



فدراسیون جهانی کاراته

# قوانین داوری در مسابقات کاراته

کاتا و کومیته

تهیه و تنظیم: کمیته داوران فدراسیون جهانی کاراته

ترجمه: سعید آرین (تنزاده)

زمستان ۱۳۸۶

لازم به ذکر است، در این کتاب مسائل گفته شده مربوط به گروه مردان، در گروه زنان نیز کاربرد دارد مگر در مواردی که به آنان اشاره خواهد شد.

## فهرست مطالب

## قوانین کومیته

۴	محوطه مسابقه	بخش ۱
۵	لباس رسمی	بخش ۲
۸	سازمان دهی مسابقات	بخش ۳
۱۰	هیئت داوران	بخش ۴
۱۱	زمان مسابقه	بخش ۵
۱۱	امتیازات	بخش ۶
۱۵	موارد تصمیم گیری	بخش ۷
۱۶	اعمال ممنوعه	بخش ۸
۲۱	جرائم	بخش ۹
۲۳	جراحات و صدمات	بخش ۱۰
۲۵	اعتراض رسمی	بخش ۱۱
۲۷	قدرت و وظایف مسئولین	بخش ۱۲
۳۱	شروع، ادامه و پایان مسابقه	بخش ۱۳
۳۲	اصلاحات	بخش ۱۴

## قوانین کاتا

۳۳	محوطه مسابقه کاتا	بخش ۱
۳۳	لباس رسمی	بخش ۲
۳۴	سازمان دهی مسابقات کاتا	بخش ۳
۳۵	هیئت قضا	بخش ۴
۳۶	معیارهای تصمیم گیری	بخش ۵
۳۸	برگزاری مسابقات	بخش ۶

## ضمایم

۳۹	اصطلاحات	ضمیمه ۱
۴۱	اعلام و اشارات داور	ضمیمه ۲
۵۰	علائم پرچم قضا	
۵۳	راهنمایی های لازم برای داوران و قضا	ضمیمه ۳
۵۷	علائم مورد استفاده جهت ثبت امتیازات و خطاها	ضمیمه ۴
۵۸	اندازه تاتامی و محل استقرار داوران در مسابقات کومیته	ضمیمه ۵
۵۹	محل استقرار قضا در مسابقات کاتا	ضمیمه ۶
۶۰	لیست کاتاهای اجباری (شی تی کاتا)	ضمیمه ۷
۶۱	لیست کاتاهای اصلی W.K.F. (توکوی کاتا)	ضمیمه ۸
۶۳	پیراهن کاراته	ضمیمه ۹
۶۴	گروه ها، اوزان و شرایط برگزاری مسابقات جهانی	ضمیمه ۱۰

# قوانین کومیته

## بخش (۱) محوطه مسابقه

- (۱) محوطه مسابقه بایستی مسطح و عاری از هرگونه مانعی باشد.
- (۲) محوطه مسابقه می‌بایست مربع شکل و مورد تأیید W.K.F. و ابعاد آن نیز از هر طرف هشت متر باشد. (اندازه تاتامی از خارج محوطه محاسبه می‌گردد). برای ایمنی، دو متر از هر سمت به تاتامی اضافه می‌شود، اندازه ابعاد محوطه مسابقه و حاشیه ایمنی می‌بایست از هر طرف دوازده متر باشد.
- (۳) خطی به طول نیم متر و به فاصله دو متر از مرکز محوطه مسابقه برای ایستادن داور کشیده می‌شود.
- (۴) دو خط موازی، هرکدام به طول یک متر، عمود بر خط ایستادن داور و به فاصله یکونیم متر از مرکز محوطه مسابقه برای ایستادن مبارزین کشیده می‌شود.
- (۵) قضات بایستی در حاشیه ایمنی، یکی رو به داور و دو قاضی دیگر در پشت سر مبارزین در فاصله یک متری از مرکز تاتامی به سمت داور نشسته و پرچم‌های قرمز و آبی را بدست گیرند (پرچم قرمز در دست چپ و پرچم آبی در دست راست قرار دارد).
- (۶) حکم (کانزا) می‌بایست در خارج از حاشیه ایمنی، پشت سر و سمت چپ داور بنشینند. حکم باید پرچم قرمز (یا علامتی شبیه به آن) و سوت به همراه داشته باشد.
- (۷) ناظر ثبت امتیاز (اسکور سوپروایزر)، باید بین وقت‌نگهدار و ثبت‌کننده امتیاز و پشت میز رسمی امتیازات بنشیند.
- (۸) تابلوهای تبلیغاتی می‌بایست حداقل در فاصله یک متری خارج از محوطه ایمنی و با رنگ‌هایی متفاوت (هم رنگ تاتامی نباشد) نصب گردد.

## توضیحات

ا) تا فاصله یک متری خارج از محوطه ایمنی تاتامی هیچ نوع مانعی از قبیل دیوار، تابلو تبلیغاتی، ستون و ... نبایستی قرار داشته باشد.

ب) محل تماس تشک (تاتامی) مسابقه بر روی زمین نبایستی لغزنده بوده ولی سطح بالای آن می‌بایست ضریب اصطکاک کمتری داشته باشد. تشک کاراته نبایستی به ضخامت تشک‌های جودو باشد زیرا مانع از اجرای تکنیک و حرکت روان کاراته‌کا خواهد شد. داور مسابقه بایستی اطمینان از عدم لغزندگی تاتامی در حین مسابقه را حاصل و پس از آن مسابقه را آغاز نماید. تاتامی نباید شکاف داشته باشد چرا که ممکن است باعث صدمه دیدن مبارزین شود و در نهایت تاتامی مسابقات باید مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته باشد.

## بخش ۲) لباس رسمی

- ۱) شرکت‌کنندگان و مربیان آنان می‌بایست لباس رسمی مورد تأییدی را که در ذیل ذکر خواهد شد را به تن داشته باشند.
- ۲) کمیته داوران از شرکت کسانی (شرکت‌کننده، مربی، داور و قاضی) که بر طبق این مقررات رفتار نکنند، ممانعت بعمل خواهد آورد.

## داوران

- ۱) داوران و قضات باید لباس رسمی که از سوی کمیته داوران فدراسیون جهانی کاراته معرفی شده را به تن نمایند. این لباس در کلیه مسابقات، دوره‌های آموزشی و جلسات رسمی می‌بایست مورد استفاده قرار گیرد.
- ۲) لباس رسمی داوران شامل:

- کت سرمه‌ای (مدل بلیزری) با دو دکمه نقره‌ای.
- پیراهن سفید آستین کوتاه.
- کراوات رسمی بدون سنجاق کراوات.
- شلوار ساده خاکستری روشن بدون لبه دوبل.
- جوراب آبی تیره یا مشکی، کفش راحتی مشکی (بدون بند و پاشنه).
- خانم‌های داور می‌توانند از سنجاق سر برای بستن موهای خود استفاده نمایند.

## شرکت کنندگان

- ۱) شرکت کنندگان باید لباس کاراته سفید (بدون هیچگونه خط و یا طرحی اضافه) به تن نمایند، نشان و یا پرچم ملی باید بر روی سینه در سمت چپ پیراهن نصب شود و اندازه آن نیز روی هم رفته از ۱۲×۸ سانتیمتر نباید تجاوز کند، (به ضمیمه ۹ رجوع کنید). آرم شرکت تولیدکننده لباس را می‌توان (بر روی لبه پایین و سمت راست آن و بالای شلوار) نصب نمود. شماره شرکت‌کننده در مسابقات که از سوی کمیته برگزاری مسابقات ارائه می‌شود را می‌توان در پشت پیراهن نصب نمود. یکی از شرکت کنندگان باید کمر بند قرمز و دیگری کمر بند آبی به کمر ببندد. کمر بندها باید حداکثر پنج سانتیمتر پهنا و بعد از گره زدن، دنباله آن از هر طرف پانزده سانتیمتر طول داشته باشند.
- ۲) علاوه بر موارد ذکر شده در بند ۱، کمیته اجرایی فدراسیون جهانی در جهت تبلیغات شرکت‌های حامی مسابقات (اسپانسر) می‌تواند مواردی را (به پیراهن کاراته) اضافه و یا تغییر دهد.
- ۳) پیراهن کاراته‌کا در هنگامی که کمر بند بسته شده است می‌بایست حداقل کپل‌ها را بپوشاند ولی نباید از ۳/۴ ران بلندتر باشد. خانم‌ها می‌توانند تی‌شرت سفید رنگ و ساده‌ای در زیر پیراهن خود بپوشند.
- ۴) آستین‌های پیراهن کاراته‌کا نباید از مچ بلندتر و از نصف ساعد کوتاه‌تر باشد و همچنین نباید (به داخل و یا خارج) تا شوند.
- ۵) شلوار کاراته‌کا نیز نباید از ۲/۳ ساق پا کوتاه‌تر و از قوزک پا بلندتر باشد و همچنین نباید به داخل و یا خارج تا شوند.
- ۶) موی سر شرکت کنندگان بایستی تمیز و کوتاه باشد و نباید به قدری بلند باشند که از جریان خوب مسابقه جلوگیری نماید. در صورت مشاهده موی بلند و کثیف، داور می‌تواند از حضور فرد خاطی در مسابقه جلوگیری نماید. استفاده از هاچی‌ماکه (هدبند)، روبان و دیگر اشیاء تزئینی و آرایشی ممنوع می‌باشد. در مسابقات کاتا و کومیته استفاده از سنجاق سر فلزی ممنوع است ولی در مسابقات کاتا استفاده محتاطانه از گیره سر آزاد است.
- ۷) شرکت کنندگان می‌بایست ناخن‌ها را کوتاه نگه داشته و مجاز به استفاده از انگشتر و یا هر وسیله دیگری که موجبات جراحت حریف را فراهم سازد نخواهند بود. استفاده از دندان مصنوعی متحرک منوط به اجازه داور و دکتر مسابقات مجاز می‌باشد. در صورت صدور مجوز، شرکت‌کننده بایست مسئولیت کامل جراحت احتمالی را خود پذیرا باشد.
- ۸) استفاده از لوازم محافظتی زیر در مسابقات کومیته اجباری است:
  - دستکش (مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته، شرکت‌کننده آکا از محافظ قرمز رنگ و شرکت‌کننده آئو از محافظ آبی رنگ می‌بایست استفاده نمایند).
  - لثه محافظ دندان‌ها.
  - محافظ بدن خانم‌ها (مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته).

- محافظ ساق پا (مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته، شرکت کننده آکا از محافظ قرمز رنگ و شرکت کننده آتو از محافظ آبی رنگ می بایست استفاده نمایند).
  - محافظ روی پا (مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته، شرکت کننده آکا از محافظ قرمز رنگ و شرکت کننده آتو از محافظ آبی رنگ می بایست استفاده نمایند).
- استفاده از محافظ بیضه (کاپ) اجباری نیست ولی در صورت تمایل بازیکن برای استفاده از آن بایستی از نوع تأیید شده فدراسیون جهانی کاراته باشد.
- ۹) استفاده از عینک در حین مبارزه ممنوع است ولی استفاده از لنز (از نوع نرم) و با مسئولیت شرکت کننده مجاز می باشد.
- ۱۰) پوشیدن لباسی غیر از لباس رسمی کاراته و استفاده از لوازم غیر استاندارد ممنوع است.
- ۱۱) کلیه وسایل مورد استفاده می بایست توسط فدراسیون جهانی کاراته مورد تأیید قرار گرفته باشد.
- ۱۲) اطمینان از استاندارد و مورد تأیید بودن لوازم و وسایل ایمنی ورزشکاران قبل از هر مسابقه از وظایف حکم است. باید توجه داشت که در مسابقات بین المللی و ملی نیز بایستی از لوازم مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته استفاده نمود.
- ۱۳) بستن محل آسیب دیده و بانداز کردن آن باید با نظر دکتر مسابقه و اجازه داور باشد.

## مربیان

- مربیان در طول مسابقات (تورنمنت) می بایست گرمکن رسمی (مربوط به کشور خود) به تن و کارت شناسایی که از سوی کمیته برگزاری مسابقات صادر شده است را به همراه داشته باشند.

## توضیحات

- أ) شرکت کنندگان بایست از یک کمر بند در طول مسابقه استفاده نمایند، کمر بند قرمز برای آکا و کمر بند آبی برای آتو. استفاده از کمر بند درجه (سیاه، قهوه ای و ...) در طول مسابقات ممنوع می باشد.
- ب) لثه محافظ دندان ها بایستی در هنگام مسابقه کاملاً در دهان محکم شود. استفاده از محافظ بیضه (کاپ) پلاستیکی متحرک، مجاز نبوده و استفاده کننده شامل جریمه خواهد شد.
- ج) براساس اصول مذهبی، امکان استفاده از مظاهر آن مانند عمامه، دعا و ... در صورت عدم ایجاد صدمه برای حریف با نظر مساعد کمیته داوران قبل از مسابقه مجاز است. کمیته داوران موارد را قبل از مسابقه بررسی نموده و نظر خود را بیان خواهد داشت. هیچگونه توقع صدور مجوز شرکت در مسابقه برای شرکت کنندگانی که در روز مسابقه تقاضای صدور مجوز در موارد خاصی را داشته باشند، وجود ندارد.

د) اگر شرکت‌کننده‌ای با لباس نامناسب (غیر از موارد ذکر شده) برای مسابقه حاضر شود بلافاصله از آن مسابقه محروم نخواهد شد بلکه به وی **یک دقیقه** زمان جهت رفع نقیصه فرصت داده تا مجدداً برای مسابقه آماده شود.

ه) در صورت توافق کمیته داوران، داوران و قضات می‌توانند بدون کت انجام وظیفه نمایند.

### بخش ۳) سازمان‌دهی مسابقات

- ۱) مسابقات کاراته شامل مسابقه کومیته و (یا) کاتا می‌باشد. مسابقات کومیته ممکن است به مسابقات انفرادی و تیمی تقسیم، و مسابقات انفرادی به مسابقه وزنی در اوزان مختلف و وزن آزاد تقسیم می‌شود. مسابقه در نهایت به مبارزه انفرادی در اوزان مختلف در یک گروه منجر خواهد شد و مسابقه تیمی نیز در نهایت منجر به مسابقه بین نفرات تیم به صورت انفرادی خواهد شد.
- ۲) جایگزینی نفرات در مسابقات انفرادی امکان‌پذیر نمی‌باشد.
- ۳) در صورت عدم حضور به موقع ورزشکار و یا تیم، شخص یا تیم خاطی **کیکن** اعلام شده و از آن بخش مسابقات کومیته حذف خواهد شد.
- ۴) تیم مردان شامل ۷ نفر بوده که ۵ نفر از آنان می‌توانند (بر حسب آرنج) مبارزه نمایند. در مسابقات تیمی زنان ۴ نفر عضو تیم بوده که ۳ نفر از آنان در هر دور (بر حسب آرنج) می‌توانند مبارزه کنند.
- ۵) تمام اعضای معرفی شده جزء تیم محسوب می‌شوند و فردی بعنوان رزرو ثابت تیم شناخته نمی‌شود.
- ۶) قبل از شروع مسابقه، نماینده تیم می‌بایست بر روی فرمی مخصوص رسماً نام اعضای تیم و آرنج آنان را نوشته و به مسئولین مسابقه ارائه نماید. این فرم باید شامل اسامی تمامی افراد تیم (هفت نفر مردان و چهار نفر زنان) بر حسب آرنج آنان باشد. پس از پایان هر دور از مسابقه امکان تغییر آرنج ارائه شده در لیست وجود خواهد داشت ولی امکان تغییر آن در حین انجام مسابقه و یا پس از شروع هر دور از مسابقه میسر نمی‌باشد.
- ۷) در صورت تغییر در آرنج تیم توسط مربی و یا اعضاء آن، (بدون اطلاع قبل از شروع مسابقه) تیم خاطی (از آن دور مسابقه) حذف خواهد شد.

توضیحات

ا) راند (یک دور از مسابقه) به مرحله‌ای از مسابقه اطلاق می‌شود که در آن مسابقه تا شناسایی نهایی فینالیست‌ها ادامه پیدا می‌کند. در مسابقات تک حذفی کومیته، در دور اول پنجاه درصد از مبارزین (با توجه به استراحت‌ها) حذف می‌شوند. بازنده‌ها به دو فینالیست شانس حضور مجدد در جدول جداگانه‌ای به نام **رپه‌سارژ** را خواهند داشت، (تا مشخص نشدن دو فینالیست نمی‌توان جدول رپه‌سارژ را تنظیم کرد).

ب) استفاده از نام شرکت‌کنندگان ممکن است ایجاد اشتباه در تلفظ و شناسایی نماید که برای جلوگیری از آن شماره‌ای اختصاصی به هر یک از شرکت‌کنندگان داده خواهد شد.

ج) قبل از شروع مسابقه، اعضای تیم (مبارزینی که می‌خواهند مسابقه دهند)، در کنار تاتامی (برای اجرای مراسم) می‌ایستند. نفراتی که در آن دور مسابقه نمی‌دهند و همچنین مربی تیم باید در کنار تاتامی بنشینند.

د) در مسابقات تیمی مردان حضور حداقل ۳ نفر، و در مسابقات تیمی زنان حضور حداقل ۲ نفر از اعضای تیم ضروری است. تیمی که حداقل شرکت‌کننده را در اختیار نداشته باشد اجازه مسابقه را نخواهد داشت و قاعدتاً از دور مسابقه حذف (کیکن) خواهد شد.

ه) آرنج تیم باید توسط مربی و یا نماینده تیم به میز جدول ارائه شود. اسامی و مشخصات باید کاملاً گویا و خوانا باشد در غیر اینصورت اسامی پذیرفته نخواهد شد. لیست ارائه شده باید شامل نام کشور یا نام باشگاه، نام شرکت‌کنندگان به همراه رنگ کمربند و شماره شرکت در مسابقات باشد که نهایتاً توسط مربی و یا نماینده تیم امضا شود.

