



فدراسیون جهانی کاراته

قوانین داوری در مسابقات کاراته

کاتا و کومیته

تهیه و تنظیم: کمیته داوران فدراسیون جهانی کاراته

ترجمه: سعید آرین (تنزاده)

به نام خدا

از آقایان استاد داود روشنایی و حامد روشنایی که در ترجمه نسخه قبلی قوانین داوری (نسخه ۵.۵) کمک‌های فراوان و شایانی را مبذول داشتند تشکر می‌نمایم. همچنین از سنی گودرز کمانگیر نیز تشکر بسیار دارم بابت ویرایش مطالب و راهنمایی‌های مفیدشان جهت نزدیک شدن ترجمه قوانین به نسخه اصلی آن. و در آخر از برادر بزرگوارم سنی احد تنزاده که همیشه الگو، مشوق و راهنمای من در تمامی مراحل زندگی‌ام بوده‌اند قدردانی می‌نمایم.

ویرایش سوم، تیرماه ۱۳۸۸
سعید آرین (تنزاده)

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	سازمان‌دهی مسابقات	بخش ۳
۹	هیئت داوران	بخش ۴
۱۰	زمان مسابقه	بخش ۵
۱۱	امتیازات	بخش ۶
۱۴	موارد تصمیم‌گیری	بخش ۷
۱۶	اعمال ممنوعه	بخش ۸
۲۱	جرائم	بخش ۹
۲۳	جراحات و صدمات	بخش ۱۰
۲۵	اعتراض رسمی	بخش ۱۱
۲۷	اختیارات و وظایف مسئولین	بخش ۱۲
۳۰	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	سازمان‌دهی مسابقات کاتا	بخش ۳
۳۵	هیئت قضاات	بخش ۴
۳۶	معیارهای تصمیم‌گیری	بخش ۵
۳۷	برگزاری مسابقات	بخش ۶
ضمیمه		
۳۹	اصطلاحات	ضمیمه ۱
۴۱	اعلام و اشارات داور	ضمیمه ۲
۵۰	علائم پرچم قضاات	
۵۳	راهنمایی‌های لازم برای داوران و قضاات	ضمیمه ۳
۵۷	علائم مورد استفاده جهت ثبت امتیازات و خطاها	ضمیمه ۴
۵۸	اندازه تانامی و محل استقرار داوران در مسابقات کومیته	ضمیمه ۵
۵۹	محل استقرار قضاات در مسابقات کاتا	ضمیمه ۶
۶۰	لیست کاتاهای اجباری (شی‌تی کاتا)	ضمیمه ۷
۶۱	لیست کاتاهای اصلی W.K.F. (توکویی کاتا)	ضمیمه ۸
۶۳	پیراهن کاراته	ضمیمه ۹
۶۴	گروه‌ها، اوزان و شرایط برگزاری مسابقات جهانی	ضمیمه ۱۰
۶۵	راهنمای رنگ شلوار داوران و قضاات	ضمیمه ۱۱

قوانین کومیته

بخش ۱) محوطه مسابقه

- ۱) محوطه‌ی مسابقه بایستی مسطح و عاری از هرگونه مانعی باشد.
- ۲) محوطه‌ی 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 فاصله‌ی دو متر از مرکز محوطه‌ی 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 تاتامی، یکی رو به داور و دو قاضی دیگر در پشت سر مبارزین و در فاصله یک متری (از مرکز تاتامی) به سمت داور نشسته و پرچم‌های قرمز و آبی را بدست گیرند.
- ۶) حکم (کانزا) می‌بایست در پشت میز و خارج از حاشیه ایمنی، پشت سر و سمت چپ یا راست داور بنشینند. وی 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 بنشینند.
- ۸) یک متر از حاشیه بیرونی تاتامی (مرز پایانی محوطه مسابقه) می‌بایست به رنگی متفاوت با رنگ تاتامی باشد.

توضیحات

ا) تا فاصله یک متری خارج از محوطه‌ی ایمنی تاتامی هیچ نوع مانعی از قبیل دیوار، تابلوی تبلیغاتی، ستون و ... نباید قرار داشته باشد.

ب) محل تماس تشک (تاتامی) مسابقه بر روی زمین نایستی لغزنده بوده ولی سطح بالای آن می‌بایست ضریب اصطکاک کمتری داشته باشد. تشک کاراته نایستی 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 (بین قطعات آن نباید هیچ فاصله‌ای وجود 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 با دو دکمه نقره‌ای.
- پیراهن سفید آستین کوتاه.
- کراوات رسمی بدون سنجاق کراوات.
- شلوار ساده خاکستری روشن بدون لبه‌ی دوبل (به ضمیمه ۱۱ رجوع شود).
- جوراب سرمه‌ای یا مشکی و کفش مشکی بدون بند جهت استفاده در محوطه‌ی مسابقه.
- خانم‌های داور می‌توانند از گیره‌مو 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 شود). آرم شرکت تولیدکننده لباس را می‌توان روی گی نصب نمود. شماره شرکت‌کننده در مسابقات که از سوی کمیته برگزاری مسابقات ارائه می‌شود را می‌توان در پشت پیراهن نصب نمود. یکی از شرکت‌کنندگان باید کمربند قرمز و دیگری کمربند آبی به کمر ببندد. کمربندهای قرمز و آبی می‌بایست حداکثر پنج سانتیمتر پهنا و نیز بعد از گره‌زدن، دنباله آن از هر طرف پانزده سانتیمتر درازا داشته باشند.
- ۲) علاوه بر موارد ذکر شده در بند ۱، کمیته‌ی 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 کمربند 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 شرکت‌کنندگان بایستی تمیز و کوتاه باشد و نباید به قدری بلند باشند که از جریان خوب مسابقه جلوگیری نماید. در صورت مشاهده‌ی موی بلند و کثیف، داور می‌تواند از حضور فرد خاطی در مسابقه جلوگیری نماید. استفاده از هاچی‌ماکی (هدبند)، وسایل زینتی برای مو مانند گیره‌های فلزی، روبان، مهره و منجوق و دیگر زینت‌آلات غیر مجاز می‌باشد. استفاده از کیش مو (برای جمع کردن گیسوان بصورت دم اسبی) مجاز می‌باشد.
- ۷) شرکت‌کنندگان 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 بست فلزی دندان {دندان‌های ارتودنسی شده} منوط به اجازه‌ی داور و دکتور 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 کمیته اجباری است:
 - دستکش (مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته، شرکت‌کننده آکا از محافظ قرمز رنگ و شرکت‌کننده آئو از محافظ آبی رنگ می‌بایست استفاده نمایند).
 - لثه‌ی محافظ دندان‌ها.
 - محافظ سینه 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).
 - گروه سنی نوجوانان علاوه بر موارد فوق می بایست از محافظ بدن و ماسک محافظ صورت (مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته) نیز 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) 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 فدراسیون ملی خود را پوشیده و کارت شناسایی که از سوی کمیته برگزاری مسابقات صادر شده است را به همراه داشته باشند.

توضیحات

- أ) شرکت کنندگان بایست از یک کمربند در طول مسابقه استفاده نمایند، کمربند قرمز برای آکا و کمربند آبی برای آتو. استفاده از کمربند درجه {سیاه، قهوه‌ای و ...} در طول مسابقات ممنوع می باشد.
- ب) لثه‌ی محافظ دندان‌ها می بایست قالب دندانها باشد. استفاده از محافظ بیضه (کاپ) پلاستیکی متحرک، مجاز نبوده و استفاده کننده شامل جریمه خواهد شد.
- ج) اگر شرکت کننده‌ای با لباس نامناسب (غیر از موارد ذکر شده) برای مسابقه حاضر شود بلافاصله از آن مسابقه محروم نخواهد شد بلکه به وی **یک دقیقه** وقت جهت رفع نقیصه فرصت داده می شود تا مجدداً برای مسابقه آماده شود.
- د) در صورت توافق کمیته داوران، داوران و قضات می توانند 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 سنی در رده‌های سنی مختلف و یا مسابقه وزنی در اوزان مختلف تقسیم شود. 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 اعضای آن، (بدون اطلاع و قبل از شروع مسابقه) تیم خاطی (از آن دور مسابقه) حذف خواهد شد.

