



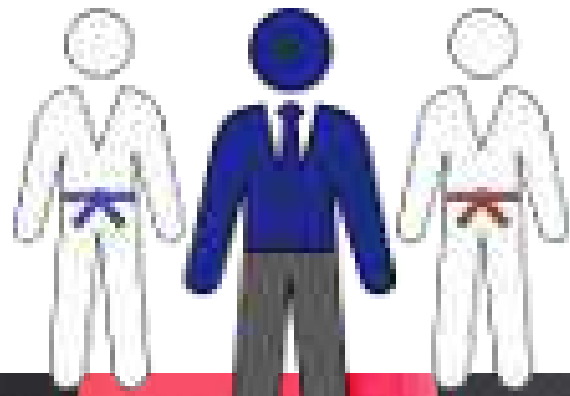
MOHAMED RASHAD

TEACHING ASSISTANT- DEPARTMENT OF SPORTS
TRAINING AND EXERCISE SCIENCE



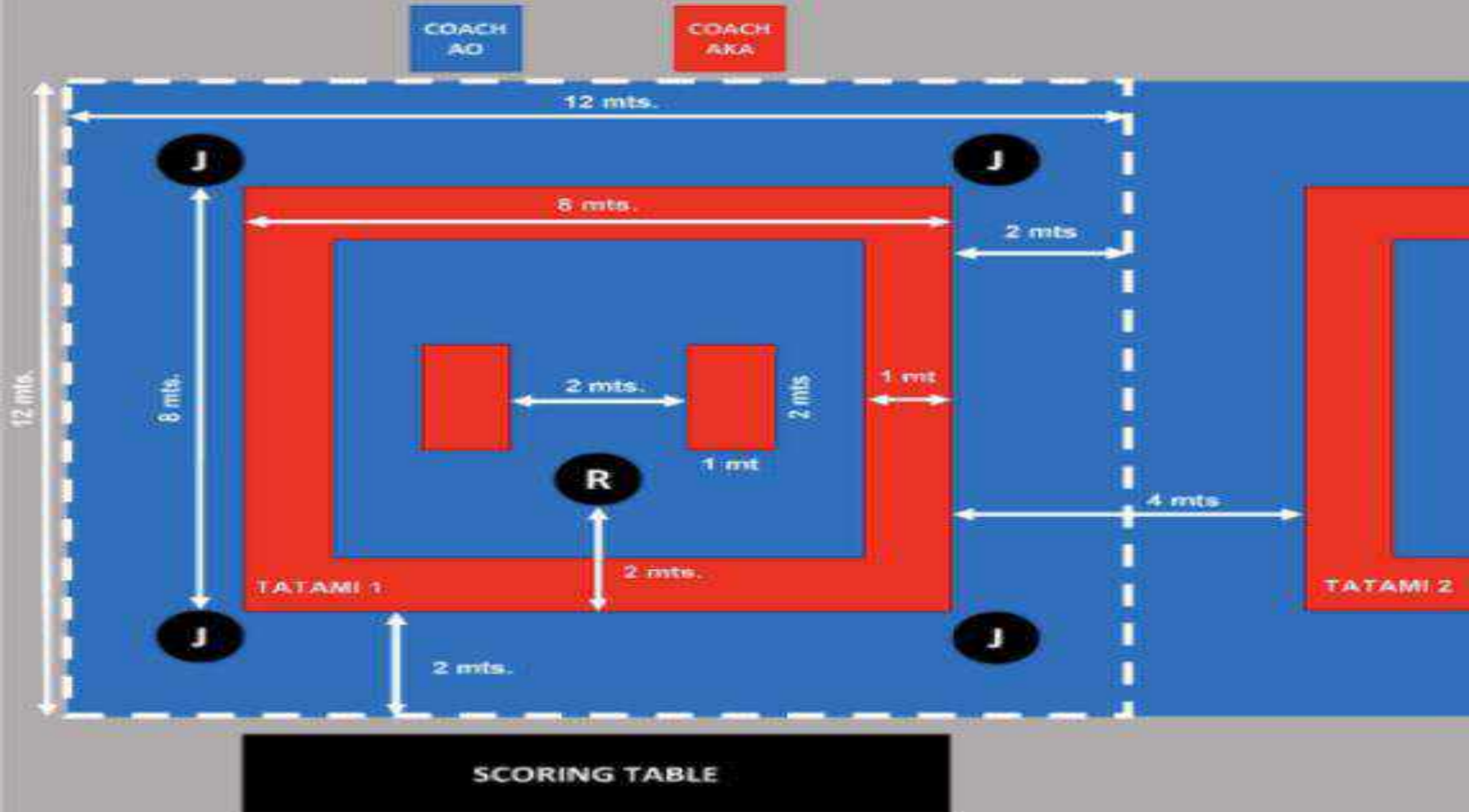
AS AN ASSISTANT PROFESSOR IN THE DEPARTMENT, I AM PLEASED TO BE PART OF THIS DISTINGUISHED ACADEMIC COMMUNITY, WHERE WE WORK TOGETHER TO DEVELOP KNOWLEDGE AND SKILLS IN THIS EXCITING FIELD. WE LOOK FORWARD TO YOUR PARTICIPATION IN THE JOURNEY OF LEARNING AND DISCOVERY, AND WE HOPE THAT OUR WEBSITE WILL BE USEFUL TO YOU. THANK YOU FOR YOUR TRUST IN US, AND PLEASE FEEL FREE TO CONTACT US IF YOU HAVE ANY QUESTIONS OR SUGGESTIONS.





"بعض النقاط الهامة في قانون الكوميتية والكاتا"





Juez principal
Le corresponde la
decisión de asignación
del punto.

Supervisor de puntuación

Supervisor
de tiempo

Karateka



KUMITE



Jueces de esquina
Equipados con dos banderas
(azul y roja) para indicar la
anotación de un punto tras el
contacto del puño del karateka
con el cuerpo de su
contendiente.

Aka
Cinturón
rojo

Ao
Cinturón
azul

KATA



DURACIÓN

Kumite
3 minutos (H/M)

TRES CATEGORÍAS DE PESO
-67 kg / -75 kg / +75 kg (H)
-55 kg / -61 kg / +61 kg (M)



- القضاة
- اللاعبون
- المدربون

• الملاعب الرسمية



• اولاً: القضاة



Mohamed rashad



سترة زرقاء داكنة أحادية اللون رمز
اللون 19-4023 TPX .



سروال رمادي فاتح (لون واحد) بدون ثنيات
رمز اللون 18-0201 TPX



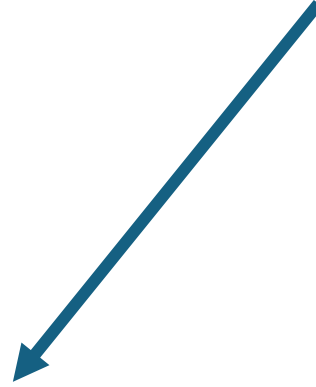
Mohamed rashad



قميص ابيض باكمام قصيرة

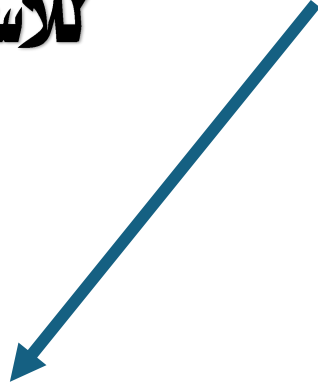


Mohamed rashad





جوارب زرقاء داكنة او سوداء (لون
واحد) واحدة سوداء سهولة الارتداء
للاستخدام على البساط



