

دليل

المباراة

الرسمي



SECTION 01

01

المشاركة والتسجيل

1.1 الفئات المستهدفة · 1.2 تشكيل الفريق · 1.3 المدرب · 1.4 التسجيل واعتماد الفريق

المشاركة والتسجيل



الفئات المستهدفة

1.1



تنقسم فئات المسابقة إلى فئتين:

الفئة	العمر عند التسجيل	نظام تشغيل الروبوت
RIFA U13	9-13 سنة	يسمح بالتحكم بالروبوت باستخدام جهاز تحكم وفقاً لقواعد التحدي.
RIFA U18	10-17 سنة	يعمل الروبوت بشكل مستقل بالكامل أثناء المباراة، ولا يسمح بالتحكم به عن بعد.

تشكيل الفريق

1.2



1 يتكوّن الفريق من طالبين إلى أربعة طلاب.

2 يشرف على كل فريق مدرب واحد.

3 لا يجوز للطالب المشاركة ضمن أكثر من فريق خلال الموسم نفسه.

4 لا يجوز للفريق أو لأي من أعضائه المشاركة في أكثر من فئة خلال الموسم نفسه.

المدرب

1.3



✓ يجوز للمدرب الإشراف على أكثر من فريق.

✗ لا يجوز للمدرب تقديم أي مساعدة أو توجيهات مباشرة للفريق أثناء المباراة تحت أي ظرف.

التسجيل واعتماد الفريق

1.4



1 يعتمد عمر المشارك وفقاً لتاريخ إنتهاء التسجيل في المسابقة.

2 يصبح تسجيل الفريق نهائياً بعد اعتماده من اللجنة المنظمة.

✗ بعد اعتماد التسجيل، لا يجوز إضافة أي عضو أو استبداله أو حذفه من الفريق.

SECTION 02

02

التعريفات والمصطلحات

يشرح هذا القسم المصطلحات المستخدمة في الدليل، ويعتمد على هذه التعريفات عند تفسير القوانين أو حل أي خلاف تحكيمي.

التعريفات والمصطلحات — المنافسة



المصطلح	التعريف
المباراة	مواجهة بين فريقين، وتتكون من شوطين، شوط الاستعداد وشوط التسجيل، وقد تتبعها أشواط إضافية أو ركلات ترجيح.
الفريق	طالبين إلى أربعة طلاب تحت إشراف مدرب واحد وينافسون باستخدام روبوت واحد فقط طوال المسابقة.
الروبوت	روبوت يتكون من متحكم أو أكثر وأجزاء مرتبطة بها، ومتوافق مع الشروط المحددة في هذا الدليل.
المجموعة	أربع فرق تتنافس فيما بينها ضمن مرحلة المجموعات لتحديد الفرق المتأهلة إلى الأدوار الإقصائية.
شوط الاستعداد	الشوط الأول من المباراة، ينفذ خلاله الفريق جميع الكرات والأقمار قبل بدء شوط التسجيل ومدته 90 ثانية.
شوط التسجيل	المرحلة الثانية من المباراة، يبدأ خلالها الفريق بمحاولة تسجيل الأهداف في مرمى الفريق المنافس.
الهدف	هو حالة عبور الكرة بالكامل خط مرمى الفريق المنافس في أثناء شوط التسجيل أو الأشواط الإضافية أو ركلات الترجيح قبل نهاية وقت المباراة.
النتيجة	عدد الأهداف التي يحققها الفريق عند نهاية المباراة.
البطاقة الصفراء	جزء من نظام المخالفات في المسابقة وتشمل عقوبتها إعادة الفريق الروبوت إلى منطقة البداية (Home)، ولا يسمح بإعادة تشغيله قبل مرور (10) ثوانٍ، وتبدأ مدة العقوبة عندما يصبح الروبوت بالكامل داخل Home ويعان الحكم بدء العد.
البطاقة الحمراء	جزء من نظام المخالفات في المسابقة وتشمل عقوبتها إعادة الفريق الروبوت إلى منطقة البداية (Home)، ولا يسمح بإعادة تشغيله قبل مرور (30) ثانية، وتبدأ مدة العقوبة عندما يصبح الروبوت بالكامل داخل Home ويعان الحكم بدء العد.





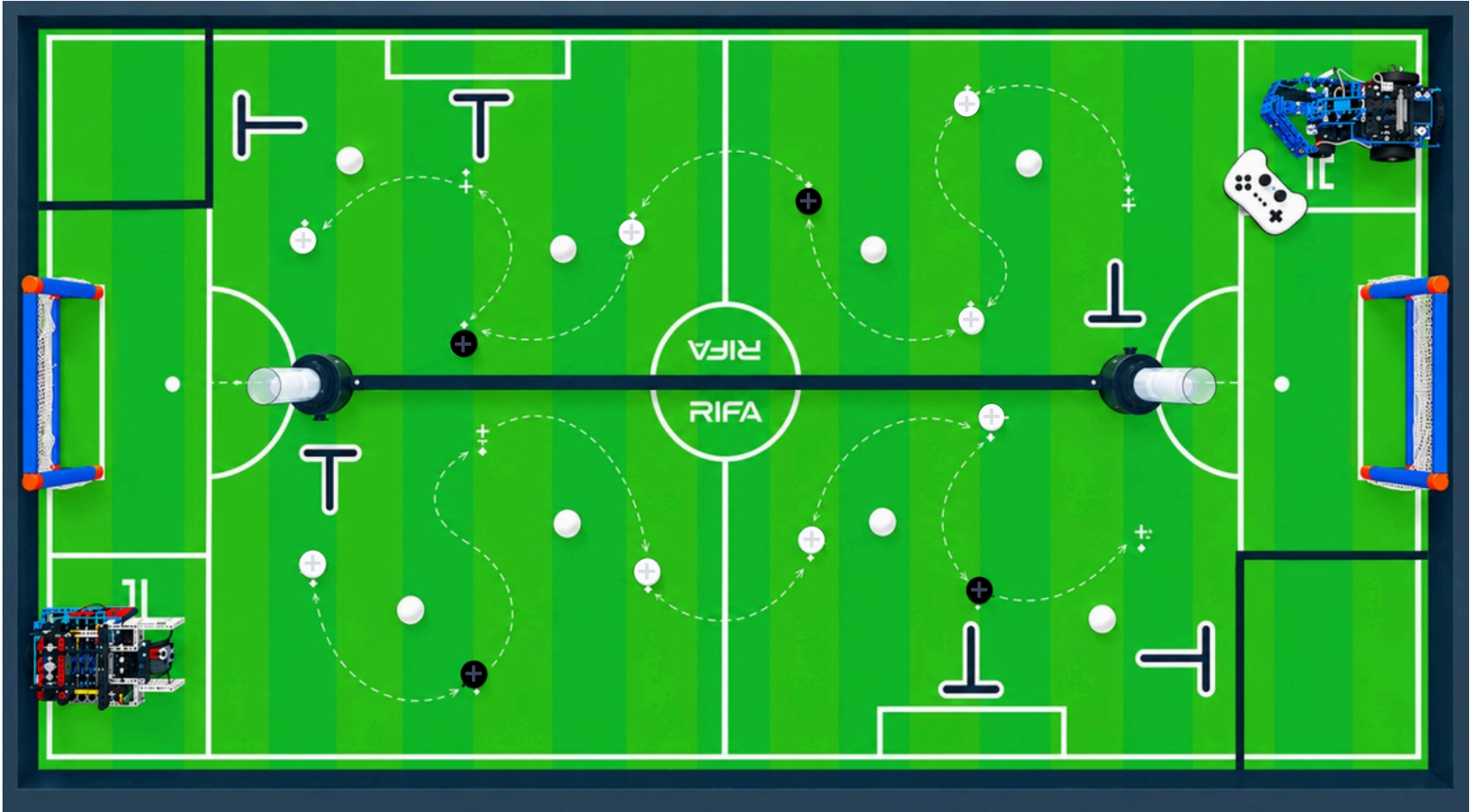
التعريفات والمصطلحات — الملعب وعناصر اللعبة

