-قوانين التحكيم في الكراتي:

(الأستاذ/عبدلي نورالدين)

❖ قانون التحكيم مسابقات الكوميتي:

- **المادة الأولى: منطقة اللعب:**

*تكون مسطحة وخالية من أي عوائق.

*تكون مربعة ويتكون الملعب من مربع طول ضلعه 8 متر مربع مع إضافة 2 متر من كل جانب كمنطقة أمان واضحة. كما يجب ان لا يرتفع عن متر واحد كحد أقصى من سطح الأرض . فتكون المساحة الملعب 12 متر على الأقل من كل جانب كي يشمل مساحة الملعب وكذلك منطقة الأمان

*يرسم خطان متوازيان طول كل منهم 1 متر ويتعمدان مع خط وقوف الحكم ويكون بعد الخطين متر ونصف المتر عن منتصف الملعب.

*يجب رسم خط بطول 50 سم وعلى بعد مترين من المنتصف ليكون موقع لحكم الساحة

*يجلس الحكام في منطقة أمان أحدهم مقابل الحكم الرئيسي والإثنين الآخرين خلف أحد المتنافسين وكل حكم مجهز بعلمين أحمر وأزرق.

*يجلس كل من القضاة الأربعة على إحدى زوايا الملعب في منطقة الأمان ، ويحمل كل منهم علماً أحمراً وآخر أزرقاً ، ويستطيع الحكم أن يتحرك داخل منطقة اللعب إضافة لمنطقة الأمان على أن لا يعيق الرؤيا لأي من القضاة .

*تخصص طاولة للجنة التحكيم تكون خارج منطقة الأمان خلف مكان الحكم .

و تتكون لجنة التحكيم على الأقل من :

أ-حكم وسيط (كانسا) (Match Supervisor) يكون خلف الحكم سواء كان على يمينه أو على يساره مجهز بإشارة أو صافرة و مزود بعلم أزرق وأخر أحمر

ب- مراقب النقاط المسجلة يجلس مراقب التسجيل (Score-Supervisor) على طاولة التسجيل الرسمية ، بين المسجل (Score-Supervisor) والميقاتي .(Time keeper) ، ج- مسجل النقاط. د- ميقاتي .

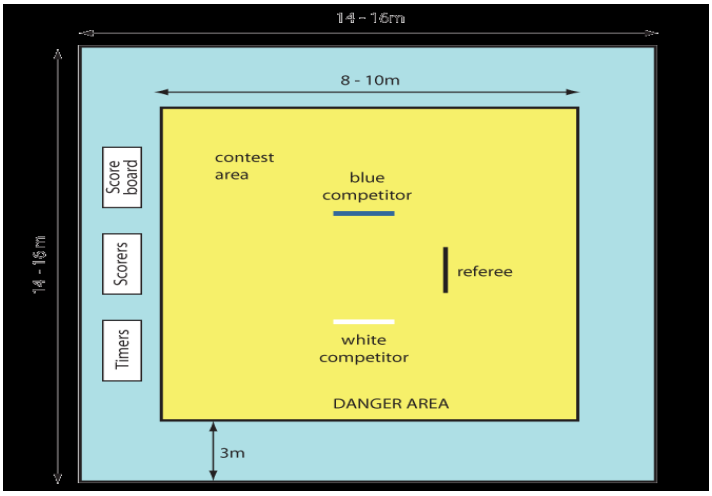
* يجلس المدربان خارج منطقة الأمان في الأماكن المخصصة لهما على جانب البساط المقابل لطاولة التسجيل الرسمية ، وفي حال كانت منطقة اللعب مرتفعة يجلسان خارج المنطقة المرتفعة

*البساط المستخدم يجب أن يكون من النوع الغير قابل للتزحلق وعلى أن يكون ملامس للأرض جيداً وذو معامل احتكاك قليل في سطحه العلوي ويجب الأ يكون بنفس سمك أبسطة الجودو حيث أنها تحد من الحركة في الكاراتيه ويجب أن تكون تكون مسافة آخر متر منه في منطقة اللعب بلون مختلف.

توضيح:

-يجب أن لا تكون لوحات الإعلانات أو الجدران أو اية أعمدة أو ما شابه ذلك على مسافة قريبة من المحيط الخارجي لملعب المباريات بل يجب أن تكون على بعد متر واحد (1م) من حدود منطقة الأمان على الأقل.

-يجب أن لا يكون وجه البساط السفلي الملامس للأرض أملسا قابل للانزلاق كما ويجب أن يكون ذو معامل احتكاك كافي في سطحه العلوي تمنع انزلاق اللاعبين ، وأن لا يكون بسماكة بساط الجودو حتى لا يعيق حركة اللاعبين، ويجب على الحكم التأكد من ثبات قطع البساط أثناء المباراة وعدم وجود فراغات بينها لأن ذلك يسبب إصابات للاعبين ويشكل عائقا لحركتهم ، كما ويجب أن يكون البساط مطابقا للمواصفات المعتمدة من الإتحاد الدولي.



المادة الثانية: الملابس الرسمية:

1/ اللباس الرسمي للمنافسين:

*يجب أن يرتدي المنافس حزاماً واحداً، يكون لونه أحمراً بالنسبة للاعب (AKA)"أكا" وأزرقاً بالنسبة للاعب (AO) "أوو" .ويجب عدم ارتداء أحزمة الدراجات أثناء جولة المباراة أو أية إشارة أخرى باستثناء شعار الشركة المصنعة، و يكون عرض هذه الأحزمة (5) سم تقريبا وبطول كاف بحيث يبقى تقريبا (15) سم من طول كل جانب من الحزام بعد عقده.

*يجب على اللاعبين إرتداء بذلة الكاراتيه المعروف ذو اللون الأبيض دون وجود أي علامات أو شعارات أو أشرطة تزيين عليه ما عدا فقط الشعار الوطني للدولة التي ينتمي إليها اللاعب أو علم بلاده على أن يوضع على صدر دفة الجهة اليسرى لجاكيت بدلة الكاراتيه، على شكل مستطيل طول ضلعيه (12 X8) سم، كما يمكن ان يسمح بوضع شعار الشركة المصنعة لهذا اللباس بقياس (5×4) سم.

* توضع الأرقام التعريفية للاعبين على الجهة الخلفية للجاكيت بقياس (30×30) سم.

*بالنسبة للنساء يسمح بإرتداء تي شرت (T-SHIR) تحت الجاكت.

*الحفاظ على الشعر نظيفاً وقصيرًا، ويسمح بالماسك الشعر للسيدات كاتا.

*واقي الأسنان إجباري.

*يجب أن يرتدي اللاعبين القفاز أحمر أو أزرق.

*يسمح بواقي قصبة الساق وواقي المشط وواقي الجسم لجميع اللاعبين وواقي الصدر للإناث .

*إضافة لما سبق يرتدي اللاعبين من فئة الناشئين (Cadets) واقي الوجه المعتمد من الإتحاد الدولي .

*واقي الخصيتين غير إلزامي، وفي حال وضعه يجب أن يكون مطابقا لمواصفات الاتحاد الدولي.

*يمنع إستخدام النظارات الطبية و يسمح بوضع العدسات اللاصقة على مسؤولية اللاعب نفسه.

*يسمح بإستخدام أربطة الجرح والضمادات المصادق علها بناءا على إستشارة الطبيب الرسمي.

*يجب على مراقب المباراة (Match Supervisor) التأكد قبل المباراة من أن اللاعبين يرتدون الملابس والأدوات المعتمدة .

2/ اللباس الرسمي للحكام:

على الحكام إرتداء الملابس الرسمية المحددة من قبل لجنة التحكيم وهو مايلي:

*جاكت ازرق به **02** أزرار فضي.

*قميص أبيض بأكمام قصيرة.

*ربطة عنق رسمية بدون دبوس.

*بنطال بلون قريب من الرمادي الفاتح يدون ثنيات بالأرجل.

*جوارب أزرق غامق أو أسود وحذاء أسود خفيف بدون كعب لاستخدامه في منطقة اللعب.

*يمكن لطاقم الحكام خلع جاكيت زي التحكيم في حال وافقت لجنة الحكام على ذلك

3/ اللباس الرسمي للمدربين:

*يجب أن يرتدي المدربين بدلة رياضية خاصة بالاتحاد الوطني وحذاء رياضي ويضع بطاقة التعريف طيلة فترة البطولة.

المادة الثالثة: تنظيم مباريات القتال

- بطولات الكاراتيه تتضمن على منافسات الكوميتيه و منافسات الكاتا حيث تقسم مباريات الكوميتيه إلى منافسات الفردي ومنافسات الفرق (الجماعي)، وبدورها تقسم مباريات الفردي إلى منافسات وفقا لفئات الأعمار والأوزان ، وتقسم مباريات الأوزان إلى نزالات أو جولات ، وتعرف الجولة على أنها منافسة بين لاعبين اثنين، وتوصف مباريات الجماعي (الفرق) بأنها مباريات فرديه بين لاعبين متضادين كل من فريق.

- لا يجوز استبدال لاعب مكان آخر في منافسات الفردي.

– لاعبو المنافسات الفردية أو منافسات الفرق الذين لا يظهرون على البساط بعد النداء علهم سيطبق علهم قرار الانسحاب (Kiken) من منافسة تلك الفئة ، وفي منافسات الفرق سيتم احتساب نتيجة أي مباراة لم تُقام بواقع 8/ صفر لصالح الفريق الآخر .