و) اگر در ترتیب مسابقه دهندگان (آرنج) اشتباهی رخ دهد و مسابقه نیز انجام شود، نتیجه آن مسابقه هرچه باشد باطل اعلام خواهد شد. برای جلوگیری از اشتباهات احتمالی، نفرات برنده قبل از خروج از محوطه مسابقه بایستی به میز جدول مراجعه و برد خود را ثبت نمایند.

## بخش ۴ هیئت داوران

- ۱) هیئت داوران (پنل داوری) یک مسابقه از یک داور (شوشین)، سه قاضی (فوکوشین) و یک حکم (کانزا) تشکیل شده است.
- ۲) داوران و قضات یک مسابقه نباید هموطن شرکت کنندگان آن مسابقه باشند.
- ۳) برای اجرای بهتر یک مسابقه می‌بایست نفراتی چون وقت نگهدار، ثبت کننده امتیازات، اعلام کننده نتایج و ناظر بر ثبت امتیازات (اسکور سوپروایزر) به کار گمارده شوند.

### توضیحات

- ا) در شروع مسابقه داور در لبه خارجی محوطه مسابقه می‌ایستد و در سمت چپ وی قاضی ۱ و ۲ و در سمت راست او، حکم و قاضی ۳ قرار می‌گیرند.
- ب) داور، قضات و مبارزین می‌بایست با فرمان داور به مقامات رسمی و تماشاچیان حاضر در سالن احترام بگذارند. پس از آن، داور مسابقه قدمی به عقب گذارده، حکم و قضات نیز به سمت او چرخیده و به یکدیگر احترام گذاشته، سپس به محل استقرار خود می‌روند.
- ج) در هنگام تعویض، داوران قدیمی در کنار تاتامی به سمت خارج در کنار هم ایستاده و داوران جدید نیز رو به آنها می‌ایستند و پس از ادای احترام با فرمان داور جدید، داوران قدیم از یک سمت از تاتامی خارج می‌شوند و داوران جدید جایگزین آنها خواهند شد.
- د) در هنگام تعویض یک قاضی، قاضی جدید به نزد قاضی که بایستی تعویض شود رفته و پس از ادای احترام به یکدیگر (و تحویل پرچم‌ها)، تعویض انجام می‌شود.

---

## بخش ۵) زمان مسابقه

---

- ۱) زمان مسابقه برای بزرگسالان (مردان) ۳ دقیقه (تیمی و انفرادی) و برای مسابقات زنان، امید و جوانان ۲ دقیقه محاسبه می‌شود.
- ۲) زمان مسابقه از هنگام اعلام شروع مسابقه توسط داور (هاجیمه) آغاز شده و هر بار که (یامه) اعلام می‌کند پایان می‌یابد.
- ۳) وقت‌نگهدار می‌بایست با زنگ و یا علامتی که قابل شنیدن باشد (سوت) ۳۰ ثانیه مانده به پایان مسابقه و پایان مسابقه را اعلام دارد. زنگ پایان مسابقه به معنای پایان مبارزه خواهد بود.

---

## بخش ۶) امتیازات

---

- ۱) امتیازات شامل موارد زیر است:
- سانبون ۳ امتیاز
  - نیهون ۲ امتیاز
  - ایپون ۱ امتیاز
- ۲) امتیاز هنگامی داده می‌شود که تکنیک اجرا شده بر طبق معیارهای ذیل به مناطق امتیازآور اصابت کند:
- فرم خوب
  - نیت پاک ورزشی
  - نمایش قوی
  - هوشیاری در برابر حریف (دانشین)
  - زمان مناسب
  - فاصله مناسب

**۳) شرایط کسب امتیاز سانبون:**

- ضربه لگد به جودان.
- پرتاب حریف بر روی تاتامی و یا دروی پا و انداختن وی به زمین (آشی‌بارای) و اجرای تکنیک امتیازدار صحیح (به روی نقاط امتیازآور بدن حریف).

**۴) شرایط کسب امتیاز نیهون:**

- ضربه لگد به چودان.
- ضربات مستقیم دست به ناحیه پشت (پشت سر و پشت گردن نیز شامل می‌شود).
- ضربات دست بطور متوالی (در صورتیکه هر ضربه امتیاز داشته باشد).
- اجرای تکنیک در حالت بی‌تعادلی حریف (بی‌تعادلی باید توسط ضربه‌زننده حادث شده باشد).

**۵) شرایط کسب امتیاز ایپون:**

- اجرای تکنیک چودان یا جودان زوکی.
- ضربات اوچی.

**۶) ضربات به نقاط زیر محدود می‌شود:**

- سر
- صورت
- گردن
- شکم
- سینه
- پشت
- پهلوها

۷) اجرای یک تکنیک صحیح و امتیازدار در لحظه نواخته شدن زنگ پایان مسابقه، دارای امتیاز خواهد بود. هیچ تکنیکی، حتی صحیح و امتیازدار، پس از به صدا در آمدن زنگ پایان مسابقه و یامه داور، دارای امتیاز نخواهد بود و حتی ممکن است موجبات جریمه مجری تکنیک را نیز فراهم سازد. (در صورت جراحت به حریف و یا اجرای تکنیکی به عمد پس از یامه داور).

۸) هیچ تکنیکی، حتی اگر از نظر فنی صحیح باشد، در حالیکه دو مبارز خارج از محوطه مسابقه باشند، امتیاز نخواهد داشت. اما اگر یک مبارز داخل تاتامی باشد ضربه او (اگر شرایط کسب امتیاز را داشته باشد) قبل از یامه داور، امتیاز خواهد داشت.

۹) ضربات مؤثر همزمان دو مبارز (آیوچی) دارای امتیاز نخواهد بود.

**توضیحات**

تکنیک‌ها بایستی به هفت ناحیه امتیازدار بدن که در بند ۶ توضیح داده شد برخورد نماید. تکنیک‌ها بایستی با در نظر گرفتن ناحیه‌ای از بدن که به آن حمله می‌شود، کاملاً کنترل شده و دارای شش شرط لازم ذکر شده در بند ۲ برای کسب امتیاز باشند.

نوع امتیاز	شرایط کسب
<b>سانبون</b> (۳ امتیاز)	- ضربات لگد به ناحیه جودان (سر، صورت و گردن). - اجرای هر تکنیک امتیازدار که بعد از پرتاب صحیح و قانونی (درو کردن پا) و زدن حریف به زمین اجرا شود.
<b>نیپون</b> (۲ امتیاز)	- ضربات لگد به ناحیه چودان (سینه، پشت، شکم و پهلو). - ضربه مستقیم دست به پشت (از جمله پشت سر و گردن). - ضربات متوالی دست (زوکمی و اوچی) که هر کدام به تنهایی دارای امتیاز بوده و به نواحی هفت‌گانه اصابت نماید. - تکنیک امتیازآوری (به غیر از ضربات پا به ناحیه جودان) که بعد از حرکت فیزیکی مبارز (مانند آشی‌بارای) اجرا شود که باعث بی‌تعادلی حریف شود.
<b>ایپون</b> (۱ امتیاز)	- هر تکنیک مستقیم دست (زوکمی) که به نواحی هفت‌گانه امتیازدار بدن حریف وارد شود، (بجز پشت، پشت‌سر و گردن). - هر تکنیک دورانی (اوچی) که به هر ناحیه از نواحی هفت‌گانه امتیازدار بدن حریف وارد شود.

ا) به دلیل ایمنی، پرتاب‌هایی که حریف بدون گرفته شدن (مناسب و قوی) یا به صورت خطرناک پرتاب می‌شود، یا در جایی که نقطه محوری (پرتاب) بالای کیل باشد، ممنوع می‌باشد و (مبارز خاطی) متحمل جریمه یا اخطار خواهد شد. بعد از اجرای تکنیک‌های پرتابی مجاز، (براساس اصول ذکر شده در بالا)، داور دو تا سه ثانیه به مجری فن اجازه اجرای تکنیک امتیازدار را خواهد داد.

ب) اگر شرکت‌کننده‌ای خودش لیز بخورد، بیفتد و یا تعادلش را از دست بدهد و حریف مقابل بتواند در همان زمان ضربه امتیازداری بزند، امتیاز این نوع تکنیک‌ها همانند حالتی خواهد بود که حریف سرپا ایستاده باشد.

ج) **فرم خوب** به تکنیکی اطلاق می‌شود که با اصول اجرای تکنیک‌های سنتی کاراته که اثر مناسب را نیز داشته باشد، همسو باشد.

د) برخورداری از **نیت پاک ورزشی و جوانمردانه** عبارت است از ترکیب فرم خوب تکنیک بدون حس انتقام‌جویی و ایجاد آسیب به حریف (ضربه باید بدون نیت آسیب رساندن به حریف اجرا شود).

ه) **نمایش قوی**، عبارت است از نمایش توأم قدرت و سرعت تکنیک و همچنین تمایل محسوس برای کسب امتیاز.

و) **دانشین** (هوشیاری در برابر حریف) معیاری است که اغلب اوقات از دست می‌رود بعد از اینکه امتیاز به دست آمد. این حالت به وضعیت مجری تکنیک قبل، حین و بعد از اجرای تکنیک بستگی دارد. آگاهی پس از اجرای تکنیک برای مقابله با ضدحمله حریف، از جمله موارد مهم در رعایت دانشین

محسوب می‌شود. چرخش سر پس از اجرای تکنیک نشان از عدم دانشین دارد در حالیکه مبارز بایستی در کلیه حالات، حریف را زیر نظر داشته باشد.

ز) **زمان خوب** به معنای اجرای تکنیک در زمانی است که می‌تواند بالاترین اثر را بر روی حریف داشته باشد.

ح) **مسافت درست** نیز به معنای اجرای تکنیک در بهترین فاصله و داشتن بالاترین اثر بر روی حریف است. بنابراین اجرای تکنیک، درست در لحظه عقب‌نشینی حریف بی‌اثر خواهد بود.

ط) **فاصله بستگی** به کنترل و تکمیل تکنیک در نزدیکی هدف را دارد. بدین معنا که اجرای تکنیک دست یا پا و کنترل آن در دو تا پنج سانتیمتری صورت حریف، ممکن است که فاصله مناسبی باشد. بنابراین ضربات دست جودان، در صورت عدم دفاع مناسب، فاصله صحیح و معیارهای دیگر می‌تواند دارای امتیاز باشد (هر چند در صورت اصابت تکنیک می‌تواند شامل موارد دیگری شود که باید بررسی شود) و یا در صورت جراحت می‌بایست مجری فن جریمه شود.

ی) یک تکنیک بی ارزش یک تکنیک بی ارزش تلقی می‌شود! بدون توجه به اینکه کجا و چگونه اجرا شود. یک تکنیک که فرم ناقص و یا قدرت کمی داشته باشد، امتیاز نخواهد داشت.

ک) تکنیک‌هایی که به زیر کمر بند نواخته شوند (به شرطی که کمر بند در محل مناسب بسته شده باشد)، ممکن است دارای امتیاز باشد اگر محل اصابت بالای استخوان شرمگاهی باشد. گردن و گلو از جمله نقاط امتیازآور می‌باشند ولی بایستی توجه داشت که تکنیک هیچگونه تماسی نباید به ناحیه گلو داشته باشد اما تکنیکی که کاملاً در ناحیه گلو و بدون هیچگونه تماسی کنترل شود، دارای امتیاز خواهد بود.

ل) هر تکنیکی که به تیغه شانه اصابت نماید دارای امتیاز خواهد بود اما تکنیک اصابت یافته به ناحیه اتصال شانه و ترقوه (مفصل شانه) دارای امتیاز نخواهد بود.

م) زنگ پایان مسابقه نشانه پایان کسب امتیاز است حتی اگر داور، مسابقه را درست در لحظه نواخته شدن زنگ پایان مسابقه فوراً قطع نکند. پایان مسابقه مانع از دادن اخطار به بازیکن خاطی نخواهد بود. هرگونه اعمال ناشایست توسط بازیکنان و همراهان تیم در طول مسابقه و یا بعد از آن و در محوطه مسابقه و خارج از آن یا پس از اعلام نتیجه باعث اعمال قانون خواهد شد. بعد از آن، جریمه فقط توسط کمیته داوران می‌تواند اعمال شود.

ن) **آیوچی** (دوضربه همزمان با شرایط مساوی) به ندرت اتفاق می‌افتد زیرا دو ضربه علاوه بر اینکه بایستی همزمان نواخته شوند، در بقیه موارد مانند؛ فرم خوب، دانشین، فاصله درست، صحت تکنیک و ... نیز باید مساوی باشند. دو تکنیک وقتی که همزمان باشند به ندرت اثری یکسان بر روی حریف می‌توانند داشته باشند در حالیکه یکی از ضربات شرایط بهتری داشته باشد مسلماً آیوچی نخواهد بود.

## بخش ۷) موارد تصمیم‌گیری

مسابقه کومیته با کسب هشت امتیاز اختلاف پایان می‌یابد و در صورت عدم کسب هشت امتیاز اختلاف در پایان زمان قانونی مسابقه، داشتن بالاترین امتیاز، برنده را مشخص می‌کند. برنده یا بازنده شدن می‌تواند از یک هانتی (تصمیم‌گیری) یا هانسوکو، شیکاگو و یا کیکن نیز انجام شود.

- ۱) هرگاه مسابقه مساوی پایان پذیرد داور با گفتن **هی‌کی‌واکه** مسابقه را مساوی اعلام کرده و در صورت نیاز، با اعلام انچوسن، مسابقه را در وقت اضافه دنبال نماید.
- ۲) در کومیته انفرادی و در پایان وقت قانونی در صورت تساوی امتیازات، مسابقه در یک زمان یک دقیقه‌ای به نام **انچوسن** ادامه خواهد یافت. انچوسن ادامه مسابقه است و کلیه خطاها و اخطارها به آن منتقل خواهد شد. مبارزی که در این زمان یک دقیقه‌ای اولین امتیاز را کسب نماید برنده مسابقه خواهد بود. اگر هیچیک از مبارزین در پایان زمان انچوسن نتوانند امتیازی را کسب نمایند، نتیجه با **هانتی** (تصمیم‌گیری) داوران آن مسابقه (داور و قضات)، مشخص خواهد شد. قضات می‌بایست در این مرحله یکی از مبارزین را با بالا آوردن پرچم مربوط به آن، برنده اعلام کنند. مبارزین باید نتیجه مسابقه را هر چه که باشد، بپذیرند. در پایان وقت اضافه بر اساس موارد ذیل برنده اعلام خواهد شد:

- حالت جنگندگی، روحیه مبارزه و نمایش قدرت.
- نمایش برتری تاکتیک و تکنیک.
- ابتکار عمل در مبارزه.

- ۳) در مسابقات کومیته تیمی، انچوسن برگزار نخواهد شد بجز در مواردی که در بند ۵ توضیح داده خواهد شد.
- ۴) در مسابقات کومیته تیمی، تیمی برنده نهایی است که بیشترین برد را داشته باشد و در صورت تساوی در تعداد بردها و باختها، برنده مسابقه با شمارش امتیازات کسب شده توسط نفرات دو تیم مشخص خواهد شد. اگر اختلاف امتیازات در یک مسابقه بیش از هشت امتیاز باشد، حداکثر هشت امتیاز محاسبه خواهد شد.
- ۵) اگر دو تیم در تعداد بردها، باختها و حتی امتیازات کسب شده با یکدیگر مساوی بودند، مسابقه با حضور نماینده‌ای از هر تیم ادامه می‌یابد (نمایندگان باید نفرات تیم باشند) و در صورت تساوی، مسابقه در انچوسن ادامه می‌یابد. هر مبارزی که اولین امتیاز را کسب نماید برنده و متعاقباً تیم وی نیز برنده اعلام خواهد شد. در صورت عدم کسب امتیاز، نتیجه با هانتی مشخص خواهد شد.

۶) در مسابقات کومیته تیمی هرگاه تیمی تعداد بردها و یا امتیازاتش به اندازه‌ای بود که ادامه مسابقه تأثیری در نتیجه مسابقه نداشته باشد، مسابقه دیگر ادامه نخواهد یافت. (در کومیته تیمی مردان، در صورتیکه سه نفر از اعضای یک تیم برنده شوند مسابقه به نفع آن تیم اعلام خواهد شد و نیاز به ادامه مسابقه نیست، در کومیته زنان این تعداد ۲ نفر می‌باشد).

## توضیحات

أ) در هنگام تساوی در پایان انچوسن، داور به بیرون محوطه مسابقه رفته و پس از اعلام هانتی و دمیدن در سوت خود (با دو تن متفاوت) تقاضای رأی از قضات می‌نماید. قضات با پرچم خود (آئو یا آکا) رأی خود را اعلام می‌دارند، داور نیز همزمان باید رأی خود را اعلام نماید. پس از اعلان رأی و مشاهده آن از سوی داور با دمیدن کوتاه به سوت خود از قضات می‌خواهد پرچم‌ها را پایین بیاورند. داور به محل خود بازگشته و نتیجه اکثریت آرا را اعلام می‌دارد.

ب) اگر رأی داور و قضات در پایان انچوسن مساوی بود (دو نفر به آئو و دو نفر به آکا رأی داده بودند) داور رأی قاطع خواهد داشت. وی در این وضعیت به محل خود برگشته و با خم کردن دست خود از آرنج و بردن دست دیگر به زیر آرنج رأی قاطع خود را نشان داده و سپس با بلند کردن دست خود به سوی برنده، برنده را اعلام می‌کند.

---

## بخش ۸) اعمال ممنوعه

---

برای ثبت اعمال و حرکات ممنوعه دو بخش در نظر گرفته شده است، دسته (کاتاگوری) ۱ و دسته (کاتاگوری) ۲.

### خطاهای دسته ۱

- ۱) اجرای تکنیک با اصابت بیش از حد به بدن حریف (بدون توجه به اینکه تکنیک به ناحیه امتیازدار حریف اصابت کرده است یا نه) و تکنیک‌های اصابت یافته به گلو حریف.
- ۲) حمله مستقیم به بازو، پا، بیضه، روی پا و مفاصل.
- ۳) حمله با دست باز به ناحیه صورت.

۴) پرتاب‌های خطرناک و غیرمجاز (که به طور طبیعی موجبات آسیب رساندن و جراحت حریف مقابل را فراهم سازد).

