WORLD SKATEBALL

RULES BOOK

ROLLER DODGE

2025

كتاب القوانين الرسمي

رياضة رولر دودج بول(Roller Dodge Ball)

الفصل الأول: التعريف باللعبة

رولر دودج بول هي رياضة جماعية حديثة تُلعب على الزلاجات (quad - Inline Skates)، تجمع بين السرعة، الرشاقة، رد الفعل، والمهارة التكتيكية، وتعتمد على تفادي الكرة وإخراج الخصوم من اللعب وفق قواعد محددة.

الفصل الثاني: أهداف اللعبة

- إخراج أكبر عدد ممكن من لاعبي الفريق المنافس.
- الفوز بالجولة أو المباراة حسب نظام البطولة.
- تنمية مهارات التوازن، السرعة، والتركيز.
- تعزيز اللعب الجماعي والانضباط الرياضي.

الفصل الثالث: الملعب ومواصفاته

أبعاد الملعب

- الطول: 18 – 20 متر
- العرض: 9 – 10 أمتار
- أرضية ملساء مناسبة للسكيت (خشب – مطاط – فينيل رياضي)

خطوط الملعب

- خط المنتصف: يقسم الملعب إلى نصفين متساويين.
- خطوط الخلفية: خط نهاية كل فريق.
- منطقة البداية: خلف الخط الخلفي لكل فريق.
- منطقة الإخراج (Bench): خارج الملعب للاعبين المُستبعدين.

المناطق المحظورة

- يُمنع دخول أي لاعب خارج حدود الملعب أثناء اللعب.
- الخروج الكامل من الملعب = خروج تلقائي من الجولة.

الفصل الرابع: الكرة ومواصفاتها

عدد الكرات

- من 3 إلى 5 كرات حسب نظام البطولة.

حجم ووزن الكرة

- المقاس: كرة رولر دودج بول رسمية
- القطر: 20 – 22 سم
- الوزن: 180 – 220 جرام
- المادة: إسفنج مضغوط أو مطاط مرن آمن.

الفصل الخامس: الفرق واللاعبون

عدد اللاعبين

- داخل الملعب: 5 لاعبين
- احتياطي: حتى 5 لاعبين
- الحد الأدنى لبدء المباراة: 3 لاعبين

الزي الرسمي

- زي موحد للفريق.
- أرقام واضحة.
- خوذة واقية (إجباري).
- واقيات ركبة وكوع ومعصم (إجباري).
- سكيت Inline او كواد

الفصل السادس: نظام المباراة

مدة اللعب

- المباراة تتكون من:
  - 3 جولات
  - مدة كل جولة: 3 – 5 دقائق
- الفائز هو من يفوز بأكبر عدد من الجولات.

بداية الجولة

- جميع اللاعبين خلف الخط الخلفي.
- الكرات توضع على خط المنتصف.
- مع صافرة الحكم، ينطلق اللاعبون للسيطرة على الكرات.

الفصل السابع: قواعد اللعب الأساسية

اللعب الصحيح

- رمي الكرة باليد فقط.
- تفادي الكرة بالتحرك أو الانحناء.
- الإمساك بالكرة قبل ملامستها الأرض يُخرج الرامي.

الخروج من اللعب

يُعتبر اللاعب خارج الجولة إذا:

- أصابته الكرة مباشرة.
- لمس الكرة الأرض قبل الإمساك بها.
- خرج خارج حدود الملعب.

العودة للعب

عند الإمساك بالكرة = يعود لاعب واحد من فريقك.

الفصل الثامن: المخالفات(Fouls)

مخالفات بسيطة

- رمي الكرة بالرأس.
- تأخير اللعب.
- اعتراض الحكم لفظيًا.

العقوبة: إنذار.

مخالفات جسيمة

- دفع لاعب متعمد.
- تعمد الإصابة.
- اللعب بدون معدات أمان.

العقوبة: خروج فوري + إيقاف حسب قرار اللجنة.

الفصل التاسع: التحكيم

طاقم التحكيم

- حكم رئيسي.
- حكمين جانبيين.
- مسجل نتائج (اختياري).

صلاحيات الحكم

- احتساب الإخراج.
- إيقاف اللعب.
- فرض العقوبات.
- تفسير القوانين.
- إنهاء الجولة أو المباراة.