Mohamed rashad



ربطة عنق رسمية بدون دبوس





صافرة سوداء مع خيط ابيض للصافرة



Mohamed rashad



يسمح بالإضافات التالية الى الملابس

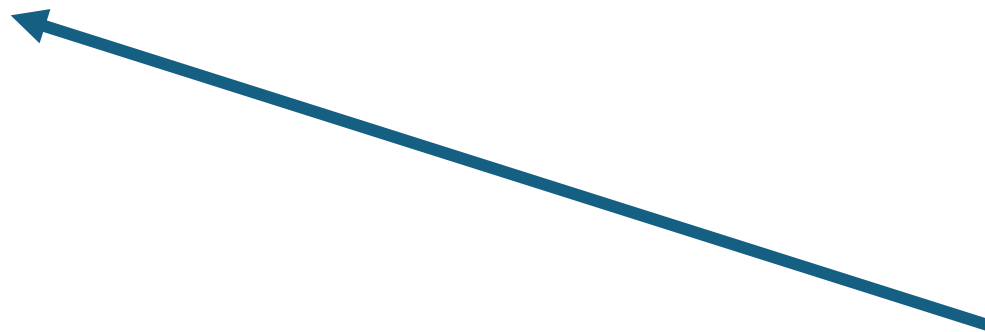


خاتم زواج عادي



Mohamed rashad

يسمح بالإضافات التالية الى الملابس



اغطية رأس دينية طوعية معتمدة من طرف
الاتحاد الدولي للكاراتيه WKF



Mohamed rashad

يسمح بالاضافات التالية الى الملابس

يجب إزالة الشعر عن الكتفين
والمكياج يجب والمكياج يجب ان
يكون متحفظاً

لا يجوز ارتداء الكعب العالي
الذي يزيد عن 4 سم مع الزي
الرسمي

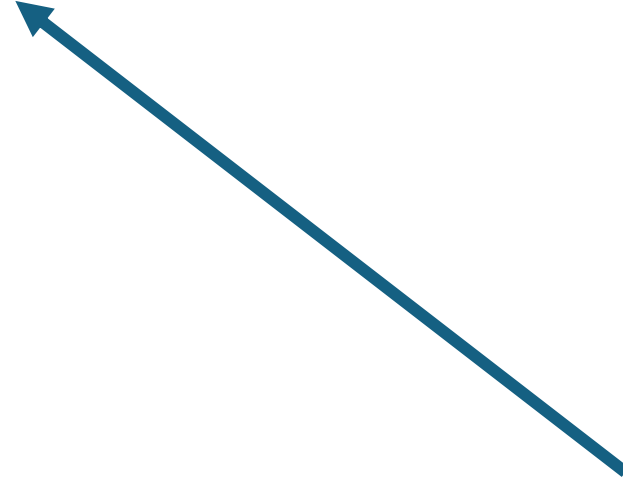


Mohamed rashad

يمنع منعاً باتاً على القضاة ارتداء

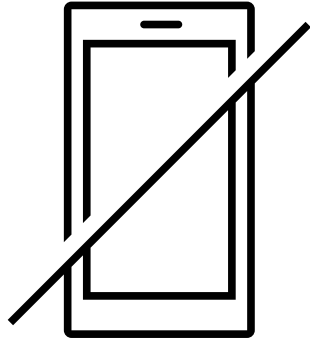
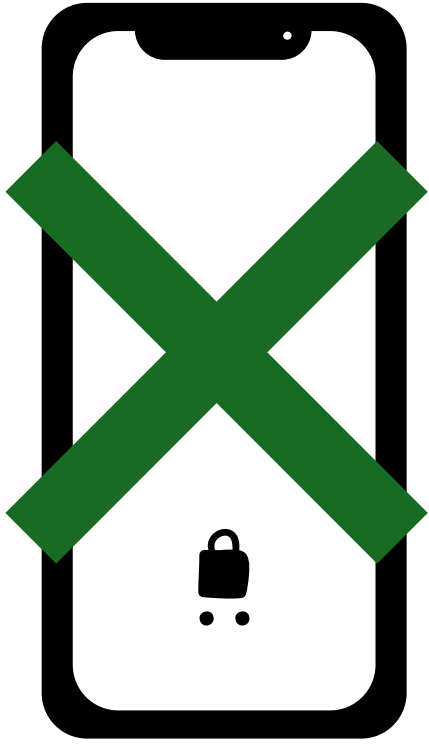


الساعات الذكية



Mohamed rashad

يمنع منعاً باتاً على القضاة ارتداء



الساعات الذكية أو الأجهزة الإلكترونية
الخاصة داخل حدود مجال اللعب



Mohamed rashad



إذا وافق رئيس
القضاة فيسمح
للمسؤولين خلع
ستراتهم
ويجب عليهم ارتداء
الذي الرسمي في
جميع البطولات
والاجتماعات



Mohamed rashad

ايدو كوجو



اللعينون



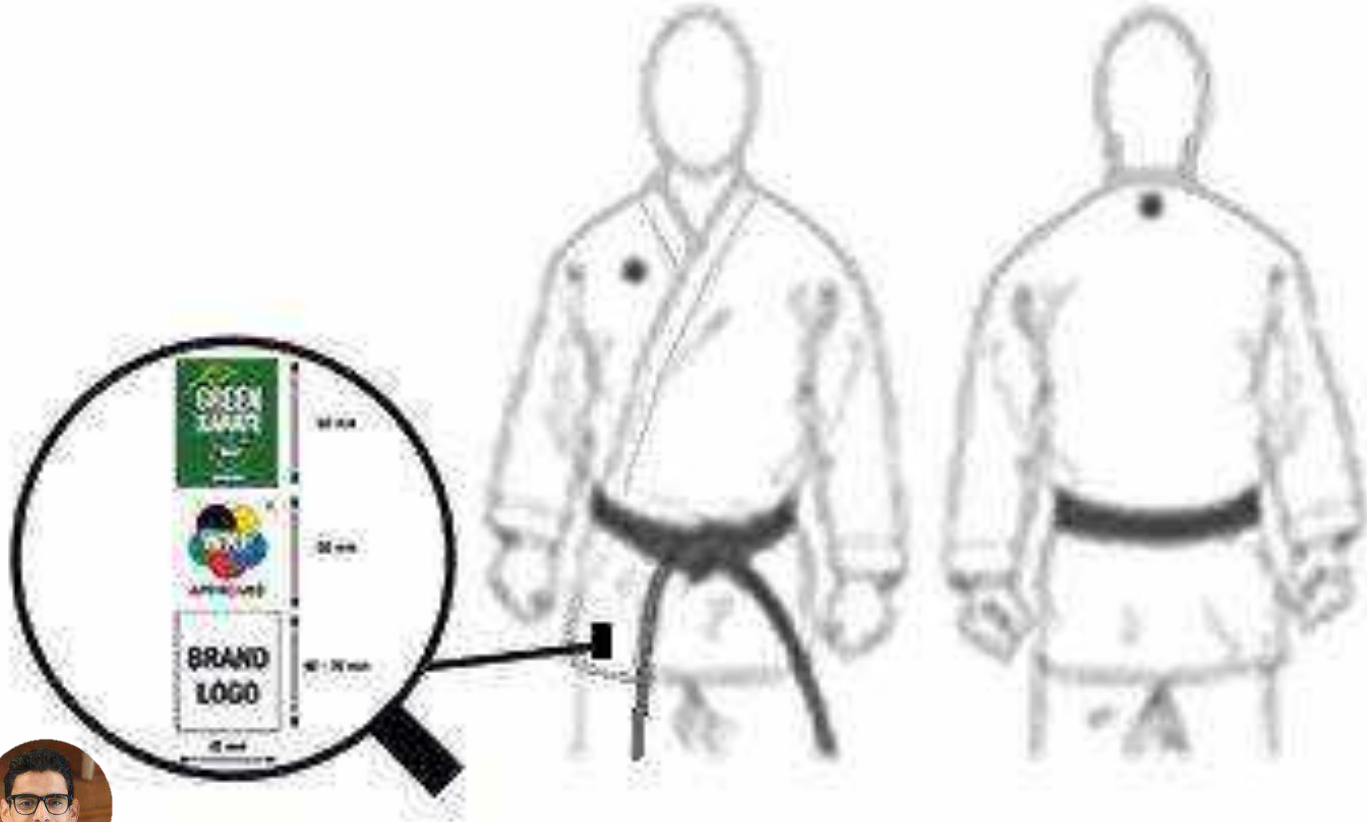
Mohamed rashad

يرتدي اللاعبون بدلة كاراتية بيضاء معتمدة من
WKF بدون اهداب او حواف او تطريز شخصى
بخلاف ما هو مسموح به من الاتحاد

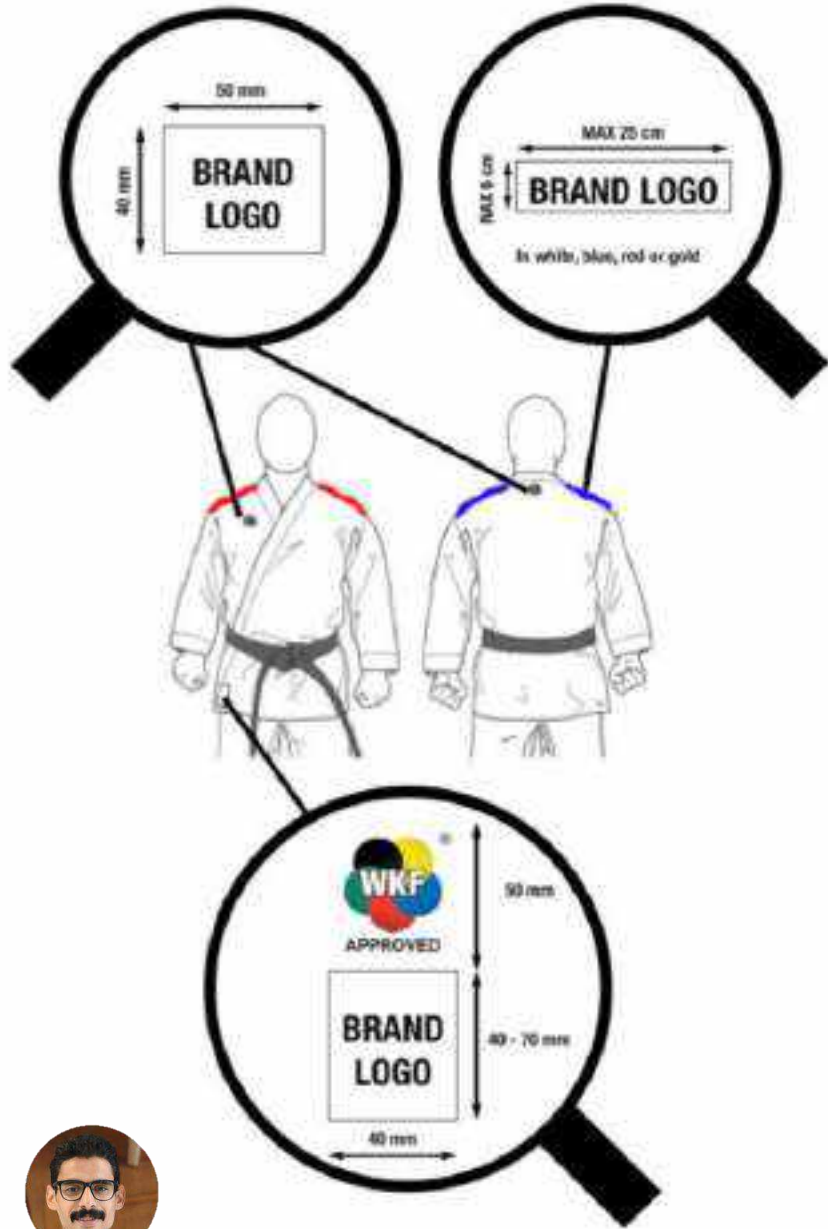


Mohamed rashad

يمكن فقط عرض علامات الشركة
المصنعه الاصلية على بدلة الكارتيه



Mohamed rashad

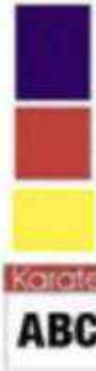


جميع احداث WKF
الرسمية
يجب ان يكون لدي
بدلة الكاراتيه
علامات تجارية
مطرزة على الكتفين
باللون الأحمر او
الأزرق