توضیحات

- أ) راند (یک دور از مسابقه) به مرحله‌ای از مسابقه اطلاق می‌شود که در آن، رقابت 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 **ریپ‌سارژ** را خواهند داشت، تا مشخص نشدن دو فینالیست نمی‌توان جدول ریپ‌سارژ 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 شرکت کننده را در اختیار نداشته باشد اجازه مسابقه را نخواهد داشت و قاعدتاً از آن 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 کمر بند و شماره شرکت در مسابقات باشد که نهایتاً توسط مربی و یا نماینده تیم امضاء شود.
- و) مربیان می‌بایست با معرفی‌نامه همراه با شرکت‌کننده در مسابقه و یا نفرات تیم به همراه لیست آرنج، همزمان خودشان را به میز جدول معرفی نمایند. مربی می‌بایست در صندلی خود نشسته و نیز نباید با رفتار و کلام خود مانع از روند آرام مسابقه شود.
- ز) 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 محوطه‌ی 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 شرکت‌کنندگان آن مسابقه باشند.
- ۳) برای اجرای بهتر یک مسابقه می‌بایست نفراتی چون وقت نگهدار، ثبت‌کننده امتیازات، اعلام‌کننده 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 ۲ و ۱ و در سمت راست او، حکم و قاضی ۳ قرار می‌گیرند.
- ب) داور، قضاوت 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 قضاوت 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، تیمی و انفرادی) ۳ دقیقه و همچنین ۴ دقیقه برای مسابقاتی که برای کسب مدال برگزار می‌شوند محاسبه می‌شود. در مسابقات زنان (بزرگسالان) نیز زمان مسابقه ۲ دقیقه بوده و همچنین در مسابقاتی که برای کسب مدال برگزار می‌شوند ۳ دقیقه محاسبه خواهد شد. زمان مسابقه در رده‌های نوجوانان (کدیت) و جوانان (جونپور) ۲ دقیقه محاسبه خواهد شد.
- ۲) زمان مسابقه از هنگام اعلام شروع مسابقه توسط داور (هاجیمه) آغاز شده و هر بار که (یامه) اعلام می‌کند متوقف می‌شود.
- ۳) وقت‌نگهدار می‌بایست با زنگ و یا علامتی که واضح بوده و قابل شنیدن باشد ۱۰ ثانیه مانده به پایان مسابقه و نیز 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 چودان.
- اجرای تکنیک امتیازدار بعد از اُفتادن و یا پرتاب حریف به روی زمین.

۴) شرایط کسب امتیاز **نیهون**:

- ضربه لگد به چودان.

۵) شرایط کسب امتیاز **ایپون**:

- اجرای تکنیک چودان یا چودان 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 اعلام یامه از سوی 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 یامه‌ی 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، ضربه‌ی او (اگر شرایط کسب امتیاز را داشته باشد) قبل از اعلام یامه، 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 ذکر شده در بند ۲ برای کسب امتیاز باشند.

شرایط کسب	نوع امتیاز
<ul style="list-style-type: none"> - ضربات لگد به ناحیه چودان (سر، صورت و گردن). - اجرای تکنیک امتیازدار بعد از افتادن حریف و یا پرتاب وی به روی زمین و یا به هر دلیلی، حریف دیگر روی پاهایش نباشد. 	سانبون (۳ امتیاز)
<ul style="list-style-type: none"> - ضربات لگد به ناحیه چودان (سینه، پشت، شکم و پهلو). 	نیهون (۲ امتیاز)
<ul style="list-style-type: none"> - هر تکنیک مستقیم دست (زوکمی) که به نواحی هفت‌گانه امتیازدار بدن حریف وارد شود. - هر تکنیک دورانی (اوچی) که به هر ناحیه از نواحی هفت‌گانه امتیازدار بدن حریف وارد شود. 	ایبون (۱ امتیاز)

ا) به دلایل ایمنی، پرتاب‌هایی که حریف از زیر کمر گرفته شده باشد یا به صورت خطرناک (بدون حمایت) پرتاب شود و یا در جایی که نقطه‌ی محور پرتاب بالای کپل باشد، ممنوع بوده و مبارز خاطی متحمل جریمه یا اخطار خواهد شد. البته اجرای تکنیک‌هایی که نیازی به گرفتن حریف در

هنگام دروی پا نمی‌باشد مانند؛ دَاشی‌بارای، کو اوچی‌گاری، کانی‌وازا و ... مستثنی بوده و مجاز می‌باشند. بعد از اجرای تکنیک پرتابی مجاز، داور دو ثانیه به مجری فن اجازه‌ی اجرای تکنیک امتیازدار را خواهد داد.

ب) هنگامی که یک مبارز طبق قوانین پرتاب شود و یا خودش سُر بخورد و بی‌اُفتد و امتیازی از او در زمانیکه بدن وی به روی تاتامی است کسب شود، این امتیاز سانبون خواهد بود.

ج) **فرم خوب** به تکنیکی اطلاق می‌شود که با اصول اجرای تکنیک‌های سُنتی 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 بعد از اینکه امتیازی به دست آمد از دست می‌رود. این حالت به وضعیت مجری تکنیک، قبل، حین و بعد از اجرای تکنیک بستگی دارد. آگاهی پس از اجرای تکنیک برای مقابله با ضد حمله‌ی 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 تکمیل تکنیک به روی هدف یا در نزدیکی آن دارد. بدین معنا که اجرای تکنیک دست یا پا و کنترل آن در پنج سانتیمتری صورت، سر و یا گلوئی حریف، ممکن است که فاصله مناسبی باشد. ضربات جودان، با رعایت فاصله‌ی قابل قبول به شرطی که حریف هیچ تلاشی برای دفاع یا دور شدن از آن نداشته باشد و نیز با دارا بودن سایر شرایط، امتیاز خواهد داشت. در مسابقات رده‌ی سنی نوجوانان و جوانان ضربات اجرا شده نباید هیچ تماسی با سر، صورت و یا گردن (و همچنین ماسک صورت) داشته باشند. تماس بسیار سبک (تماس پوستی) برای ضربات لگد به ناحیه جودان مجاز می‌باشد، و همچنین فاصله‌ی امتیازدهی تا ۱۰ سانتیمتر افزایش یافته است.

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)، اگر محل اصابت بالای استخوان شرمگاهی باشد ممکن است دارای امتیاز 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 نمی باشد.

م) زنگ پایان مسابقه نشانه‌ی پایان کسب امتیاز است حتی اگر داور فوراً مسابقه را درست در لحظه نواخته شدن زنگ پایان قطع نکند. پایان مسابقه مانع از دادن اخطار به بازیکن خاطی نخواهد بود. پس از پایان مسابقه، می توان اخطار به مبارزین در حال ترک محوطه‌ی مسابقه توسط هیئت داوران داده شود. بعد از ترک محوطه‌ی مسابقه نیز می توان اخطار داد ولی فقط شورای داوران یا کمیته انضباطی این اختیار را دارند.

ن) **آیوچی** (دوضربه همزمان با شرایط مساوی) به ندرت اتفاق می افتد 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 می توانند داشته باشند درحالیکه یکی از ضربات شرایط بهتری داشته باشد مسلماً آیوچی نخواهد بود.

بخش ۷) موارد تصمیم گیری

مسابقه‌ی کومیته با کسب هشت امتیاز اختلاف پایان می یابد و در صورت عدم کسب هشت امتیاز اختلاف در پایان زمان قانونی مسابقه، داشتن بالاترین امتیاز، برنده را مشخص می کند. برنده یا بازنده شدن می تواند از یک **هانتی** (تصمیم گیری)، **هانسوکو**، **شیکاکو** و یا **کیکن** نیز تعیین شود.

۱) هرگاه مسابقه مساوی پایان پذیرد داور با گفتن **هی کی واکه** مسابقه را مساوی اعلام کرده و در صورت نیاز مبارزه **سای شیبای** را آغاز خواهد نمود.

۲) در مسابقات کومیته انفرادی و در پایان وقت قانونی در صورت تساوی امتیازات، مسابقه در یک زمان یک دقیقه‌ای به نام **سای شیبای** ادامه خواهد یافت. کلیه امتیازات، اخطارها و جرائم در مسابقه قبلی پاک شده و شرکت کنندگان مسابقه جدیدی به نام **سای شیبای** را آغاز می نمایند. اگر هیچیک از مبارزین در پایان مسابقه (یک دقیقه) نتوانند امتیازی را کسب نمایند و یا بار دیگر

امتیازات آنان برابر شود نتیجه با **هانتی** (تصمیم‌گیری) داوران آن مسابقه (داور و قضات) مشخص خواهد شد. قضات می‌بایست در این مرحله یکی از مبارزین را با توجه به موارد زیر برنده اعلام کنند.

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

۳) در مسابقات کومیته تیمی، مسابقه‌ی **سای‌شیای** 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 برتری در 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، مبارزه در یک مسابقه‌ای دیگر به نام **سای‌شیای** و به مدت یک دقیقه دنبال خواهد شد. در صورت عدم کسب امتیاز، نتیجه با **هانتی** مشخص خواهد گردید.

۶) در مسابقات کومیته تیمی هرگاه تیمی تعداد بردها و یا امتیازاتش به اندازه‌ای بود که ادامه مسابقه تأثیری در نتیجه آن 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

ا) در هنگام تساوی در پایان **سای‌شیای**، 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 (آئو یا آکا) رأی خود را اعلان 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 **سای‌شیای** مساوی بود (دو نفر به آئو و دو نفر به آکا رأی داده بودند) داور رأی غالب (تعیین‌کننده) 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 گوی حریف.
- ۲) حمله مستقیم به بازو، پا، بیضه، روی پا و مفاصل.
- ۳) حمله با دست باز به صورت.
- ۴) پرتاب‌های خطرناک و غیرمجاز.

