوف بشكل قطري متقابل في منطقة الإرسال، (مخطط A) بدون لمس حدود الخطوط لهذه المناطق (مناطق الإرسال).
2. جزء من قدمي المرسل والمستقبل يجب أن تبقى على اتصال مع سطح الملعب بوضع ثابت مستقر منذ لحظة بدء الإرسال، وحتى ينطلق الإرسال.
3. مضرب المرسل سوف يضرب قاعدة الريشة في المرحلة الأولى.

4. يجب أن تكون الريشة كاملة تحت مستوى خصر المرسل في لحظة ضرب الريشة من مضرب المرسل. الخصر يجب أن يعتبر خط خيالي حول الجسم ومستواه أدنى جزء للضلع السفلي للمرسل.
5. الساق لمضرب المرسل في لحظة ضرب الريشة يجب أن يشير إلى الاتجاه السفلي.
6. حركة مضرب المرسل يجب أن تستمر للأمام منذ بداية الإرسال، حتى ينطلق الإرسال.
7. يجب أن يكون طيران الريشة للأعلى من مضرب المرسل إلى العبور فوق الشبكة هكذا، إذا لم يعترضها شئ، وتهبط في منطقة الاستقبال من الملعب (مثال، فوق أو داخل حدود الملعب).
8. في محاولة الإرسال يجب على اللاعب عدم فقدان الريشة.
9. عندما يجهز اللاعبون للإرسال، فان أول حركة للأمام لرأس مضرب المرسل يجب أن تكون بداية الإرسال عند البدء، يعتبر الإرسال منطلقا في حالة ضرب الريشة بواسطة مضرب المرسل، أو أثناء محاولة الإرسال، فقد (أضاع) المرسل الريشة.
10. يجب على المرسل عدم الإرسال إذا لم يكن المستقبل مستعدا، وعلى أي حال يعتبر المستقبل مستعدا لاستقبال الإرسال إذا حاول رد الإرسال.
11. في اللعب الزوجي، خلال انطلاق الإرسال يمكن للشركاء اخذ أي مكان خاص من ملعبهم، بحيث لا يحجب الرؤية عن الخصم المرسل أو المستقبل.

اللعب الفردي

منطقة الإرسال والاستقبال

1. على اللاعبين الإرسال من، والاستقبال في، منطقة الإرسال اليمنى بشكل خاص عندما لا تكون نتيجة للمرسل، أو نتيجته عدد زوجي من النقاط في ذلك الشوط.
2. على اللاعبين الإرسال من، والاستقبال في، منطقة الإرسال اليسرى بشكل خاص عندما تكون نتيجة المرسل عدد فردي من النقاط في ذلك الشوط.
3. ترتيب اللعب والمواقع في الملعب في التداول، يمكن أن تضرب الريشة من قبل المرسل والمستقبل بالتناوب، من أي موقع في جهة شبكة ذلك اللاعب، حتى تتوقف الريشة عن اللعب.

النتيجة والإرسال

1. إذا كسب المرسل التداول، تسجل نقطة للمرسل وسوف يرسل المرسل مرة أخرى من منطقة الإرسال المتعاقبة.
2. إذا كسب المستقبل التداول تسجل نقطة للمستقبل، ويصبح المستقبل المرسل الجديد.

اللعب الزوجي

منطقة الإرسال والاستقبال

1. اللاعب من الجانب المرسل سوف يرسل من منطقة الإرسال اليمنى عندما لا يحوز على نقاط الجانب المرسل أو نتيجته عدد زوجي من النقاط في ذلك الشوط.
2. اللاعب من الجانب المرسل سوف يرسل من منطقة الإرسال اليسرى عندما يكون نقاط الجانب المرسل عدد فردي من النقاط في ذلك الشوط.
3. اللاعب من الجانب المستقبل الذي أرسل أخيرا، يجب أن يبقى في نفس منطقة الإرسال التي أرسل منها سابقا، الشكل المعاكس يجب أن يطبق لشريك المستقبل.
4. اللاعب من الجانب المستقبل يجب أن يقف بشكل مقابل قطري لمنطقة الإرسال، يجب أن يكون هو المستقبل.
5. يجب على اللاعبين عدم تغيير مناطق الإرسال الخاصة، حتى كسب نقطة عندما يكون هو الجانب المرسل.

6. الإرسال في أي دور يجب أن ينطلق من منطقة الإرسال اعتمادا على نتيجة الجانب المرسل.

ترتيب اللعب والمواقع في الملعب

بعد أن يرد الإرسال، في التداول، يمكن أن تضرب الريشة من خلال أي من اللاعبين في الجانب المرسل، وكذلك أي من اللاعبين في الجانب المستقبل بالتناوب، من أي موقع في جانب ذلك اللاعب من جهة الشبكة، حتى تتوقف الريشة عن اللعب.

النتيجة والإرسال

1. إذا كسب الجانب المرسل التداول، فالجانب المرسل سوف يسجل نقطة، والجانب المرسل يجب أن يرسل مرة أخرى من الجهة المقابلة لمنطقة الإرسال.
2. إذا كسب الجانب المستقبل التداول، فالجانب المستقبل سوف يسجل نقطة، والجانب المستقبل يجب أن يصبح الجانب المرسل الجديد.

تتابع (تسلسل) الإرسال

في أي شوط ، الجانب الذي له الحق بالإرسال يجب أن يؤديه بشكل متتالي.

1. من المرسل الأولي الذي يبدأ الشوط من منطقة الإرسال اليمنى.
2. إلى شريك المستقبل الأولي.
3. إلى شريك المرسل الأولي.
4. إلى المستقبل الأولي.
5. إلى المرسل الأولي وهكذا.
6. يجب على اللاعب عدم الإرسال أو الاستقبال خارج دوره، أو استقبال ارسالين متتاليين في نفس الشوط.
7. أي لاعب من الجانب الكاسب للشوط يمكن أن يرسل أولا في الشوط التالي ، وأي لاعب في الجانب الخاسر يمكن أن يستقبل أولا في الشوط التالي.

