مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية
مجلة علمية محكمة (التصنيف: NSP)
معامل التأثير العربي للعام 2024 = 0.44

HNSJ Humanities & Natural Sciences Journal
ISSN: (e) 2709-0833
www.hnjournal.net

عنوان البحث

ألفاظ ألعاب القوة حديثاً - دراسة في ضوء نظرية الحقول الدلالية

أ. بندر مغنم السلمي[1]

[1] باحث في مرحلة الدكتوراه، تخصص اللغويات، جامعة الملك عبدالعزيز، المملكة العربية السعودية.

بريد الكتروني: bandar.m1406@gmail.com

HNSJ, 2025, 6(7); https://doi.org/10.53796/hnsj67/10

المعرف العلمي العربي للأبحاث: https://arsri.org/10000/67/10

تاريخ الاستقبال: 2025/06/07م تاريخ القبول: 2025/06/15م تاريخ النشر: 2025/07/01م

المستخلص

هذه دراسة دلالية وصفية لعدد من ألفاظ ألعاب القوة الحديثة تحت عنوان: (ألفاظ ألعاب القوة حديثًا دراسة في ضوء نظرية الحقول الدلالية)، وتهدف الدراسة إلى حصر حقول ألفاظ ألعاب القوة حديثًا، وبيان الملامح الدلالية بين ألفاظ الحقول الدلالية المندرجة تحت ألفاظ ألعاب القوة، وتوضيح العلاقات الدلالية بين هذه الألفاظ، وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي مع نظرية الحقول الدلالية، وجاء هذا البحث في مقدمة وخمسة مباحث، الأول: حقل ألفاظ الألعاب القتالية، والثاني: حقل ألفاظ ألعاب المصارعة، والثالث: حقل ألفاظ ألعاب الرمي، والرابع: حقل ألفاظ ألعاب المبارزة، والخامس: حقل ألفاظ ألعاب القفز، ثم جاءت الخاتمة مشتملة على جملة من النتائج، منها: ظهرت في الحقول الدلالية علاقة الاشتمال وعلاقة التنافر، وغابت عنها علاقة الترادف، وعلاقة التضاد، وعلاقة الجزء بالكل.

الكلمات المفتاحية: ألعاب القوة، نظرية الحقول الدلالية، علاقة الاشتمال، علاقة التنافر.

RESEARCH TITLE

The Vocabulary of Modern Strength Sports – A Study in Light of Semantic Field Theory

Abstract

This is a descriptive semantic study of a number of modern power game words under the title: (Modern power game words: A study in light of the semantic fields theory). The study aims to limit the fields of modern power game words, to clarify the semantic features between the words of the semantic fields included under the words of power games, and to clarify the semantic relationships between these words. The researcher used the descriptive method with the semantic fields theory, this research consists of an introduction and five chapters. The first: the field of combat game vocabulary, the second: the field of wrestling game vocabulary, the third: the field of throwing game vocabulary, the fourth: the field of fencing game vocabulary, and the fifth: the field of jumping game vocabulary. Then the conclusion came, including a number of results, including: the relationship of inclusion and the relationship of dissonance appeared in the semantic fields, and the relationship of synonymy, the relationship of opposition, and the relationship of part to whole were absent from them.

Key Words: Power games, Semantic field theory, Inclusion relation, Dissonance relation.

المقدمة

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على سيدنا محمدٍ وعلى آله وصحبه وسلم:

إن المجال الرياضي اليوم يعدُّ مجالًا خصبًا للدراسات الدلالية، لما يشتمل عليه من دلالات خاصة، ومما يندرج تحت المجال الرياضي ألعاب القوة، وهي "الرياضات التي تجمع في داخلها منافسات مختلفة تحتاج جميعها إلى القوة والدقة والسرعة" (بدون مؤلف، 2023)، وهي مجموعة "تمارين بدنية تساعد على تنمية القدرات الجسدية والذهنية للإنسان بشكل متناسقٍ. كما يحمل شعارها دائمًا: الأعلى، الأسرع، الأقوى". (مرزوق، د/ ت، ص82)، ونظرًا لأهمية الدراسات الدلالية في الدرس اللغوي، وأهمية ألعاب القوة في المجال الرياضي جاءت هذه الدراسة المعنونة بـ: (ألفاظ ألعاب القوة حديثًا دراسة في ضوء نظرية الحقول الدلالية)؛ لتقديم مقاربة دلالية لألفاظ ألعاب القوة الحديثة في ضوء نظرية الحقول الدلالية.

تساؤلات الدراسة:

حاولت هذه الدراسة الإجابة عن التساؤلات الآتية:

1. ما حقول ألفاظ ألعاب القوة حديثًا؟
2. ما الملامح الدلالية بين ألفاظ الحقول الدلالية المندرجة تحت ألفاظ ألعاب القوة؟
3. ما العلاقات الدلالية بين ألفاظ الحقول الدلالية المندرجة تحت ألفاظ ألعاب القوة؟

أهداف الدراسة:

هدفت هذه الدراسة إلى:

1. حصر حقول ألفاظ ألعاب القوة حديثًا.
2. بيان الملامح الدلالية بين ألفاظ الحقول الدلالية المندرجة تحت ألفاظ ألعاب القوة.
3. توضيح العلاقات الدلالية بين ألفاظ الحقول الدلالية المندرجة تحت ألفاظ ألعاب القوة.