خطاهای دسته ۲

- ۱) تظاهر به جراحت (feign) و یا بزرگ جلوه دادن جراحت، 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، کُستی گرفتن، هُل دادن، سینه به سینه ایستادن و یا گرفتن حریف بدون قصد پرتاب و یا اجرای تکنیک مجاز.
- ۶) اجرای تکنیک‌هایی که به طور طبیعی نتوان آن را کنترل کرد 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 و رفتار 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 آسیب دیدگی 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 ناحیه صورت در رده‌ی سنی بزرگسالان

ب) در مسابقات رده سنی بزرگسالان، 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 خاطر اخطار **چوکوکو** بدهد. تماس دوم به همین شکل شامل جریمه **کی کوکو** خواهد بود و امتیاز **ایبون** (یک امتیاز) به حریف مقابل داده می‌شود. تماس سوم شامل جریمه **هانسوکوچویی** شده و به حریف امتیاز **نیهون** (دو امتیاز) داده خواهد شد و برای نوبت چهارم **هانسوکو**، جریمه خاطر خواهد بود و حریف مقابل، برنده اعلام خواهد شد.

تماس ناحیه صورت در رده سنی نوجوانان و جوانان

ج) در مسابقات رده‌ی سنی نوجوانان و جوانان اجرای تکنیک‌های دست به ناحیه سر، صورت (و همچنین ماسک صورت) و گردن مجاز نمی‌باشد. در صورت تماس، بدون در نظر گرفتن شدت آن، شخص خاطی جریمه خواهد شد مگر اینکه حریف مقابل خود مقصر باشد (موبوبی). لگدهای جودان می‌توانند تماس بسیار سبک (تماس پوستی) داشته باشند تا شامل امتیاز شوند. در صورت تماس شدیدتر (بیشتر از تماس پوستی) شخص خاطی اخطار و یا جریمه خواهد شد، مگر اینکه حریف مقابل خود مقصر باشد (موبوبی).

د) داور باید کاملاً مراقب فرد جراحت دیده باشد. تأخیر در تصمیم‌گیری می‌تواند بر جراحت وارده (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 جراحت (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 آسیب دیدگی ناشی از ضربه خورده شده را بیش از حد جلوه دهد. قبل از مسابقه، کنترل کننده‌ی تانامی (سرداور) می‌بایست کارت پزشکی بازیکنان را کنترل و از آمادگی آنان برای مبارزه اطمینان حاصل نماید و احیاناً در صورت جراحت 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 می‌دهد (تمارض) تا داور حریف او را جریمه نماید یا به اعمالی نظیر پوشاندن صورت با دست‌ها برای نشان دادن ضربه‌ی 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 جراحتی 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 دکتور مسابقات، شامل جریمه شیکاگو خواهد بود.

ح) **اغراق در تأثیر یک جراحت واقعی (تمارض)** از جدیت کمتری نسبت به تظاهر کردن برخوردار است، ولی بازهم رفتاری است غیرقابل قبول. بنابراین اولین تمارض انجام شده با حداقل جریمه یعنی **کیکوگو** (و یک ایپون برای حریف مقابل) همراه است. تمارض جدی‌تر مانند **توتوتلو خوردن** و به این طرف و آن طرف شدن، افتادن روی زمین، برخاستن و دوباره افتادن و از این قبیل نمایشات، بسته به شدت آن با **هانسوکوچویی** و یا **هانسوکو** برخورد خواهد شد.

ط) 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.

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

ک) تکنیک‌های پرتابی به دو بخش تقسیم می‌شوند. تکنیک‌های رسمی در روی پای حریف مانند؛ **دآشی‌بارای**، **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 سطح کمر بند پرتاب کننده باشد {کمر بند باید در جای مناسب بسته شده باشد}. مبارز باید در تمام مدت پرتاب، حریف را گرفته و از آفت سالم و بدون خطر او مطمئن شود. اجرای فنون پرتابی از روی شانه مانند سئوناگه، کاتاگوروما و ... همچنین پرتاب‌های خطرناک مانند توموئه ناگه، سومی گاشی و ... که اصطلاحاً به آنها تکنیک‌های مرگبار گفته می‌شود، اجرای آن برای سلامتی حریف خطرناک و مطلقاً ممنوع می‌باشد. همچنین گرفتن حریف از ناحیه زیر کمر و بلند کردن و پرتاب وی و یا انداختن او به زمین بوسیله کشیدن پاهایش، غیرمجاز و ممنوع می‌باشد. اگر شرکت کننده‌ای در اثر اجرای تکنیک پرتابی آسیب ببیند، هیئت داوران در خصوص اینکه آیا تکنیک خطایی اجرا شده یا نه، تصمیم خواهد گرفت.
- ل) اجرای تکنیک با دست باز به ناحیه صورت ممنوع است زیرا ممکن است موجبات جراحت ناحیه صورت و چشمها را فراهم سازد.
- م) **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.
- ن) اگر مبارزی تکنیک امتیازداری 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.
- س) اگر آئو دقیقاً بعد از ضربه‌ی امتیازدار آکا از محوطه مسابقه خارج شود و نیز بلافاصله یامه توسط داور اعلام شود، امتیاز آکا محسوب شده و خطای جوگای آئو محاسبه نخواهد شد. اگر آئو از محوطه‌ی 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 آئو در نظر گرفته خواهد شد.
- ع) دانستن این نکته مهم است که **خودداری از مبارزه** به معنای وضعیتی است که یک شرکت کننده سعی می‌کند با رفتارهایی مانند اتلاف وقت مانع از آن شود که حریف مقابلش از وی امتیاز کسب نماید. به مبارزی که پیوسته بدون دفاع مناسب و حمله‌ای مؤثر عقب‌نشینی کند و بی دلیل حریف را بغل کرده و یا از محوطه مسابقه خارج شده و اجازه کسب امتیاز را به حریف خود 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 باقی مانده باشد، داور باید بلافاصله مسابقه را قطع و به خاطی اخطار چوکوکو از دسته ۲ بدهد، 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 باقی مانده 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 اییون 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 نپهون 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 وی را جریمه کرد.

ف) مبارزی بدون توجه به سلامتی خود با گارد باز و بدون دفاع مناسب اقدام به حمله می‌کند و سلامتی خود را به خطر می‌اندازد، 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 دفاعی مناسب نیستند، این نیز موبوبی محسوب و امتیازی به ضربه او تعلق نمی‌گیرد. 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 نمی‌توانند انجام دهند و ممکن است حریف درست در همین لحظه اقدام به ضربه‌زدن نیز نماید 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. اگر متخلف تماس بیش از حدی دریافت نماید که موجبات جراحت وی را فراهم سازد، در این حالت داور باید به خاطی اخطار و یا جریمه از دسته ۲ داده و از دادن اخطار و یا جریمه به حریف وی (مجری ضربه) صرف‌نظر نماید.

ص) 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 خاطی 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 (نیپون) 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 خاطی 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 خاطی 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) 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

- أ) 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 مقابله‌اندکی 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 جراحتی که به وجود آورده هانسوکو دریافت کرده باشد و بر اساس نظر پنل داوری و کنترل‌کننده تاتامی با بی‌احتیاطی و ضربه‌ی خطرناک اقدام به حمله کرده باشد و یا آنگونه مورد ملاحظه قرار بگیرد که مهارت‌های لازم برای کنترل ضربه‌ی مورد نیاز مسابقات W.K.F. را نداشته است، می‌بایست به کمیته داوران فدراسیون جهانی گزارش و معرفی شود. کمیته داوران در خصوص محروم ساختن آن مبارز در این مسابقات و یا مسابقات بعدی تصمیم خواهد گرفت.

ح) شیکاکو را می‌توان به طور مستقیم و بدون داشتن هیچ نوع خطایی از هر دسته به شخص خاطی داد. برای دادن شیکاکو 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 آبروی کاراته شود، سر بزند. 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 شیکاکو خواهد بود و نه هانسوکو.

ط) اعلام عمومی برای خطای شیکاکو 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 نیز حادث شود، این صدمه 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 مسابقه‌ی 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 مسابقه‌ی سای‌شیای، هانتی داوران برنده را تعیین می‌کند.
- ۳) مبارزی که در مسابقات مجروح شده باشد و بوسیله دکتر مسابقات اعلام شود که وی قادر به ادامه‌ی 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 کومیتته 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 تصمیم گیرد که آیا مبارز شرایط لازم برای ادامه مسابقه را خواهد داشت (بخش ۱۳، بند ۹، پاراگراف ۴) و یا باید زمان بیشتری به وی جهت 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 به روی پا بایستد و آماده مسابقه گردد، شرایط لازم برای ادامه مسابقه را از دست خواهد داد و به طور اتوماتیک از دور کلیه مبارزات کومیتته 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 همزمان دکتر مسابقه را فرا خواند. وقت نگهدار باید محاسبه زمان ده ثانیه را با بلند شدن دست داور متوقف سازد. در تمامی مواردی که منتهی به اجرای قانون ده ثانیه می‌گردد، پزشک رسمی مسابقات می‌بایست شرکت‌کننده‌ی مصدوم را معاینه نماید.

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 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 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 بیفتد 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 نماینده‌ی 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 نحوه‌ی 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 امضاء 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 اعتراض‌کننده 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 اعتراضی غیرقابل قبول تشخیص داده شد یکی از اعضا هیئت منصفه شفاهاً به معترض اعلام خواهد نمود 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 رساند. 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 نتیجه‌ی 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 شده باشد و نیز ارائه 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 امضاء 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 اعضای هیئت منصفه است. در این گزارش علل رد و یا قبول شدن اعتراض باید کاملاً توضیح داده شود. گزارش باید توسط هیئت منصفه امضاء 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. هیئت منصفه نمی‌تواند جریمه با تنبیهی را اعمال کند، وظیفه آنها ارائه رأی خود به شورای داوران و کمیته اجرایی برای تصمیم نهایی است.