## خطاهای دسته ۲

- ۱) (تظاهر feigning) و یا بزرگ جلوه دادن جراحات (تمارض exaggeration)
- ۲) خروج از محوطه تاتامی، (جوگای).
- ۳) عدم دفاع مناسب و بی‌دفاع گذاردن بدن در مقابل تکنیک‌های حریف که باعث ایجاد جراحت شود و یا عدم تنظیم فاصله در مقابل تکنیک‌های حریف و نداشتن پوشش مناسب در هنگام دفاع و حمله، (موبوبی).
- ۴) اجتناب از مبارزه به نحوی که حریف نتواند از وی کسب امتیاز نماید.
- ۵) بغل کردن، گلاویز شدن، کشتی گرفتن، هل دادن و گرفتن حریف بدون قصد پرتاب و یا اجرای تکنیک مجاز (و صرفاً جهت اتلاف وقت).
- ۶) اجرای تکنیک‌هایی که به طور طبیعی نتوان آن را کنترل کرد و سلامتی حریف را به خطر اندازد و ضربات کنترل نشده و خطرناک.
- ۷) حمله با سر، زانو یا آرنج به حریف.
- ۸) صحبت کردن و تحریک حریف مقابل، عدم اطاعت از داور، ارتکاب به اعمال ناشایست، توهین به داوران مسابقه و عدم رعایت آداب ورزشی.

## توضیحات

ا) مسابقه کاراته یک رویداد ورزشی است و بدین منظور اجرای تکنیک‌های خطرناک ممنوع بوده و تمامی تکنیک‌ها بایستی با کنترل اجرا شوند. هرچند یک مبارز که از آمادگی جسمانی مناسبی برخوردار باشد دارای ماهیچه‌های قوی خصوصاً در ناحیه شکم بوده ولی مناطقی از بدن شامل؛ سر، صورت، گردن، کشاله ران، بیضه‌ها و مفاصل بطور کلی آسیب‌پذیر خواهند بود. بنابراین هر تکنیکی که باعث آسیب‌دیدگی شود می‌بایست مجری آن جریمه شده و یا اخطار بگیرد مگر اینکه حریف مقابل، خود مقصر باشد. نتیجتاً مبارزین بایستی کلیه تکنیک‌ها را با کنترل و فرم خوب اجرا کنند و اگر از عهده آن بر نیایند بدون توجه به رد شدن تکنیک می‌بایست جریمه شده و یا اخطار بگیرند.

### تماس در ناحیه صورت در رده‌های سنی امید و بزرگسالان

ب) در مسابقات امید (۱۹ تا ۲۱ سال) و بزرگسالان (بالای ۲۱ سال)، تماس سبک یک تکنیک کنترل شده و بدون ایجاد جراحت به ناحیه سر، صورت و گردن (بجز گلو)، مجاز است. اگر داور تشخیص دهد که

ضربه‌ای قوی بوده ولی حریف توانایی پیروزی‌اش کاهش نیافته است، باید به خاطی اخطار چوکوکو بدهد. تماس دوم به همین شکل شامل جریمه کی‌کوکو خواهد بود و امتیاز ایپون (یک امتیاز) به حریف مقابل داده می‌شود. تماس سوم شامل جریمه هانسوکوچویی شده و به حریف امتیاز نیپون (دو امتیاز) داده خواهد شد و برای نوبت چهارم هانسوکو، جریمه خاطی خواهد بود و حریف مقابل، برنده اعلام خواهد شد.

### تماس در ناحیه صورت در رده سنی جوانان

ج) در مسابقات جوانان (۱۴ تا ۱۸ سال) کلیه تکنیک‌های دست به ناحیه سر، صورت و گردن می‌بایست مطلقاً کنترل شود. در صورت تماس دست‌کش به هدف‌های فوق، هیئت داوران امتیازی را قائل نخواهند شد، ولی تکنیک‌های پا به سر، صورت و گردن فقط می‌تواند تماس سبک (تماس پوستی) داشته باشند تا شامل امتیاز شوند. در هنگام مشاهده اصابت بیش از حد دست‌کش و یا اصابت بیش از حد تکنیک پا، داور و قضاوت می‌بایست به خاطی اخطار داده و یا وی را جریمه نمایند. اصابت هر تکنیکی به ناحیه صورت، سر و یا گردن که موجبات جراحی را فراهم سازد، بدون توجه به میزان شدت ضربه، باید به خاطی اخطار داده و یا وی را جریمه کرد. مگر اینکه خود فرد در این جراحی مقصر باشد.

د) داور باید کاملاً مراقب فرد جراحی دیده باشد. تأخیر در تصمیم‌گیری می‌تواند بر جراحی وارد (به طور مثال خون دماغ) بیافزاید. همچنین مشاهده و بررسی عضو آسیب‌دیده مانع از تلاش مبارز جهت بدتر کردن صدمه مختصری که دیده است می‌باشد. برای مثال دمیدن شدید در بینی آسیب‌دیده و یا مالیدن شدید صورت، همگی تاکتیکی برای کسب امتیاز است.

ه) جراحات و زخم‌های موجود از قبل نیز می‌تواند آثاری نامتناسب با شدت ضربه نواخته شده به وجود آورد و در این موارد داوران می‌بایست نمایش بیش از حد جراحی (تمارض) را در هنگام دادن خطا در نظر بگیرند. بطور مثال، چگونه است که بازیکن پس از دریافت ضربه دیگر نمی‌تواند روی پای خود بایستد ولی پس از رأی داور و به نفع وی همانند ابتدای زمان مسابقه و حتی بهتر از آن به خوبی به کار خود ادامه می‌دهد؟! حد ضربه باید توسط داور تشخیص داده شود و خاطی جریمه شود. بازیکن اجازه ندارد درد یا آسیب‌دیدگی ناشی از ضربه خورده شده را بیش از حد جلوه دهد. قبل از مسابقه، کنترل کننده تاتامی (سرداور) می‌بایست کارت پزشکی بازیکنان را کنترل و از آمادگی آنان برای مبارزه اطمینان حاصل نماید و احیاناً در صورت جراحی ورزشکاران، داور را از محل و چگونگی آن مطلع سازد.

و) به مبارزی که عکس‌العمل بیش از حدی را در هنگام دریافت ضرباتی سبک از خود نشان داده تا داور حریف او را جریمه نماید (تمارض) یا به اعمالی نظیر پوشاندن صورت با دست‌ها برای نشان دادن ضربه شدید به آن ناحیه یا خود را بی‌دلیل به روی زمین انداخته و غلت می‌خورد را باید سریعاً اخطار و یا جریمه کرد.

ز) تظاهر به جراحی که وجود ندارد نقض جدی قوانین است. این عمل یک رفتار غیر ورزشی است و به طور آشکارا به روح کاراته بعنوان یک ورزش لطمه وارد می‌سازد. مرتکبین به اینگونه اعمال باید بطور شدید جریمه شوند و جریمه آن نیز **شیکاگو** است. بطور مثال؛ انداختن خود بر روی زمین بدون وجود ضربه‌ای مؤثر و شدید و عدم تأیید توسط دکتر مسابقات، شامل جریمه شیکاگو خواهد بود. بزرگنمایی جراحی که وجود ندارد (نمایش بیش از حد یک جراحت در صورتیکه آن جراحت وجود داشته باشد، تمارض نامیده می‌شود) از جدیت کمتری برخوردار است و در این مواقع (تمارض) از دسته ۲ خطا یا جریمه اعمال خواهد شد.

ح) مبارزی که برای تظاهر در دریافت ضربه شامل جریمه شیکاگو گردیده است را بایستی از محوطه مسابقه خارج و در اختیار کمیسیون پزشکی فدراسیون جهانی کاراته قرار داد. کمیسیون پزشکی نیز قبل از پایان مسابقات، می‌بایست گزارش کاملی از وضعیت پزشکی مصدوم به کمیته داوران تسلیم نماید. در صورت مشخص شدن تظاهر، برای جلوگیری از تکرار اعمال مشابه، خاطی را باید به طور شدید و حتی در بعضی موارد تا پایان عمر از مسابقات کاراته محروم ساخت.

ط) گلو از جمله نقاط حمله می‌باشد ولی حتی کوچکترین تماس با این ناحیه موجبات اخطار و جریمه خاطی خواهد شد، مگر اینکه دریافت‌کننده ضربه خود مقصر باشد.

ی) تکنیک‌های پرتابی به دو بخش تقسیم می‌شوند. تکنیک‌های رسمی در روی پای حریف مانند؛ آشی‌بارای، کو اوچی‌گاری و ... که نیازی به گرفتن حریف مقابل نداشته و مبارز بدون گرفتن حریف مقابل تعادل وی را برهم زده و به زمین می‌زند و نوعی دیگر، گرفتن و زدن حریف به زمین است که در این قسمت، حریف باید بطور کاملاً قوی و مناسب گرفته شده باشد و ارتفاع بلند شدن وی نیز (کنده شدن از زمین) نبایستی بالاتر از ارتفاع مفاصل ران (کفل‌ها) باشد. در این حالت نباید حریف رها شود، بلکه وی باید به سلامت به زمین رسانده شود. اجرای فنون پرتابی از روی شانه مانند سئوناگه، کاتاگوروما و ... که اصطلاحاً به آنها تکنیک‌های کشنده گفته می‌شود و اجرای آن برای سلامتی حریف خطرناک است، ممنوع می‌باشد. هیئت داوران در خصوص اینکه آیا تکنیک خطایی اجرا شده یا خیر تصمیم می‌گیرد.

ک) اجرای تکنیک با دست باز به ناحیه صورت ممنوع است زیرا ممکن است موجبات جراحت ناحیه صورت و چشم‌ها را فراهم سازد.

ل) **جوگای** به حالتی گفته می‌شود که پا و یا قسمتی از بدن هر یک از بازیکنان، محوطه بیرونی مسابقه (تاتامی) را لمس نماید. بجز در مواردی که مبارز با تکنیک حریف از محوطه مسابقه به بیرون انداخته، پرتاب و یا هل داده شود.

م) اگر مبارزی تکنیک امتیازداری را اجرا نماید و قبل از اینکه داور یامه اعلام کند از محوطه مسابقه خارج شود، در این حالت امتیاز داده می‌شود و خروج از محوطه نیز شامل جریمه نخواهد شد ولی اگر ضربه ناموفق بود و از محوطه مسابقه نیز خارج شد، جوگای وی محاسبه می‌شود.

ن) اگر آتو دقیقاً بعد از ضربه امتیازدار آکا از محوطه مسابقه خارج شود و بلافاصله یامه توسط داور اعلام شود، امتیاز آکا محسوب شده و خطای جوگای آتو محاسبه نخواهد شد. اگر آتو از محوطه مسابقه خارج شده و آکا بتواند در آن لحظه از وی امتیاز کسب کند (آکا همچنان در داخل تاتامی است) در این حالت امتیاز آکا محسوب خواهد شد و همچنین اخطار جوگای برای آتو در نظر گرفته خواهد شد.

س) به مبارزی که پیوسته بدون دفاع مناسب و حمله مؤثر عقب‌نشینی کند و بی‌دلیل حریف را بغل کرده و یا از محوطه مسابقه خارج شده و اجازه کسب امتیاز را به حریف ندهد، باید اخطار داده و یا جریمه کرد. این اتفاق معمولاً در ثانیه‌های پایانی مسابقه، جایی که مبارز قصد حفظ امتیاز را داشته باشد رخ می‌دهد. اگر از وقت مسابقه ده ثانیه یا بیشتر وقت باقی‌مانده باشد، داور باید بلافاصله مسابقه را قطع و به خاطی اخطار چوکوکو از دسته ۲ بدهد. و اگر خاطی قبلاً خطایی از دسته ۲ را مرتکب و یا جریمه شده باشد، می‌بایست جریمه وی را بر اساس میزان خطای قبلی محاسبه نمود. اگر کمتر از ده ثانیه از زمان مسابقه باقی‌مانده باشد و این نوع خطاها روی دهد، داور باید مسابقه را قطع و خاطی را حداقل با کی‌کوکو جریمه کرده و به حریف مقابل امتیاز ایپون را بدهد. اگر قبلاً با خطایی از دسته ۲ جریمه شده باشد (کی‌کوکو گرفته باشد) داور می‌بایست خاطی را با هانسوکوچویی جریمه نماید و به حریف مقابل امتیاز نیهون بدهد. اگر خاطی قبلاً جریمه هانسوکوچویی از دسته ۲ را گرفته باشد، داور باید وی را با هانسوکو جریمه و حریف مقابل را برنده اعلام نماید. هرچند داور مسابقه در این مواقع باید دقت عمل به خرج داده و در خصوص نحوه عمل، تکنیک و تاکتیک مبارز در عقب‌نشینی مطمئن شود. یعنی اینکه بداند عقب‌نشینی تاکتیکی است و یا فرار از مبارزه؟ در بعضی مواقع حریفی که از نظر امتیاز عقب مانده است برای کسب آن بی‌پروا حمله کرده و دست به اعمال خطرناک می‌زند که ممکن است موجبات جراحت حریف را فراهم سازد و حریف مقابل نیز مجبور است برای فرار از صدمه، خود را از گزند وی دور سازد. داوران باید فرق بین فرار از مسابقه و فرار از صدمه دیدن را دریابند که در اینصورت باید به خاطی (کسی که بی‌پروا حمله می‌کرده) اخطار داده و یا جریمه کرد.

ع) مبارزی بدون توجه به سلامتی خود با گارد باز و بدون دفاع مناسب اقدام به حمله می‌کند و سلامتی خود را به خطر می‌اندازد که این نیز از موارد آشکار موبوبی است. بعضی از مبارزین با گیاکو زوکی بلند، خود را به داخل گارد حریف می‌اندازند و در همان حال قادر به انجام دفاع مناسب نیستند، این نیز مواردی از موبوبی می‌باشد. بعضی دیگر از مبارزین در انجام حرکات تاکتیکی خود و نشان دادن امتیاز به داور، بعد از حمله خود چرخیده و پشت به حریف می‌کنند و به نشانه گرفتن امتیاز دست خود را بالا آورده که هم به داور کسب امتیاز را القاء کنند و هم از حمله حریف به تصور خود جلوگیری نمایند، مسلماً در این حالت دفاع مناسبی نمی‌تواند انجام دهند و ممکن است حریف درست در همین لحظه اقدام به ضربه‌زدن نیز نمایند و نتیجتاً موجبات جراحت جدی خود را فراهم سازد. داوران باید توجه داشته باشند که مبارزین در این حالت می‌خواهند توجه آنان را به تکنیک

خود و در نتیجه به امتیاز خود جلب نمایند که این نیز از موارد موبوبی است. در این حالت داوران باید به خطای اخطار از دسته ۲ را داده و یا وی را جریمه نمایند. این عمل ممکن است موجبات جراحات وی را نیز فراهم سازد که در اینصورت داور به حریف ضربه‌زننده نیز اخطاری از دسته ۱ را باید بدهد.

ف) هر عمل ناشایست از سوی اعضاء، همراهان، سرپرستان، مدیران تیم و یا شرکت کنندگان در مسابقه باعث صدور عدم صلاحیت برای ادامه حضور در مسابقات خواهد شد.

## بخش ۹) جرائم

- **چوکوکو** (اخطار): اخطاری است که برای توجه دادن به اولین اقدام جهت نقض کوچک و اندک قوانین (انجام خطایی کوچک) به شخص خطای داده می‌شود.
- **کی کوکو**: جریمه‌ای است که به موجب آن یک امتیاز (ایپون) به امتیازات حریف اضافه می‌شود. کی کوکو در هنگام وقوع نقض اندک قوانین و یا خطایی که قبلاً اخطار آن داده شده باشد و یا خطای اندکی که شدت آن به اندازه جریمه هانسوکوچویی نباشد داده می‌شود.
- **هانسوکوچویی**: جریمه‌ای است که به موجب آن دو امتیاز (نیهون) به امتیازات حریف اضافه می‌شود. این جریمه به مبارزی تعلق می‌گیرد که قبلاً جریمه کی کوکو را در همان دسته جرائم (کاتاگوری) گرفته باشد. گرچه این اخطار را می‌توان بطور مستقیم به مبارزی داد که خطای جدی نقض قوانین در حدی کمتر از خطای هانسوکو داشته باشد.
- **هانسوکو**: در هنگام وقوع خطای جدی در اثر اجرای ضربه‌ای شدید که شرایط فیزیکی مبارز را به صفر رسانده باشد، بطور مستقیم به بازیکن خطای داده خواهد شد. اگر مبارزی قبلاً با جریمه هانسوکوچویی جریمه شده باشد و از همان دسته جرائم (کاتاگوری) مجدداً خطایی انجام دهد، وی هانسوکو خواهد شد. در این هنگام مبارز خطای شرایط ادامه مسابقه را از دست داده و بازنده خواهد شد. در مسابقات تیمی امتیازات بازیکن هانسوکو شده به صفر تقلیل و امتیازات حریف مقابل به عدد هشت خواهد رسید.
- **شیکاکو**: جریمه‌ای که ممکن است در هنگام عدم اطاعت هر یک از مبارزین از داور و یا داشتن رفتاری غیر ورزشی و یا نشان دادن حرکتی نامناسب که به روح قوانین وجودی کاراته لطمه‌ای وارد

سازد، به شخص خاطی داده می‌شود. در صورت اعلام شیکاکو خاطی شرایط ادامه مسابقات (تورنمنت) را بر اساس تعیین حد جریمه از دست خواهد داد. کمیته داوران در خصوص حد جریمه (مقدار محرومیت خاطی از مسابقات) تصمیم نهایی را خواهد گرفت. در مسابقات تیمی در صورت شیکاکو شدن یکی از اعضای تیم، امتیاز فرد خاطی صفر و امتیاز حریف مقابل عدد هشت محاسبه می‌گردد.