أغلاط (اشتباه) منطقة الإرسال.

أغلاط (اشتباه) منطقة الإرسال تحدث عندما يقوم اللاعب:

1. إذا أرسل أو استقبل خارج دوره.
2. إذا أرسل أو استقبل من منطقة الإرسال الخاطئة.
3. إذا اكتشف غلط منطقة الإرسال، يجب أن يصحح الخطأ وتبقى النتيجة كما هي.

13. الأخطاء

تعتبر خطأ: إذا لم يكن الإرسال صحيحا.

إذا حدث للريشة أثناء الإرسال:

1. إذا علقت على الشبكة أثناء الإرسال.
2. بعد عبورها فوق الشبك علقت على الشبك.
3. إذا ضربت بواسطة شريك المستقبل.
4. إذا حدث للريشة أثناء اللعب.
5. سقطت خارج الخطوط الجانبية للملعب (مثال ليست فوقها أو ملامسة للخطوط الجانبية).
6. مرت خلال أو تحت الشبكة.

7. أخفقت في اجتياز أعلى الشبكة.
8. لمست السقف أو الجدران الجانبية.
9. لمست شخص أو ملابس اللاعب.
10. لمست أي شخص خارج الملعب.
11. (إذا دعت الضرورة ليتناسب شكل البناء، فان السلطة المحلية للريشة الطائرة من حقها أن تضع بعض التعليمات الفرعية تعالج فيها الحالات التي تلمس الريشة العوائق الموجودة)
12. إذا التصقت ومسكت بالمضرب واستقرت عليه (علقت) أثناء تنفيذ ضربة.
13. إذا ضربت الريشة مرتين بنجاح من قبل نفس اللاعب وعلى أي حال، الريشة التي تضرب الرأس ومنطقة الأوتار في ضربة واحدة يجب أن لا تعتبر خطأ.
14. إذا ضربت من قبل اللاعب وزميله بنجاح أو لمست مضرب اللاعب واستمرت بالحركة باتجاه الخلف لملعب ذلك اللاعب.

إذا أثناء اللعب، اللاعب:

1. لمس الشبكة أو دعائمها بالمضرب، بجسمه أو بملابسه.
2. تجاوز حدود الملعب للخصم فوق الشبكة بمضربه أو بجسمه باستثناء: يمكن للضارب أن يتبع الريشة فوق الشبك بالمضرب في حالة استمرارية الضربة بشكل قطري، وبعد أن تكون نقطة الاتصال التلامس الأولية للريشة من جهة الشبكة للضارب.
3. تجاوز حدود ملعب الخصم تحت الشبك بمضربه أو بجسمه مما يسبب إعاقة منافسه أو عجزه عن التركيز أو يلهيه.
4. إذا، أثناء اللعب تعمد اللاعب تشويش (صرف انتباه) المنافس بقيامه بأي أفعال مثل الصراخ أو القيام بحركات عدوانية.
5. إذا ارتكب اللاعب مخالفة فاضحة متعمدة وكررها وأصر عليها.

الإعادة

الإعادة يجب أن تنادى من قبل الحكم، أو من خلال اللاعب (إذا لم يكن هناك حكما) لإيقاف اللعب.

يجب أن تكون إعادة إذا:

1. أرسل المرسل قبل أن يكون المستقبل مستعدا.
2. أثناء الإرسال، المرسل والمستقبل كلاهما مخطأين.
3. بعد أن يرد الإرسال، يحدث للريش:
4. علقت بالشبك وبقيت متوقفة على القمة أو بعد اجتيازها فوق الشبك علقت في الشبك.
5. خلال اللعب تفككت الريشة وانفصلت القاعدة تماما عن بقية الريشة.
6. في رأي الحكم، الفوضى في اللعب، أو اللاعب من الجانب المعاكس قد صرف انتباهه من خلال إعطاء التعليمات من المدرب. قاضي الخط لم يستطع الرؤية، وكذلك عدم قدرة الحكم على إعطاء قرار أو حصول أمر غير متوقع أو حصول حادثة.
7. عند حدوث الإعادة، اللعب منذ الإرسال الأخير لا يعد، وعلى اللاعب الذي أرسل أن يرسل مرة أخرى.

الريشة المتوقفة عن اللعب (ليست باللعب)

الريشة متوقفة عن اللعب عندما:

1. إذا اصطدمت بالشبك أو القوائم ثم بدأت بالهبوط على سطح الملعب من جهة الضارب من جهة الشبك.
2. إذا ضربت بسطح الملعب أو خطأ أو إعادة حدثت.

استمرارية اللعب، سوء السلوك (التصرف)، العقوبات.

- اللعب يجب أن يستمر من الإرسال الأول وحتى انتهاء المباراة.

الاستراحات

1. لا تزيد عن 60 ثانية خلال كل شوط ، عندما يصل الجانب 11 نقطة.
2. لا تزيد عن 120 ثانية بين الشوط الأول والثاني وبين الشوط الثاني والشوط الثالث، وهذا يجب أن يطبق في جميع المباريات.

(للمباريات المغطاة تلفزيونيا، الحكم العام يقرر قبل المباراة بأمر الاستراحات كما هي في القانون 2.16 إجبارية أو هناك تغيير).

إيقاف اللعب (تعليق)

1. في حالة اقتضاء الضرورة ولظروف خارجة عن إرادة اللاعب، يجوز للحكم إيقاف اللعب للفترة التي يراها ضرورية.
2. تحت ظروف استثنائية يمكن أن يأمر الحكم العام الحكم بإيقاف اللعب.
3. إذا توقف اللعب فان النتيجة المسجلة تظل كما هي ويستأنف من تلك النقطة.