– يتكون فريق الذكور من سبعة لاعبين يتنافس خمسة منهم في كل دور ، ويتكون فريق الإناث من اربع لاعبات يتنافس ثلاث منهن في كل دور .

– المتنافسون هم جميع أعضاء الفريق ولا يوجد اسماء ثابته في الإحتياط .

– قبل بدء المباراة يجب على ممثل الفريق أن يقدم أسماء اللاعبين الذين سيخوضون مباريات هذا الدور في نموذج رسمي يشتمل على أسماء اللاعبين وترتيبهم في خوض المباريات ويتم اختيار المشاركين من أعضاء الفريق السبعة أو الأربعة (ذكورا أو إناثا)، ويمكن أن يتغير ترتيب اللاعبين بعد كل دور وفي حال تم تقديم النموذج لطاولة التسجيل لا يجوز تغيير أسماء أو ترتيب اللاعبين .

– يتم إستبعاد الفريق إذا قام مدربه أو أحد أعضائه بتغيير لاعبي الفريق أو ترتيبهم في الدور اللاحق دون تقديم ذلك مكتوبا ضمن النموذج الرسمي لطاولة التسجيل قبل بدء الدور .

– في حال خسارة أحد لاعبي الفريق المباراة لحصوله على هانسوكو أو شيكاكو تلغى نقاطه وتسجل النتيجة (8 - 0) لصالح اللاعب الآخر .

توضيح:

-يتم تصفية نصف المتنافسين ضمن الجولة الأولى للاعبين وينتقل الفائزون إلى المرحلة التالية، حيث يسمح للاعبين بالقتال لمرة واحدة فقط.

- يسمح باستخدام ارقام تعريفية للاعبين لتحاشي حدوث اخطاء أثناء النداء عليهم بسبب صعوبة نطق بعض الأسماء.

- عند اصطفاف اللاعبين قبل بدء المباراة يقف فقط اللاعبون الخمسة المسجلين لخوض هذا الدور في حين يجلس المدرب وباقي اللاعبين في المكان المخصص لهم ولا يصطفون مع الفريق، ويجب تواجد ثلاثة لاعبين على الأقل من فريق الرجال، ولاعبتين على الأقل من فريق الإناث، قبل بدأ مباريات الدور، وسوف يتم استبعاد الفريق الذي يحضر إلى المنافسة بأقل من العدد المطلوب، ويعتبر كيكن (KEKEN).

- يتم تقديم النموذج الخاص بترتيب اللاعبين عن طريق المدرب أو أحد أفراد الفريق المتنافس، ويحتوي النموذج على: اسم الدولة أو المركز التابع له الفريق

-لون الحزام المعين له في هذه الجولة (احمر أو ازرق) –ترتيب اللاعبين – أسماء اللاعبين وأرقامهم التعريفية وموقعا من المدرب أو الشخص المكلف بذلك

-يجب على المدرب إظهار بطاقته مع بطاقات اللاعبين أو الفريق لطاولة التسجيل الرسمية، والجلوس على المقعد المخصص له وعدم التدخل في سير المباراة بالقول أو الفعل.

-تلغى نتيجة المباراة في حالة النداء على غير المتسابق بالخطأ، كأن يلعب اللاعب رقم (1) من الفريق (AKA) مع اللاعب (رقم 2) بدلا من اللاعب رقم (1) من الفريق (AO).

المادة الرابعة: طاقم الحكام

- يتكون طاقم التحكيم لكل مباراة من حكم رئيسي (شوشن) (SHUSHIN) وأربعة قضاة (فوكوشن)(FUKUSHIN) وحكم عام (كانسا) .(Match Supervisor)

- يجب أن لا تكون جنسية الحكم أو أحد القضاة في مباريات الكوميتيه من نفس جنسية أي من اللاعبين المتنافسين.

– لتسهيل سير المباريات يتم تجنيد أكثر من مذيع ومسجل ومراقب التسجيل.

المادة الخامسة: زمن المباريات:

-الزمن الرسمي للمباريات ثلاث دقائق عند الفردي والجماعي لفئة الكبار باستثناء مباريات الفردي النهائية ونصف النهائية فتكون مدتها أربع دقائق (مباريات تحصيل الميداليات) ، وتكون دقيقتين لكل من السيدات الفردي والجماعي لفئة الكبار باستثناء مباريات الفردي النهائية ونصف النهائية تكون مدتها ثلاث دقائق (مباريات تحصيل الميداليات) ، أما الناشئين.(cadets & juniors) من الذكور والاناث فتكون دقيقتين في جميع الأحوال.

- .يبدأ زمن المباريات عند إعلان الحكم إشارة البدء (SHOBU HAJIME) ويتوقف بكلمة (YAME)

- يعلم الميقاتي بإشارة واضحة من الجرس بأن المتبقي من زمن المباريات **15** ثواني (أتوشي براكو) (Atoshibaraku) كما ويعطي إشارة بانتهاء زمن المباراة.

المادة السادسة: تسجيل النقاط:

1- أنواع النقاط:

* تمنح ثلاث نقاط ايبون (IPPON) .في حالة:

أ -ركلات على المنطقة العليا (الجودان) والتي تشمل الرأس، الوجه، الرقبة

ب – أي تسجيل يُؤدى على اللاعب بعد اسقاطه أو سقوطه لوحده على الأرض بشكل كامل.

* تمنح نقطتان **وزاري (WAZARI)** في حالة: ا لركلات على منطقة الوسط (تشودان) ، والتي تشمل البطن، الصدر، الظهر، والجانبين .

* تمنح نقطة واحدة **يوكو (YOKO)** في حالة :

أ –جودان أو تشودان تسوكي (tsuki) .

ب – جودان أو تشودان أوتشي (uchi) .

2- مناطق التسديد:

يقتصر الهجوم وتسديد الضربات على المناطق الآتية:

"الرأس، الوجه، الرقبة، البطن، الصدر، الظهر، الجانب."

3- شروط منح النقاط:

-الشكل أو الوضع الجيد: وهو ذلك الوضع الذي يمنح الاعب ميزة الفاعلية المفترضة ضمن إطار مبادئ الكاراتيه التقليدية.

-السلوك أو الوضع الجسماني الرياضي: وفيه يظهر الاتجاه الصحيح للضربة بشكل يوضح الاعب خلال تنفيذها قوة تركيز كبيرة.

-التطبيق الحيوي الفعال: يقصد به أن يتضمن تنفيذ التكنيك على القوة والسرعة الازمة التي تؤدي بشكل واضح إلى نجاح الاعب في التسجيل.

-التيقظ والانتباه الزن شن (ZANSHIN): يقصد به التأهب لمحاولة شن الخصم هجوم معاكس أثناء أو بعد تنفيذ التقنية وهو معيار عادة ما يتم إغفاله أثناء تقييم التسجيل.

-التوقيت الجيد: ويعني تنفيذ الهجوم في الوقت المناسب الذي يحصل فيه التكنيك على أقوى تأثير ممكن.

-المسافة الصحيحة: وهي المسافة المناسبة لتنفيذ التكنيك بحيث ترتبط بالنقطة التي ينتهي عندها التكنيك الكامل، أو قريبا منها، فالتكنيك الذي يسدد (تسوكي أو جيري) ويكون ضمن مسافة خمسة سنتمترات عن لمس وجه او رأس أو رقبة الخصم يجب أن تعتبر مسافة صحيحة، كذلك فان التكنيك المؤدى على المنطقة العليا ضمن مسافة خمسة سنتمترات من الهدف ولا يحاول الخصم صدها أو تجنبها سوف تحتسب، بشرط أن تتوفر فيه الشروط الأخرى اللازمة لاحتسابه.

توضيح:

-لكي يتم احتساب التسجيل، يجب أن يؤدى على المناطق المسموح التسجيل عليها، كما ويجب أن يؤدى بسيطرة تتناسب مع المنطقة التي يتم التسجيل عليها، ويكون الأسلوب المستخدم مستوفيا للمعايير الستة المطلوبة.

-التكنيك الفعال الذي يؤدى في نفس وقت إشارة إعلان نهاية المباراة يعتبر تسجيل صحيح، وأما بعد الإشارة فلا يتم احتسابه وقد يعاقب اللاعب المخالف.

-إذا أدى اللاعب الموجود داخل منطقة اللعب اسلوب صحيح على منافسه الموجود خارج المنطقة وقبل أن يوقف الحكم المباراة فيجب احتساب تسجيله أما إذا تم وكلا اللاعبين خارج منطقة اللعب فلا يتم احتسابه.

- يمنع لمس المنطقة العليا (الرأس ، الوجه ، الرقبة بما في ذلك قناع الوجه) بأي من أساليب اليد لفئتي الناشئين والشباب (cadets & juniors).ويسمح باللمس الخفيف / لمس البشرة (skin touch) لمنطقة الجودان في أساليب الركلات الصحيحة ، ويعتبر التسجيل صحيحا حتى مسافة عشرة سنتمترات (10) من الهدف وتشمل الوجه والرأس والعنق لفئتي الشباب والناشئين .

- التكنيك السيء عديم الجدوى: هو تكنيك عديم القيمة قد يفتقر إلى الشكل الجيد أو تنقصه القوة ولا يتم احتسابه بغض النظر عن طريقة ومكان تسجيله

- التكنيك الذي يؤدى تحت الحزام: يمكن أن يحتسب، بشرط أن يكون فوق عظمه العانة (الحوض)، كما تعتبر الرقبة منطقة تسجيل وكذلك الحنجرة، ولكن لا يسمح بلمس منطقة الحلق ويمكن احتساب التكنيك القوي المسيطر عليه بشكل تام في حال عدم لمسه هذه المنطقة.