توضیحات

أ) 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 بازبینی کرده و همچنین سؤالاتی را از مسئولین تاتامی (داور و قضات) جهت رسیدن به نتیجه نهایی پرسش نمایند.
- 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، مریبی می‌تواند مستقیماً کنترل‌کننده تاتامی (سرداور) را آگاه سازد و در صورت لزوم سرداور به داور موارد را تذکر خواهد داد.

بخش ۱۲) اختیارات و وظایف مسئولین

کمیته داوران

وظایف و اختیارات کمیته داوران عبارتند از:

- ۱) اطمینان از آمادگی برگزاری مسابقه با تشریک مساعی کمیته‌ی برگزارکننده مسابقات در جهت تهیه و آماده نمودن کلیه لوازم و ملزومات جهت برگزاری مسابقات.
- ۲) تعیین و گماردن کنترل‌کنندگان تاتامی (سرداوران) مسابقه، تعیین محل تاتامی آنها و گرفتن گزارش از سوی آنان.
- ۳) نظارت بر چگونگی عملکرد داوران.
- ۴) تعیین جانشین رسمی در موارد لازم.
- ۵) صدور رأی نهایی در خصوص موارد فنی داوری و مواردی که در قانون ذکری از آن نشده 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) نظارت بر اجرای قوانین از سوی داوران تاتامی و اطمینان از توانایی اجرای قانون توسط آنان.
- ۳) دستور قطع مسابقه به داور در جایی که حکم با پرچم علامت داده باشد و عملی خلاف قانون مسابقات روی داده باشد.
- ۴) نوشتن گزارش روزانه وضعیت داوران تحت امر خود و ارائه پیشنهادات و نظرات خود به کمیته داوران.

داوران

شرح وظایف داوران عبارتند از:

- ۱) داور (شوشین)، وظیفه‌ی اداره مسابقه، اعلام شروع، توقف و پایان مسابقه را دارد.
- ۲) امتیازات را می‌دهد.
- ۳) در صورت نیاز، ادای توضیح در مورد قضاوتش به کنترل‌کننده تاتامی، کمیته داوران یا هیئت منصفه.
- ۴) دادن اخطار و جریمه (قبل، بعد و در هنگام مسابقه).
- ۵) تصمیم در خصوص رأی و نظر قضات.
- ۶) اعلام و شروع مسابقه سای‌شیای.
- ۷) جمع کردن رأی پنل داوری در هانتی و اعلام نتیجه.
- ۸) برطرف کردن تساوی‌ها.
- 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) اعمال رأی درست برای تصمیمی که گرفته می‌شود.
- 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 ممنوع و یا مشاهده اعمال ناشایست از سوی مبارزین.

- در هنگام مشاهده جراحت، بیماری یا ناتوانی مبارز در ادامهٔ مسابقه.
- 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 را بالا آورده و در سوت خود بدمد. کنترل‌کننده 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 مبارزی 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 قرمز رنگ 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 و در صورتیکه عقیده داشته باشد که قضات اشتباه کرده‌اند لزومی ندارد مسابقه را متوقف کند.

ج) در هنگام قطع مسابقه اکثریت آرا باید مدنظر گرفته شود.

د) وقتی داور تصمیم به توقف مسابقه می‌گیرد، با اعلام یامه و بطور همزمان با اشارهٔ دست (علامت یامه) مسابقه را متوقف می‌کند، در این هنگام قضات پرچم‌های خود را پایین می‌آورند و منتظر رأی داور می‌مانند. هنگامی که داور به مکان خود بازگشت دلایل خویش را برای توقف مسابقه با علائم صحیح دست بیان می‌دارد، سپس قضات علائم (نظرات) خود را اعلان و داور نیز تصمیم اکثریت را اعلام می‌نماید.

ه) هنگامی که جمع امتیازات داده شده از سوی قضات و داور مساوی بود (دو به دو بود) داور در ابتدا باید علت عدم امتیاز نداشتن تکنیک مبارز را نشان داده، وضعیف بود، رد شد، دفاع شد، زودتر اصابت کرد و ...؛ و سپس امتیاز مناسب را متناسب با تکنیک اجرا شده به مبارز دیگر بدهد.

- و) هنگامی که هر سه قاضی سه رأی متفاوت اعلام کنند، داور می‌تواند تصمیمی بگیرد که یکی از رأی‌های قضات او را حمایت کند.
- ز) هنگامی که دو قاضی علامتی نداده باشند چیزی ندیده‌اند؛ و رأی قاضی سوم نیز بر خلاف رأی داور باشد، آن زمان داور رأی و تصمیم نهایی را خواهد گرفت.
- ح) در هانتی، داور و قضات هر کدام یک رأی دارند ولی در هنگام مساوی شدن در پایان مسابقه سای شیبای، داور رأی تعیین کننده خواهد داشت.
- ط) قضات 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 مجاز به اعلان رأی نمی‌باشند، نباید هیچ‌گونه علامتی را نشان بدهند.
- 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 وظیفه‌ی او همانی است که در قانون ذکر شده است.
- 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، پئل داوری فقط می‌تواند به کنترل‌کننده 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 قضات در ضمیمه ۱ و ۲ کاملاً درج شده است.
- ۲) داور و قضات در محل تعیین شده قرار می‌گیرند. داور پس از ادای احترام دو مبارز 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 به محل خود برمی‌گردد و رأی خود را نشان می‌دهد، قضاات نیز رأی خود را با علامت (پرچم) اعلان می‌کنند. 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 (زوکى، اوچی، گری) را گفته و با علائم دست نشان می‌دهد. داور در ادامه، مسابقه را با ادای **سوزوکیته 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 وا که** مسابقه را مساوی اعلام کرده و سپس در صورت نیاز مسابقه را در **سای شیبای** ادامه دهد.

۸) در هنگام **هانتی**، داور و قضاات هر کدام یک رأی دارند. بجز در پایان **سای شیبای** که داور رأی تعیین کننده خواهد داشت و با رأی خود باعث تعیین برنده مسابقه 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 یا از لوازم ایمنی خود را مرتب کنند.
- هنگامیکه مبارزی خلاف مقررات عمل کند.
- 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 حریف را بگیرد و بلافاصله اجرای تکنیک نکند و یا در مدت زمان دو ثانیه نتواند حریف را به زمین بزند.
- هنگامیکه یکی یا هر دو مبارز روی زمین افتاده باشند و در مدت زمان دو ثانیه تکنیک مؤثری اجرا نکنند.
- هنگامیکه دو مبارز یکدیگر را بگیرند و یا گلاویز شوند و در عرض دو ثانیه کوششی برای پرتاب یا اجرای تکنیک نداشته باشند.
- وقتی که دو مبارز سینه به سینه یکدیگر شده و در عرض دو ثانیه کوششی برای پرتاب یا اجرای تکنیک نداشته باشند.

- وقتی که دو مبارز پس از کوشش برای پرتاب افتاده و بر روی پای خود نباشند و شروع به کُشتی گرفتن کنند.
- 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.

ج) مبارزین می‌بایست در شروع و پایان مسابقه به یکدیگر تعظیم و ادای احترام نمایند.

بخش ۱۴ اصلاحات

تنها کمیته اجرایی و 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 بی‌وقفه کاتا را داشته باشد.

توضیحات

- (۱) 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

- (۱) گمی کاراته (پیراهن) نباید در حین اجرای کاتا بیرون بیاید.
- (۲) شرکت‌کننده‌ای که با لباس نادرست حاضر شود، یک دقیقه فرصت داده می‌شود تا آنرا اصلاح کند.

بخش ۳) سازمان‌دهی مسابقات کاتا

- ۱) مسابقات کاتا به دو بخش انفرادی و تیمی تقسیم می‌شود. نفرات تیم کاتا متشکل از سه نفر می‌باشند. تیم کاتا منحصراً از مردان و یا زنان تشکیل می‌شود. مسابقات انفرادی کاتا در دو بخش جداگانه مردان و زنان انجام می‌پذیرد.
- ۲) سیستم رپه‌شارژ در مسابقات کاتا نیز اعمال می‌شود.
- ۳) شرکت‌کنندگان در طول مسابقات می‌بایست **شی‌تی کاتا** (کاتای اجباری) و **توکویی کاتا** (کاتای اختیاری) را اجرا نمایند. کاتاهای انتخابی باید مطابق با اصول سبک‌های مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته (**گوجوریو، وادوریو، شیتوریو و شوتوکان**) باشند. لیست کاتاهای اجباری در ضمیمه ۷ و لیست کاتاهای اختیاری یا آزاد در ضمیمه ۸ قوانین آمده است.
- ۴) در حین اجرای شی‌تی کاتا، هیچگونه تغییری در کاتا قابل قبول نخواهد بود.
- ۵) در حین اجرای توکویی کاتا، مبارزین باید کاتاها را از لیست ضمیمه ۸ انتخاب کنند. تغییرات در کاتا براساس سبک مجری کاتا قابل قبول است.
- ۶) کاتاهای انتخابی قبل باز هر دور باید به میز جدول اطلاع داده شود.
- ۷) شرکت‌کنندگان در مسابقه بایستی در هر دور از مسابقه کاتاهای مختلفی را انتخاب و اجرا نمایند. کاتای اجرا شده نباید در دوره‌های بعد تکرار شود.
- ۸) شرکت‌کنندگان در مرحله رپه‌شارژ با توجه به بند ۷ می‌توانند شی‌تی کاتا و یا توکویی کاتا اجرا نمایند، (کاتای اعلام شده نباید در دوره‌های قبل اجرا شده باشد).
- ۹) در مسابقاتی که برای کسب و تصاحب مدال برگزار می‌شود، تیم مجری کاتا می‌بایست کاتای خود را از بین کاتاهای لیست ضمیمه ۸ 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 شرکت کنندگان در مسابقات تیمی یا انفرادی دارد. استراحت در جدول به منزله مسابقه خواهد بود.

