

# چوگان

نوشته اسرارنگ آفریده تقی ابراهیم پور





३००

१५



فندراسيون چوگان ايران

# چوگان

نوشتہ : سرہنگ دڪتر محمد تقی ابراهيم پور

در نوشتن این کتاب از کتب زیر استفاده شده است

۱ - آئین نامه و مقررات چوگان

۲ - Year book of the U.S.A. Polo Association 1962

۳ - The Kingdom of the Horse

H. H. Isenbard E.M. Buher      تألیف

John Board      Polo      تألیف      ۴ -

Pierre Chambry      Polo      تألیف      ۵ -

چاپخانه بانک ملی ایران



آغا قلی محمد خان و ملا علی محمد خان در میدان بازی - بیستمین سالگرد استقلال ایران



## فدراسیون چوگان ایران

### اعضاء هیئت و کمیته فدراسیون چوگان

|                    |                         |
|--------------------|-------------------------|
| رئیس فدراسیون      | رضا ذوالفقاری           |
| معاون فدراسیون     | منصورالدین جهانبانی     |
| دبیر فدراسیون      | سرهنگ فتح الله بدوخی    |
| خزانه دار فدراسیون | عبدالحسین اعتماد انصاری |

### اعضاء هیئت مدیره

- ۱ - امیر حسین ذوالفقاری
- ۲ - دکتر محمدتقی ابراهیم پور
- ۳ - پولاد منصورپور

## فهرست مندرجات

|            |                                               |
|------------|-----------------------------------------------|
| فصل اول    | تاریخچه چوگان بازی در ایران                   |
| فصل دوم    | اصطلاحات                                      |
| فصل سوم    | اسب چوگان                                     |
| فصل چهارم  | تریت اسب چوگان                                |
| فصل پنجم   | آسوزش چوگان                                   |
| فصل ششم    | تمرینهای تیمی                                 |
| فصل هفتم   | وظایف بازیکنان                                |
| فصل هشتم   | مسائلی که یک سوار قبل از شروع بازی باید بداند |
| فصل نهم    | داوری                                         |
| فصل دهم    | خطاها بصورت مصور                              |
| فصل یازدهم | مقررات بازی چوگان                             |

## « دیباچه »

با وجودیکه چوگان بازی در ایران گذشته‌ای بس دور دارد آنچنانکه میتوان گفت از روزیکه ایرانیان اسب را رام کرده و برآن نشسته‌اند ، ببازی چوگان نیز پرداخته‌اند تاکنون کتابی که همه ریزه کاری‌های این بازی دلاورانه در آن نوشته شده باشد نگارش نیافته است .

پاره نوشته‌هایی از دوران‌های گذشته و امروز در دست است که هرکدام بخشی از بازی چوگان را آنهم در زمان خودبرشته نگارش در آورده که هیچ کدام نمیتواند پاسخگوی نیاز امروز باشد .

امروز بازی چوگان مانند دیگر رشته‌های سواری در حال پیشرفت است و بازیکنان آن روز بروز فزونی گرفته توانائی آنان در بازی بیشتر میشود و این خود برهانیست برنیاز بکتابی که جوابگوی همه پرسشهای چوگان بازان جوان و آزموده باشد . با قلبی پر از امید این کتاب را می‌نویسم و پایان میدهم ، امید باینکه بهره بخش باشد و خواننده از آن سود جوید و امید باینکه ورزش چوگان در سرزمین ما مانند گذشته همگانی شود .

ابراهیم پور

خرداد ۱۳۵۳



هیچ کشوری حق ندارد در مقدمه  
کتاب فنی چوگان حماسه بگوید و شعر  
بسراید مگر ایران. زیرا فقط مردم این  
کشوراند که همچنانکه بازندگی،  
جنگ، مرگ و عشق آمیختگی داشته‌اند  
باسواری و چوگان نیز سروکار داشته‌اند،  
فقط مردم ایران.

## فصل اول

### « تاریخچه چوگان بازی در ایران »

هیچکس نمیداند چه موقع بشر موفق برام کردن  
و گذاردن زین برگرده اسب گردیده است. بهر حال از  
زمانی که این کار انجام گرفته از همان موقع ورزش‌های  
سواری و چوگان بازی نیز شروع گردیده بنابراین بحق  
میتوان گفت که ورزش بسیار قدیمی است.

طبق اسناد مثبت و مدلل از ۸۶۰ سال قبل از میلاد  
مسیح چوگان بازی در ایران باستان رواج داشته. پادشاهان  
شاهزادگان، امراء و ملت ایران ب ورزش چوگان و سواری  
علاقه فراوانی داشتند که در داستانها و ادبیات ادبا از آن  
بسیار ذکر شده است.

چوگان بازی یکی از قدیمی ترین بازی های ورزشی ایران است که به نام و شرح و رسوم بازی آن در کتب تاریخ و لغت و قصص و افسانه از دوران ساسانیان تا اواخر صفویه و زندیه بر میخوریم .

این ورزش نشاط انگیز چندان در ایران متداول و مرسوم بوده و مردم به بازی و تماشایش علاقمندی داشته اند که تأثیر تماشای آن در شعر شعرا از رودکی گرفته تا شعرای دوران صفویه و زندیه منعکس و مشهود است و چنین آثاری در هیچ یک از زبانهای مرده و زنده جهان یافت نمیشود ولی مابرای اختصار به ذکر یکی از شعرای مشهور هر قرن اکتفا میکنیم .

یکی از منظومه های فارسی که مدت یازده قرن دست بدست میگشته و شهرت جهانی پیدا کرده است و در آن از گوی و چوگان و بازی از دوران کیانیان تا ساسانیان مکرر سخن رفته همانا شاهنامه میباشد .

#### ۱ - سیاوش کیانی و چوگان بازی :

اولین داستانی که در شاهنامه فردوسی از بازی گوی و چوگان به تفصیل در آن سخن رفته داستان سیاوش کیانی است که میفرماید :

چو خورشید تابنده بگشاد راز  
بهر جای بنمود چهر از فراز  
سیاوش از ایوان بمیدان گذشت  
ببازی همی گرد میدان بگشت  
چو کرسیوز آمد بینداخت گوی  
سپهبد سوی گوی بنهاد روی  
ز چوگان او گوی شد ناپدید  
توگفتی سپهرش همی برکشید

## ۲ - چوگان بازی در داستان هفت گردان:

بعد از داستان سیاوش کیانی یکی از جاههای دیگری  
که از بازی گوی و چوگان یاد شده داستان هفت گردان  
است رستم دستان در جائی که نامش نوند بود و کاخ های  
زرنگار و دشت های پرشکار داشت برای پذیرائی طوس  
و گودرز و گیو بزمی شایان برپا کرده بود در این جشن  
لشکریان زمانی از کار و کوشش و تیراندازی و شکار  
و چوگان بازی آسوده نمی نشستند فردوسی در این داستان  
میفرماید:

شنیدم که روزی یل پیل تن  
یکی سورکرد از در انجمن

به جائی کجا نام او بد نوند  
بدو اندر آن کاخ های بلند  
برآراست رستم یکی جشن گاه  
که بزم آرزو کرد خورشید و ماه  
نیا سود لشکر زمانی زکار  
ز چوگان و تیر و نبید و شکار  
بعد از کیانیان تا اوایل ساسانیان که در حدود ۱۸  
قرن میشود ادبیات و داستانهای قدیمی را از متن شاهنامه  
بیرون آوردند و دیگر نام و نشانی از بازی باستانی گوی و  
چوگان دیده نمیشود .

### ۳- ساسانیان و چوگان بازی:

در روزگار پادشاهی اردشیر شاهنشاه ساسانی و پسر  
و جانشین وی شاپور اول پس از ۱۸ قرن دوباره به ذکر  
بازی گوی و چوگان بر میخوریم . در اینجا بشرح چوگان  
بازی هرمز فرزند شاپور اول می پردازیم .

### ۴- هرمزو چوگان بازی :

شاپور پسر اردشیر پنهان از پدرش دختر مهرک  
شاهزاده اشکانی را عاشقانه به همسری میگزیند و از وی  
پسری میشود که نامش را هرمز میگذارد .

در یکی از روزهایی که اردشیر و شاپور به شکار  
هفت روزه بیرون رفته بودند و هرمز از درس آموزی خسته  
شده و بسته آمده بود با چند کودک دیگر گوی و چوگان  
برمیدارند و از دست دبیران به شکارگاه میگریزند. هرمز  
در میدان چنان در چوگان بازی چابکی و هنر نمائی از  
خود نشان میدهد که پسند اردشیر میشود و از وی جویای  
نام و نژادش میگردد. هرمز به آوازه بلند و بی پروا نام  
پدر و نژاد مادر خود را بیان میکند و از این راه راز  
نهفته ای آشکار میسازد. در این داستان فردوسی میفرماید

به نخجیر شد هفت روز اردشیر

به شد نیز شاپور نخجیرگیر

نهان اورمز از میان گسروه

بیامد کز آموختن شد ستوه

ابا کودکی چند چوگان و گوی

به میدان شاه آمد آن نام جوی

چو کودک به زخم اندر آورد روی

فزونی ز هر کس همی برد گوی

ه - شاپور دوم و چوگان بازی:

در ادبیات مربوط به آموزش و پرورش شاپوردوم که

یکی از خسروان بزرگ ساسانی است از بازی گوی و چوگان  
سخنی رفته است چنانکه در داستانها نوشته اند این  
شاهنشاه جوان هوشیار دلاور جهاندار در سالهای نخستین  
برنائی خود دیگر به فرهنگیان و آموزگاران نیازمندی  
نداشت و در هفته سالگی رسم و آئین میدان داری و همآورد  
و چوگان بازی را رواج داد .

بزودی بفرهنگ جائی رسید  
کز آموزگاران سر اندر کشید  
چو هفته شدا و رسم میدان نهاد  
همآورد و هم گوی و چوگان نهاد

#### ۶ - بهرام گور و چوگان بازی :

در داستان بهرام گور شاهنشاه ساسانی نیز آمده که  
آن شهریار دلیر و طرب دوست در هیجده سالگی به پایه ای  
از فرهنگ و هنر رسیده بود که دیگر به مؤبدان برای  
فرهنگ و به آموزگاران برای بازی گوی و چوگان و پرورش  
یوز و باز شکاری نیازی نداشت .

چو شد سال آن نامور بر سه شش  
دلاور گوی گشت خورشید و ش

کتابخانه ملی و موزه  
تاریخ و فرهنگ

زمؤبد نبودش به چیزی نیاز  
ز فرهنگ و چوگان و ازیوز و باز

#### ۷ - خسرو پرویز و چوگان بازی :

در گزارش روزگاران شاهنشاه خسرو پرویز نیز از  
بازی گوی و چوگان یاد شده است این شاهنشاه روزهای  
هر ماه را به چهار بهره بخش کرده بود تا اینکه بتواند  
هم به کار کشور و لشکر چنانکه شاید و باید پردازد و هم  
از شادی و طربناکی زندگی بهره‌مندی در خود فرا یابد  
نخستین بهره از این روزهای هرماه ویژه گوی و چوگان  
و تیراندازی بود که یکی از استادان نامدار پیش می‌آمد  
و شاهنشاه از وی رموز این هنرها را یاد میگرفت و بکار  
میبرد.

همان نیز یک‌ماه بر چار بهر  
به بخشید تا شاد باشد زدهر  
از او بهره‌ای گوی و چوگان و تیر  
یکی نامور پیش و او یاد گیر

## قرن سوم هجری

### ۸ - چوگان در عیون الاخبار دینوری :

در مجموعه عیون الاخبار ابن قتیبه دینوری کتابی به نام الحرب می باشد در این کتاب راجع به هنر تیراندازی و چوگان بازی از کتاب آئین نامه پهلوی که اصل آن اکنون در دست نیست مختصری نقل به معنی شده است از چند جمله اول عبارت عربی اینطور مفهوم میشود که راجع بدست گرفتن چوگان و گرداندن آن و زدن گوی دستورهائی بوده. این دستورها هر چند اصلش ازین رفته ولی هنگام بازی چگونگی آن خود بخود معلوم خواهد شد برخی جمله های دیگر با اینکه پیچیده است مفهومش رویهمرفته از قرار زیر است :

چوگان بازی ورزش و کوشش بسیار لازم دارد .  
چوگان را باید طوری بکار برد که اثری روی زمین نگذارد .

شکستن چوگان در هنگام بازی نشانه نوزیدگی است .

نباید در هنگام بازی تازیانه بکار برد .  
نباید به همبازی درمیدان تاخت خودش از او رساند .



چو بآید از درگاه پادشاه  
یوکان هم اندام برکش  
بر انداختند از کمر بگرفتند  
چنان شد که سپیدی کمری گشت  
پیشتر از درگاه پادشاه  
شمارگی چون هم او بگرفتند  
پس در درویدار پیشین  
پس در درویدار پیشین



پس از آنکه جنگ کردند  
کسان نیکو پیش گشتند  
پس از آنکه جنگ کردند  
کسان نیکو پیش گشتند  
پس از آنکه جنگ کردند  
کسان نیکو پیش گشتند  
پس از آنکه جنگ کردند  
کسان نیکو پیش گشتند



باید اسب را در شدت دو آزاد گذاشت .  
باید خود را از زمین افتادن و بهم خوردن نگهداری  
کرد .  
باید در هنگام بازی از خشم و دشنام دوری نمود  
و بردبار بود .

### قرن چهارم

#### ۹ - قابوس نامه و چوگان بازی :

پس از شاهنامه فردوسی کتاب فارسی کهن سال  
دیگری که در آن از بازی گوی و چوگان و شماره بازی کنان  
سخن رفته قابوس نامه است .  
این کتاب را شاه کاوس یا قابوس در اندرز پسرزند  
خود تألیف کرده چهل و چهار باب دارد و باب نوزدهم  
در باره چوگان بازی و آئین نامه اساسی آن میباشد .  
شاه قابوس در باره سلامتی فرزند خود او را از بازی  
چوگان باز داشته و نمی خواسته که آن شاهزاده از نشاط  
جوانی و شادمانی این سرگرمی دلاورانه برخوردار گردد  
لهذا نامبرده را با این عبارت به شیوه اندرزی پدران  
شروع میکند .

(بدان ای پسر که اگر نشاط چوگان زدن کنی مادام  
عادت بکن که بسیار کسی را از چوگان زدن بلا رسیده است).

### ۱- تاریخ بیهقی و چوگان بازی:

یکی از پادشاهان غزنوی که عمارتی شاهانه  
برایش ساخته بودند بدانجا می‌رود و در صقه‌نوساز بار  
میدهد. پس از مجلس بار به میدانی که در نزدیک  
صفه بود به چوگان بازی می‌پردازد.

### قرن پنجم

#### ۱- خیام و چوگان بازی:

خواجه عمر خیام بازی گوی و چوگان و تکاپوی  
در میدان را وسیله و زمینه‌ای برای اظهار نظر در یکی از  
مشکلات فلسفی و دینی که حقیقت محلی قضا  
و رضا باشد قرار داده و می‌گوید:

ای رفته به چوگان قضا همچون گوی  
چپ می‌خور و راست می‌رو و هیچ مگوی

کانکس که ترا فکنده اند و تک و پوی  
اوداند و او داند و اوداند و اوی

قابل توجه است که نام روز نوزدهم هر ماه خورشیدی در تقویم شهریارى باستانی که رصدخانه آن در عصر عمر خیام تجدید شده گوی باز میباشد .  
ظاهراً روز نوزدهم هر ماه مخصوص این بازی بوده است .

### قرن ششم

#### ۱۲- نظامی و چوگان بازی:

نظامی گنجوی در منظومه خسرو شیرین و چوگان بازی دختران سوارکار داستانی آورده و آن داستان این است .

یکی از شاهان دستگاه شاهنشاهی ساسانیان دختری بنام شیرین داشت که در زیبائی و هنرمندی و سواری سرآمد دوشیزگان و همسالان زمان بود .

خسرو پرویز در دام عشق این دوشیزه پرشرم و نازو هنرمند گرفتار و بی تاب بوده وی هم نزد آن شاهنشاه جوان دلی در بند داشت .

هنگامی که شیرین آهنگ رفتن به پایتخت را کرده بود مادرش مهین بانو دخترانی بزرگزاده را که سوارکار

و چوگان باز بودند به همراهش فرستاد و به او اندرزهایی  
مادرانه داد تا اینکه بتواند در گرفتاری و عشق خویشتن دار  
و پاکباز باشد و جز به آئین زناشوئی با خسرو آمیزش  
نکند .

در یکی از روزهایی که شیرین با همراهان خود  
برای تماشا به میدان چوگان رفته بودند شاهنشاه جوان  
بی آنکه از ورزیدگی و سوارکاری شیرین و دوشیزگان آگاه  
باشد آنها را به بازی و میدان خواند و پذیرفته آمد .  
شیرین و دوشیزگان در آن روز چنان از خود هنرنمایی  
نشان دادند که مایه شگفت شاه و تماشاچیان گردید .  
در این بازی گاه شاه و سوارانش و گاهی شیرین  
و همراهانش از هم گرو میبردند و چون دور بازی به  
پایان رسید چوگان بازان برای خودنمایی در برابر  
تماشاچیان به گرد میدان گشت زدند و سرافرازی کردند .

در وصف دختران بزرگزاده چوگان باز .

زمهتر زادگان ماه پیکر

بدی در خدمتش هفتاد دختر

بخوبی هریکی آرام جانسی

به زیبائی دلارای جهانی

به خوشبوئی بمی خوشتر زعنبر  
دهان تنگشان شیرین چون شکر

### دختران در میدان چوگان :

چو شیر ماده آن هفتاد دختر  
سوی بازی شدند آشوب در سر  
به چوگان خود چنان چالاک بودند  
که گوی از چرخ گردون میربودند

### خسرو و پرویز شیرین را به بازی میخواند :

چو خسرو دید کان مرغان دمساز  
چمن را فاخته اند و صید را باز  
به شیرین گفت هین تارخش تازیم  
برین پهنه زمانی گوی بازیم  
ولی غافل که زور و زهره دارند  
به میدان از سواری بهره دارند

### داوران گوی در میدان میاندازند:

ملک را گوی در چوگان فکندند  
شکوفان شور در میدان فکندند

زیک سو ماه بود و اخترانش  
 زدیکر سوی شه و فرمانبرانش  
 گهی خورشید بزدی گوی و گه ماه  
 گهی شیرین گرو دادی گهی شاه  
 چو کام از گوی و چو گان، برگرفتند  
 طوافی گرد میدان در گرفتند

### قرن هفتم

#### ۱۳- سعدی و چوگان بازی :

پستان یارچوی گوی عاجی در خم چوگان گیسوی  
 تا بدار آبنوسی رنگ در چشم سعدی جلوه گری مینماید  
 و به یاد آن بازی باستانی میافتد .  
 پستان یار درخم گیسوی تا بدار  
 چون گوی عاج درخم چوگان آبنوسی

### قرن هشتم

#### ۱۴- گلشن راز و چوگان بازی :

در ایات اصلی گلشن راز که صوفی دانشمند  
 شیخ محمود شبستری در قرن هشتم هجری در منظومه

خود آنها را تضمین کرده و جواب صوفیانه داده است  
نیز از بازی گوی و چوگان یاد شده است . این سراینده  
هوشیار گم نام پس از شرح توانائی نا محدود خداداد  
بشر و گرفتاری و محرومیت ها و بدبختی های اندوه آور  
راهی برای رستگاری و نیک بختی پیشنهاد میکند و میگوید .

بیا وازدامن اوهام و خیال کرامات و قیده های  
مرادی و مریدی دست بردار و آنگاه بر رخس کوه پیکر علم  
و دانش سوار شووبا چوگان اراده و درست آهنگی گوی  
نیک بختی رابزن و تا پایان میدان بیر .

به رخس علم و چوگان ارادت

زمیدان در رباگوی سعادت

ترا از بهر این کار آفریدی—

اگر چه خلق بسیار آفریدند

## ۱۵- حافظ و چوگان بازی :

این رند پاکباز که در دوران زندگی خود سختی  
و رنج ها کشیده همچنان وفادار و پایدار مانده و هنگامی  
که بشر را با آن همه توانائی های خداداد نا کام و گرفتار  
می بیند بجای اینکه او را نکوهش و سرزنش کند از راه  
فروتنی روی سخن را بدل آشفته خود کرده و میگوید :

ای دل به کوی عشق گذاری نمیکنی  
اسباب جمع داری و کاری نمیکنی  
چوگان حکم در کف و گوئی نمی زنی  
باز ظفر بدست و شکاری نمیکنی

## ۱۶- جامی و چوگان بازی :

این سخن سرای صوفی شاه زمان خود را با در نظر  
گرفتن بازی گوی و چوگان در میدان اینطور میستاید :  
ای کاش سرتاپای اندام من سر میشد تا اینکه  
مشتاقانه آن سرها را چون گوی پیش چوگان تو میانداختم  
و با این سربازی سرافراز میشدم .

مرا بس بر سر میدان عشاق این سرافزاری  
که روزی پیش چوگانت کنم چون گوی سربازی  
چو سرها بر سر میدانانت اندازند مشتاقان  
همه تن سرشوم چون گوی از شوق سراندازی  
بود گوی سرم را با خم چوگان تو حالی  
به یک چوگان چه باشد گریه حال گوی پردازی  
به تنهایی مکن گوی سرم را در خم چوگان  
در این میدان نخواهم دیگری را باتوم بازی

## ۱۷- چوگان بازی از قرن دهم تا دوازدهم :

در این سه قرن برای اینکه دنباله تاریخ چوگان بازی گسست نشود احتیاجی به ذکر ایات شعرای این قرون نداریم. خوشبختانه در اصفهان و شیراز میدانهای چوگان بازی و میله های سنگی آن دیده میشود که میتوان وسعت میدان بازی و فاصله میله ها را از هم در دو طرف میدان بخوبی دید. در اصفهان این میدان که در زمان خود از حیث وسعت و زیبایی در جهان نظیر نداشته در جلوی قصر شاهی واقع است. هر چند این روزها میله های سنگی را برای بازی کنان خطرناک میدانند و درست است ولی در زمانهای قدیم که مردم از کودکی به سوارکاری و سواری احتیاج داشته اند چنان میله هایی خطرناک تصور نمیشد و اگر میله های میدان چیز دیگری جز سنگ بود ما امروز نمیتوانستیم که بسیاری از خصوصیات میدان را بعد از چند قرن در اصفهان و شیراز دیده باشیم.

## ۱۸- اسب و ایران :

چون یکی از لوازم اصلی چوگان بازی اسب است لهذا لازم میباشد که تذکری راجع بآن داده شود. با پیشرفت دانش اسب شناسی در قرون اخیر و کتب و

مقالات که دانشمندان جهان راجع به اسب و علوفه آن نوشته‌اند و با اطلاعاتی که از کتب تاریخ جمع‌آوری شد دیگر امروز ثابت است که اسب را از ایران بکشورهای دیگر دیگر جهان برده‌اند در یکی از سنگ‌نوشته‌های باستانی آمده است.

### داریوش شاه میگوید :

این کشور پارسی که اهورامزدا را داده است کشوری زیباست و اسبان و مردان خوب دارد. در آثار مصری در قدیم تصویر اسب نیست ولی بعد از اینکه مصر و ایران باهم مناسبات فرهنگی پیدا میکنند صورت اسب در نقوش مصری دیده میشود.

ایرانیان از قدیمی‌ترین دورانهای تاریخ به اندازه‌ای باین ستور زیبای هوشیار علاقمندی داشته‌اند که نام بسیاری از پادشاهان و بزرگان ایشان پیوند اسب دارد مثل : طهماسب ، گرشاسب ، لهراسب ، گشتاسب ، ارجاسب ، جاماسب ، هزاراسب ، گردان‌اسب در زبان فارسی در حدود هشتاد نام برای جنس اسب دیده میشود یکی از آن نام‌ها چوگانی است و در کتاب لغت آنرا مخصوص بازی چوگان دانسته‌اند.

عمر خیام نام چهل و سه اسب از این اسبها را با صفات مخصوص هریک شرح داده است.

در زبان عربی هم به سوار و هم به کشور ایران که اسب از آنجاست فارس میگویند و همچنین نام خود اسب به عربی فارس است در رم قدیم کسانی که میخواستند به نمایندگی سنا انتخاب شوند بایستی درجات هفت گانه طریقی دین مهر را طی کنند و این درجات رویهمرفته باسپاهیگری ارتباط داشته است.