المصطلح	التعريف
الملعب	
الملعب	مساحة اللعب الرسمية المعتمدة لإقامة مباريات المسابقة، وتتضمن جميع المناطق والعناصر الموضحة في مخطط الملعب الرسمي كما هو موضح في الشكل (1.1).
منطقة الفريق	نصف الملعب المخصص لكل فريق بشكل طولي ويمتد على يمين القاطع الطولي، ويشمل أيضاً منطقة البداية، ومنطقة تجميع الكرات الإضافية ومنطقة تجميع الأقماع.
منطقة البداية	المنطقة المخصصة لانطلاق الروبوت في بداية المباراة، وتقع على يمين منطقة جزاء الفريق كما هو موضح في الشكل (1.1).
منطقة الجزاء	المنطقة الواقعة أمام مرمى كل فريق، كما هو موضح في الشكل (1.1).
منطقة تجميع الأقماع	المنطقة المخصصة لتجميع الأقماع خلال شوط الاستعداد كما هو موضح في الشكل (1.1).
منطقة تجميع الكرات	المنطقة المخصصة لتجميع الكرات الإضافية خلال شوط الاستعداد كما هو موضح في الشكل (1.1).
القاطع الطولي	عنصر ثابت يمتد في منتصف الملعب ويقسمه إلى منطقتين، ويستخدم كجزء من تصميم الملعب أثناء المباراة.
حدود المناطق	تعد خطوط الحدود جزءاً من المنطقة التي تحددها. ويعتبر الروبوت أو أي من عناصر اللعب داخل منطقة ما إذا كان أي جزء منه يتجاوز الحافة الداخلية لخط حدودها ما لم ينص بند معين على خلاف ذلك.
عناصر اللعبة	
الأقماع البيضاء	أحد عناصر الملعب، ويوجد أربعة أقماع بيضاء يم الإعلان عن توزيعها العشوائي قبل بدء المباراة في المواقع المحددة على أرضية الملعب قبل بداية المباراة. يمكن للفريق جمعها في منطقة التجميع الخاصة بها خلال شوط الاستعداد واستخدامها كحراس مرمى "خط دفاع" في شوط التسجيل وفقاً لقوانين المسابقة.
الأقماع السوداء	أحد عناصر الملعب، ويوجد قمعان أسودان يوزعان عشوائياً بتوزيع يتم الإعلان عنه قبل بدء المباراة في المواقع المحددة على أرضية الملعب قبل بداية المباراة. لا يمكن استخدام القمع الأسود كحارس مرمى "خط دفاع"، وفي حال قام الفريق بجمعه أو قلبه على أرضية الملعب، يتم إلغاء أحد الأقماع البيضاء التي جمعها الفريق عند نهاية الشوط وفقاً لقوانين المسابقة.
الكرات الإضافية	أربع كرات توضع على أرضية الملعب في المواقع المخصصة لها في بداية المباراة، ويمكن للفريق جمعها خلال شوط الاستعداد ووضعها في منطقة تجميع الكرات لاستخدامها في شوط التسجيل.
موزع الكرات	عنصر ثابت في الملعب يتيح للروبوت الحصول على كرة جديدة عند الضغط على الزر المخصص فيه، وفقاً لقوانين اللعبة.

التعريفات والمصطلحات — الملعب وعناصر اللعبة



الشكل 1.1: المخطط العام للملعب الخاص بالمسابقة



الشكل (1.1)

SECTION 03

03

مواصفات الروبوت

3.1 الأبعاد · 3.2 المكونات · 3.3 البرمجة والاتصال · 3.4 التعديلات أثناء المباراة · 3.5 الفحص الفني

مواصفات الروبوت



3.1 الأبعاد



1 يجب ألا تتجاوز أبعاد الروبوت (الطول × العرض × الارتفاع) 30 × 30 × 30 سم عند بداية كل من شوط الاستعداد وشوط التسجيل. ويتم التحقق من الأبعاد باستخدام صندوق القياس المعتمد قبل بداية كل شوط.

2 بعد بدء الشوط، يسمح للروبوت بالتمدد، على ألا يتجاوز 35 سم في أي من أبعاده في أي وقت أثناء اللعب.

3.2 المكونات



يشترط أن يحتوي الروبوت على:

1 متحكم واحد أو أكثر.

2 ألا يزيد عدد المحركات على ستة.

✓ يسمح باستخدام أي مواد في بناء الروبوت، بشرط ألا تسبب ضرراً للملعب أو للروبوتات الأخرى أو تشكل خطراً على المشاركين مثل المواد السائلة أو المواد التي تلتصق بالملعب أو تعيق المنافس.

3.3 البرمجة والاتصال



✓ يسمح باستخدام أي لغة أو بيئة برمجية متوافقة مع المتحكم المستخدم.

✗ في فئة RIFA U18 ، يمنع إجراء أي اتصال سلكي أو لاسلكي مع الروبوت منذ وصول الفريق إلى طاولة اللعب وحتى انتهاء المباراة.

3.4 التعديلات أثناء المباراة



يسمح للفريق أثناء المباراة، بما في ذلك أثناء سير اللعب، استبدال أو إزالة أو إضافة أجزاء إلى الروبوت أو تبديل الملحقات أو إعادة تشغيل البرنامج أو إعادة تشغيل المتحكم شريطة وجود الروبوت داخل منطقة البداية وعدم توقف المباراة لأي من الأسباب السابقة والالتزام بجميع المتطلبات والشروط والأبعاد الواردة في هذا الدليل.