## توضیحات

- (ا) خطاهای دسته ۱ و دسته ۲ با یکدیگر جمع نمی‌شوند.
- (ب) جرایم را می‌توان به طور مستقیم برای نقض قوانین به خاطی داد. تکرار همان خطا از همان دسته باعث جمع شدن آنها و در نتیجه افزایش امتیازات حریف خواهد شد. بطور مثال امکان دادن اخطار و یا جریمه برای اصابت بیش از حد برای مرتبه دوم، سوم و ... وجود دارد. در صورت وقوع خطا از یک دسته، باید جریمه (امتیاز) مناسب، مطابق با خطای انجام شده را در نظر و به امتیازات حریف اضافه شود.
- (ج) اخطار چوکوکو برای نقض اندک قوانین که برای اولین بار به وضوح انجام شده به خاطی داده خواهد شد. در این خطا قابلیت پیروزی حریف نباید کم شده باشد (بنابه نظر هیئت داوران). داور می‌بایست توجه داشته باشد که هنگام دادن اخطار چوکوکو نباید ظرفیت کاراته‌کا برای پیروز شدن و مبارزه کاسته شده باشد.
- (د) کی‌کوکو را می‌توان بدون اخطار قبلی و به طور مستقیم به مبارز خاطی داد. این جریمه هنگامی اعمال می‌شود که پتانسیل پیروزی مبارز بر اساس خطای حریف مقابلش اندکی کاهش یافته باشد (بنابه نظر هیئت داوران).
- (ه) هانسوکوچویی را نیز می‌توان به طور مستقیم، بعد از یک خطا و یا پس از خطای کی‌کوکو به خاطی داد. این جریمه در مواقعی که ظرفیت مبارز برای پیروز شدن به طور جدی توسط خطای حریف مقابل کاهش یافته باشد به خاطی داده خواهد شد (بنابه نظر هیئت داوران).
- (و) هانسوکو را می‌توان بر اساس جمع خطاها، جریمه‌ها و یا بطور مستقیم در هنگام نقض جدی قوانین اعمال کرد. این جرایم هنگامی اعمال می‌شود که توانایی مبارز بر اثر خطای حریف واقعاً به صفر رسیده باشد (بنابه نظر هیئت داوران).
- (ز) هر مبارزی که بر اثر جراحت بوجود آمده، هانسوکو دریافت کرده باشد و بر اساس نظر پنل داوری و کنترل‌کننده تاتامی با بی‌احتیاطی و ضربه خطرناک حریف اقدام به زدن ضربه کرده باشد و یا آنگونه مورد ملاحظه قرار بگیرد که مهارت‌های لازم برای کنترل ضربه مورد نیاز مسابقات W.K.F. را

نداشته است، بایستی به کمیته داوران فدراسیون جهانی گزارش شود. کمیته داوران در خصوص محروم ساختن آن مبارز در این مسابقات و یا مسابقات بعدی تصمیم خواهد گرفت.

ح) شیکاگو را می‌توان به طور مستقیم و بدون داشتن هیچ نوع خطایی از هر دسته به شخص خاصی داد. برای دادن شیکاگو نیاز به انجام عمل خلاف قانون از سوی مبارزین نیست، بلکه کفایت از سوی مربی و یا هر یک از اعضای تیم و یا حتی اعضای که مسابقه نمی‌دهند نیز عملی که باعث لطمه زدن به حیثیت و شهرت کاراته شود، سر بزنند. اگر داور مسابقه عقیده داشته باشد که مبارزی عملی کینه‌جویانه انجام داده و یا حتی بدون اینکه این عمل فیزیکی موجبات جراحت حریف را فراهم ساخته باشد، در این وضعیت رأی صحیح پنل داوری، شیکاگو خواهد بود و نه هانسوکو.

ط) اعلام عمومی برای خطای شیکاگو بایستی انجام شود.

## بخش ۱۰) جراحات و صدمات

- ۱) **کیکن** (محروم شدن) هنگامی اتفاق می‌افتد که مبارز و یا مبارزین در هنگام اعلام اسامی‌شان به موقع برای مسابقه آماده نباشند، قدرت ادامه مسابقه را از دست داده باشند و یا به میل خود و یا به دستور داور، مسابقه را ترک نمایند. کناره‌گیری از مسابقه ممکن است بر اثر صدمه حادث شود، این صدمه نیز نباید از سوی حریف بوجود آمده باشد.
- ۲) اگر دو مبارز یکدیگر را همزمان مجروح کنند و یا درد حادث شده از جراحت قبلی شدید باشد و با نظر دکتر مسابقه نتوانند به مسابقه ادامه دهند، مسابقه به نفع مبارزی که بیشترین امتیاز را داشته باشد خاتمه می‌یابد. در مسابقه انفرادی اگر امتیازات حریفان برابر باشد نتیجه با هانتی مشخص خواهد شد ولی در مسابقات تیمی داور مسابقه را مساوی اعلام خواهد کرد. براساس شرایط پیش آمده و تساوی دو تیم در بردها، باختها، تساوی در امتیازات و حتی مساوی شدن نمایندگان تیم‌ها در مسابقه (انچوسن)، هانتی داوران، برنده را تعیین می‌کند.
- ۳) مبارزی که در مسابقات مجروح شده باشد و بوسیله دکتر مسابقات اعلام شود که وی قادر به مبارزه نیست، دیگر در آن مسابقه نمی‌تواند مبارزه کند.

- ۴) مبارز مجروحی که مسابقه را به نفع خود پایان داده باشد، بدون اجازه دکتر مسابقات نمی‌تواند در مسابقه بعدی حضور یابد. اگر برای دومین بار همان مبارز در مسابقه مجروح شد و مسابقه را برد، بلافاصله از دور مسابقات کومپته در آن مسابقات (تورنمنت) حذف خواهد شد.
- ۵) اگر مبارزی آسیب دید، داور بایستی مبارزه را فوراً متوقف کرده و دکتر مسابقات را احضار کند، دکتر مسابقات تنها مرجع رسمی قضاوت در خصوص صدمه و جراحت مبارزین آسیب‌دیده در مسابقات می‌باشد.
- ۶) به مبارز صدمه‌دیده‌ای که نیاز به مداوای بیشتری در خارج از تاتامی داشته باشد، سه دقیقه فرصت داده می‌شود تا مشغول مداوا گردد. اگر زمان درمان کافی نبود و در صورت عدم درمان در زمان ذکر شده و آماده نشدن وی برای مسابقه، داور بایستی در این خصوص تصمیم‌گیری نماید که آیا مبارز شرایط لازم برای ادامه مسابقه را خواهد داشت (بخش ۱۳، بند ۹، پاراگراف ۴) و یا باید زمان بیشتری به وی برای مداوا داده شود.
- ۷) مبارزی که به هر دلیلی به زمین بی‌افتد و یا پرتاب شود (در اثر ضربه حریف نیز می‌تواند باشد) و نتواند در مدت **ده ثانیه** کاملاً سلامتی خود را به دست آورد و آماده مسابقه گردد، شرایط لازم برای ادامه مسابقه را از دست خواهد داد و به طور اتوماتیک از دور کلیه مبارزات کومپته در آن مسابقات (تورنمنت) حذف خواهد شد. در این مواقع (به محض افتادن به زمین و بلند نشدن مبارز)، داور باید با دمیدن به سوت خود از وقت نگهدار بخواهد تا زمان ده ثانیه را محاسبه و در صورت نیاز همزمان دکتر مسابقه را فرا خواند. وقت نگهدار باید محاسبه زمان ده ثانیه را با بلند شدن دست داور متوقف سازد.

## توضیحات

- ا) وقتی که دکتر اعلام می‌دارد که مبارز شرایط لازم برای ادامه مسابقه را ندارد، می‌بایست کلیه موارد پزشکی مبارز صدمه‌دیده در کارت پزشکی وی ثبت شود. موارد عدم آمادگی بایستی به اطلاع دیگر پنل‌های داوری نیز برسد.
- ب) شرکت‌کننده ممکن است براساس جمع خطاهای حریف (از نوع خطاهای دسته ۱) برنده شود و شاید آن مبارز برنده، متحمل صدمه قابل ملاحظه‌ای نشده باشد. دومین پیروزی به همین شکل، باعث خارج شدن برنده از دور مسابقات خواهد شد، حتی اگر مبارز توانایی فیزیکی ادامه مسابقه را داشته باشد.
- ج) داور باید فقط پزشک مسابقات را جهت کمک‌های اولیه و مداوای فرد آسیب‌دیده فرا خواند.
- د) دکتر فقط می‌تواند توصیه‌های پزشکی و ایمنی در خصوص صدمه وارده برای سلامتی ورزشکار را ارائه و انجام دهند.

- ه) در هنگام وقوع **قانون ده ثانیه** (مبارزی که به مدت ده ثانیه به هر علتی روی زمین بیفتند و بلند نشود و نتیجتاً مسابقه قطع شود)، زمان باید بوسیله وقت نگهدار محاسبه شود، زنگی در پایان هفت ثانیه نواخته و زنگی دیگر در پایان ده ثانیه به صدا در می‌آورد. وقت نگهدار با علامت داور اقدام به شروع محاسبه وقت، و زمانیکه مبارز کاملاً سرپا ایستاد، با اشاره دست داور زمان را متوقف می‌سازد.
- و) پنل داوران در زمان وقوع قانون ده ثانیه بایستی در خصوص نتیجه مسابقه فقط با هانسوکو، کیکن و یا شیکاگو (برحسب مورد اتفاق افتاده) تصمیم‌گیری و اعلام رأی نمایند.
- ز) در مسابقات تیمی، اگر عضوی از یک تیم کیکن بشود امتیازات وی هر چه باشد صفر و امتیازات حریف مقابل عدد هشت محاسبه می‌شود.

## بخش ۱۱) اعتراض رسمی

- ۱) هیچکس حق اعتراض به نحوه قضاوت اعضای پنل داوری (هیئت داوران تاتامی) را نخواهد داشت.
- ۲) اگر در نحوه قضاوت موردی بر خلاف قوانین داوری ملاحظه شد، رئیس فدراسیون کشور یا یکی از اعضای رسمی آن فدراسیون، تنها کسانی هستند که می‌توانند رسماً اعتراض نمایند.
- ۳) اعتراض باید رسماً و کتباً با ذکر دقیق مورد اعتراض، سریعاً بعد از مسابقه تسلیم شود. (در موارد نقض قانون، ناظر تاتامی (سرداور) شخصاً باید به رفع نواقص اقدام کند).
- ۴) اعتراض باید به نماینده هیئت منصفه (ژوری) فدراسیون جهانی کاراته تسلیم شود. این هیئت اعتراض را بررسی و با توجه به حقایق و شواهد موجود گزارشی را تهیه خواهد کرد. هیئت منصفه اختیار تام در خصوص سؤال کردن از افراد ذیربط با اعتراض را خواهد داشت.
- ۵) هر اعتراضی در خصوص نحوه کاربرد قوانین نیز باید توسط کمیته اجرایی فدراسیون جهانی کاراته تعریف شود. اعتراض باید به صورت مکتوب توسط نماینده رسمی فدراسیون کشور و یا تیم مربوطه امضاً شده و ارائه گردد.
- ۶) اعتراض نامه بایستی همراه با مبلغ مصوب هیئت اجرایی فدراسیون جهانی کاراته به نماینده هیئت منصفه تسلیم شود.
- ۷) **ترکیب هیئت منصفه**؛ از سه داور مرد که بوسیله کمیته داوران انتخاب می‌شوند تشکیل یافته است (هر سه داور می‌باشند). اعضای هیئت منصفه بایستی از یک کشور باشند. علاوه بر این سه نفر، سه نفر دیگر از اعضای کمیته داوران به عنوان اعضای علی‌البدل انتخاب می‌شوند تا در مواقعی که

اعتراض کننده هموطن یکی از اعضای هیئت منصفه و یا خویشاوندی سببی و یا نسبی با آنان داشت سریعاً جایگزین گردند. در هنگام اعتراض، پنل داوری در خصوص اعتراض و عمل رخ داده بایستی نظر خود را شفاف و صریح اعلام دارد.

۸) **نحوه عمل هیئت منصفه:** در هنگام ارائه اعتراض (مبلغ اعتراض نیز باید تحویل خزانه‌دار فدراسیون شده باشد) هیئت منصفه سریعاً تشکیل جلسه داده و تحقیقات لازم را در خصوص اعتراض روی داده آغاز نماید. هر یک از اعضای سه نفره هیئت منصفه باید رأی قاطع خود را اعلام دارد. رأی ممتنع قابل قبول نمی‌باشد.

۹) **رد شدن اعتراض:** اگر اعتراض غیرقابل قبول تشخیص داده شد یکی از اعضا هیئت منصفه شفاهاً به معترض اعلام که اعتراض وی مورد موافقت قرار نگرفته است. اعضای هیئت منصفه باید کلمه **مردود** را بر روی برگه اعتراض نوشته و آن را امضاء کنند. قبل از تحویل مبلغ اعتراض به خزانه‌دار باید مراتب به اطلاع دبیر کل فدراسیون جهانی نیز برسد.

۱۰) **قبول شدن اعتراض:** اگر اعتراض مورد موافقت قرار گرفت، هیئت منصفه با کمیته برگزاری و کمیته داوران تماس گرفته و مراتب را به اطلاع آنان خواهند رسانید. کمیته داوران در خصوص اعتراضات با توجه به شرایط زیر تصمیم خواهد گرفت:

- برگرداندن رأی داوران مسابقه در جایی که برخلاف قانون رأی صادر شده باشد.
- باطل کردن نتیجه مسابقه که در نتیجه مسابقه بعدی در جدول اثر داشته باشد.
- تجدید مسابقه‌ای که مورد مشکوکی در آن تأثیرگذار بوده است.
- توصیه و پیشنهاد به کمیته داوران در جهت ارزیابی و بهبود داوری و یا جریمه داوران.

از دیگر وظایف هیئت منصفه، احضار داوران و قضات و توضیح خواستن از آنان در مورد اعمالی که باعث برهم خوردن نظم مسابقات گردیده باشد و پیشنهادهای در خصوص حذف موارد ذکر شده خواهد بود. هیئت منصفه یکی از اعضای خود را به طور شفاهی مأمور خواهد کرد که به اطلاع معترض برساند که اعتراض آنان مورد موافقت قرار گرفته است و بر روی برگه اصلی کلمه **قبول** نوشته خواهد شد و قبل از برگرداندن مبلغ اعتراض توسط خزانه‌دار، برگه اعتراض بایستی توسط کلیه اعضای هیئت امضا و به دبیر کل فدراسیون جهانی تسلیم شود.

۱۱) **گزارش واقعه:** گام بعدی هیئت منصفه تهیه گزارش و ثبت آن با احضار هیئت داوری (آن مسابقه) و امضاء آن توسط کلیه اعضا هیئت منصفه است. در این گزارش علل رد و یا قبول شدن اعتراض باید کاملاً توضیح داده شود. گزارش باید توسط هیئت منصفه امضا شده و به دبیر کل فدراسیون جهانی تسلیم گردد.

۱۲) **قدرت و اجرا:** هیئت منصفه تنها مرجع نهایی تصمیم‌گیرنده خواهد بود و فقط هیئت رئیسه فدراسیون جهانی می‌تواند تصمیمات آن را رد کند.

توضیحات

- ا) در برگه اعتراض بایستی نام مبارزین، نام داوران تاتامی و جزئیات دقیق مورد اعتراض به وضوح نوشته شود. اعتراض عمومی و کلی‌گویی در مورد اتفاق رخ داده در برگه اعتراض قابل قبول نمی‌باشد. مسئولیت قانونی اعتراض بی‌جا به عهده معترض خواهد بود.
- ب) اعتراض توسط هیئت منصفه مورد بررسی قرار می‌گیرد. هیئت، مدارک ارائه شده از سوی معترض را بررسی می‌کند و ممکن است نوار مسابقه را نیز بازبینی کرده و سؤالاتی را از مسئولین تاتامی (داور و قضات) جهت رسیدن به نتیجه نهایی نیز انجام دهد.
- ج) اگر اعتراض توسط هیئت منصفه مورد تأیید قرار گرفت، رأی مناسب را صادر خواهد کرد. بعلاوه تمام موارد را نیز جهت جلوگیری از رویدادی مشابه در آینده مطالعه و متذکر خواهد شد. مبلغ اعتراض توسط خزانه‌دار به معترض مسترد می‌گردد.
- د) اگر اعتراض مورد قبول واقع نشد، مبلغ اعتراض به حساب خزانه فدراسیون جهانی واریز خواهد شد.
- ه) در هنگام بررسی اعتراض در روند طبیعی مسابقات نباید هیچگونه وقفه‌ای ایجاد شود و مسابقات باید ادامه داشته باشد. این از مسئولیت‌های حکم است که از روند برگزاری مسابقات، براساس قوانین مطمئن شود.
- و) در صورت مشاهده هرگونه نقصی در خصوص برگزاری مسابقات، مربی می‌تواند مستقیماً کنترل‌کننده تاتامی (سرداور) را آگاه سازد و سرداور به داور موارد را تذکر خواهد داد.

---

**بخش ۱۲) قدرت و وظایف مسئولین**


---

**کمیته داوران**

وظایف و قدرت کمیته داوران عبارتند از:

- ۱) اطمینان از آمادگی برگزاری مسابقه با تشریک مساعی کمیته برگزارکننده مسابقات در جهت تهیه و آماده نمودن کلیه لوازم و ملزومات برای برگزاری مسابقات.
- ۲) تعیین و گماردن کنترل‌کنندگان تاتامی (سرداوران) مسابقه، تعیین محل تاتامی آنها و گرفتن گزارش از سوی آنان.

- ۳) اطمینان از اجرای مقررات داوری در محل‌هایی که مورد نیاز است.
- ۴) تعویض و گماردن داوران در محل‌هایی که مورد نیاز است.
- ۵) صدور رأی نهایی در خصوص موارد فنی داوری و در جاهایی که در قانون ذکر شده باشد، (در حین مسابقه).

### کنترل‌کنندگان تاتامی (سرداوران)

وظایف و مسئولیت‌های کنترل‌کنندگان تاتامی عبارتند از:

- ۱) تعیین، گماردن و نظارت بر کار داوران و قضاتی که زیر نظر وی می‌باشند.
- ۲) دستور قطع مسابقه به داور در جایی که حکم با پرچم علامت داده باشد و عملی خلاف قانون مسابقات روی داده باشد.
- ۳) نظارت بر اجرای قوانین از سوی داوران تاتامی و اطمینان از توانایی اجرای قانون توسط آنان.
- ۴) نوشتن گزارش روزانه وضعیت داوران تحت امر خود و دادن توصیه و نظرات خود به کمیته داوران.