Mohamed rashad

سيتم اهداء الشعار
الوطني او علم
الدولة على الجانب
الايسر للجاكيت في
مستوي الصدر بحيث
لا يزيد حجمه عن
الإجمالي 12x8 سم



ADVERTISING SPACE FOR THE WKF OF 20 x 10 cm
AD

ADVERTISING SPACE FOR THE N.F. OF 15 x 10 cm

ADVERTISING SPACE FOR THE ATHLETE OF 5 x 10 cm

BACK NUMBER OF 30 X 30 CM
DISPLAY THREE LETTER COUNTRY CODE

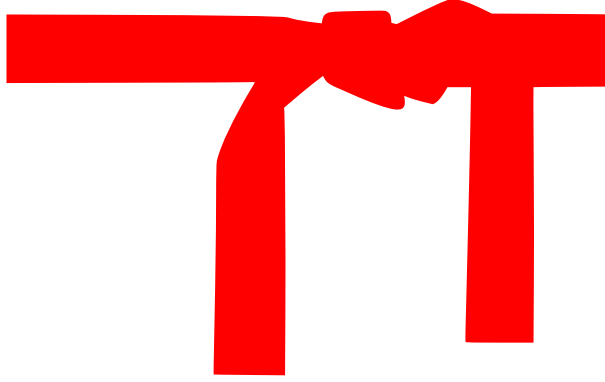
EMBLEM OF THE NATIONAL FEDERATION OF 12 x 8 cm

SPACES FOR THE MANUFACTURERS TRADEMARK OF 5 x 4 cm

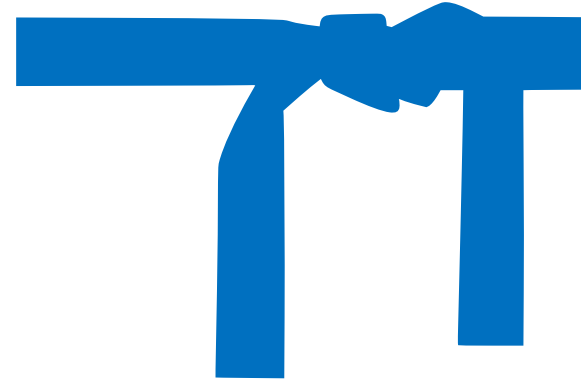


Mohamed rashad

AKA



AO

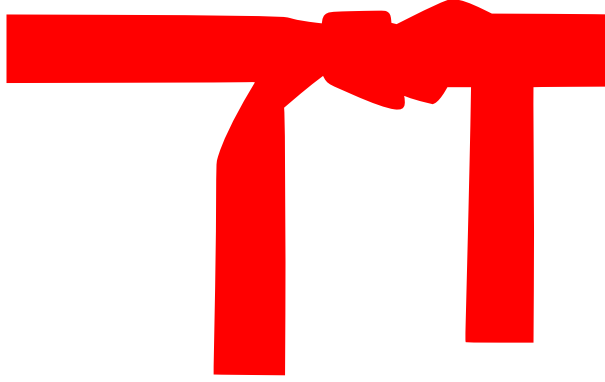


يجب على اللاعب او الفريق ارتداء الحزام
الأحمر (AKA) او الأزرق (AO)

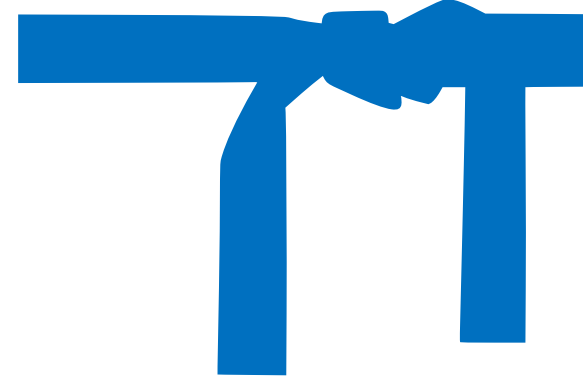


Mohamed rashad

AKA



AO



يجب ان يكون عرض الاحزمة 5 سنتيمترات ،
وان تكون بطول كاف بحيث تبرز عند
ربطها 15 سنتيمتر على كل جانب من
جوانب العقدة ، ولا يزيد كؤلها عن ثلاث
ارباع طول الفخذ



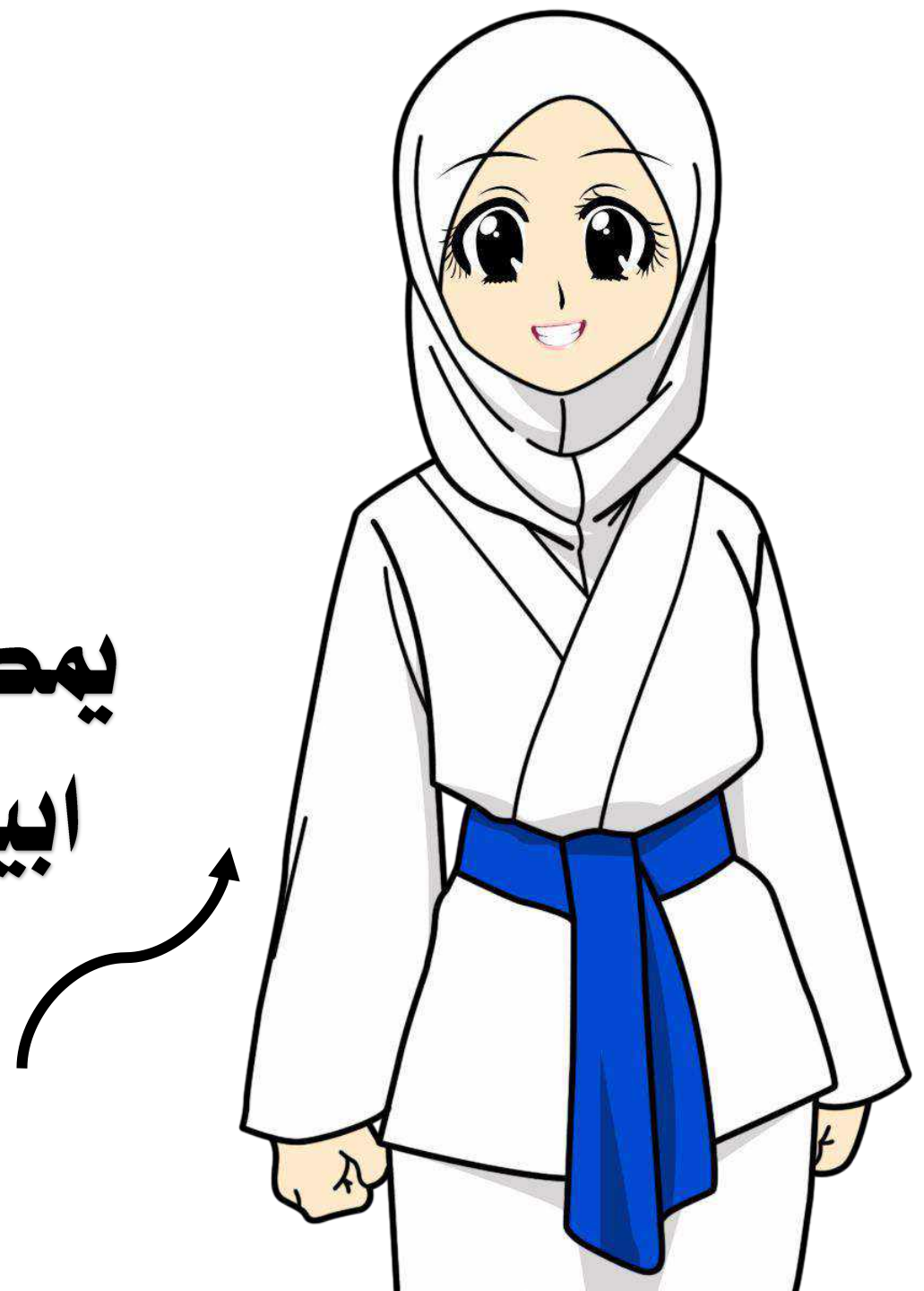
Mohamed rashad

يجب ان يكون طول جاكيت بدلة
الكاراتية عند ربطها حول الخصر بالحزام
بعد ادنى يغطى الوركين ولكن لا تزيد
عن ثلاثة ارباع طول الفخذ