مواصفات الروبوت — الفحص الفني



الفحص الفني

3.5



- 1 يخضع كل روبوت للفحص الفني قبل بدء المنافسة للتأكد من مطابقته لقوانين المسابقة.
- 2 في حال عدم اجتياز الفحص الفني، يتم إبلاغ الفريق بالملاحظات، ويمنح فرصة لتعديل الروبوت وإعادة الفحص.
- 3 لا يسمح للفريق بالمشاركة في أي مباراة قبل اجتياز الفحص الفني بنجاح.
- 4 إذا حان موعد مباراة الفريق وهو لم يجتز الفحص الفني بعد، يُعدّ الفريق خاسراً لتلك المباراة اعتبارياً بنتيجة 0-3. ويمكنه المشاركة في المباريات التالية بعد اجتياز الفحص.
- 5 في بند "3.4 - التعديلات أثناء المباراة" يسمح فقط بالأجزاء والملحقات التي سبق فحصها واعتمادها، مع حق الحكم في إعادة الفحص.

SECTION 04

04

ملعب المنافسة

4.1 المخطط العام للملعب · 4.2 عناصر الملعب · 4.3 المواصفات الفنية

ملعب المنافسة



تقام جميع مباريات RIFA WORLD CUP على ملعب موحد تم تصميمه ليحاكي بيئة لعب متوازنة وعادلة لجميع الفرق. ويتكون الملعب من مجموعة من المناطق والعناصر الثابتة التي تستخدم خلال المباراة وفقاً لقوانين المسابقة.

المخطط العام للملعب

4.1



يوضح المخطط العام جميع مناطق وعناصر الملعب، ويعد المرجع الأساسي لتحديد مواقعها أثناء المباراة.



الشكل (4.1): المخطط العام لملعب المنافسة

عناصر الملعب

4.2



يتضمن الملعب العناصر التالية:



الشكل (4.2): عناصر الملعب

المواصفات الفنية

4.3



تعتمد جميع الأبعاد والمقاسات والمخططات الهندسية الخاصة بملعب المنافسة، بما في ذلك أبعاد الطاولة، والمرمى، ومناطق الملعب، والعناصر المستخدمة، كما هي موضحة في الملحق (A) المواصفات الفنية لملعب المنافسة، ويعد هذا الملحق المرجع الرسمي لجميع القياسات الواردة في هذا الدليل.

لمزيد من التفاصيل حول ملعب المنافسة مراجعة الملحق (A) في نهاية هذا الدليل.

المنطقة	الأبعاد
منطقة البداية (Home)	30 × 30 سم
المرمى: الطول × العرض × الارتفاع	29.5 × 7 × 25 سم
منطقة تجمع الكرات	30 × 30 سم
منطقة تجمع الأقماع	30 × 7 سم
القاطع الطولي	115 × 2 × 4 سم
هامش الخطأ	5 ± مم

SECTION 05

05

نظام المباراة

مرحلة المجموعات · ترتيب الفرق · التأهل · الأدوار الإقصائية · التأخر والانسحاب

نظام البطولة — مرحلة المجموعات



تعتمد البطولة نظام مرحلة المجموعات تليها الأدوار الإقصائية.

مرحلة المجموعات

- 1 تضم كل مجموعة (4) فرق.
- 2 يلعب كل فريق ثلاث مباريات، بحيث يواجه جميع فرق مجموعته مرة واحدة.
- 3 تحتسب نتائج المباريات وفق النظام التالي:

النقاط	النتيجة
3	الفوز
1	التعادل
0	الخسارة

يُجوز أن تنتهي المباراة بالتعادل خلال مرحلة المجموعات. ✓

ترتيب الفرق

يتم ترتيب الفرق داخل كل مجموعة وفقاً لما يلي:

- 1 عدد النقاط.
- 2 نتيجة المواجهة المباشرة.
- 3 فارق الأهداف.
- 4 أكبر عدد الأهداف المسجلة.
- 5 اللعب النظيف - الفريق الأقل حصولاً على البطاقات والمخالفات خلال مرحلة المجموعات.
- 6 في حال استمر التعادل يتم تنفيذ ركلات ترجيحية بين الفريقين المتعادلين كما هو موضح في البند G21.

التأهل، الأدوار الإقصائية، والانسحاب



التأهل

يُحدد عدد الفرق المتأهلة من كل مجموعة وفقاً لعدد المجموعات والفرق المشاركة في البطولة، ويعان عنه قبل بدء المنافسات.

الأدوار الإقصائية

- تلعب جميع مباريات الأدوار الإقصائية بنظام خروج المغلوب من مباراة واحدة.
- وفي حال انتهاء المباراة بالتعادل، يتم حسم النتيجة وفق الأشواط الإضافية التي سيرد شرحها في الدليل.

التأخر عن المباراة

- 1 يمنح الفريق مهلة لا تتجاوز (5) دقائق من وقت النداء الرسمي للحضور إلى ملعب المباراة.
 - 2 إذا وصل الفريق بعد بدء المباراة، يسمح له بالمشاركة فور وصوله، وتستكمل المباراة من الوقت المتبقي دون تعويض الزمن الذي مضى.
- ✗ إذا لم يحضر حتى نهاية المباراة، يُعدّ خاسراً اعتبارياً بنتيجة (0-3).

الانسحاب من البطولة

في حال انسحاب فريق من البطولة بعد بدء المنافسات:

- 1 تعتمد جميع نتائجه السابقة كما هي.
- 2 يُعدّ خاسراً اعتبارياً بنتيجة (0-3) في جميع مبارياته المتبقية.

صلاحيات اللجنة المنظمة

يجوز للجنة المنظمة تعديل توزيع الفرق على المجموعات، وآلية التأهل إلى الأدوار الإقصائية، بما يتناسب مع عدد الفرق المشاركة، على أن يتم الإعلان عن ذلك قبل بدء المنافسات.

SECTION 06

06

قوانين اللعبة

6.1 شوط الاستعداد · 6.2 شوط التسجيل

شوط الاستعداد — G1 إلى G5



G1. الهدف من الشوط



- يهدف شوط الاستعداد إلى تجهيز الفريق لشوط التسجيل من خلال جمع الأقماع والكرات الإضافية وفقاً لقوانين المسابقة.
- توزع الأقماع البيضاء والسوداء في مناطقها الموضحة على الملعب بشكل عشوائي قبل بدء كل مباراة، حيث يوجد ثمانية أماكن مخصصة للأقماع في الملعب، ويتم توزيع أماكن الأقماع البيضاء والسوداء في تلك الأماكن المخصصة بشكل عشوائي مع المحافظة على اتجاه الفتحة في القمع باتجاه السهم المرسوم على أرضية الملعب.