أهمية الدراسة:

تنبثق أهمية هذه الدراسة من نسقية التداخل اللغوي الاجتماعي، تلك النسقية التي تنفتح اللغة فيها على شتى أنماط الفئوية المجتمعية المتخصصة، والمتمثلة في هذه الدراسة في فئة ألفاظ ألعاب القوة حديثًا، هذه الفئة التي توظف اللغة في ممارسات متعددة، ومن هذه الممارسات تمّ اختيار ألفاظ ألعاب القوة حديثًا؛ لتكون المادة التطبيقية لهذه الدراسة من أجل دراسة دلالة هذه الألفاظ في ضوء نظرية الحقول الدلالية.

منهج الدراسة:

تعتمد هذه الدراسة على المنهج الوصفي، الذي يصف الظاهرة كما هي لا كما ينبغي أن تكون، معللًا ظواهرها في جزئيات بحثية منتظمة في هيكلة بحثية مناسبة، ويبدأ الوصف باللغة وينتهي إلى نتائج لغوية خاصة، وذلك مع الاعتماد على نظرية الحقول الدلالية.

حدود الدراسة:

تتمثل حدود الدراسة في معالجة ألفاظ ألعاب القوة حديثًا دراسة دلالية من خلال نظرية الحقول الدلالية.

هيكلة الدراسة:

مقدمة: وقد اشتملت على افتتاحية، وأسئلة الدراسة، وأهدافها، وأهميتها، ومنهجها، وحدودها، وهيكلتها.

المبحث الأول: حقل ألفاظ الألعاب القتالية.

المبحث الثاني: حقل ألفاظ ألعاب المصارعة.

المبحث الثالث: حقل ألفاظ ألعاب الرمي.

المبحث الرابع: حقل ألفاظ ألعاب المبارزة.

المبحث الخامس: حقل ألفاظ ألعاب القفز.

الخاتمة: تشتمل على أهم النتائج ثم قائمة المصادر والمراجع.

المبحث الأول

حقل ألفاظ الألعاب القتالية

(التايكوندو، الجودو، الكاراتيه، الكونغ فو، الملاكمة)

الألعاب القتالية هي رياضة يتقابل فيها لاعبان باللمس والالتحام أو اللمس فقط، ويسعى كل منهما إلى النيل من اللاعب الآخر وهزيمته بدون سلاح على أصولٍ مقرَّرة، ويستخدم في قتاله يديه ورجليه أو يديه فقط، ويعتمد على مجموعة من المهارات القتالية التي يكتسبها بالتمرين.

ويشتمل حقل ألفاظ الألعاب القتالية على ألفاظ الألعاب الآتية:

1. التايكوندو: هو فن القبضة والقدم (سعادكنو، 2012، ص153)، ويرتكز على حركات اليدين والرجلين الدفاعية والهجومية، ويختص بالتركيز على الركلات العالية والقوية والسريعة (سقال، 2021، ص1)، ويستخدم اللاعب فيها قبضة اليد رغبة في هزيمة خصمه، كما يستخدم الركل بالقدم بقوة وسرعة صوب رأس الخصم ووجهه وبطنه (سعادكنو، 2012، ص153)، وتقوم على القوة والسرعة والدقة. (سقال، 2021، ص14)

2. الجودو: "مصارعة يابانيّة تجمع بين التّمرين الرّياضيّ وفنّ الدِّفاع عن النَّفس بلا سلاح" (عمر، 2008، 1/ 418)، وتعتمد هذه اللعبة على "التماسك والالتحام بين المتنافسين والعمل على إخلال التوازن لطرح الخصم أرضًا، وتتركز تقنية إفقاد توازن الخصم وتجميده على ثلاث مراحل: تعتمد الأولى على طرح الخصم أرضًا وتدعى (وازاناج)، والثانية على التثبت أو التحام الجسمين وتدعى (كاتا ماوازا)، والثالثة الهجوم وتدعى (اتامي وازا)". (مرزوق، د/ ت، ص95)

3. الكاراتيه: من فنون الدفاع عن النفس (سعيد، د/ ت، ص3)، وترتكز هذه اللعبة على اليدين؛ إذ تعني كلمة كارتيه: القتال بين لاعبين بيدين مجردتين (بدون مؤلف، 1975، ص13)، وهي لعبة ثنائية تُقام في ملعب مُحدَّد الأبعاد، ويقوم اللاعب فيها بتوجيه الضَّربات صوب نقاط الضَّعف الحسّاسة للخصم (عمر، 2008، 3/ 1890)، وتتميز لعبة الكاراتيه بالسماح للاعب بلمس خصمه من غير الالتحام معه، إذ يوجه اللاعب للآخر الضربات بالقدمين والقبضتين واليدين في ضربات مباشرة أو دائرية مع حفظ التوازن، وتقوم على مراحل ثلاثة، هي: إلقاء الخصم أرضًا، وعدم الالتحام مع الخصم، والهجوم وضرب نقاط الخصم الأكثر ضعفًا، ولا يُسمح بتوجيه الضربات المباشرة إلى القلب والكليتين والمعدة. (مرزوق، د/ ت، ص98)