نام درجه پنجم طریقی دین مهر در زبان لاتین پرسیان است و در اینجا هم پرسیان باید مثل فارسی و عربی بمعنی سوار باشد زیرا که محال بنظر میرسد در رم کسیکه باین درجه طریقی نرسیده باو لقب ایرانی بدهند.

باری ناحیه وسیعی که از شمال شرقی خراسان تا حدود چین اصلی امتداد پیدا میکند آن را تای واهالی آنجا را تازی میگفتند چنانکه اهل شهر ری را رازی میخواندند همچنین کوهساری که در این ناحیه پهناور دیده میشود تاکنون بنام آل تای یعنی کوهستان تای مشهور است وچینی هائی که با این نژاد ایرانی شرقی هم مرز بودند بطور کلی ایرانیان را تاهی یا تاکی میخواندند.

چون مذهب اسلام در خراسان و این ناحیه رواجش  
از نواحی دیگر زودتر و سریعتر بوده در سه چهار قرن اول  
هجری ایرانیان زردشتی و مهری و مانوی و بودائی  
به مسلمانان لقب داده بودند این لقب تازی بعدها برای  
اغراض خاصی به معنی عرب تعبیر شده است.  
در هر صورت اسب تازی و سگ تازی که بهترین  
اجناس آنها اصلاً از این نواحی بوده ربطی به عرب و  
عربستان ندارد و این تعبیر ناروا هم یکی از جعلیات دوران  
تاریخ سازی و خرابکاری دستگاه ملوک الطوائفی خلافت  
بوده است.

## فصل دوم

### اصطلاحات :

چون از این پس در فصول مختلف این کتاب اصطلاحاتی بکار برده میشود که خواننده باید از آن آگاهی داشته باشد در این قسمت اصطلاحات بازی چوگان بصورت فهرست نوشته میشود :

- ۱ - میدان : جائیست که در آن بازی انجام میگردد.
- ۲ - چوکا : چوکا یا چوکه مدت زمانیست که در طول آن بازی انجام میگردد. این مدت معمولاً  $۷\frac{۱}{۲}$  تا  $۷\frac{۱}{۴}$  دقیقه است. چوکا یک کلمه فارسی است و از چوگان مشتق است و در زبانهای دیگر هم بهمن صورت بکار میرود.
- ۳ - خطوط جانبی : میدان چوگان معمولاً بشکل مستطیل است. دو خطی که طول مستطیل را تعیین و محدود میکنند خطوط جانبی نامیده میشوند.
- ۴ - خط بالا و خط پائین : دو خطی که عرض

مستطیل میدان را محدود میسازند و دروازه‌ها در آن قرار دارند خط بالا و پائین خوانده میشوند .

۵ - دروازه : قسمتی از وسط خط بالا و یا پائین که با میله محدود میشوند دروازه خوانده میشود .

۶ - خط مرکزی : خطی که زمین را در عرض بدو قسمت مساوی تقسیم مینماید خط مرکزیتست .

۷ - خط ۶ یارد : فاصله ۶ یارد از هر دروازه خطی در عرض زمین کشیده میشود که خط ۶ یاردی میباشد .

۸ - خط ۴ یارد : خطی است که با ۴ یارد فاصله از هر دروازه قرار دارد معمولا این خط کشیده نمیشود ولی نقطه‌ای در چهل یارد مقابل دروازه مشخص میگردد .

۹ - خط ۳ یارد : خطی است فاصله ۳ یارد از هر دروازه .

۱۰ - داور : داور کسی است که نسبت به بازی داوری کرده خطای بازیکنان را گرفته و تنبیهات را اجرا نموده و حساب برد و باخت را نگاه میدارد .

۱۱ - داور سواره : کسی است که سوار بر اسب داوری میکند . این داوران در هر بازی معمولا دو نفرند .

۱۲ - داور نشسته . کسی است که در کنار بازی نشسته و در صورت بروز اختلاف بین داوران سواره رای میدهد که اجرای آن قطعی است .

۱۳ - چوب . وسیله ایست که بدست گیرند و با آن بگوی ضربه زنند .

۱۴ - گوی : توپ چوبی میان پرست که وسیله بازی میباشد .

۱۵ - خطا : عملیست که بر خلاف مقررات بازی از بازیکن سر میزند و باعث تنبیه میگردد .

۱۶ - تنبیه : تنبیه عملیست در پاداش خطا بر تیم خطا کننده .

۱۷ - راته : موقعیکه سواری بمنظور زدن گوی چوب خود را به حرکت در می آورد ولی گوی را نمیتواند بزند میگویند راته کرده است . این کلمه از زبان فرانسه گرفته شده است .

۱۸ - داور دروازه : فرد یا افرادی هستند که گذشتن گوی را از دروازه یا خارج آن با بلند کردن پرچم اعلام میکنند این افراد در کنار و خارج دروازه می ایستند .

۱۹ - جارو کردن : بردن گوی از کنار راست اسب  
بطرف جلو با ضربه های ریز بکمک میچ و بازو جارو کردن  
گفته میشود .

۲۰ - ضربه : عمل زدن چوب بگوی میباشد .

## فصل سوم

### اسب چوگان :

میگویند هشتاد در صد بازی چوگان را اسب انجام میدهد اگر این گفته عراق آمیز باشد میتوان . ۴٪ بازی را به حساب اسب گذاشت .

در ایران اسبهای خوبی برای سواری و مسابقات اسبدوانی تهیه و تربیت شده اند . اسب عرب از نظر زیبایی برای سواری و اسب ترکمن برای مسابقات اسبدوانی در کشور بکار میروند اما تاکنون نژاد معینی برای چوگان مشخص نشده است . اسب کرد اسبی است قوی ، پرنفس مطیع و با هوش معمولا در زمینهای چوگان ایران از این نژاد بیشتر استفاده میشود . نه اینست که اسبهای دیگر در بازی چوگان بکار گرفته نشوند بلکه چوگان بازان ترجیح میدهند سوار بر اسبی باشند که قوی و سریع و در اصطلاح ( گردمال ) باشد و این جز اسب کردن نمیتواند بود . عیب اسبهای کرد اینست که در نتیجه عدم تغذیه درست

و رسیدگی و بهداشت و زیست در منطقه کوهستانی اغلب کوچک و کوتاه باقیمانده‌اند و پیدا کردن اسب مورد نظر در میان آنها مشکل می‌باشد.

بهر حال در انتخاب یک اسب چوگان مناسب در درجه اول شکل ظاهر اسب اهمیت دارد گرچه یک اسب بظاهر خوب ممکن است اسب چوگان خوبی از کار در نیاید ولی یک اسب چوگان مناسب باید دارای اندام متناسب باشد.

بعد از زیبایی اندام و ظاهر، اسب باید دارای اندازه مناسبی برای بازی چوگان باشد بنظر من اسبی در حدود ۱۵۰ - ۱۵۵ سانتیمتر برای بازی بهترین اندازه قدر را دارد گرچه اسب‌هایی در میدان هستند که بلندترند یا کوتاه‌تر و قدرت کمتری هم ندارند. بنابه یک قانون طبیعی اسب کوتاه از اسب بلند که کشیده‌تر نیز هست کم سرعت تر است و اسب بلند نیز در بازی چوگان اغلب باعث گم شدن گوی می‌شود. اسبی که مانند اسب مسابقات اسبدوانی دارای لنگهای دراز و بدن کشیده‌است و گامهای بلندبر میدارد بدرد چوگان نمی‌خورد چون چنین اسبی گذشته از همه چیز مستقر و محکم نیست در حالیکه اسب چوگان باید در مقابل تنه خوردن مقاومت کند باید

بتواند بسرعت دور خود بگردد ، بایستد و بهرکت درآید و برای اسب کشیده این حرکات واقعاً مشکل و حتی محال است بنابراین کار و توانائی در انتخاب اسب اهمیت ویژه دارد .

اگر از من بپرسید که صفات یک اسب خوب برای چوگان کدام اند . جواب میدهم که قد متناسب ، سینه عمیق ، قاب و قلم قرص (نسبت بوزن بدن ) و گرده مال بودن . این صفات امکان میدهد که یک اسب برای چوگان مناسب شناخته شود . در کنار صفات فوق دهان نرم ، سرسبک ، چشم هوشیار ، گردن قوی ، کمر کوتاه و کپل گرد و پاچه های عضلانی را باید نامبرد ، نباید زود خسته شود . در مورد شانه مطالب زیاد نوشته شده . شانه متناسب آنست که با زاویه مناسبی در جای خود قرار گرفته باشد و حرکت هر چه بیشتر و بهتر ناحیه را تامین سازد . گردن کوتاه و گردن خوکی اسب را برای بازی چوگان نامتناسب میسازد . وضع اتصالهای سروگردن و سینه در تحرك و بكار برد اسب فوق العاده مؤثر است . در مورد دست و پا و مفاصل نیز صحبت بسیار است . قلم ها نباید زیاد ظریف و کوتاه باشند . تاندنها کشیده بدون تالم و سم باید متناسب با بدن و باندازه کافی پهن

ورشد کرده باشد . نباید فراموش کرد که در طول یک  
چوکا بازی چوگان سریع یعنی بمدت ۷-۸ دقیقه یک  
اسب باندازه ۴ - ۵ کیلومتر با حداکثر توانائی می تازد  
اما تنها این تاختن نیست بلکه وزنی معادل ۶۰ - ۷۰  
کیلوگرم را نیز حمل میکند بعلاوه در هر لحظه می ایستد،  
میگردد و بچپ میرود و براست برمیگردد و تمام این



۱ - اسب مناسب چوگان

حرکات با حداکثر سرعت انجام میگیرد اینجاست که هراسبی تاب نمی‌آورد و پس از چند جلسه بازی با دست و پای ورم کرده از بازی اخراج میشود ، اینجاست که باید توجه داشت که اسب غیر آماده را بمیدان نکشاند و اینجاست که باید اسبهای آموخته و پخته بازی را حرمت داشت و نگهداری کرد . اسب چوگان هیچ روزی را بدون تمرین نباید به شب برساند روزانه دست کم دو ساعت کار روی تپه و ماهور و زمین صاف در روزهایی که کار چوگان تعطیل است ضروری میباشد . امروز دیگر تربیت کننده اسب چوگان کم و نایاب است هر بازی کن خود باید بفکر کار خود باشد . انتخاب ، تربیت و استفاده و بالاخص نگهداری بعهدہ بازیکن است و دیری نمیشود که وضع از این هم بدتر خواهد شد . تغذیه ، تعلیف و واکسیناسیون این اسبها باید دارای برنامه مشخص و معین باشد . بخاطر داشته باشید که هر حیوانی را برای کاری باید تربیت کرد اگر اسبی دارید که به آن پرش میکنید محالست بتوانید از آن استفاده بازی چوگان هم ببرید یا در مسابقات سرعت شرکت دهید . ممکن است اسبی یافت شود که دو کار را با هم انجام دهد اما به یقین هر دو خدمت را در سطح خیلی پائین ارائه خواهد داد .

درانتخاب اسب چوگان این اصول را درنظر بگیرید:

- ۱ - دارای زیبایی اندام متناسب برای چوگان .
- ۲ - دارای گردن نرم نه لق .
- ۳ - دارای بدن نرم و قابل انعطاف نه خشک .
- ۴ - کپل قوی و زیربدن باشد .
- ۵ - شرور و بداخلاق نباشد .

## فصل چهارم

### تربیت اسب چوگان

گفتیم که در یک چوکا بازی چوگان که هفت ونیم دقیقه طول میکشد اسب وزنی معادل ۶۰ - ۷۰ کیلوگرم را با سرعتی در حدود ۵۰ کیلومتر در ساعت در مسیری نامشخص با پیچهای تند و برگردهای سریع و توقفهای ناگهانی حمل میکند ، بعلاوه حرکات بازیکن را نیز باید تحمل نماید . این چنین اسبی باید آزموده و بدرستی متخصص باشد ، برای رسیدن باین تخصص و آزمودگی باید با اسب کار کرد . کاری مداوم ، آرام و پی گیر . بنظر من حداقل مدت آموزش یک اسب برای چوگان سه ماه است در صورتیکه روزانه د و ساعت صبح و دو ساعت عصر با آن کار شود .

سه ماه کمترین زمان است گاهی لازم میشود اسب را یکسال و بیشتر تحت آموزش قرار داد . اولین قسمت آموزش اسب چوگان سواری منظم روزانه است ولی قبل

از اینکه بشر تمرین و آماده کردن اسب پردازیم بهتر است راجع به تغذیه حیوان در زمان تمرین و کار تذکر داده شود که هیچ اسبی بدون غذای کافی نمیتواند کار مورد نظر را بویژه در بازی چوگان انجام دهد. منظور این نیست که باسب آنقدر غذا داده شود که شعورش را از دست بدهد و بدلدرد گرفتار گردد، مقصود اینست که غذای اسب باید حساب شده با حجم معین و درعین حال بدفعات منظم و مرتب باشد. آبدادن اسب بخصوص باید دقیق و باندازه کافی باشد.

باز میگردیم به تربیت اسب برای چوگان، اسب چوگانی که زودتر از زمان مقرر از نظر آموزش بمیدان برده شده و مورد استفاده قرار گیرد هر چند اگر در روزهای اول در مقابل چوب و سوار مقاومت نکند بزودی بشدت و سرسختی مقاومت نشان خواهد داد زیرا در بازی احتمال خوردن چوب و گوی به دست و پای اسب وجود دارد و همین خود مایه سرخوردگی از بازی برای حیوان میشود. قبل از همه چیز باید دانست که اسب مانند کودک موجودیست مستقل با طبیعت جداگانه که برای انجام یک کار معین باید آموزش ببیند و در تعلیم آن اصول

بکار گرفته شود . اصل آموزش ، اصل تکرار و اصل تشویق و تنبیه .

فرض اینست که اسبی که برای چوگان اختصاص داده میشود از نظر سواری عالی و کاملاً آزموده میباشد بدورستی اگر اسبی آزمودگی کامل برای سواری عادی نداشته باشد نمیتوان آنرا در چوگان بکار برد .

بنابراین پیش از اینکه یک اسب برای بازی چوگان اختصاص داده شود باید دارای خصوصیات زیر باشد :

- زین گذاری و سواری شده باشد .
- دارای دهان نرم باشد که بتوان آنرا متوقف ساخت
- نه چندان حساس و نه زیاد سفت .
- بصدا آشنا باشد یعنی برای بحرکت در آمدن و تبدیل حرکت از قدم به یورتمه و از یورتمه به چهارنعل بصدا در هنگام لنژ گذاشتن و بر عکس .
- آشنائی با تاثیرات ساق پا .
- کار روی خط شکسته در حال چهار نعل .
- کار روی خط هشت لاتین در یورتمه و چهارنعل .
- بیچپ و راست رفتن .

بچپ و راست گشتن .

توانائی در زدن دایره و نیمدایره .

اسبی که توانائی انجام خدمات فوق را داشت میتواند تحت تعلیم قرار گیرد و تبدیل باسب چوگان گردد برای اینکه اسبی آماده فراگیری چوگان بشود باید ابتدا مقداری گشت و راه پیمائیهای بیشتر از معمول را تحمل نماید . سواری آزاد در کوهستان و مناطق پست و بلند هم سوار را آزموده میسازد، هم اسب را آماده . اینکار هم مفرح است و هم یک نوع آمادگی . بعد از مرحله آمادگی باید آموخته‌های اسب را مجدداً کنترل کرد مثلاً حساسیت دهان اسب چوگان باید چنان باشد که با یک حرکت دست چپ درجا میخکوب شود و اینکار با تمرین مداوم انجام میگیرد معمولاً اسب را از حالت توقف بحرکت چهار نعل وادار میکنند و هنوز پنجاه قدم نرفته آنرا متوقف میسازند و اینکار را بدفعات زیاد انجام میدهند .

حرکت بعقب رفتن از حرکاتی است که اسب چوگان باید با آن آشنا باشد و بتواند بیک اشاره چندقدم بعقب برود اگر حرکت بعقب رفتن با توقف توأم گردد معمولاً نتیجه مفیدی عاید میسازد باین معنی که بعد از آنکه اسب بچهار نعل در آمد آنرا متوقف و فرمان عقب‌رو

بدهند در اینحال هم اسب بهتر توقف خواهد کرد و هم عمل عقب رفتن را انجام خواهد داد .

بحرکت درآمدن اسب چوگان باید سریع وجهشی باشد اینکار با فشار ساق و صدا توام انجام میگیرد و اسب در یک لحظه از جای کنده شده بچهار نعل درمی آید . بنظر من روش یورتمه برای اسب چوگان روش مناسبی نیست و قدم و چهار نعل بهترین روشها هستند که به اسب آموخته میشود . البته بآن معنا نیست که اسب چوگان نباید روش یورتمه آموخته باشد .

صدا برای اسب چوگان فوق العاده مهم است . اسب چوگان خوب با صدا و فشار ساق بجهش در می آید و با صدای ( هوپ ) و کشیدن متوقف می شود و صدای ( هو هو ) باید روش را کند و بصدا در آوردن زبان آنرا بروش تندتر وادارد .

برای متوقف ساختن باید دستجلو را کشید و نشیمن را روی زین محکم کرد و برکاب فشار آورد و در عین حال اسب را با صدای ( هوپ ) متوقف ساخت .

کار روی خطوط شکسته و خط هشتی شکل لاتین باید با سرعت بیشتر انجام گیرد .

بچپ و راست رفتن از مهمترین کارهائست که یک اسب چوگان باید انجام دهد همچنین بچپ و راست گشتن . بهر حال برای یک اسب چوگان مهمترین اصل سرعت است یعنی اسب باید بتواند سرعت تمام اعمال را انجام دهد سرعت بحرکت درآید سرعت توقف کند . سریع بچپ و راست برود و سریع دایره و نیمدایره بزند و بخصوص روی پاتکیه کردن و بچپ و راست گشتن را بلد باشد .

ازاین مرحله بعد میتوان چوب بدست گرفت و تمرین را آغاز کرد . برای تربیت اسب ناآموزنده باید سوار آزموده و کار کشته اقدام نماید . سواری که بدنی مستقل ازپا در سواری داشته باشد و بکنه فرامینی که باسب میدهد آشنا باشد و بداند چه میکند و چه میخواهد و حیوان را بچه کاری مایل است وادار کند . چنین سواری یک چوب چوگان بدست میگیرد و بتدریج و با حوصله ابتدا که گاه سپس بیشتر دور سر اسب از راست و چپ میگرداند و جلو و عقب میبرد و اینکار را گاه روزها انجام میدهد تا ترس اسب از چوب ریخته هیچ عکس العملی نشان ندهد . در گذشته در زمان آموزش یک عدد گوی در آخر اسب می انداختند که اسب با آن آشنا شود ، کاری غیر

ضروری است ولی زیان بخش نیست . بلافاصله بعد از آنکه ترس اسب از چوب ریخت ، ضربات جاروئی خیلی ملایم شروع میشود . سوارگوی را جلوانداخته و با ضربات مستقل و فوق العاده سبک و آرام گوی را بجلو میراند . ظریف ترین نکته تربیت اسب درست در این روزهاست . کوچکترین ناشی گری اسب را برای همیشه از اسب چوگان بودن باز میدارد . ضربات کوتاه ، آرام و بدون حرکت پا فقط با حرکت دادن دست باید انجام گیرد و تمام ضربات از راست بجلو باشد . چه مدت این کار را باید انجام داد و چه موقع زمان آنست که ضربات راست بعقب شروع و تمرین گردد و آنگاه ضربات دیگر شروع شود مسئله ای است که با سب و سوار بستگی دارد . آرامش ، حوصله و نزدن چوب بدست و پای اسب این زمان را کوتاه و ناآزمودگی سوار آنرا طولانی میسازد ، توصیه میشود که هر روز تمرین به یکی از انواع ضربه ها اختصاص داده شود یعنی لازم نیست که در یک روز هم ضربه بعقب هم بجلو با سب آموخته شود وقتی حیوان یکی از آنها را تحمل کرد دیگری را باید تمرین نمود و به همین ترتیب تمام ضربات را باید تمرین کرد .

روزهای اول حیوان میترسد بعد بتدریج عادت میکند .



۲ - اسب ابتدا از گوی و چوب میترسد

حال دیگر حیوان میدانند که چوب و گوی برای او زیان بخش نیست (زدن گوی در فصل دیگر گفته میشود) ضربات چپ و راست و زیردم و زیرگردن را بدون نشان دادن ترس تحمل میکنند و دیگر وقت آن رسیده است که بازی در تیم را نیز یاد میگیرند. البته اینکار را میشود در طول تمرین گوی زدن به حیوان آموخت. از جمله کارهایی که اسب چوگان باید فراگیرد. زندگانی جمعی و سازش با اسبهای دیگر است. هیچ

اسب شرور و لگد زن و گازگیری اجازه ورود ببازی چوگان ندارد .

بنابراین اسب باید عادت کند که در کنار اسبهای دیگر راه برود ، بایستد و آرام باشد برای اینکار کافیهست در سواریهای آزاد دوید و سه سه سوارها در کنار هم ساعتها طی طریق نمایند و اینکار را ادامه دهند تا اسب عادت نماید .



۳ - دو اسب سوار در کنار هم

تنها با هم راه رفتن کافی نیست ، از هم دور شدن  
و حتی در بهم پشت کردن هم اسب باید ایمن و امین  
باشد اینکار را نیز بتدریج باید با اسب آموخت ، ابتدا  
بتدریج سپس بطور کامل .



ع - شانه بشانه شدن با فشار ساق و دادن سر بطرف داخل

شانه بشانه شدن و تنه زدن از کارهای مهمی  
است که اسب باید فراگیرد . فشار بساق خارج و دادن  
سر بطرف داخل دو اسب را که در کنار هم هستند بهم

نزدیک میکند اگر این فشار باندازه لازم و ازدو طرف باشد آنها را بهم تکیه میدهد . هیچگاه با اسبهای شرور و گازگیر نباید این تمرین را انجام داد . یک اسب آرام با تجربه میتواند طرف مقابل قرار گیرد .



۵ - از هم دور شدن بدون ایجاد خطر

همین حرکت هنگام چهار نعل به تنه زدن مبدل

میشود . بهر حال در تمرین ها سوار و اسب مقابل نباید هیچگونه عکس العمل نامناسبی که باعث ترس اسب مبتدی شود نشان دهند .

با شرح بالا باید گفت که اسبی مناسب میدان چوگان است که دارای صفات زیرین باشد .

۱ - حرکات اضافی نداشته و در راه رفتن و یورتمه و چهارنعل دارای روش یک نواخت و بدون جهش باشد .

۲ - با کشیدن دست جلو بلافاصله متوقف شود .

۳ - بصدا آشنا باشد .

۴ - بخوبی بچپ و راست بگردد .

۵ - کاملاً بتواند بچپ و راست برود .

۶ - تاثرات ساق و دستجلو را دریابد و بخوبی

سوار را بشناسد .

۷ - از گوی و چوب نهراسد .

۸ - در جمع نترسد و شرارت نکند و بخصوص تابع

حرکات سوارهای دیگر نباشد و فقط از سوار خود

دستور بگیرد .

۹ - در شروع حرکت بدون مقاومت بجلو بجهد .

۱۰ - در تنه زدن و تنه خوردن محکم و مستقر

و مطیع باشد .

## فصل پنجم

### آموزش چوگان :

بطور کلی سه گونه نشست روی زین وجود دارد .  
نشست کامل ، نیمه نشست ، نشست ایستاده .

نشست ایستاده اصطلاح مسخره ایست ولی اگر  
بند رکابها کوتاه باشد و طرز قرار گرفتن روی زین بخصوص  
موقعیکه سوار بجلو خم میشود بطوریکه وضع ایستاده‌ای  
بخود بگیرد و حداقل تماس را با زین دارا باشد در  
اینصورت سوار دارای نشست ایستاده است و این روش  
مناسبی برای چوگان نیست زیرا در مانورها و حرکات  
تسلط سوار را بر اسب و گوی کم میکند . این روش برای  
مسابقات سرعت متناسب است ، نه چوگان .