G2. بداية الشوط



- 1 يقوم الفريق بوضع الروبوت داخل منطقة البداية (Home).
- 2 يجب أن يكون الروبوت بالكامل داخل منطقة البداية قبل انطلاق الشوط، ويسمح بلامسة حدود المنطقة "الخط الفاصل"، على ألا يكون أي جزء من الروبوت خارجه.
- 3 لا يشترط اتجاه معين للروبوت عند البداية.
- 4 يبدأ الشوط بعد انتهاء العد التنازلي وإطلاق صافرة الحكم، وعندها يسمح للفريق بتشغيل الروبوت.
- 5 إذا تحرك الروبوت أو بدأ بتنفيذ أي حركة قبل إطلاق صافرة الحكم، تعتبر الحالة بداية مبكرة (False Start). ويوقف الحكم إجراءات البدء للفريق، ويعاد الروبوت إلى وضع البداية الصحيح داخل منطقة البداية (Home)، ثم يعاد العد التنازلي دون عقوبة في المرة الأولى.
- 6 إذا ارتكب الفريق بداية مبكرة للمرة الثانية خلال الشوط نفسه، يمنح بطاقة صفراء. يبدأ الشوط في موعده بعد إعادة العد التنازلي، ويبقى روبوت الفريق داخل منطقة البداية لمدة عشر (10) ثوانٍ من بداية الشوط، ولا يسمح بتشغيله قبل انتهاء العقوبة وإشارة الحكم.

G3. مدة الشوط



مدة شوط الاستعداد 90 ثانية.

G4. مهام شوط الاستعداد



يسمح للفريق خلال هذا الشوط بتنفيذ المهام التالية:

- 1 جمع الكرات الإضافية ووضعها داخل منطقة تجميع الكرات.
- 2 جمع الأقماع البيضاء لاستخدامها كحراس مرمى "خط دفاع" خلال شوط التسجيل.
- 3 تجنب الأقماع السوداء، حيث يترتب على جمعها أو قلبها إلغاء أحد الأقماع البيضاء التي جمعها الفريق.

G5. ترتيب تنفيذ المهام



- يجب على الفريق جمع كرة إضافية واحدة على الأقل بحيث تكون الكرة بالكامل داخل منطقة التجميع قبل جمع أول قمع أبيض.
- وفي حال جمع أي أقماع بيضاء قبل جمع أي كرة إضافية، تُعد تلك الأقماع ملغيةً، ولا تحتسب ضمن الأقماع التي يحصل عليها الفريق كحراس مرمى "خط دفاع" في شوط التسجيل.

شوط الاستعداد — G6 إلى G11

G6. الكرات الإضافية

- 1 توجد أربع كرات إضافية موزعة على أرضية الملعب في منطقة كل فريق.
- 2 يجب وضع جميع الكرات التي يجمعها الفريق داخل منطقة تجميع الكرات.
- 3 قبل بداية شوط التسجيل، يقوم الحكم بنقل الكرات التي جمعها الفريق إلى موزع الكرات الخاص به.
- 4 إذا خرجت أي كرة إضافية خارج حدود ملعب الفريق، تعتبر مفقودة ويقوم الحكم بإزالتها في أقرب فرصة سانحة ولا يعاد إدخالها إلى المباراة.

G7. الأقماع

- 1 يستخدم كل قمع أبيض يتم جمعه في منطقة تجميع الأقماع بشكل كلي أو جزئي كحارس مرمى "خط الدفاع" خلال شوط التسجيل.
- 2 إذا لم يجمع الفريق أي قمع أبيض، يبدأ شوط التسجيل بدون حراس المرمى "خط الدفاع".
- 3 يؤدي جمع أو قلب أي قمع أسود إلى إلغاء قمع أبيض واحد من الأقماع التي جمعها الفريق عند نهاية شوط الاستعداد.
- 4 يُلغى أي قمع أبيض يتم قلبه، سواء حدث ذلك داخل منطقة تجميع الأقماع أو خارجها، ولا يُحتسب ضمن الأقماع المجمعة.

G8. إعادة الأقماع أو الكرات إلى منطقة البداية

- تستخدم منطقة البداية (Home) لانطلاق الروبوت وإعادة تشغيله فقط، ولا يجوز استخدام منطقة البداية لتخزين أو حماية أو نقل أو الاحتفاظ بأي من عناصر اللعبة.
- وفي حال دخل أي قمع أو كرة إلى منطقة البداية خلال المباراة، فإن هذا العنصر يعتبر غير صالح للاستخدام لبقية ذلك الشوط، ولا يحتسب لأي مهمة أو هدف أو نتيجة لاحقة ويقوم الحكم بإزالته من الملعب عند أول فرصة آمنة.

G9. لمس الروبوت

- 1 يسمح للفريق بلمس الروبوت إذا كان موجودًا بالكامل داخل منطقة البداية في أي وقت أثناء المباراة.
- 2 وفي حال لمس الروبوت وكان أي جزء من أجزائه يقع خارج حدود منطقة البداية يمنح الفريق بطاقة صفراء، ويعيد الفريق الروبوت إلى منطقة البداية (Home)، ويستأنف اللعب من منطقة البداية بعد تنفيذ عقوبة البطاقة الصفراء ومرور عشر ثوانٍ بإشارة الحكم.

G10. نهاية الشوط

- ينتهي شوط الاستعداد بانتهاء مدة الشوط فقط. بعد انتهاء الشوط:
- 1 يعاد الروبوت إلى منطقة البداية (Home).
 - 2 يسمح للفريق بإجراء أي تعديلات على الروبوت.
 - 3 تبدأ فترة استراحة مدتها دقيقتان قبل انطلاق شوط التسجيل.
 - 4 قبل بداية شوط التسجيل، يقوم الحكم بوضع جميع الكرات الإضافية التي جمعها الفريق داخل موزع الكرات الخاص به.
 - 5 يقوم الفريق بوضع الأقماع البيضاء التي جمعها كحراس مرمى "خط دفاع" أمام مرماه. ويشترط لصحة توزيعهم أن يلامس كل قمع خط المرمى ويمنع وضع الأقماع بشكل أفقي.
 - 6 يقوم الحكم بإزالة جميع الأقماع والكرات الإضافية غير المجمعة.

G11. دخول منطقة الخصم

- ✗ يمنع دخول الروبوت إلى نصف ملعب الفريق المنافس، وفي حال لمس أي عنصر من عناصر ملعب الفريق المنافس كما هي موضحة في البند 2 "عناصر الملعب" أو أثر فيها. يمنح الروبوت بطاقة حمراء. "كما هو موضح في القسم الثاني من الدليل بند التعريفات".

شوط التسجيل — G12 إلى G15



G12. الهدف من الشوط



يهدف شوط التسجيل إلى تسجيل أكبر عدد ممكن من الأهداف خلال الزمن المحدد للشوط وهو 90 ثانية.

G13. بداية الشوط



1 يبدأ شوط التسجيل من داخل منطقة البداية (Home)، وتطبق جميع شروط وإجراءات البداية الواردة في البند (G2)، بما في ذلك أحكام البداية المبكرة (False Start).