4. الكونغ فو: لعبة من الألعاب القتالية (سعادكنو، 2012، ص152)، ومن فنون الدفاع عن النفس (سعيد، 2006، ص3)، تقوم على حركات الركل، واللكم، وإعاقة الخصم، وتشتمل على بعض الحركات القتالية الشرسة، وقد تكون بدون سلاح أو بسلاح. (سعادكنو، 2012، ص152)

5. الملاكمة: من الرياضات البدنيَّة، وترتكز على اللَّكْم باليدَين وفق قواعد محددة (عمر، 2008، 3/ 2033)، لُعبت في بداياتها بقبضة عارية، ثم أصبحت تُلعب بالقفازات، وتتكون مباريات المحترفين من جولات متعددة، تبدأ من 6 إلى 15 جولة، ومدة الجولة الواحدة تصل إلى 3 دقائق، وتصل فترة الراحة بين الجولتين إلى دقيقة واحدة، أما مباراة الهواة فتتكون من 3 جولات، وتصل مدة الجولة إلى 3 دقائق، وتصل مدة الراحة بين الجولتين إلى دقيقة واحدة، ويكون الفوز بالنقاط، أو بالانسحاب، أو بوقف المباراة، أو بإصابة الملاكم، أو بالضربة القاضية. (مرزوق، د/ ت، ص100 – 102)

الملامح الدلالية لحقل ألفاظ الألعاب القتالية:

الملمح / اللفظ	ثنائية	فن الدفاع عن النفس	فن القبضة والقدم	التماسك والالتحام	إخلال توازن الخصم	اللَّكْم باليدَين	اللمس	التركيز على الركلات	التركيز على اليدين	بسلاح	بدون سلاح
التايكوندو	✓	✓	✓				✓	✓		✓	✓
الجودو	✓	✓		✓	✓						✓
الكاراتيه	✓	✓	✓				✓		✓		✓
الكونغ فو	✓	✓	✓				✓	✓	✓	✓	✓
الملاكمة	✓	✓		✓		✓	✓		✓		✓

العلاقات الدلالية بين ألفاظ الألعاب القتالية:

1. علاقة الاشتمال:

ظهر الاشتمال في حقل ألفاظ الألعاب القتالية بين الألفاظ الآتية:

- الكونغ فو والتايكوندو، وذلك لاتفاقهما في ملامح: الثنائية؛ بمعنى أن من يمارس اللعبة شخصان، وفن الدفاع عن النفس؛ بمعنى أنها تندرج تحت ألعاب الدفاع عن النفس، وفن القبضة والقدم؛ بمعنى استخدام اليدين والرجلين في محاولة النيل من خصم، واللمس؛ بمعنى الضربات كائنة بلمس الخصم بقوة في مناطق معينة من الجسم، والتركيز على الركلات؛ بمعنى التركيز على استخدام الركلات أثناء اللعب، بسلاح؛ بمعنى أنه قد يُستخدم فيها سلاح معين وقت اللعب، وبدون سلاح؛ بمعنى إمكانية لعبها بدون استخدام سلاح، وزاد الكونغ فو عن التايكوندو في ملمح التركيز على اليدين؛ بمعنى لعبة الكونغ فو تركز على استعمال اليدين كما تركز على الركلات ولا تعتبر التركيز على اليدين كمُعِين للركلات.
- الكونغ فو والكاراتيه، وذلك لاتفاقهما في ملامح: الثنائية؛ بمعنى أن من يمارس اللعبة شخصان، وفن الدفاع عن النفس؛ بمعنى أنها تندرج تحت ألعاب الدفاع عن النفس، وفن القبضة والقدم؛ بمعنى استخدام اليدين والرجلين في محاولة النيل من خصم، واللمس؛ بمعنى الضربات كائنة بلمس الخصم بقوة في مناطق معينة من الجسم، والتركيز على اليدين؛ بمعنى التركيز على استخدام اليدين أثناء اللعب، وبدون سلاح؛ بمعنى

إمكانية لعبها بدون استخدام سلاح، وزاد الكونغ فو عن الكارتيه في ملمح التركيز على الركلات؛ بمعنى لعبة الكونغ فو تركز على استعمال الركلات كما تركز على استعمال اليدين ولا تعتبر التركيز على الركلات كمُعِين لاستعمال اليدين، وفي ملمح بسلاح؛ بمعنى أنه قد يُستخدم في الكونغ فو سلاح مُعيَّن وقت اللعب.

2. علاقة التنافر:

- التنافر كائن في هذا الحقل بين كل لفظين بينهما عدم التضمن من الطرفين، وهي بقية ألفاظ الحقل التي ليس بينها علاقة اشتمال، وهذه المفردات هي: التايكوندو، والجودو، والكاراتيه، والملاكمة.