### داوران

شرح وظایف داوران عبارتند از:

- ۱) داور (شوشین)، وظیفه اداره مسابقه از شروع تا پایان مسابقه را خواهد داشت.
- ۲) امتیازات را اعلام خواهد کرد.
- ۳) ادای توضیح به کنترل‌کننده تاتامی، (اگر لازم باشد در خصوص قضاوتش به کمیته داوران و یا هیئت منصفه نیز توضیح خواهد داد).
- ۴) دادن اخطار و جریمه (قبل، بعد و در هنگام مسابقه).
- ۵) تصمیم در خصوص رأی و نظر قضات.
- ۶) دستور ادامه مسابقه.
- ۷) جمع کردن رأی پنل داوری و اعلام آن در هانتی.
- ۸) تصمیم‌گیری به موقع برای رفع مشکلات پیش‌آمده.
- ۹) اعلام برنده مسابقه.
- ۱۰) قدرت داور منحصر به محوطه مسابقه نمی‌باشد بلکه محیط و اطراف مسابقه را نیز شامل می‌شود.
- ۱۱) کلیه فرمان‌ها و اعلام‌ها توسط داور ادا می‌شود.

### قضات

شرح وظایف قضات عبارتند از:

- ۱) کمک به داور توسط پرچم‌های مربوطه.

۲) دادن امتیاز و رأی در هنگام درخواست داور.  
قضات باید به طور دقیق اعمال مبارزین را زیر نظر داشته و نظر خود را به داور توسط پرچم و در مواقع زیر اعلان دارد:

- در هنگامی که ضربه امتیازداری را ببیند.
- در هنگام اجرای تکنیک بدون کنترل و یا مشاهده اعمال ناشایست از سوی مبارزین.
- در هنگام مشاهده بیماری و یا جراحت مبارزین.
- وقتی که مشاهده کند یک یا هر دو مبارز از محوطه مسابقه خارج شده باشند (جوگای).
- هر زمانی که نیاز به جلب توجه داور باشد.

### حکم

حکم (کانزا)، سرداور مسابقات را در هنگام انجام مسابقه یاری می‌دهد. اگر داور و قضات بر خلاف مقررات تصمیمی بگیرند، حکم باید سریعاً پرچم قرمز و یا علامتی را بالا آورده و در سوت خود بدمد. کنترل کننده تاتامی به داور مسابقه دستور خواهد داد تا مسابقه را قطع نماید و مورد را اصلاح و رفع نقص نماید. امتیازات و نتایج بدست آمده با تأیید حکم، نتیجه رسمی خواهد بود. قبل از شروع هر مسابقه حکم باید از استاندارد و مورد تأیید بودن لوازم ایمنی ورزشکاران اطمینان حاصل کند.

### ناظر ثبت امتیاز (اسکور سوپروایزر)

ناظر ثبت امتیاز، امتیازات، اخطارها و جرائم اعمال شده توسط داور را در برگه‌ای جداگانه ثبت می‌نماید و در همان حال بر کار وقت نگهدار و امتیاز نویس نیز نظارت خواهد داشت.

### توضیحات

- ا) وقتی هر سه قاضی یک علامت و یا یک رأی را برای یک مبارز اعلان کنند، داور باید مسابقه را قطع و جمع آرا حاصله را پس از حصول نتیجه نهایی اعلام دارد. اگر داور مسابقه را قطع نکند، حکم باید پرچم خود را بلند کرده و سوت خود را نیز به صدا در آورد.
- ب) اگر دو قاضی یک علامت و یا یک رأی یکسان را برای یک مبارز اعلان کنند، داور وسط بایستی رأی آنان را مد نظر گیرد در صورتیکه عقیده داشته باشد که قضات اشتباه کرده‌اند لزومی ندارد مسابقه را متوقف کند.

- ج) هر چند که در هنگام قطع مسابقه اکثریت آرا باید مدنظر باشد ولی داور می‌تواند تقاضای تجدید نظر کند، اما نهایتاً نمی‌تواند برخلاف دو قاضی رأی دهد مگر اینکه یک قاضی رأی او را تأیید کند. در حالیکه دو قاضی رأی می‌نمای را نشان داده و قاضی دیگر علامتی مخالف داور داده باشد، رأی داور برتری خواهد داشت و می‌تواند رأی خود را اعلام کند.
- د) وقتی داور امتیازی را دید باید مسابقه را با اعلام یامه و علامت مخصوص آن قطع کند، پس از آن باید امتیاز مبارز را با دست خود (دست از آرنج خم و کف دست رو به بالا باشد) نشان دهد.
- ه) هنگامی که جمع امتیازات داده شده از سوی قضاوت و داور مساوی بود (دو به دو بود) داور در ابتدا باید علت عدم امتیاز نداشتن تکنیک مبارز را نشان داده (ضعیف بود، رد شد، دفاع شد، زودتر اصابت کرد و ... ) و سپس امتیاز مناسب را متناسب با تکنیک به مبارز بدهد.
- و) داور وقتی که عقیده دارد قضاوت اشتباه کرده‌اند و یا هنگامی که تخطی در قانون انجام شده باشد می‌تواند تقاضای تجدید نظر در رأی از آنان را بکند.
- ز) هنگامی که هر سه قاضی سه رأی متفاوت اعلام کنند، داور می‌تواند رأی یکی از قضاوت را حمایت کرده و اعلام دارد.
- ح) در هانته، داور و قضاوت هر کدام یک رأی دارند ولی در هنگام مساوی شدن در پایان وقت اضافه (انچوسن)، داور رأی تعیین کننده خواهد داشت و با رأی خود برنده مسابقه را مشخص می‌کند.
- ط) قضاوت باید فقط رأی را زمانی اعلان دارند که آن را کاملاً دیده باشند. اگر اطمینان از نشست تکنیک بر روی نقاط امتیازدار را ندارند و یا در صورتیکه محل اصابت را ندیده باشند باید رأی را (می‌نمای) اعلام کنند.
- ی) حکم باید مطمئن باشد که مسابقه بر طبق قوانین به پیش می‌رود. بایستی توجه داشت که وی قاضی و یا داور نیست و حق رأی ندارد و هیچ قدرتی در قضاوت نخواهد داشت مانند اینکه؛ آیا امتیاز داده شده صحیح است یا جوگای رخ داده باشد. تنها وظیفه او همانی است که در قانون آمده.
- ک) در هنگامی که داور زنگ پایان مسابقه را نشنید، ناظر ثبت امتیازات برای آگاه نمودن داور باید در سوت خود بدمد.
- ل) در صورت نیاز به توضیح در خصوص قضاوت، پنل داوری فقط می‌تواند به کنترل کننده تاتامی (سرداور)، کمیته داوران و هیئت منصفه توضیحات لازمه را بدهد. آنان به هیچکس دیگری توضیحی نخواهند داد.

## بخش ۱۳) شروع، ادامه و پایان مسابقه

- ۱) اعلام امتیاز و دادن اخطار که بوسیله داور ادا می‌شود و همچنین علائم مورد استفاده قضاات در ضمیمه ۱ و ۲ کاملاً درج شده است.
- ۲) داور و قضاات پس از اجرای مراسم و احترام گذاردن به یکدیگر در محل تعیین شده قرار می‌گیرند. داور، مبارزین را به وسط تاتامی دعوت کرده و با گفتن **شوبو هاجیمه** مسابقه را شروع می‌کند.
- ۳) داور با گفتن **یامه** مسابقه را قطع کرده و در صورت نیاز با گفتن **موتو نو ایچی** به مبارزین دستور داده که در محل اولیه خود قرار گیرند.
- ۴) داور در هنگام دیدن امتیاز و یا خطایی، (یا هر موردی که احتیاج به قطع مسابقه باشد) مسابقه را نگه داشته و به محل خود در وسط تاتامی بر می‌گردد، قضاات نیز باید نظر خود را با علامت پرچم نشان دهند. در صورت کسب امتیاز، داور ابتدا رنگ کمر بند مبارز را گفته (آکا، آتو) سپس ناحیه‌ای که ضربه نواخته شده (چودان، چودان) و در نهایت تکنیک اجرا شده (زوکمی، اوچی، گری) را گفته و با علائم دست نشان می‌دهد. داور در ادامه، مسابقه را با ادای **سوزو کیتته هاجیمه** مجدداً شروع می‌نماید.
- ۵) هنگامی که یکی از مبارزین اختلاف امتیازاتش با حریف به عدد هشت رسید، داور **یامه** داده و از مبارزین می‌خواهد به محل استقرار خود باز گردند. داور وسط با بلند کردن دست خود به سمت برنده و با ادای **آکا نو (آتو نو) کاچی** برنده را اعلام می‌نماید و مسابقه در این لحظه پایان می‌پذیرد.
- ۶) وقتی که زمان مسابقه پایان پذیرفت مبارزی که بیشترین امتیاز را کسب کرده باشد برنده مسابقه خواهد بود و داور با بالا بردن دست به طرف برنده و گفتن **آکا نو (آتو نو) کاچی** برنده را اعلام و مسابقه در این لحظه به پایان می‌رسد.
- ۷) در پایان زمان مسابقه و در صورت تساوی امتیازات و یا عدم کسب امتیاز، داور باید **یامه** داده و مبارزین را به محل اولیه برگردانده و خود نیز در محل مقرر بایستد. داور با گفتن **هی کی واکه** مسابقه را مساوی اعلام کرده و سپس در صورت نیاز مسابقه را در **انچوسن** ادامه دهد.
- ۸) در هنگام **هانتی**، داور و قضاات هر کدام یک رأی دارند. بجز در پایان **انچوسن** که داور رأی تعیین کننده خواهد داشت و با رأی خود باعث تعیین برنده خواهد شد.
- ۹) در صورت وقوع یکی از موارد زیر، داور باید **یامه** داده و مسابقه را قطع کند.

- هنگامیکه یک یا هر دو مبارز از تاتامی خارج شوند.
- هنگامیکه داور بخواهد که مبارزین لباس خود را مرتب کرده و یا از لوازم ایمنی استفاده کنند.
- هنگامیکه مبارزین خلاف مقررات عمل کنند.

- هنگامیکه یکی از مبارزین بر اثر جراحت، صدمه، بیماری و یا موارد دیگر نتواند به مسابقه ادامه دهد. در این حالت داور با دریافت نظر دکتر تصمیم به ادامه و یا پایان مبارزه خواهد گرفت.
- هنگامیکه مبارزی سعی در برتری جستن داشته باشد ولی نتواند بلافاصله اجرای تکنیک کند و یا در زمان دو تا سه ثانیه نتواند حریف را به زمین بزند.
- هنگامیکه مبارز به زمین افتاده و یا پرتاب شود و حریف وی نتواند در زمان دو تا سه ثانیه از او امتیاز کسب نماید.
- هنگامیکه مبارزین پاها را قلاب کرده و قصد پرتاب یکدیگر را داشته باشند و نتوانند این عمل را انجام دهند و حالت کُشتی گرفتن را داشته باشند.
- هنگامیکه امتیازی دیده شود.
- هنگامیکه هر سه قاضی امتیازی واحد به یک مبارز بدهند (هر سه یک علامت را اعلان نمایند).
- هنگامیکه کنترل کننده تاتامی (سرداور) از داور بخواهد تا مسابقه را قطع کند.

### توضیحات

ا) هنگام شروع مسابقه داور در ابتدا از دو مبارز می‌خواهد به محل شروع و روی خط مبارزه بایستند و اگر یکی از مبارزین زودتر وارد محوطه مسابقه شد داور باید از وی بخواهد که به بیرون برود. مبارزین بایستی بخوبی به هم احترام بگذارند. حرکت سریع سر کافی نیست، داور می‌تواند از مبارزین بخواهد به روشنی به یکدیگر احترام بگذارند.

ب) در هنگام شروع مجدد مسابقه، داور باید از دو مبارز بخواهد که در محل اولیه خود روی خط بایستند و کاملاً آماده باشند، قبل از شروع مسابقه باید به مبارزین تذکر داد که از بالا و پایین پریدن و اجرای حرکات غیر ضروری خودداری نمایند. داور می‌بایست مسابقه را در کمترین زمان ممکن آغاز نماید.

---

## بخش ۱۴) اصلاحات

---

تنها کمیته ورزشی با تأیید هیئت رئیسه فدراسیون جهانی کاراته می‌تواند تغییر و یا اصلاحاتی را در این مقررات اعمال نماید.

## قوانین کاتا

---

### بخش (۱) محوطه مسابقه کاتا

---

- (۱) محوطه مسابقه بایستی مسطح و عاری از هرگونه مانعی باشد.
- (۲) محوطه مسابقه می‌بایست فضای مناسب و کافی برای اجرای منظم کاتا را داشته باشد.

### توضیحات

ا) برای اجرای خوب و منظم یک کاتا سطحی صاف مورد نیاز است و به طور معمول تاتامی مخصوص کومیته برای این کار مناسب است.

---

### بخش (۲) لباس رسمی

---

- (۱) شرکت‌کنندگان و قضات باید لباس رسمی مطابق بخش ۲ مقررات کومیته را به تن داشته باشند.
- (۲) هر فردی که مطابق قوانین رفتار نکند، از دور مسابقات خارج خواهد شد.

توضیحات

ا) گگی کاراته (پیراهن) را نباید در حین اجرای کاتا بیرون آورد.  
 ب) در صورت عدم رعایت موارد قانونی و برای آماده شدن جهت مسابقه به شرکت کننده یک دقیقه زمان داده خواهد شد.

---

**بخش ۳) سازمان دهی مسابقات کاتا**


---

- ۱) مسابقات کاتا به دو بخش انفرادی و تیمی تقسیم می شود. نفرات تیم کاتا متشکل از سه نفر می باشند. تیم کاتا منحصراً از مردان و یا زنان تشکیل می شود. مسابقات انفرادی کاتا در دو بخش جداگانه مردان و زنان انجام می پذیرد.
- ۲) سیستم رپه شارژ در مسابقات کاتا نیز اعمال می شود.
- ۳) شرکت کنندگان در طول مسابقات می بایست **شی تی کاتا** (کاتای اجباری) و **توکویی کاتا** (کاتای اختیاری) را اجرا نمایند. کاتاهای انتخابی باید مطابق با اصول سبک های مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته (**گوجوریو، وادوریو، شیتوریو و شوتوکان**) باشند. لیست کاتاهای اجباری (شی تی کاتا) در ضمیمه ۶ و لیست کاتاهای اختیاری یا آزاد (توکویی کاتا) در ضمیمه ۷ قوانین آمده است.
- ۴) در حین اجرای شی تی کاتا، هیچگونه تغییری در کاتا قابل قبول نخواهد بود.
- ۵) در حین اجرای توکویی کاتا، مبارزین باید کاتاهای خود را از لیست ضمیمه ۷ انتخاب کنند. تغییرات در کاتا براساس سبک مجری کاتا قابل قبول است.
- ۶) میز ثبت امتیازات در خصوص کاتاهای انتخاب شده تذکرات لازم را به شرکت کنندگان خواهد داد.
- ۷) شرکت کنندگان در مسابقه بایستی در هر دور از مسابقه کاتاهای مختلفی را انتخاب و اجرا نمایند. کاتای اجرا شده نباید در دوره های بعد تکرار شود.
- ۸) شرکت کنندگان در مرحله رپه شارژ با توجه به بند ۷ می توانند شی تی کاتا و یا توکویی کاتا اجرا نمایند، (کاتای اعلام شده نباید در دوره های قبل اجرا شده باشد).
- ۹) در فینال مسابقات کاتای تیمی، دو تیم فینالیست باید کاتای خود را از بین کاتاهای لیست ضمیمه ۷ انتخاب نمایند و سپس بونکای کاتا (نمایش عملی) را اجرا نمایند. زمان اجرای بونکای کاتا پنج دقیقه خواهد بود. وقت نگهدار زمان اجرای بونکای کاتا را از هنگام احترام انتهای کاتا محاسبه خواهد کرد

و در پایان بونکای نیز پس از احترام، زمان را متوقف خواهد ساخت، (ابتدا و انتهای بونکای، احترام است). هر تیمی که زمان اجرای بونکای کاتای آن بیش از پنج دقیقه باشد از دور مسابقه خارج شده و بازنده اعلام می‌شود. استفاده از سلاح‌های سنتی و لوازم دیگر در حین اجرای بونکای مجاز نخواهد بود.

## توضیحات

أ) تعداد دور کاتا و نوع آن بستگی به تعداد شرکت‌کنندگان در مسابقات تیمی یا انفرادی دارد. استراحت در جدول به منزله مسابقه خواهد بود.

کاتای اجباری (شی تی کاتا)	کاتای اختیاری (توکویی کاتا)	کاتای مورد نیاز برای اجرا	حداکثر تعداد شرکت‌کنندگان یا تیم‌ها
۲	۵	۷	۱۲۸
۲	۴	۶	۶۴
۲	۳	۵	۳۲
۱	۳	۴	۱۶
–	۳	۳	۸
–	۲	۲	۴

## بخش ۴) هیئت قضات

- ۱) هیئت قضات (پنل داوری) از سه و یا پنج قاضی تشکیل شده که توسط کمیته داوران یا سرداور انتخاب می‌گردند.
- ۲) قضات مسابقه کاتا نباید از هموطن شرکت‌کنندگان در مسابقه باشند.
- ۳) علاوه بر قضات، وقت‌نگهدار، ثبت‌کننده امتیازات و نفری نیز برای اعلام کردن اسامی شرکت‌کنندگان در مسابقه مورد نیاز است.