G14. الحصول على الكرات



- يبدأ كل فريق شوط التسجيل بوجود ست (6) كرات أساسية داخل موزع الكرات الخاص به. وتضاف الكرات الإضافية التي جمعها الفريق خلال شوط الاستعداد إلى الكرات الأساسية.
- لا يمكن أن يتجاوز العدد الكلي للكرات داخل موزع الكرات عشر (10) كرات. للحصول على كرة جديدة، يجب على الروبوت:
 - 1 التوجه إلى موزع الكرات.
 - 2 تفعيل موزع الكرات.
 - 3 الحصول على كرة واحدة فقط.
 - 4 التوجه لتسجيلها في مرمى الفريق المنافس.
- بمجرد خروج كرة قانونية من موزع الفريق، تعتبر الكرة النشطة لذلك الفريق حتى تسجيلها أو إعلانها كرة مفقودة. لا يجوز للفريق استخراج كرة أخرى من الموزع ما دامت لديه كرة نشطة داخل اللعب.
- في حال خروج كرتين من موزع الكرات إلى ملعب الفريق في الوقت نفسه، يبقى الحكم على الكرة القانونية "أول كرة تخرج من موزع الكرات" ويزيل الحكم الكرة الزائدة من الملعب ويعيدها إلى الموزع عند أول فرصة آمنة.
- لا يسمح للروبوت بحمل أو الاحتفاظ بأكثر من كرة واحدة في الوقت نفسه. وفي حال حدوث ذلك وتسجيل الفريق للكرات فلا يحتسب سوى هدف واحد لكل دورة لعب تبدأ بخروج الكرة من الموزع وتنتهي بتسجيل الهدف.
- إذا تعطل موزع الكرات ولم يخرج كرة صحيحة بعد تفعيله بصورة قانونية، يبلغ الحكم فوراً. إذا كان بالإمكان تصحيح الخلل دون التأثير في سير المباراة، يستمر اللعب بعد تصحيحه. وإذا أدى الخلل إلى حرمان أحد الفريقين من فرصة لعب جوهرية أو إلى اختلاف غير قابل للتصحيح في عدد الكرات المتاحة، يوقف الحكم المباراة، ويحدد رئيس لجنة التحكيم ما إذا كانت المباراة ستستأنف من لحظة التوقف أو تعاد بالكامل وفق بروتوكول أعطال الملعب المعتمد.

G15. تسجيل الأهداف



- يحتسب الهدف عندما تعبر الكرة بالكامل خط مرمى الفريق المنافس. وإذا عبرت أكثر من كرة خط المرمى في المحاولة نفسها، يحتسب هدف واحد فقط.
- لا يحتسب أي هدف يتم تسجيله إذا كان الروبوت أو أي جزء منه موجوداً داخل منطقة البداية (Home) لحظة آخر تماس بين الروبوت والكرة قبل عبورها خط مرمى الفريق المنافس.
- بعد تسجيل الهدف، يستأنف الروبوت اللعب مباشرة، ويعود إلى موزع الكرات للحصول على كرة جديدة.
- أقصى عدد يمكن للفريق تسجيله من الأهداف هو 10 أهداف، ولا يجوز للفريق تسجيل أو استخدام أي كرة مفقودة (Lost Ball) "التي تخرج بالكامل خارج الحدود الخارجية للملعب، أو تعبر بالكامل إلى منطقة الفريق المنافس أو تكون في حالة لا تشكل محاولة تسجيل قانونية. تُزال الكرة المفقودة من اللعب عند أول فرصة آمنة، ولا تعاد إلى موزع الكرات ولا يجوز استخدامها مرة أخرى خلال الشوط".
- يقوم الحكم بإزالة الكرات التي تم تسجيلها من الملعب عند أقرب فرصة آمنة.

شوط التسجيل — G16 إلى G19



منطقة الجزاء

G16.



- لا يسمح للروبوت بدخول منطقة جزائه أو منطقة جزاء الفريق المنافس. ويعتبر لمس أي قمع أو كرة داخل أي من مناطق الجزاء عمداً أو من دون قصد مخالفة تستدعي البطاقة الحمراء. "كما هو موضح في القسم الثاني من الدليل بند التعريفات".
- في حال دخول الروبوت بشكل غير متعمد لأي من مناطق الجزاء دون ملامسة أي من عناصر اللعب، يحصل الفريق على تنبيه شفوي من الحكم وفي حال استمرار المخالفة أو تكرارها بعد التنبيه يحصل الفريق على بطاقة صفراء "كما هو موضح في القسم الثاني من الدليل بند التعريفات".



الاحتكاك

G17.



- أي احتكاك متعمد بين الروبوتين أو احتكاك يؤدي إلى إتلاف أو تعطيل روبوت الفريق المنافس أو تغيير مساره أو موقعه أو منعه من الوصول إلى كرة أو الموزع، يعتبر مخالفة تستدعي **البطاقة الحمراء** على الفريق الذي بدأ بالاحتكاك أو الذي دخل إلى منطقة الفريق الآخر.
- أما التلامس العرضي بين الروبوتات فوق القاطع الطولي فلا يعتبر مخالفة ما لم يدخل أي روبوت إلى منطقة الفريق الآخر .
- إذا تسبب الاحتكاك غير القانوني في تعطيل أو إيقاف أو إرباك روبوت الفريق المتضرر، يجوز لذلك الفريق إعادة الروبوت إلى منطقة البداية (Home) وإعادة تشغيله مباشرة دون تطبيق أي عقوبة أو فترة انتظار بإشارة من الحكم وبعد تحقق واضح من تأثير الاحتكاك غير القانوني.

لمس الروبوت

G18.



تطبق أحكام البند (G9) على شوط التسجيل.

نهاية الشوط

G19.



- ينتهي شوط التسجيل بانتهاء مدة الشوط.
- ولا يحتسب أي هدف تعبر كرتة خط المرمى بعد إطلاق صافرة النهاية ونهاية وقت المباراة.

الأشواط الإضافية

G20.



في حال انتهى وقت المباراة في الأدوار الإقصائية بالتعادل، يتم حسم النتيجة وفق الآلية التالية:

- 1 يلعب الفريقان شوطاً إضافياً مدته (30) ثانية.
- 2 يبدأ كل فريق الشوط الإضافي من منطقة البداية (Home) وفقاً لشروط البداية المنصوص عليها في البند (G2).
- 3 توضع ثلاث (3) كرات داخل موزع الكرات الخاص بكل فريق قبل بداية الشوط.
- 4 تطبق قوانين شوط التسجيل على الشوط الإضافي باستثناء مدة الشوط وعدد الكرات والحد الأقصى للأهداف.
- 5 يفوز الفريق الذي يسجل أكبر عدد من الأهداف.
- 6 إذا انتهى الشوط الإضافي الأول بالتعادل بالأهداف والوقت، يلعب الفريقان شوطاً إضافياً ثانياً مدته (30) ثانية، ويوضع داخل موزع الكرات كرتان (2) فقط لكل فريق، ويفوز الفريق الذي يسجل أكبر عدد من الأهداف.
- 7 في حال استمر التعادل بعد الشوط الإضافي الثاني يلعب الفريقين ركلات ترجيحية كما هو موضح في البند G21.

آلية وأحكام ركلات الترجيح

G21.