نیمه نشست حالتی است که بند رکابها بآن  
اندازه‌ای که پنجه‌ها براحتی در آن قرار گیرند اندازه شده  
و سوار با خم شدن بجلو خود راز زین جدا ساخته یا با  
کشیدن عقب روی زین قرار میگیرد و در همه احوال سوار

بازین تماس دائمی دارد . در گذشته در بازی چوگان از روش نیمه نشست استفاده می‌بردند . بند رکاب تقریباً کوتاه (در اصطلاح دیگر نیم بلند ) پنجه‌ها در رکاب قفل ، تنه جلو ، ساقها و ران چسبیده ، تماس با زین محفوظ بود . امروز نیز این روش متداولترین است .

روش نشسته چنین است که سوار روی زین می‌نشیند و با ساقها خود را نگاه میدارد . بند رکاب بلند است و پا تا پاشنه در رکاب فرو رفته است و حرکات بوسیله جلو و عقب بردن تنه در حال نشسته روی زین انجام میگیرد . این روش در هندو پاکستان مرسوم است .

روش نیمه نشست از نظر بازی زیباتر و مطمئن‌تر میباشد . در نشست کامل چوبهای بلند و در نیمه نشست چون امکان خم شدن بیشتر موجود است چوبهای کوتاه‌تر بکار برده میشود . روش ایستاده در بازی چوگان مطرود است .

بعقیده من وقتی بچوگان بازی امتیاز ( هندیکاپ ) داده میشود باید ابتدا بچند نکته زیر جداگانه نمره داد و سپس جمع نمرات را بحساب امتیاز توانائی بازیکن گذاشت . این نکات عبارتند از :

۱ - سواری ۲ - گوی زدن ۳ - جسارت ۴ - توجیه  
بودن در بازی ۵ - اخلاق . بنابراین باید قبل از اجازه  
ورود بزمین ، بهربازیکن تازه کار اصول فوق را کاملاً  
آموخت آنگاه روانه میدان ساخت .

### سواری :

کتابهای زیادی در باره سواری و آموختن فن  
سواری نوشته شده است . چوگان در سطح تخصص  
و در بالاترین رده قسمت‌های عالی سواری قرار دارد .  
بنابراین فرض اینست که کسی که داوطلب آموختن  
چوگان میشود سواری را در سطح عالی آموخته است  
و جزاین نیز نمیتواند باشد . تنها تذکر این مطلب لازم  
است که سوار چوگان باز باید هوشیار باشد نرمش زیاد  
تر و بویژه تحرك بیشتر روی زین داشته باشد . حرکات  
بچپ و راست و استقامت روی زین موقع تنه خوردن ، خم  
شدن برای ضربه چپ بعقب و در عین حال تنه خوردن را  
سوار چوگان باید بخوبی تحمل نماید و این حالیست که  
در سایر روشهای سواری موجود نیست .

### گوی زدن :

الف - انتخاب چوب - طول چوب را بنسبت بلندی

و کوتاهی اسب و وضع نشست و عادت سوار انتخاب  
مینمایند. چوبهای از ۴۸ اینچ تا ۵۰ اینچ طول، امروز در  
دنیا بکار میرود مبتدیان بازی چوگان که نمیدانند از چه  
چوبی استفاده نمایند بهتر است طویلترین آنها را بکار برند  
یک بازیکن خوب میتواند خود را با ارتفاع چوب سازش  
داده و بهر حال از چوب کوتاه یا بلند استفاده نماید .  
سفتی و نرمی چوب نیز کمال اهمیت را دارد چوب کلفت  
نیروی بازو و مفصل بیشتری احتیاج دارد در عوض گوی  
را بهتر به هدف میفرستد و در صورت مهارت استفاده از آن  
بهتر است ، چوب نرم و نازک که دارای خمش بیشتری  
میباشد و برد بیشتری به ضربه میدهد و دست را هم بعلت  
سبکی بدرد نمی آورد در عوض گوی ممکن است انحرافات  
در جهت حرکت پیدا کند یعنی بآنجا که منظور بازیکن  
است روانه نشود .

امروز بیشتر از چوبهای نیم نرم استفاده میشود .  
توصیه میکنم بازیکنان جوان تا قبل از یافتن لم کار از  
چوب بلند سفت استفاده نمایند .

متأسفانه انتخاب سرچوب در ایران اجباریست چون  
چوب و سر چوب محصول خارج و اغلب از یک یا دو نوع  
بیشتر نیست بهر حال در زمینی مانند زمین های مابتهراست

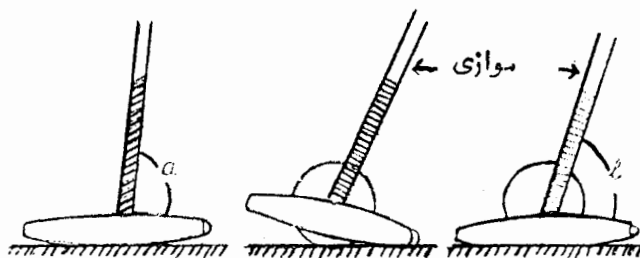
سرچوبی با قطر کم انتخاب نمود اما این کمبود قطرنباید از وزن کلی سرچوب بکاهد بلکه باید چنان بدرازی آن اضافه شود که وزن ثابت بماند. در زمین های صاف وچمن از قطر بیشتر و طول کمتر میتوان استفاده کرد.



۷- در زمین چمن

۶- در زمینهای پست وبلند

وزن متعارف سرچوب ۲۰۰ - ۲۳۸ گرم میباشد. زاویه سرچوب با زمین هر قدر از ۹۰ درجه بزرگتر باشد بهتر است بشرطیکه سرچوب تماماً روی زمین قرار گیرد. بهتر است از مبتدیان چوبی که از داخل ۷۰ درجه و از خارج ۱۱۰ درجه زاویه دارد استفاده نمایند.

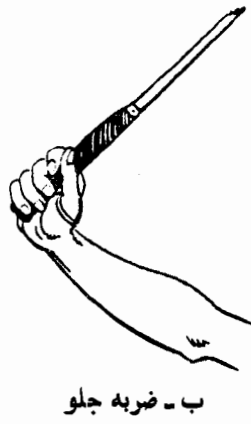
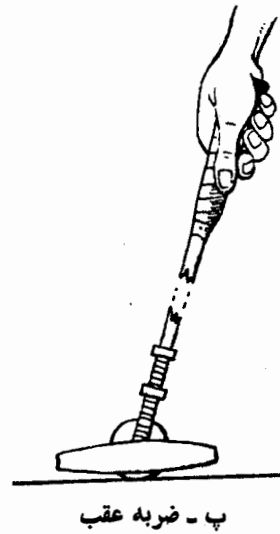
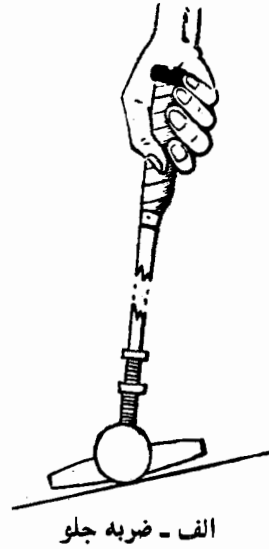


اتصال وزاویه غلط

زاویه غلط

۸- زاویه درست

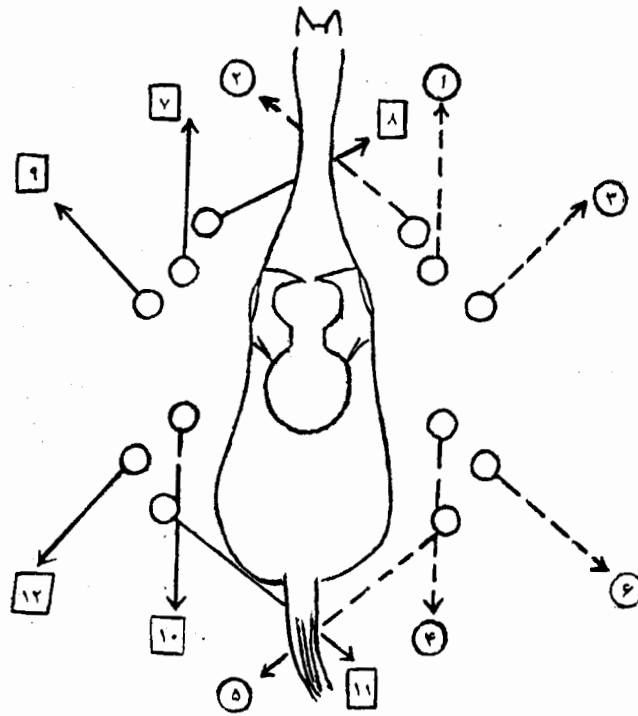
شکل ۹



ب - گرفتن چوب - چند راه برای مهار کردن چوب در دست وجود دارد زیرا مسلم است که باید چوب در مشت مهار شود و گرنه احتمال پرت شدن آن موجود است . معمولاً بهترین راه گرفتن چوب اینست که نوار انتهای آنرا از انگشت شست شست گذرانده و بعد از آنکه نوار پشت دست قرار گرفت مشتی چوب را بدست بگیرند باین ترتیب و بهتر ترتیب دیگری چوب باید طوری در مشت قرار گیرد که در اصطلاح « از آن خود آدم باشد » گردیدن ، حرکت ، بی ثباتی چوب در دست مسیرگوی را بکلی تغییر میدهد .

**گوی زدن - ۱۲** نوع ضربه وجود دارد بشرح زیر :

- ۱ - ضربه راست جلو
- ۲ - ضربه راست زیر گردن
- ۳ - ضربه راست بخارج و جلو
- ۴ - ضربه به عقب
- ۵ - ضربه راست زیر دم
- ۶ - ضربه راست بخارج و عقب
- ۷ - ضربه چپ جلو
- ۸ - ضربه چپ زیر گردن
- ۹ - ضربه چپ بخارج و جلو
- ۱۰ - ضربه چپ عقب
- ۱۱ - ضربه چپ زیر دم
- ۱۲ - ضربه چپ بخارج و عقب



شکل ۱۰

کسی که ضربات فوق را بخوبی اجرا کند عالیت‌ترین  
نمره‌گوی زدن را دریافت میکند.  
مبتدی بازی چوگان حال که ضربات را می‌شناسد  
و چوب را نیکو بدست گرفته است یا چوب کوتاهی بدست  
می‌گیرد و روی زمین تمرین میکند. (شکل ۱۱)

یا روی صندوقی پریده با چوبی متناسب دست بکار تمرین میشود.

(شکل ۱۲)

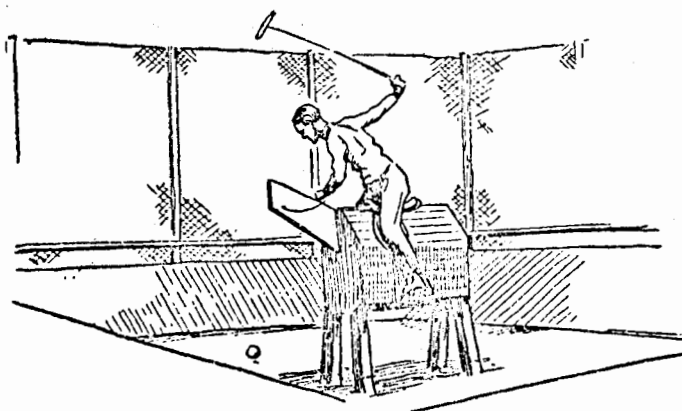


شکل ۱۲



شکل ۱۲

یا اگر در اختیار دارد بر اسب چوبی سوار میشود و در میدان دایره‌ای تمرین را آغاز میکند. (شکل ۱۳)



شکل ۱۳

که البته بهترین وسیله اسب چوبی است که روی آن زین گذاشته شده باشد در اینحال مبتدی نباید خود را روی یک صندلی نرم و راحت احساس نماید باید تصور کند که بر اسبی تیز پرواز سوار است که باید خود را ضمن انجام عملیات چوگان روی آن نگاهدارد پس با ثابت نگاهداشتن نشیمن و حرکت بدن و دست و تکیه کامل ساقها تمرین نماید . اگر مبتدی و مربی از تمرین در حصار راضی شده وقت آن میرسد که بر اسب بنشینند و تمرین کنند .

چهار نوع از ۱۲ نوع گوی زدن ضربات اصلی بشمار میروند که اگر چوگان بازی آنها بدرستی و بکمال فرا گیرد پیشرفت فوق العاده ای در بازی چوگان کرده است .

۱ - گوی زدن راست بجلو

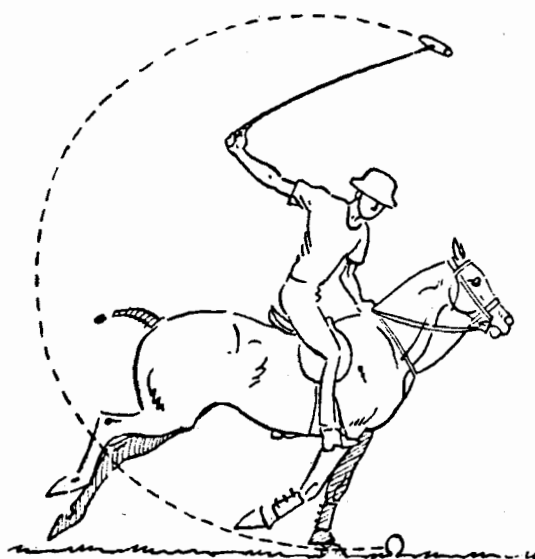
۲ - گوی زدن راست بعقب

۳ - گوی زدن چپ بجلو

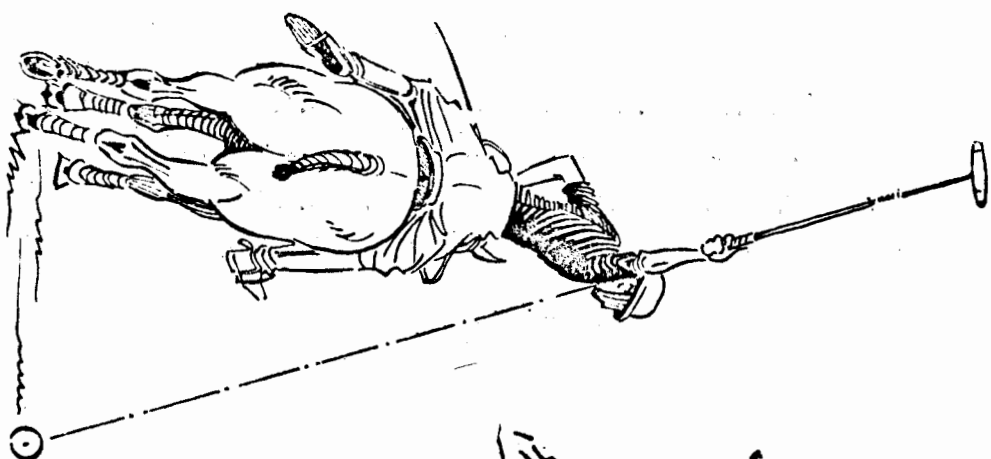
۴ - گوی زدن چپ بعقب

۱ - گوی زدن راست بجلو یا ضربه طرف راست اسب بجلو

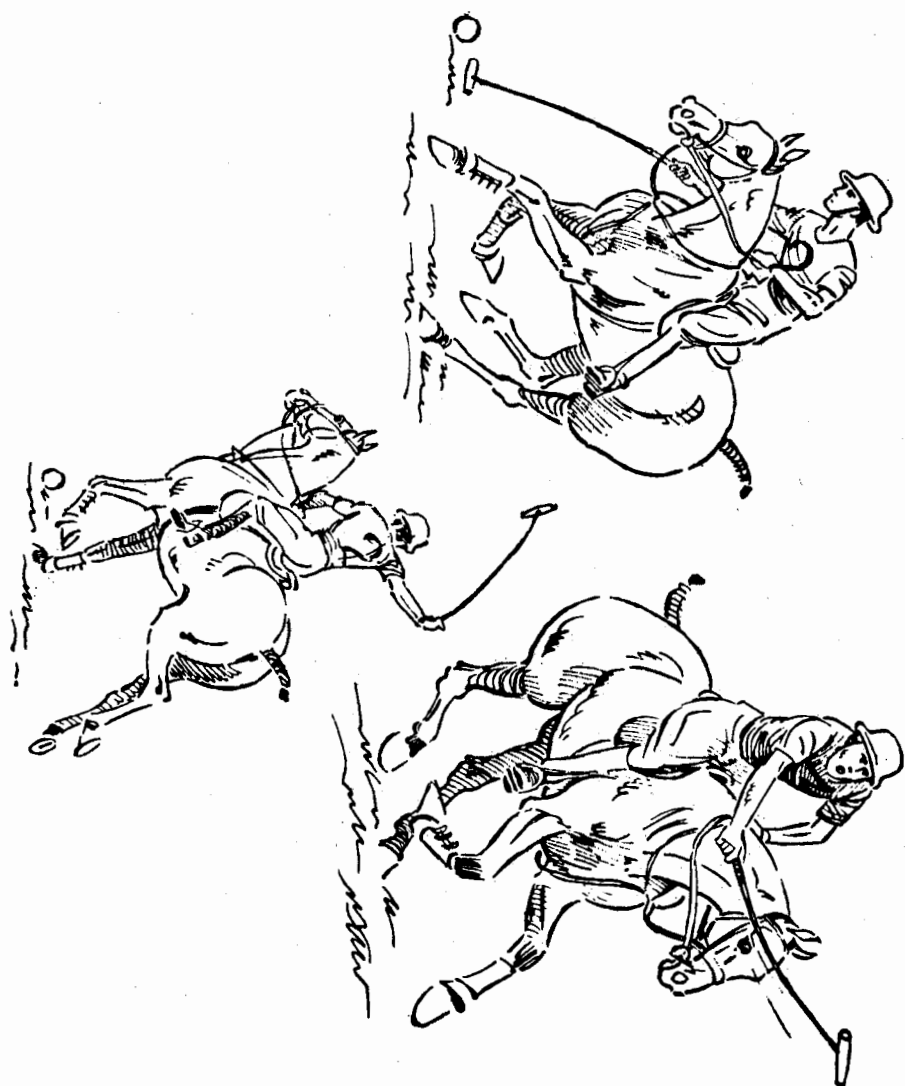
تکیه بر رکاب راست پهنای شانیه در امتداد طول اسب ، زانوی چپ تقریباً جمع ، بدن بجلو خم شده ، دست راست از شانیه باز شده ، چشم بر گوی و تصمیم زدن گوی در مغز .  
(شکل ۱۴)



شکل ۱۴



Om



شکل ۱۰ - ضربه های راست چپو

## ۲ - ضربه راست بعقب

این ضربه بدو صورت زده میشود بعضی از بازیکنان چوب را بدور بازو چرخانیده و طوری فرود می آورند که در موقع تماس با زمین گوی را زده باشند . در این روش از حرکت چوب کمک گرفته شده و در صورت مهارت بدون بکار بردن نیروی زیاد گوی زده میشود .

نوع دوم این عمل آنست که چوب را تا محازات شانه چپ بالا آورده و پس از لحظه ای توقف با نیروی شانه و بازو آنرا برگوی فرود می آورند . ضربه مطمئن است ، حساب شده است ولی نیروی زیادتر میبرد و بهر حال از هر دو نوع گوی زدن میتوان بطور مساوی و نسبت بموقعیت استفاده کرد . در این جا نیز تکیه بر رکاب بر است و چشم بر گوی داشتن و تصمیم بزدن لازم است ولی پهنای شانه سوار در امتداد عرض بدن اسب قرار میگیرد . از دادن بدن بجلو بدینجهت صحبت نمیشود که برخی نشسته گوی را بعقب روانه میسازند و برخی بجلو خم میشوند و گاهی حتی بدن را باید بعقب خم کرد زیرا گوی درجائی قرار گرفته که خم شدن بعقب را ایجاب مینماید .

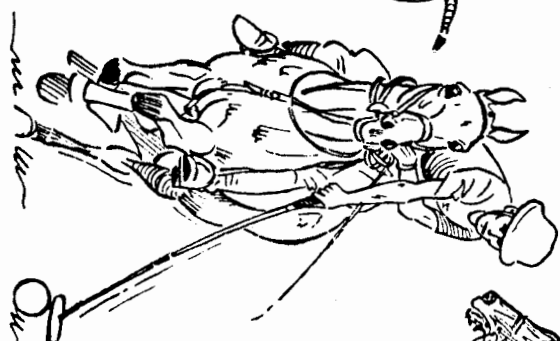
## ۳ - گوی زدن از چپ بجلو:



ضربه‌های راست به عقب

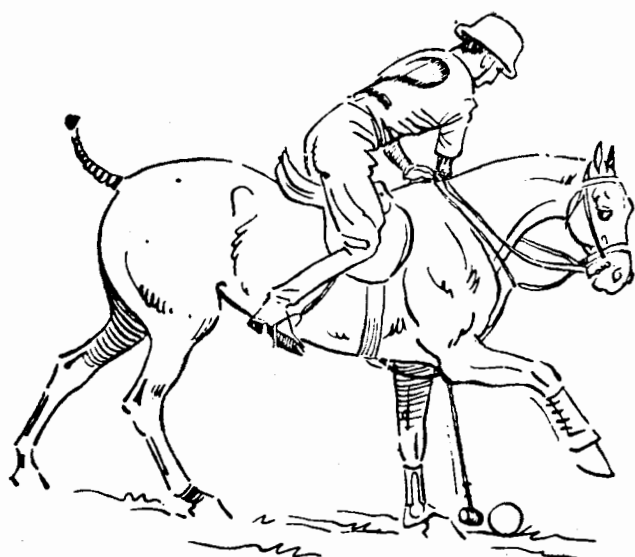


ضربه های راست به عقب

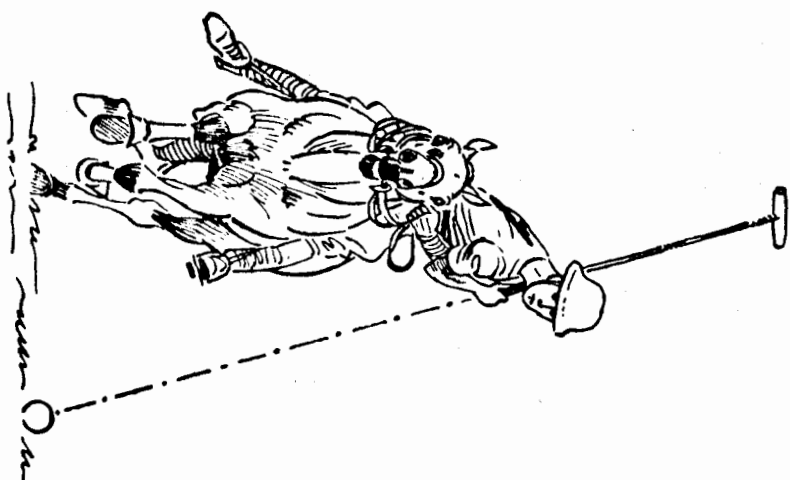


شکل ۱۷ - گوی زن از شب و بعلو





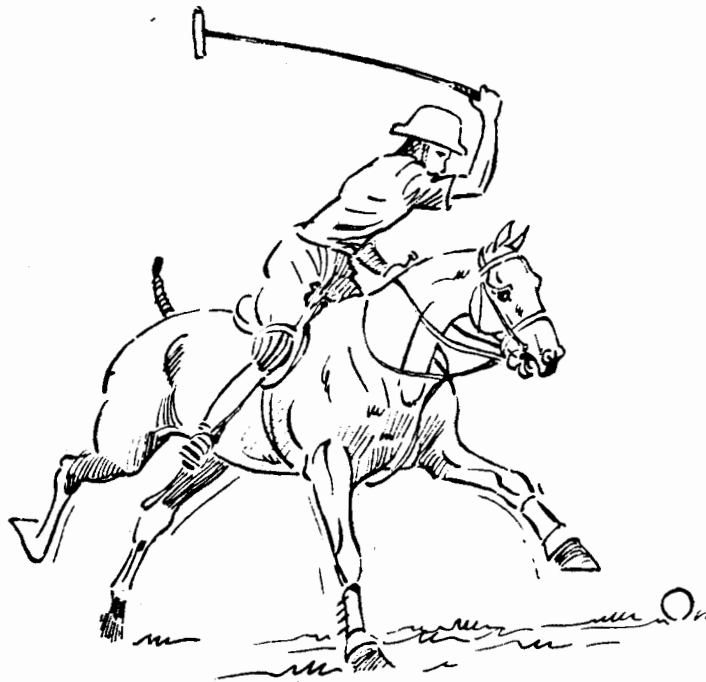
گوی زدن از چپ بجلو



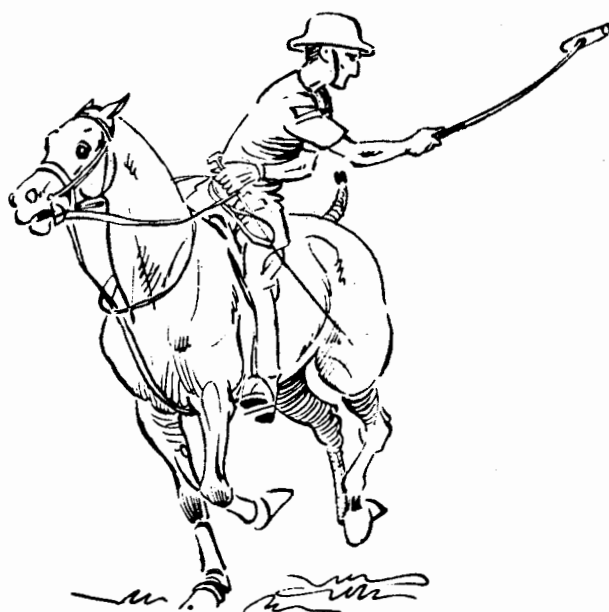
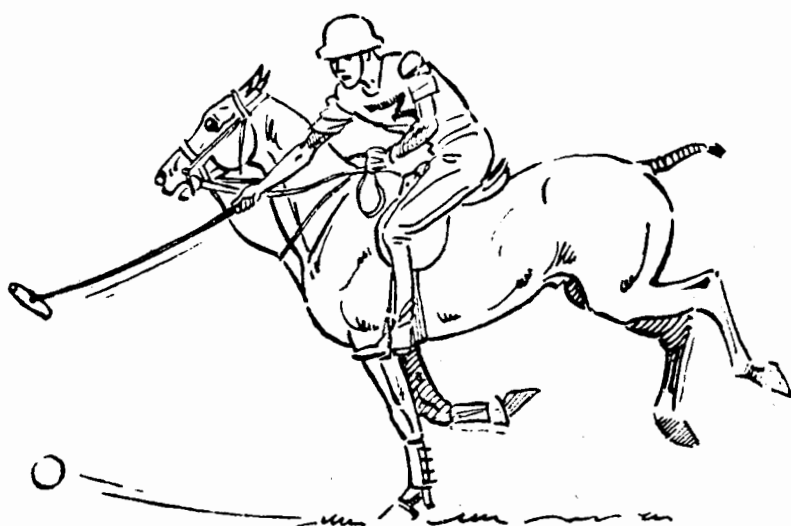
گوی زدی از چپ بجلو

ساقها چسبیده ، بدن بجلو و چپ خم شده ، نشست  
 محکم ، چوب حتی المقدور بسمت چپ و بالا برده شده ،  
 نگاه برگوی ، بازو در محازات شانه خم شده و سر چوب  
 طوری با زمین تماس بگیرد که گوی را براند .