کاتای اجباری (ثبی تی کاتا)	کاتای اختیاری (توکویی کاتا)	تعداد کاتای مورد نیاز برای اجرا	حداکثر تعداد شرکت کنندگان 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 پنج قاضی تشکیل شده که توسط کمیته داوران یا کنترل کننده تاتامی (سرداور) انتخاب می گردند.
- ۲) قضات مسابقه کاتا نباید از هموطن شرکت کنندگان در مسابقه باشند.
- ۳) علاوه بر قضات، وقت نگه دار، ثبت کننده امتیازات و نیز نفراتی برای اعلام کردن مورد نیاز است.

توضیحات

- أ) رئیس قضات در وسط حاشیهی تاتامی و رو به شرکت کننده (یا شرکت کنندگان) در مسابقه نشسته و چهار قاضی دیگر نیز در گوشه ها و رو به وسط تاتامی می نشینند.
- ب) قضات می بایست پرچمهای قرمز و آبی در دست داشته باشند. در صورت دسترسی به تابلو الکترونیکی ثبت امتیازات، هر قاضی باید یک صفحه ثبت امتیاز (کلیدهای مربوط به شرکت کنندگان) در اختیار داشته باشد.

بخش ۵) معیارهای تصمیم‌گیری

- 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 قضات، دقت در موارد زیر ضروری است:
- نمایش معنای حقیقی کاتا.
 - فهم اجرای تکنیک براساس بونکای کاتا.
 - زمان خوب، ریتم صحیح، سرعت، تعادل و تمرکز قدرت (کیمه).
 - استفاده از تنفس صحیح و مناسب برای کمک به کیمه.
 - توجه و تمرکز در 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 کفل‌ها در هنگام حرکت.
 - اجرای فرم صحیح تکنیک (کیهون) بر اساس اجرای تکنیک‌های سبک مجری کاتا.
 - در ارزیابی کاتا باید موارد دیگری نیز مانند دشواری اجرای کاتا نیز در نظر گرفته شود.
 - در اجرای کاتای تیمی هم‌آهنگی اعضاء از فاکتورهای اساسی کسب امتیاز است.
- ۲) شرکت‌کننده‌ای که در شی‌تی کاتا تغییری ایجاد و اجرا نماید، کاتای وی غیرقابل قبول خواهد بود و بازنده محسوب خواهد شد.
- ۳) اگر شرکت‌کننده‌ای در حین اجرای شی‌تی یا توکوبی کاتا مکث کرده و یا کاتایی غیر از کاتای اعلام شده یا ثبت شده در میز جدول اجرا نماید از دور مسابقات حذف می‌شود.
- ۴) اگر شرکت‌کننده‌ای کاتای غیرقابل قبول یا کاتای تکراری اجرا کند، از دور مسابقه خارج خواهد شد.

توضیحات

- أ) کاتا رقص یا اجرای تئاتر نیست، کاتا می‌بایست مطابق ارزشهای سنتی و اصول کاراته باشد. باید یک مبارزه واقعی بوده، تمرکز، قدرت و انرژی برخورد را در تکنیک‌ها نشان بدهد. همچنین می‌بایست استحکام، قدرت و سرعت، زیبایی هرچه تمامتر، ریتم و تعادل را نیز به نمایش بگذارد.
- ب) در هنگام اجرای کاتای تیمی کلیه افراد تیم باید در یک جهت و روبروی رئیس قضات بایستند و کاتا را اجرا نمایند.
- ج) اعضای تیم می‌بایست تمامی موارد خواسته شده (مورد نیاز) را اجرا و بخوبی هم‌آهنگ باشند.

- (د) دادن فرمان شروع و پایان، کوبیدن پا به زمین، تخلیه نفس بی‌مورد، و زدن دست به بازوها و به پیراهن 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 وظیفه‌ی مربی یا شرکت‌کننده اطمینان از کاتای اعلام شده به میز جدول مطابق با دور مسابقات می‌باشد.

بخش ۶) برگزاری مسابقات

- (۱) در شروع مسابقه پس از اعلام اسامی، دو شرکت‌کننده که یکی کمر بند آبی و دیگری کمر بند قرمز را به کمر دارند، روبروی رئیس قضاوت و به موازات یکدیگر در پشت خط تاتامی می‌ایستند. پس از احترام به قضاوت، آئو به عقب رفته و آکا به محل شروع کاتا می‌رود و پس از اعلام واضح اسم کاتا آن را اجرا می‌کند. پس از اتمام کاتا به بیرون رفته و آئو کاتای خود را اجرا می‌کند. پس از اتمام کاتا هر دو شرکت‌کننده به حاشیه تاتامی رفته و منتظر رأی قضاوت می‌شوند.
- (۲) اگر کاتا مطابق قوانین اجرا نشود و یا موردی خلاف قاعده در آن دیده شود سرقاضی دیگر قضاوت را احضار کرده و پس از مشورت با یکدیگر به نتیجه قابل قبولی خواهند رسید.
- (۳) اگر شرکت‌کننده‌ای شرایط ادامه‌ی مسابقه را از دست بدهد، سرقاضی پرچم‌های خود را به حالت ضربدری حرکت داده، (مانند اعلان رأی توری‌ماسن در مسابقات کومیته) و سپس اعلان رأی می‌کند.
- (۴) پس از پایان اجرای کاتا دو شرکت‌کننده در کنار هم و روبروی سرقاضی می‌ایستند و وی با اعلام هانتی و دمیدن در سوت خود با دو تُن متفاوت از دیگر قضاوت می‌خواهد که با پرچم رأی خود را اعلان نمایند.
- (۵) رأی باید یا آکا باشد و یا آئو، مساوی در کاتا وجود ندارد. شرکت‌کننده‌ای که اکثریت آرا را بدست آورد، برنده آن دور خواهد بود و یک مرحله در جدول صعود خواهد کرد. برنده به وسیله گوینده اعلام خواهد شد.
- (۶) شرکت‌کنندگان پس از احترام به یکدیگر و قضاوت از تاتامی خارج خواهند شد.

توضیحات

- ا) 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 می‌شود، سرقاضی با گفتن هانتی و دمیدن در سوت خود با دو تن متفاوت از قضاوت می‌خواهد که رأی خود را اعلان دارند، قضاوت نیز با بالا بردن همزمان پرچم، اعلان رأی می‌کنند. بعد از دادن زمان کافی برای شمارش آرا (تقریباً ۵ ثانیه)، سرقاضی با دمیدن مجدد در سوت خود از قضاوت می‌خواهد که پرچم‌های خود را پایین بیاورند.
- ج) اگر بازیکنی آماده مسابقه نباشد و یا از مسابقه کنار بکشد (کیکن)، حریف او بدون اینکه نیازی به اجرای کاتای اعلام شده از سوی وی باشد، برنده خواهد شد.