- 1 تنفذ ركلات الترجيح من دون حراس المرمى "خط دفاع".
- 2 يبدأ الروبوت كل ركلة من داخل منطقة البداية (Home) الخاصة بفريقه.
- 3 يحصل الروبوت على كرة واحدة من موزع الكرات الخاص به ويحاول تسجيلها في مرمى الفريق المنافس.
- 4 لا تحتسب ركلة الترجيح إذا دخل الروبوت أو أي جزء من أجزائه إلى أي من مناطق الجزاء أثناء تنفيذ الركلة.
- 5 تعتبر الركلة ناجحة إذا عبرت الكرة بالكامل خط المرمى خلال الزمن المحدد للركلة.
- 6 ينفذ كل فريق ثلاث (3) ركلات ترجيحية في المرحلة الأولى.
- 7 المدة القصوى لكل ركلة من الركلات الثلاث الأولى عشر (10) ثوانٍ.
- 8 إذا استمر التعادل بعد انتهاء الركلات الثلاث الأولى، تستمر ركلات الترجيح بنظام ركلة مقابل ركلة حتى يتم كسر التعادل.
- 9 تنقص مدة كل ركلة إضافية بعد الركلة الثالثة بمقدار ثانية واحدة وتستمر مدة الركلات اللاحقة بالانخفاض حتى تصبح بحد أدنى 5 ثوانٍ.
- 10 يفوز الفريق الذي يحقق عدداً أكبر من الركلات الناجحة عند انتهاء ركلات الترجيح.
- 11 يتم تنفيذ ركلات الترجيح بالتناوب ركلة بركلة، ويتم تحديد الفريق الذي سيبدأ التنفيذ بناء على قرعة بين الفريقين.

التعديل على الروبوت خلال مدة المخالفة

G22.



لا يُسمح للفريق بإجراء أي تعديل على تصميم الروبوت أو شكله خلال مدة العقوبة الناتجة عن البطاقة الصفراء أو الحمراء. ويجوز تعديل الروبوت أو إصلاحه بعد انتهاء مدة العقوبة، بشرط أن يكون الروبوت موجوداً بالكامل داخل منطقة البداية (Home). ولا يُمنح الفريق أي وقت بدل ضائع مقابل الوقت المستغرق في تعديل الروبوت أو إصلاحه، وذلك وفقاً للتعليمات الواردة في هذا الدليل.



SECTION 07

07

التحكيم والاعتراضات

7.1 لجنة التحكيم · 7.2 صلاحيات الحكام · 7.3 الاعتراضات · 7.4 مراجعة الفيديو

لجنة التحكيم وصلاحيات الحكام



لجنة التحكيم

7.1



تتولى لجنة التحكيم إدارة مباريات البطولة والإشراف على تطبيق قوانين المسابقة، وتتكون من:

- 1 الحكم الرئيسي: مسؤول عن إدارة المباراة واتخاذ القرارات التحكيمية أثناء سيرها.
- 2 الحكم المساعد: يساعد الحكم الرئيسي في متابعة المباراة وتطبيق القوانين.
- 3 رئيس لجنة التحكيم: يشرف على جميع الحكام، ويعد المرجع النهائي في تفسير قوانين المسابقة، والبت في الحالات غير المنصوص عليها، واتخاذ القرار النهائي في الاعتراضات.

صلاحيات الحكام

7.2



يحق للحكم الرئيسي:

- 1 إدارة المباراة وتطبيق قوانين المسابقة.
 - 2 احتساب الأهداف والمخالفات والنتائج.
 - 3 إصدار التنبيهات واتخاذ الإجراءات المنصوص عليها في هذا الدليل.
 - 4 إيقاف أو استئناف اللعب عند الحاجة وفقاً لقوانين المسابقة.
- ويعد قرار الحكم الرئيسي نهائياً أثناء سير المباراة، ما لم يقرر رئيس لجنة التحكيم خلاف ذلك.

الاعتراضات ومراجعة الفيديو



7.3 الاعتراضات



- 1 يحق للطلاب أعضاء الفريق فقط تقديم الاعتراض، ولا يقبل أي اعتراض مقدم من المدرب أو أي شخص آخر.
- 2 يقصد بالاعتراض طلب مراجعة قرار تحكيمي أو نتيجة مباراة، ويجب أن يقدم وفق الإجراءات المنصوص عليها في هذا الدليل.
- 3 يجب تقديم الاعتراض خلال مدة لا تتجاوز 20 دقيقة من انتهاء المباراة، ويفقد الفريق حقه في الاعتراض بعد انتهاء هذه المدة.
- 4 يقدم الاعتراض إلى الحكم الرئيسي للمباراة، ويشترط أن يكون الاعتراض واضحاً ومحددًا، مع بيان القرار محل الاعتراض وأسبابه.
- 5 يقوم الحكم الرئيسي بإحالة الاعتراض إلى رئيس لجنة التحكيم للنظر فيه.
- 6 يجوز لرئيس لجنة التحكيم الاستعانة بالحكام أو مراجعة تسجيلات الفيديو الرسمية أو أي وسيلة تحقق معتمدة قبل إصدار القرار.
- 7 يعد قرار رئيس لجنة التحكيم نهائياً وملزماً لجميع الأطراف، ولا يقبل أي اعتراض أو استئناف بعد صدوره.

7.4 مراجعة الفيديو



- 1 يجوز لرئيس لجنة التحكيم مراجعة تسجيلات الفيديو عند الحاجة لدعم اتخاذ القرارات المرتبطة بالأهداف أو الوقائع الموضوعية التي قد تغير النتيجة.
- 2 ولا تعتمد إلا تسجيلات الفيديو الرسمية التي قامت اللجنة المنظمة بتصويرها.
- 3 ولا يعتد بأي تسجيل مصور من قبل الفرق أو المدربين أو الجمهور أو أي جهة أخرى خارج اللجنة المنظمة.
- 4 ويعود قرار مراجعة الفيديو إلى رئيس لجنة التحكيم، ولا يحق لأي فريق المطالبة بمراجعة تسجيل معين.

SECTION 08

08

المخالفات والإجراءات

جدول المخالفات · مخالفات السلوك الرياضي · الإجراءات التأديبية

جدول المخالفات

تلتزم جميع الفرق بقوانين المسابقة طوال البطولة، ويطبق الحكم الإجراءات التالية عند وقوع أي مخالفة وفقاً لأحكام هذا الدليل.