المبحث الثاني

حقل ألفاظ ألعاب المصارعة

(المصارعة الحرة، المصارعة الرومانية، مصارعة السومو، مصارعة المحترفين، المكاسرة)

ألعاب المصارعة هي رياضة يتقابل فيها لاعبان بالالتحام، ويسعى كل منهما إلى هزيمة خصمه بدون سلاح على أصولٍ مقرَّرة أو دون أصول، ويستخدم في قتاله يديه ورجليه أو يديه فقط، ويعتمد على مجموعة من المهارات التي يكتسبها بالتمرين، وتعتمد بعض أنواع المصارعة في "تحقيق الفوز لأحد الخصمين على مبدأ التغلب بالكتفين كقاعدة أساسية، حيث تعلن الهزيمة للجانب المغلوب طبقًا للأسس الخاصة بها". (بدون مؤلف، 1975، ص29)

ويشتمل حقل ألفاظ ألعاب المصارعة على ألفاظ الألعاب الآتية:

1. المصارعة الحرة: هي لعبة يلتقي فيها متصارعان، ويحاول كل واحد منهما النيل من خصمه والإطاحة به، ويُسمح فيها للاعب بالاستعانة بكل أعضاء جسمه، ويُمنع من لمس الأجزاء الحساسة من جسم الخصم (مرزوق، د/ ت، ص107)، ولها جولات محددة وقواعد تِكْنيكيَّة في الضربات يلتزم بها المتصارعان؛ لذا فإنها تمنع اللاعبين أن يرمي أحدهما خصمه إلى الأرض بشكل عنيف، وكذلك لا يجوز أن يسحب ساعد خصمه خلف ظهره في وضع يشكل فيه الساعد مع الجسم زاوية أقل من تسعين درجة، وذلك عند تواصله في توجيه الضغط الشديد على هذا الساعد بالذات. (بدون مؤلف، 1975، ص99 – 101)

2. المصارعة الرومانية: هي لعبة يلتقي فيها متصارعان، ويحاول كل واحد منهما النيل من خصمه والإطاحة به، ويُسمح للاعب أن يستعين بالجزء العلوي من الجسم، وبذلك لا يستعين بالأرجل، ويُسمح في هذا النوع بإمساك أجزاء الجسم فوق الحزام، وبالتالي فهي ذات قواعد تِكْنيكيَّة معينة يلتزم بها المتصارعان، كما أنه يتعين لها جولات محددة. (مرزوق، د/ ت، ص107)

3. مصارعة السومو: هي لعبة يلتقي فيها متصارعان، ويحاول كل واحد منهما النيل من خصمه والإطاحة به، وعندما تبدأ المباراة يقوم كل واحد من اللاعبين بإلقاء الملح من جهة اليمين وجهة اليسار، لمدة 3 أو 4 دقائق من أجل تنقية الأجواء الروحية، وهي من الطقوس الدينية اليابانية، وينظر كل لاعب للآخر رغبة في درس نفسيته من أجل الانقضاض عليه، وعندما تبدأ المباراة ينقض كل واحد منهما على الآخر محاولًا حمله من الحزام، الذي يرتديه والإلقاء به خارج الحلبة، ومن يخرج خصمه خارج الحلبة ينال نقطة، ثم يعيد الإلقاء به وسط الحلبة إلى أن يوقفه الحكم بعد أن يعلن الربح، ولها جولات وقواعد معينة. (مرزوق، د/ ت، ص109)

4. مصارعة المحترفين: هي لعبة يتقابل فيها متصارعان، يحاول كل لاعب منهما النيل من خصمه والإطاحة به

بكافة الأساليب والوسائل المشروعة وغير المشروعة، فيلجأ إلى الضرب والركل والرمي؛ ليفوز بالنيل منه وتثبيته، أو إجباره على الاستسلام، وليس لها جولات محددة أو قواعد تِكْنيكيَّة في الضربات يلتزم بها المتصارعان. (سعادكنو، 2012، ص145)

5. المكاسرة (المصارعة الذراعية): هي لعبة يتنافس فيها لاعبان يشبك كل واحد منهما يده بالأخرى، رغبة في هزيمته (سعادكنو، 2012، ص158)، وتمارس هذه اللعبة بأن يجلس اللاعبان وجهًا لوجه، ويحاول كل واحد منهما الفوز بأن يلوي ذراع خصمه إلى الأدنى حتى يُلمس يده سطح الطاولة. (البعلبكي والبعلبكي، د/ ت، ص77)

الملامح الدلالية لحقل ألفاظ ألعاب المصارعة:

الملمح / اللفظ	ثنائية	الالتحام	استعمال الجسم كله	استعمال الجزء العلوي فقط	الفوز بالإطاحة بالخصم داخل الحلبة	الفوز بحمل الخصم من الحزام وإخراجه خارج الحلبة	ذات قواعد محددة	لها جولات محدد	شد يد الخصم لسطح الطاولة	الفوز عندما تلمس يد الخصم سطح الطاولة
المصارعة الحرة	✓	✓	✓		✓		✓	✓		
المصارعة الرومانية	✓	✓		✓	✓		✓	✓		
مصارعة السومو	✓	✓		✓		✓	✓	✓		
مصارعة المحترفين	✓	✓	✓		✓					
المكاسرة	✓	✓					✓		✓	✓

العلاقات الدلالية بين ألفاظ ألعاب المصارعة:

1. علاقة الاشتمال:

ظهر الاشتمال في حقل ألفاظ ألعاب المصارعة بين الألفاظ الآتية:

- المصارعة الحرة ومصارعة المحترفين، وذلك لاتفاقهما في ملامح: الثنائية؛ بمعنى أن من يمارس اللعبة شخصان، والالتحام؛ بمعنى أن كل لاعب يلتحم بالآخر، واستعمال الجسم كله؛ بمعنى استخدام الجزء العلوي من الجسم وكذلك استخدام الرجلين في المصارعة، والفوز بالإطاحة بالخصم داخل الحلبة؛ بمعنى أن الفوز يتحقق بإطاحة اللاعب بخصمه داخل الحلبة وليس بالإطاحة به خارج الحلبة، وزادت المصارعة الحرة عن مصارعة المحترفين في ملمح ذات قواعد محددة؛ بمعنى ارتكاز المصارعة الحرة على قواعد تكنيكية محددة إذا تجاوزها اللاعب عُوقب بينما تخلو مصارعة المحترفين من القواعد، فيستخدم المتصارعان كافة الوسائل للفوز، وزادت أيضًا في ملمح لها جولات محدد؛ بمعنى تحديد جولات بأزمنة محددة في المصارعة الحرة بينما

ترك مصارعة المحترفين دون تحديد جولات وإنما تنتهي بفوز أحد اللاعبين بإطاحته بالآخر أو استلام خصمه.

2. علاقة التنافر:

- التنافر كائن في هذا الحقل بين كل لفظين بينهما عدم التضمن من الطرفين، وهي بقية ألفاظ الحقل التي ليس بينها علاقة اشتمال، وهذه المفردات هي: المصارعة الحرة، والمصارعة الرومانية، ومصارعة السومو، والمكاسرة.

المبحث الثالث

حقل ألفاظ ألعاب الرمي

(الرماية بالبندقية الحرة عيار 8 ملم، الرماية بالبندقية على هدف متحرك، الرماية بالبندقية عيار صغير 3 أوضاع، الرِّماية بالبندقية عيار صغير بوضعية الانبطاح، الرماية بالسهام المريشة، الرِّماية بالقوس الأوليمبية، الرماية بالقوس في الغابة، الرماية بالقوس في صالة مغلقة، الرماية بالمسدس الأوليمبي، الرماية من بندقية صيد حفرة أوليمبية، الرماية من بندقية صيد سكيت)

لعبة الرمي هي لعبة تصويب على هدف ثابت أو متحرك بأدوات معينة، وبوضعية محددة، ومن أصاب الهدف فقد كسب.

ويشتمل حقل ألفاظ ألعاب الرمي على الألعاب الآتية:

1. الرِّماية بالبندقية الحرة عيار 8 ملم: وتكون هذه الرماية على هدف ثابت ببندقية عيار 8 ملم، ووزن البندقية لا يتجاوز 8 كيلوجرام، وهي 3 أوضاع ، هم: الوقوف، ونصف الجثو، والانبطاح (مرزوق، د/ ت، ص118)، ومسافة الرمي 300 متر. (موقع ويكيبيديا، رماية)

2. الرماية بالبندقية على هدف متحرك: تكون هذه الرماية ببندقية على هدف متحرك لمسافة 50 مترًا، وتكون بوضعية الوقوف. (مرزوق، د/ ت، ص117)

3. الرِّماية بالبندقية عيار صغير 3 أوضاع: تكون هذه الرماية على هدف ثابت ببندقية عيار صغير 3 أوضاع، هي: وضع الوقوف، ووضع نصف الجثو، ووضع الانبطاح، وفي كل وضع من هذه الأوضاع تُضرب 40 طلقة، على مسافة 50 مترًا. (مرزوق، د/ ت، ص117)

4. الرِّماية بالبندقية عيار صغير بوضعية الانبطاح: تكون هذه الرماية ببندقية عيار صغير وزنها لا يتجاوز 8 كيلوجرام بوضعية الانبطاح لمسافة 50 مترًا، ويُضرب فيها 60 طلقة عى ثلاث مراحل، كل مرحلة 20 طلقة، وتكون بوضعية الانبطاح. (مرزوق، د/ ت، ص117)

5. الرِّماية بالسهام المريشة: تُرمى سهام على لوحة مرقمة لإصابة الهدف، وتكون بوضعية الوقوف على هدف ثابت. (مرزوق، د/ ت، ص123)