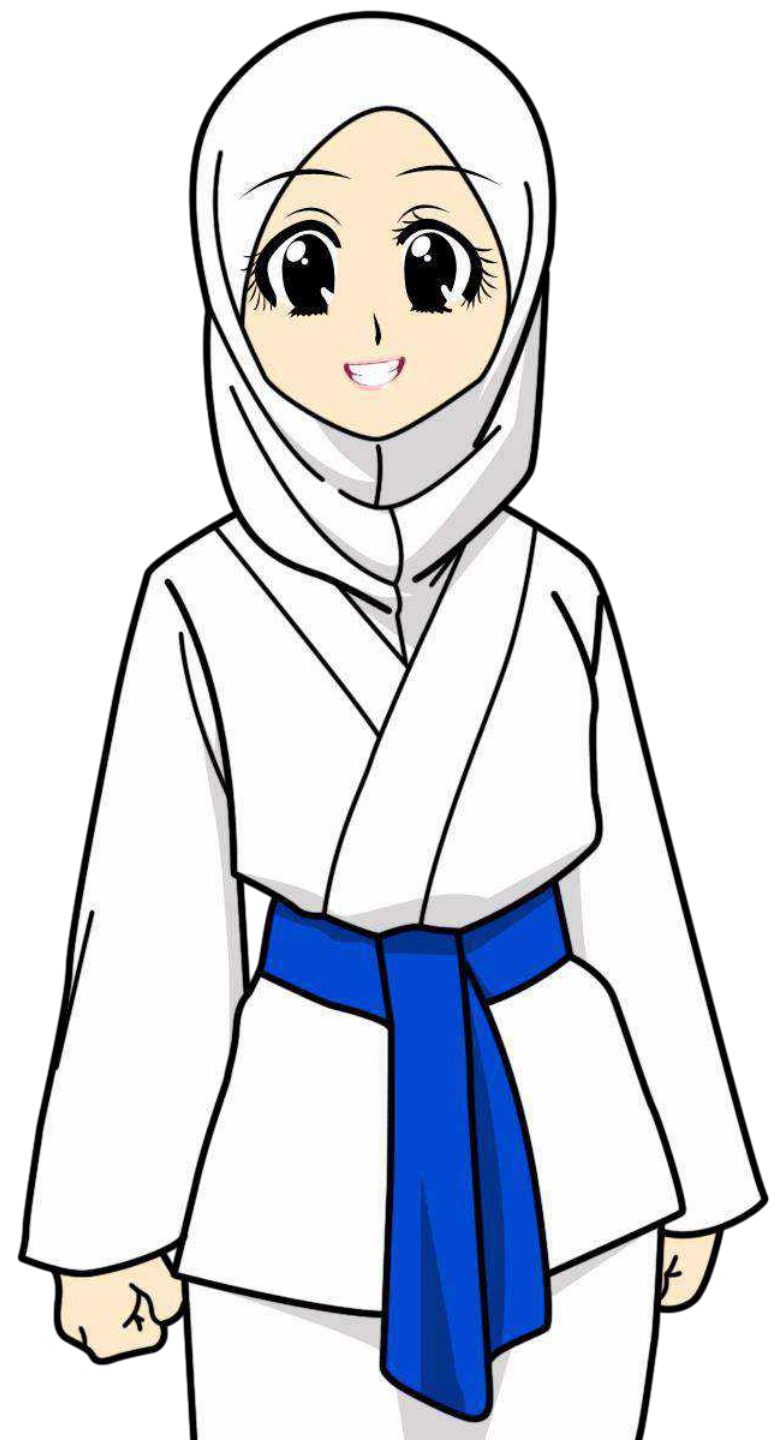


Mohamed rashad

يمكن للاعبات الاناث ارتداء تي-شرت
ابيض تحت جاكيت بدلة الكاراتيه

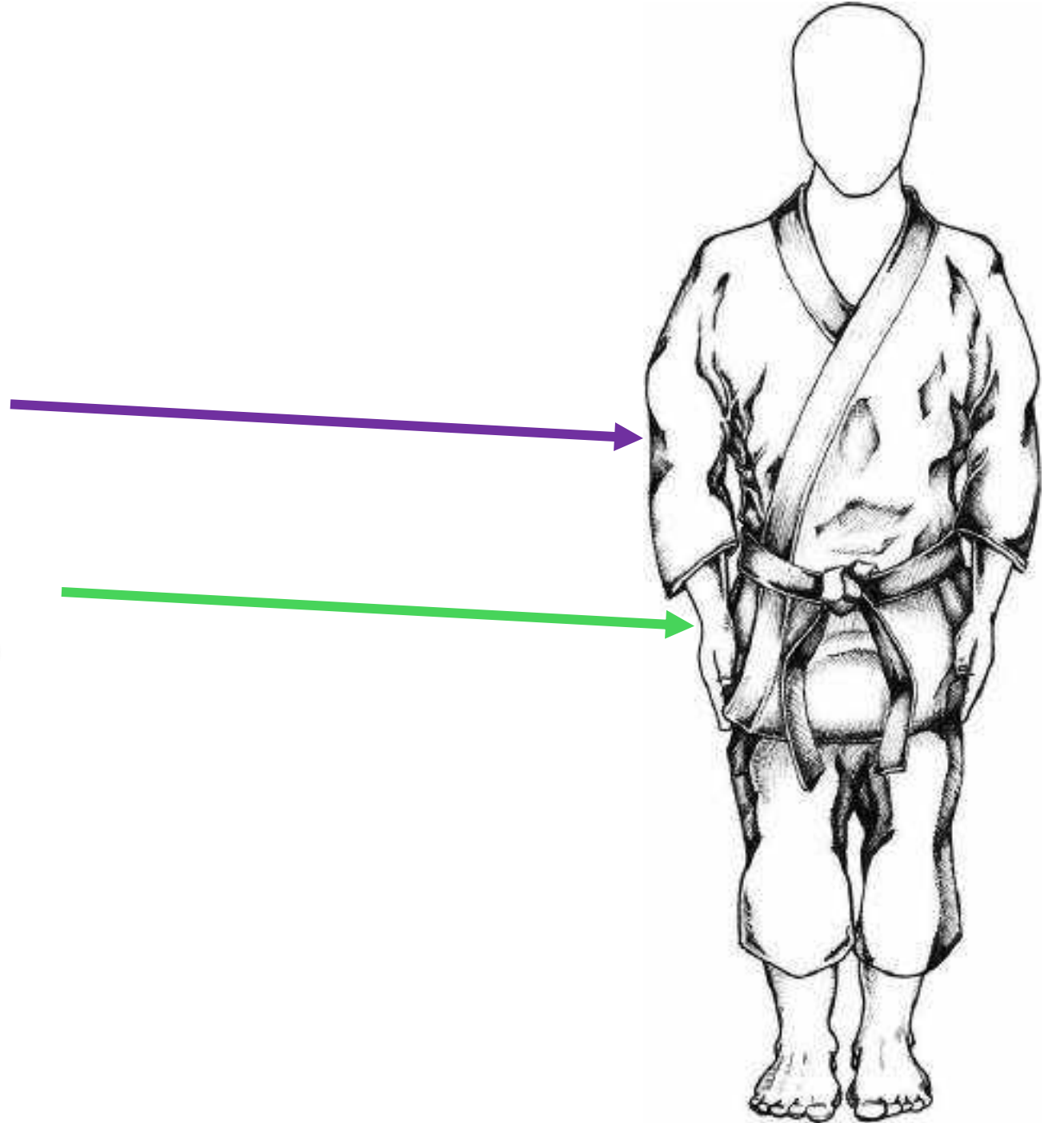


لا يمكن استخدام جاكيت بدلة
الكاراتيه بدون اربطة الجاكيت التي
تثبتها في مكانها عند بداية المباراة ، واذ
تمزقت هذه الاربطه اثناء المباراة فلن يطلب
من المتنافسين تغيير السترة



Mohamed rashad

اقصى طول لأكمام
الجاكيت يجب الا يتجاوز
رسغ اليد ولا يكون اقصر
من منتصف الساعد



Mohamed rashad

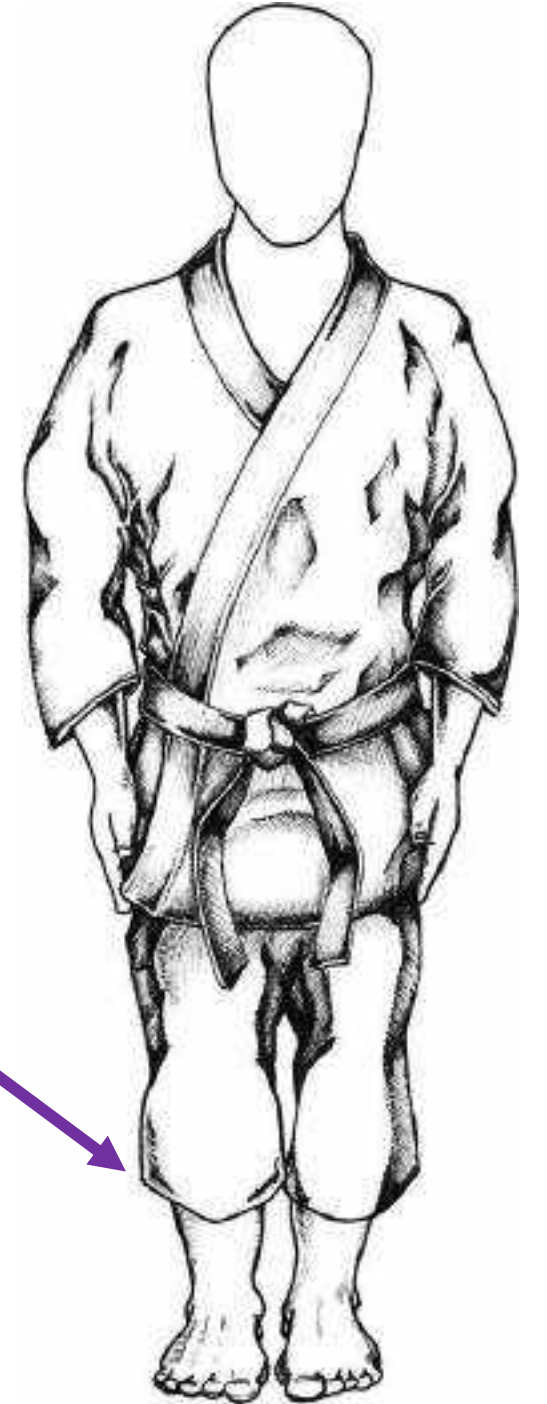


لا يسمح بطل اكمام
الجاكيت



Mohamed rashad

يجب ان يكون السروال
طويلا بما يكفي لتغطية
ثلثى الساق على الأقل
ويجب ألا يصل الى اسفل
عظم الكاحل ولا يسمح
بطنى ارجل السروال





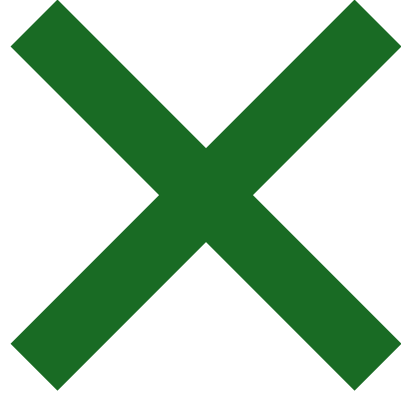
يجب على اللاعبين الحفاظ على
نظافة شعرهم وقصه بطول لا يعيق
سير المباراة .