التأخير في اللعب

1. تحت أي ظرف يجب أن لا يكون هناك تأخير في اللعب بحيث يمكن اللاعب من استعادة قوته أو تنفسه أو تقبل النصائح والإرشادات.
2. الحكم يكون قاضيا وحيدا عن أي تأخير.
3. النصيحة وترك الملعب.
4. فقط عندما تكون الريشة متوقفة، فانه بإمكان اللاعب تلقي النصائح خلال المباراة.
5. يمنع مغادرة أي لاعب للملعب خلال المباراة بدون إذن الحكم باستثناء: خلال الاستراحة.

يجب على اللاعبين عدم:

1. يتعمدوا في تأخير اللعب أو إيقاف اللعب.
2. يتعمدوا في تأخير أو تحطيم الريشة لتغيير سرعتها أو طيرانها.
3. يسلك سلوك هجومي أو عدائي.
4. يتهم بسوء تصرف غير منصوص عليه في قانون الريشة الطائرة.

ضبط الخروقات (الانتهاكات)

على الحكم أن يدير (يضبط) أي خرق أو انتهاك من خلال:

1. توجيه إنذار إلى الجانب المخالف.
2. إعلان الخطأ بحق الجانب المخالف إذا سبق إنذاره، وعلى الحكم أن ينقل تقريرا للحكم العام، وإذا بالضرورة يتحمل الجانب المخالف خطأ للمرة الثانية.
3. في حالة ارتكاب سلوك فاضح أو تكرار سلوك أو خرق القاعدة يتحمل الجانب المخالف خطأ ونقل ذلك حالا إلى الحكم العام الذي لديه السلطة والقوة لاستبعاد الجانب المخالف في المباراة .

الإداريون والقرارات

1. الحكم العام يجب أن يكون المسؤول عن المسابقة أو الدورة أو النشاط التي تعتبر المباراة قسم منه.
2. الحكم حينما يعين يجب أن يتحمل مسؤولية المباراة وما يحيط بها ، ويجب أن ينقل تقريره بذلك للحكم العام.
3. قاضي الإرسال هو الذي يعلن أخطاء الإرسال التي يرتكبها المرسل حال حدوثها حسب.
4. قاضي الخط يجب أن يشير سواء سقطت الريشة داخل أو خارج الخط المسؤول عنه.

5. قرارات الإداريون نهائية في جميع النقاط الحقيقية المسؤولين عنها، باستثناء إذا في رأي الإداري وهي فوق مسؤولياته، شك أو ارتاب بان قاضي الخط قام بإعطاء قرار خاطئ واضح، فان الإداري يجب أن يقوم بتجاهل قرار قاضي الخط.

يجب على الحكم:

1. يطبق وينفذ قانون الريشة الطائرة وخاصة قوله خطأ أو إعادة حال حدوثها.
2. يعطي قرار في أي اعتراض يتعلق بأي نقطة إذا حدثت قبل تنفيذ الإرسال التالي.
3. يتأكد بان اللاعبين والمتفرجين على علم بمجريات المباراة.
4. يعين ويغير قاضي الخط أو قاضي الإرسال بالتشاور مع الحكم العام.
5. في حالة عدم تعيين حكام يتولى مهمة القيام بواجباتهم.
6. في حالة عدم تمكن الحكام من الرؤية، اتخاذ القرار من جانبهم أو إعادة اللعبة.
7. يسجل ويعطي تقريره للحكم العام يبين فيه الوقائع والأمور بالنسبة إلى القانون 16.
8. ينقل للحكم العام جميع الاعتراضات والأسئلة المتعلقة بالقانون فقط (وهذا يجب إن يكون قبل تنفيذ **الإرسال التالي أو في حالة نهاية المباراة قبل مغادرة الجانب المعترض للملعب**).

توضيح الإرسال في اللعب الزوجي

في مباريات الزوجي بين (A , B) ضد (C , D) . (A , B) ربحا القرعة وقررا اخذ الإرسال. (A) على الإرسال يرسل على (C). و(A) سوف يكون المرسل الأولي بينما (C) سوف يكون المستقبل الأولي.

سياق الأحداث / توضيح	النتيجة			الإرسال من منطقة الإرسال	المرسل والمستقبل	الفائز بالتداول
	لا شئ الجميع	D	C	منطقة الإرسال اليمنى. بداية جانب الإرسال زوجي.	A يرسل على C A و C هما المرسل والمستقبل الأولي	A&B
		A	B			
A و B كسبا النقطة. A و B سوف يغيرا منطقة الإرسال . A يرسل ثانية من منطقة الإرسال اليسرى . C & D سوف يبقيا في نفس منطقة الإرسال	0-1	D	C	منطقة الإرسال اليسرى . بداية النتيجة للجانب المرسل فردي	A يرسل على D	C&D
		B	A			
C &D كسبا النقطة وحق الإرسال كذلك ، لا احد سوف يبدل أماكن مناطق الإرسال الخاص بهم	1-1	D	C	منطقة الإرسال اليسرى . بداية النتيجة للجانب المرسل فردي	D يرسل على A	A&B
		B	A			
A&B كسبا النقطة وحق الإرسال كذلك ، لا احد سوف يبدل أماكن مناطق الإرسال الخاص بهم	1-2	D	C	منطقة الإرسال اليمنى. بداية النتيجة للجانب المرسل زوجي	B يرسل على C	C&D
		B	A			
C&D كسبا النقطة وحق الإرسال كذلك ،لا احد يبدل أماكن مناطق الإرسال الخاص بهم	2-2	D	C	منطقة الإرسال اليمنى. بداية النتيجة للجانب المرسل زوجي	C يرسل على B	C&D
		B	A			
C&D كسبا النقطة . C&D سوف يغيروا مناطق الإرسال . C سوف يرسل من منطقة الإرسال اليسرى . A&B سوف يبقوا في نفس مناطق الإرسال .	2-3	C	D	منطقة الإرسال اليسرى .بداية النتيجة للجانب المرسل فردي	C يرسل على A	A&B
		B	A			
A&B كسبا النقطة وحق الإرسال كذلك ، لا احد سوف يبدل أماكن مناطق الإرسال الخاص بهم	3-3	C	D	منطقة الإرسال اليسرى .بداية النتيجة للجانب المرسل فردي	A يرسل على C	A&B
		B	A			
A&B كسبا النقطة . A&B سوف يغيروا مناطق الإرسال . A يرسل ثانية من منطقة الإرسال اليمنى . C&D سوف يبقوا في نفس مناطق الإرسال	3-4	C	D	منطقة الإرسال اليمنى. بداية النتيجة للجانب المرسل زوجي	A يرسل على D	C&D
		A	B			