الرمز	المخالفة	الإجراء
P01	لمس الروبوت خارج منطقة البداية (Home).	بطاقة صفراء "كما هو موضح في القسم الثاني من الدليل بند التعريفات"
P02	جمع قمع أبيض قبل جمع أول كرة إضافية.	يعتبر القمع ملغياً ولا يحتسب ضمن الأقماع الخاصة بالفريق.
P03	جمع أو قلب قمع أسود خلال شوط الاستعداد.	يلغى قمع أبيض واحد من الأقماع التي جمعها الفريق.
P04	دخول روبوت الفريق إلى منطقة جزائه أو منطقة جزاء الفريق المنافس ولمس أي من عناصرها.	بطاقة حمراء "كما هو موضح في القسم الثاني من الدليل بند التعريفات"
P04.a	دخول روبوت الفريق إلى منطقة جزائه أو منطقة جزاء الفريق المنافس دون لمس أي من عناصرها.	يحصل الفريق على تنبيه شفوي من الحكم وفي حال تكرار المخالفة أو استمرارها بعد التنبيه يحتسب الحكم بطاقة صفراء على الفريق.
P05	خروج كرة إضافية خارج حدود ملعب الفريق خلال شوط الاستعداد.	تعتبر الكرة مفقودة ولا يعاد إدخالها إلى المباراة.
P06	حمل أو استحواذ "تحكم" أو تسجيل أكثر من كرة في محاولة واحدة.	يحتسب هدف واحد فقط، بغض النظر عن عدد الكرات التي عبرت خط المرمى.
P07	يمنع على الروبوت إسقاط أو ترك أو تحرير أي جزء أو أداة أو عنصر على أرضية الملعب بصورة متعمدة.	في حال انفصل أي جزء من الروبوت وبقي داخل الملعب، فإنه يعامل معاملة جزء من الروبوت طوال المباراة. وفي حال تأثير ذلك الجزء على سير المباراة تعتبر مخالفة فنية، ويتخذ الحكم الإجراء المناسب وفقاً لطبيعة المخالفة والحالات المبينة في جدول المخالفات.
P08	الاحتكاك المتعمد الذي يؤدي إلى إعاقة الفريق المنافس أو منعه من تنفيذ اللعب بصورة طبيعية.	بطاقة حمراء "كما هو موضح في القسم الثاني من الدليل بند التعريفات" والبند G16 & G17.
P09	عدم حضور الفريق للمباراة.	يُعدّ الفريق خاسراً اعتبارياً بنتيجة (0-3).
P10	تحرك الروبوت أو بدء تنفيذ أي حركة قبل إطلاق صافرة الحكم.	في المرة الأولى خلال الشوط: إعادة إجراءات البداية دون عقوبة. في المرة الثانية خلال الشوط نفسه: بطاقة صفراء .

مخالفات السلوك الرياضي والإجراءات التأديبية



مخالفات السلوك الرياضي

تعتبر التصرفات التالية مخالفات للسلوك الرياضي، ويحق للحكم أو رئيس لجنة التحكيم اتخاذ الإجراء المناسب وفقاً لطبيعتها:

✗ الإساءة اللفظية أو الجسدية تجاه الحكام أو المنظمين أو الفرق المشاركة.

✗ تعمد إتلاف عناصر الملعب أو معدات البطولة.

✗ العبث بروبوت أو معدات أي فريق آخر.

✗ محاولة التأثير على قرارات الحكام بطريقة غير لائقة.

✗ أي سلوك يتعارض مع مبادئ المنافسة العادلة أو يسيء إلى البطولة.

الإجراءات التأديبية

تطبق العقوبات التأديبية على أي سلوك يخالف مبادئ اللعب النظيف أو الاحترام أو السلامة أو نزاهة المنافسة، سواء صدر عن أحد أعضاء الفريق أو المدرب أو أي شخص مرتبط بالفريق. تحدد العقوبة وفق طبيعة المخالفة، شدتها، أثرها على المنافسة، وما إذا كانت متكررة أو متعمدة. تطبق العقوبات التأديبية وفق التدرج التالي:

1 إنذار رسمي (Formal Warning): يوجه للفريق أو الشخص عند ارتكاب مخالفة سلوكية محدودة لا تؤثر بشكل جوهري على نزاهة المباراة أو سلامة المشاركين.

2 عقوبة المباراة (Match Penalty): يجوز اعتبار الفريق خاسراً للمباراة إذا كانت المخالفة جسيمة، أو أثرت بصورة جوهريّة على نزاهة المباراة، أو تكررت بعد إنذار رسمي.

3 الاستبعاد من البطولة (Event Disqualification): يجوز استبعاد الفريق أو الشخص من البطولة في حالات المخالفات الجسيمة، أو التكرار المتعمد للمخالفات، أو السلوك الذي يهدد سلامة المشاركين أو نزاهة المسابقة.

SECTION 09

09

القواعد العامة

- 9.1 الالتزام بقوانين المسابقة · 9.2 السلوك الرياضي · 9.3 السلامة · 9.4 تعليمات اللجنة · 9.5 تفاوتات الملعب والحالات غير المنصوص عليها

القواعد العامة



9.1 الالتزام بقوانين المسابقة



- تلتزم جميع الفرق المشاركة بالنسخة الرسمية من دليل قوانين المسابقة، ويعد التسجيل في البطولة موافقة على جميع الأحكام والقواعد الواردة فيه.

9.2 السلوك الرياضي



- يجب على جميع المشاركين الالتزام بمبادئ المنافسة العادلة، وإظهار الاحترام تجاه الفرق المشاركة والحكام والمنظمين، والمحافظة على الروح الرياضية طوال البطولة.

9.3 السلامة



- يجب أن تكون جميع الروبوتات والمعدات المستخدمة آمنة، وألا تشكل خطراً على المشاركين أو الحكام أو عناصر الملعب.
- كما يلتزم جميع المشاركين باتباع تعليمات السلامة الصادرة عن اللجنة المنظمة داخل موقع البطولة.

9.4 الالتزام بتعليمات اللجنة المنظمة



- يلتزم جميع المشاركين والمدربين باتباع التعليمات التنظيمية الصادرة عن اللجنة المنظمة، بما في ذلك مواعيد المباريات، وآلية الدخول إلى مناطق المنافسة، وإجراءات البطولة.

9.5 تفاوتات الملعب وبيئة المنافسة



- تبذل اللجنة المنظمة جهودها لضمان تطابق جميع ملاعب المنافسة وعناصرها مع المواصفات الرسمية المعتمدة للمسابقة.
- ومع ذلك، يجب على الفرق توقع وجود تفاوتات طفيفة وطبيعية في بيئة المنافسة، مثل الاختلافات البسيطة في استواء أرضية الملعب أو مواضع العناصر أو حركة الكرات أو غيرها من العوامل التشغيلية الطبيعية.
- وتعتبر هذه التفاوتات جزءاً طبيعياً من بيئة المنافسة ولا تشكل سبباً لإيقاف المباراة أو إعادة لعبها أو قبول الاعتراضات.
- وفي حال تبين للجنة التحكيم وجود خلل أو عيب في الملعب أو أحد عناصره يؤثر بصورة جوهريّة على سير المباراة أو يمنح أفضلية غير عادلة لأحد الفريقين، يجوز للجنة اتخاذ الإجراء المناسب بما في ذلك إيقاف المباراة أو إعادة لعبها أو نقلها إلى ملعب آخر.

9.6 الحالات غير المنصوص عليها



- يعود تفسير أي حالة غير منصوص عليها في هذا الدليل إلى رئيس لجنة التحكيم، ويعد قراره نهائياً وملزماً لجميع الأطراف بما لا يتعارض مع المبادئ العامة للدليل.