توضیحات

- ا) سرقاضی باید در حاشیه وسط تاتامی و رو به شرکت کننده در مسابقه بنشیند. شرکت کنندگان بایستی کاتا را روبروی سرقاضی آغاز کنند و دو قاضی دیگر در کنار سمت چپ و راست تاتامی و در دو متری از مرکز تاتامی به سمت ورود شرکت کنندگان بنشینند.
- ب) در صورت وجود تعداد کافی قاضی، می توان برای قضاوت از پنج قاضی بی طرف که از سبک های متفاوتی نیز می باشند استفاده کرد. در صورت استفاده از پنج قاضی، سر قاضی در وسط محوطه تاتامی و دیگر قضاوت در گوشه ها و رو به وسط تاتامی می نشینند.
- ج) کلیه داوران باید پرچم قرمز و آبی (پرچم قرمز در دست راست و پرچم آبی در دست چپ) در دست داشته باشند. در صورت دسترسی به تابلو الکترونیکی ثبت امتیازات، هر قاضی باید یک صفحه امتیاز (کلیدهای مربوط به شرکت کنندگان) در اختیار داشته باشد.

## بخش ۵) معیارهای تصمیم گیری

- ۱) کاتا باید به خوبی اجرا شده و نمایش کاملی از موارد عمده و اساسی ورزش سنتی کاراته را شامل باشد. برای درک بهتر کاتا از سوی قضاوت، دقت در موارد زیر ضروری است:
- نمایش معنای حقیقی کاتا.
  - فهم تکنیک براساس اجرای بونکای کاتا.
  - زمان خوب، ریتم صحیح، سرعت، تعادل و تمرکز قدرت (کیمه).
  - استفاده از تنفس صحیح و مناسب برای کمک به کیمه.
  - توجه به اجرای کاتا (چاکوگان).
  - ایستادن صحیح (داچی) با انقباض درست پاها و گذاردن تمامی کف پا بر روی زمین.
  - انقباض صحیح شکم (هارا) و همچنین بالا نبردن کفل ها در هنگام حرکت.
  - اجرای فرم صحیح تکنیک (کیهون) بر اساس اجرای تکنیک های سبک مجری کاتا.
  - در ارزیابی کاتا باید موارد دیگری نیز مانند دشواری اجرای کاتا نیز در نظر گرفته شود.
  - در اجرای کاتای تیمی هم آهنگی اعضا از فاکتورهای اساسی کسب امتیاز است.

- ۲) شرکت‌کننده‌ای که در شی‌تی‌کاتا تغییری ایجاد و اجرا نماید، کاتای وی غیرقابل قبول خواهد بود و بازنده محسوب خواهد شد.
- ۳) اگر شرکت‌کننده‌ای در حین اجرای کاتا مکث کرده و یا کاتای دیگری به غیر از کاتای اعلام شده و یا ثبت شده در میز جدول را اجرا نماید از دور مسابقات خارج می‌شود.
- ۴) اگر شرکت‌کننده‌ای کاتای غیرقابل قبول یا کاتای تکراری اجرا و یا اینکه کاتا را به خوبی و شایستگی اجرا نکند، از دور مسابقه خارج خواهد شد.

### توضیحات

- أ) کاتا رقص و یا تئاتر نیست. کاتا باید بطور متوالی اجرا شده و مطابق اصول سنتی کاراته و سبک مربوطه باشد و رعایت کلیه اصول اجرای تکنیک در آن سبک نیز لحاظ شود. تکنیک‌های کاتا باید قدرت مبارزه واقعی را نشان داده و ظرفیت نشان دادن نیروی تکنیک کاراته را داشته باشد. همچنین کاتا باید دارای قدرت، سرعت، ریتم، ظرافت و تعادل باشد.
- ب) در هنگام اجرای کاتای تیمی کلیه افراد تیم باید در یک جهت و روبروی سرقاضی بایستند و کاتا را اجرا نمایند.
- ج) اعضای تیم باید ضمن هماهنگی، با شایستگی کاتا را اجرا نمایند.
- د) دادن فرمان شروع و پایان، کوبیدن پا به زمین، تخلیه نفس بی‌مورد، اشاره با دست و یا زدن دست به گی و سینه از جمله موارد و مثال‌هایی هستند که کاراته‌کاهای برای ایجاد هماهنگی در اجرای کاتای تیمی به کار می‌برند و قضاوت باید این موارد را برای قضاوت در نظر بگیرند.
- ه) تنها وظیفه مربیان و شرکت‌کنندگان در مسابقه کاتا این می‌باشد که مطمئن شوند که کاتایی متناسب با آن دور را انتخاب نموده و اجرا کنند.

## بخش ۶) برگزاری مسابقات

- ۱) در شروع مسابقه پس از اعلام اسامی، دو شرکت کننده که یکی کمر بند آبی و دیگری کمر بند قرمز را به کمر دارند، روبروی سرقاضی (آکا در سمت چپ و آئو در سمت راست) و به موازات یکدیگر در پشت خط تاتامی می ایستند. پس از احترام به قضا، آئو به عقب رفته و آکا به محل شروع کاتا می رود و پس از اعلام اسم کاتا آن را اجرا می کند. پس از اتمام کاتا به بیرون رفته و آئو کاتای خود را اجرا می کند. پس از اتمام کاتا هر دو شرکت کننده به پشت تاتامی رفته و منتظر رأی قضا می شوند.
- ۲) اگر کاتا مطابق قوانین اجرا نشود و یا موردی خلاف قاعده در آن دیده شود سرقاضی دیگر قضا را احضار کرده و پس از مشورت با یکدیگر به نتیجه قابل قبولی خواهند رسید.
- ۳) اگر شرکت کننده ای شرایط ادامه را از دست بدهد، سرقاضی پرچم های خود را به حالت ضربدری حرکت داده و اعلان رأی می کند، (مانند اعلان رأی توری ماسن در مسابقات کومیته).
- ۴) پس از پایان اجرای کاتا دو شرکت کننده در کنار هم و روبروی سرقاضی می ایستند و وی با اعلام هانتی و دمیدن در سوت خود با دو تُن متفاوت از دیگر قضا می خواهد که با پرچم رأی خود را اعلان نمایند.
- ۵) رأی باید یا آکا باشد و یا آئو، مساوی در کاتا وجود ندارد. شرکت کننده ای که اکثریت آرا را بدست آورد، برنده آن دور خواهد بود و یک مرحله در جدول صعود خواهد کرد. برنده به وسیله بلندگو اعلام خواهد شد.
- ۶) شرکت کنندگان پس از احترام به یکدیگر و قضا از تاتامی خارج خواهند شد.

### توضیحات

- أ) محل شروع و اجرای کاتا داخل محوطه تاتامی خواهد بود، (محل خاصی در تاتامی برای شروع وجود ندارد).
- ب) وقتی که از پرچم برای قضاوت استفاده می شود، سرقاضی با گفتن هانتی و دمیدن در سوت خود با دو تُن متفاوت از قضا می خواهد که رأی خود را اعلان دارند، قضا نیز با بالا بردن همزمان پرچم، اعلان رأی می کنند. بعد از دادن زمان کافی برای شمارش آرا، سرقاضی با دمیدن مجدد در سوت خود از قضا می خواهد که پرچم های خود را پایین بیاورند.
- ج) اگر بازیکنی آماده مسابقه نباشد و یا از مسابقه کنار بکشد (کیکن)، حریف وی به طور اتوماتیک برنده خواهد شد بدون اینکه نیازی به اجرای کاتای اعلام شده از سوی وی باشد.

## ضمیمه (۱) اصطلاحات

بعد از اعلام، داور قدمی به عقب می‌گذارد.	مسابقه را شروع کنید	Shobu Hajime	شوبو هاجیمه
در ۳۰ ثانیه پایانی مسابقه، وقت‌نگهدار زنگ زد و داور جمله یاد شده را ادا می‌کند.	وقت کمی باقیمانده	Ato Shibaraku	آتو شی باراکو
همزمان با گفتن یامه، داور با دست علامت یامه را نیز می‌دهد.	بایستید	Yame	یامه
داور و مبارزین به محل اولیه خود برگشته و می‌ایستند.	به جای اولیه‌تان برگردید	Motono Ichi	موتونو ایچی
ادامه مبارزه در زمانیکه فرمان قطع مسابقه داده نشده است.	ادامه	Tsuzukete	سوزو کتّه
داور در نکتوسولچی ایستاده و در حالیکه سوزو کتّه می‌گوید، دست‌ها را باز کرده و کف دستان را به سمت شرکت‌کنندگان می‌چرخاند و هنگامیکه هاجیمه را ادا می‌کند همزمان کف دستان را چرخانده و به سرعت به هم نزدیک کرده و در همان لحظه پای جلو را به عقب می‌کشد.	ادامه مبارزه را شروع کنید	Tsuzukete Hajime	سوزو کتّه هاجیمه
داور، قضاات را در پایان مسابقه و یا در هنگام مشورت برای انجام نسیکاکو فرا می‌خواند.	فراخوانی قضاات	Shugo	شوگو
داور تقاضای رأی می‌کند. بعد از دمیدن به سوت، قضاات با بلندکردن پرچم، رأی خود را اعلان می‌دارند.	رأی‌گیری	Hantei	هان‌تئی
در هنگام تساوی، داور دستان خود با به حالت ضربدری گرفته و سپس آنها را در حالیکه کف دستان رو به جلو قرار دارند باز می‌کند.	مساوی	Hikiwake	هیکی‌واکه
داور در حالیکه لبه دست‌ها به خارج هستند، آنها از داخل بدن به خارج حرکت می‌دهد.	هیچی (تکنیک امتیاز نداشت)	Torimasen	توری ماسن
داور با ادای جمله شوبو/انچوسن هاجیمه، فرمان ادامه مسابقه را در وقت اضافه می‌دهد.	وقت اضافه	Encho Sen	انچوسن
امتیازی به هیچ یک از تکنیک‌ها تعلق نمی‌گیرد. داور دو مشت خود را روبروی یکدیگر قرار می‌دهد.	تکنیک‌های همزمان	Ai Uchi	آیوچی
داور دست خود را در زاویه ۴۵ درجه به سمت برنده مسابقه بالا می‌آورد.	قرمز (آبی) برنده است	Aka-no (Ao-no) Kachi	آکا نو (آئو نو) کاچی
داور دست خود را به سوی مبارزی که کسب امتیاز نموده و در زاویه ۴۵ درجه بالا می‌آورد.	قرمز (آبی) ۳ امتیاز می‌گیرد	Aka (Ao) Sanbon	آکا (آئو) سانبون
داور دست خود را موازی بدن به سمت مبارزی که کسب امتیاز کرده بالا می‌آورد.	قرمز (آبی) ۲ امتیاز می‌گیرد	Aka (Ao) Nihon	آکا (آئو) نیهون
داور دست خود را به سوی مبارزی که کسب امتیاز نموده و در زاویه ۴۵ درجه پایین می‌آورد.	قرمز (آبی) ۱ امتیاز می‌گیرد	Aka (Ao) Ippon	آکا (آئو) ایپون
برای اعلام خطای دسته ۱، داور به سمت خاطی چرخیده و دستها را ضربدری در ارتفاع سینه بالا می‌آورد. برای اعلام خطای دسته ۲ داور با انگشت سیابه به سمت خاطی نشانه می‌رود.	اخطار (از نوع دسته ۱ یا ۲)	Chukoku	چوکوکو

داور در ابتدا علامت خطای دسته ۱ یا ۲ را نشان داده و سپس با انگشت سیابه در زاویه ۴۵ درجه به سمت پای خاطی نشانه رفته و بعد از آن یک امتیاز به حریف مقابل می‌دهد.	خطا (جریمه، یک امتیاز)	Keikoku	کی کوکو
داور در ابتدا علامت خطای دسته ۱ یا ۲ را نشان داده و سپس با انگشت سیابه و موازی بدن خود به سمت خاطی نشانه رفته و سپس دو امتیاز به حریف مقابل می‌دهد.	خطا (جریمه، دو امتیاز)	Hansoku Chui	هانسوکو چویی
داور در ابتدا علامت خطای دسته ۱ یا ۲ را نشان داده و سپس با انگشت سیابه در زاویه ۴۵ درجه به سمت صورت خاطی نشانه رفته و اعلام هانسوکو می‌کند و پس از آن رأی حریف مقابل را می‌دهد.	خطا (جریمه، عدم صلاحیت ادامه مبارزه)	Hansoku	هانسوکو
داور با انگشت سیابه خود مبارزی که خط بیرونی ناتامی را قطع کرده نشان می‌دهد.	خروج از محوطه مسابقه	Jogai	جوگای
داور در ابتدا با انگشت سیابه خاطی را نشان داده و سپس حرکت دست را تا پشت سر خود ادامه می‌دهد و متعاقبا برنده را اعلام می‌کند.	محوطه را ترک کن	Shikkaku	شی کاکو
داور با انگشت سیابه در زاویه ۴۵ درجه به سمت زمین و محل ایستادن مبارز (شروع مسابقه) را نشان می‌دهد.	کناره‌گیری	Kiken	کی کین
داور با دست صورت خود را لمس کرده، سپس دست خود را به جلو آورده و به عقب و جلو می‌برد.	خود را به خطر انداختن	Mubobi	موبوبی

## ضمیمه ۲) علائم و اشارات

### داور

#### شومن‌نی ری

به جایگاه احترام بگذارید

داور کف دست‌های خود را جلو می‌کشد.



#### اُتاگای‌نی ری

به یکدیگر احترام بگذارید

داور از مبارزین می‌خواهد که به یکدیگر احترام بگذارند.



#### شوبو هاجیمه

مسابقه شروع می‌شود

پس از اعلام، داور یک قدم به عقب می‌گذارد.



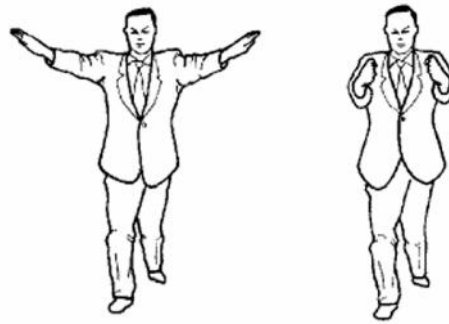
**یامه  
ایست**

در لحظه اعلام فرمان، داور دست خود را با سرعت به پایین حرکت داده و مسابقه را متوقف می‌سازد.



**سوزو کته هاجیمه  
ادامه مسابقه را شروع کنید**

داور زمانیکه که سوزو کته می‌گوید یک پای خود را به عقب برده و دستان را به سمت حریفان باز می‌کند و کف دستان رو به دو حریف می‌چرخد در هنگام ادای هاجیمه کف دست‌ها به سمت یکدیگر و همزمان پا نیز به عقب حرکت می‌کنند.



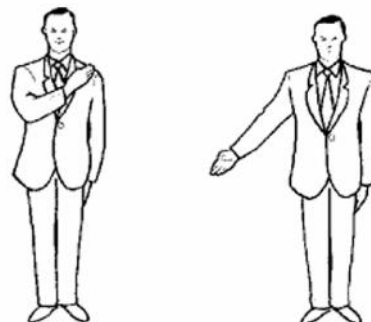
**رای داور**

بعد از اعلام یامه و توقف مبارزه، داور نظر (رای) خود را با دست نشان می‌دهد.



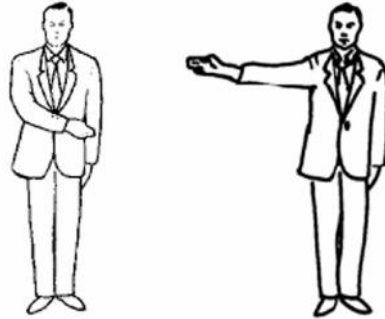
**ایپون  
یک امتیاز**

داور دست خود را در زاویه ۴۵ درجه به سمت امتیاز گیرنده حرکت می‌دهد.



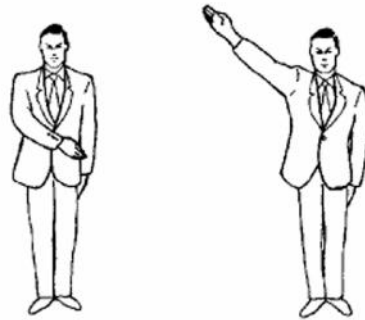
**نیهون**  
دو امتیاز

داور دست خود را در ارتفاع شانه و به سوی امتیاز گیرنده حرکت می‌دهد.



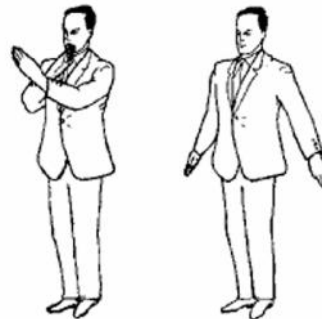
**سانبون**  
سه امتیاز

داور دست خود را در زاویه ۴۵ درجه به بالا و به سمت امتیاز گیرنده بلند می‌کند.



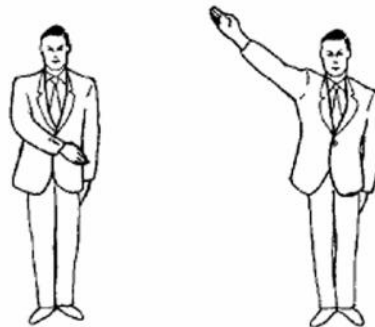
**پاک کردن آخرین تصمیم**  
(امتیاز یا خطا)

داور به سمت مبارز چرخیده و در حالیکه اعلام آکسا یا آتو می‌نماید دست‌ها را باز کرده و به حالت ضربدر بالا آورده و به پایین می‌برد. کف دستان رو به پایین بوده و نشان از پاک کردن امتیاز و یا خطا را دارد.



**کاچی**  
برنده

در پایان مبارزه داور با گفتن آکانو (آتونو) کاچی دست خود را در زاویه ۴۵ درجه به بالا و به سمت مبارز برنده بلند می‌کند.



### کیکن کناره گیری

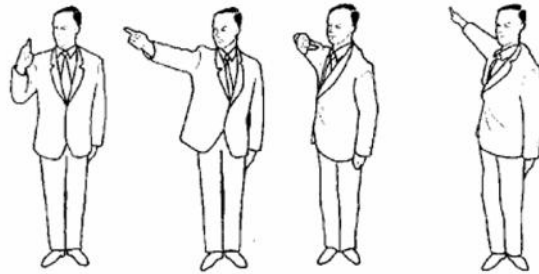
داور با نشان دادن خط شروع مسابقه، کیکن را اعلام داشته و حریف حاضر را برنده اعلام می کند.