- التسجيل الذي يؤدى على لوحة الكتف بشكل صحيح سوف يتم احتسابه، أما المنطقة التي لا يتم اعتبارها كمنطقة للتسجيل في منطقة الكتف هي المنطقة التي تتصل بها العظمة العلوية لليد مع عظمة الكتف.

- تنتهي فرصة التسجيل لكلا المتنافسين، عند إعطاء الميقاتي إشارة نهاية الوقت، حتى وان لم يتجاوب الحكم مباشرة مع الميقاتي، فان التكنيك الذي يؤدى بعد إشارة نهاية الوقت لا يمكن أن يحتسب، كما أن إطلاق جرس نهاية المباراة لا يعني أنه لا يمكن فرض عقوبات، إذ يحق لطاقم الحكام فرض العقوبات بعد نهاية المباراة إلى أن يغادر اللاعبان منطقة اللعب بعد إعلان النتيجة، ويمكن فرض العقوبات بعد ذلك ولكن بواسطة لجنة الحكام فقط.

- إذا حصل وسجل كلا اللاعبين بأسلوبين صحيحين قبل إيقاف الحكم المباراة أو إعلان إشارة انتهاء المباراة وحصل كل منهما على علمين فسوف يتم احتساب تسجيل كل منهما وفقا للأسلوب الذي سجل به.

-إذا سجل اللاعب بأكثر من أسلوب قبل إيقاف المباراة، فسوف يتم احتساب نقاط التسجيل الفعال الأعلى الذي أداه اللاعب بغض النظر عن تسلسل تلك الأساليب، مثال: إذا أدى اللاعب ركلة صحيحة بعد تسجيل صحيح باليد أيضا قبل إيقاف المباراة فسوف يحتسب نقاط الركلة على اعتبار أن نقاطها أعلى .

- من أجل توفير أسباب السلامة للاعبين، فإن الإسقاطات التي تتم من خلال امساك الخصم من تحت الخصر أو الإسقاطات التي تتم بدون إمساك اللاعب لخصمه أو تكون نقطة الارتكاز فيها اعلى من الحزام تعتبر رميات خطرة وممنوعة وتؤدي لتعرض منفذها للتحذير أو العقوبة باستثناء الرميات التي تتم بواسطة سحب القدم (الكنس) والتي لا تتطلب حمل الخصم أثناء كنسه مثل اسلوب (آشي براي(BARAI ASHI-)، أو أسلوب كو اوتشي(KO UCHI GARI) أو أسلوب جيري كاني وازا (KANI WAZA) وعند الإسقاط فان على الحكم أن يمنح اللاعب ثانيتين كحد أعلى لتنفيذ التسجيل.

المادة السابعة: معايير اتخاذ القرار:

تنتهي المباراة بين اللاعبين في إحدى الحالات التالية:

* أن يتقدم أحد المتنافسين على الآخر بفارق ثمانية نقاط.

* **انتهاء وقت المباراة وحصول أحد اللاعبين على عدد أعلى من النقاط** (لا سقف أعلى للنقاط).

* **قرار الترجيح هانتي (HANTEI).**

* **فرض قرار كيكن أو هانسوكو أو شيكاكو على أحد اللاعبين.**

توضيح:

- من الممكن أن تنتهي المباراة بالتعادل في منافسات الفرق ولكن لا يوجد تعادل في منافسات الفردي، ففي حال انتهت المباراة في منافسات الجماعي بالتعادل بالنقاط أو بدون نقاط فإن الحكم يعود الى مكانه ويعلن قرار التعادل.

- إذا انتهى الوقت الأصلي للمباراة في منافسات الفردي بالتعادل بين المتنافسين بالنقاط لعدم وجود تقدم في التسجيل لاي منهما (السنشو) أو عدم وجود نقاط فان الحكم يعلن عن التعادل (HIKIWAKI) وتعلن نتيجة المباراة بتصويت الحكم والقضاة الأربعة بقرار الترجيح (HANTEI)ويحسم قرار الترجيح الفائز بناء على الأسس التالية :

أ - القوة والروح القتالية التي ابداها اللاعب أثناء النزال .

ب- المهارات القتالية والتكنيكات الفنية التي أداها اللاعب .

ج – اللاعب الأكثر مبادرة بالهجوم .

- الفريق الفائز هو الفريق الحاصل على العدد الأكبر من مرات الفوز في المباريات الفردية، وإذا ما تعادل الفريقان في عدد مرات الفوز يكسر التعادل باحتساب النقاط التي حصل عليها كل منهما مع الأخذ بالإعتبار نقاط المباريات التي ربحها والتي خسرها الفريقين، الحد الأعلى لفارق النقاط هو ثمانية.

- إذا حصل وتعادل الفريقان في عدد مرات الفوز وعدد النقاط ، فسوف تُقام بينهما مباراة فاصلة حيث يختار كل فريق أحد لاعبيه لخوض هذه المباراة بغض النظر عما إذا كان قد شارك في المباريات الأخيرة بين الفريقين أم لا ، وإذا لم تحسم نتيجة هذه المباراة بفوز أحد اللاعبين ، يتم حسم النتيجة بقرار الهانتيه (Hantei) كما في مباريات الفردي ، حيث يفوز الفريق الذي يحصل لاعبه على أكبر عدد من الأعلام .

-في حال إعلان النتيجة بقرار الهانتيه يتوجه الحكم إلى حافة منطقة اللعب وينادي بكلمة هانتيه متبعا ذلك بصافرتين يعبر بعدهما القضاة الأربعة عن رأيهما برفع العلم المناسب وبنفس الوقت يعبر الحكم عن رأيه برفع يده المناسبة، بعد عد الأعلام يطلق الحكم صافرة قصيرة ويعود الى مكانه الأصلي ويعلن عن اللاعب الفائز.

المادة الثامنة: الأفعال الممنوعة:

.يوجد فئتان من الأفعال الممنوعة فئة 1 فئة 2

الفئة 1/ (CATEGORY 1):

*الأساليب التي تؤدي إلى الإحتكاك المفرط:

*الأساليب التي يتم لمس الحلق فيها.

*الهجوم على الأذرع أو القدمين ، المحاشم ، المفاصل ومشط القدم.

*الهجوم على الوجه بأحد أساليب اليد المفتوحة.

* الرميات الممنوعة أو الخطرة

الفئة2/ (CATEGORY 2) :

*التظاهر والمبالغة في الإصابة.

*تكرار الهروب خارج منطقة اللعب جوكاي(Jogai) بدون سبب من الخصم.

*تعريض الاعب نفسه للخطر عمدا أو عدم إتخاذه التدابير الكافية لحماية نفسه (موبوبي) (Mubobi) ،وفيها يشير الحكم الى وجهه بكفه .

*تضييع الوقت أو السلبية (Passivity) ، من خلال عدم محاولة الإنخراط في القتال.

*المسك والرمي بغير أساليب الكراتي ومحاولة الدفع والشد ، المصارعة ، الصد بطريقة صدر لصدر ..

*الهجوم بالرأس والركبة والكوع.

*أساليب الهجوم الخطرة بطبيعتها والتي تشكل خطورة على الخصم لعدم القدرة على السيطرة علها .

*تصرفات غير لائقة إتجاه طاقم التحكيم والخصم.

المادة التاسعة: الجزاءات:

- شوكوكو CHOKOKOU: يرمز له ب (W) و هوإنذار تحذيري عند الخرق البسيط للقانون من إحدى الفئتين للمرة الأولى ولا يقابله نقاط.

- كايكوكو KEIKOKU: ويرمز له (k) و هوإنذار مع تسجيل نقطة للخصم عند ارتكاب مخالفة بسيطة للمرة الثانية من نفس الفئة ، أو ارتكاب مخالفة لا تستحق عقوبة هانسوكو شوي .يشير الحكم الى مرتكب الخطاء .وبعد ذلك يشير الى اللاعب الأخر بإحراز نقطة لصالحه "ايبون

- هونسوكو تشوي HANSOKU-CHI: ويرمز لها (HC): هو جزاء يعادل نقطتان تضاف للخصم "نهون يعطى في حال تلقى الاعب المخالف تحذير كايكوكو قبل ذلك من نفس الفئة أو يعطى مباشرة في حال ارتكاب مخالفة خطيرة عقوبتها أقل من هانسوكو .

– **هانسكو HANSKOU:** ويرمز له بـ(H) هو جزاء للمخالفات الخطيرة أو بعد عقوبة هانسوكو شوي ، تؤدي إلى طرد الخصم من المباراة، وفي الفرق ينال المنافس 08 نقاط وتصبح نقاط اللاعب صفر، حيث يشير الحكم الى مرتكب الخطاء، وبعد ذلك يشير الى اللاعب الأخر بالفوز.

- **شيكاكو SHIKKAKU:** ويرمز له بـ(S) وهذا الجزاء عبارة عن إيقاف للبطولة، ويجب إستشارة لجنة الحكام، ويتم ذلك عند خرق روح البطولة وتقليل مكانة وإحترام الكراتي وعدم الأهلية فيتم طرد اللاعب ويشير الحكم الى اللاعب بالخروج من بساط المباراة ويشير الى اللاعب الأخر بالفوز في المباراة.