لا يسمح باستخدام عصابة الرأس
Hachimaki





يحظر استخدام مشابك
الشعر المعدنية وكذلك
الشرائط والخرز والزخارف
الآخري



يسمح باستخدام شريط او
شريطين من المطاط الخفى
على شكل زيل حصان
واحد



يحظر ارتداء او استخدام أي أجهزة او ملابس او معدات غير مصرح بها



Mohamed rashad

يجوز للاعبين ارتداء اغطية
رأس دينية طوعية معتمدة
من قبل الاتحاد الدولي
للكاراتيه wkf وشاح رأس
اسود من القماش يغطي
الشعر، ولكن لا يغطي
منطقة الرقبة او الحلق



Mohamed rashad





**اظافر اللاعبين يجب ان تكون
قصيرة وغير مسموح للاعبين
بارتداء خواتم او أي شئ معدني
يؤدي الى إصابة الخصم**



**استعمال الجسر المعدني للاسنان يجب ان
يكون بموافقة الحكم والطبيب الرسمي ،
واللاعب يتحمل المسؤولية الكاملة لاي إصابة**



Mohamed rashad



الواقيات التالفة تعد اجبارية



Mohamed rashad



واقى اليد (قفاز) معتمد من الاتحاد الدولى للكاراتيه بحيث يرتدي
أحد اللاعبين اللون **الأحمر** والآخر يرتدي اللون الأزرق



Mohamed rashad



واقى الاسنان



Mohamed rashad



**واقى الجسم معتمد من الاتحاد الدولى للكاراتيه مصمم للذكور
والإناث على التوالى حسب الاقتضاء**



Mohamed rashad



واقى الساق معتمد من الاتحاد الدولى للكاراتيه بحيث يرتدي أحد
اللاعبين اللون **الأحمر** والآخر يرتدي اللون الأزرق



Mohamed rashad



واقى القدم معتمد من الاتحاد الدولى للكاراتيه بحيث يرتدي أحد
اللاعبين اللون **الأحمر** والآخر اللون الأزرق



Mohamed rashad



واقى الخصيتين للرجال معتمد من الاتحاد الدولي للكاراتيه



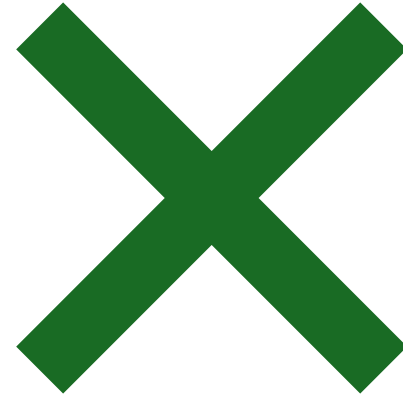
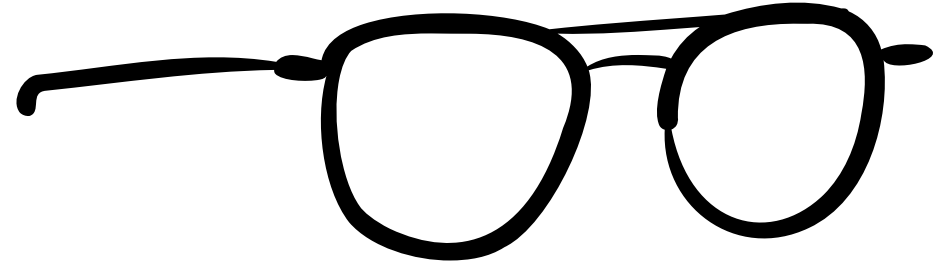
Mohamed rashad



**بالإضافة إلى ذلك بالنسبة للمتنافسين الذين تقل أعمارهم عن 14 عام
يعد استخدام خوذة WKF المعتمدة وواقى الصدر الخارجى أمرا إلزاميا**



Mohamed rashad



على مسئولية



اللاعب

Mohamed rashad



استخدام الضمادات او الحشو او الدعامات بسبب الإصابة يجب
ان يوافق عليها **الحكم** وان تفعل او يوافق عليها **طبيب**
البطولة



Mohamed rashad



سيتم منح اللاعبين الذين يظهرون في منطقة
المنافسة بمعدات غير مصرح بها أو بدلة كارتيه
غير منتظمة **دقيقتين** لتصحيح ملابسهم وقد يتم
تعليق رخصة التدريب الخاصة بالمدرّب بناء على
تقييم من **رئيس الحكام** لمدة تصل إلى **ستة شهور**
أشهر تبدأ من التاريخ التالي للبطولة المعمول بها ما
لم يتم فحص المعدات والملابس مسبقاً بواسطة
مراقب wkf



يجب على المدربين في جميع
الأوقات خلال البطولة
ارتداء البدلة الرياضية
الرسمية لاتحادهم الوطني
وارتداء الأحذية وإظهار
هواياتهم الرسمية



Mohamed rashad



باستثناء المباريات للحصول
على الميداليات في أحداث
wkwf الرسمية حيث يطلب
من المدربين الذكور ابتداء
بدلة داكنة وأحذية تغطي
القدمين وقميص وربطة عنق



Mohamed rashad

قد تختار المدرجات ارتداء فستان
أو بنطلون البدلة أو مزيج من
السترة و التنورة بألوان وأحذية
داكنة ويمنع ارتداء الصنادل أو
أي أحذية أخرى مفتوحة من
الأمام مفتوحة الإصبع



Mohamed rashad



يمكن لرئيس الحكام أن يسمح للمدربين باستخدام تي شيرت الفريق الرسمي للاتحادات أوتى -شيرت عادي
اللون بدون كتاب أو شعارات بدلا من سترة البدلة الرياضية



Mohamed rashad

1.2.3 مراجعة الوزن :

يسمح للمتنافسين بفحص وزنهم على أجهزة الوزن الرسمية (التي سيتم استخدامها للوزن الرسمي) بساعة واحدة قبل بدء الوزن الرسمي. لا يوجد حد لعدد المرات التي يمكن فيها لكل متنافس التحقق من وزنه خلال وقت الوزن غير الرسمي.

2.2.3 الوزن الرسمي :

أ. المكان :

تتم مراقبة الوزن دائماً في مكان واحد فقط. إمكانية استضافة هذه المراقبة في مكان المنافسة أو الفندق الرسمي أو القرية (يتم الإعلان عنها لكل حدث). يجب على المنظمين توفير غرف منفصلة للرجال والنساء.

ب. الميزان :

إذا أظهر الميزان الرسمي وزناً أعلى من الميزان المقدم لوزن الفحص، فيمكن للمتنافس أن يطلب وزنه مرة أخرى باستخدام الوزن الموضح على ميزان الفحص كنتيجة رسمية للوزن.

ت. التوقيت :

يجب أن يتم الوزن في موعد أقصاه اليوم السابق ليوم المنافسة للفئة، ما لم يُنص على خلاف ذلك لمنافسة معينة. سيتم الإعلان عن وقت الوزن الرسمي لأحداث WKF على النحو الموضح في النشرة. بالنسبة لأي أحداث أخرى، سيتم توزيع هذه المعلومات مسبقاً من خلال قنوات اتصال OC. تقع على عاتق اللاعب مسؤولية أن يكون على دراية بهذه المعلومات. اللاعب الذي لا يحضر في فترة الوزن أو يفشل في الوزن ضمن الحدود المنصوص عليها للفئة التي تم تسجيله فيها، سيتم استبعاده (KIKEN).



ث. التفاوت المسموح :

التفاوتات المسموحة هي 0.2 كجم لجميع فئات الذكور و 0.5 كجم لجميع فئات الإناث. ينطبق نفس التفاوت على كل من الحدود العليا والدنيا لفئة الوزن.

ج. الإجراءات :

1. سيتم إجراء الوزن الرسمي فئة بفئة ولاعب بلاعب.
2. يجب على جميع المدربين ومندوبي الفرق الآخرين مغادرة غرفة الوزن قبل بدء الوزن الرسمي.
3. يُسمح للمتنافس بالوقوف على الميزان مرة واحدة فقط خلال فترة الوزن الرسمية.
4. يجب على كل متنافس إحضار بطاقة الاعتماد الخاصة به الصادرة للحدث، وتقديمها إلى المسؤول الذي سيتحقق من هوية المتنافس.
5. ثم يدعو المسؤول المتنافس للصعود على الميزان.
6. يجب على المتنافس وهو على الميزان أن يرتدي الملابس الداخلية فقط (رجال / بنين - سروال داخلي) ، (سيدات / بنات - سروال داخلي وحمالة صدر). يجب إزالة أي جوارب أو ملحقات إضافية.
7. يجب على المسؤول الذي يشرف على الوزن ملاحظة وتسجيل وزن المتنافس بالكيلوجرام (بدقة حتى علامة عشرية واحدة من الكيلوجرام).
8. المتنافس ينزل من فوق الميزان.