ضمیمه (۱) اصطلاحات

بعد از اعلام، داور قدمی به عقب می‌گذارد.	مسابقه را شروع کنید	Shobu Hajime	شوبو هاجیمه
در ۱۰ ثانیه پایانی مسابقه، وقت‌نگهدار زنگ زده و داور جمله یاد شده را ادا می‌کند.	وقت کمی باقیمانده	Ato Shibaraku	آتو شی باراکو
همزمان با گفتن <i>یامه</i> ، داور با دست علامت <i>یامه</i> را نیز می‌دهد.	بایستید	Yame	یامه
داور و مبارزین به محل اولیه خود برگشته و می‌ایستند.	به جای اولیه‌تان برگردید	Moto no Ichi	موتونو ایچی
ادامه مبارزه در زمانیکه فرمان قطع مسابقه داده نشده است.	ادامه	Tsuzukete	سوزو کته
داور در <i>نکو تسوداچی</i> ایستاده و در حالیکه <i>سوزو کته</i> می‌گوید، دست‌ها را باز کرده و کف دستان را به سمت شرکت‌کنندگان می‌چرخاند و هنگامیکه <i>هاجیمه</i> 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 کته هاجیمه
داور، قضات را در پایان مسابقه و یا در هنگام مشورت برای انجام <i>شیکاکو</i> فرا می‌خواند.	فراخوانی قضات	Shugo	شوگو
جهت نتیجه‌گیری در پایان بی‌نتیجه مسابقه سای‌شیای، داور از قضات تقاضای رأی می‌کند. بعد از دمیدن به سوت، قضات با بلندکردن پرچم، رأی خود را اعلان می‌دارند و داور نیز بطور همزمان رأی خود را با بلند کردن دست خود به سوی شرکت‌کننده مورد نظر خویش اعلان می‌دارد.	رأی‌گیری	Hantei	هانتی
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	توری‌ماسن
داور با ادای جمله (<i>شوبو هاجیمه</i>)، فرمان ادامه مسابقه را در سای‌شیای (مسابقه‌ای دیگر) می‌دهد.	یک دقیقه مسابقه جهت کسب نتیجه	Sai Shiai	سای شیای
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 خاکی چرخیده و دستها را ضربدری در ارتفاع سینه بالا می‌آورد. برای اعلام خطای دسته ۲ داور با انگشت سبابه به سمت خاکی 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 سبابه در زاویه ۴۵ درجه به سمت پای خاکی 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 سبابه و موازی بدن خود به سمت خاکی 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 سبابه در زاویه ۴۵ درجه به سمت صورت خاکی 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 سبابه خود مبارزی که خط بیرونی تاتامی را قطع کرده نشان می‌دهد.	خروج از محوطه مسابقه	Jogai	جوگای
داور در ابتدا با انگشت سبابه خاکی 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 سبابه 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.



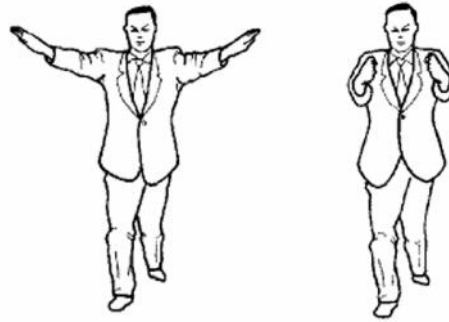
**یامه
ایست**

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.



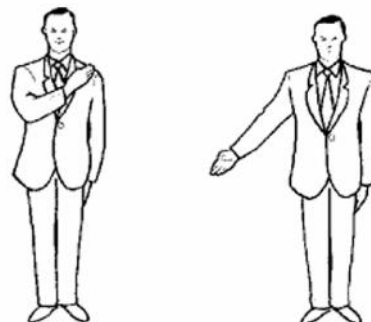
رای داور

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



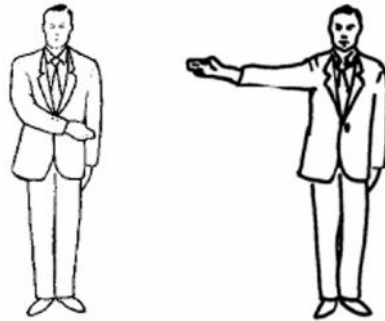
**ایپون
یک امتیاز**

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



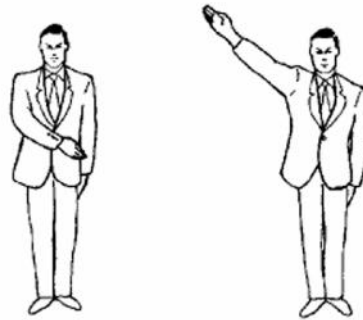
نیهون
دو امتیاز

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



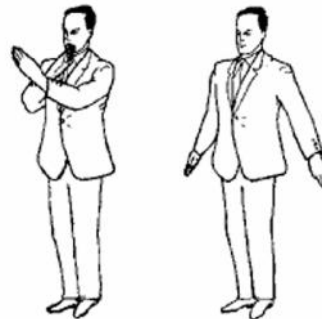
سانبون
سه امتیاز

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



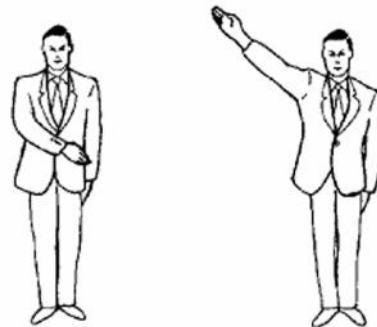
پاک کردن آخرین تصمیم
(امتیاز یا خطا)

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

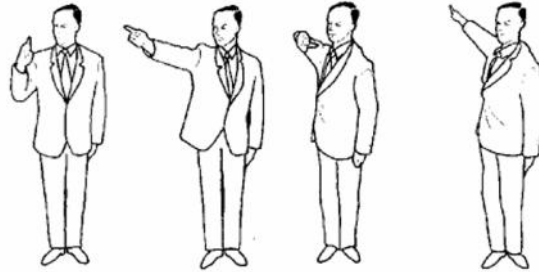
داور با نشان دادن خط شروع مسابقه، کیکن را اعلام داشته و حریف حاضر را برنده اعلام می کند.



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 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**

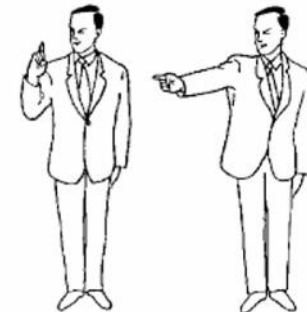
خطا، (جریمه‌ای معادل ۱ امتیاز)

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**

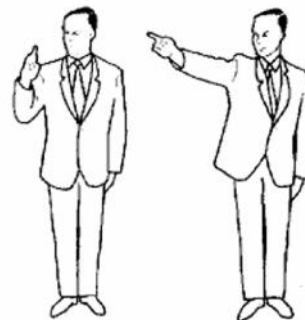
خطا، (جریمه‌ای معادل ۲ امتیاز)

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 صورت خطی را نشان داده و سپس حریف وی را برنده اعلام می کند.



آیوچی

اجرای تکنیک بطور همزمان

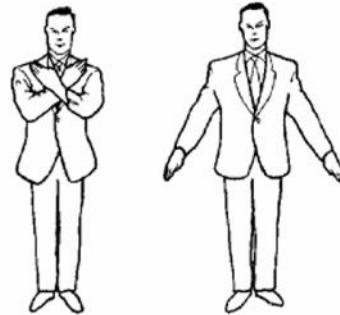
اصابت تکنیک‌های حریفان با شرایط مساوی و بطور همزمان.



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 دستشان 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.



تکنیک آکا (آئو) زودتر اصابت کرد

اگر آکا زودتر امتیاز گرفت داور به قضات 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 کوکو از دسته ۱ را نشان می‌دهد.



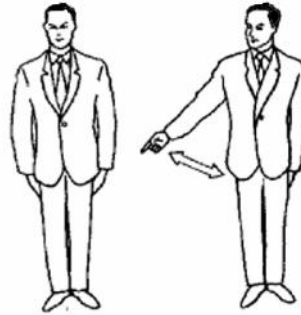
تمارض

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.



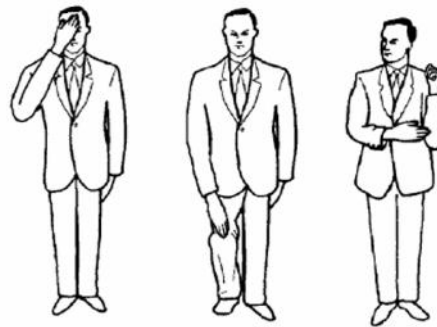
حمله خطرناک اجرای تکنیک بدون کنترل

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 سیابه را روی لب خود گذاشته و سپس خطای دسته ۲ را نشان می‌دهد.

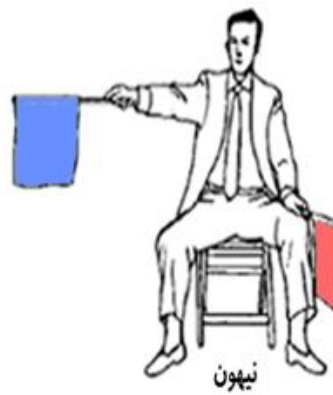


شوگو فراخوانی قضاات

داور، قضاات را در پایان مسابقه و یا در هنگام تصمیم گیری برای انجام شیکاگو فرا می خواند.



قاضی





خطا

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



خطا از نوع دسته ۱

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.



جوگای

پرچم به آرامی به زمین می‌خورد



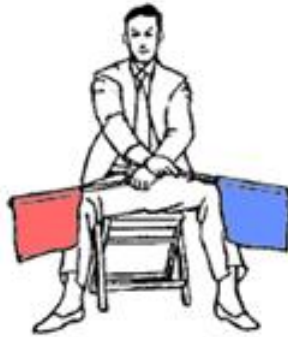
کی کوکو



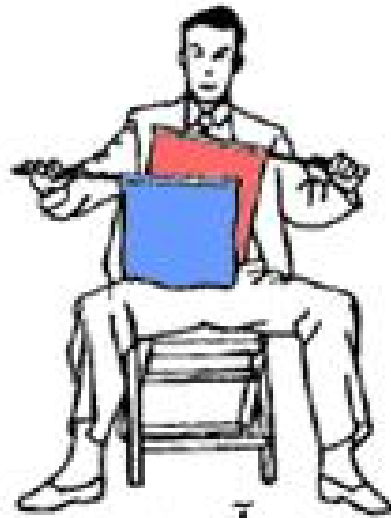
هانسو کوچویی



هانسو کو



توری ماسن



آیوچی

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، پند 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).