### شیکاگو

اخراج، محوطه را ترک کن!

داور ابتدا در زاویه ۴۵ درجه خطی را نشان و سپس حرکت را با انگشت ادامه و می گوید: آکا (آئو) شیکاگو و بعد از آن حریف پیروز را نشان می دهد.



### هیکی واکه مساوی

زمانیکه امتیاز مبارزین برابر باشد، داور دستان خود را بصورت ضربدر بالا آورده و سپس همزمان با گفتن هیکی واکه آنها را به پایین می آورد، کف دستان را به بالا قرار دارد.



### چوکوکو

اخطار، از نوع دسته ۱

داور دستان باز خود را بصورت ضربدر روبروی سینه خود قرار می دهد و پس از گفتن آکا (آئو) کلمه چوکوکو را ادا می کند.



**چوکوکو**

اخطار، از نوع دسته ۲

داور دست خود را بصورت شکسته نگه داشته و با انگشت به صورت خطی اشاره می کند، پس از گفتن آکا (آنو) کلمه چوکوکو را ادا می کند.

**کی کوکو**

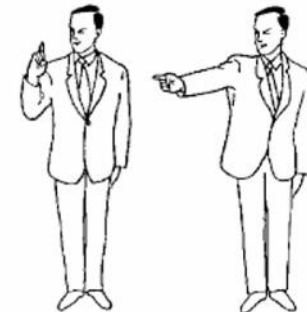
خطا، (جریمه‌ای معادل ۱ امتیاز)

داور پس از نشان دادن علامت خطا دسته ۱ یا ۲ با انگشت سیابه در زاویه ۴۵ درجه پای حریف خطی را نشان داده و یک امتیاز به حریف مقابل می دهد.

**هانسو کو چویی**

خطا، (جریمه‌ای معادل ۲ امتیاز)

داور پس از نشان دادن علامت خطا دسته ۱ یا ۲ با انگشت سیابه به حالت افقی حریف خطی را نشان و دو امتیاز به حریف مقابل می دهد.

**هانسو کو**

فاقد صلاحیت لازم برای ادامه مبارزه

داور پس از نشان دادن علامت خطا دسته ۱ یا ۲ با انگشت سیابه در زاویه ۴۵ درجه بصورت خطی را نشان داده و سپس حریف وی را برنده اعلام می کند.



### آیوچی

#### اجرای تکنیک بطور همزمان

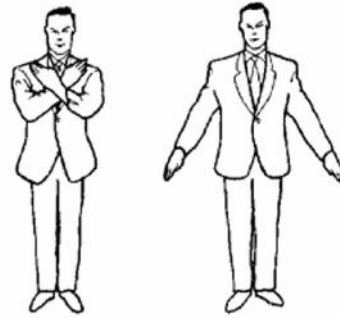
اصابت تکنیک‌های حریفان با شرایط مساوی و بطور همزمان.



### توری ماسن

هیچی، تکنیک اجرا شده قبول نمی‌باشد

داور در حالیکه دستها را به حالت ضربدر روی سینه قرار داده به پایین حرکت می‌دهد (کف دست‌ها رو به پایین است). زمانی داور تکنیک را مردود اعلام می‌کند که تکنیک اجرا شده یکی از شش شرط لازم برای قبول شدن را نداشته باشد.



### تقاضای تجدید رأی از قضاات

بعد از اینکه داور دلیل خود را به قضاات نشان داد، از آنان با بلند کردن کف دست‌ها، تقاضای تجدید در رأی خود را می‌کند.



### تکنیک آکا (آئو) زودتر اصابت کرد

اگر آکا زودتر امتیاز گرفت داور به قضاات با باز کردن دست راست و گذاردن نوک آن بر روی کف دست چپ نشان می‌دهد که تکنیک آکا زودتر اصابت کرده و اگر آئو زودتر تکنیکی اجرا کرده بود عکس این عمل را انجام می‌دهد.



### تکنیک دفاع شد تکنیک به هدف اصابت نکرد

داور کف دست خود را به روی ساعد دست دیگر خود قرار داده و به قضاوت نشان می‌دهد که تکنیک دفاع شده و یا به منطقه غیر امتیازدار اصابت کرده است.



### تکنیک رد شد

داور دست خود را به حالت مشت در عرض بدن حرکت می‌دهد و به قضاوت نشان می‌دهد که تکنیک رد شده و به هدف اصابت ننموده است.



### اصابت بیش از حد مجاز

داور به قضاوت و مبارز خاطی این علامت را نشان داده و سپس اخطار کی کوکوز دسته ۱ را نشان می‌دهد.



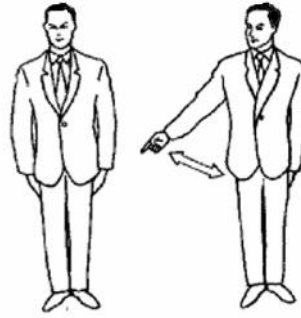
### تمارض

داور کف دست را به صورت گذاشته و سپس از قضاوت تقاضای اخطار از دسته ۲ را می‌نماید.



### جوگای خروج از محوطه مسابقه

داور با انگشت سیابه به قضاوت و مبارز خاطی خط بیرونی محوطه مسابقه را نشان می‌دهد.



### موبوبی خود را به خطر انداختن

داور صورت خود را با دست لمس کرده، سپس دست را به جلو آورده ضمن اجرای حرکتی پاندولی شکل، به قضاوت خطای موبوبی را نشان می‌دهد.



### فرار از مبارزه

داور با انگشت سیابه دایره‌ای فرضی‌ای رسم کرده و از قضاوت تقاضای اخطار از دسته ۲ را می‌نماید.



### گرفتن یا هل دادن حریف بغل کردن یا برتری جویی بدون اجرا تکنیک

داور دستان مشت شده خود را جمع کرده و با آوردن دستان به جلو از قضاوت می‌خواهد تا اخطار از دسته ۲ را تأیید کنند.



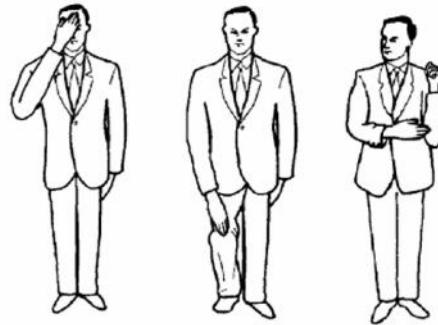
**حمله خطرناک  
اجرای تکنیک بدون کنترل**

داور مشت خود را از کنار سر خود رد کرده، سپس تقاضای اخطار از دسته ۲ را می‌نماید.



**حمله با سر، زانو یا آرنج**

داور پیشانی، زانو یا آرنج خود را نشان داده و سپس خطای دسته ۲ را نشان می‌دهد.



**صحبت کردن یا توهین کرده به حریف  
و اجرای اعمالی ناشایست**

داور انگشت سبابه را روی لب خود گذاشته و سپس خطای دسته ۲ را نشان می‌دهد.



**شوگو  
فراخوانی قضاات**

داور، قضاات را در پایان مسابقه و یا در هنگام تصمیم‌گیری برای انجام شیکاگو فرا می‌خواند.



## قاضی



پرچم مبارز خطای در ابتدا چرخانده و سپس اعلان خطای دسته ۱ یا ۲ می‌شود.



پرچم‌ها به حالت ضربدر روی هم قرار گرفته و دست‌ها مستقیم می‌شوند.



### خطا از نوع دسته ۲

قاضی پرچم خاطی را در حالیکه آرنج کمی خم می‌باشد را نشان می‌دهد.



جو گای

پرچم به آرامی به زمین می‌خورد



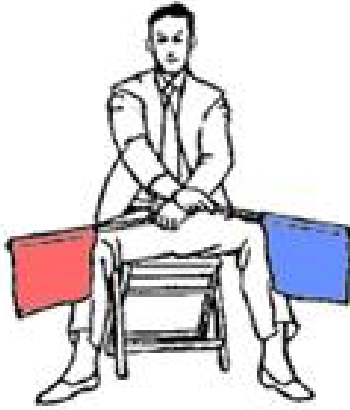
کی کو کو



هانسو کوچویی



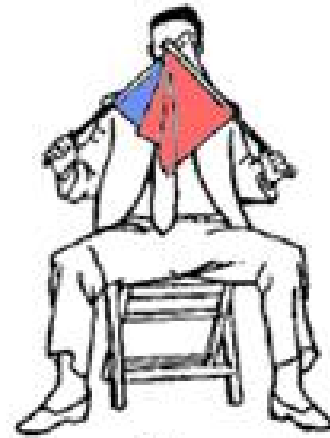
هانسو کو



توری ماسن



آیوچی



می نای

## ضمیمه ۳) راهنمایی‌های لازم برای داوران و قضات

این بخش از کتاب به داوران و قضات جهت داوری، قضاوت و درک بهتر مطالب کمک خواهد کرد.

### اصابت بیش از حد

هنگامی که مبارزی امتیازی را کسب نمود و بلافاصله با ضربه‌ای خطا حریف را مورد اصابت قرار داد، پنل داوری بجای امتیاز باید به خاطی اخطار لازم را داده (از دسته ۱) و یا وی را جریمه نمایند (مگر آنکه حریف مقابل، خود مقصر باشد).

### تمارض و تظاهر

زمانیکه مبارزی وانمود می‌کند که تکنیکی با تماسی بیش از حد به وی اصابت کرده است، هیئت داوران بایستی در ابتدا این سؤال را از خود بکنند که آیا تکنیک اجرا شده کنترل شده و دارای ۶ شرط لازم برای کسب امتیاز بوده است یا خیر؟ و پس از آن تصمیم بگیرند که آیا به مجری امتیاز بدهند و برای تمارض، اخطار از نوع دسته ۲ و یا جریمه تظاهر را به خاطی بدهند، جریمه تظاهر و قصد گول زدن داور برای جراحات و صدمه‌ای که وجود ندارد شیکاگو خواهد بود. (داوران باید به این نکته توجه کنند که جریمه تمارض، اخطار یا جریمه از دسته ۲ و جریمه تظاهر، شیکاگو می‌باشد).

### موبوبی

اخطار و جریمه موبوبی هنگامی اعمال می‌گردد که مبارز به سبب خطا و یا غفلت از دفاع، خود آسیب ببیند. این آسیب‌ها ممکن است زمانی اتفاق بیفتد که مبارز در یک لحظه به حریف خود پشت کند، با چودان گیاکو زوکی بلند بدون توجه به ضد حمله چودان حریف حمله کند، توقف قبل از یامه داور، گارد را باز کردن، تمرکز خود را از دست دادن و قصور یا خودداری در دفاع مناسب در مقابل حملات حریف می‌تواند منجر به خطای موبوبی گردد. توضیح کامل‌تر در توضیحات بخش ۸، بند ۸ آمده است.

ممکن است که مبارزی بر اثر خطای خود آسیب ببیند و یا جراحتش بر اثر خطای خود افزایش یابد داور در این حال بایستی اخطار دسته ۲ را به خاطی بدهد و حریف وی را برای زدن ضربه‌ای که باعث صدمه شده جریمه نماید.

مبارزی که بر اثر خطای خود دچار آسیب‌دیدگی می‌گردد و سعی در گمراه کردن پنل داوری داشته و تظاهر نماید بایستی با جریمه شدیدتری مواجه گردد. بدین معنی که وی باید دو بار جریمه شود. یکی به خاطر کوتاهی در دفاع از خود و دیگری در خصوص تظاهر به صدمه بیش از حد. باید توجه داشت که به تکنیک‌های با اصابت بیش از حد نمی‌توان امتیاز داد حتی اگر به ناحیه امتیازدار اصابت کرده باشد.

## دانشین

به ادامه تمرکز، دقت و آگاهی مبارز در مقابله و ضد حمله، دانشین گفته می‌شود. بعضی از مبارزین بعد از اجرای تکنیک صورت خود را از حریف برمی‌گردانند ولی در این حالت نیز حریف را زیر نظر داشته و برای ضدحمله و مقابله با حمله حریف آمادگی لازم را دارند. پنل داوری بایستی به خوبی تفاوت این نوع از حرکت و افتادن گارد و عدم تمرکز در دفاع به موقع و ادامه مبارزه را درک و به موقع تصمیم بگیرند.

## گرفتن لگد چودان

آیا اتفاق افتاده که شما به عنوان پنل داوری ضربه لگد چودان‌گری‌ای را که مبارزی اجرا کرده و قبل از آنکه بتواند آن را به عقب برگرداند حریف آن را گرفته باشد را دیده باشید، به این تکنیک مشروط بر اینکه دانشین داشته و ۶ شرط لازم را داشته باشد چرا نباید امتیاز داد؟

به طور طبیعی ممکن است دو مبارز اقدام به زدن گیاکو زوکی نمایند و هر دو ضربه هم مؤثر باشد در این حالت تکنیکی که زودتر اصابت کرده باشد دارای امتیاز خواهد بود. شاید گفته شود در یک مبارزه واقعی یک ضربه پای قوی‌ای که از سوی حریف نواخته شده است را نمی‌توان گرفت، اما اگر تکنیک پا کنترل شده اجرا شود بررسی ۶ شرط لازم، بهترین فاکتور برای تصمیم در دادن امتیاز و یا عدم امتیاز خواهد بود.

## پرتاب و صدمه

گرچه گرفتن و پرتاب حریف با رعایت قوانین ذکر شده در مسابقات آزاد است ولی مربیان باید با تمرینات لازم، شاگردان خود را به نحوی آموزش دهند که آنها بتوانند اُفت را به خوبی انجام دهند و صدمه نبینند. هر مبارزی که قصد پرتاب حریف را داشته باشد باید کلیه موارد ذکر شده در بخش ۶ و ۸ را به خوبی رعایت کند. اگر مبارزی بر اثر پرتاب حریف صدمه ببیند و این صدمه از ضعف تکنیکی خود باشد و نتواند به خوبی اُفت کند، حریف مجری فن جریمه نخواهد شد. بعضی مواقع حریف به جای اُفت صحیح یا با ساعد دست و یا با آرنج به زمین می‌خورد و یا قصد دارد مجری فن را گرفته و او را با خود به زمین بزند این عمل ممکن است موجبات صدمه دیدن وی را نیز فراهم سازد.

یکی از موارد خطرناک حالتی است که مبارز هر دو پای حریف را گرفته و حریف را از پشت به زمین می‌زند. در توضیحات بخش ۸ بند ۱ آمده است؛ مبارز باید در تمام مدت پرتاب، حریف را گرفته و از اُفت سالم و بدون خطر/او مطمئن شود، گرچه اطمینان از اُفت سالم حریف بسیار مشکل است و ممکن است این حالت شامل جریمه شود. اگر جراحت و صدمه‌ای حاصل شود شامل جریمه‌ای از دسته ۱ خواهد شد. اگر صدمه‌ای روی ندهد و یا حرکت خطا بوده و توسط داور قطع شود جریمه‌ای بر اساس بخش ۸ خطاهای دسته ۲ بند ۶ اعمال خواهد شد. بایستی تأکید کرد که پرتاب‌های مجاز به خودی خود ممنوع نیستند ولی شرایط اجرا از فاکتورهای مهم تصمیم‌گیری است.

### اگر قضاات هر سه می‌نای بدهند

اگر بعد از یامه داور هر سه قاضی علامت می‌نای را نشان دهند آیا داور می‌تواند امتیاز و یا اخطار داده و یا جریمه نماید؟ هر چند در بند ج توضیحات بخش ۱۲ آمده است؛ در هنگام توقف مسابقه اکثریت آراء قضاات و داور تعیین کننده رأی خواهد بود، ولی در این حالت قضاات چیزی را ندیده‌اند تا بتوانند در مورد آن رأی صادر کنند و بنابراین استدلال، رأی داور رأی غالب خواهد بود. این حالت بیشتر زمانی روی می‌دهد که مبارزین نزدیک خط جوگای و سمت داور باشند جایی که قضاات دید لازم را ندارند.

### دو رأی به آکا و یک رأی می‌نای

اگر بعد از یامه داور دو قاضی به آکا رأی بدهند و دیگری می‌نای را اعلام کند، داور می‌تواند به آتو رأی دهد؟ قانون داوری صراحت دارد که داور نمی‌تواند برخلاف دو قاضی رأی صادر کند مگر آنکه از سوی قاضی دیگر مورد حمایت قرار گیرد. رأی می‌نای رأی مثبت نیست چرا که قاضی اعلام کرده که چیزی ندیده است. بنابراین داور حمایت نشده و باید جهت تغییر نظر قضاات تقاضای تجدید رأی نماید تا در صورت حمایت یک قاضی اقدام به رأی دادن نماید.

### تقاضای تجدید رأی

داور وقتی که عقیده دارد قضاات اشتباه کرده‌اند و یا هنگامی که تخطی در قانون انجام شده باشد می‌تواند تقاضای تجدید نظر در رأی از آنان را بکند. هر چند تقاضای تجدید رأی بایستی یک بار انجام شود. اگر تقاضای داور مورد حمایت قرار نگرفت مجموع آرا پهل داوری بایستی اعلام شود.

### وضوح و روشنی علائم

برای اجتناب از هرگونه آشفتگی، قضاات بایستی در یک زمان فقط یک رأی را اعلام کنند. اگر تکنیک امتیاز نداشت نیازی نیست که اعلان شود چرا امتیاز نداشت. در این گونه مواقع حرکت صحیح اعلان رأی توری ماسن خواهد بود. نشان دادن علائمی شبیه دفاع شد، رد شد، و ... زمانی لازم است که داور تقاضای رأی کرده باشد و یا قاضی بخواهد علت را با علامت نشان دهد. برای جلوگیری از اشتباهات و عدم نیاز برای تقاضای تجدید رأی، هر سه قاضی باید رأی خود را هنگامی که داور یامه داد و به محل خود رفت اعلام دارند.

### جوگای

قضاات باید توجه داشته باشند که برای اعلان جوگای نوک پرچم را به تناوب به زمین بزنند. هنگامی که داور مسابقه را برای اعلام جوگای قطع کرد و به محل خود بازگشت قضاات باید علامت کاتاگوری ۲ را با پرچم به سمت خاطی نشان دهند.