ملاحظة :

لا يسمح بالتصوير الفوتوغرافي أو التصوير الفيلمي في منطقة الوزن، وهذا يشمل استخدام الهواتف المحمولة وجميع الأجهزة الأخرى.



6.3 ترتيب التباري للفرق :

1.6.3 قبل كل مباراة يجب أن يسلم ممثل الفريق للطاولة الرسمية استمارة رسمية تحدد أسماء وترتيب التباري لأعضاء الفريق المتنافس.

2.6.3 يمكن تقديم نموذج ترتيب النزالات من قبل المدرب أو لاعب مرشح من الفريق. إذا قام المدرب بتسليم النموذج، فيجب أن يكون واضحاً على هذا النحو (وخلاف ذلك يمكن رفضه) : يجب أن تتضمن القائمة اسم البلد ولون الحزام المخصص للفريق لتلك المباراة وترتيب التباري لأعضاء الفريق. ويجب تضمين كل من أسماء المتنافسين وأرقام البطولة الخاصة بهم، ويجب أن يُوقع النموذج من قبل المدرب أو الشخص المعين.

3.6.3 يجب على المدربين تقديم اعتمادهم مع اعتماد منافسيهم أو فريقهم إلى مشرف المدربين أو الكانسا المساعد. يجب أن يجلس المدرب على الكرسي المخصص له، ويجب ألا يتدخل في حسن سير المباراة بالقول أو الفعل.

4.6.3 عند الإصطفاف قبل المباراة سيقدم الفريق المتبارين الفعلين لتلك الجولة. لن يتم تضمين المتباري (المتبارين) غير المستخدمين والمدرب، ويجب أن يجلسوا في منطقة مخصصة لهم.

5.6.3 يمكن اختيار المشاركين لكل جولة من الفريق الكامل. ويمكن تغيير ترتيب التباري الخاص بهم لكل جولة بشرط إخبار ترتيب التباري الجديد قبل الجولة، ولكن بمجرد إخباره، فلا يمكن بعد ذلك تغييره حتى تكتمل تلك الجولة.



6.6.3 سيتم استبعاد الفريق (SHIKKAKU) إذا قام أحد أعضائه أو مدربه بتغيير تكوين الفريق أو ترتيب التباري دون إشعار كتابي قبل الجولة.

7.6.3 إذا تنافس المتنافسون الخطأ، من خلال خطأ في الرسم البياني (القرعة)، فبغض النظر عن النتيجة، يتم إعلان أن النزال/المباراة لاغية وباطلة. لتقليل مثل هذه الأخطاء يجب على مشرف النتيجة تأكيد المتنافس/الفريق الفائز مع فني البرنامج الإلكتروني مباشرة بعد النزال/المباراة.

8.6.3 في مباريات الفريق التي يخسر فيها الفرد بسبب تلقيه KIKEN أو HANSOKU أو SHIKKAKU، سيتم تعيين أي نتيجة للمتنافس المستبعد إلى صفر، وسيتم تسجيل نتيجة 8-0 (تحتسب على أنها YUKO) لتلك المباراة لصالح الفريق الآخر.

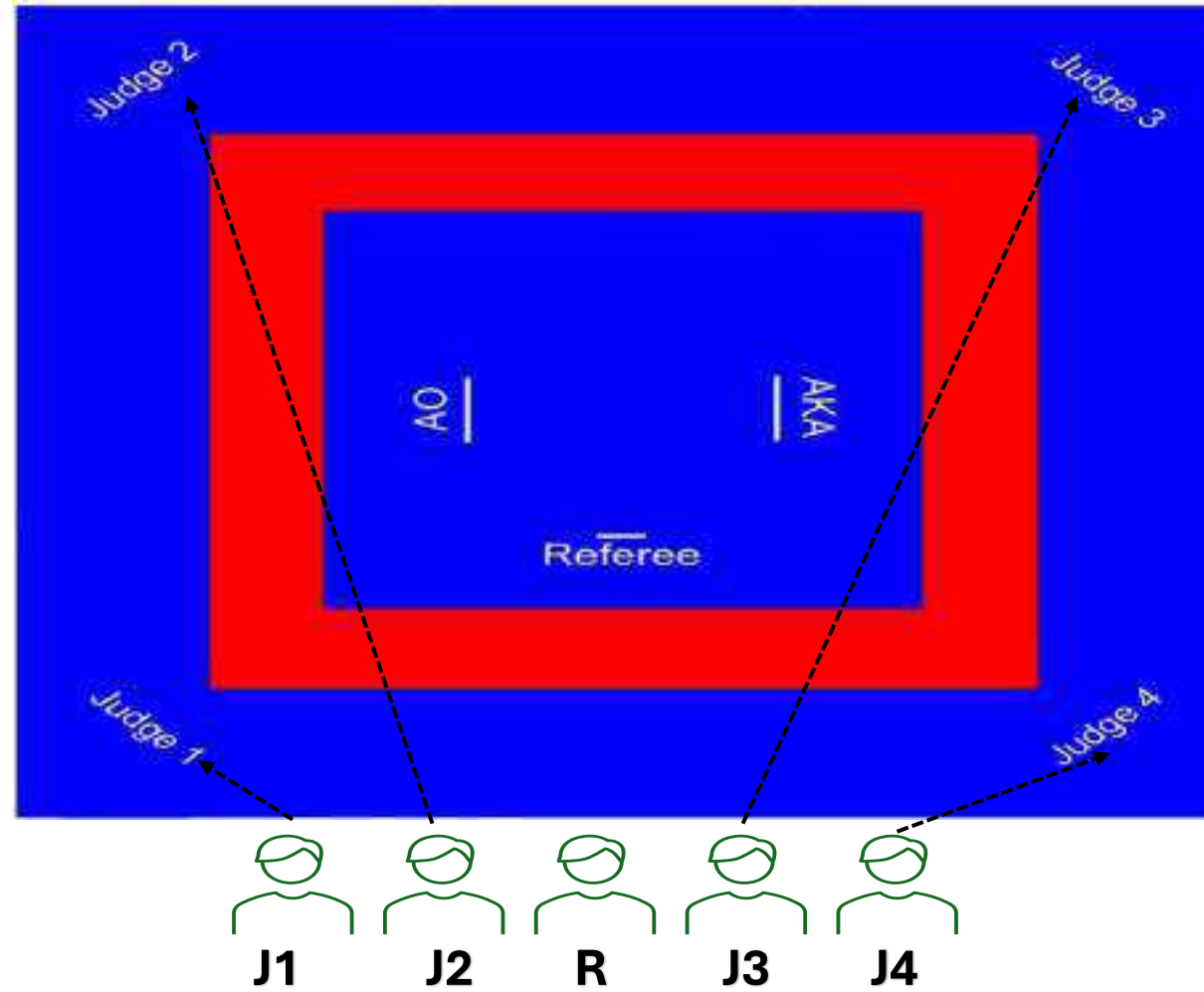


1.4 تكوين طاقم التحكيم :

1.1.4 يتكون طاقم التحكيم لكل مباراة من حكم واحد (SHUSHIN)، وأربع قضاة (FUKUSHIN)، ومشرف واحد على المباراة (KANSA)، ومشرف تسجيل (a Score Supervisor)، وحيث يتم استخدام مراجعة الفيديو (Video Review)، يضاف مشرفي مراجعة فيديو اثنين (two Video Review Supervisors).

2.1.4 يجب أن لا يكون الحكم والقضاة ومشرف المباراة ومشرف التسجيل ومشرف مراجعة الفيديو في مباراة الكوميتي من جنسية أو أن يكونوا من نفس الاتحاد الوطني لأي من المشاركين أو لديهم أي تضارب آخر في المصالح. ويبقى من واجب أي مسؤول الإبلاغ الذاتي عن أي تضارب محتمل في المصالح قبل بدء المباراة الفردية أو المباريات الجماعية.





Mohamed rashad

المادة 5 : مدة المباراة

1.5 مدة مباراة الكوميتي كما يلي :

- فئات الكبار ذكوراً وإناثاً :
- فئات أقل من 21 سنة ذكوراً وإناثاً :
- فئات الناشئين والشباب (Cadet and Junior) ذكوراً وإناثاً :
- أقل من 14 سنة :
- 3 دقائق من الوقت الفعلي.
- 3 دقائق من الوقت الفعلي.
- دقيقتان من الوقت الفعلي.
- 1.5 دقيقة من الوقت الفعلي.



3.5 يبدأ توقيت المباراة عندما يعطي الحكم إشارة البدء، ويتوقف في كل مرة يقول فيها الحكم "YAME" أو عند الإشارة بانتهاء الوقت الكامل.

4.5 يجب أن يعطي ضابط الوقت إشارة تشير إلى "15 ثانية على نهاية المباراة" (اتوشي باراكو) من خلال صافرة قصيرة واحدة مع الجرس، و"انتهاء الوقت" من خلال صافرتين قصيرتين مع الجرس. تشير إشارة "انتهاء الوقت" إلى نهاية المباراة.

1.8 تُمنح النقطة للاعب عندما يشير قاضيان أو أكثر إلى تسجيل أو عندما يتفق كلا مشرفي مراجعة الفيديو على تسجيل بعد أن يرفع المدرب طلب مراجعة الفيديو.

2.8 يتم تسجيل النقاط من خلال تقنيات الكاراتيه التقليدي باستخدام اليد أو القدم، ويتم تنفيذها بتحكم على مناطق التسجيل.