6. الرِّماية بالقوس الأوليمبية: وتكون هذه اللعبة بأن يقوم اللاعب بوضع أسهمٍ على وتر القوس وشدّه إلى الخلف، وبعد ذلك يتركه ليذهب إلى هدف ثابت بوضعية الوقوف (مرزوق، د/ ت، ص119)، على مسافة ثابتة، وهي 70

مترًا (موقع Olympics، مسافة الرماية بالقوس الأوليمبية)، وتكون في مضمار رماية. (موقع ويكيبيديا، مضمار الرماية بالسهام للحديقة الأوليمبية)

7. الرِّماية بالقوس في الغابة: تكون هذه اللعبة عن طريق الرمي بالقوس في غابة على هدف ثابت، وتكون بوضعية الوقوف. (مرزوق، د/ ت، ص120)

8. الرِّماية بالقوس في صالة مغلقة: تكون هذه اللعبة عن طريق الرمي بالقوس في صالة مغلقة على هدف ثابت، وتكون بوضعية الوقوف. (مرزوق، د/ ت، ص120)

9. الرِّماية بالمسدس الأوليمبي: هي رماية بمسدس أوليمبي سريع لمسافة 25 مترًا، وتكون بوضعية الوقوف. (مرزوق، د/ ت، ص117)

10. الرِّماية من بندقية صيد حفرة: تكون هذه الرماية ببندقية صيد حفرة، وهي بندقية صيد بمواصفات معينة، والإطلاق الأوتوماتيكي 200 طبقٍ من حفرة مخفية، وتكون بوضعية الوقوف. (مرزوق، د/ ت، ص118)

11. الرِّماية من بندقية صيد سكيت (Skeet): وتكون هذه الرماية ببندقية صيد سكيت، وهي بندقية صيد بمواصفات معينة، والإطلاق 200 طبقٍ من برجين أحدهما عالٍ والآخر منخفض، وتكون بوضعية الوقوف. (مرزوق، د/ ت، ص118)

الملامح الدلالية لحقل ألفاظ ألعاب الرمي:

الملمح / اللفظ	تصويب	هدف ثابت	هدف متحرك	السهم والقوس	سهام مريشة	مسدس	الرماية على أطباق	بندقية	ثلاثة أوضاع	وضعية واحدة	انطلاق الأطباق من حفرة	انطلاق الأطباق من برجين	ومسافة الرمي 300 متر	ومسافة الرمي 50 مترًا	في غابة	في صالة مغلقة	مضمار رماية
الرماية بالبندقية الحرة عيار 8 ملم	✓	✓						✓	✓				✓				
الرماية بالبندقية على هدف متحرك	✓		✓					✓		✓				✓			
الرماية بالبندقية عيار صغير 3 أوضاع	✓	✓						✓	✓					✓			
الرِّماية بالبندقية عيار صغير بوضعية الانبطاح	✓	✓						✓		✓				✓			
الرماية بالسهام المريشة	✓	✓			✓					✓							
الرِّماية بالقوس الأوليمبية	✓	✓		✓						✓							✓
الرماية بالقوس في الغابة	✓	✓		✓						✓					✓		
الرماية بالقوس في صالة مغلقة	✓	✓		✓						✓						✓	
الرماية بالمسدس الأوليمبي	✓	✓				✓				✓							
الرماية من بندقية صيد حفرة أوليمبية	✓		✓				✓			✓	✓						
الرماية من بندقية صيد سكيت	✓		✓				✓			✓		✓					

العلاقات الدلالية بين ألفاظ ألعاب الرمي:

علاقة التنافر:

- التنافر كائن في هذا الحقل بين كل لفظين بينهما عدم التضمن من الطرفين، وهي جميع ألفاظ الحقل: الرماية بالبندقية الحرة عيار 8 ملم، الرماية بالبندقية على هدف متحرك، الرماية بالبندقية عيار صغير 3 أوضاع، الرِّماية بالبندقية عيار صغير بوضعية الانبطاح، الرماية بالسهام المريشة، الرِّماية بالقوس الأوليمبية، الرماية بالقوس في الغابة، الرماية بالقوس في صالة مغلقة، الرماية بالمسدس الأوليمبي، الرماية من بندقية صيد حفرة أوليمبية، الرماية من بندقية صيد سكيت.

المبحث الرابع

حقل ألفاظ ألعاب المبارزة

(المبارزة بسلاح سابر، المبارزة بسيف الشيش، المبارزة بسيف المبارزة)

المُبارَزَة هي "منازلة بين شخصين يقوم كل منهما بالهجوم والدفاع، ومحاولة لمس الخصم بسيفه (أو ضربه) وحماية نفسه من لمس سيف الخصم" (مرزوق، د/ ت، ص54)، وعليه يمكن تعريف المبارزة بأنها منازلة بالسيف بين لاعبين يهجم كل منهما على الآخر محاولًا لمس الخصم بسيفه ويدافع عن نفسه حماية من أن يلمسه سيف الخصم.

