

ملحق (2) نداءات الحكام

APPENDIX 2 – OFFICIALS' CALLS

1-2 المسجل MARKER:

- تحت (DOWN): يستخدم هذا المصطلح ليشير إلى أن الكرة ضربت الصفيحة ، أو ضربت أرضية الملعب قبل أن تصل إلى الجدار الأمامي ، أو أنها ضربت الحائط الأمامي ومن ثم الصفيحة.
- خطأ FAULT: تشير أن الإرسال لم يكن صحيحا.
- تغيير (HAND OUT): تشير إلى تغيير اللاعب المرسل.
- مخالفة NOT UP: تشير إلى أن رد الكرة لم تلعب بشكل صحيح ارتدت أكثر من مرة واحدة من أرضية الملعب مست اللاعب الضارب أو ملابسه
- خارج OUT: تشير إلى أن رد الكرة ضربت الخط الخارجي أو الحائط الذي فوقه ضربت التجهيزات التي فوق الخط الخارجي ضربت الحافة الخارجية لأي حائط في الملعب مرت فوق الحائط خارج حدود الملعب مرت من خلال أي تجهيزات في الملعب
- 10 للجميع 10-ALL: يجب على اللاعب ان يفوز بنقطتين تشير 10 للجميع على انه يجب على اللاعب ان يحصل على نقطتين متتاليتين للفوز بالشوط ، وينادي بها فقط في اول ظهور لها في المباراة.

- نصف الوقت HALF TIME : لاعلام اللاعبين بان نصف زمن الاحماء قد انتهى.
- إعادة/ لعب الاعادة LET / PLAY A LET : لاعلام اللاعبين بان النقطة سوف تعاد لبعض الملابس التي حصلت.
- نعم، إعادة ليست ملائمة (مثال ذلك ، عندما لا يطلب احد اللاعبين إعادة).
- لا إعادة NO LET: عندما يتم رفض طلب الاعادة.
- نقطة الى (اللاعب ، الفريق) STROKE TO : لاعلام اللاعبين عند منح نقطة.
- وقت TIME: للإشارة ان الوقت قد انتهى.
- نعم، إعادة YES,LET: عند منح إعادة.
- إنذار سلوك CONDUCT WARNING : لاعلام اللاعبين بانه تم اصدار انذار سلوك ،مثال ذلك (إنذار سلوك لأحمد لتأخيرته اللعب).
- نقطة سلوك CONDUCT STROKE : للاعلام عن منح نقطة سلوك ضد أحمد، مثال (نقطة الى اللاعب او الفريق المنافس).
- شوط سلوك CONDUCT GAME : للاعلام عن منح شوط سلوك ضد أحمد، مثال (شوط الى اللاعب او الفريق المنافس).
- مباراة سلوك CONDUCT MATCH: للاعلام عن منح مباراة سلوك ضد أحمد، مثال (مباراة الى اللاعب او الفريق المنافس).

مخالفة ، 8-10: اللاعب يجب ان يفوز بنقطتين) Not up,

(10-all: a player must win by 2 points).

8-10، كرة مباراة (10-8 Match Ball).

12-13 كرة مباراة (13-12, Match Ball).

4- انتهاء الشوط (End of game):

11-3 شوط الى أحمد ، أحمد يحصل على شوط واحد مقابل

صفر (11-3, game to Ahmed, Ahmed leads 1

(game to love

11-7، شوط الى احمد ، علي يحصل على شوطين مقابل شوط

(11-7, game to Ahmed, Ali leads 2 games to 1).

11-8، مباراة الى علي ، ثلاثة اشواط مقابل شوطين، 11-3،

11-6، 7-11، 9-11، 8-11، (3 , 11-8, match to Ali ,

(games to 2, 3-11, 11-7, 6-11, 11-9, 11-8

5- نداء بداية تعاقب الاشواط:

علي يحصل على شوط مقابل صفرو صفر للجميع (Ali leads

all - love, 1 game to love).

علي يحصل على شوطين مقابل شوط، المرسل أحمد ، صفر

للجميع، (Ali leads 2 game to 1, Ahmed to serve,

all - love).

شوطين للجميع، المرسل علي، صفر للجميع، (2 games all,

all love, Ali to serve).

2-2 الحكم Referee

• 15 ثانية FIFTEEN SECONDS: لاعلام اللاعبين بانه قد بقي

15 ثانية من الزمن المسموح به.

- كرة شوط (GAME BALL): تشير الى ان اللاعب يحتاج إلى نقطة واحدة ليفوز بالشوط .
- كرة المباراة (MATCH BALL): تشير الى ان اللاعب يحتاج إلى نقطة واحدة ليفوز بالمباراة .
- نعم، إعادة / إعادة : تكرر قرار الحكم عندما تكون النقطة معادة.
- نقطة الى (اللاعب او الفريق) Stroke TO :
- تكرر لقرار الحكم عندما يمنح الحكم نقطة لصالح اللاعب او الفريق.
- لا إعادة NO LET: تكرر لقرار الحكم اذا كان طلب الاعادة غير مسموح به.

Examples of Markerm's Calls مثال لنداءات المسجل

1- مقدمة المباراة:

المرسل احمد ، المستقبل علي، مباراة من خمسة اشواط، صفر للجميع.

2- ترتيب النداءات:

- أي شيء يؤثر على النتيجة (مثال: نقطة الى أحمد)
- نقاط المرسل تنادى أولاً دائماً
- التعليقات تضاف الى النتيجة (مثال: كرة الشوط)

3- مناداة النتيجة

مخالفة ، تبديل ، 3-4 (Not up. Hand –out 3-4)

نعم إعادة ، 4-3 (Yes let, 3-4)

نقطة الى أحمد ، 8-10 ، كرة شوط (-10 , Strok to Ahmed

.(8, Game Ball

خطأ، تبديل ، 3-8 (-3 , Fault, hand out, 8-3).