تماس بیش از حد و تمارض

کاراته یک هنر رزمی است و از شرکت‌کنندگان در مسابقات انتظار می‌رود که از خود رفتار بسیار مقبولی را ارائه نمایند. قابل قبول نخواهد بود زمانیکه شرکت‌کننده‌ای ضربه‌ای که دارای تماس سطحی بوده دریافت می‌کند صورت خود را گرفته، این طرف و آن طرف رفته، تلوتلو بخورد، خم شود و یا محافظ لثه‌ی خود را به بیرون تَف کند بگونه‌ای که وانمود شود که این ضربه بسیار شدید بوده تا داور را متقاعد سازد که جریمه‌ی بیشتری را برای حریفش در نظر بگیرد. این نوع رفتار، فریبکاری است و ورزش ما را بی‌ارزش می‌کند و می‌بایست با سرعت خطا گرفته و خاطی را جریمه نمود.

زمانیکه مبارزی وانمود می‌کند تکنیکی با تماسی بیش از حد به وی اصابت کرده است هیئت داوران می‌بایست در ابتدا این سؤال را از خود بکنند که آیا تکنیک اجرا شده دارای کنترل و ۶ شرط لازم برای کسب امتیاز بوده است یا خیر؟ پس از آن تصمیم بگیرند که آیا به مجری امتیاز بدهند و به خاطی خطایی از نوع دسته ۲ (تمارض)، و یا جریمه تظاهر را برای شرکت‌کننده خاطی اعمال نمایند، جریمه تظاهر و قصد گول زدن داور برای جراحت و صدمه‌ای که وجود ندارد شیکاگو خواهد بود. (داوران باید به این نکته توجه کنند که جریمه تمارض، خطایی از دسته ۲ و جریمه تظاهر، شیکاگو می‌باشد). و اما شرایط سخت‌تر زمانی است که شرکت‌کننده‌ای ضربه شدیدتری را دریافت می‌کند و روی زمین می‌افتد و دوباره برمی‌خیزد (برای متوقف کردن زمان ۱۰ ثانیه) و مجدداً روی زمین می‌افتد. داور و دیگر قضات باید این نکته را به یاد داشته باشند که لگد به ناحیه جودان دارای ۳ امتیاز می‌باشد و هرچه تیم‌ها و افرادی که با یکدیگر رقابت می‌کنند به مدال‌های بیشتری دست یابند به جوایز مادی بیشتری نیز خواهند رسید و در اینجا است که وسوسه استفاده از رفتار غیر اخلاقی و غیر ورزشی نیز بیشتر و شدیدتر خواهد شد. بسیار مهم است که این نکته را به خاطر داشته باشید و از تنبیهات و جریمه‌های مناسب نیز استفاده کنید.

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 ف آمده است؛

"اگر متخلف تماس بیش از حدی دریافت نماید که موجبات جراحت وی را نیز فراهم سازد، در این حالت داور باید به خاطی اخطار و یا جریمه از دسته ۲ داده و از دادن اخطار و یا جریمه به حریف وی (مجری ضربه) صرف نظر نماید."

مبارزی که بر اثر خطای خود دچار آسیب‌دیدگی گشته و نیز ضمن تظاهر کردن سعی در گمراه کردن پنل داوری داشته باشد می‌بایست 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 صدمه‌ی 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.

ذانشین

به ادامه تمرکز، دقت و آگاهی مبارز در مقابله و ضد حمله، ذانشین 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 ذانشین 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 نینند. 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 و یا مبارزی که خم شده و بدن حریفش را گرفته و قبل از اینکه او را پرتاب کند کاملاً از زمین بلند می‌کند، در توضیحات بخش ۸ بند ی آمده است؛ "مبارز باید در تمام مدت پرتاب، حریف را گرفته و از اُفت سالم و بدون خطر/و مطمئن شود"، بدلیل اینکه اطمینان از اُفت سالم حریف بسیار دشوار می‌باشد، پرتاب‌هایی این چنین شامل جریمه خواهد بود.

روش‌های اعلان رأی

هنگامی که داور تصمیم به توقف مسابقه می‌گیرد با اعلام یامه و نیز همزمان با اشاره‌ی دست، مسابقه را متوقف می‌کند و قضاات نیز پرچم‌هایشان را پایین آورده و منتظر نظر داور می‌مانند {قضاات در هنگام اعلام یامه از سوی داور نظر خود با پرچم اعلان نموده‌اند}. داور به محل مشخص خود بازگشته و با استفاده از علائم مناسب دست، دلیل خود را برای توقف مسابقه اعلان می‌دارد سپس قضاات نظرات خود را اعلان می‌دارند و داور پس از مشاهده رأی آنها، رأی اکثریت را اعلام خواهد کرد. از آنجاییکه داور تنها شخصی است که می‌تواند در محوطه‌ی مسابقه باشد و مستقیماً شاهد مبارزه شرکت‌کنندگان بوده و نیز بطور مستقیم با پزشک مسابقات در ارتباط می‌باشد، قضاات می‌بایست قبل از اینکه تصمیم نهایی خود را اعلان دارند کاملاً و بطور جدی به آنچه که داور به آنها می‌گوید (نشان می‌دهد) توجه کنند، چرا که دیگر فرصتی برای تجدد نظر در رأی نخواهند داشت.

در مواردی که برای توقف مسابقه بیش از یک دلیل وجود داشته باشد، داور می‌بایست به ترتیب (به نوبت) به هر یک از موارد رسیدگی کند. بطور مثال؛ شرکت‌کننده‌ای یک تکنیک امتیازداری را اجرا و در مقابل حریف وی ضربه‌ی خطایی را مرتکب شده باشد و یا در مواردی که خطای موبوبی رخ داده باشد، شرکت‌کننده‌ی خاطی تمارض نیز بنماید.

هیچ علامتی پس از یامه از سوی قضاات مشاهده نمی‌شود

اگر سه قاضی پس از آنکه داور مسابقه را متوقف کرد علامتی نداده باشند، آیا داور می‌تواند امتیازی داده و یا جریمه نماید؟

بند ج از توضیحات بخش ۱۲ اینطور بیان دارد؛ "در هنگام قطع مسابقه اکثریت آرا باید مدنظر گرفته شود." از آنجا که قضاات چیزی ندیده‌اند، لذا مخالف نظر و رأی داور نمی‌باشد، بنابراین رأی داور اکثریت محسوب می‌شود. این وضعیت هنگامی بوجود می‌آید که مبارزین در نزدیکی داور و بسمت خارج محوطه مسابقه‌اند (در جایی که قضاات دید کافی ندارند). داور می‌بایست کاملاً از عملکرد خود که امتیاز و یا جریمه خواهد بود مطمئن باشد.

دو قاضی به آکا امتیاز داده‌اند

اگر پس از اعلام یامه از سوی داور دو قاضی به آکا امتیاز بدهند و قاضی سوم هیچ علامتی ندهد، آیا داور می‌تواند به آکو امتیاز بدهد؟ طبق قوانین داور نمی‌تواند بر خلاف نظر دو قاضی رأی صادر نماید مگر آنکه رأی وی از سوی یک قاضی حمایت شود، بنابراین می‌بایست به آکا امتیاز دهد.

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 خاکی نشان دهند.

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 جلو) و اگر آکو خطا کرده باشد در سمت راست خود (پرچم آبی در جلو) به حالت ضربدری نشان دهد. این عمل باعث خواهد شد که داور وسط به وضوح رأی قضاات را در خصوص مبارز خطاکار ببیند.

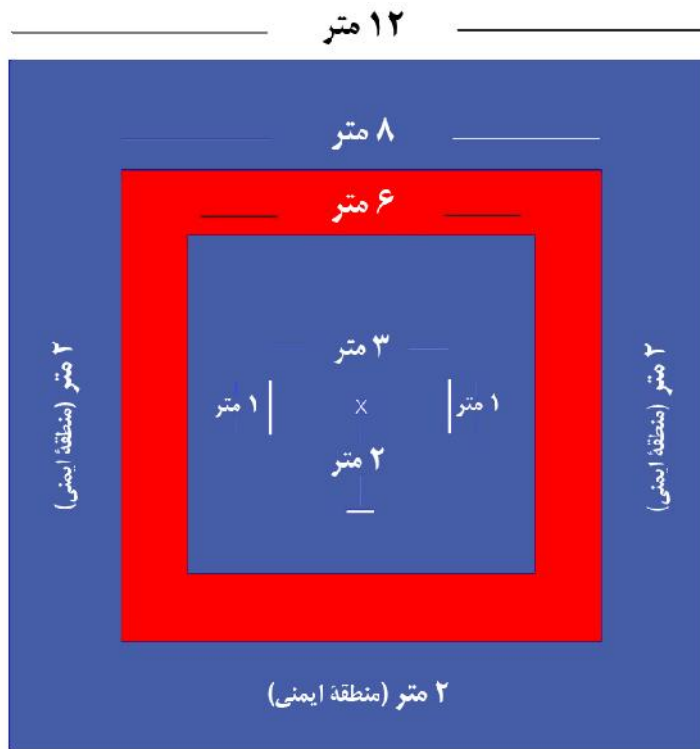
ضمیمه ۴) علائم مورد استفاده جهت ثبت امتیازات و خطاها