## روش تقاضای تجدید رأی

در هنگام تقاضای تجدید رأی از سوی داور، قضاات باید در قدم اول تقاضای داور را مد نظر قرار دهند و به آن پاسخ دهند و اگر با نظر وی مخالف بودند دلیل مخالفت را با پرچم نشان داده و سپس نظر اصلی خود را با پرچم بیان دارند.

اگر قضاات با توجه به شرایط پیش آمده عقیده داشته باشند که داور در شرایط و وضعیت مناسبتری قرار داشته و تکنیک رد و بدل شده را بهتر دیده است بایستی در رأی خود تجدید نظر کرده و با تغییر رأی از رأی داور حمایت کنند. هنگامی که قاضی از دو تکنیک اجرا شده توسط دو مبارز فقط اصابت یکی را به وضوح به منطقه امتیازآور دیده باشد و اطمینان از صحت رأی خود داشته باشد، تصمیم صحیح و درست در این حالت اینست که برای تقاضای داور می‌نای را نشان داده و پس از آن مجدداً رأی خود را نشان دهد.

هنگامی که قاضی بداند که دو تکنیک توسط دو مبارز اجرا شده و فقط محل یکی از آنها را که به ناحیه امتیازدار اصابت کرده را دیده باشد و داور وسط تقاضای رأی برای دیگری کرده باشد و فکر کند که رأی اعلان شده توسط داور زودتر اصابت کرده است (قاضی عکس‌العمل بدن را دیده ولی نشست تکنیک را ندیده است) در این حالت قاضی باید فقط می‌نای را نشان دهند و نباید امتیاز دیگری را نشان دهد. این عمل نه رأی است و نه مزیت، فقط دادن اختیار به داور است تا رأی خود را که به وضوح دیده است را اعلام کند.

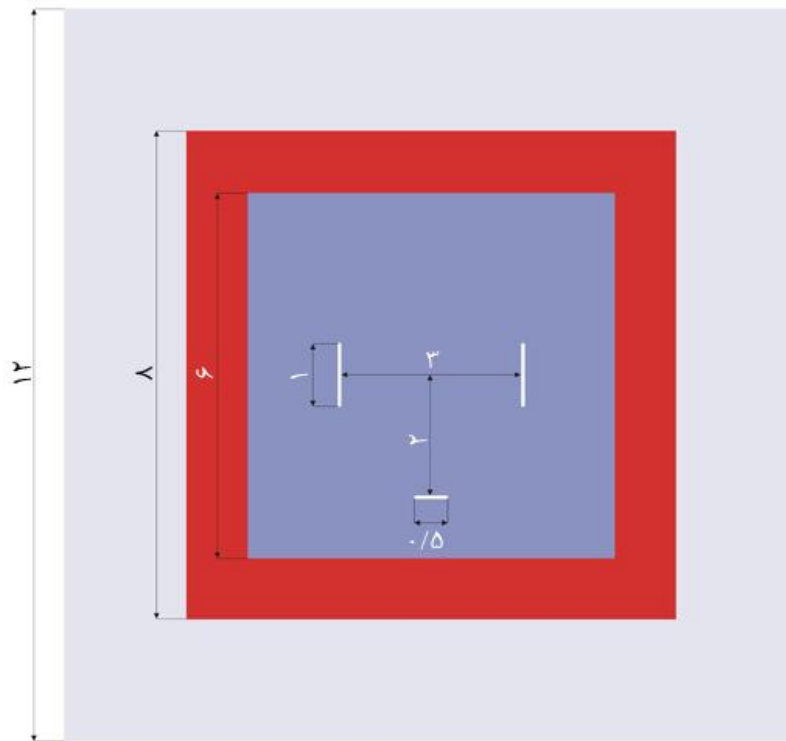
## نشان دادن خطا

برای نشان دادن خطایی از دسته ۱، قضاات باید در ابتدا پرچم کسی که خطا کرده را حول محور دایره به حرکت در آورده و سپس اگر آکا خطا کرده باشد پرچم‌ها را به حالت ضربدری در سمت چپ (پرچم قرمز در بالا) و اگر آئو خطا کرده باشد در سمت راست خود (پرچم آبی در بالا) به حالت ضربدری نشان دهد. این عمل باعث خواهد شد که داور وسط به وضوح رأی قضاات را در خصوص مبارز خطاکار ببیند.

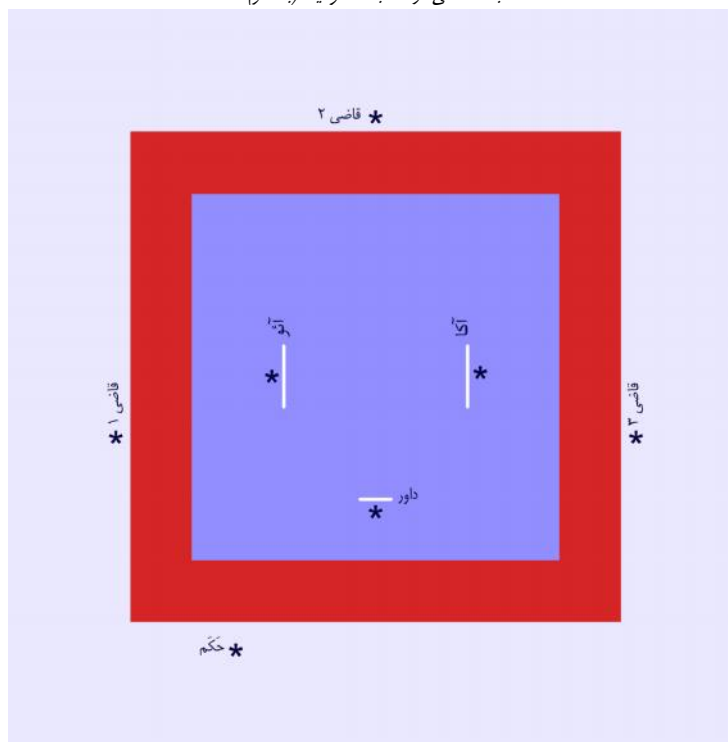
## ضمیمه (۴) علائم مورد استفاده جهت ثبت امتیازات و خطاها

سه امتیاز	●_○	سانبون
دو امتیاز	●	نیهون
یک امتیاز	○	ایپون
برنده	□	کاچی
بازنده	×	ماکه
مساوی	▲	هیکی واکه
اخطار (بدون جریمه)	C۱W	از دسته ۱، اخطار
یک امتیاز به حریف مقابل داده می شود	C۱K	از دسته ۱، جریمه کی کوکو
دو امتیاز به حریف مقابل داده می شود	C۱HC	از دسته ۱، جریمه هانسوکوچویی
عدم شرایط برای ادامه مبارزه	C۱H	از دسته ۱، جریمه هانسوکو
اخطار (بدون جریمه)	C۲W	از دسته ۲، اخطار
یک امتیاز به حریف مقابل داده می شود	C۲K	از دسته ۲، جریمه کی کوکو
دو امتیاز به حریف مقابل داده می شود	C۲HC	از دسته ۲، جریمه هانسوکوچویی
عدم شرایط برای ادامه مبارزه	C۲H	از دسته ۲، جریمه هانسوکو
کناره گیری از مسابقه	KK	کیکن
اخراج از مسابقات	S	شییکاکو

ضمیمه (۵) اندازه تاتامی و محل استقرار داوران در مسابقات کومیته

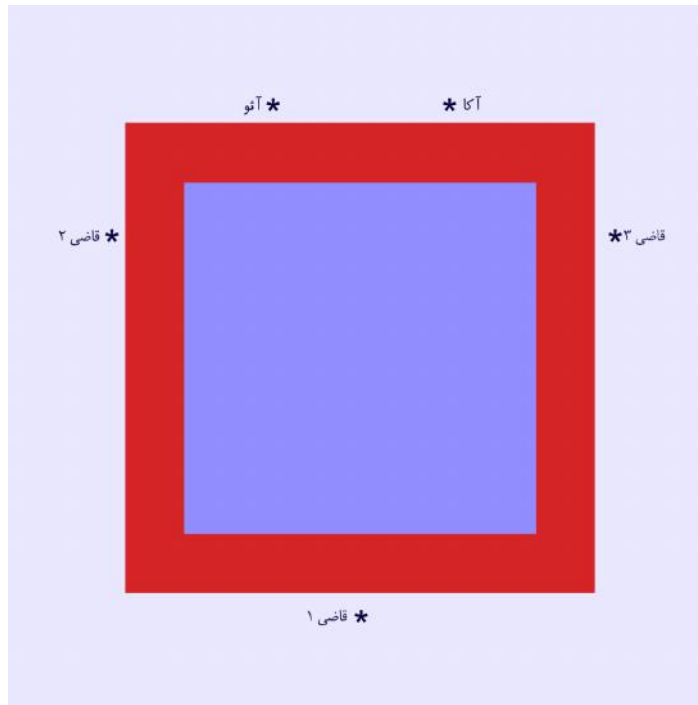


ابعاد تاتامی در مسابقات کومیته (به متر)

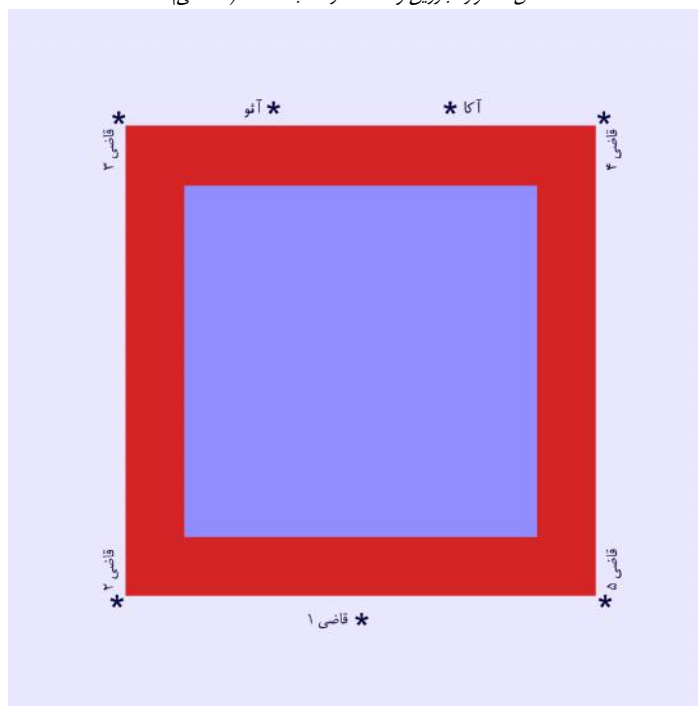


نحوه استقرار مبارزین، داور و قضات در مسابقات کومیته

## ضمیمه ۶) محل استقرار قضاات در مسابقات کاتا



محل استقرار مبارزین و قضاات در مسابقات کاتا (۳ قاضی)



محل استقرار مبارزین و قضاات در مسابقات کاتا (۵ قاضی)

---

## ضمیمه (۷) لیست کاتاهای اجباری (شی تی کاتا)

---

لیست کاتاهای اجباری (شی تی کاتا) مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته.

سی پای  
گوجوریو  
سایفا

جیون  
شوتوکان  
کانکودای

باسای دای  
شیتوریو  
سی ان چین

سی شان  
وادوریو  
چین تو

## ضمیمه ۸) لیست کاتاهای اصلی W.K.F. (توکویی کاتا)

لیست کاتاهای مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته که اجرای آنها در مسابقات آزاد است (توکویی کاتا).

<u>وادیو</u>	<u>گوجوریو</u>
(۱) کوشانکو	(۱) سانچین
(۲) نای هانچی	(۲) سایفا
(۳) سی شان	(۳) سی ان چین
(۴) چین تو	(۴) شی سوچین
(۵) پاسای	(۵) سان سِرو
(۶) نی سی شی	(۶) سی سان
(۷) روهای	(۷) سی پای
(۸) وانشو	(۸) کورورونفا
(۹) جیون	(۹) سوپارین پی
(۱۰) جیته	(۱۰) تیشو

### شوتوکان

(۱۲) جیون	(۱) باسای دای
(۱۳) سوچین	(۲) باسای شو
(۱۴) نی جوشیهو شو	(۳) کانکو دای
(۱۵) گوجوشیهو دای	(۴) کانکو شو
(۱۶) گوجوشیهو شو	(۵) تکی شودان
(۱۷) چین ته	(۶) تکی نی دان
(۱۸) اونسو	(۷) تکی سان دان
(۱۹) می کیو	(۸) هانگتسو
(۲۰) وان کان	(۹) جیته
(۲۱) جی این	(۱۰) انپی
	(۱۱) گان کاکو

**شیتوریو**

۱) جیتّه	(۲۲) نای فانچین شودان
۲) جیون	(۲۳) نای فانچین نی دان
۳) جی این	(۲۴) نای فانچین سان دان
۴) ماتسوکاذه	(۲۵) آئویاگی
۵) وانشو	(۲۶) جورو کو
۶) ماتسومورا روهای	(۲۷) نی پای پو
۷) باسای دای	(۲۸) سانچین
۸) باسای شو	(۲۹) تیشو
۹) توماری باسای	(۳۰) سی پای
۱۰) ماتسومورا باسای	(۳۱) سان سیرو
۱۱) کوشو کو دای	(۳۲) سایفا
۱۲) کوشو کو شو	(۳۳) شی سوچین
۱۳) کوشو کو شیهو	(۳۴) کورورونفا
۱۴) چین تو	(۳۵) سوپارین پی
۱۵) چین ته	(۳۶) ها کوچو
۱۶) سی ان چین	(۳۷) پاچو
۱۷) سوچین	(۳۸) هی کو
۱۸) نی سی شی	(۳۹) پای کو
۱۹) گوجوشیهو	(۴۰) آنان
۲۰) اونشو	(۴۱) آنان کو
۲۱) سی سان	(۴۲) پاپورن
	(۴۳) چاتان یارا کوسانکو

**توضیح**

کاتا‌های پاچو، هی کو، پای کو و آنان اصالتاً به سبک اُکیناواایی ریوئی ریو تعلق دارند ولی از سال ۱۹۹۰ این چهار کاتا بطور رسمی در لیست کاتا‌های انجمن هایائشی ها شیتوریو گنجانده شده و تمرین می‌شوند.

## ضمیمه ۹) پیراهن کاراته



محل تبلیغات برای فدراسیون جهانی کاراته، اندازه ۲۰×۱۰ سانتیمتر

محل تبلیغات برای فدراسیون ملی کشور، اندازه ۱۵×۱۰ سانتیمتر


محل در نظر گرفته شده برای کمیته برگزاری مسابقات، اندازه ۳۰×۳۰ سانتیمتر

پرچم ملی کشور مربوطه، ۱۲×۸ سانتیمتر

علامت تجاری شرکت تولید کننده گی کاراته، ۵×۴ سانتیمتر



## ضمیمه ۱۰) گروه‌ها، اوزان و شرایط برگزاری مسابقات جهانی

مسابقات قهرمانی جهان				
شرایط برگزاری	گروه (بزرگسالان)	شرایط برگزاری	گروه	
مسابقات می‌بایست در چهار روز پایانی هفته (یکشنبه، جمعه، شنبه و یکشنبه) برگزار شوند. مسابقات تیمی باید قبل از برگزاری مسابقات انفرادی به اتمام برسد. هر کشور می‌تواند فقط یک مبارز را در هر دسته شرکت دهد. مسابقات می‌بایست در ۵ یا ۶ تالامی برگزار شود.	کاتای انفرادی (پایانی ۱۶ سال) مردان / زنان	کاتای انفرادی (۱۷/۱۶ سال) مردان / زنان	جوانان کاتای انفرادی (۱۷/۱۶ سال) مردان / زنان	
	مسابقات می‌بایست در چهار روز پایانی هفته (یکشنبه، جمعه، شنبه و یکشنبه) برگزار شوند. مسابقات تیمی باید قبل از برگزاری مسابقات انفرادی به اتمام برسد. هر کشور می‌تواند فقط یک مبارز را در هر دسته شرکت دهد. مسابقات می‌بایست در ۵ یا ۶ تالامی برگزار شود.	کاتای انفرادی (پایانی ۱۸ سال) مردان / زنان	کاتای انفرادی مردان (۲۰/۱۸ سال) کاتای انفرادی مردان (۲۰/۱۸ سال) کاتای تیمی (۲۰/۱۸ سال) کاتای تیمی (۲۰/۱۸ سال) مردان / زنان	کاتای انفرادی مردان (۱۷/۱۶ سال) کاتای تیمی (۲۰/۱۸ سال) کاتای تیمی (۲۰/۱۸ سال) مردان / زنان
		کاتای انفرادی (پایانی ۱۶ سال) مردان / زنان	کاتای تیمی (۲۰/۱۶ سال) مردان / زنان	
		کاتای تیمی (پایانی ۱۶ سال) مردان / زنان	کاتای تیمی (۲۰/۱۶ سال) مردان / زنان	
		کاتای تیمی (پایانی ۱۸ سال) مردان / زنان	کاتای تیمی (۲۰/۱۸ سال) مردان / زنان	
		کاتای تیمی (پایانی ۱۸ سال) مردان / زنان	کاتای تیمی (۲۰/۱۸ سال) مردان / زنان	
		کاتای تیمی (پایانی ۱۸ سال) مردان / زنان	کاتای تیمی (۲۰/۱۸ سال) مردان / زنان	
		کاتای تیمی (پایانی ۱۸ سال) مردان / زنان	کاتای تیمی (۲۰/۱۸ سال) مردان / زنان	
		کاتای تیمی (پایانی ۱۸ سال) مردان / زنان	کاتای تیمی (۲۰/۱۸ سال) مردان / زنان	
		کاتای تیمی (پایانی ۱۸ سال) مردان / زنان	کاتای تیمی (۲۰/۱۸ سال) مردان / زنان	
کاتای تیمی (پایانی ۱۸ سال) مردان / زنان		کاتای تیمی (۲۰/۱۸ سال) مردان / زنان		
کاتای تیمی (پایانی ۱۸ سال) مردان / زنان	کاتای تیمی (۲۰/۱۸ سال) مردان / زنان			