الفصل العاشر: نظام الفوز والتعادل

- الفوز بالجولة: إخراج كل لاعبي الخصم أو التقدم العددي مع نهاية الوقت.
- التعادل: جولة إضافية (Golden Round).
- في البطولات:
  - فوز = 3 نقاط
  - تعادل = 1 نقطة
  - خسارة = 0 نقاط

الفصل الحادي عشر: الفئات العمرية

- تحت 10 سنوات
- تحت 14 سنة
- تحت 18 سنة
- عمومي

الفصل الثاني عشر: السلامة الطبية

- وجود مسعف أو حقيبة إسعافات.
- فحص أرضية الملعب قبل اللعب.
- إيقاف اللاعب المصاب فورًا.

الفصل الثالث عشر: أحكام عامة

- أي حالة غير مذكورة تُحسم بقرار الحكم.
- يحق للاتحاد تعديل القوانين بما يخدم سلامة اللعبة.
- تُطبق القوانين الدولية المعتمدة في البطولات الرسمية.

الفصل الرابع عشر: تفاصيل الرمي والإخراج(Advanced Play Rules)

أنواع الرميات القانونية

- رمية مستقيمة.
- رمية قوسية.
- رمية أرضية (Ball must bounce once).
- رمية سريعة (Snap Throw).

رميات غير قانونية

- الرمي بكلتا اليدين.
- الرمي من خارج حدود الملعب.
- الرمي أثناء الإمساك بزميل أو التعلق به.

الفصل الخامس عشر: الإمساك بالكرة(Catching Rules)

- يجب أن يتم الإمساك بالكرة قبل ملامسة الأرض.
- إذا لمست الكرة أي جزء من الأرض = الإمساك غير صحيح.
- الإمساك بالكرة أثناء الانزلاق مسموح بشرط التوازن.
- إذا اصطدمت الكرة بزميل ثم أُمسكت تكون صحيحه

الفصل السادس عشر: السقوط والانزلاق

السقوط القانوني

- السقوط بدون تدخل لاعب آخر.
- السقوط مع الاحتفاظ بالكرة دون رمي.

الفصل السابع عشر: الحركة والتمركز

- يُسمح بالحركة الحرة داخل نصف الملعب فقط.
- يمنع تجاوز خط المنتصف بالجسم كاملًا.
- لمس الخط لا يُحتسب مخالفة.
- القفز مسموح بشرط عدم التعدي.

الفصل الثامن عشر: الوقت وإدارة اللعب

- الحد الأقصى للاستحواذ على الكرة: 10 ثوانٍ.
- في حال عدم الرمي: تُسحب الكرة ويُمنحها الخصم.
- الحكم له الحق في تسريع اللعب (Fast Play).

الفصل التاسع عشر: حالات خاصة أثناء اللعب

كرة واحدة تصيب لاعبين

- إذا أصابت الكرة لاعبين متتاليين = خروج الاثنين.

كرة مرتدة

- إذا ارتدت من الحائط (إن وجد) = لا تُحتسب إصابة.

إصابة بعد صافرة

- لا تُحتسب.

الفصل العشرون: تبديل اللاعبين

- لا يوجد تبديل أثناء الجولة.
- التبديل فقط بين الجولات.
- اللاعب الخارج لا يعود إلا وفق قاعدة الإمساك بالكرة.

الفصل الحادي والعشرون: نظام الإيقافات والعقوبات

إنذار

- اعتراض لفظي.
- تكرار المخالفات البسيطة.
- في حاله حصول لاعب علي إنذارين يغادر الملعب ولا يمكنه المشاركة في باقي جولات المباراة

طرد من الجولة

- دفع متعمد.
- احتكاك جسدي عنيف.
- سلوك غير رياضي.

طرد من المباراة

- اعتداء جسدي.
- إهانة الحكم.
- تعمد إصابة لاعب.

الفصل الثاني والعشرون: الاحتجاجات والشكاوى

- تُقدم كتابيًا بعد المباراة.
- خلال 30 دقيقة كحد أقصى.
- لا يُسمح بالاحتجاج أثناء اللعب.
- قرار اللجنة نهائي.