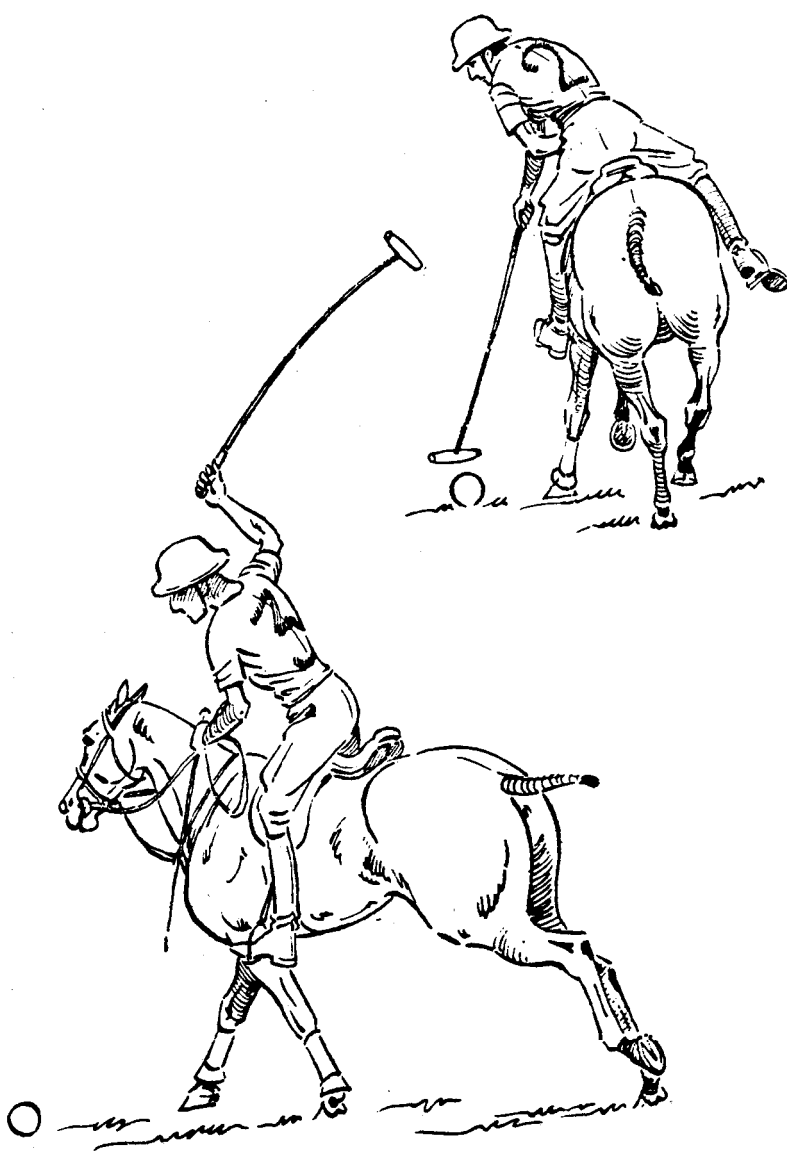
۴ - گوی زدن از چپ بعقب



شکل ۱۸ - گوی زدن از چپ بعقب



شکل ۱۹ - گوی زدن از چپ بعقب



شکل ۲۰ - گوی زدن از چپ بعقب

برخی برای این نوع ضربه از زین جدا میشوند و تمام بدن را بچپ می کشانند و برخی محکم در زین می نشینند و بدن را بچپ خم کرده گوی را میزنند. یک سوار محکم بر یک اسب مستقر و استوار اگر از زین جدا شود نتیجه بهتری بدست می آورد در حالیکه بطریق دوم هم میتواند بخوبی عمل کند. بهر حال تکیه برکاب چپ، چوب را پشت سر بردن و آنرا با سرعت و قدرت برگوی فرود آوردن ضربه چپ عقب را میسازد.

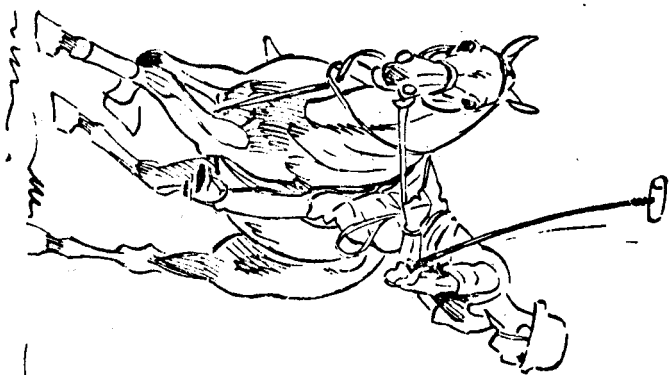
حال که چهار حرکت اصلی بازی چوگان آموخته شد حرکات دیگر را باید تمرین کرد، ضربه زیر گردن ضربه زیر دم، بین پایهای اسب، پاس دادن ملایم و تمام حالات و حرکات دیگر بازی.



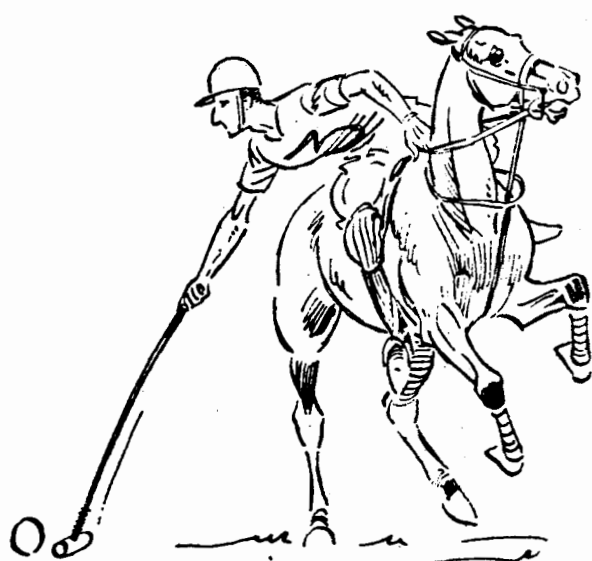
ب - از راست

الف - از چپ

شکل ۲۱ - گوی زدن از زیر گردن



شکل ۲۲ - پاس دادن و ضربدهای جانبی



شکل ۲۳ - پاس دادن و ضربه‌های جانبی



شکل ۲۴ - گوی زدن از زیر دم



شکل ۲۵ - پاس دادن و ضربه های جانبی



شکل ۲۶ - وگامی ضربه در هوا

## فصل ششم

### تمرینهای تیمی

چوگان یک بازی تیمی است و هیچ بازی‌کنی حق ندارد خود را در آن تنها حس کند و میدان داری کرده گوی را بردارد و برود. اصطلاح «شکارچی گوی» مخصوص بازیکنانیست که به تنهایی بدنبال گوی میروند و دیگران را نادیده میگیرند. شکارچی گوی بودن یکی از نقاط ضعف بازیکن است.

برای آموختن بازی در تیم باید با تیم بازی کرد. اهمیت چنانست که هر گاه چهار بازیکن سطح عالی را که هرگز با هم بازی نکرده‌اند در یک تیم گرد آورده و آنها را بمیدان ببرید نخواهند توانست بازی خوبی ارائه بدهند. برخی عادت دارند به تنهایی گوی را از کنار زمین با سرعت و ضربات قوی بگوشه دیگر زمین برانند و مثلاً بخط ۶. یاردی دروازه مقابل برانند در اینجا مدافعین دروازه بمقاومت بر میخیزند یا در نیمه راه یکی از افراد

تیم مقابل بکسی که دنبال گوی میباشد خواهد تاخت و پیشبرد او را مانع خواهد شد . بعلاوه ضربه از گوشه زمین روی خط ۶۰ یارد آنچنان مطمئن نیست که بتوان موفقیت تیم را برای آن بخطر انداخت پس باید بازی را با پاس دادن که باعث همکاری بیشتر و تفرق خصم است شروع و گوی را بمیدان راند و خود در موضع بهتر برای گرفتن پاس کمین کرد و بهمین ترتیب با همکاری و مبارزه جمعی گوی را بشمر رساند .

تیم باید دارای کاپیتان باشد ، کاپیتان تیم باید دارای تمام شرایط یک بازیکن خوب بعلاوه دیدعالی از بازی و از همه مهمتر دارای قدرت رهبری باشد و باصدا بازیکنان را هدایت نماید و در هر لحظه جای آنها را نشان دهد . از خصوصیات مهم یک رهبر تیم خونسردیست . کاپیتان تیم نباید با خوردن یک گل احساس رهبری خود را از دست داده یا خشن شده با بازیکنان خودی منازعه نماید .

برای یک بازیکن مبتدی آشنا شدن باصول بازی در تیم ، کارکردن دو نفری در خارج از بازی رسمی لازم است ، پاس دادن از همه جهات احساس دوستی و همکاری نسبت به بازیکنان خودی و اطاعت دقیق از

رهبر تیم و آشنا بودن بصدای همبازیان هرگاه که شرایط مساعدتری دارند و میگویند :  
 بگذار یا برو ( برای گوی ) و بگیر ( برای بازی کن مقابل ) .



شکل ۲۷ - پاس دادن از راست

یک بار دیگر این گفته را تکرار میکنم که  
 «بازی چوگان مشکل است» باید کار کرد ، هر لحظه  
 روی اسب بودن تجربه ایست برای پیشبرد بازی، هر

دقیقه تمرین کمکی است به یاد گرفتن بیشتر . باید کار کرد و کار کرد ، کارانفرادی و کار تیمی .

در بازی باین نکات توجه کنید :

۱ - در تمام ضربات و در همه احوال دست چپ باید اسب را هدایت کند بطوریکه اجازه داده نشود که اسب خود را روی گوی بکشانند و آنرا بپوشانند .

۲ - فاعله سوار و گوی باید طوری باشد که اولاً نه چندان کم باشد که گوی زیر دست و پای اسب گم شود و ثانیاً نه چندان زیاد باشد که باعث شود مقداری از نیرو تلف گردد .

۳ - نگاه کردن بگوی یک اسر عادیست یعنی اگر سواری بگوی نگاه نکند نمیتواند آنرا بزند اما نگاهی که فاصله را هم معین میکند و نگاهی که در آن تصمیم بزدن گوی نشسته است با یک دید معمولی فرق بسیار دارد .

۴ - برای فرا گرفتن چوگان باید کار کرد ، زیاد کار کرد ، مداوم کار کرد و مایوس نشد . باید دقیق بود و با حوصله . چوگان بازی مشکلی است و برای یاد گرفتن یک کار مشکل باید وقت زیاد صرف کرد . صبح

کار کردن ، بعد از ظهر کار کردن و مانند یک سرباز  
دو ساعته قبل از صبحانه تمرین نمودن .

۵ - چوگان بازی مشکلیست . هر ضربه آن باماها  
و گاهی سالها تمرین یاد گرفته میشود . این کار مشکل  
را مشکلتر نکنید . اگر مقدور است ضربه راست جلو بزنید  
بیجهت ضربه چپ جلو را انتخاب نکنید .

۶ - برای هر ضربه باید وسط سرچوب درست بگوی  
بخورد، حتی در ضربه برگردان (کات) در صورت اخیر  
هنگام ضربه باید چوب را چرخانید .

۷ - تمرینها گرچه در آغاز یک نفری است و بایک  
گوی اما مطبوع تر است که دو نفری تمرین شود و یک نفر  
با دو گوی تعداد ضربات را زیادتر میکند و ثمر بخش تر  
است .

۸ - هیچ ضربه ای را وارد نیاورید مگر اینکه هدف  
آن معلوم و مشخص باشد که گوی باید بجای برود و  
چه اندازه دور برود . مسافتی در حدود ۷۰ - ۵۰ متر  
برای هر ضربه عادیست . بیاد داشته باشید که در بازی تیم  
طول برد گوی هر چقدر بیشتر باشد مفیدتر است . بهترین  
بازی کن میتواند طول زمین را با سه ضربه طی کند . اما  
بچه درد میخورد اگر شما بتوانید گوی را ۱۵۰ متر برانید

اما بازایه‌ای که نفر تیم مخالف ایستاده است پس باید طول خط سیرگویی با هدف‌گیری توام باشد .

۹ - جارو کردن را بخوبی یاد بگیرید و آن عبارتست از بجلو راندن گوی با ضربات سلایم . در جارو کردن هر لحظه گوی باید در اختیار سوار باشد و مسافتی که از سوار دور میشود چند متر بیشتر نیست . جارو کردن بخصوص برای ضربات نزدیک دروازه و گردشهای بچپ و راست فوق‌العاده مفید است .

۱۰ - برخی از بازیکنان وقتی ضربه‌ای از خط دو طرف دروازه میزنند ابتدا یک ضربه کوتاه وارد میسازند در اصطلاح « گوی را می‌پزند » بعد ضربه اصلی را وارد میسازند این کار معمولا خطر راته کردن را از بین میبرد اما زمان را نباید فراموش کرد در مدت زمان صرف شده برای پختن گوی طرف مقابل چکار که نمیتواند بکند؟ .  
۱۱ - خطا نکنید . خطاها در فصل خود نوشته خواهد شد . یک بازیکن خطا کار همیشه باعث باخت بازی میشود .

۱۲ - آموزش هدف‌گیری را با ایستادن در ۱۰ -  
۱۵ متری دروازه شروع کنید . یکنفر اینطرف دروازه و یکنفر آنطرف و بهم دیگر پاس بدهید . این مسافت را

بتدریج زیادتر کنید ۲۰ و ۳۰ و ۴۰ متر ۱۰ - ۱۵ متر  
فاصله فوق العاده کمی است اما اگر از چپ و راست و جلو  
و عقب آنرا تمرین کنید و بخصوص از زوایای مختلف زمین  
ضربه را وارد سازید خواهید دید که چندان هم آسان  
نخواهد بود .

۱۳ - یاد بگیرید که از چپ و راست ، کوتاه و  
بلند بتوانید پاس بدهید .

۱۴ - گاهی چوگان بازی احساس میکند که  
ضرباتش نادرست و کم برد و بطور کلی در بازی عقب  
رفته است . تغییر احساس دست در اینگونه حالات کمک  
میکند که این بازیکن به حال اول خود باز گردد . بنابراین  
بهرتر است با تغییر اندازه چوب این احساس را بوجود  
بیاورد . گاهی ممکن است از چوب یک اینچ پائین  
یا یک اینچ بالا استفاده نمود .

۱۵ - اگر نمیتواند طرف را از بازی خارج کنید  
و نمیتوانید گوی بزنید چوب او را بگیرید ( شکل ۲۹ )

محمد علی  
نورمحمدی

## فصل هفتم

### وظایف بازیکنان

بازی چوگان نه آنقدر ساده و بدون تحرك است که بتوان روی کاغذ وظایف بدون تغییری برای بازیکنان آن نوشت . گاهی تغییرات بازی در تیمهای قوی و تحرك چنانست که پیش بینی و تنظیم آن حتی قبل از بازی مشکل میباشد مع هذا این حالت بازی نمیتواند مانع تعیین وظایف بازیکنان و تنظیم طرح بازی باشد . قبل از هر بازی باید اعضاء تیم جلسه مشورتی کوتاهی داشته ، شماره بازیکنان و وظایف آنها مشخص گردد . بعلاوه هر بازیکن باید « طرف بازی » خود را بشناسد و آماده باشد که بمحض اینکه موضع یکی از همبازیش بعلت حرکات جلو و عقب خالی شد آنرا پر کند و بعد بلافاصله بجای خود باز گردد . یکی از امتیازات بازیکن خوب داشتن همین احساس و تحرك است که بتواند بدرستی ضعف موضعی را تشخیص داده و بسرعت آنرا پرو بعد از برطرف شدن احتیاج بجای خود باز گردد .

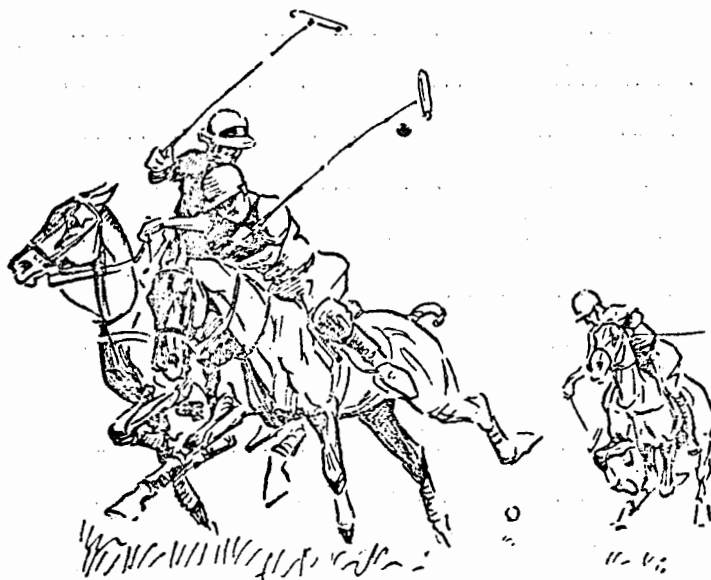
از وظایف کلی بازیکن رها کردن گوی بتوصیه  
 بازیکن خودی و پاس کردن گوی با ضربه برای همبازی  
 که دارای شرایط بهتر برای زدن گوی است میباشد .  
 گرفتن و بی اثر کردن بازیکنان طرف مقابل نیز ازوظایف  
 عمومی تیم است که باید تحت شرایط معین انجام پذیرد .  
 وظیفه کلی و عمومی چهار و بازیکن تیم بشرح زیر است :  
 بازیکن شماره ۱ و شماره ۲ در خط جلو (حمله)  
 و بازیکن شماره ۴ در موضع دفاعی بازی میکنند و بازیکن  
 شماره ۳ میتواند بطور مساوی در حمله و دفاع شرکت  
 نماید اما بیشتر یک بازیکن خط دفاع است تا خط جلو.

#### وظایف بازیکن شماره یک :

رسم بر این است که بی تجربه ترین بازیکن تیم  
 در محل بازیکن شماره یک گذاشته شده و اغلب توصیه  
 میشود که این چنین بازیکنی بدون توجه بگوی حرکات  
 یکی از نمرات مهم مقابل را پیروی کرده و با گرفتن و  
 بیرون گذاشتن از بازی او جلوگیری نماید گرچه ممانعت  
 و بیرون گذاشتن طرف مقابل یکی از وظایف بازیکن شماره  
 یک است اما مطمئن نیستیم که گذاشتن بی تجربه ترین  
 بازیکن در این موضع روش درستی باشد . چوگان بازی

مقایسه نیروی تیمها و مقایسه گلهای خورده شده و زده شده است. بازیکنی که در خط حمله بازی میکند نمیتواند تنها ممانعت کننده و مزاحم بازیکن طرف مقابل باشد بلکه باید ضربه کاری تری داشته و بتواند گوی را بدروازه هدایت نماید. تصور میرود که اگر ضعیف ترین بازیکن تیم در موضع دفاعی بازی کند مثلاً نمره چهار هم میتواند بوسیله رهبر قوی هدایت شده راهنمایی گردد و هم برای توجیه خود در بازی و بکار گرفتن هر چه بیشتر مغز وقت کافی داشته باشد و هم میتواند یکی از بازیکنان طرف مقابل کلنجار رفته از بازی و ضربه های او جلوگیری نماید بهر حال این موضوع به رهبر تیم بستگی دارد که باید روی آن تصمیم بگیرد .

بازیکن نمره یک باید سبک وزن و سوار خوب باشد و بخصوص بتواند گوی را از هر گوشه میدان روانه دروازه طرف مقابل نماید و بتواند گوی را به بازیکن خودی رد کند و مهمتر آنکه وقتی که گوی وسیله نفرات خط عقب زده شد و خود نتوانست آنرا بزند زمین را پاک کند و امکان زدن گوی را وسیله نمرات دیگر تیم خود فراهم سازد در چنین حالی اگر بتواند پس از رد کردن افراد مدافع روی گو برگردد ( بدون خطا ) و آنرا



شکل ۲۸ - پاک کردن زمین برای نفر خودی یا راندن مخالف

به نمرات خودی رد کند . کار بهتری انجام داده است . نمره یک معمولا نباید گوی را بعقب بزند بلکه باید با توان خود همیشه آنرا بدروازه هدایت نماید اما گاهی پیش میآید که نمره یک نیز باید گوی را بعقب روانه کند و آن موقعی است که گوی در گوشه های زمین یا در زاویه ای از دروازه قرار گرفته که با شکال میتوان بدروازه فرستاد در اینصورت با یک ضربه عقب میتوان گوی را جلو



شکل ۹ و ۲۰ - یکدیگر مسافت گرفتن چوبست

دست سوار خودی فرستاد که معمولاً جلوی گل ایستاده است. افراد خط حمله باید با یکدیگر همکاری قاطعی داشته باشند و این همکاری باید مؤثر باشد و موقعیکه گوی را بهمدیگر پاس میدهند ترتیبی نباشد که برای دیگری ایجاد زحمت و احیاناً باعث خطا کردن او بشود مثلاً اگر پاس از نمره یک بدو داده شد نمره دو مجبور نباشد توقف کند تا بگوی برسد یا خط دیگری را قطع نماید که خطا کرده باشد.