المادة 6 : KIKEN - عدم الحضور إلى البساط

1.6 KIKEN هو الفرار الذي يتم اتخاذ، عندما يفشل المنافس أو المتنافسون في تقديم أنفسهم عند استدعائهم أو عدم قدرتهم على الاستمرار، أو التخلي عن المباراة، أو يتم سحبهم بناءً على أمر من طبيب البطولة. قد تشمل أسباب التخلي إصابة لا تتسبب في تصرفات الخصم.

2.6 المنافسون الفرديون أو الفرق التي لا تقدم نفسها عند استدعائها سيتم استدعاهم بواسطة (**KIKEN**) من تلك الفئة. في مباريات الفرق سيتم تعيين نتيجة المباراة التي لم تقام إلى 0-0 (تحتسب على أنها **YUKO**) لصالح الفريق الآخر. في Round-robin الفردية سيتم تعيين نتيجة المباراة إلى 0-4 (تحتسب على أنها **YUKO**)

3.6 النقاط المكتسبة نتيجة لاستبعاد الخصم يتم احتسابها دائماً على أنها نقاط **YUKO**.

4.6 "الإقصاء" بواسطة **KIKEN** تعني أن المتنافسين غير مؤهلين للعب في تلك الفئة، على الرغم من أنها لا تؤثر على المشاركة في فئة أخرى.

5.6 عند الإعلان عن الإقصاء بواسطة **KIKEN**، سيشير الحكم بإصبعه نحو جانب المنافس أو الفريق المفقود، ويعلم **"AKAJAO KIKEN"**، ثم **"AKAJAO no KACHI"** لإعطاء إشارة الفوز (**KACHI**) للخصم.



AKA (AO) KIKEN
أكا (أو) كيكن



2.7 لكل جولة ستكون هناك مراسم تحية يبدأ به الحكم أولاً، حيث يواجه المتنافسون والحكام المسؤولون عن المباراة الجمهور وينحنون **SHOMEN NI REI**، متبوعاً بالإنحناء لبعضهم البعض **OTAGAI NI REI**.
في نهاية المباراة (المباريات) يتم حفل التحية بالتسلسل المعاكس **OTAGAI NI REI** أولاً ثم **SHOMEN NI REI**





YAME (1/2)
يامي (2/1)



YAME (2/2)
يامي (2/2)

5.7 عند الحاجة سيوقف الحكم اللقاء بقول **يامي - YAME**، ويأمر الحكم اللاعبين بالرجوع إلى مكانيهما الطبيعيين بقول **موتو نو إتشى - MOTO NO ICHI**، والعودة إلى مكانه هو كذلك.





YUKO (1/2)
يوكو (2/1)



YUKO (2/2)
يوكو (2/2)

6.7 في حالة منح نقطة يحدد الحكم اللاعب الذي أحرزها بقوله (**AKA** أو **AO**)، ثم المنطقة التي تم الهجوم عليها (**JODAN** أو **CHUDAN**)، ثم التقنية (**UCHI**، **TSUKI** أو **KERI**)، ثم يمنح النتيجة ذات الصلة (**YUKO**) عليها (**WAZA-ARI**، أو **IPPON**) باستخدام الإشارة المحددة، ثم يستأنف الحكم المباراة بقوله (**تسوزوكيتي هاجمي - TSUZUKETE HAJIME**).





AKA (AO) NO KACHI (1/2)
أكا (أو) نو كاتشي (2/1)



AKA (AO) NO KACHI (2/2)
أكا (أو) نو كاتشي (2/2)

7.7 عندما يتقدم أحد اللاعبين بفارق ثماني نقاط خلال المباراة، سيقول الحكم "YAME" ويطلب من اللاعبين العودة إلى مكانيهما، كما يرجع هو إلى مكانه المخصص له، ويمنح النتيجة القابلة للتطبيق، ثم يعلن اللاعب الفائز والإشارة إليه برفع يده نحوه ويقول "AO (AKA) NO KACHI". وبهذا تنتهي المباراة عند هذا الحد





AKA (AO) NO KACHI (1/2)
أكا (أو) نوكاتشي (2/1)

AKA (AO) NO KACHI (2/2)
أكا (أو) نوكاتشي (2/2)

9.7 في حالة التعادل بالنقاط في نهاية مباراة غير محسومة، سيقدر طاقم التحكيم (الحكم والقضاة الأربعة) المباراة بواسطة **HANTEI**. سيعطي القضاة الأربعة الإشارة فوراً بعد أن ينادي الحكم ب **HANTEI** ويطلق صافرته. ثم بعد ذلك سيرفع الحكم ذراعه ويعلن الفائز بقوله "**AO (AKA) NO KACHI**"، وإذا لزم الأمر، من خلال هذا الإجراء يتم كسر التعادل. (المقصود هنا بالتعادل : قاضيان لكل لاعب والحكم يكسر هذا التعادل ويرجح فوز أحد اللاعبين برفع يده نحوه)



10.7 عند مواجهة المواقف التالية، سوف ينادي الحكم "YAME" ويوقف المباراة مؤقتاً :

أ. إذا خرج أحد اللاعبين أو كليهما خارج منطقة المنافسة. ولكن باستثناء السماح للاعب المتواجد داخل البساط بالتسجيل على الفور على الخصم الذي خرج من منطقة المنافسة.

ب. عندما يريد الحكم من أحد اللاعبين أن يرتب بدلة الكاراتيه **KARATEGI** أو أدواته الواقية.

ت. عندما يرتكب أحد اللاعبين مخالفة أو خرق للقانون.

ث. عندما يرى الحكم أن أحد اللاعبين أو كليهما لا يمكنه الإستمرار في المباراة بسبب الإصابات أو المرض أو لأسباب أخرى. وفقاً لرأي طبيب البطولة سيقرر الحكم ما إذا كان يجب مواصلة المباراة أم لا.

ج. عندما يمسك أحد اللاعبين بالخصم ولا يقوم بتسجيل فوري أو رمي.

ح. عند سقوط أحد اللاعبين أو كليهما أو إسقاط أحدهما للآخر ولا يتمكن أي منهما من المتابعة على الفور باستخدام تقنية تسجيل.

خ. عند مسك أو احتجاز اللاعبين بعضهما البعض دون أن ينجحاً على الفور في تنفيذ رمية أو تقنية

تسجيل أو الإستجابة لـ **WAKARETE**.

د. عند بقاء كلا اللاعبين صدرًا لصدر دون أن ينجحاً على الفور في تنفيذ رمية أو تقنية تسجيل و لا

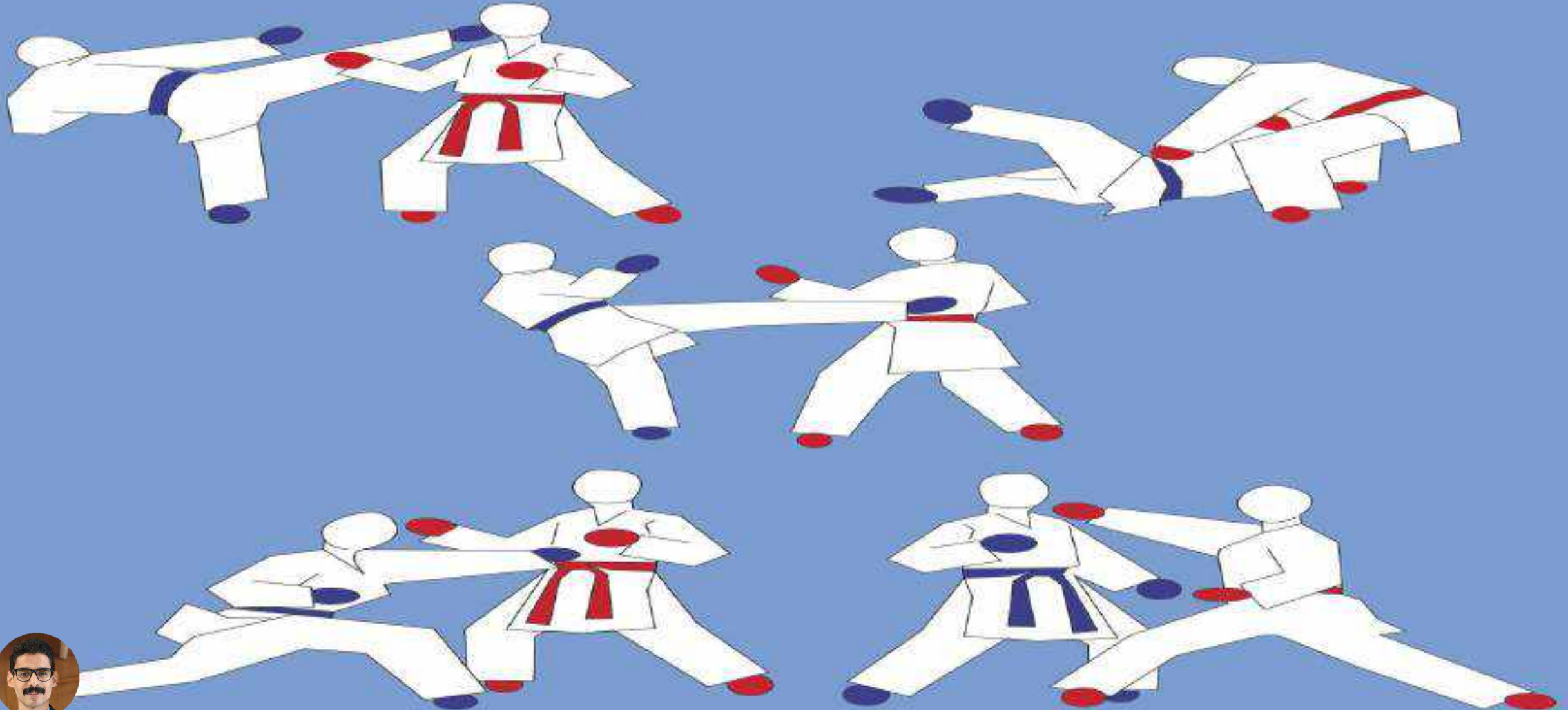
يستجيبان لـ **WAKARETE**.