توضيح:

- تعتبر بعض التكنيكات محظورة نظرا لخطورتها الشديدة ويجب السيطرة الكاملة عليها ، مع الأخذ بعين الإعتبار أن بعض أجزاء الجسم تتحمل شيئا من القوة مثل عضلات البطن بخلاف بعض أعضاء الجسم الأخرى كالوجه – الرأس – الرقبة - الخصية -والمفاصل، ولذلك فان أي تكنيك يؤدي إلى إصابة سوف يواجه بعقوبة إلا إذا تسبب بها اللاعب المصاب وعلية يجب على جميع المتنافسين تأدية التكنيكات بسيطرة تامة وشكل جيد ويجب أن يكون هنالك حرص كبير في منافسات فئتي الناشئين (Cadets) والشباب (Juniors).

-لمس الوجه لفئة الكبار (Seniors): بالنسبة للاعبين من فئة الكبار ، فانه يسمح بلمس الوجه والرقبة والرأس بشكل خفيف لا يحدث إصابة ولا يسمح بلمس الحلق ، فعندما يؤدى اللاعب تكنيك يرى فيه الحكم شيئا من القوة، ولكنه لا يضعف فرصة اللاعب المصاب بالفوز، فان العقوبة المتوقعة هي التحذير شوكوكو (CHUKOKU). وإذا تكرر إصابة نفس المكان للمرة الثانية، وبنفس ظروف الخطأ الأول يجب أن يُفرض التحذير التالي كايكوكو (KEIKOKU) ، تكرار إصابة نفس المكان للمرة الثالثة وبنفس الظروف فان العقوبة هي التحذير الثالث هانسوكوشوي (HANSOKU CHUI) ولنفس الخطأ للمرة الرابعة وأن لم تكن كافية للتأثير على فرصة الخصم بالفوز تكون العقوبة عدم الأهلية (هانسوكو HANSOKU) ويعلن فوز اللاعب الآخر.

- لمس الوجه لفئتي الناشئين والشباب: بالنسبة للاعبين من فئتي الناشئين والشباب لا يسمح بلمس الوجه ، الرأس أو الرقبة بما في ذلك واقي الوجه في جميع تكنيكات اليد ، وأي لمس بغض النظر عما إذا كان خفيفا يجب أن يعاقب مسببه باستثناء إذا ما تسبب به اللاعب الخصم (موبوبي) ، أما ركلات الأرجل على هذه المناطق فيسمح بها وتحتسب بشرط أن يكون لمسها بشكل خفيف (لمس البشرة فقط)، وان كان هذا اللمس أكثر من مجرد لمس البشرة، فان على طاقم الحكام إعطاء تنبيه أو حتى عقوبة مباشرة، إلا إذا كان اللاعب المصاب هو المتسبب بإصابة نفسه.

– يجب على الحكم مراقبة اللاعب المصاب ، وأن يؤخر إعطاء الحُكم لفترة وجيزة للتأكد من عدم وجود نزيف خاصة من الأنف ، كما أن مراقبة اللاعب المصاب تمنعه من محاولة تحفيز الإصابة الخفيفة كعمل تكتيكي بقصد معاقبة خصمه ، مثل أن يزفر بشدة من انفه أو يفرك وجهه بقوة

– على الحكم أن ينتبه قبل إعطاء حُكمه في حال وجود إصابة قديمة والتي قد تسبب أعراض خارجه عن نطاق الإصابة الحالية ، مثال على ذلك أن تكون الإصابة الحالية خفيفة ولكن بدت خطيرة نتيجة لتراكم إصابات في مباريات سابقة ولذلك يجب على مدير البساط تفحص بطاقات اللاعبين الطبية قبل بدء المباراة والتأكد من أن اللاعبين قادرون على القتال كما ويجب عليه إبلاغ الحكم إذا ما كان اللاعب قد أصيب أو تلقى علاجا قبل ذلك

– الإفراط في ردة الفعل من قبل اللاعب المصاب إصابة خفيفة لتضليل الحكم بقصد معاقبة خصمه سوف يعرض نفسه مباشرة للعقوبة.

– الإدعاء أو التظاهر بإصابة غير موجودة خرق خطير للقانون ويجب فرض عقوبة شيكاكاو على اللاعب الذي يتظاهر بإصابة غير موجودة مثل أن ينهار ويتدحرج على الأرض بدون وجود أدلة مناسبة في تقرير الطبيب تدعم هذه الإصابة أو السلوك.

– المبالغة بإصابة موجودة أقل خطورة ولكنها تعتبر أيضا سلوك غير مقبول ،ولذلك فإن عقوبة المتنافس الذي يبالغ بالإصابة للمرة الأولى هي تحذير هانسوكو شوي (Hansoku Chui) ، المبالغة الأكثر مثل ان يمسك وجهه، ويتظاهر بشدة الإصابة، أو أن يسقط نفسه على الأرض دون حاجة، فيجب على الحكم معاقبته بعقوبة هانسوكو (Hansoku) مباشرة.

– اللاعب الذي يعاقب بشيكاكو لإدعائه الإصابة سوف يحول مباشرة من منطقة اللعب إلى اللجنة الطبية للإتحاد الدولي التي تقوم بدورها بعمل فحوصات مباشرة له وترفع تقريرها مباشرة قبل انتهاء البطولة إلى لجنة الحكام ، وإذا ثبت أنه مدّعي فإنه سوف يخضع لأقصى العقوبات والتي قد تصل إلى تعليق مشاركاته مدى الحياة في حال تكرار هذه المخالفة.

– منطقة الحلق (الحنجرة) منطقة ضعيفة وشديدة الحساسية ولذلك فإن لمسها ولو بشكل خفيف سوف يعرض اللاعب المخالف للتحذير أو العقوبة باستثناء أن يكون الخصم هو المتسبب بالإصابة.

– تقسم الرميات الى قسمين:

أ – الإسقاط بطريقة سحب القدم (الكنس) مثل آشي براي أو كو تشي جيري (Ashi barai، Kou chi gari) التي يتم فيها كنس اللاعب أو إسقاطه بدون الحاجة لإمساكه أولاً

ب – الرميات التي تتطلب مسك اللاعب أو حمله أثناء تنفيذ الرمية وفي هذه الحالة يجب:

- أن لا تكون نقطة الإرتكاز أعلى من مستوى حزام اللاعب المنفذ للرمية.

- أن يُمسك اللاعب خصمه أثناء تنفيذ الرمية حتى يصل إلى الأرض بأمان.

- الرميات من فوق الكتف مثل سيو ناجي و كاتا جوروما (Seoi nage، Kata guruma) ممنوعة ، وكذلك الرميات الخطرة مثل تومي ناجي و سومي جايشي (Tomoe nage، Sumi gaeshi) ممنوعة.

- يُمنع مسك الخصم من تحت الخصر ورفعة وإسقاطه أو النزول إلى الأسفل لسحب اللاعب من رجليه أو إسقاطه.

- إذا تعرض اللاعب للإصابة نتيجة إسقاط خصمه له فسوف يقرر القضاة نوع العقوبة التي ستفرض على اللاعب المخالف .

– أساليب اليد المفتوحة ممنوعة لأنها تشكل خطورة على نظر اللاعب الخصم .

- الخروج من الملعب (JOGAI) : يطلق على الوضع الذي تكون فيه قدم المتنافس، أو أي جزء من جسمه ملامس للأرض خارج منطقة اللعب، ويستثنى من ذلك عندما يكون خروج اللاعب نتيجة دفع الخصم أو إسقاطه له خارج المنطقة. ويجب تحذير اللاعب على خروجه للمرة الأولى ، حيث أن تعريف الجوجاي لم يعد تكرار الخروج وإنما مجرد الخروج بدون فعل الخصم .

- المتنافس الذي يسجل نقطة ويخرج بعدها خارج منطقة اللعب قبل إعلان الحكم إيقاف المباراة (YAME) سوف يتم احتساب تسجيله ولا يجب محاسبته على خروجه، أما إذا كانت محاولة اللاعب للتسجيل غير ناجحة، فان خروجه سوف يحتسب ضده.

– إذا خرج اللاعب آو (AO) بعد تسديد اللاعب اكا (AKA) لهجوم ناجح، فان على الحكم أن ينادي بإيقاف اللعب (YAME) عند التسديد الناجح ولذلك لا يحتسب خروج اللاعب على اللاعب آو (AO) .أما إذا خرج اللاعب آو (AO) أثناء تسديد اللاعب اكا (AKA) لهجوم ناجح مع بقاء اللاعب اكا داخل الملعب فانه يتم احتساب التسجيل الذي يستحق اللاعب اكا (AKA) وفي نفس الوقت يتم احتساب خروج ضد اللاعب (AO) ويعاقب عليه.