بازیکن نمره یک هرگز نباید بدنبال گوی بوده و حرکات گوی را بمنظور زدن تعقیب نماید بعبارت دیگر مسحور گوی نشده بازی و موضع خود را فراموش نماید همچنین بازیکن نمره یک باید از بهخطر انداختن خود خودداری نماید بدین ترتیب اگر برای گرفتن و مسانعت نمره ۲ مقابل چند قدم با او فاصله دارد و ضربه عقب نمره ۲ قطعی است و احتمال خوردن چوب و گوی وجود دارد از نزدیک شدن خودداری و فاصله را رعایت نماید بطور قطع این موضوع نباید از تأثیر اقدام نمره یک بکاهد یعنی بهر حال نمره یک باید در موضعی مستقر شود که بخوبی از ضربه نفر مقابل جلوگیری نموده یا در خط گوی قرار گیرد که بلافاصله آنرا تصاحب نماید.

یک لحظه تأخیر اغلب باعث از دست رفتن شانس و موقعیت میشود. نمره یکی که به نمره چهار طرف مقابل چسبیده است کافیهست فقط یک لحظه یعنی باندازه زمان یک ضربه از آن فاصله بگیرد تا موقعیت را از دست بدهد. نمره یک تنها با بیرون راندن بازیکن دفاع مقابل در دفاع شرکت و گرنه همیشه بازیکن خط حمله است.

بهر حال بدترین بازیکن نمره یک کسی است که جسارت ممانعت و گرفتن و تنه زدن را نداشته باشد و بویژه در میدان شکارچی گوی باشد و هر جا گوی میرود بدنبال آن بتازد.

و بهترین بازیکن نمره یک مرد مصممی است که ضربه و دیرکسیون عالی دارد، نمی ترسد و در بازی کاملاً توجیه است و وظیفه خود را می شناسد.

#### وظایف بازیکن نمره دو:

دومین سواری که در حمله بازی میکند نفر شماره دو بازیست. تأثیر بازیکنهای نمره ۳ و ۴ در برد بازی قطعی میباشد اما در یک بازی که همگان در سطح خوب بازی میکنند نمره دو کلیدیست برای برد تا آنجا که مشکل است تصور کرد که یک تیم با شماره دو ضعیف برنده شود.

شماره دو باید سوارکار ماهری باشد در سواری قرص و حتی اگر اندکی سنگین وزن باشد بهتر است تأییداً باید دارای ضربه عالی و دیرکسیون فوق العاده خوب باشد و بتواند در حداکثر سرعت بازی کند. بازیکن مقابل نمره دو نمره ۳ تیم متقابل است که یقیناً بهترین سوار و بهترین بازیکن تیم است بنابراین بازیکن نمره دو باید چوگان باز ماهر و محکم و قرصی باشد.

بین بازیکن شماره یک و دو باید همکاری دائمی در جریان بازی وجود داشته باشد برای اینکار معمولاً بازیکن شماره ۱ در خط جلوتر و شماره دو در خط عقبتر یا هر دو در طرفین قرار میگیرد حسن اینکار اینست که بازیکن شماره ۳ خودی با فاصله میتواند بین این دو بازیکن قرارگیرد و هر آنیکه نمره دو بدنبال گوی بطرف دروازه رفت و در حقیقت کار نمره یک را بعهده گرفت میتواند جای او را پر نماید. با موقعیت فوق العاده ای که بازیکن شماره دو دارد بدین معنی که باید سوار خوب بر اسب سریع بنشیند و تحرك بی نهایت داشته باشد اگر بدنبال گوی برو باشد (شکارچی گوی) بهتر است از بازی بیرون انداخته شود. نمره دو باید بیش از همه نمرات دیگر احساس بازی کردن در تیم را داشته باشد گاهی

شرایط مخصوصی برای نمره دو بوجود میآید مثلاً موقعی که با شماره یک ضعیف بازی میکند در اینحال بیش از همیشه باید بیدار باشد . بیش از همیشه باید همکاری داشته باشد و از همیشه بیشتر باید موقعیت تیم را هر لحظه ارزشیابی نماید .

در حمله نمره دو باید بداند چگونه گوی را با اختیار بگیرد که البته این به موقعیت نمره ۱ در آن لحظه بستگی دارد و اینکه آیا خود او در فشار نمره ۳ طرف مقابل است یا آزاد میاشد . نمره دو وقتی می بیند که نمره یک خودی بازیکن دفاع طرف مقابل را رانده است باید گوی را در یک خط امن بطرف دروازه براند . گاهی نمره یک آزاد است و احتمال درگیری نمره دو با مدافعین وجود دارد در اینصورت دادن یک پاس سبک به بازیکن نمره یک ضروریست و احتمالاً انتظار دریافت گوی را مجدداً باید داشته باشد چون احتمال درگیری نمره یک نیز وجود دارد .

در بعضی کتابها خصوصیات بازیکن شماره دو را اینطور شرح میدهند: قادر باشد در حداکثر سرعت گوی را از دو طرف چپ و راست بطرف دروازه هدایت کند و ضربه عقب

را نیز بتواند بزند در حقیقت ضربه به عقب را در درجه دوم اهمیت قرار داده‌اند حال آنکه بازیکن شماره دو حتماً باید بتواند از چپ و راست گوی را بعقب بزند. بسیار مواردیست که گوی در گوشه میدان قرار میگیرد و زیاد اتفاق میافتد که ضربات زیرگردن و جلو آنقدر کاری نیستند که یک ضربه بعقب، در اینصورت ضربه بعقب تنها چاره کار است و نمره دو باید بخوبی در آن استاد باشد. وظیفه دیگر نمره دو بازی کردن و مبارزه و راندن نمره ۳ طرف مقابل و پاک کردن زمین برای ضربات افراد خودی میباشد و درحالیکه نمره ۳ خودی درگیر میشود بلافاصله جای او را باید پر کنند. بیداری بازیکن شماره دو باید زیاد باشد تا بتواند هم همکار خوبی برای نمره یک و هم جانشین مناسبی برای نمره ۳ باشد و درضمن نمره دو مطمئنی در مقام خود باشد. در دفاع نمره دو باید بداند که گوی همیشه بدو طرف دروازه و خط خارجی فرستاده شود و زمانی که بجای نمره ۳ بازی میکنند یعنی موضع خود را عوض کرده است حالت حمله گرفته و گوی را بطرف دروازه مقابل هدایت نماید.

بهترین بازیکن کسی است که دنبال گوی نرود

و بدانند بکدام بازیکن خودی پاس میدهد ( یک یا سه )  
و شرایط عمومی یک سوار ماهر را داشته باشد .

### وظایف بازیکن نمره سه

بازیکن نمره سه محور بازیست . سوار است که رهبر تیم  
باویش از همه متکی است از او میخواهد که در مواقع اضطراری  
مدد کارش باشد و اوست که باید امکان بازی درست  
تیم را فراهم آورد بایستی در سواری عالی و در ضربات  
همه جانبه استاد باشد ، مغزش بدرستی در بازی کار کند  
و در دفاع و حمله وظیفه خود را بشناسد و توجیه باشد .  
مهمترین کار بازیکن شماره سه تغذیه افراد گروه حمله  
است از نظر رسانیدن گوی . پاسهایش باید کشیده ، متناسب  
و به گونه ای باشد که نمرات یک و دو هم دریافت آن را  
انتظار نکشند و هم دنبال آن آنقدر نمانند که تا رسیدن  
آنها گوی بدست طرف مقابل افتاده باشد .

بازیکن شماره سه باید محرك بازیکن های خط حمله  
برای ادامه حمله باشد و با دادن پاسهای منظم و در تماس  
بودن با آنها از پشت سر آنها را به فعالیت وادار نماید  
پشت خط حمله بودن نباید با فاصله زیاد باشد . باخافه  
بازیکن شماره دو مقابل را هم نباید فراموش کند چون

بهر حال مزاحم او خواهد بود . نمره سه برای اینکه بتواند بخوبی بازی کند باید اسب فوق العاده مناسب زیر پا داشته باشد و گرنه نصف فعالیتش بهدر خواهد رفت . سوار خوب بودن از صفات اساسی بازیکن نمره سه چوگان میباشد .

دفاع گاهی با اراده نمره سه و همکاری نمره ۴ میتواند بحمله تبدیل شود و این موقعی است که نمره سه زودتر از نمره ۴ میتواند بگوی رسیده آنها با ضربه بعقب روانه کند در اینصورت بلافاصله نمره چهار جای او را گرفته و گوی را که نمره سه با ضربه برگردانده است با چهار نعل تند و ضربه بطرف دروازه مقابل میراند، در اینحال نمره سه جای نمره چهار را پر میکند . در اینجا حساب نمره ۲ و ۱ طرف مقابل را باید کرد و نمرات یک و دو خودی نیز باید سه و چهار طرف مقابل را از خط خارج سازند . در حمله تمام هم نمره سه رساندن گوی به نمره یک و دو میباشد آنها از خطوط کناری زمین . همکاری نمره دو و سه اساس بازی بشمار میرود .

موقع شروع بازی از خارج زمین (اطراف دروازه) نمره سه بدنبال نمره چهار که ضربه را بگوی میزند ایستاده است تا اگر ضربه کاری وارد نیامد آنها ادامه دهد و اگر

خط‌گوی کوتاه شد آنرا تعقیب میکنند . مسلم اینست که نمرات چهار مطمئن از گذاشتن نمره سه پشت سر خود در خط جانبی خودداری مینمایند ولی بهر حال نمره سه باید مواظب باشد ، بهر حال وقتی گوی بمیدان داخل شد و نمره سه آنرا تصاحب نمود مسئله اینست که آیا باید آنرا تا انتهای زمین و رساندن بدروازه برد یا قسمتی از این وظیفه باید بعهده نمره ۲ باشد یعنی مثلا گوی را نمره ۳ تا نیمه زمین برد و به نمره دو واگذارد . در اینجا نیز قطعی است که اگر شرایط مناسب برای نمره سه وجود داشته باشد میتواند گوی را برد و اگر شرایط خوب موجود نبود و افراد حمله دارای وضع بهتری بودند باید بآنها واگذار نماید اما بهر حال تعهد اینکار بعهده نمره سه به نسبت توانائی افراد حمله و قرار قبلی و تغییرات بازی میباشد .

پاسهای دوباره در بازی چوگان مرسوم نیست بخاطر باید داشت که چوگان بازی سریعی است و بازیکنان آن معمولا نترس و قوی وامکان دست رشته کردن گوی را در میان نمیگذارند اما گاهی پیش میآید که پاس را باید دوبار رد و بدل کرد مثلا اگر یکی از بازیکنها در زاویه‌ای از دروازه ایستاده که اسکان روانه کردن گوی بدرون آن

مشکل است و در همین حال همکار آزادی دارد که میتواند برای یک لحظه گوی را نگاهدارد و تا یک تغییر وضع جزئی دوباره آنرا پاس کند در اینصورت دست رشته کردن مفید و مجاز میباشد و بر این سبیل در هر نقطه ای از زمین .

#### وظایف بازیکن نمره چهار

اعتقاد بر اینست که بی تجربه ترین بازیکن ها در موضع چهار قرار گیرند گرچه در بازی های قوی این خود نیز خطرناک است . دلیل این اعتقاد اینست که بازیکن نمره چهار میتواند بوسیله نمره سه تقویت حتی پوشانده شود . اگر نمرات یک و دوی یک تیم قوی باشند گوی آنقدر در عقب خواهد ماند که فعالیت نمره سه برای بحرکت درآوردن آن کافی باشد بویژه اگر نمره چهار نیز از تحرك کافی برخوردار باشد . بهر حال نمره چهار نیز باندازه همه بازیکنان دیگر اهمیت دارد .

بهرتر است رهبر تیم در موضع ۳ بازی کند چون تحرك او در زمین امکان هدایت و کنترل افراد را باو عطا میکند در حالیکه نمره چهار گاهی نه آنچنان با افراد خط حمای نزدیک است که بتواند آنها را هدایت و راهنمایی کند .

البته نمره چهار وقت زیادتری برای مانور و توجه دارد ولی اگر در طرف مقابل نمره یک قوی بازی کند در این حال امکانات نمره چهار نیز محدود میشود.

ضربه های قوی به عقب نمره چهار در بازی فوق العاده مؤثر و مهم است حتی گاهی مهمتر از ضربه جلو میباشد بهر حال وظیفه نمره چهار دفاع از دروازه است و تغذیه افراد خط حمله با پاسهای متوالی بطوریکه باز افراد دیگر تیم را بحمله مجدد وادارد.

ضربات باید به پهلوها روانه شود و حداقل نیمه زمین خودی را به پیمایند اما اگر تجمع بازیکنان در خطوط جانبی زمین باشد ضربه بمرکز ارجح است چون مسافت بیشتری از زمین را می پیماید و حمله را نزدیکتر میکند.

باز گذاشتن دروازه و بدنبال گوی رفتن یکی از خطاهای بازیکن شماره چهار بشمار میرود و سرعت عمل و جلوگیری از درگیری بانمره یک اصل مهمی بشمار میرود. یک ضربه به عقب کوتاه حمله طرف مقابل را ۲۰ - ۳۰ متر جلو میاندازد. نمره چهار باید دارای اعصاب قوی باشد نگهداری دروازه و فکر کردن در موقع بازی بخونسردی نیازمند است.

نمره چهار میتواند بدنبال گوی تا هر کجا که لازم باشد برود در اینصورت باید نمره سه وظیفه دو را عهده دار شود. وقتی که نمره چهار بدنبال گوی آنقدر جلو رفت که بخط حمله رسید در اینصورت باید بخاطر داشته باشد که مانند نمره ۱ - ۲ عمل کند و بطور قاطعی حمله نماید. بهر حال وظیفه نمره چهار دفاع است و یک نمره چهار قوی همراه بازیکن شماره ۳ قوی برد بازی را تضمین مینماید. هیچکدام از بازیکن ها نیایستی فراموش کنند که قویترین دفاع حمله است.

بطور خلاصه بازیکن های شماره یک و دو در خط مقدم و بازیکن های شماره سه و چهار در خط دفاع بازی میکنند. همانقدر که بازیکن شماره یک اجازه ندارد آنقدر خود را عقب بکشد که رل شماره چهار را بازی کند بازیکن شماره چهار نیز بجز در مواقع اضطراری و زمانی که بطور آزاد بدنبال گوی میباشد نباید بطرف دروازه طرف مقابل بتازد تازه در آن موقع هم باید از پشت سر خود مطمئن باشد. دست نمره سه و دو در حرکت بازتر است بخصوص نمره سه با اطمینان از پشت سر میتواند هر لحظه در هر گوشه زمین که بخواهد باشد. کاپیتان تیم بهتر است در موضع سه بازی کند. موقعی که شماره سه یا چهار گوی را از خط

خارج میزند نفر دیگر یعنی اگر سه میزند چهار و اگر  
چهار میزند سه لازم نیست که کاملاً پشت سر او قرار گیرد  
بلکه کافیست که مواظب او باشد و این مواظبت در فاصله  
ایست به نسبت اطمینان بضربه کسی که گوی را میزند.

## فصل هشتم

مسائلی که یک سوار قبل از شروع بازی باید بداند

بازی با حضور اعضاء دوتیم در میدان شروع شده و بوسیله دو داور سوار که در امتداد خطوط جانبی از بازی مراقبت مینمایند اداره و کنترل میشود. قاضی نشسته کسی است که در کنار میدان در جائی که مسلط بر بازی باشد نشسته و در صورت بروز اختلاف بین داوران سوار قضاوت خواهد نمود رأی قاضی نشسته قطعی است.

بازی به «چوکا» ها تقسیم میشود. یک بازی کامل از ۸ چوکا تشکیل شده است امروز چهار چوکا کافی قبول شده است. زمان بازی هرچوکا هفت و نیم دقیقه و در فاصله هرچوکا سه دقیقه وقت برای تعویض اسب گذاشته شده است. پایان هر چوکا با خوردن زنگ و زدن سوت اعلام میشود. سوت وسیله داوران در موقعی که بازی «خنثی» میباشد یعنی در شرایطی است که قطع آن برای هیچ یک از تیمها زیان بخش نیست زده میشود. چوکای

آخر با خوردن زنگه به پایان می‌رسد اما اگر در آخرین لحظه امتیازات طرفین مساوی بود در اینصورت بازی مانند چهار چوکای قبل با زدن سوت داور و در شرایط خنثی قطع می‌شود. بهر حال اگر بازی در چوکای چهارم با امتیازات مساوی قطع شد در اینحال یک چوکای اضافی هم با کلیه شرایط یک بازی معمولی اجرا می‌شود یعنی با زدن سوت بازی شروع و ادامه می‌یابد تا موقعی که یکی از تیمها گویی را وارد دروازه طرف مقابل نماید که بلافاصله بازی قطع و برنده یعنی تیمی که گل را زده است اعلام می‌شود.

گل موقعی به حساب می‌آید که گوی از میان دو ستون دروازه گذشته باشد. فاصله دو ستون دروازه یا در حقیقت وسعت دروازه هشت یارد است. زمین  $300 \times 200$  یارد و منطقه امنیت یا آزاد دو طرف زمین نباید کمتر از ۱ یارد باشد ضمناً پشت دروازه‌ها باید تا ۳۰ یارد خالی باشد.

بعد از اینکه گل وسیله یکی از تیمها زده شد برای شروع بازی دروازه‌ها تعویض می‌گردند یعنی اگر تیمی گوی را بطرف شمال می‌زد حال باید بطرف جنوب بزند.



شکل ۲۰ - شروع بازی

برای شروع بازی بازیکنان دوتیم روی خط وسطی در امتداد عرض زمین طوری قرار میگیرند که شماره یک تا چهار هرتیم در کنار شماره‌های یک تا چهار تیم دیگر قرار گیرند. هرتیم در طرف دروازه خود یعنی در زمینی که از آن باید دفاع کند صف می‌بندد.

بازی با سوت داور و انداختن گوی بوسط دو صف سواران شروع میشود و بلافاصله حرکات داخل تیمی شروع شده شماره‌های یک بطرف شماره‌های چهار و شماره‌های دو بطرف شماره‌های سه حرکت مینمایند و با آنها درگیر میشوند.

اگر گوی از خطوط جانبی زمین بخارج برود دوتیم مانند شروع بازی روی بهمان خط بطرف دروازه خود صف می‌بندند و داور آن قسمت از زمین گوی را از خارج خط بوسط صف می‌اندازد و بازی دوباره شروع میشود.

اگر گوی وسیله تیم مهاجم از خطوط اطراف دروازه بخارج زده شد. تیم مدافع از همان نقطه گوی را بداخل زمین میزند در اینحال باستثنای دونفر از افراد تیم مدافع که گوی را میزنند تمام بازیکنان دیگر باید در فاصله سی یاردی گوی موضع بگیرند. معمولاً شماره یک و دوتیمی

که گوی را میزند طوری می ایستند که بمحض دریافت پاس بتوانند آنرا بدروازه تیم مقابل بفرستند. افراد تیم دیگر نیز هر کدام در جای خود بدفاع میپردازند. اگر گوی وسیله تیم مدافع از خطوط جانبی دروازه بخارج فرستاده شود تیم مهاجم اجازه دارد یک ضربه آزاد از ۶ یاردی زمین بطرف دروازه مدافعين بزند.

#### خطاها و تنبیهات :

خطاها درجات مختلفی دارند و بانظر داوران و در صورت بروز اختلاف بانظر داورنشسته تنبیه خطای انجام گرفته تعیین و بلافاصله اجرا میشود. خطاها و تنبیهات بشرح زیر میباشد :

۱ - جریمه شماره یک عبارتست از گذاشتن یک گل بحساب تیم مهاجم و این در صورتی است که تیم مدافع برای جلوگیری از گل در محوطه دروازه خود مرتکب خطای خطرناکی شده باشد.

بعد از اعلام جریمه بدون تعویض دروازه بازی از ده یاردی وسط دروازه دسته خطا کننده شروع میشود.

۲ - جریمه شماره دو عبارتست از زدن یک ضربه از مسافت ۳۰ یاردی دروازه تیم خطا کننده. این ضربه با

انتخاب کاپیتان تیمی که مورد خطا قرار گرفته می‌تواند از فاصله سی یاردی وسط دروازه یا در نقطه وقوع خطا که داخل خط سی یاردی می‌باشد. در هر دو حال سواران تیم مدافع باید در طرفین و عقب دروازه خود طوری بایستند که حداقل سی یارد با گوی فاصله داشته و تا موقعیکه گوی زده نشده است حق ندارند داخل زمین شوند. علاوه افراد تیم مدافع در هیچ شرایطی نباید از دروازه وارد شده دفاع نمایند. ضمناً افراد تیمی که مورد خطا قرار گرفته و اکنون ضربه را می‌زنند باید پشت گوی قرار گیرند.

- اگر موقع اجرای جریمه یکی از بازیکنان خاطی (دسته مدافع) از میان میله‌های دروازه بیرون آمده یا قبل از زدن گوی بازی را شروع نماید ضربه مجدداً زده می‌شود مگر اینکه عمل آن فرد خطرناک بوده یا گوئی را متوقف ساخته باشد که بعقیده داور به گل منتهی می‌شده است در اینصورت یک گل به حساب تیمی که مورد خطا قرار گرفته و اکنون ضربه را می‌زند به حساب گذاشته شده و بدون تعویض دروازه بازی از ده یاردی شروع می‌شود.

۳ - جریمه شماره سه با شرایط تنبیه شماره دو اجرا می‌گردد منتهی بعلت خفیف‌تر بودن خطا گوی از فاصله چهل یاردی دروازه تیم خاطی زده می‌شود.

۴ - جریمه شماره چهار زدن یک ضربه گوی است  
بطرف دروازه تیم خطاکننده از شصت یاردی در اینحال  
قبل از زدن گوی نباید فاصله هیچ یک از بازیکنان تیم  
مدافع نسبت بگوی از سی یارد کمتر باشد اما مهاجمین  
میتوانند بهر صورت بندی که بخواهند موضع بگیرند.

۵ - تنبیه شماره ۵ ضربه ایست از نقطه ای که خطا  
واقع شده بر علیه تیم خطاکننده. در این حال بازیکنان  
مدافع (تیم خطا کار) باید در فاصله سی یاردی گوی در  
مقابل دروازه خود قرار گیرند. اعضاء تیمی که گوی را  
میزنند در هر نقطه ای که بخواهند میتوانند مستقر شوند.  
این تنبیه در صورتیکه در داخل خط سی یارد یا ۶۰ یارد  
اجرا شود کاپیتان تیمی که ضربه را میزنند میتواند گوی را  
در همان محل یا در سی یاردی یا ۶۰ یاردی مقابل دروازه  
قرار داده ضربه را بزند.

۶ - تنبیه شماره ۶ - ضربه ایست آزاد بگوی از  
محلی در ۶۰ یاردی خط دروازه مقابل محلی که گوی از  
آن خارج شده است. در اینحال هیچ یک از افراد دسته  
خطاکننده حق ندارد نزدیکتر از سی یاردی گوی باشد.  
افراد دسته ای که مورد خطا واقع شده هر کجا که بخواهد  
میتواند مستقر شود.

بازی بدلائیل زیر باسوت داور قطع میشود :

- خطا و انجام تنبیه

- زمین خوردن شدید یکی از سواران ، برای زمین خوردن سبک بازی قطع نمیشود .

- برای اتفاقات ناگواری که برای اسب و سوار رخ میدهد .

