



دليل إعادة تعيين الميدان

تعد إعادة تعيين الملعب جزءاً مهماً من أي منافسة. المتطوعين المختصين بإعادة تعيين الملعب مسؤولين عن إعادة الملعب بسرعة وبشكل صحيح إلى الوضع الأصلي قبل بدء المباراة حتى تتمكن من بدء المباراة الجديدة. يوفر الرسم التخطيطي في هذا المستند عرضاً مرئياً لما يبدو عليه الملعب قبل بدء اللعبة بحيث يمكنك إعادة تعيين الملعب للمباراة التالية بنجاح. هناك 9 تقاطعات أرضية (بدون عمود)، و 8 تقاطعات منخفضة (عمود قصير)، و 4 تقاطعات متوسطة (عمود متوسط الطول)، و 4 تقاطعات مرتفعة (عمود طويل). هناك 60 قمع؛ 30 قمع أحمر و 30 أزرق. هناك 4 أقماع إشارة. 2 قمع إشارة حمراء و 2 قمع إشارة زرقاء. كل فريق لديه خيار لعب اللعبة باستخدام عنصرين من عناصر اللعبة الخاصة بالفريق: أ) صورة الإشارة الخاصة بالفريق الذي يتم وضعه فوق الإشارة الموجودة في البطولة؛ وب) عنصر المنارة الخاصة بالفريق. يجب على المتطوع إعادة تعيين الميدان وإزالة عناصر اللعبة المقدمة من الفريق إذا تم تركها عن طريق الخطأ بعد المباراة.

1. يوجد 20 قمعا، 10 أحمر و 10 أزرق، داخل الملعب. يتم وضع 5 أقماع حمراء و 5 أقماع زرقاء باتجاه جانبا الجمهور من الملعب على الشريط الملون المطابق للون القمع، ويتم وضع 5 أقماع حمراء و 5 أقماع زرقاء باتجاه الجزء الخلفي من الملعب على شريط ملون مطابق للون القمع ويلامس الجدار المحيط.
2. يتم وضع 20 قمعا أزرق و 20 قمعا أحمر في منطقة تخزين التحالف الفرعية المقابلة خارج الملعب في 4 مجموعات من 5 أقماع لكل مجموعة .
3. يجب وضع أقماع الإشارة في كل موقع إشارة بحيث تكون صورة الثلاث صواعق الكهربائية الخضراء تواجه أقرب جدار ملعب لمحطة التحالف.
4. تأكد من تثبيت كل من التقاطعات المنخفضة والمتوسطة والمرتفعة في القاعدة. تأكد من عدم الإفراط في الشد لأن ذلك قد يؤدي إلى إتلاف بلاط الملعب.

ملاحظة أمان مهمة: هناك العديد من الأعمدة الرأسية في ملعب POWERPLAYSM. يجب أن يكون طاقم إعادة ضبط الميدان حذرا عند جمع الأقماع من التقاطعات.