ويشتمل حقل ألفاظ ألعاب المُبارَزَة على الألعاب الآتية:

1. المبارزة بسلاح سابر (sabre): هي منازلة بسلاح سابر، وهو نوع من السيوف ذات النصل المنحني المرتبطة بسلاح الفرسان الخفيف، وهو يشبه السيف العربي (موقع ويكيبيديا، سيف سابر)، وتشمل هذه اللعبة لمس كل شيء تقريبًا فوق الخصر باستثناء مؤخرة الرأس واليدين، وغير مسموح باللمسات المزدوجة. (موقع ويكيبيديا، المبارزة في الألعاب الألمبية الصيفية)

2. المبارزة بسيف الشيش: هي منازلة بسيف الشيش، وهو سلاح طعن خفيف له شكل خاص، والهدف الصالح مقصور على الجذع، وغير مسموح باللمسات المزدوجة. (موقع ويكيبيديا، المبارزة في الألعاب الألمبية الصيفية)

3. المبارزة بسيف المبارزة: هي منازلة بسيف المبارزة، وسيف المبارزة يعدُّ مماثلًا لسيف الشيش مقارنة بالسيف العربي، لكن حده أكثر صلابة ويكون على شكل حرف V وهو أثقل وزنًا من سيف الشيش (موقع ويكيبيديا، سيف المبارزة)، ويشمل اللمس الجسم كله، ويسمح باللمسات المزدوجة. (موقع ويكيبيديا، المبارزة في الألعاب الألمبية الصيفية)

الملامح الدلالية لحقل ألفاظ ألعاب المبارزة:

الملمح / اللفظ	ثنائية	منازلة	لمس الخصم	سلاح سابر	سيف الشيش	سيف المبارزة	لمس الجسم كله فوق الخصر باستثناء مؤخرة الرأس واليدين	الجذع	الجسم كله	يسمح باللمسات المزدوجة	لا يسمح باللمسات المزدوجة
المبارزة بسلاح سابر	✓	✓	✓	✓			✓				✓
المبارزة بسيف الشيش	✓	✓	✓		✓			✓			✓
المبارزة بسيف المبارزة	✓	✓	✓			✓			✓	✓	

العلاقات الدلالية بين ألفاظ ألعاب المبارزة:

علاقة التنافر:

- التنافر كائن بين كل لفظين من ألفاظ هذا الحقل الدلالي؛ لأنه بين كل لفظين في هذا الحقل عدم التضمن من الطرفين، وهذا ما أدى إلى التنافر بين ألفاظ ألعاب هذا الحقل، وهي: المبارزة بسلاح سابر، المبارزة بسيف الشيش، المبارزة بسيف المبارزة.

المبحث الخامس

حقل ألفاظ ألعاب القفز

(القفز الطويل، القفز العالي، القفز بالعصا)

القفز لغة من الجذر اللغوي (ق. ف. ز)، والقفز هو الوثب (ابن منظور، 1414هـ، 5/ 395)، وألعاب القفز هي ألعاب رياضية تقوم على وثب اللاعب من نقطة معينة محاولًا الوصول إلى هدف معين، مستخدمًا وسيلة ما أو بدون استخدام أي وسيلة.

ويشتمل حقل ألفاظ ألعاب القفز على الألعاب الآتية:

1. القفز الطويل: يقوم القفز الطويل على الوثب من مكان محدد ومحاولة بلوغ أقصى بعد ممكن (عمر، 2008، 3/ 1844)، وبذلك فهو يتمحور حول الجري والقفز لأبعد مسافة ممكنة (موقع ويكيبيديا، القفز الطويل)، ولا يُستخدم فيها وسيلة تساعد على القفز.

2. القفز العالي: يقوم القفز العالي على الوثب فوق خشبة مشدودة إلى خشبتين مغروزتين في الأرض (عمر، 2008، 3/ 1844)، ولا يستعمل اللاعب في هذه اللعبة أي وسيلة تساعده على القفز، وتُلعب في نص دائرة تفرش بالرمل أو الإسفنج ويركز عند طرفي قطرها قائمان يبعد الواحد عن الآخر ما بين 3.66 مترًا وأربعة أمتارٍ وتوضع فوقهما عارضة غير ثابتة يقفز اللاعب من فوقها ويكون بجوار قطر نصف الدائرة مضمار للجري. (موقع ويكيبيديا، القفز العالي)

3. القفز بالعصا: هي لعبة تقوم على وثب اللاعب عن طريق اعتماده على عصا يغرز أحد طرفيها في الأرض فتحمله فوق خشبة الأفقية (عمر، 2008، 3/ 1844)، وعليه يستخدم اللاعب عصا تساعده على القفز.