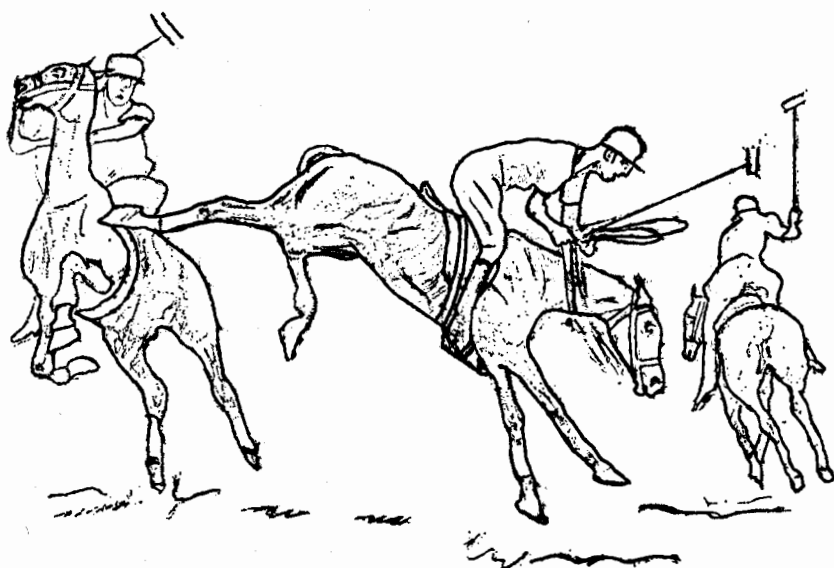
- برای شکستن و بریدن وسائل زین بشرطی که ایجاد خطر نماید مانند تنگ، افسار و باز شدن سچ بند . بازی برای پاره شدن رکاب و امثال آن قطع نمیشود .



شکل ۳۱

نکاتی که باید قبل از شروع بازی رعایت شود :

- اسب کور و شرور و سرکش حق شرکت در بازی  
را ندارد.



شکل ۳۲ - اسب چموش و لگد زن را از بازی بیرون میکنند

- پیکار بردن فعل لبه دار آزاد است.  
- چهار دست و پای اسب و حداقل دو دست باید  
دارای سنج بند یا نوار پیچ شده باشد.  
- دم را باید طوری پیچید که مانع ضربه نشود.

- تمام سواران باید کلاه محافظ بر سر داشته و از حداکثر وسائل حفاظتی مانند عینک و زانربند استفاده نمایند.  
- اسب باید دارای وسائل مهار کردن کافی باشد.  
- استفاده از مهمیزهای تیز و برنده و بکار بردن وسائلی مانند سگک و گل میخ که باعث آزار سوار دیگر شود ممنوع میباشد.

#### سازمان دادن تیم :

رهبر تیم باید اطلاعات کافی از توانائی سواران و میزان تمایل آنان بخطاکاری و قدرت اسبها داشته و بطور کلی بداند که سوار او به چه اندازه چوگان بازی میدانند و در اصلاح چند مرده حلاج است.

باید دانست که نصف برد بازی با تیمی است که بازی را بخوبی شروع کرده و در چوکای اول برنده است و نصف دیگر برد بازی با تیمی است که در چوکای آخر بینش و تلاش خود را از دست نداده و پرتوان بکار و کوشش ادامه میدهد.

برد چوکای اول بازی روحیه طرف را ضعیف میکند و به تیم نیرو میبخشد ولی کم نبوده اند تیمهایی که در

آخرین. چوکا باخت خود را تلافی کرده و بازی را برنده شده‌اند.

قبل از بازی باید طرح بازی را بررسی کرد. همیشه ۱۵ دقیقه قبل از بازی در زمین حاضر باشید چند گوی بزنید و آخرین جلسهٔ مشورتی تیم را تشکیل دهید و بعد به بازی وارد شوید طرح و تاکتیک بازی بهیچ وجه متحجر نیست رهبر تیم میتواند در فاصلهٔ هر چوکا آنها تغییراتی گاهی در وسط بازی میتواند تغییراتی در آن داده با هدایت بازیکنان دیگر آنها ادامه دهد. تعویض محل نفرات هم در فاصلهٔ چوکاها امکان دارد بخصوص اگر در داخل تیم مقابل تغییرات موضعی بوقوع پیوسته باشد. بهر حال موقع ریسک کردن تیم هم میرسد و آن زمانی است که برد فقط مربوط بیک تلاش شدید باشد. توصیه نمیکنم ولی دیدم که در لحظات آخر حرکات شدید بدون خطا خیلی کار انجام داده‌اند.

بازیکن نباید خطا کند این را رهبرها باید به بازیکنان خود تفهیم نموده و از آنها بخواهند گرچه بازیکن از آغاز باید توجیه بوده و بخطاها آشنا باشد و از آنها احتراز نماید.

## صدا کردن :

بازیکنها باید با صدای همدیگر آشنا بوده و اصطلاحات داخل تیمی را که معمولاً در همه موارد یکسان است فراگیرند. این اصطلاحات اختصاراً بشرح زیر میباشد :

- بچپ ، براست ، عقب و غیره ، یعنی گوی را بآن جانب بزن بخصوص اصطلاح «بک» که بمعنای زدن بعقب است زیاد مصطلح میباشد.

- گو. معنای این کلمه این است که گوی را در دسترس داری یا میخواهم بتو پاس بدهم متوجه باش یا خط گوی را بگیر.

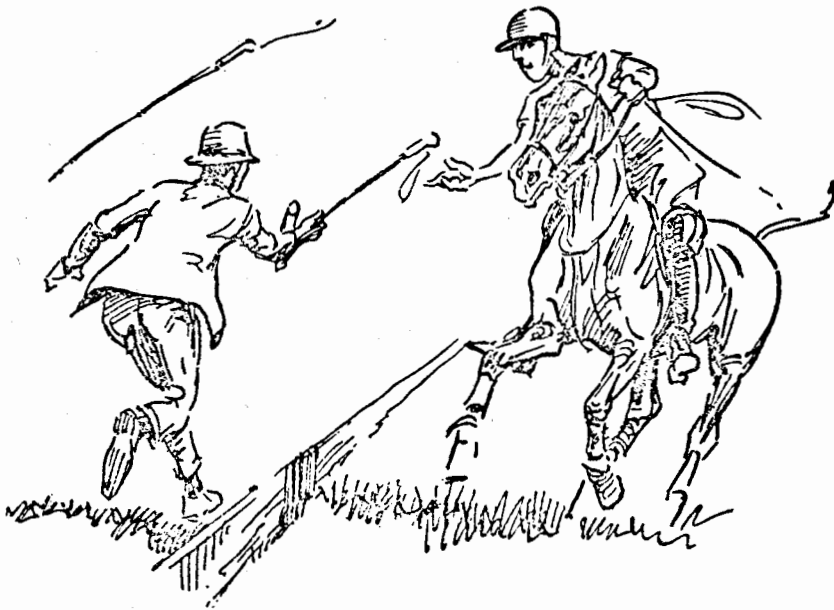
- «ول کن» یعنی تو زن من شرایط بهتری دارم میزنم.

- «بگیر» یعنی آن سوار را بگیر و نگذار گوی را بزند من آنرا میزنم. این کلمه تأیید روی اینست که خودت هم زن.

- «برگرد» گوی را بجلو میرانم برگرد که بآن برسی. اصطلاحات دیگری نیز هست که تماماً با ذکر نام باید گفته شود. مهدی بگیر ، حسن بچپ و غیره.

### تعویض وسائل :

هر بازی کن باید جای چوبها و حتی اندازه  
بلندی آنها را بداند و در موقع بازی شخص مخصوصی  
مسئول نگهداری آنها باشد زیرا اگر در حین بازی چوب  
بازیکن شکست ( بسیار اتفاق می افتد ) بسرعت خود را  
بجای چوبها رسانیده و با نام از نگهدارنده چوبهای خود  
آنها بخواهد. گرفتن چوب در خارج از زمین بازی انجام  
میکیرد .



شکل ۳۳

بازی بخاطر شکستن چوب یا لنگ شدن اسب یا بد بازی کردن و سرکشی اسب یا بریدن بند رکاب و غیره یک سوار قطع نمیشود پس چه بهتر که همه این وسائل چنان آماده باشد که بلافاصله یا دست کم در اسرع وقت در اختیار قرار گیرند. ( شکل ۳۳ )

### خط گوی و حق تقدم :

چوگان بازی فوق العاده خطرناک است که اگر مقررات و قوانین محکمی بر آن حکمفرمائی نکند بمیدان کشتار سواران مبدل میگردد . برای جلوگیری از این مخاطرات باید چوگان باز انواع تخلف ها و قواعد را بداند تا بتواند از آنها پرهیز نماید . یکی از مهمترین چیزهائی که باید دانسته شود « حق تقدم » است که با « خط گوی نباید » اشتباه شود .

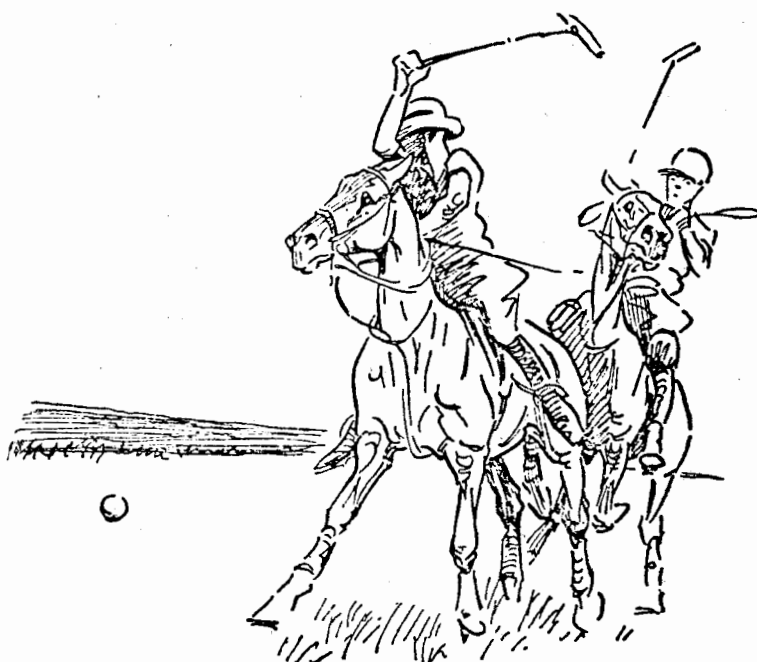
از لحظه شروع بازی تا موقعی که گوی مرده یا از زمین خارج میشود در هر لحظه برای یک نفر حق تقدم وجود دارد بدین معنی که در آن لحظه فقط آن یک نفر حق

دارد گوی را بزند و جزا و کسی حق زدن گوی را ندارد اما خط گوی که با حق تقدسی که بدنبال گوی برای برخی از سواران بوجود می آید فرق دارد و آن خطی است که گوی بعد از خوردن ضربه می پیماید.

یک ضربه ممکن است سواری که ضربه را زده است در امتداد خط گوی حق تقدم بدهد مانند سواری که در خط مستقیم با ضربه راست جلو گوی را میزند که خود در امتداد خط گوی دارای حق تقدم میشود اما اگر سواری ضربه زیر گردن بزند یعنی گوی را در جهتی عمود بر طول اسب خود روانه کند این سوار حق تقدم برای زدن ضربه مجدد را ندارد و سواری که مستقیماً در امتداد خط گوی است یا زاویه ای کمتر از ۹۰ درجه وارد خط گوی میشود حق تقدم خواهد داشت.

مثال دیگر اینکه سواری ضربه راست جلو را وارد ساخته و بدنبال خط گوی دارای حق تقدم است که سوار دیگری برای راندن او از روی گوی به پهلوی چپ او می چسبد و فشار می آورد که او را از روی گوی براند و تا حدودی هم موفق میشود. سواری که دارای حق تقدم است برای اینکه گوی را از دست ندهد در یک لحظه تغییر

وضع داده می‌خواهد بجای ضربه راست جلو ضربه چپ جلو  
بزنند درحالی‌که او دیگر حق تقدم خود را بشفع سواری  
که باو چسبیده از دست داده است و اقدام او یک خطا  
بشمار می‌رود.



شکل ۳۴ - تجاوز بحق تقدم

بهر حال بهیچ وجه نباید بحق تقدم دیگری تجاوز

نمود حتی اگر باعث کشیدن مختصر اسب یا مانع اقدام سواری که دارای حق تقدم است بشود.

اما گاهی میتوان بخط گوی وارد شد بدینمعنی که اگر سواری با داشتن حق تقدم بدنبال گوی میتازد سوار دیگر میتواند در جهت مخالف حرکت او بدون ایجاد مخاطره یا باعث کشیدن اسب و برخورد شدن بشود بسوی گوی حمله برده گوی را در جهت عکس خط فعلی زده براند.

#### خطاهای معمولی :

- سواری خطرناک در بازی چوگان ممنوع است و سواری که مرتکب آن میشود باید تنبیه گردد. توجه داشته باشید که بهر راه و روشی که شما با دیگران رفتار کنید آنان نیز میتوانند معامله بمثل نمایند بنا براین بازی را بصحنه نبرد مبدل نکنید بازی خطرناک یعنی :

الف - بازایه ای بسوار دیگر حمله بردن و تنه زدن که برای او ایجاد خطر نماید مثلاً زدن سینه اسب بکمر و کپل و شانه سوار. بهترین زاویه برای چسبیدن ورد کردن حتی تنه زدن زاویه ۳ درجه میباشد.

ب - از روبرو با سب دیگری زدن.

پ - زیگ زاگ رفتن جلو سوار بطوریکه ناچار شود اسب خود را بکشد.

ت - بریدن حق تقدم در فواصلی که ایجاد مخاطره نموده یا مانع عمل سوار دیگر شود.

ث - چوب جلو دست اسب دیگری بردن یا زدن گوی میان دستهای اسب به نحوی که موجب بهم خوردن تعادل اسب بشود.

ج - راندن حریف بروی مسیر حق تقدم.

چ - راندن روی حریف بمنظور ترساندن او بطوریکه ناچار شود افسار اسب را بکشد.

ح - ساندویچ کردن یعنی فشردن یک سوار بین دو حریف.

و هر عملی که ایجاد خطر برای سواران دیگر بنماید.

## فصل نهم

### داوری

داور شخصی یا اشخاصی هستند سوار براسب که بازی را قضاوت مینمایند. قاضی نشسته شخصی است که بین داوران در صورت بروز اختلاف قضاوت نموده و رأی قاطع صادر مینماید مأمورین دروازه افرادی هستند که با دادن علامت خارج شدن یا گوی گلها را نشان میدهند درحقیقت این افراد کمک داوران میباشند.

با توافق کاپیتن تیمها ممکن است فقط یک نفر داور بازی را داوری نموده و حتی قاضی نشسته هم حذف گردد کمیته مسابقات با توافق رهبران تیمها افراد فوق را انتخاب مینماید.

هیچ بازیکنی حق اعتراض و مذاکره و توضیح خواستن از داوران را ندارد مگر رهبر تیم و در صورتیکه اختلاف با مذاکره رهبر و داور حل نگردد بعد از اتمام بازی بکمیته مسابقات ارجاع میشود.

## داور :

داور سوار است با لباس مشخص و متمایز بگونه ای که با دیگران اشتباه نشود با خود یک سوت و تعدادی گوی حمل مینماید. سوت بلب همیشه آماده کار است. داور باید گوی جمع کن نیز در دست داشته باشد داور خوب شخصی است تیزبین ، سریع و آشنا به مقررات بازی . بین سواران طوری حرکت میکند یا در فاصله ای از آنها می ایستد که همه حرکات آنان را دقیقاً ببیند بدون اینکه برای آنان مزاحمتی ایجاد نماید و در موقع شروع بازی پشت خط دروازه می ایستد سریعاً تصمیم میگیرد زیرا میداند که بازی چوگان در هر لحظه تغییر کرده وضع دیگری غیر از آنچه قبلاً داشته بخود میگیرد و سریع سوت میزند. خطاها را دقیقاً می شناسد و با بازی بخوبی آشناست و براسبی مطیع سوار است.

داور باید بی نظر بوده و خود خواه نباشد خود خواهی از آن نظر که اگر اشتباهی رخ داد و بین داوران اختلاف بوجود آید ، رهبر تیم از او توضیح خواست تلافی نکند و سوت بيموقع و بیجا نزند.

وظایف داور یا داوران از لحظه شروع بازی آغاز و



۳۵ - داور

با سوت آخر بازی ختم می‌گردد اگر دو داور بازی را داوری  
 مینمایند قبل از شروع بازی زمین را در طول یا گاهی در  
 عرض بدو نیمه فرضی تقسیم نموده و هر کدام یک  
 طرف آنرا زیر نظر میگیرند باین ترتیب انداختن گوی  
 و اجازه مجدد شروع در هر گوشه میدان معلوم و با داور  
 طرف تعیین شده است .

داور در مورد زیر سوت میزند :

- شروع بازی

- دیدن خطا

- خارج شدن گوی

- شروع مجدد بازی (اعم از اینکه گوی از خط خارج انداخته شده یا ضربه اجرای (پنالتی) زده شود - متوقف ساختن بازی بهر علت ( زمین خوردن شدید ، پارگی وسائل ، منازعه و غیره ) .

- خاتمه چوکاها

- ختم بازی

و به‌وارد زیر دقیقاً توجه مینماید .

- در موقع اجرای تنبیهات گوی را در نقطه تعیین شده میگذارد .

- اگر گوی در ۳ . یا ۴ . یاردی دروازه گذاشته شده سواران مدافع حتماً پشت خط دروازه بایستند و از دروازه وارد نشوند و در اجرای تنبیهات ۴ . یاردی و غیره فاصله افراد مدافع کمتر از ۳ یارد نباشد .

وقتی یک چوکا تمام میشود داور باید دقیقاً بداند

که در کجای زمین بازی قطع شده است که در چوکای بعد از همان نقطه شروع نماید . البته در صورتیکه یک چوکا با خطا قطع شود تنبیه تیم خطا کار در آغاز چوکای بعدی اجرا میشود .

انداختن گوی در جمع سواران موقعیکه بعثت شکستن گوی بازی متوقف شده یا یکی از داوران بازی حرکتی را خطا دیده و با سوت بازی را قطع کرده در حالیکه داور دیگر با آن موافقت نداشته و قاضی نشسته هم رأی بر خطا نداده است در اینصورت داوران باید سعی نمایند که تمام شرایط قبل از متوقف ساختن بازی فراهم گردد و گوی طوری وسط سواران انداخته شود که بسود یکی از طرفین نباشد و دقت نمایند در موقع انداختن گوی در جمع سواران چوبها پائین باشد .

داور باید بیاد داشته باشد که اگر خطائی انجام گرفت و او اعلام نکرد یا خطائی را که انجام نگرفته بیجهت اعلام کرده بازی را بنفع یک طرف و بضرر کامل دیگر طرف کشانده است و این از شرایط وجودی و وجدانی یک داور و یک انسان خوب نیست .

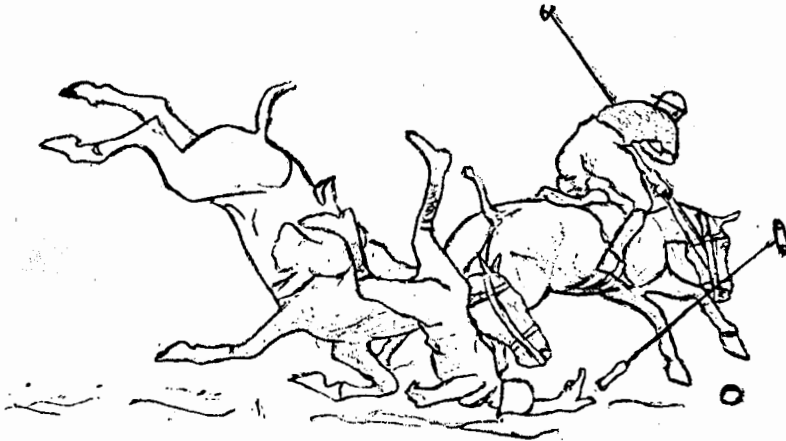
مهمترین وظیفه داور توجه بگوی و حق تقدم است

چون بیشتر خطاها بین سواران روی خط‌گوی و بایردن  
حق تقدم انجام میگیرد .

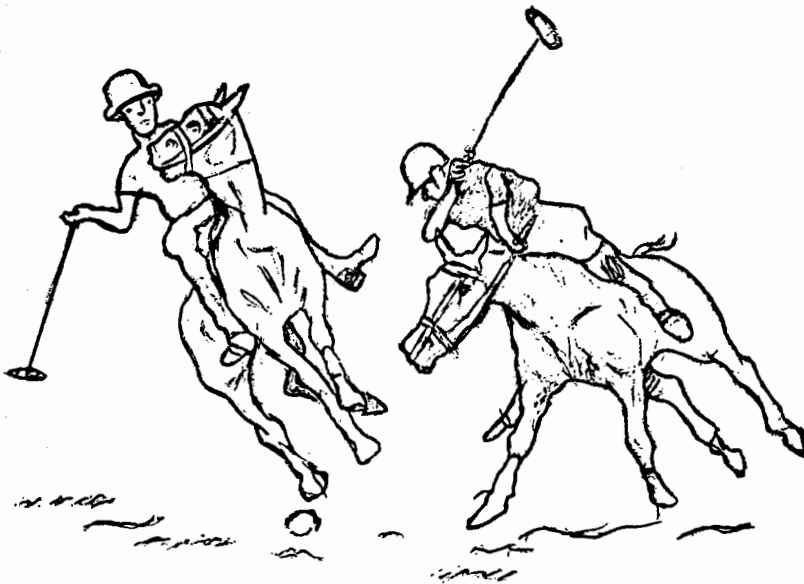
داوران باید با همدیگر و با قاضی نشسته و با  
مسئولین دروازه‌ها و وقت نگهدار همکاری داشته و بخصوص  
در فاصله هر چوکا با قاضی نشسته مختصر گفتگوئی  
داشته باشند .