الفصل الثالث والعشرون: دور القائد(Captain Rules)

- تعيين قائد واحد فقط.
- القائد هو المخاطب الرسمي للحكم.
- أي تدخل من لاعب آخر = إنذار.

الفصل الرابع والعشرون: الجمهور والتنظيم

- يمنع دخول الجمهور لأرض الملعب.
- أي تدخل خارجي يوقف اللعب.
- الحكم يحدد استكمال أو إلغاء الجولة.

الفصل الخامس والعشرون: أنظمة البطولات

نظام الدوري

- ذهاب وإياب.
- نقاط – فارق إخراج – مواجهات مباشرة.

نظام خروج المغلوب

- مباراة واحدة.
- في التعادل: جولة ذهبية.

الفصل السادس والعشرون: الجولة الذهبية(Golden Round)

- لاعب ضد لاعب.
- كرة واحدة.
- زمن أقصى: 60 ثانية.
- أول إصابة تحسم الفوز.

الفصل السابع والعشرون: الحالات الطبية والطوارئ

- الحكم يوقف اللعب فورًا.
- لا تُحتسب أي إصابة أثناء التوقف.
- سلامة اللاعب أولوية قصوى.

الفصل الثامن والعشرون: التعديلات المحلية

- يسمح لكل اتحاد وطني بتعديلات طفيفة.
- يجب اعتمادها رسميًا.
- لا يجوز مخالفة قواعد السلامة.

الفصل التاسع والعشرون: الأحكام الختامية

- هذه القوانين هي المرجع الرسمي لرياضة رولر دودج بول.
- أي حالة غير منصوص عليها تُحسم بقرار الحكم العام.
- يحق للاتحاد الدولي تعديل القوانين سنويًا.
- تُطبق القوانين على جميع البطولات الرسمية.

الفصل الثلاثون: المصطلحات الرسمية

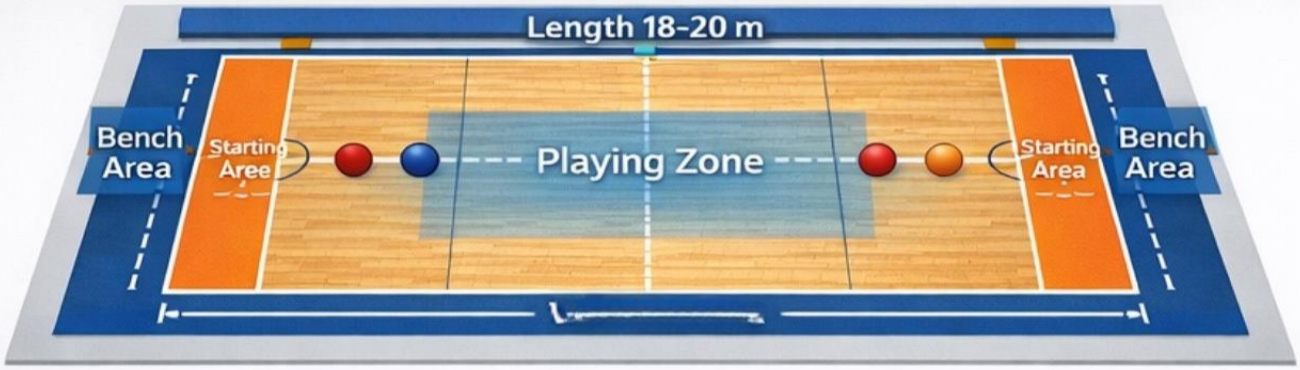
- Player Out
- Catch
- Dodge
- Throw
- Golden Round
- Bench Area
- Foul
- Warning
- Ejection

.

ROLLER DODGE BALL RULES

COURT SPECIFICATIONS

Roller Dodge Ball



BASIC GAME RULES

Throwing the Ball

Throw the ball with one hand only

Dodging the Ball

Dodge the ball by moving or ducking

Catching the Ball

Catch the ball before it hits the ground

REFEREE SIGNALS

Start Game

Start Game

Whistle & point forward

Whistle & Point forward

Player Out

Player Out

Point to the sidelines

Catch

Raise clenched fist

Round Ejection

Firmly point outwards

Match Ejection

Crossed anns upwards

Length 18-20 m
Bench Area
Center Line
Bench Area
Bench Area
Starting Area
2 t
Playing Zone
Starting Area
2
Bench Area