سه امتیاز	●_○	سانبون
دو امتیاز	○_○	نیهون
یک امتیاز	○	ایبون
برنده	□	کاچی
بازنده	×	ماکه
مساوی	▲	هیکی واکه
اخطار (بدون جریمه)	C ₁ W	از دسته ۱، اخطار
یک امتیاز به حریف مقابل داده می‌شود	C ₁ K	از دسته ۱، جریمه کی کوکو
دو امتیاز به حریف مقابل داده می‌شود	C ₁ HC	از دسته ۱، جریمه هانسوکوچویی
عدم شرایط برای ادامه مبارزه	C ₁ H	از دسته ۱، جریمه هانسوکو
اخطار (بدون جریمه)	C ₂ W	از دسته ۲، اخطار
یک امتیاز به حریف مقابل داده می‌شود	C ₂ K	از دسته ۲، جریمه کی کوکو
دو امتیاز به حریف مقابل داده می‌شود	C ₂ HC	از دسته ۲، جریمه هانسوکوچویی
عدم شرایط برای ادامه مبارزه	C ₂ H	از دسته ۲، جریمه هانسوکو
کناره‌گیری از مسابقه	KK	کیکن
اخراج از مسابقات	S	شیکاکو

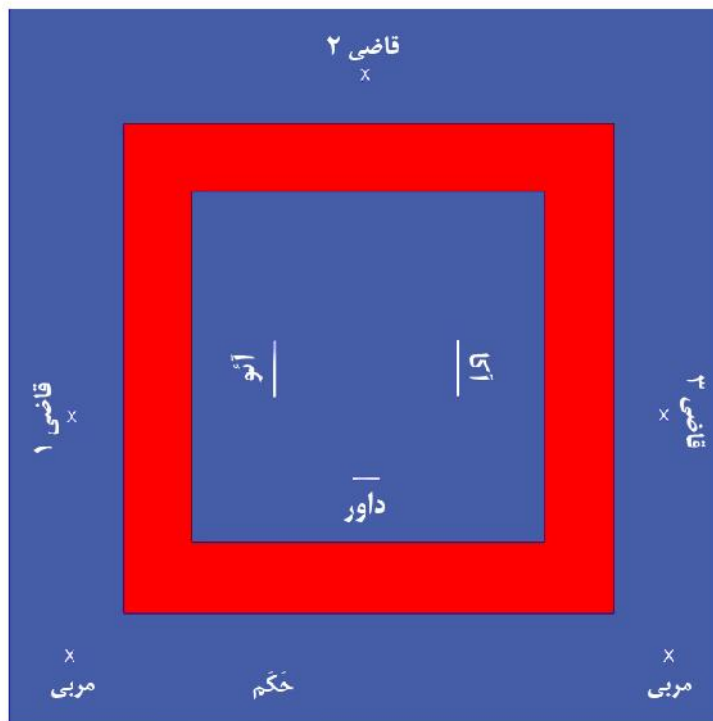
توضیح

در آخرین نسخه‌ای که از سوی فدراسیون جهانی منتشر شد به جای استفاده از یک دایره سیاه برای نشان دادن امتیاز نیهون از دو دایره سفید استفاده شده است.

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



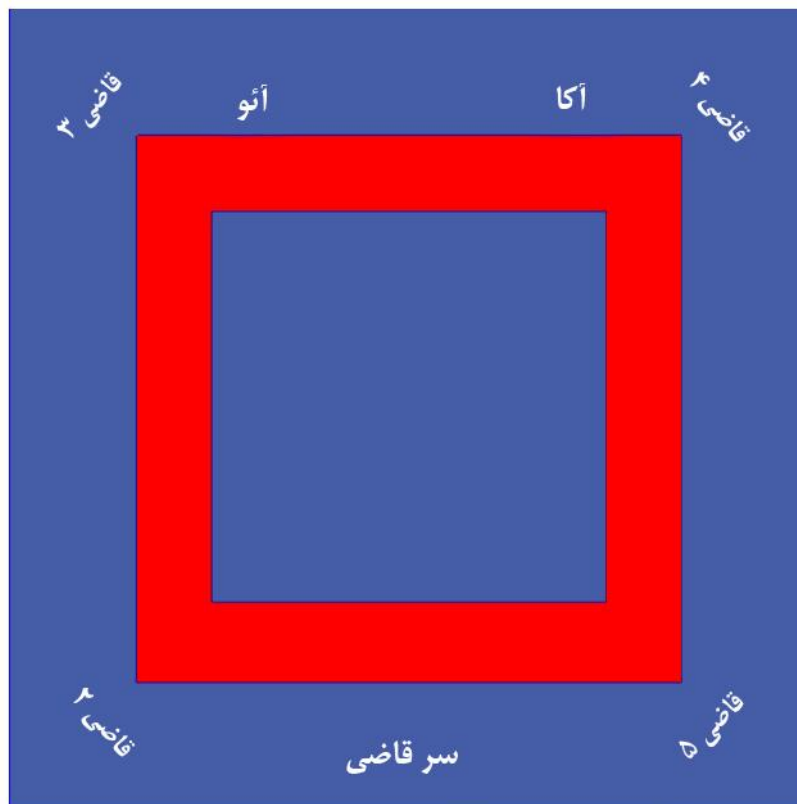
ابعاد تاتامی در مسابقات کومیته



نحوه استقرار مبارزین، داور و قضات در مسابقات کومیته



ضمیمه ۶) محل استقرار قضاات در مسابقات کاتا



محل استقرار مبارزين و قضاات در مسابقات کاتا

ضمیمه (۷) لیست کاتاهای اجباری (شی‌تی کاتا)

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

سی‌پای
سایفا
گوجوریو

چیون
کانکودای
شوتوکان

باسای‌دای
سی‌ان‌چین
شیتوریو

سی‌شان
چین‌تو
وادوریو

لیست توکویی کاتا W.K.F. (ضمیمه ۸)

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

<u>وادوریو</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

<u>شوتوکان</u>	
(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

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

توضیح

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

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			
مسابقات قهرمانی بزرگسالان		مسابقات قهرمانی نوجوانان، جوانان و امید	
گروه‌ها	شرایط برگزاری	گروه‌ها	شرایط برگزاری
کاتای انفرادی (بالای ۱۶ سال)	- مسابقات می‌بایست در ۴ روز پایانی هفته (پنج‌شنبه، جمعه، شنبه و یکشنبه) برگزار شوند. - مسابقات کومیته تیمی بعد از رقابت‌های کومیته انفرادی برگزار می‌گردند. - در هر کاتاگوری (گروه، اوزان) هر کشور فقط می‌تواند از یک شرکت‌کننده استفاده نماید. - نفرات اول تا چهارم و همچنین تیم‌های اول تا چهارم دوری قبل مسابقات (ایستگاه) نباید در این دوره در دور اول رقابت‌ها در یک جدول یا یکدیگر روبرو شوند.	نوجوانان	امید
		مردان	کاتای انفرادی (بالای ۱۶ و ۱۵ سال)
		زنجان	کاتای انفرادی (بالای ۱۶ و ۱۷ سال)
		کومیته انفرادی مردان (بالای ۱۸ سال)	کومیته انفرادی مردان (۱۶ و ۱۷ سال)
		کومیته انفرادی زنجان (بالای ۱۸ سال)	کومیته انفرادی زنجان (۱۸، ۱۹، ۲۰ و ۲۱ سال)
کاتای تیمی (بالای ۱۸ سال)	- مسابقات می‌بایست در ۴ تا نامی (در یک راستا) برگزار شوند. - مسابقات متوقف نخواهد شد، داوران می‌بایست جهت استراحت داخل سالن حضور داشته باشند - زمان مسابقات کومیته در رده مردان ۳ دقیقه و در رده زنان ۲ دقیقه می‌باشد. - در رقابت‌هایی که برای کسب مدال برگزار می‌شود؛ مدت زمان مسابقه در رده مردان ۴ دقیقه و در رده زنان ۳ دقیقه می‌باشد. - یونکای کاتا در رقابت‌های کاتای تیمی (مردان و زنان) در بخش فینال مسابقات و همچنین در مسابقات جهت کسب مدال برتر برگزار می‌گردد.	مردان	کاتای تیمی (بالای ۱۶ سال)
		زنجان	کاتای تیمی (بالای ۱۶ سال)
		کومیته تیمی (بالای ۱۸ سال)	کومیته تیمی (بالای ۱۷ تا ۱۶ سال)
		مردان	کومیته تیمی (بالای ۱۸ و ۱۷ سال)
		زنجان	کومیته تیمی (بالای ۱۸ و ۱۷ سال)
۱۶ شرکت‌کننده	۱۰ شرکت‌کننده	۱۳ شرکت‌کننده	۶ شرکت‌کننده
جمع نفرات شرکت‌کننده			

ضمیمه (۱۱) راهنمای رنگ شلوار داوران و قضات

در جدول فوق چهار طیف از رنگ طوسی برای شلوار داوران و قضات در نظر گرفته شده است.