## فصل دهم

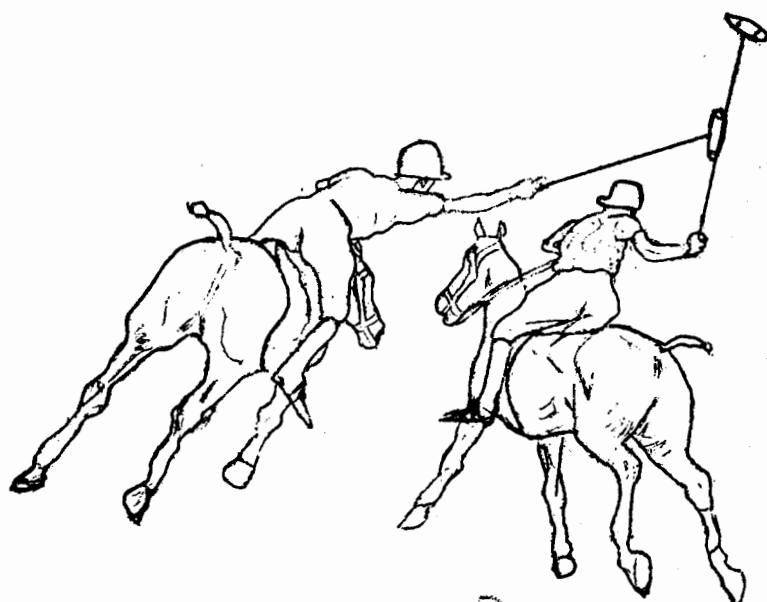
خطاها بصورت مصور



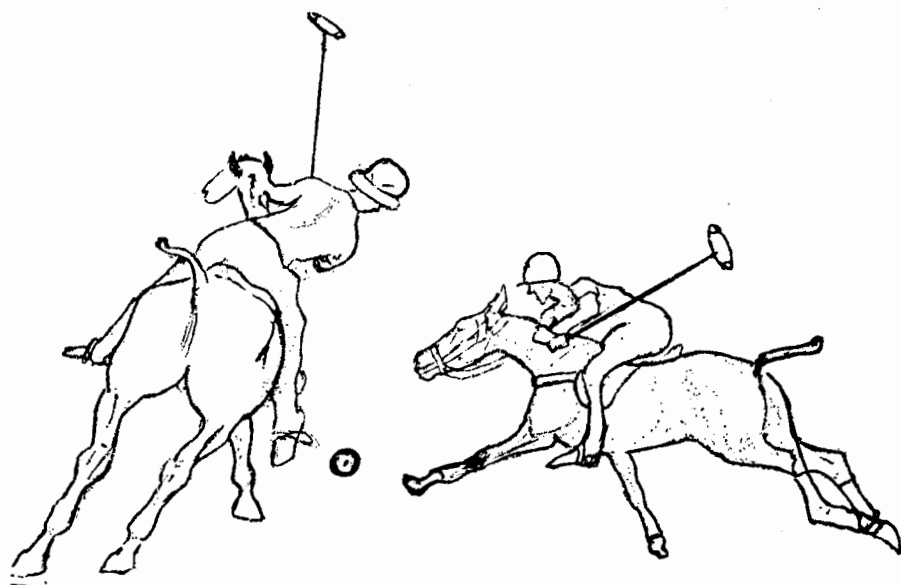
۳۶ - نتیجه بریدن حق تقدم



۳۷ - زدن گوی جلو دست اسب طرف مقابل



۳۸ - گرفتن چوب بیخطا



۳۹ - راندن روی حریف

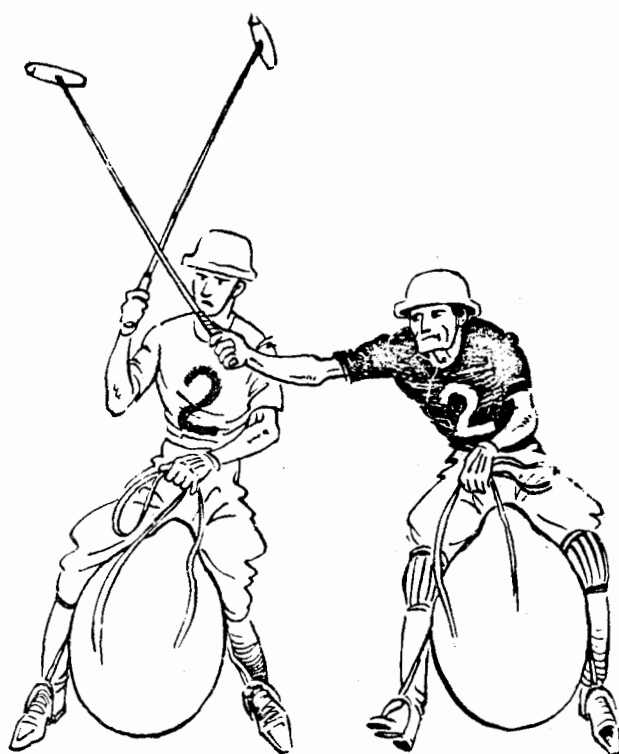


*[Handwritten signature]*

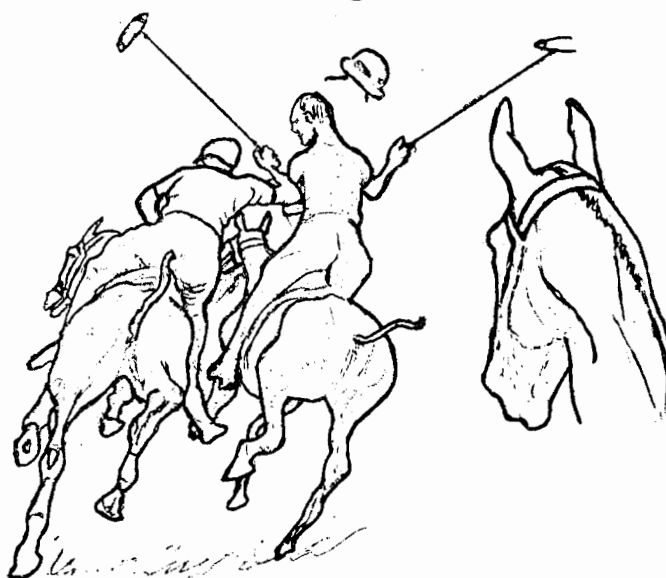
۴. - چوب گرفتن خطا



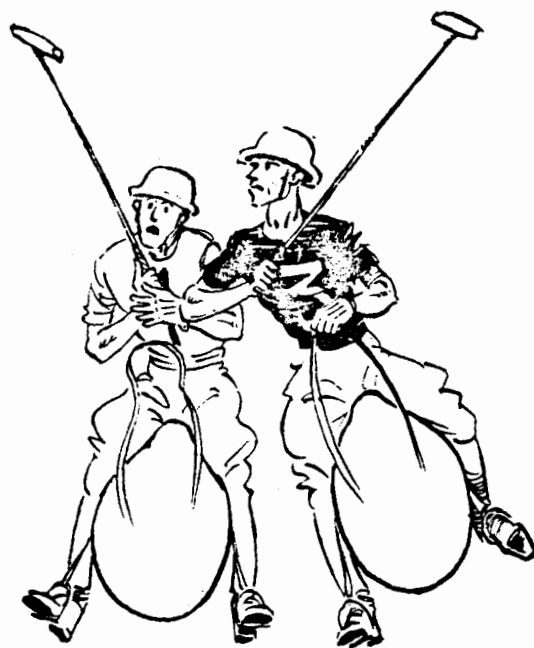
۴۱ - چوب گرفتن از بالا خطا محسوب میشود



شکل ۴۲ - این نوع چوب گرفتن خطاست



شکل ۴۳ - فشار با آرنج خطاست



شکل ۴۴ - فشار با آرنج خطاست

## فصل یازدهم

### مقررات بازی چوگان

قسمت اول - مقررات عمومی :

ماده ۱ - قد اسب

اسب بهر قد و اندازه میتواند در بازی چوگان شرکت کند .

ماده ۲ - زمین

الف - زمین بازی چوگان در صورتیکه محصور نباشد مستطیلی است بطول ۳۰۰ یارد (۲۷۳ متر) و عرض ۲۰۰ یارد (۱۸۲ متر) .

ب - مرزهای طولی طرفین زمین خط طرفین خوانده میشوند .

پ - مرزهای عرض بالا و پائین زمین خط عقب خوانده میشوند .

ت - خط گل یا دروازه آنقسمت از خط عقب است که وسط دومیله دروازه قرار گرفته است .

ث - پشت خطوط طرفین ۱۰ یارد و پشت خطوط عقب باید ۳۰ یارد زمین آزاد وجود داشته باشد . این زمینها منطقه امنیت خوانده میشوند .

### دروازه

الف - دروازه قسمتی از خط عقب زمین است بطول هشت یارد (  $7/38$  متر ) که وسط آن قرار گرفته .  
ب - دروازه را دوپایه بارتفاع ۱۰ فوت (  $2/72$  متر ) محدود میکند که از جنس سبکی ساخته شده اند تا در صورت وقوع تصادف شکسته شود یا بیفتد .

### ماده ۳ - گوی

قطر گوی نباید  $3\frac{1}{4}$  اینچ یا  $8/25$  سانتیمتر کمتر یا بیشتر باشد و وزن آن بین  $4\frac{1}{4}$  تا  $4\frac{3}{4}$  انس متغیر است ( ۱۳۰ - ۱۵۰ گرم ) .

### ماده ۴ - بازیکنان

الف - تعداد بازیکنان هرتیم باید چهار نفر باشند .  
ب - هیچ بازیکنی بهیچ وجه حق ندارد که در بیش از یک تیم بازی کند ( در صورتیکه ثابت شود که در دو تیم بازی کرده است اخراج میشود ) .  
پ - در جریان یک بازی فقط در صورتی میتوان

بازی‌کنی را بجای دیگری گذاشت که بعلت حادثه و بیماری و اتفاق یکی از بازیکنان واقعاً قادر بادامه‌بازی نباشد. در اینصورت بالاترین هندیکاپ بین دو نفر تعویض یافته بحساب تیم عوض‌کننده بازی‌کن گذاشته میشود.

ت - در جریان مسابقات دروه‌ای در صورتیکه یکی از بازیکنان بهر علتی نتواند در بازی شرکت جوید، میتوان شخص دیگری را بجای او انتخاب و معرفی کرد بشرطی که اولاً در تیمهای دیگر شرکت نداشته باشد ثانیاً با ورود شخص جدید مجموع هندیکاپ تیم بهم نخورد.

ث - هیچ بازی‌کنی اجازه ندارد با دست چپ بازی کند.

#### ماده ۵ - داورها - قاضی نشسته - مأمورین دروازه

الف - داوران سوار دو نفر میباشند که وظیفه آنها نظارت بر اجرای مقررات بازی میباشد.

ب - قاضی نشسته کسی است که در خارج از میدان اجرای مقررات بازی را نظارت کرده و در صورت بروز اختلاف بین داوران سواره بقاضی نشسته مراجعه

مینمایند . نظر قاضی نشسته بلادرنگ اجراء شده و غیر قابل اعتراض است .

پ - آراء داوران سوار در صورتیکه نسبت بهمدیگر معترض نباشند قطعی است و فوراً اجراء میشود .

ت - با توافق رهبران دو تیم بازیکن میتوانیکی از داورها و در صورت لزوم قاضی نشسته را نیز حذف نمود .

ث - رهبران تیم بعد از هر بازی میتوانند باداوران راجع به نحوه بازی بدون مناقشه بحث و صحبت کنند . بازیکنان از این حق محروم میباشند .

ج - در بازیهای رسمی داور دروازه برای تعیین مسیرگوی گذاشته میشود این افراد کمک داورهای سوار بوده و نظر آنان در صورت تأیید داوران سوار مورد قبول است . این افراد با توافق رهبران تیمها انتخاب میشوند .

چ - کلیه مامورین فوقالذکر را کمیته تشکیل دهنده مسابقات تعیین مینماید .

ح - اختیارات مأمورین ذکر شده از شروع تا پایان بازی ادامه خواهد داشت و در اینمدت هیچ یک از بازیکنان حق اعتراض بانان را ندارند . بعد از تمام شدن

بازی رهبر تیم میتواند سؤالات یا اعتراضات خود را بکمیته  
اجرائی مسابقات تقدم کند .

#### ماده ۶ - وقت نگهدار و گل شمار

در کلیه مسابقات و بازیها وجود وقت نگهدار و  
کسی که حساب گلها را نگاهدارد ضروریست .

#### ماده ۷ - زمان بازی

الف - حداکثر زمان  
زمان مدت بازی برای هرچوکا  $۷\frac{۱}{۴}$   
دقیقه و حداکثر تعداد چوکاها  
بازی  
هشت میباشد . بین چوکای اول  
و دوم و سوم و چهارم سه دقیقه وقت برای تعویض اسب  
در نظر گرفته میشود و بین چوکای دوم و سوم پنج دقیقه .  
وقتهای مرده بزمان بازی اضافه میشود .

ب - کم کردن زمان  
بازی با محاسبه  
هندیکاپ  
در شرایط معین میتوان تعداد  
چوکاها و در نتیجه جمع زمان بازی  
را کم کرد . در اینصورت باید  
تناسبی بین هندیکاپ تیمها و تعداد  
چوکاها وجود داشته باشد . معمولا اختلاف هندیکاپ  
دو تیم را ضرب در تعداد چوکاها نموده برشش تقسیم  
مینمایند . حاصل این محاسبه بصورت آوانس به تیمی که

هندیکاپ پائین دارد داده میشود. کسور زیر نیم را نیم گل و از نیم بالاتر را یک گل منظور مینمایند. این محاسبات باید قبل از شروع بازی بعمل آمده باشد.

مثال - اگر تیمی دارای ۸ هندیکاپ و تیم مقابل آن دارای ۱۰ هندیکاپ باشد و بازی چهار چوکا باشد آوانسی که به تیم اول (۸ هندیکاپی) داده میشود عبارتست :

$$\frac{2 \times 4}{6} = \frac{\text{تعداد چوکا} \times \text{اختلاف هندیکاپ}}{6} = \frac{4}{6} = 1/3$$

یعنی به تیم اول نیم گل آوانس داده میشود.

باستثنای زمانهای ذکر شده در

**پ - ادامه بازی**

این مقررات ( زمین خوردن اسب

یا لنگ شدن آن یا آسیب دیدن تجهیزات بصورتی که ایجاد مخاطره نماید. یا سوار طوری از اسب زمین بخورد که صدمه ببیند و خطاها ) که ساعت در آن متوقف میشود زمان حتی برای تعویض اسب و غیره نگهداشته نمیشود.

بازی که با زنگ و سوت داوران

**ت - پایان چوکاها**

سوار شروع میشود با زنگ داور

نشسته و سوت داوران سوار نیز ختم میگردد. در صورتیکه زنگ بصدا درآمد و داور سوار تشخیص داد که گوی

در اختیار یکی از بازیکنان دو تیم است که بلامنازع به پیش میرد ( در حقیقت بازی در اختیار تیم مهاجم است) میتواند از زدن سوت و توقف بازی خودداری نماید. در اینحال پس از ۵ ثانیه داور نشسته دو باره زنگ را بصدا در می آورد و در شرایطی خنثی یا وقتی که گوی بخارج میدان رانده شده است بازی ختم میشود در صورتیکه گوی همچنان در دست یکی از طرفین باقی بماند هر ۵ ثانیه یکبار زنگ زده میشود و تا خنثی شدن گوی بازی ادامه می یابد.

این مقررات شامل آخرین چوکا نشده و در آخرین چوکا بمحض بلند شدن صدای زنگ در هر حال و وضعی بازی متوقف میشود .

و در همه احوال صدای سوت و اعلام داوران سوار است که بازی را پایان میدهد نه زنگ داور نشسته . زنگ داور نشسته اعلامی است برای داور سوار .

وقتی که یک خطا روی میدهد و  
**ث - وقت مرده**  
 داور سوت میزند ساعت زمان گیر باید نگهداشته شود این زمان وقت مرده خوانده و ساعت دوباره موقعی بکار می افتد که داور سواره اجازه بازی بدهد.

ج - اجرای جریمه  
اگر بعد از صدای زنگ یکی از بازیکنان مرتکب خطا گردید داور سوت میزند و بازی متوقف میگردد . چوکای بعدی با اجرای تنبیه علیه تیم خطا کار شروع میشود .

در چوکای آخر اگر تساوی امتیاز وجود داشته باشد . تنبیه بلافاصله اجراء خواهد شد در صورتیکه ضربه جریمه به ثمر نرسید بازی ادامه پیدا میکند تا گوی خنثی گردد .

چ - در چوکای آخر با صدای زنگ و سوت بلافاصله داور سوار در هر حال شرایطی بازی ختم میشود مگر اینکه در لحظه بصدا در آمدن زنگ امتیازات دو طرف مساوی باشد .

ح - زمان در صورت  
تساوی امتیازات  
در صورتیکه در پایان چوکای آخر امتیازات دو طرف مساوی باشد داور سوار باید مانند چوکاهای دیگر اجازه دهد تا حالت گوی خنثی گردد ( بخارج برود یا تأثیر دو تیم روی آن مساوی باشد ) آنگاه چوکا را تمام شده اعلام و پنج دقیقه فرصت میدهد که بازیکنان دو تیم آماده مجدد شوند . بازی از همان جا و با همان حالت

که تمام شده بود شروع می‌گردد و بطور معمول هرچو کا  $\frac{1}{4}$  دقیقه ادامه می‌یابد تا یکی از تیمها موفق بزدن یک گل شود در اینحال بلافاصله بازی را تمام شده اعلام مینمایند.

تبصره - کمیته مسابقات دوره‌ای حق دارد قبل از شروع مسابقات باتوافق رهبران تیمها تصمیم بگیرد که در صورت تساوی امتیازات در پایان چوکای آخر بازی با دروازه وسیع ادامه پیدا کند. کمیته مسابقات این موضوع را در آگهی مسابقه با اطلاع شرکت کنندگان میرساند. در صورتیکه کمیته مسابقات چنین تصمیمی را اتخاذ نمود پس از پایان چوکای آخر در صورت تساوی امتیازات بازی در شرایط خنثی و بخصوص موقعیکه گوی بخارج رفته است با زنگ و سوت اعلام ختم قطع می‌گردد و اعمال زیرانجام می‌پذیرد:

۱ - میله‌های دروازه را از هر طرف چهار یارد وسیع می‌کنند تا عرض دروازه جمعاً به شانزده یارد برسد.

۲ - دروازه‌ها عوض میشوند.

۳ - پس از سپری شدن پنج دقیقه استراحت بازی از مرکز زمین با صف‌آرایی معمولی شروع میشود.

خ - اگر تیمی از لحاظ تعداد گل از تیم مقابل

عقب مانده بود و در اثنای بیست ثانیه آخر دوره مسابقه خطائی بنفعش انجام پذیرفت بازی باید بیست ثانیه تمدید شود این بازی از بدو اجرای جریمه یعنی از هنگام زدن گوی تا قبل از نواختن زنگ پایان بیست ثانیه خواهد بود و همینکه گل زده شود در صورتیکه زمان بازی هم منتفی نشده باشد زنگ پایان بازی باید نواخته شود . پایان مسابقه را معمولا با اولین ضربه زنگ اعلام میدارند .

#### ماده ۸ - بازی ناتمام

اگر یک بازی بعلت تغییرات جوی یا تاریکی و غیره قطع شود در اولین فرصت بنابه تصمیم کمیته مسابقات بارعایت کلیه شرایطی که بازی در آن متوقف شده است (زمان - گوی امتیازات ) دوباره شروع میگردد .

#### ماده ۹ - تیم برنده

تیم برنده تیمی است که گل زیادتری زده باشد .

#### ماده ۱۰ - محافظت سر

هیچکس حق ندارد در بازی چوگان شرکت کند مگر اینکه کلاه ایمنی مخصوصی با چانه بند بر سر گذاشته باشد .

### ماده ۱۱ - رنگ لباس

رنگ پیراهن تیمها با نظر کمیته ترتیب دهنده مسابقات و توافق تیمها طوری تعیین میشود که ایجاد اشتباه ننماید .

### ماده ۱۲ - هندیکاپ

برای محاسبه هندیکاپ تیمها به بند ب ماده ۷ همین مقررات (کم کردن زمان بازی بامحاسبه هندیکاپ) مراجعه شود .

### قسمت دوم

### ماده ۱ - اسب

الف - در هر دوره بازی یک اسب به یک تیم تعلق دارد .

ب - اسبهایی که از یک چشم کورند یا گازگیر یا شرور یا جفتک انداز و غیر مطیع هستند از شرکت در بازی محروم میباشند .

### ماده ۲ - تجهیزات اسب

الف - هر چهار دست و پای اسب باید بامچ بند یا باند بسته شده باشد .

ب - از بکار بردن چشم بند باید خودداری نمود  
(هر نوع وسیله که دید چشم را محدود کند).

پ - استفاده از نعلهای ضد یخ و گل میخ دار  
ممنوع است ولی از نعلهای دنده دار ثابت یا متحرك  
میتوان بدست و پای اسب بست .

### ماده ۳ - تجهیزات غیرمجاز سواران

الف - از مهمیزهای تیز و برنده نباید استفاده شود.  
ب - هیچ بازیکنی اجازه ندارد سگک یا گل میخ  
یا هر چیز تیزی را در لباس یا چکمه خود طوری قرار دهد  
که باعث ایزاء دیگران شود .

### ماده ۴ - ورود بمنطقه امنیت

تنها بازیکنها و داوران سوار میتوانند بمحوطه زمین  
وارد شوند .

تنها بازیکنها و داوران سوار و دبیر میدان و چوب  
نگهدار و داوران دروازه میتوانند به منطقه امنیت ( . ۱ یارد  
در اضلاع طولی و . ۳ یارد در اضلاع عرضی ) وارد شوند .

### ماده ۵ - خطا

هر نوع تخلف از مقررات داخل میدان خطا محسوب  
شده و داور میتواند بخاطر آن بازی را متوقف سازد .

#### ماده ۶ - سوت - گوی مرده

الف - داور با خود یک عدد سوت حمل مینماید و بوسیله آن بازی را متوقف ساخته یا بحرکت درمی آورد .  
ب - در جریان بازی بمحض اینکه سوت زده شد گوی مرده حساب میشود .

#### ماده ۷ - شروع بازی

دو تیم که قبلاً برسرزمین توافق کرده اند (با شیر یا خط و غیره) در وسط زمین کنارهم قرار میگیرند . طرز قرار گرفتن بدین ترتیب است که بازیکنان هرتیم به ترتیب نمره پشت سرهم در زمین خود می ایستند بنحوی که شماره های دوتیم در کنار هم قرار گرفته و شرایط مساوی بوجود آید .  
آنگاه داور در فاصله ای که کمتر از پنج یارد از نفرات نباشد روبانها ایستاده و گوی را از روی زمین بوسط دو تیم بازیکن می اندازد و بازی شروع میشود .

#### ماده ۸ - تعویض دروازه ها

دروازه ها به سه دلیل زیر عوض میشوند:  
الف - بعد از هر گل باستانی گل پناستی .  
وقتی گل زده میشود فاصله زمانی منطقی آنچنانکه سواران بتوانند با چهار نعل ملایم بمرکز زمین برسند

بآنان وقت داده میشود سپس بازی مانند معمول با تعویض دروازه‌ها شروع میگردد.

ب - بعد از پایان زمان بازی در صورت تساوی امتیازات.

پ - در صورتیکه در نیمه وقت (هاف تایم) گل زده نشده باشد.

در صورتیکه در نتیجه اشتباه داور بعد از هریک از سه مورد فوق دروازه‌ها عوض نشوند داور مسئول بوده و بازی ادامه می‌یابد اما اگر در پایان چوکا گلی زده نشده بود داور میتواند اشتباه خود را تصحیح و دروازه‌ها را عوض نماید.

#### ماده ۹ - گل

گل وقتی بحساب می‌آید که گوی از وسط دوميله دروازه گذشته باشد. اگر گوی از بالای میله‌ها یا روی دروازه (در ارتفاع زیاد) گذشته باشد فقط داور میتواند اظهار نظر نماید که گل بوده است یا خیر.

ماده ۱۰ - خارج شدن گوی وسیله دسته مهاجم از خط عقب

اگر گوی بدون اینکه از دروازه بگذرد از خط عقب زمین عبور نماید خارج حساب میشود در اینحال برای

شروع مجدد گوی را درست در همان نقطه‌ای که گوی از آن بخارج رفته قرار میدهند (محل گوی نباید کمتر از ۵ یارد بپایه دروازه نزدیک باشد) و مدت زمان منطقی برای جاگیری در نظر گرفته شده و موقعی که هیچ یک از بازیکنان تیم حمله کننده کمتر از ۳ یارد با خط عقب فاصله نداشتند داور فرمان شروع بازی میدهد و تیم مدافع یا تیم صاحب دروازه گوی را که قبلاروی خط قرار داده شده است میزنند. اگر تیمی که گوی را میزند عمداً در زدن آن تعلل نماید داور ابتدا امر میکند که گوی را بزنند و اگر باز تعلل نمودند خود (داور) گوی را از محلی که خارج شده بمیدان پرتاب کرده و بازی شروع میشود.

#### ماده ۱۱ - خارج شدن گوی وسیله دسته مدافع از خط عقب

اگر گوی وسیله یکی از افراد دسته مدافع از خط عقب خارج گردید تنبیه شماره ۶ در مورد آنان اجرا خواهد شد یعنی یک ضربه آزاد از مقابل نقطه‌ای که گوی بخارج رفته روی خط ۶ یاردی وسیله تیم دیگر (مهاجم) زده میشود. در اینحال باید سواران تیم مدافع حداقل ۳ یارد با گوی فاصله داشته باشند. در اینمورد باید توجه داشت که گوی وسیله اسب یا سوار دیگری بخارج فرستاده نشده باشد.

## ماده ۱۲ - خارج شدن گوی

الف - گوی خارج شده گوئی است که از خطوط جانبی یا عقبی زمین گذشته باشد.

ب - وقتی که گوی از خطوط جانبی زمین میگذرد توپ خارج شده بحساب آمده بازی از همان نقطه شروع میشود بدین ترتیب که بازیکنان رو بنقطه خروج گوی ، افراد هر تیم به ترتیب شماره پشت سر هم دیگر در طرف دروازه خود می ایستند و داور گوی را از زمین بوسیله سوارکاران می اندازد. در اینحال هیچ سواری نباید کمتر از ۵ یارد با خط جانبی فاصله داشته باشد بعلاوه باید وقت مناسب برای صف بندی با افراد داده شود.

## ماده ۱۳ - شروع مجدد بازی

الف - اگر گوی وسیله دسته مهاجم از خط عقب خارج شده باشد تیم مدافع گوی را از نقطه خارج شدن گوی بطرف میدان میزند. (ماده ۱۰ مقررات میدان را بخوانید).

ب - اگر گوی وسیله دسته مدافع از خط عقب خارج شده باشد. یک ضربه آزاد از شصت یاردی مقابل نقطه خارج شدن گوی بر علیه تیم مدافع زده میشود (ماده ۱۱ مقررات میدان را بخوانید).