ملاحظة: هذا يعني:

1. منطقة الإرسال للجانب المرسل تعتمد على نتيجة الجانب المرسل، زوجي أو فردي. مشابه كما في الفردي.
2. يغير اللاعبون منطقة الإرسال فقط عندما تسجل نقطة ويكون جانبهم المرسل، في جميع الحالات الأخرى يبقى اللاعبون في نفس منطقة الإرسال التي كانوا عليها في التداول السابق. وهذا يجب أن يضمن تسلسل الإرسال بين اللاعبين.

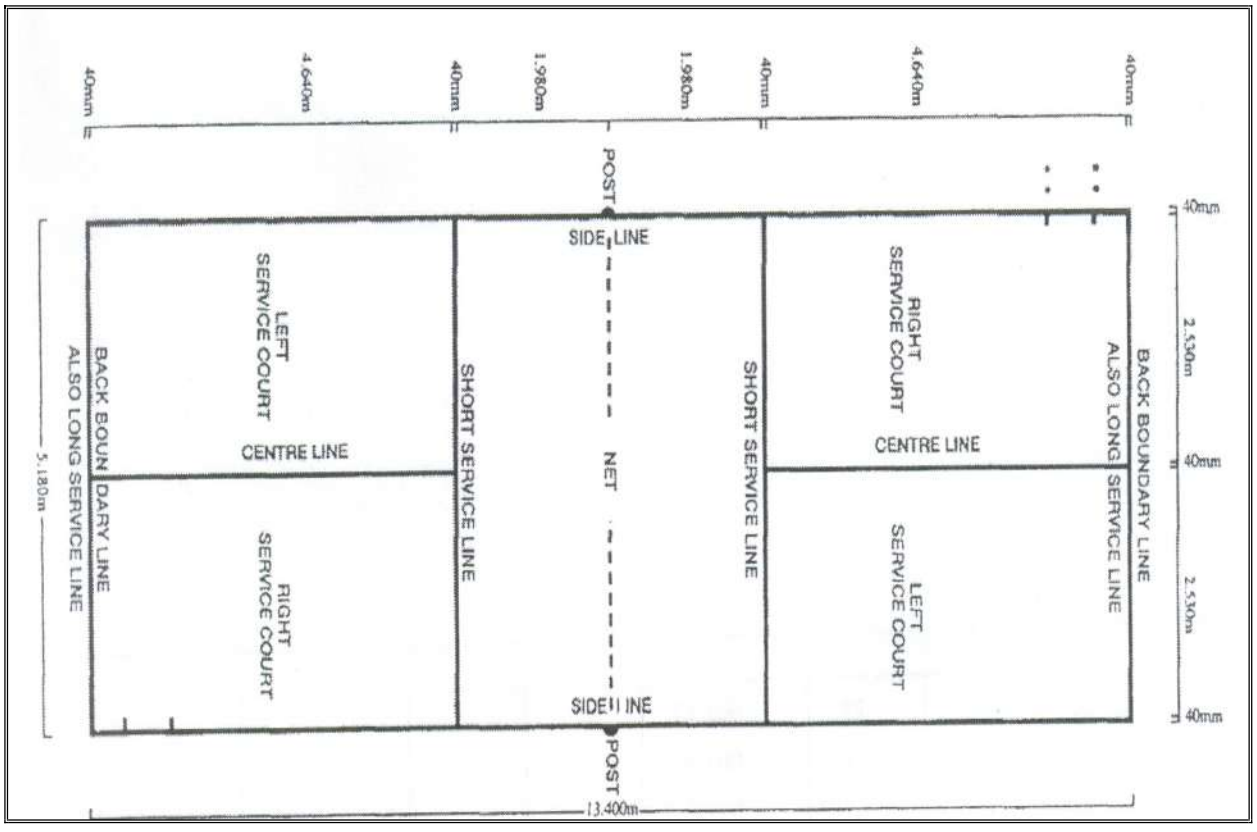
ملحق رقم 1

التغيرات في الملعب والتجهيزات

1. عند عدم التمكن من وضع القوائم على الخطوط الجانبية هناك طرق تستعمل ليشير إلى موقع تلاقي الخطوط الجانبية التي تمر من تحت الشبك مثال: استعمال قوائم رقيقة أو شريط من أي مادة عرضها 40 ملم يثبت على الخطوط الجانبية عاموديا صعودا لغاية حبل الشبكة.
2. الملعب يمكن أن يخطط فقط ملعب للعب الفردي كما هو موضح في المخطط (E) ويصبح الخط الخلفي أيضا خط الإرسال الطويل، وكذلك القوائم أو الشريط من المواد التي تمثلها يجب أن توضع على الخط الجانبي.
3. قمة الشبك من مستوى سطح الملعب يجب أن تكون 1.524 متر من منتصف الملعب، و 1.55 متر من فوق الخط الجانبي .