APPENDIX A

A

المواصفات الفنية لملاعب المنافسة

يعتمد هذا الملحق كمرجع رسمي لجميع الأبعاد والمواصفات الفنية الخاصة بملاعب المنافسة.

مواصفات الطاولة والمناطق والعناصر



مواصفات الطاولة

A.1



العنصر	المواصفة
الأبعاد الداخلية للطاولة	114 × 236 سم
ارتفاع جوانب الطاولة	7-9 سم
أرضية الملعب	Banner Mat
هامش الخطأ	± 5 مم

مناطق الملعب

A.2



المنطقة	الأبعاد
منطقة البداية (Home)	30 × 30 سم
المرمى: الطول × العرض × الارتفاع	29.5 × 7 × 25 سم
منطقة تجميع الكرات	30 × 30 سم
منطقة تجميع الأقماع	30 × 7 سم
القاطع الطولي	115 × 2 × 4 سم
هامش الخطأ	± 5 مم

عناصر الملعب في منطقة كل فريق

A.3

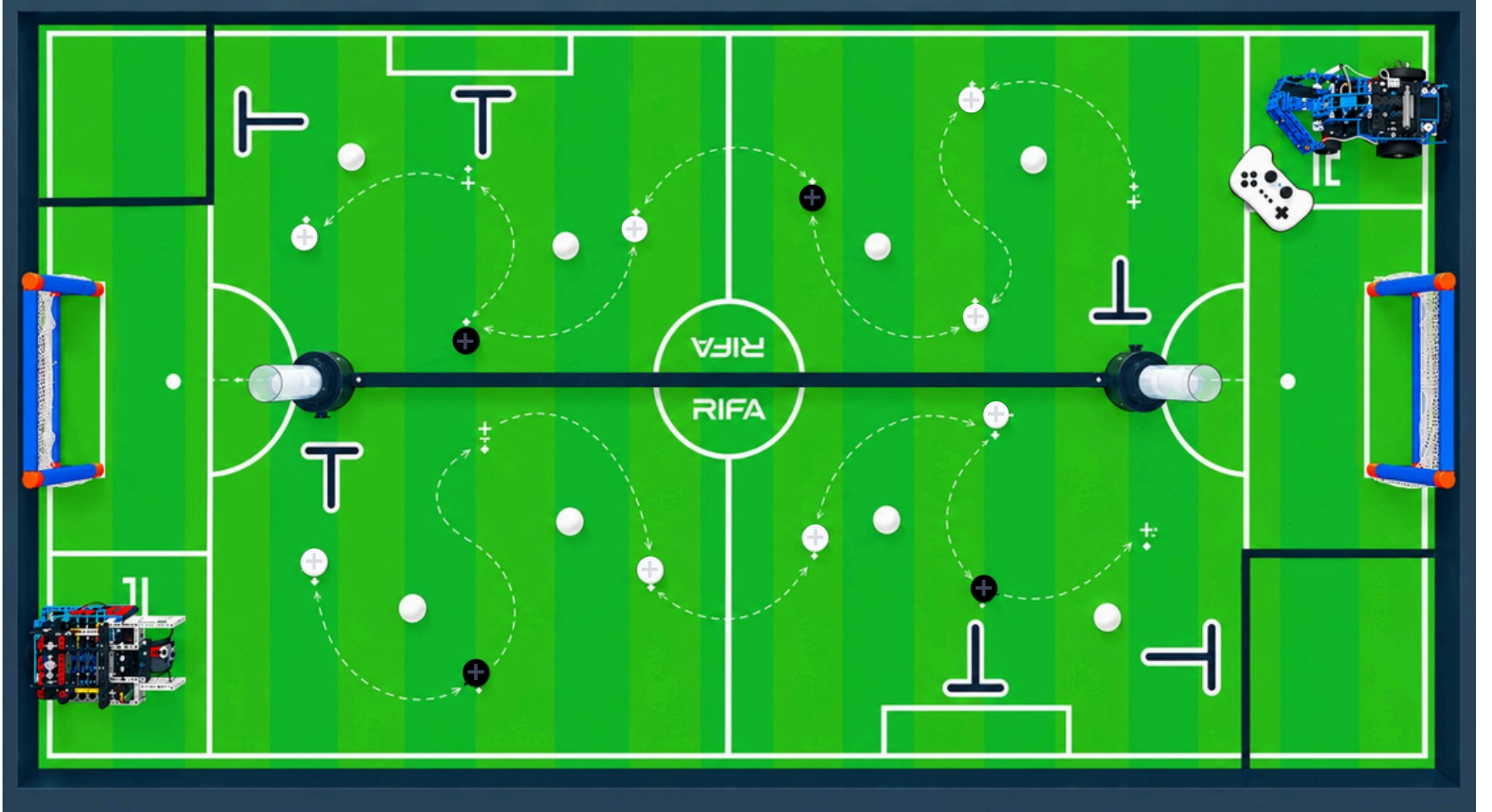


العنصر	العدد
الأقماع البيضاء	4
الأقماع السوداء	2
الكرات الإضافية	4
موزع الكرات	1
منطقة تجميع الكرات	1
منطقة تجميع الأقماع	1

المخطط الهندسي الكامل لملاعب المنافسة



يعتمد المخطط الهندسي التالي كمرجع رسمي لتحديد مواقع جميع المناطق والعناصر داخل الملعب.



الشكل (A-4): المخطط الهندسي الكامل لملاعب المنافسة

نموذج اعتراض رسمي

معلومات الفريق

البند	البيانات
اسم الفريق	
المدرسة / الأكاديمية / النادي	
الفئة	RIFA U13 ☐ RIFA U18 ☐
رقم المجموعة	
رقم المباراة	
تاريخ المباراة	
وقت انتهاء المباراة	
وقت تقديم الاعتراض	

مقدم الاعتراض

البند	البيانات
اسم الطالب مقدم الاعتراض	
رقم التواصل (إن وجد)	
توقيع الطالب	
ملاحظة: لا يقبل أي اعتراض مقدم من المدرب أو أي شخص غير أحد أعضاء الفريق المشاركين في المباراة.	
نوع الاعتراض	☐ قرار تحكيمي ☐ احتساب هدف ☐ مخالفة ☐ نتيجة المباراة
رقم البند أو القانون (إن وجد)	

وصف الاعتراض

القرار المطلوب مراجعته

للاستخدام الرسمي فقط

استلام الاعتراض

البند	البيانات
اسم الحكم الرئيسي	
وقت استلام الاعتراض	
توقيع الحكم الرئيسي	

قرار رئيس لجنة التحكيم

☐ قبول الاعتراض ☐ رفض الاعتراض ☐ تعديل نتيجة المباراة ☐ إعادة احتساب النتيجة

مبررات القرار

البند	البيانات
اسم رئيس لجنة التحكيم	
التاريخ	
التوقيع	

RIFA[®]
WORLD CUP