– من المهم الإدراك أن تحاشي القتال يرجع الى المواقف التي يحاول فيها اللاعب منع خصمه من التسجيل بإضاعة الوقت ، فالمتنافس الذي يتعمد التراجع والهروب من خصمه دون أن يقوم بهجوم معاكس وفعال، أو يمسك خصمه أو يحمله بقصد منعه من التسجيل يجب أن يتم تحذيره أو معاقبته . هذه الحالة غالبا ما تحدث في الثواني الأخيرة من المباراة، فإذا حصلت المخالفة وكان باقي عشر ثواني أو أكثر على نهاية المباراة ولم يكن قد حصل اللاعب على عقوبة سابقة من الفئة الثانية، فإن على الحكم حسب القانون القديم أن يوجه له تحذير (شوكوكو) . وفي حالة أن كان اللاعب قد حصل على عقوبة سابقة من عقوبات الفئة الثانية (C2)، فيجب على الحكم أن يعطي العقوبة التالية لهذه العقوبة على سلم العقوبات.أما إذا كان هروب اللاعب من خصمه مع بقاء اقل من عشر ثواني على نهاية المباراة، فيجب على الحكم إعطاء عقوبة (Hansoku Chui) لهذا اللاعب، بغض النظر عما إذا كان قد سبقها عقوبة كايكوكو من الفئة الثانية أم لا، وفي حالة إن كان اللاعب قد حصل على عقوبة هانسوكو شوي من الفئة الثانية (C2)، فيجب على الحكم ان يفرض عليه عقوبة هانسوكو (Hansoku) ويعلن فوز اللاعب الآخر. ولكن يجب على الحكم أن يتأكد بأن تقهقر اللاعب أو هروبه من خصمه كان بهدف حرمانه من فرصة التسجيل، أما إذا كان تقهقره لتلافي إصابة قد يسببها تصرف الخصم نتيجة هجمة خطيرة، عندها يجب أن يوجه التحذير أو العقوبة للاعب المهاجم.

– السلبية : (Passivity) ترجع إلى المواقف التي لا يحاول فيها أحد اللاعبين أو كلاهما تبادل الهجمات أو التكنيكات القتالية لفترة طويلة من الزمن .

– موبوبي (Mubobi) : قيام المتنافس بشن هجوم بدون الإهتمام لسلامته الشخصية مثل : بعض اللاعبين يرمي نفسه بضربة طويلة إلى الأمام بحيث لا يستطيع صد أي هجوم معاكس . هذه الهجمات المفتوحة تعتبر حالة من حالات الموبوبي ولا يحتسب التسجيل ، كما أن بعض اللاعبين يقوم بحركات تكتيكية مسرحية بأن يلتف رافعا يده في الهواء لإثبات تسجيله ولإيهام طاقم الحكام بصحة تسجيله ، وهو بذلك يكون قد تخلى عن حذره وفقد صحة تسجيله ، وإذا ما تلقى ضربة قوية أدت إلى إصابته فيجب على الحكم تحذيره أو معاقبته بعقوبة من الفئة الثانية وأن لا يعاقب اللاعب الآخر .

- أي تصرف فظ يصدر عن أي من أعضاء الوفد الرسمي سيؤدي إلى طرد اللاعب أو كامل الفريق أو جميع أعضاء الوفد الرسمي من البطولة

- هنالك ثلاث درجات من التحذير هي : شوكوكو، كايكوكو وهانسوكوشوي .ويعطى التحذير للاعب حال انتهاكه لقوانين البطولة بدون فرض عقوبة فورية عليه .

- هنالك درجتين من العقوبة هما هانسوكو و شيكاكو ، يفرض أي منهما على اللاعب بسبب انتهاكه للقوانين مما يؤدي الى عدم اهليته واستبعاده من المباراة (هانسوكو) أو من مجريات البطولة (شيكاكو) مع احتمالية إيقافه عن المشاركة فترة زمنية إضافية .

- التحذيرات من الفئتين الأولى (C1) والثانية (C2) لا تتراكم .

- التحذير يمكن أن يفرض مباشرة على اللاعب المخالف للقانون، ولكن هذا التحذير يفرض مرة واحدة فقط، بمعنى انه لا يجوز تكرار نفس التحذير، وفي حال مخالفة القانون وضمن نفس الفئة، يجب أن يُفرض التحذير التالي على سلم العقوبات، على سبيل المثال لا يمكن للحكم أن يمنح تحذير أو عقوبة على مخالفة القوة الزائدة ثم يعود ويمنح نفس التحذير أو العقوبة لنفس الخطأ مرة ثانية.

- شوكوكو (CHUKOKU) تحذير يفرض في حال انتهاك اللاعب للقانون للمرة الأولى بمخالفة لا تؤدي إلى تأثر أو انخفاض فرصة اللاعب المنافس بالفوز .

- كايكوكو (KEIKOKU) تحذير يفرض على اللاعب المخالف عندما تتأثر فرصة فوز اللاعب الخصم بالفوز بشكل بسيط حسب رأي القضاة بسبب خطأ اللاعب المخالف .

– هانسوكو شوي (-CHUI HANSOKU) تحذير قد يفرض مباشرة على اللاعب المخالف، أو بعد تحذير كايكوكو ويفرض حيث تكون فرصة اللاعب المصاب قد انخفضت بشكل جدي حسب رأي القضاة ، بسبب خطأ اللاعب المخالف.

- هانسوكو (HANSOKU): عقوبة تفرض نتيجة ارتكاب اللاعب مخالفات تراكمية من نفس الفئة أو قد تفرض مباشرة بسبب انتهاك القوانين بشكل خطير يؤدي الى هبوط فرصة الخصم بالفوز الى الصفر حسب رأي القضاة بسبب خطأ المخالف .

- اللاعب الذي يحصل على عقوبة هانسوكو (HANSOKU) بسبب إصابته لخصمه والذي يعتبر حسب رأي القضاة ومدير البساط، قد تصرف بتهور أو بخطورة ويفتقر إلى المهارات الضرورية التي يجب توفرها في اللاعب الذي يشارك في منافسات الإتحاد الدولي لرياضة الكاراتيه، سوف يقدم به تقريراً إلى لجنة الحكام والتي بدورها ستقرر إذا كان يجب أن تعلق مشاركة هذا اللاعب في مجريات البطولة الحالية أو في البطولات القادمة.

- قد تفرض عقوبة شيكاكو (SHIKKAKU) مباشرة على اللاعب دون أي تحذير مسبق من أي فئة حتى لو لم يقم هو بارتكاب مخالفات، بل قد تفرض بسبب ارتكاب المدرب أو أحد أعضاء الوفد المرافق اللاعب، خطأ يسيء لشرف وروح لعبة الكاراتيه. وإذا اعتقد الحكم أن اللاعب يتصرف بطريقة سيئة وبغض النظر إن كان هذا التصرف قد تسبب بإصابة اللاعب المنافس أم لا فان عقوبة شيكاكو (SHIKKAKU) وليس هانسوكو (HANSOKU) هي العقوبة المناسبة والمستحقة اللاعب المسيء

– يجب إعلان هذه العقوبة على العامة بالمذياع

المادة العاشرة: الإصابات والحوادث أثناء المباريات

- **الانسحاب- كيكين:** (KIKEN): يشير الحكم الى خطي البداية للاعبين وهو قرار يُفرض عندما لا يُظهر اللاعب أو اللاعبين أنفسهم على البساط عندما يطلب منه أو منهم ذلك، أو أن يكون اللاعب غير قادر على إكمال المباراة، أو أن يترك منطقة اللعب، أو أن يتم سحبه من المباراة بناء على طلب الحكم، هذا الانسحاب مبني على الإصابة، وليس من الضروري أن يكون المتسبب بها اللاعب الخصم.

- إذا تسبب كلا اللاعبين بإصابة بعضهما أو كانا يعانيان من إصابة سابقة، وأعلن طبيب البطولة عدم مقدرتهما على إكمال المباراة، فان اللاعب الفائز في المباراة هو اللاعب الذي حصل على نقاط أعلى من خصمه، وفي منافسات الفردي إذا كان اللاعبان متعادلين بالنقاط فان إعلان نتيجة المباراة يتم عن طريق قرار الترجيح هانتي (HANTEI). وفي مباريات الجماعي سوف يعلن الحكم التعادل (HIKHWAKE)، إلا إذا حدث هذا الموقف في المباراة الإضافية الفاصلة لكسر تعادل الفريقين بعدد مرات الفوز والنقاط، فهنا يتم حسم النتيجة بقرار التصويت (هانتيه).

- اللاعب المصاب الذي يُعلن طبيب البطولة الرسمي عن عدم قدرته على القتال فانه لا يستطيع أن يشارك مرة أخرى في منافسات الكوميتيه في هذه البطولة.

- اللاعب المصاب الذي فاز في المباراة لعدم أهلية خصمه (أي فاز بالإصابة) لا يسمح له بإكمال المنافسة في البطولة، إلا إذا سمح له الطبيب بذلك، وإذا تكرر فوزه بالإصابة في المباراة الثانية فانه يسحب ولا يسمح له باستكمال المنافسة في مباريات القتال في نفس البطولة.

- إذا أصيب أحد المتنافسين، فان على الحكم أن يوقف النزال في الحال، وان يستدعي الطبيب، والطبيب هو المفوض فقط بتشخيص الإصابة وتقديم العلاج اللازم اللاعب المصاب.

- المتنافس الذي يصاب أثناء المباراة ويحتاج إلى علاج يسمح له بمدة ثلاث دقائق لتلقي العلاج ، وإذا لم ينتهي العلاج خلال هذه المدة فان الحكم سيقرر إذا كان هذا اللاعب غير مؤهل لإكمال المباراة (حسب المادة رقم 13 فقرة 9) أو أن يمدد فترة العلاج.