المخطط (E)

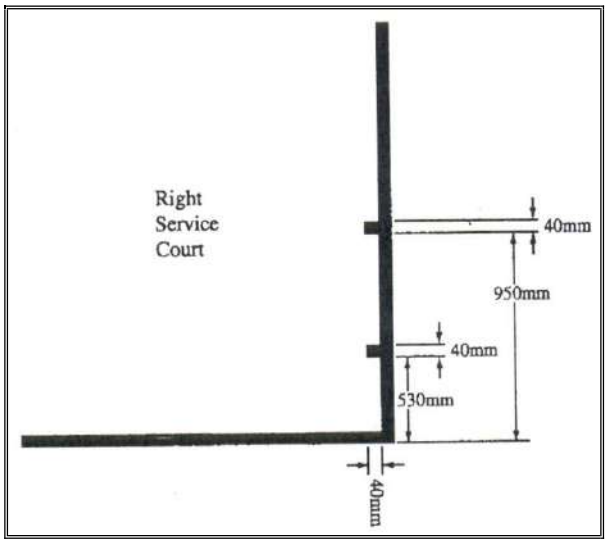
ملعب الفردي



ملاحظة:

الطول القطري للملعب كاملا = (14.366 متر).

الملعب الظاهر بالأعلى يستعمل فقط للعب الفردي.



اختبار سرعة الريشة لملعب الفردي

ملحق رقم 2

مباريات العدل (التكافؤ)

في مباريات العدل (التكافؤ)، التغيرات التالية تطبق في القانون.

1. لا يسمح بتغيير في عدد النقاط للحصول على الشوط.
2. القانون 3.1.8 يجب أن يعدل ليقرأ: في الشوط الثالث، وفي المباراة المكونة من شوط واحد، إذا حصل احد الجانبين على نصف الحد من النقاط للحصول على الفوز بالشوط (الحد الأعلى التالي في حالة الكسور أو الأجزاء).

ملحق رقم 3

أنظمة تسجيل أخرى

من الجائز اللعب عن طريق النظام السابق كذلك:

1. شوط واحد 21 نقطة
2. أفضل 3 أشواط من 15 نقطة في حالة الزوجي وفردي الرجال و11 نقطة في حالة فردي السيدات.

في الحالة الأولى في الأعلى، التغيرات التالية سوف تطبق على قانون الريشة الطائرة.

تغيير نصفي الملعب

في المباراة المكونة من شوط واحد، سوف يبدل اللاعبون نصفي الملعب عندما يصل الجانب أولا للنقطة 11.

وفي الحالة الثانية في الأعلى، التغيرات التالية سوف تطبق على قانون الريشة الطائرة.

تغيير نصفي الملعب

يجب أن يغير اللاعبون نصفي الملعب:

1. في نهاية الشوط الأول.
2. في نهاية الشوط الثاني إذا كان هناك شوط ثالث.
3. في الشوط الثالث عندما يصل أولا احد الجانبين الى:
   - 6 نقاط في الشوط المكون من 11 نقطة.
   - 8 نقاط في الشوط المكون من 15 نقطة .
   - إذا لم يتم التبديل كما هو موضح في القانون 1.8 يجب ان يتم حال اكتشاف الخطأ وعندما تكون الريشة متوقفة، والنتيجة المحصلة تبقى كما هي.

اللاعب الفردي

منطقة الإرسال والاستقبال

1. يجب أن يرسل اللاعبون من، ويستقبلوا في منطقة الإرسال اليمنى الخاصة بهم عندما لا يسجل المرسل نقاط، أو أن يسجل عدد زوجي من النقاط في ذلك الشوط.
2. يجب أن يرسل اللاعبون من، ويستقبلوا في منطقة الإرسال اليسرى الخاصة بهم عندما يسجل المرسل عدد من النقاط فردي في ذلك الشوط .

ترتيب اللعب والمواقع في الملعب

في التداول، يجب أن تضرب الريشة من قبل المرسل والمستقبل بالتناوب، في أي مكان من جانب ذلك اللاعب من جهة الشبكة حتى تتوقف الريشة عن اللعب (القانون 15) .

التسجيل والإرسال

1. إذا كسب المرسل التداول (القانون 4.7) تسجل نقطة للمرسل. ويقوم المرسل بالإرسال مرة أخرى من الجهة المقابلة لمنطقة الإرسال.
2. إذا كسب المستقبل التداول (القانون 4.7) يفقد المرسل الحق في استمرارية الإرسال ويصبح المستقبل هو المرسل، بدون تسجيل نقاط لذلك اللاعب.

اللعب الزوجي

منطقة الإرسال والاستقبال

1. في بداية الشوط، وفي كل وقت يكسب الجانب الحق في الإرسال، يجب أن ينطلق من منطقة الإرسال اليمنى.
2. اللاعب الذي يرسل أو يستقبل في بداية أي شوط يجب أن يرسل ، أو يستقبل في منطقة الإرسال اليمنى عندما لا يوجد نقاط أو حصل على عدد زوجي من النقاط في ذلك الشوط.
3. اللاعب الذي يرسل أو يستقبل في بداية أي شوط يجب أن يرسل من أو يستقبل في منطقة الإرسال اليسرى عندما يسجل ذلك اللاعب عدد فردي من النقاط في ذلك الشوط.
4. الشكل المعاكس يجب ان يطبق على الشركاء.
5. اللاعب من الجانب المستقبل يقف بشكل قطري معاكس لمنطقة الإرسال للمرسل يجب أن يكون المستقبل.
6. الإرسال في أي دور للإرسال سوف ينطلق من الجهة المقابلة لمنطقة الإرسال باستثناء ما هو موضح في القانون 12، 14.