الملامح الدلالية لحقل ألفاظ ألعاب القفز:

الملمح / اللفظ	ثنائية	جماعية	الوثب	بدون استخدام وسيلة تساعد على القفز	القفز فوق خشبة أفقية	استخدام عصا تساعد على القفز
القفز الطويل	✓	✓	✓	✓		
القفز العالي	✓	✓	✓		✓	
القفز بالعصا	✓	✓	✓		✓	✓

العلاقات الدلالية بين ألفاظ ألعاب القفز:

1. علاقة الاشتمال:

ظهر الاشتمال في حقل ألفاظ ألعاب القفز بين الألفاظ الآتية:

- القفز بالعصا والقفز العالي، وذلك لاتفاقهما في ملامح: الثنائية؛ بمعنى أن من يمارس اللعبة شخصان، والجماعية؛ بمعنى أن يمارس اللعبة أكثر من شخصين، والوثب؛ بمعنى أن طبيعة اللعبة القفز، والقفز فوق خشبة أفقية؛ بمعنى أن هدف اللعبة القفز فوق خشبة أفقية منصوبة وتجاوزها، وزاد القفز بالعصا عن القفز العالي في ملمح استخدام عصا تساعد على القفز؛ بمعنى ارتكاز القفز بالعصا على استخدام عصا معينة كوسيلة تساعد على القفز.

2. علاقة التنافر:

- التنافر كائن في هذا الحقل بين كل لفظين بينهما عدم التضمن من الطرفين، وهي بقية ألفاظ الحقل التي ليس بينها علاقة اشتمال، وهذه الألفاظ، هي: القفز الطويل، القفز العالي.

الخاتمة

توصل هذا البحث إلى جملة من النتائج، هي:

1. تفرعت ألفاظ ألعاب القوة حديثًا إلى خمسة حقول دلالية، هي:

- حقل ألفاظ الألعاب القتالية: واشتمل على المفردات الآتية: (التايكوندو، الجودو، الكاراتيه، الكونغ فو، الملاكمة).
- حقل ألفاظ ألعاب المصارعة: واشتمل على المفردات الآتية: (المصارعة الحرة، المصارعة الرومانية، مصارعة السومو، مصارعة المحترفين، المكاسرة).
- حقل ألفاظ ألعاب الرمي: واشتمل على المفردات الآتية: (الرماية بالبندقية الحرة عيار 8 ملم، الرماية بالبندقية على هدف متحرك، الرماية بالبندقية عيار صغير 3 أوضاع، الرِّماية بالبندقية عيار صغير بوضعية الانبطاح، الرماية بالسهام المريشة، الرِّماية بالقوس الأوليمبية، الرماية بالقوس في الغابة، الرماية بالقوس في صالة مغلقة، الرماية بالمسدس الأوليمبي، الرماية من بندقية صيد حفرة أوليمبية، الرماية من بندقية صيد سكيت)
- حقل ألفاظ ألعاب المبارزة: واشتمل على المفردات الآتية: (المبارزة بسلاح سابر، المبارزة بسيف الشيش، المبارزة بسيف المبارزة).
- حقل ألفاظ ألعاب القفز: واشتمل على المفردات الآتية: (القفز الطويل، القفز العالي، القفز بالعصا).

2. تفاوت عدد ألفاظ كل حقل من حقول ألفاظ ألعاب القوة حديثًا عن الحقل الآخر، ففي حقل ألفاظ الألعاب القتالية كان عدد ألفاظ الألعاب 5 ألفاظ، وفي حقل ألفاظ ألعاب المصارعة كان عدد ألفاظ الألعاب 5 ألفاظ، وفي حقل ألفاظ ألعاب الرمي كان عدد ألفاظ الألعاب 11 لفظًا، وفي حقل ألفاظ ألعاب المبارزة كان عدد ألفاظ الألعاب 3 ألفاظ، وفي حقل ألفاظ ألعاب القفز كان عدد ألفاظ الألعاب 3 ألفاظ.

3. ظهرت في الحقول الدلالية علاقة الاشتمال وعلاقة التنافر.

4. غابت عن الحقول الدلالية علاقة الترداف، وعلاقة التضاد، وعلاقة الجزء بالكل.

قائمة المصادر والمراجع

المصادر والمراجع:

بدون مؤلف. (1975). الكارتيه الحيوية. السلسلة الرياضية الحديثة – المكتبة الحديثة للطباعة والنشر.

بدون مؤلف. (1975). المصارعة الحرة أصولها وقوانينها. ط1. بيروت: دار الكتب الشعبية.

بدون مؤلف. (2023). معجم الرياض للغة العربية المعاصرة. معجم إلكتروني.

البعلبكي، منير؛ والبعلبكي رمزي منير البعلبكي. (د/ ت). المورد الحديث. بيروت: دار العلم للملايين.

سعادكنو، خالد. (2012). الألعاب الرياضية أحكامها ضوابطها دراسة فقهية تأصيلية معاصرة. ط1. دار النوادر.

سعيد، أسامة. (2006). الكونغ فو للهواة والمحترفين. ط1. القاهرة: دار الطلائع.

سقال، ديزيره. (2021). التايكوندو: فلسفة وحياة. بدون دار نشر.

عمر، أحمد مختار. (2008). معجم اللغة العربية المعاصرة. ط1. القاهرة: عالم الكتب.

مرزوق، إبراهيم. (د/ ت). الموسوعة الرياضية. الدار الثقافية للنشر.

ابن منظور، محمد بن مكرم بن على. (1414هـ). لسان العرب، ط3. بيروت: دار صادر.

المواقع:

موقع: **Olympics**.

موقع: ويكيبيديا.