- أي متنافس يسقط على الأرض رميا أو بإصابة خصمه له ولم يستطع أن يقف منتصبا على رجليه خلال عشرة ثواني، فانه يعتبر غير مؤهل لإكمال المباراة، وسوف يُسحب مباشرة من جميع منافسات القتال في البطولة. وفي حال سقوط اللاعب على الأرض وعدم استطاعته الوقوف مباشرة على قدميه، فان على الحكم أن يطلق صافرته إشارة للميقاتي ببدء العد للعشر ثواني، ويرفع يده ويستدعي الطبيب في حالة تطلب ذلك، ويوقف الميقاتي الساعة عندما يرفع الحكم يده إشارة لذلك ، وفي كلا الأحوال وفي حال بدء العد للعشرة ثواني فسوف يتم استدعاء الطبيب لفحص اللاعب المصاب ، وفي هذه الحالة يجب أن يتم فحص اللاعب المصاب على البساط

توضيح:

- عندما يعلن الحكم عدم أهلية أحد المتنافسين، فانه يجب تدوين ذلك على بطاقة التعريف اللاعب بحيث يكون ظاهرا وواضحا لأي طاقم تحكيم آخر.

- يمكن للمتباري أن يفوز بواسطة إقصاء الخصم لارتكابه أخطاء غير خطيرة متكررة من الفئة الأولى (C1) دون أن يعاني أي إصابة جادة أو خطيرة ، ولكن فوزه للمرة الثانية وبنفس الطريقة الأولى يؤدي إلى سحبه حتى وان كان مؤهلا بدنيا لمواصلة المنافسة.

- على الحكم أن يستدعي الطبيب فقط إذا أصيب أحد المتنافسين وكان يستدعي العلاج وذلك بأن يرفع يده ويلفظ بكلمة دكتور .

- إذا كان اللاعب المصاب مؤهلا بدنيا فيجب علاجه عند الطبيب خارج البساط .

- يجب على الطبيب أن يعطي تعليمات السلامة، إذا كانت هذه التعليمات مرتبطة أو لها علاقة بإصابة اللاعب المصاب فقط.

- عند تطبيق قانون العشرة ثواني، يتم توقيتها بواسطة الميقاتي المخصص لعد العشر ثواني، ويقوم هذا الميقاتي بإعطاء إشارة تنبيه عند عد سبعة ثواني قبل أن يعطي الإشارة النهائية بانتهاء المدة، ويبدأ الميقاتي العد للعشر ثواني عندما يعطيه الحكم إشارة لذلك، ويقوم بإيقاف العد عندما يقف اللاعب منتصبا على رجليه، ويرفع الحكم يده معلنا ذلك

– في هذه الحالة يقرر القضاة من اللاعب الفائز على أساس (HANSOKU) أو (KIKEN) أو (SHIKKAKU)) حسب الحالة.

– في منافسات الجماعي إذا حصل لاعب الفريق على كيكن أو هانسوكو أو شيكاكو فإن نقاطه في هذه المباراة سوف تصبح صفراً ويسجل لخصمه ثماني نقاط .

المادة الحادية عشرة: الاحتجاجات

- لا يجوز لأي شخص كان أن يحتج بأي شكل من الأشكال للحكم أو لأي من طاقم التحكيم.

- إذا اتخذ طاقم التحكيم أي إجراء، أو إصدار أية أحكام تتعارض مع قانون التحكيم فإن الشخص المخول بتقديم الاحتجاج وبشكله الرسمي، هو رئيس الإتحاد أو الممثل الرسمي المعتمد للفريق.

- يقدم الاحتجاج على شكل تقرير مكتوب، وموقع من الشخص المخول، بعد انتهاء المباراة المعنية مباشرة، الإستثناء الوحيد هو في حال حدوث خطأ إداري ففي هذه الحالة يجب إبلاغ مدير البساط فوراً بمجرد اكتشاف الخطأ.

- يجب أن يتم تقديم الاحتجاج إلى مسئول لجنة الطعون، بعد انتهاء المباراة المعنية مباشرة، وبدورها ستقوم لجنة الطعون باستعراض الظروف التي أدت لتقديم الإحتجاج ، وبالنظر في جميع الأدلة والحقائق المتاحة ، وتصدر تقريرها بناء على ذلك بصفتها مخولة لإتخاذ مثل هذا الإجراء .

- أي احتجاج على مخالفة للقانون يجب أن يُقدم وفقا لإجراءات تقديم الشكوى المحددة من قبل اللجنة الإدارية للإتحاد الدولي ، وذلك بأن يقدم مكتوباً وموقعاً من قبل مسئول الفريق الرسمي أو اللاعب المعتمد .

- يجب أن يُرفق الإحتجاج بالرسوم المقررة من الهيئة الإدارية للإتحاد ويقدم إلى لجنة الطعون .

- تشكيل لجنة الطعون : تتشكل لجنة الطعون من ثلاثة حكام يتم تعيينهم من قبل لجنة الحكام ، ولا يجوز أن يكون اثنين منهما من نفس الإتحاد الوطني ، كما وتعين لجنة الحكام ثلاثة أعضاء آخرين يحملون الأرقام من 1 إلى 3 ليكون بدلاء في حال كون أحد الأعضاء الأصليين من نفس الإتحاد الوطني لأي من اللاعبين أو تربطه به علاقة قرابة بما في ذلك جميع أعضاء طاقم التحكيم المتورطين في حادث الإحتجاج .

- على الطرف الذي استلم الإحتجاج دعوة اللجنة للإجتماع ومتابعة إيداع الرسوم المطلوبة لدى المحاسب وتقوم اللجنة حال اجتماعها بعمل تحقيق شامل حول الحادثة موضوع الاحتجاج، تقرر بعدها قبوله أو رفضه ، ويجب على كل عضو من أعضائها إبداء رأيه في الموضوع ولا يجوز لأي منهم الإمتناع عن ذلك .

- رفض الإحتجاج : إذا وجدت اللجنة أن الاحتجاج المقدم باطل، فإنها تقوم بتعيين أحد أعضائها ليقوم بإبلاغ مقدم الطلب شفهيا برفض احتجاجه ويؤشر على الطلب بكلمة مرفوض، ويوقعه من باقي أعضاء اللجنة قبل إقراره من أمين الصندوق، الذي يقوم بدوره بتسليمه إلى السكرتير العام .

- قبول الإحتجاج : في حال قبول الاحتجاج تقوم اللجنة بالإتصال مع اللجنة المنظمة ولجنة الحكام وتقدم لهم تقريراً بنتائج التحقيق والإجراءات الواجب إتخاذها وتتمثل في :

- إبطال وإلغاء الحكم السابق الذي خالف القوانين في المباراة المعنية
- إلغاء نتائج المباريات المتأثرة بالحادث في المجموعة من النقطة التي تلت الحادث
- إعادة تلك المباريات التي تأثرت بالحادث
- إصدار توصيه للجنة الحكام لاتخاذ الإجراءات اللازمة بحق طاقم الحكام المعني بالحادث. وتقع المسؤولية على عاتق لجنة الطعون في ضبط النفس واتخاذ الإجراءات الكفيلة بعدم تعكير صفو برنامج هذه البطولة من خلال الحكم السليم لتأمين التوصل إلى نتيجة عادلة .

وسوف تقوم اللجنة بتعيين أحد أعضائها ليقوم بإبلاغ المشتكي شفهيا، بقبول احتجاجه، ومن ثم يؤشر على النسخة الأصلية بكلمة مقبول، ويوقعه من باقي أعضاء اللجنة، قبل إقراره من أمين الصندوق الذي يقوم بدوره بإعادة الرسوم المدفوعة الى المشتكي وتسليم التقرير إلى السكرتير العام.

- سوف تقدم لجنة الطعون تقريراً مكتوباً عن الحادثة والاحتجاج المقدم، موقعاً من الأعضاء الثلاثة إلى السكرتير العام، تصف فيه اللجنة نتائج التحقيق، والأسباب التي أدت إلى قبول الاحتجاج أو رفضه.

- مهام اللجنة وسلطاتها :

قرار لجنة الطعون نهائي ولا يمكن نقضه إلاّ من قبل اللجنة الإدارية فقط .

هيئة الطعون لا تفرض عقوبات ولا تصدر جزاءات، وتنحصر صلاحياتها في إصدار الأحكام حول أهلية الاحتجاج ووقائع الحالة، وتطلب من لجنة الحكام واللجنة المنظمة القيام بمعالجة وتصحيح أي إجراء اتخذه طاقم التحكيم، وكان بشكل يتعارض مع القوانين.

توضيح :

- يجب أن يتضمن الاحتجاج: أسماء المتنافسين – طاقم التحكيم المعني – التفاصيل الدقيقة لمحتوى الاحتجاج – الأدلة التي تثبت صحة هذا الاحتجاج ولا يجوز الإحتجاج على الأمور العامة الثابتة في القانون ، وتقع على المشتكي مسؤولية تقديم الأدلة على صحة الإحتجاج .

- سوف تقوم لجنة الطعون باستعراض ما جاء في الإحتجاج المقدم وكجزء من ذلك تقوم بعمل تحقيق شامل، وتقصي للحقائق، ودراسة جميع الأدلة المقدمة والمقترنة بهذا الاحتجاج، بما فيها مشاهدة أشرطة الفيديو، وسؤال طاقم التحكيم للتأكد من صحة الاحتجاج.

– إذا ثبت للجنة الطعون صحة الإحتجاج فيجب إتخاذ جميع الإجراءات اللازمة لضمان عدم تكرار ذلك في المستقبل ،كما ويجب على المحاسب إعادة رسوم الإحتجاج .

– إذا كان الإحتجاج مرفوض فسوف يتم مصادرة رسوم الإحتجاج لصالح الإتحاد .