ترتيب اللعب والمواقع في الملعب

بعد أن يرد الإرسال، في التداول، تضرب الريشة من قبل أي لاعب في الجانب المرسل وكذلك من قبل أي لاعب من الجانب المستقبل بالتناوب، من أي موقع في جانب ذلك اللاعب من جهة الشبكة، حتى تتوقف الريشة عن اللعب (القانون 15).

التسجيل والإرسال

- إذا كسب الجانب المرسل التداول (القاعدة 4.7) يكسب الجانب المرسل ويسجل نقطة، ويرسل المرسل مرة أخرى.
- إذا كسب الجانب المستقبل التداول (القاعدة 4.7) الجانب المرسل يفقد الحق في متابعة الإرسال بدون تسجيل نقاط للجانب الأخر.

تسلسل الإرسال

في أي شوط، يجب أن يتعاقب في الإرسال لمن له الحق:

1. من المرسل الأولي.
2. إلى المستقبل الأولي.
3. إلى شريك المستقبل الأولي.
4. إلى اللاعب في جانب المرسل الأولي الذي يقف في جهة منطقة الإرسال اليمنى (القانون 2.1.11).
5. إلى شريك اللاعب كما في الحالة 4.4.11 وهكذا يمنع للاعب الإرسال أو الاستقبال في غير دوره، أو الاستقبال لارسالين متتالين في نفس الشوط، باستثناء ما هو موضح في القانون 12، 14.
6. يمنع للاعب الإرسال أو الاستقبال في غير دوره، أو الاستقبال لارسالين متتالين في نفس الشوط، باستثناء ما هو موضح في القانون 12، 14.
7. أي لاعب للجانب الكاسب يمكن أن يرسل أولا في بداية الشوط التالي ، وأي لاعب للجانب الخاسر يمكن أن يستقبل أولا في الشوط التالي.

أغلاط منطقة الإرسال

يحدث غلط منطقة الإرسال عندما يقوم اللاعب:

1. إذا أرسل أو استقبل في غير دوره.

2. إذا أرسل أو استقبل من منطقة الإرسال الخاطئة.
3. إذا اكتشف غلط منطقة الإرسال قبل انطلاق الإرسال التالي:
   - إذا ارتكب الغلط احد الجانبين وكسب التداول، يجب أن تكون إعادة.
   - إذا ارتكب الغلط احد الجانبين وخسر التداول، لا يصحح الغلط.
   - إذا ارتكب الغلط كلا الجانبين، يجب أن تكون إعادة.

4. إذا كان هناك إعادة بسبب حدوث غلط لمنطقة الإرسال، يجب أن يعاد التداول مع تصحيح الغلط.

5. إذا اكتشف غلط منطقة الإرسال بعد انطلاق الإرسال التالي، الغلط سوف لن يصحح، ويجب أن يستمر اللعب في ذلك الشوط بدون تغيير مناطق الإرسال الجديد للاعبين (في الوقت المناسب، ملاحظات جديدة تأخذ عن الإرسال).

استمرارية اللعب، سوء التصرف (السلوك) والعقوبات

الاستراحة:

لا تزيد عن 90 ثانية بين الشوط الاول والشوط الثاني.

ملحق رقم 5

الريشة الطائرة لذوي الاحتياجات الخاصة (المعوقين)

كما في 1/آب/2004

يمكن الرجوع لموقع الاتحاد الدولي للريشة الطائرة أو الاتحاد الدولي للريشة الطائرة للمعوقين لمزيد من المعلومات حول القانون الخاص لهذه الفئة، ومعرفة التصنيفات الخاصة بالإفراد وكذلك التعديلات على القانون لممارسة اللعبة من قبلهم.

ملحق رقم 6

نظام القياسات

وضح القانون جميع نظم القياسات بالمتر والمليمتر، وهي مقبولة وهدف القانون الموضح في القائمة التالية ان يسود التكافؤ عند الاستعمال.

جدول القياسات

Millimetres	Inches
15	5/8
20	3/4
25	1
28	1 1/8
40	1 1/2
58	2 1/4
64	2 1/2
68	2 5/8
70	2 3/4
75	3
220	8 5/8
230	9
280	11
290	11 3/8

Millimetres	Feet	Inches
380	1	3
420	1	4 1/2
490	1	7 1/2
530	1	9
570	1	10 1/2
680	2	2 3/4
720	2	4 1/2
760	2	6
950	3	1 1/2
990	3	3
Metres	**Feet**	**Inches**
1.524	5	
1.550	5	1
2.530	8	3 3/4
3.880	12	9
4.640	15	3
5.180	17	
6.100	20	
13.400	44	

توصيات للإداريين الفنيين (الفنيون الرسميون)

المقدمة

- التوصيات الخاصة بالفنيين الرسميين، هي المعلن عنها من الاتحاد الدولي للريشة الطائرة وذلك لرغبته في التعميم والتحكم في مجريات اللعبة في كل الدول وذلك بالرجوع إلى قوانينها.
- الهدف من التوصيات هو تقديم النصيحة للحكم عن كيفية التحكم والسيطرة على مجريات اللعب وذلك بصلابة وحزم وثبات وعدل وبدون فضولية، وللتأكيد أيضا على قوانين هذه اللعبة وتطبيقها، وهذه التوصيات تعطي أولوية التوجيه والقيادة لقضاة الإرسال وقضاة الخطوط وتعليمهم كيفية القيام بواجباتهم.
- على كل فني رسمي التذكر بأن اللعبة للاعبين.

الرسميون وقراراتهم

1. حكم المباراة يقدم تقريره ويعمل تحت سلطة الحكم العام (القانون 2.17) أو (المسؤول الرسمي حال غياب الحكم العام).
2. قاضي الإرسال يعين بالعادة من قبل الحكم العام ولكن يستغنى عنه عن طريق الحكم العام أو عن طريق الحكم بالتشاور مع بعضهم (القانون 4.6.17).