پ - اگر گوی از خطوط جانبی بخارج رفت داور گوی را از محل خروج آن بوسط صف سواران می اندازد (ماده ۱۲ مقررات میدان را بخوانید).

ت - وقتی فاصله بین دو چوکا پایان می پذیرد و بازی از نوشروع میشود گوی باید از همان نقطه ای که متوقف شده است زده شود با همان شرایط و احوال موقع قطع بازی.

تبصره ۱ - داور نباید بازی را بخاطر بازیکنانی که دیر می آیند به تأخیر اندازد.

تبصره ۲ - در صورتیکه یک چوکا با خطای یک تیم تمام شد چوکای بعدی با اجرای جریمه آن تیم شروع میشود.

#### ماده ۱۴ - گوی شکسته

اگر گوی خراب شده یا در زمین فرو رود داور باید بازی را قطع و گوی را عوض نماید (بهتر است در صورت امکان در شرایط خنثی بازی قطع شود). در اینحال باید داور سعی نماید که بازی را درست از همان نقطه ای که آنرا قطع کرده است شروع کند بدین ترتیب که افراد تیم پشت سر هم موازی با خطوط عقب روبه نزدیکترین خط جانبی میایستند و داور گوی بوسط آنها می اندازد.

### ماده ۱۵ - حمل گوی

گوی باید فقط بوسیله چوب چوگان در داخل میدان بحرکت درآید. زدن گوی با هر وسیله دیگر ممنوع است. در صورتیکه گوئی بطور اتفاقی در جائی از بدن سوار قرار گرفت و بوسیله او حمل گردید باید بلافاصله بزمین انداخته شود اگر چنین نشد داور بازی را با سوت متوقف ساخته و یک گوی در محل اولیه برای شروع مجدد بازی میکارند.

حمل عمدی گوی در همه احوال خطا میباشد و یک ضربه آزاد از محلی که خطا روی داده است بر علیه تیمی که سوار آن عمداً گوی را حمل کرده است زده میشود.

### ماده ۱۶ - حق تقدم - خط گوی - بریدن

در مورد متخلفین از این ماده تنبیه ۲ یا ۳ یا ۴ اجراء میشود یعنی بنسبت شدت و ضعف تخلفی که انجام داده اند یک ضربه آزاد از ۳ یا ۴ یا ۶ یاردی مقابل دروازه بر علیه آنان زده میشود.

الف - حق تقدم امتیاز است مخصوص یک بازیکن که گوی را زده و در جهت ضربه خود روی خط گوی قرار دارد یا کوچکترین زاویه را با گوی نسبت بسایر بازیکنان

دارا میباشد. دو بازیکن که خط سیر گوی را باهم دنبال میکنند و میکوشند در اثر فشار مسیر گوی را تصاحب نمایند دارای حق مشترك برای زدن گوی میباشند.

ب - بریدن - در هر لحظه بازی یک حق تقدم وجود دارد که متعلق به یک نفر است و هیچ بک از بازیکنان دیگر در آن لحظه مجاز نیستند حق تقدم او را سلب یا با قطع مسیر (بریدن) باعث شوند که او سراسب خود را جمع کند یا از مسیر خود خارج شود. قطع خط سیر و بریدن در فاصله‌ای که ایجاد هیچگونه مخاطره و کشیدن سراسب ننماید خطا محسوب نمیشود.

اگر سواری بدون خطر و آراستی بدون اینکه باعث شود سواری که بدنبال گوی بوده حتی سراسب خود را بکشد وارد خط گوی شود. سوار دیگر حق ندارد بر او بتازد و او فقط حق دارد گوی را در سمت چپ خود بزند.

خط گوی خطی است که گوی در آن حرکت میکند یا در هر لحظه از بازی ایجاد میشود. اگر گوی بعلتی تغییر جهت دهد (مثلا بچیزی برخورد) خط گوی تغییر کرده است. اگر گوی ضمن حرکت وسیله بازیکن دیگری زده شود (بدون خطا) خط گوی مسیر جدید حرکت آن خواهد بود.

ت - ازدست دادن      وجود حق تقدم به بازیکن این حق  
را میدهد که گوی را در طرف راست  
حق تقدم      اسب خود تصرف نماید ولی اگر  
خود را در وضعی قرار دهد که بخواهد گوی را در طرف چپ  
اسبش بزند حق تقدم خود را ازدست داده و باید کنار برود  
تا سواری که دارای حق تقدم شده گوی را بزند.

هر بازیکن که گوی را بزند صاحب حق تقدم نیست  
بلکه برای داشتن حق تقدم باید سوار در امتداد خط گوی  
باشد و این امتداد را تعقیب کند. اگر شرایط بالا موجود  
نباشد حق تقدم را ازدست خواهد داد.

ث - اگر دو بازیکن هر دو بتوانند در طرف راست  
خود گوی را بزنند (جهات مختلف) میتوانند بدون ایجاد  
خطر اینکار را بکنند.

ج - اگر دو بازیکن روبرو بهم می آیند (جهات کاملاً  
مختلف) و احتمالاً یک برخورد و مخاطره وجود دارد باید  
راه برای سواری که حق تقدم داشته باز بماند. در اینجا  
حق تقدم به سواری بوده که گوی را در سمت راست و در  
جهت خط گوی میرانده است.

بازیکنی که میراند تا با گوی در خط  
چ - زوایا  
واقعی گوی برخورد کرده و آنرا  
بزند بر سایر بازیکنانی که در یک زاویه از جهت دیگر  
میرانند حق تقدم دارد.

- از میان بازیکنانی که بسوی گوی میرانند تا آنرا  
تصرف نمایند بازیکنی حق تقدم دارد که مسیرش با خط  
گوی زاویه کمتری تشکیل دهد.

- در شرایط نادر که زاویه امتداد حرکت دو سوار  
نسبت به خط گوی کاملاً مساوی باشد حق تقدم با کسی  
است که خط گوی در طرف راست او قرار گرفته است.  
همین قانون در مورد بازیکنانی که در زوایای کاملاً مساوی  
از جهت مخالف مسیر خط گوی با آن مواجه میشوند نیز  
صدق میکند.

- هر دو سوار که در امتداد گوی در حال راندن  
و تلاش برای تصاحب گوی هستند بر هر سوار دیگری  
مقدم میباشند.

ح - بطور کلی هیچ سوار حق ندارد خط سوار  
دیگری را که حق تقدم برای زدن گوی دارد ببرد مگر اینکه

فاصله چنان باشد که احتمال هیچگونه خطر یا تصادم و حتی کشیدن افسار اسب نرود. منظور از خط در اینجا مسیریست که گوی می‌پیماید.

- اگر سواری بدون خطر و آرامی و بدون اینکه باعث شود سواری که بدنبال گوی بوده حتی افسار اسب خود را بکشد وارد خط سوار دیگر شود خطا محسوب نمیگردد.

#### ماده ۱۷ - سواری خطرناك

يك بازیکن ممكن است روی حریف براند ولی راندن او نباید خطرناك باشد مثلاً بازیکن ممكن است با فشار حریف خود را از روی گوی رد کند ولی اینکار نباید توأم با خطر باشد نمونه‌های زیر که سواری خطرناك حساب میشوند باعث میشوند که تیم خطاکننده به تنبیه ۲ یا ۳ یا ۴ محکوم گردد یعنی ضربه‌های ۳. یا ۴. یا ۶. یاردهی برعلیه آنان زده شود.

الف- تنه زدن در زاویه‌ای که برای بازیکن با اسبش خطرناك باشد.

ب- حرکت مارپیچ در جلو بازیکن که بتاخت

می‌آید به نحویکه او را مجبور نماید که افسار اسب خود را بکشد یا در خطر سقوط قرار گیرد.

پ - زدن گوی میان دستهای اسب به نحوی که موجب بهم خوردن تعادل اسب حریف بشود.

ت - راندن حریف بر روی مسیر حق تقدم.

ث - راندن روی حریف بمنظور ترساندن او بطوریکه مجبور شود افسار بکشد یا نتواند گوی را بزند اگر چه عملاً خطا یا بریدنی صورت نگرفته باشد.

ج - ساندویچ کردن یا در میان گرفتن دو سوار یک سوار را.

#### ماده ۱۸ - بازی خشن

زدن و گرفتن با دست و بازو و ساعد و سر و چوب ممنوع بوده و بازی خشن نامیده میشود. بازیکنها باید با آرنج چسبیده تنه به تنه کنار هم قرار گرفته فشار بیاورند. متخلفین از این ماده به تنبیه ۲ یا ۳ یا ۴ یا ۵ محکوم یعنی ضربه‌های ۳ یا ۴ یا ۵ ضربه آزاد از نقطه‌ای خطا واقع شده بر علیه آنها زده میشود.

#### ماده ۱۹ - استفاده غلط از چوب

سواری که ماده ۱۹ این مقررات را نقض مینماید

تیم خود را به تنبیه شماره ۲ یا ۳ یا ۴ یا ۵ محکوم میسازد یعنی به نسبت ضعف و شدت خطا یک ضربه از ۳ یا ۴ یا ۶ یاردی با یک ضربه آزاد در محل وقوع خلاف برعلیه تیم خطا کار زده میشود. تعبیر استفاده غلط از چوب چوگان چنین است:

الف - هیچ بازیکنی حق ندارد چوب چوگان حریف را بگیرد مگر آنکه در همان سمت اسب قرار داشته باشد که گوی قرار دارد و یا در خط مستقیم پشت سر باشد و چوب چوگانش بالا یا پائین بدن یا در میان دست و پای اسب حریف نباشد.

چوب چوگان حریف را نباید از عقب گرفت یا بان زد. گرفتن چوب چوگان یا زدن بان ممنوع است مگر موقعیکه حریف در حال گوی زدن باشد.

گرفتن چوب فقط ضربه ایست که مانع زدن چوب سوار مخالف بگوی میشود و نباید چوب را در چوب قلاب کرد.

ب - هیچ بازیکنی حق ندارد گوی را از زیر یا میان یا جلو دست و پای اسب حریف بزند ولی اگر بازیکنی از پشت سر بطرف بازیکنی که از حق تقدم برخوردار است و در

حال زدن گوی بعقب میباشد براند. این عمل را با مسئولیت خود انجام داده و خطا محسوب نمیشود.

پ - هیچ بازیکنی نباید اسبش را عمدآ با چوب چوگان بزند (تنبيه شماره ۵ یعنی يك ضربه آزاد از محل خطا).

ت - هیچ بازیکنی حق ندارد چوب چوگانش را بشیوه خطرناکی بکار برد یا آنرا طوری در دست بگیرد که از حرکت حریف یا اسبش جلوگیری نماید.

#### ماده ۲۰ - نیاز سوار به تعویض وسائل

در صورتیکه بازیکنی به چوب یا اسب یا هرچیز دیگر نیازمند شود باید خود را بخارج زمین رسانده و آنها را دریافت دارد. هیچکس حق ندارد برای کمک به بازیکن داخل زمین شود.

#### ماده ۲۱ - بازیکن پیاده

هیچ بازیکنی نباید پیاده باشد یا پیاده گوی را بزند.

#### ماده ۲۲ - حوادث

الف - اگر اسبی بیفتد یا لنگه شود یا تجهیزات

اسب طوری آسیب ببیند که بنظر داور برای سوار یا بازیکنان دیگر خطرناک باشد باید بازی را متوقف سازد.

ب- اگر بازیکنی کلگی هویزه اسب خود را از دست بدهد داور بازی را متوقف میسازد. تا او بتواند آنرا درست کند اما داور باید توجه داشته باشد که شرایط طرفین در موقع متوقف ساختن بازی مساوی باشد.

پ- اگر بازیکنی از اسب بیفتد داور بازی را متوقف نمیسازد مگر اینکه معتقد باشد که بازیکن آسیب دیده است.

ت- اگر قسمتی از وسائل غیر مهم مانند تنگ و رشو یا بند رکاب یا زنجیر هویزه و غیره بریده شود یا بیفتد سوار باید داور را متوجه آن نماید در اینحال داور بازی را متوقف نمیکند بلکه موقعیکه گوی بخارج زمین رفت یا اتفاقی پیش آمد که بازی متوقف شد بسوار اجازه و وقت کافی میدهد که برود و قطعه پاره شده را عوض نماید.

ث- اگر بازی بخاطر پاره شدن وسائل یا افتادن و لنگ شدن اسب متوقف شود گوی مرده حساب شده و بلافاصله بعد از حاضر شدن سوار بازی شروع میشود. داور نباید بازی را بتأخیر اندازد.

ج- اگر بازیکنی آسیب ببیند و بازی بخاطر آن متوقف

شود داور زمانی که از ۱ دقیقه بیشتر نیست با فرصت میدهد تا دوباره در بازی شرکت نماید. اگر در این مدت بازیکن نتوانست حاضر شود بازی با تعیین جانشین ادامه پیدا میکند ( در صورتیکه مصدوم شدن بازیکن باعث خطای افراد تیم مقابل نباشد) با وجود این اگر بازیکن مصدوم بعداً بهبود حاصل نماید میتواند بجای جانشین خود بازی کند اما هندیکاپ بازیکنی که بیشترین هندیکاپ را دارد بحساب آورده میشود.

#### ماده ۲۳ - عدم صلاحیت

اگر داور بازیکنی را برای ادامه بازی صالح نداند ضمن اجرای جریمه ۱ یا ۲ یا ۳ یعنی گل پنالتی یا ضربه آزاد ۳ یا ۴ یاردی بر علیه تیم سوار نامبرده ممکن است دستور دهد که سوار غیر صالح از بازی اخراج گردد در اینصورت:

الف - اگر خطاکاری سوار ایجاد مخاطره‌ای که باعث آسیب سواران دیگر شود نشده باشد رهبر تیم میتواند یکنفر بجای او انتخاب و بازی را ادامه دهد (مشرط بر اینکه دو نفر دارای هندیکاپ مساوی باشند).

ب- اگر خطا کاری سوار باعث مصدوم شدن سوار تیم مقابل شده باشد بطوریکه سوار مصدوم نتواند بازی را ادامه دهد در اینصورت رهبر تیمی که خطا بر آن رفته اجازه دارد یکی از بازیکنان تیم خطا کار را که دارای همان هندیکاپ یا کمی بیشتر است انتخاب و بازی سه سه ادامه یابد. در اینحال اگر تیم خطا کار بازی ادامه ندهد بازنده محسوب میشود.

#### ماده ۲۴

هر اختلاف و سئوالی خارج از قوانین و مقررات فوق با نظر داوران حل و فصل شده و در صورتیکه داوران سواره نتواند بر سر آن توافق نمایند رأی قاضی نشسته قطعی خواهد بود.

#### ماده ۲۵

اگر توقف بازی بمنظور اجرای جریمه به زیان تیمی باشد که بر علیه آن خطا رفته است داور میتواند از توقف بازی و اجرای جریمه صرفنظر نماید.

#### ماده ۲۶ - جرائم

تشخیص و تعیین و اجرای این جرائم منحصرأ با

نظر داوران سوار انجام گرفته و در صورت عدم توافق در تعیین جریمه قاضی نشسته رأی نهائی را میدهد.

توضیح: در کلیه ضربات آزاد (۳۰ - ۴۰ - ۶۰) یاردی و غیره بمحض بکار بردن چوب چوگان اعم از اینکه بگوی اصابت کند یا نکند بازی شروع شده محسوب خواهد شد.

### جریمه ۱ - گل پناستی

اگر بعقیده داور بازیکنی در منطقه دروازه خطائی خطرناک یا عمدی مرتکب شود تا از گل شدن جلوگیری بعمل آورد یک گل بنفع تیمی که مورد خطا واقع شده محسوب خواهد شد سپس به ترتیب زیر عمل خواهد شد:

الف - دروازه عوض نمیشود یعنی تیم خطاکننده از همان دروازه که جلو آن خطا کرده است دفاع مینماید.

ب - بازی ازده یاردی همین دروازه با انداختن گوی بوسط بازیکنان که درکنار هم موازی خطوط دروازه ایستاده اند شروع میگردد.

### جریمه ۲ - ضربه آزاد سی یاردی

الف - زدن ضربه ای آزاد از نقطه ای بمسافت ۳

یارد از خط دروازه یا اگر کاپیتان تیمی که مورد خطا قرار گرفته است ترجیح بدهد از محل وقوع خطا، در این حال افراد خطاکننده باید عقب دروازه خود ایستاده و تا زمانی که بگوی ضربه زده نشده باشد نباید از محل خود تکان بخورند یا بین میله های دروازه قرار گیرند و تا وقتی که گوی وارد بازی نشود بازیکنان تیم مدافع حق ندارند از میان میله های دروازه وارد زمین شوند. همچنین هیچیک از بازیکنان دسته ای که مورد خطا واقع شده نباید هنگام زدن گوی از خود گوی بدروازه یا خط دروازه نزدیکتر باشند. اگر رهبر تیمی که مورد خطا واقع شده مایل باشد که جریمه را از محل وقوع خطا اجرا کند هیچ یک از افراد دسته خطاکننده نباید در فاصله کمتر از ۳ یاردی گوی باشند و نباید از میان میله های دروازه بیرون آیند.

ب - اگر موقع اجرای جریمه ۳ یاردی یکی از بازیکنان دسته خطاکننده از بین میله های دروازه بیرون آید و خط دروازه را قبل از زدن گوی برد و ضربه ای که بعقیده داور ممکن بود به گل منتهی شود متوقف سازد این ضربه بکنع دسته ای که مورد خطا قرار گرفته گل محسوب خواهد شد.

### جریمه ۳ - ضربه چهل یاردی

الف - زدن یک ضربه آزاد است از چهل یاردی نقطه‌ای رویروی وسط دروازه دسته خطاکننده . دسته خطاکننده باید عقب دروازه خود بایستد تا گوی زده شود و تا زمانی که گوی وارد بازی نشده است حق ندارند میان میله های دروازه ایستاده یا از آنجا وارد زمین شود . همچنین هیچ یک از افراد تیمی که مورد خطا واقع شده نباید هنگام زدن ضربه بگوی از خود گوی بخط دروازه نزدیکتر باشند .

ب - اگر موقع اجرای جریمه چهل یاردی یکی از افراد دسته خطاکننده از بین میله های دروازه بیرون آید و یا خط دروازه را قبل از زدن گوی ببرد و ضربه ای را که بعقیده داور ممکن بود به گل منتهی شود متوقف سازد این ضربه برفع دسته ای که مورد خطا واقع شده گل محسوب خواهد گردید .

### جریمه ۴ - ضربه آزاد شصت یاردی

ضربه آزاد از نقطه ای بفاصله ۶۰ یارد از وسط دروازه تیم خطاکننده میباشد که در اینحال هیچیک از افراد دسته خطاکننده حق ندارد نزدیکتر از ۳۰ یاردی گوی

بایستند. دسته‌ای که مورد خطا واقع شده هر جا که مایل باشد میتواند موضع بگیرد.

#### جریمه ۵ - ضربه آزاد از محل وقوع خطا

ضربه‌ایست بر علیه تیم خطاکننده از نقطه وقوع خطا در اینحال هیچ یک از سواران تیم خطاکننده حق ندارند نزدیکتر از سی یارد بگری موضع بگیرند. سواران تیمی که خطا بر آن واقع شده در انتخاب محل آزادند در صورتیکه خطا در داخل خط سی یا شصت یارد انجام گرفته باشد رهبر تیمی که مورد خطا قرار گرفته اختیار دارد از محل وقوع خطا یا نقطه مقابل دروازه درسی یا شصت یارد ضربه را بزند.

#### جریمه ۶ - ضربه شصت یاردی مقابل محلی که

گوی از آن خارج شده است

زدن ضربه آزاد بگوی از محلی در ۶ یاردی خط دروازه مقابل محلی که از روی آن خارج شده است در اینحال هیچ یک از افراد دسته خطاکننده حق ندارد نزدیکتر از سی یاردی گوی باشد. افراد دسته‌ای که مورد خطا واقع شده هر کجا که بخواهد میتواند مستقر شود.

تبصره ۱- گاهی اتفاق می افتد که تیم مهاجم نزدیک دروازه تیم مدافع خطای نسبتاً خفیفی مرتکب میشود که مستوجب گذاشتن گوی در شصت یاردی مقابل دروازه تیم نمیشد.

تبصره ۲- این تنبیه بیشتر موقعی اجرا میشود که گوی وسیله دست مدافع در نزدیک دروازه بخارج فرستاده شود.

#### جریمه ۷- اختلال در اجرای جریمه

الف- اگر تیم خطا کار نگذارد اجرای جریمه ۲- ۳- ۴- ۵- ۶ درست و صحیح انجام گیرد بدسته ای که مورد خطا واقع شده باید اجازه داده شود یک ضربه دیگر بزند اگر بحساب تیمی که خطا بر آن رفته گل گذاشته نشده باشد (اگر گل بحساب آمده باشد ضربه دوم زده نمیشود).

ب- اگر تیمی که بر آن خطا رفته نگذارد جریمه ۲ یا ۳ بدرستی انجام شود اجازه داده میشود که تیم مدافع (خطا کار قبلی) یک ضربه از وسط دروازه خود بسوی مرکز زمین بزند. در اینحال افراد تیمی که گوی را میزند مجازند در هر کجا که خواستند موضع بگیرند و افراد تیم مدافع باید در ۳۰ یاردی گوی مستقر شوند.

برهبر دسته‌ای که خطا برعبله آن واقع شده اجازه داده میشود که یکی از بازیکنان دسته خطاکننده را متقابلا از بازی خارج نماید. هندیکاپ نفریکه باین ترتیب خارج میشود باید از هندیکاپ نفر خطا دیده بیشترونزدیکتر باشد (مثلا اگر نفر خطا دیده دارای هندیکاپ ۳ باشد و در دسته مقابل سه نفر با هندیکاپ‌های ۴ و ۵ و ۶ نفر بازی کنند نفری که دارای هندیکاپ ۴ است باید خارج شود).

در صورتیکه هندیکاپ بازیکن صدمه دیده از هندیکاپ یک‌یک بازیکنان تیم دیگر بیشتر باشد بازیکنی که هندیکاپش از همه باونزدیکتر است اخراج میگردد. اگر دسته خطاکننده دارای دو یاسه نفرواجد شرایط باشد رهبر دسته‌ای که مورد خطا شده باید یکنفر از آنها را انتخاب و اخراج نماید. در هر حال بازی سه سه ادامه پیدا میکند.

اگردسته خطاکار از ادامه بازی امتناع نماید بازنده محسوب میشود، این جریمه در مسابقات بین‌المللی اجرا نمیشود.

#### جریمه ۹- اخراج اسب فاقد شرایط

الف - در صورتیکه داور اسبی را فاقد صلاحیت

(یک چشم یا شرور و غیره) تشخیص داد از تمام دوره مسابقه اخراج و محروم خواهد ساخت.

ب - در صورتیکه اسبی بخاطر نقص تجهیزات اخراج شود پس از رفع نقص میتواند دوباره در بازی شرکت نماید.

#### جریمه ۱۰

داور حق دارد بازیکن را بجهت ارتکاب خطای عمد یا خطرناک یا رفتار زیان آور و خطاهای دیگر از بازی اخراج نماید. در اینصورت تیم با سه نفر بازی را ادامه خواهد داد و در صورت امتناع بازنده محسوب میشود. تبصره - داور دلیل اخراج بازیکن را کتباً با اطلاع کمیته اجرایی مسابقات میرساند.





سرهنگ دکتړ محمدتقی ابراهیم پور

متولد سال ۱۳۰۸ شمسی. دوره دانشکده افسری را در سال ۱۳۳۰ به پایان رسانیده و دارای درجه فوق لیسانس علوم اجتماعی و دکترای دامپزشکی از دانشگاه تهران میباشد دوره تخصص را در ایالات متحده امریکا گذرانیده و خدمت افسری را دریگانهای سوار انجام داده و مدت پنجسال فرمانده آماده ایلخی ورامین بوده است. نوشته‌هایی در مورد اسب و اسب شناسی بشرح زیر دارد.

- ۱ - شناخت زیبائی اسب
- ۲ - تشخیص سن اسب بکمک دندان
- ۳ - مشخصات نویسی و رنگ اسب
- ۴ - تغذیه اسب