– لا يجوز إيقاف أو تعليق سير المباريات إذا كان هنالك احتجاج رسمي يُعد ليقدم إلى لجنة الطعون ، ومهمة مراقب المباراة التأكد من أن المباريات تسير ضمن قوانين المنافسات

– في حال اكتشاف حدوث خطأ إداري أثناء المباراة يستطيع المدرب إبلاغ مدير البساط بذلك ، وبدوره يقوم مدير البساط بإبلاغ الحكم بذلك

المادة الثانية عشرة: السلطات والواجبات

*__لجنة الحكام__: تكون واجبات وسلطات ومهام لجنة الحكام كما يلي:

- التأكد من التحضير الصحيح للبطولة، وذلك بالتنسيق مع اللجنة المنظمة ، وذلك فيما يختص بالتنظيم الخاص بمنطقة المباريات، والتأكد من جميع الأدوات ولوازم المباريات وسيرها ومراقبتها ومتطلبات السلامة الخاصة بها ... الخ.

- تعيين مدراء البساطات (رئيس الحكام) وتوزيعهم على مناطق اللعب واتخاذ الإجراءات المطلوبة المبنية على تقارير مدير البساط .

- تنسيق ومراقبة أداء الحكام الرسميين.

- ترشيح وتعيين الحكام والقضاة البدلاء حينما يكون ذلك ضروريا.

- إعطاء القرار النهائي أثناء وجود خلاف في النقاط الفنية، التي قد تظهر أثناء المباريات ولم يرد فيها نص في القانون.

*__مدراء البساطات__ Tatami Managers: تكون مهام وسلطات وواجبات مدير البساط البساط كالتالي:

- انتداب وتعيين ومراقبة الحكام والقضاة في جميع المباريات، على البساط الذي يخضع لمراقبته.

- الإشراف على أداء الحكام والقضاة في منطقته، والتأكد بأن الموظفين المعينين هم أهل لأداء المهام المنوطة بهم.

- الإيعاز إلى حكم المباراة بإيقاف المباراة، عندما يعطي مراقب المباراة (Match Supervisor) إشارة بوجود خلل في تطبيق القانون.

- تقديم تقرير يومي مكتوب عن أداء الحكام والقضاة والموظفين على البساط الذي يخضع له، بالإضافة إلى تقديم توصياته إلى لجنة الحكام.

*__الحكام__ REFREES: تكون مهام وواجبات وسلطات الحكم (SHUSHIN) على النحو التالي:

- إدارة المباريات بما في ذلك إعلان بدء، وإيقاف، وإنهاء المباراة.

- منح النقاط بناء على رأي القضاة .

- إيقاف المباراة عندما يكون هنالك تسجيل نقطة صحيحة حسب رأيه ، أو حدوث مخالفة أو للتأكد من سلامة اللاعبين

– طلب تأكيد حكم القضاة في الحالات التي يكون فيها سببا في رأي الحكم لإعادة تقييم دعوتهم للإنذار.

- تقديم التوضيح اللازم لمدير البساط، أو لجنة الحكام أو لجنة الطعون، في حالة الحاجة لذلك، وإيضاح الأسس التي قام بإعطاء قراره بناء عليها.

- يفرض العقوبات ويصدر التحذيرات .

- الحصول على آراء القضاة والتصرف بناء عليها .

- إعلان بدأ المباراة الإضافية الفاصلة إذا لزم الأمر في منافسات الجماعي .

- طلب تصويت القضاة ومشاركتهم رأيه في قرار الترجيح (هانتيه) ومن ثم إعلان النتيجة .

- كسر التعادل .

- إعلان الفائز .

- لا تنحصر سلطات الحكم فقط على البساط، بل وعلى حدود المساحة القريبة من البساط.

- الحكم هو الذي يصدر جميع الأوامر ويقوم بإعلانها.

*__القضاة__ Judges: تكون مهام وواجبات وسلطات القضاة FUKUSHIN على النحو التالي:

- الإشارة للحكم بوجود تسجيل أو تحذير أو عقوبة .

- ممارسة حقهم في التصويت على أي قرار يتم إتخاذه .

يجب على القضاة مراقبة تصرفات اللاعبين بشكل جيد والإشارة للحكم برأيهم في الحالات التالية :

أ - عند حدوث التسجيل.

ب - عندما يقوم أحد المتنافسين بتصرف ممنوع أو بأداء اسلوب ممنوع.

ج - عند ملاحظة إصابة أو مرض أحد المتنافسين أو عدم قدرته على الإستمرار في المنافسة.

د - عند خروج أحد أو كلا اللاعبين خارج الملعب (JOGAI).

هـ - في اية حالات أخرى يرى فيها القاضي ضرورة لفت نظر الحكم .

*مراقبوا المباريات (Match Supervisors).

- مراقب المباراة (KANSA) يساعد مدير البساط، من خلال متابعة المباراة من بدايتها وحتى نهايتها، وإعلامه فورا بأي تجاوز للقانون من قبل الحكم والقضاة، وذلك بإعطائه إشارة بواسطة رفعه العلم الأحمر وإطلاقه للصافرة، وعلى اثر ذلك يقوم مدير البساط بإبلاغ حكم المباراة بإيقاف المباراة وتصويب الخطأ. ولا تصبح نتيجة المباراة رسمية إلا بعد اعتمادها من الكانسا مراقب المباراة ، كما ويجب عليه التأكد قبل بداية المباراة بان المتنافسين يرتدون الأدوات المعتمدة.

مراقب التسجيل (Score Supervisor) .

- يجب أن يحتفظ مراقب التسجيل بورقة تسجيل منفصلة لتسجيل النقاط التي يحتسبها الحكم، وفي نفس الوقت يقوم بمراقبة الميقاتيين والمسجلين الرسميين.

توضيح :

- إذا أشار قاضيان بنفس الإشارة أو أشارا بوجود تسجيل لنفس اللاعب فيجب على الحكم إيقاف المباراة وإصدار القرار وفقا لذلك ، وإذا لم يستجيب الحكم لذلك يرفع مراقب المباراة العلم الأحمر ويطلق صافرته

- عندما يعطي قاضيان أو أكثر نفس الإشارة أو يشيروا بتسجيل لنفس اللاعب فيجب على الحكم إيقاف المباراة وإعلان القرار الذي أشار به القضاة

- عندما يقرر الحكم إيقاف المباراة لسبب آخر غير إشارة قاضيان أو أكثر سوف ينادي بكلمة يامي (Yame) وفي نفس الوقت يستخدم إشارة اليد المطلوبة .يشير عندها القضاة برأيهم ويصدر الحكم القرار بما يتوافق مع رأي قاضيين أو أكثر .

– في حال سجل كل من اللاعبين أو حصلا على تحذير أو عقوبة، بإشارة من قاضيين أو اكثر فإن كلاً منهما سوف يحصل على نقاطه الخاصة به أو التحذير أو العقوبة .

– إذا أشار أكثر من قاضي بوجود تسجيل أو تحذير أو عقوبة لأحد اللاعبين وكان هنالك اختلاف بين القضاة حول التسجيل أو العقوبة فسوف يحتسب التسجيل أو التحذير أو العقوبة الأدنى في حال عدم وجود أغلبية في القرار.

- إذا أشار أغلبية القضاة بوجود تسجيل أو تحذير أو عقوبة لنفس اللاعب وكان هنالك عدم موافقة من الباقيين على مستوى التسجيل أو التحذير أو العقوبة فسوف يتم احتساب رأي الأغلبية بغض النظر عن قاعدة احتساب الدرجة الأدنى.

- في التصويت على قرار الهانتيه فإن لكل من القضاة الأربعة والحكم صوت واحد .

- دور مراقب المباراة أل (KANSA)، (Match supervisor) هو التأكد من أن المباراة تدار وفقا للقانون، ولا يعتبر قاض إضافي، إذ ليس له الحق في الحكم، أو إعطاء صوت وليس لديه السلطة على قرارات الحكم، كأن يعطي رأيه بشان التكنيك إن كان يجب أن يحتسب أم لا، أو إن كان أحد المتنافسين قد خرج من الملعب قبل التسجيل، فمسئوليته تنحصر فقط مراقبة تطبيق القانون.

- في حالة عدم سماع الحكم صوت جرس نهاية المباراة، يتدخل مراقب التسجيل بإطلاق صافرته.

- عندما تقتضي الحاجة أن يشرح طاقم حكام مباراة ما الأسس التي بنوا عليها قرارا معينا أثناء المباراة فإنهم يقدمون هذا الشرح إلى مراقب المباراة أو إلى لجنة الحكام أو إلى لجنة الطعون وهم غير مطالبين بتقديم أي إيضاح لأي احد آخر.

المادة الثالثة عشرة: بدء وإيقاف وإنهاء المباراة

- المصطلحات والإشارات التي يستخدمها الحكم والقضاة في إدارة المباريات مثبته في الملحقين رقم (2+1).

-يجب أن يأخذ الحكم والقضاة الأماكن المخصصة لهم ويتبادلوا التحية مع المتنافسين سوف يعلن الحكم بدء المباراة بمصطلح شوبو هجمي (Shobu Hajime) وبذلك تبدأ المباراة .

– يعلن الحكم عن إيقاف المباراة بكلمة ياميه (YAME) مع الإشارة الموافقة لها ، وإذا دعت الضرورة فسوف يطلب الحكم من اللاعبين العودة إلى أماكنهم (موتونو ايتشي)- ((MOTO NO ICHI.