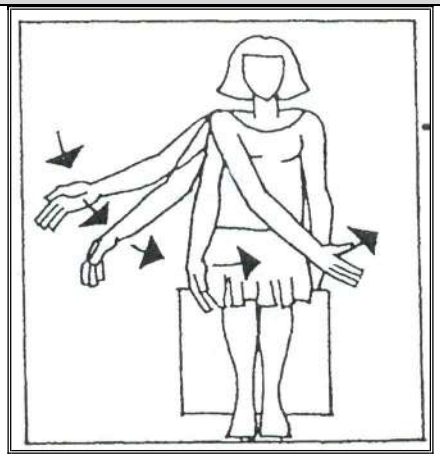
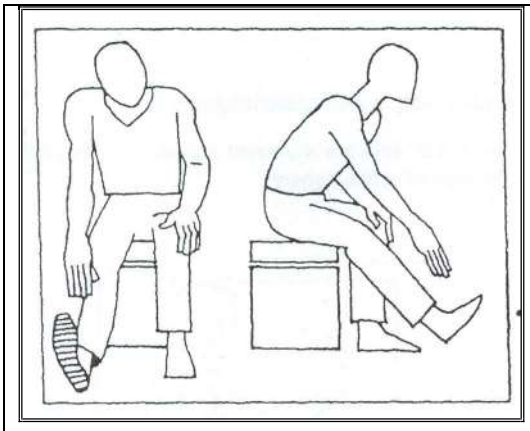
3. قاضي الخط يعين بالعادة من قبل الحكم العام ولكن يستغنى عنه عن طريق الحكم العام أو عن طريق الحكم بالتشاور مع بعضهم (القانون 4.6.17).
4. قرارات الرسميون تعتبر نهائية في النقاط أو الحقائق للمهام المكلفين بها، ولكن إذا كان رأي الحكم ، بأن قاضي الخط قام بارتكاب خطأ واضح فالحكم يجب أن يغير قرار قاضي الخط (القانون 5.17). وإذا برأي الحكم يجب الاستغناء عن قاضي الخط فعليه المناداة على الحكم العام (القانون 4.6.17، توصيات 3.2).
5. إذا لم يتمكن رسمي آخر من الرؤية، فالحكم يعطي القرار، وفي حالة عدم وجود قرار " إعادة " يجب أن تعلن (القانون 6.6.17).
6. الحكم هو المسؤول عن الملعب وما يحيط به وتبدأ سلطته (قراراته) منذ دخول الملعب قبل اللعبة وحتى خروجه من الملعب بعد انتهاء المباراة (القانون 2.17).

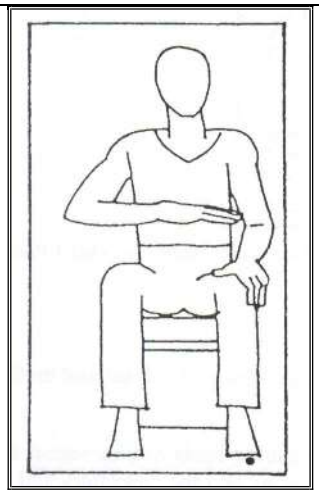
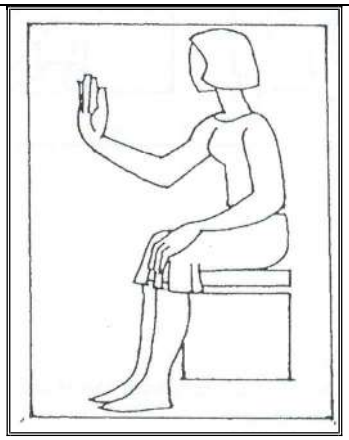
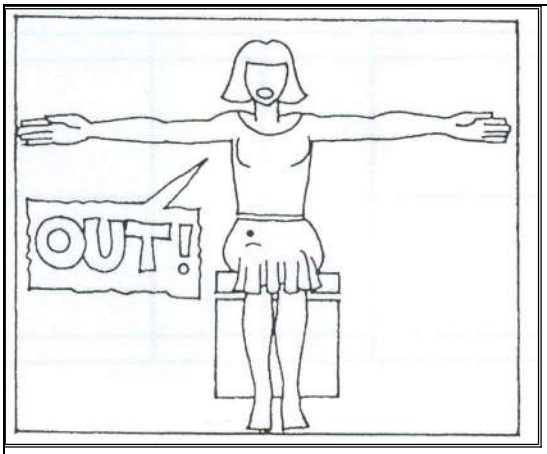
❖ واجبات (توصيات) الحكم قبل المباراة

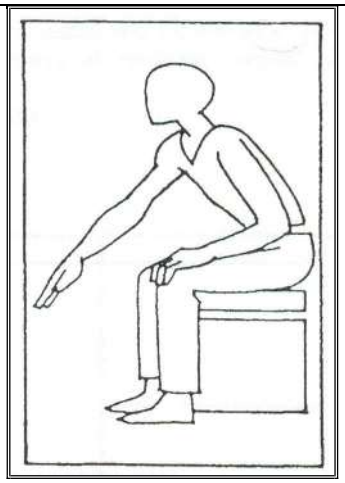
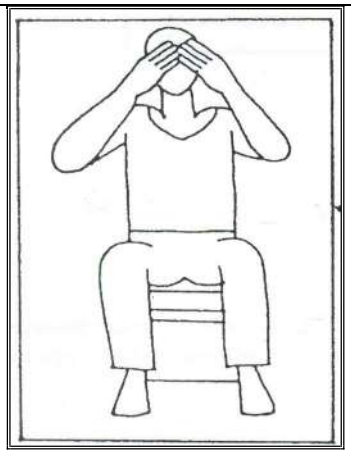
قبل بداية المباراة، على الحكم أن:

1. استلام ورقة التسجيل من الحكم العام.
2. يتأكد من صحة وعمل جهاز النقاط المستعمل.
3. يرى بأن القوائم موضوعة على الخطوط الجانبية (القانون 5.1).
4. فحص ارتفاع الشبكة، والتأكد بعدم وجود فراغات بين نهايات الشبكة والقوائم.
5. التأكد إذا كان هناك أية قوانين فرعية تتعلق بلمس الريشة للعوائق الجانبية.
6. التأكد بان قاضي الإرسال وقضاة الخطوط يعرفون واجباتهم ، كذلك يجلسون في أماكنهم الصحيحة (القسم 5 ، 6).
7. التأكد من وجود كمية مناسبة من الريش الجيدة للمباراة (القانون 3) وذلك تجنبا لأي تأخير قد يحصل أثناء المباراة. (من المألوف أن يفوض الحكم مهمات خاصة في التوصيات 3.1.3 ، 4.1.3 ، 7.1.3 لقاضي الإرسال عندما يتم تعينه).
8. فحص ملابس اللاعبين، يجب أن تتوافق وتكون وثيقة الصلة بالقانون وخاصة فيما يتعلق بالكتابة والألوان والتصميم والإعلان والتأكد من أن أي خلل أو انتهاك في السابق يجب أن يعالج، وان يقرر فيما يتعلق بانتهاك قانونية الملابس، يجب أن ينقل إلى الحكم العام أو المسؤول قبل المباراة أو في حالة عدم الإمكانية مباشرة بعد المباراة.
9. التأكد بان القرعة أجريت بعدالة وان الجانب الرابح للقرعة والخاسر قد اختاروا خياراتهم بصورة صحيحة (القانون 6)، ملاحظة اختيار نصفي الملعب.
10. ملاحظة ، في حالة الزوجي، اسم اللاعب الذي يبدأ الإرسال من الجهة اليمنى وملاحظات بسيطة يجب أن تأخذ في بداية كل شوط. (هذه الملاحظات لعمل فحص في أي وقت لرؤية هل أن اللاعبين في أماكن الإرسال الصحيحة).

الإشارات المتعمدة باليد هي:

- كلا الجانبين يجب عليهم عدم التأخير في تنفيذ الإرسال عندما يكون المرسل والمستقبل جاهزين للإرسال. - عندما يكون اللاعبون جاهزون للإرسال ، الحركة الأولى للإمام لرأس مضرب المرسل تعتبر بداية الإرسال ويجب ان تستمر الحركة للمضرب للإمام.	
جزء من القدمين ليست في منطقة الإرسال وفي ثبات حتى ينطلق الإرسال.	
نقطة الاتصال الأولية بالريشة ليست في القاعدة للريشة.	

كامل الريشة ليست تحت مستوى خصر اللاعب في لحظة بداية الإرسال.	
في لحظة ضرب الريشة، الساق للمضرب لا يشير إلى الاتجاه السفلي.	
الريشة خارجة (أوت) إذا سقطت الريشة في الخارج بغض النظر عن المسافة، أعلن بصوت واضح ومسموع بشكل كاف، ليسمع من قبل اللاعبين والجمهور، وفي نفس الوقت اشر بامتداد اليدين أفقيا، عندها سوف يكون بمقدور الحكم الرؤية بوضوح.	

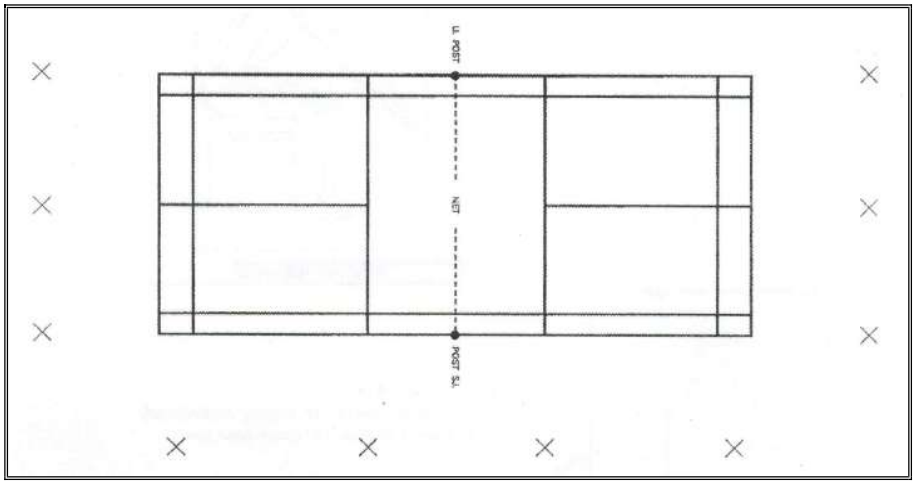
الريشة داخلة (ان) إذا سقطت الريشة في الداخل، لا تقل شيئا، لكن اشر الى الخط بواسطة يدك اليمنى.	
إذا لم تستطع الرؤية إذا لم تتمكن من الرؤية ، اعلم الحكم حالا عن طريق وضع كلا اليدين فوق لتغطية العينين .	

مواقع قضاة الخط

من الناحية العملية، يوصى ان تكون مواقع قضاة الخط من 2.5 الى 3.5 م من حدود الملعب، وفي أي تنظيم أو ترتيب فان مواقع قضاة الخط يجب ان تحمى من أي انتهاك من أي تأثير، مثال المصورون.

X تشير إلى مواقع قضاة الخط

ملعب الفردي / مواقع قضاة الخطوط



ملعب الزوجي / مواقع قضاة الخطوط