- عندما يعود الحكم إلى مكانه، فسوف يعبر القضاة عن آرائهم بواسطة الإشارات، وفي حالة تسجيل تكنيك صحيح، فان على الحكم أن يعلن من هو اللاعب صاحب التسجيل(AO) أو (AKA) والجزء من الجسم الذي تم التسديد عليه جودان (JODAN) أو تشودان (CHUDAN) واسم التكنيك المسجل جيري أو أوتشي أو تسوكي (KERI ,UCHI, TSUKI) ومن ثم تمنح النقطة المستحقة يوكو أو وزاري أو ايبون (YUKO – WAZA-ARI IPON) (مع إعطاء الإشارة الدالة على ذلك، يعلن بعدها الحكم استئناف المباراة بـ (TSUZUKETE-HAJIME).

- عندما يتقدم أحد المتنافسين على خصمه بفارق ثماني نقاط ، يجب على الحكم أن يوقف المباراة (YAME) ويطلب من كلا المتنافسين العودة إلى مكانهما، ويرجع هو إلى مكانه أيضا ثم ينادي أكاأو آو (Aka أو Ao) نوكاتشي (NO-KATCHI) رافعاً يده باتجاه اللاعب الفائز ، وهنا تنتهي المباراة .

- عندما ينتهي ومن المباراة ، فان اللاعب الفائز هو اللاعب الذي حصل عدد اكبر من النقاط ، ويعبر الحكم عن ذلك برفع يده باتجاه اللاعب الفائز ويعلن فوزه (NO KACHI) سواء كان اللاعب (AKA) أو (AO) وعندها تنتهي المباراة.

- عندما ينتهي وقت المباراة بالتعادل ، فإن طاقم الحكام (الحكم والقضاة الأربعة) سوف يقررون نتيجة المباراة بقرار الترجيح (هانتيه) .

- يعلن الحكم إيقاف المباراة مؤقتا ب (YAME) إذا واجهته إحدى المواقف التالية:

• عندما يخرج أحد أو كلا المتنافسين من الملعب.

• عندما يطلب الحكم من أحد المتنافسين أو من كلهما إصلاح ملابسه أو أدوات الحماية.

• عندما يخالف أحد اللاعب القوانين.

• عندما يعتبر الحكم أن أحد المتنافسين أو كلاهما، غير قادر على إكمال المباراة بسبب إصابة، أو مرض أو لأسباب أخرى، وباستشارة طبيب البطولة يقرر الحكم استئناف اللعب أو إنهاء المباراة.

• عندما يمسك أحد المتنافسين بالآخر لمدة تزيد عن ثانيتين ، دون أن يسدد هجوما على خصمه، أو أن يرميه على الأرض خلال المدة المسموح بها والمذكورة آنفا.

• عندما يسقط أحد أو كلا المتنافسين أثناء محاولة رمي أحدهما الآخر على الأرض دون إتباع ذلك بتكنيك فعال خلال ثانيتين .

• إذا مسك اللاعبان بعضهما وأخذا بالتصارع بدون محاولة الإسقاط أو التسجيل خلال ثانيتين .

• إذا وقف اللاعبان بوضعية صدر لصدر دون محاولة إسقاط أو تسجيل خلال ثانيتين .

• إذا سقط اللاعبان على الأرض أو حاولا إسقاط بعضهما وبدآ بالتصارع .

• عند إشارة قاضيان أو أكثر بوجود تسجيل أو مخالفة لنفس اللاعب.

• عندما يرى الحكم أن هنالك تسجيل أو مخالفة أو موقف يستدعي إيقاف المباراة لأسباب الأمان للاعبين .

• عندما يطلب مدير البساط من الحكم أن يوقف المباراة.

توضيح :

- عند بدء المباراة ينادي الحكم على المتنافسين لأخذ المكان المخصص لهما، وإذا دخل أحد المتنافسين إلى منطقة اللعب قبل طلب الحكم منه ذلك، فعلى الحكم أن يطلب منه العودة إلى خط الملعب، كما يجب على كلا المتنافسين أن يتبادلا التحية بشكل مناسب، أداء التحية بشكل سريع يعتبر عملا غير أخلاقيا عدا عن كون هذه التحية غير كافية، ويمكن للحكم طلب هذه التحية بين المتنافسين بالإشارة الموضحة في الملحق(رقم 2)، إن لم يبادر أي منهما بأدائها للآخر.

- عند استئناف اللعب، يجب على الحكم أن يتحقق أولا من عودة كلا المتنافسين إلى مكانهما ووقوفهما على الخط المخصص لهما، وإذا كان أحد المتنافسين يقفز في مكانه أو يتحرك ويتململ بعصبية، يجب على الحكم أن يطلب منه أن يتوقف عن ذلك، وان يقف في مكانه قبل أن يستأنف المباراة، ويجب على الحكم أن يستأنف اللعب في أسرع وقت ممكن ودون تأخير.

– يجب أن يؤدي اللاعبان التحية لبعضهما قبل وبعد المباراة .

المادة الرابعة عشرة: التعديلات

يحق فقط للجنة الرياضية المنبثقة عن مجلس إدارة الإتحاد الدولي للكاراتيه W.K.F وبموافقته إلغاء أو تعديل أي من هذه القوانين.

❖ قانون تحكيم مسابقات الكاتا:

منطقة اللعب:

-يجب أن تكون منطقة اللعب مستوية وخالية من أي عوائق.

-يجب أن تكون المساحة كافية لتأدية الكاتا بدون إعاقة.

الملابس الرسمية:

-يجب على المتنافس والحكام والقضاة إرتداء الملابس الرسمية كما موضح في قانون الكوميتي.

-أي شخص لا يلتزم بتعليمات المادة يمكن طرده.

طاقم التحكيم:

-الطاقم متكون من خمس قضاة لكل مباراة ومراقب المباراة.

-بالإضافة يعين مسجلين ومذيعين.

معايير إتخاذ القرار:

يجب أداء الكاتا بمهارة مع إظهار الفهم الجيد للمبادئ التقليدية لمحتويات الكاتا، ويجب على القضاة الإنتباه إلى:

-الأداء الواقعي لمعاني الكاتا.

- فهم أساليب المستخدمة (**بونكاتي** BUNKATI).

-**التوقيت الجيد:** الإيقاع والسرعة، التوازن، تركيز القوة (KIME).

-إستعمال التنفس الصحيح والمناسب لدعم القوة.

-الوقفات والوضعيات الصحيحة مع التوتر العضلي المطلوب في الرجلين.

-في الدور الأول والتي يشطب المتنافس الذي يعدل في الكاتا، والمتنافس الذي يتوقف أثناء الأداء و يقوم بأداء كاتا مختلفة أعلن عنها يتم إعتباره مشطوبا.

❖ التعديلات الاخيرة التي حدثت على قانون الكاراتيه والتي طبقت منذ بداية سنه 2017

الكاتا:

1) الملعب يجب يكون بلون واحد بالكامل مع اختلاف لون حدود الملعب.

2) تم اضافة حالة للأخطاء جديدة هي تشتيت اللاعب الموجود خارج البساط لانتباه القضاة يعد خطأ.

3) تم اضافة حالة اقصاء جديدة وهي خلال البونكاي اذا تم عمل حركة المقص للراس.

4) تم الغاء علامة التوريماسين وتعني حركة غير محسوبة.بحيث يشير الحكم بتقاطع يديه ومن ثَم ينزل يديه الى الخلف بالأعلام واصبحت مثل الكوميتيه بأن يشير القاضي بالعلم تجاه الارض مكان وقوف اللاعب (مثل اشارة الكيكوكو) وبعدها نوكاتشي للأخر.أي أكا (أوو) نوكاشي فوز الأحمر أو الأزرق بعد إنتهاء المباراة يشير الحكم الى الفائز برفع يده ويقول نوكاشي بعد ذكر لونه.

(5) الاعب المقصى بالكيكن هو خارج المنافسة لهذه الفئة.

الكوميتيه:

1) يجب ان لا يزيد طول الحزام عن ثلثي الفخذ.

2) السماح بعدد (2) استك للشعر ذيل حصان واحد في اول الراس والثاني في نهاية الشعر.

3) يمكن للمدربات ارتداء الحجاب (نفس حجاب المحكمات).

4) الاتوشي باراكو (15) ثانية.

5) لا يجوز اعطاء لعب سلبي خلال الاتوشي باراكو (15) الاخيرة.. كانت عشرة في السابق

6) اضافة اسم جديد(السنشو) وهو خاص للحد من الهانتيه وذلك بإعلان فوز اول لاعب يسجل نقطة صافية (لايوجد تسجيل للمنافس معه في نفس الوقت) في المباراة.

7) عند قاعدة العشر ثواني يقوم الحكم ببدأ العد بيده من الف وواحد حتى الف وعشرة. وذلك عند الاصابة يطرح او يرمى او يتعرض للضربة القاضية بعدما ينادي الطبيب

8) اصبح من حق الحكم طرد أي شخص من الملعب يخل بسلاسة سير المباراة

9) اللاعب الذي يحصل على كيكن لاي سبب يستطيع اللعب في باقي المسابقات الاخرى. (مثلا اللعب في مسابقات أخرى مثل الكاتا او الاوزان الأخرى)

10) اللاعب يقف في منتصف الرقعة الحمراء من البساط الخاصة باللاعبين.

11) تم تغير مصطلح الادعاء لتضخيم الإصابة الى ادعاء الإصابة أي لا يوجد إصابة أصلا (اذا كان هناك تكنيك متحكم فيه فلا توجد تضخيم) فالعقوبة كانت هنسوكو شوي وأصبحت شيكاكو