- ذ. عندما يقف كلا اللاعبين على أقدامهما بعد السقوط أو محاولة الرمي ويبدآن في المصارعة.
- ر. عندما تتم الإشارة إلى نقطة بواسطة قاضيين أو أكثر لنفس اللاعب.
- ز. عندما يرى الحكم أن هناك خطأ قد ارتكب، أو أن الموقف يستدعي إيقاف المباراة لأسباب تتعلق بالسلامة.
- س. عندما يطلب الكانسا (KANSA) أو مدير البساط من الحكم إيقاف المباراة.
- ش. عندما يطلب المدرب أو كلا المدربين مراجعة الفيديو.
- ص. لأي سبب آخر يراه الحكم ضرورياً.



4.8 مناطق التسجيل هي الجسم فوق الحوض حتى عظم الترقوة (CHUDAN) باستثناء الكتفين نفسيهما، والمنطقة فوق عظم الترقوة (JODAN).



Yūkō 1 point

• تمنح **YUKO** (نقطة واحدة) لـ **Tsuki** (لكمة مباشرة) أو **Uchi** (هجمة) إلى منطقة التسجيل.



Jōdan tsuki

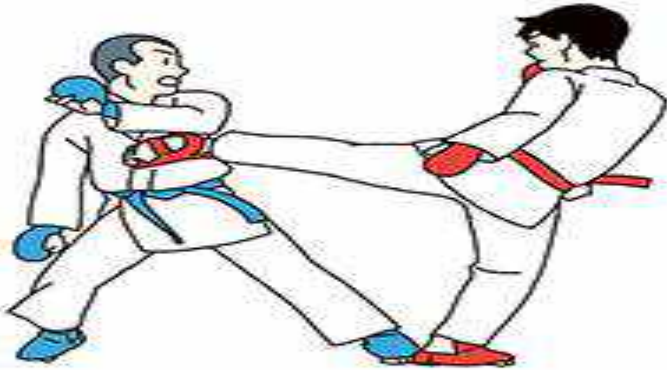


Chūdan tsuki



Kumite Moves

Waza-ari
2 points



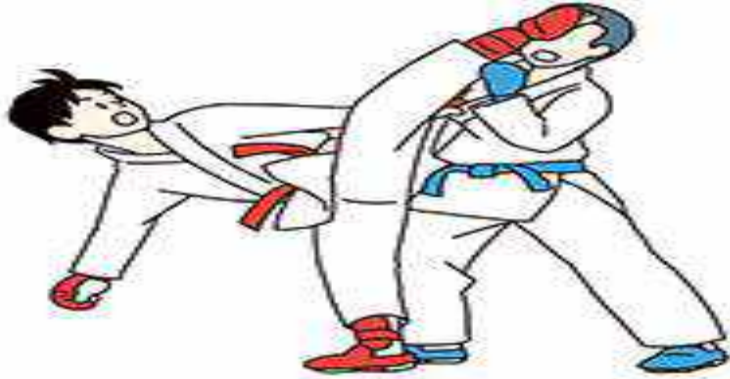
Chūdan geri

• تُمْنِج **WAZA-ARI** (نَقْطَتَان) لَرَكَلَات تَشُوْدَان **(CHUDAN)**.



Mohamed rashad

Ippon 3 points



Jōdan geri



*Tsuki delivered to
opponent who has
been thrown or fallen*



5.8 لكي يتم اعتبار أي تقنية تسجيلاً صحيحاً، يجب أن تكون فعالة إذا تم التحكم فيها، ويجب أن تفي أيضاً بمعايير محددة :

1. **الشكل الجيد** (تقنية تنفذ بشكل صحيح).
2. **السلوك الرياضي** (يتم تنفيذها دون نية التسبب في إصابة).
3. **التطبيق القوي** (التنفيذ مع السرعة والقوة).
4. **الحفاظ على انتباه الخصم (Zanshin)** أثناء تنفيذ التقنية وبعدها (عدم الاستدارة أو السقوط بعد إكمال التقنية، ما لم يكن السقوط ناتجاً عن خطأ من الخصم).
5. **التوقيت الجيد** (تنفيذ التقنية في الوقت المناسب).
6. **المسافة الصحيحة** (التنفيذ على مسافة معينة بحيث تكون التقنية فعالة).

7.8 يمكن تنفيذ التقنيات إلى منطقة **CHUDAN** بتأثير متحكم فيه دون التسبب في إصابة الخصم. فقدان التنفس من قبل متلقي الضربة لا يشير في حد ذاته إلى عدم التحكم.

8.8 يمكن أن تسجل التقنيات التي يتم إجراؤها على **JODAN** عندما يتم إيقافها على بعد 5 سم من الهدف للركلات و 2 سم لتقنيات اليد (**Senior**)، ولكن يمكن تنفيذها حتى اللمس الخفيف (**لمس الجلد**) دون التسبب في إصابة، باستثناء منطقة الحلق حيث لا يُسمح بالتلامس الجسدي.

9.8 بالنسبة للناشئين (**Cadets**) والذين تقل أعمارهم عن 14 عاماً والأطفال، يمكن أن تُسجل التقنيات التي يتم إجراؤها على **JODAN** عندما يتم إيقافها على بعد 10 سم من الهدف للركلات و 5 سم لتقنيات اليد.



10.8 يُسمح بلمس الجلد (Skin touch) في فئات اللاعبين الذين تبلغ أعمارهم 16 عاماً أو أكبر (شباب - Juniors).

بالنسبة للفئات من 14 إلى 16 عاماً (Cadets)، يُسمح بلمس الجلد للركلات فقط. يُعرف لمس الجلد بأنه لمس الهدف دون نقل الطاقة إلى الرأس أو الجسم. بالنسبة للمتنافسين الذين تقل أعمارهم عن 14 عاماً، لا يُسمح بأي ملامسة للجلد باستخدام تقنيات جودان.

11.8 تعتبر التقنيات التي يتم تنفيذها بشكل صحيح والتي نفذت عند انتهاء الوقت صحيحة. عند استخدام التحكيم الإلكتروني، يجب الإشارة إلى النقاط خلال ثانيتين من انتهاء الوقت.

12.8 تكون التقنية غير صحيحة إذا :

- أ. تم تنفيذها بعد إشارة انتهاء الوقت أو قول الحكم "YAME".
- ب. تم تنفيذها عند أو بعد "WAKARETE" وقبل قول "TSUZUKETE".
- ت. تم تنفيذها عندما يكون المؤدي خارج منطقة المنافسة (JOGAI).
- ث. متبوعة بخطأ، باستثناء JOGAI.
- ج. عندما يدير اللاعب ظهره للخصم بعد التقنية (قلة الانتباه).
- ح. تكون التقنية غير صحيحة إذا كانت هي في حد ذاته مخالفة للقانون، أو متبوعة بتقنية مخالفة للقانون (مثل الإتصال المفرط، الإحتجاز، المسك، وما إلى ذلك).



1.9 أنواع الأفعال الممنوعة :

1.1.9 تحظر الأفعال التالية :

1. التقنيات التي تؤدي بقوة مفرطة، مع مراعاة منطقة التسجيل التي تعرضت للهجوم، والتقنيات التي تؤدي إلى لمس منطقة الحلق.
2. الهجوم على الذراعين أو الرجلين أو الخصيتين أو المفاصل أو مشط القدم.
3. الهجوم على الوجه بتقنيات اليد المفتوحة.
4. التقنيات التي تم تنفيذها بعد "WAKARETE" وقبل إعطاء أمر "TSUZUKETE".
5. تقنيات الرمي الخطيرة أو الممنوعة.
6. المبالغة أو التظاهر بالإصابة.
7. الخروج من منطقة المنافسة "JOGAI" ليس بسبب الخصم أو بعد التسجيل.
8. تعريض النفس للخطر من خلال التساهل في السلوك، مما يعرض اللاعب للإصابة من قبل الخصم، أو عدم اتخاذ التدابير الكافية للحماية الذاتية "MUBOBI".
9. تجنب القتال كوسيلة لمنع الخصم من الحصول على فرصة للتسجيل.



10. **Passivity** = السلبية أو اللعب السلبي ويقصد به عدم محاولة الإنخراط في القتال (لا يمكن إعطاؤها بعد أقل من 15 ثانية متبقية من المباراة، أو لشخص لديه تقدم بالنقط أو أفضلية **SENSHU**).
11. المسك أو التصارع أو الدفع أو الوقوف صدر لصدر دون محاولة تنفيذ تقنية تسجيل أو إسقاط.
12. الإمساك بالخصم بكلتا اليدين لأي أسباب أخرى غير تنفيذ عملية الإسقاط عند الإمساك بالخصم الذي ينفذ ركلة بالرجل.
13. مسك ذراع الخصم أو بدلتة (**Karategi**) بيد واحدة دون محاولة تنفيذ تقنية تسجيل أو إسقاط بشكل فوري.
14. التقنيات التي بطبيعتها لا يمكن السيطرة عليها من أجل سلامة الخصم، والهجمات الخطيرة وغير المتحكم فيها.
15. الهجمات الفعلية بالرأس أو الركبتين أو المرفقين أو التظاهر بها.
16. التحدث إلى الخصم أو إثارته أو عدم إطاعة أوامر الحكم أو السلوك غير اللائق تجاه طاقم التحكيم أو غيرها من انتهاكات الآداب.



2.1.9 بالإضافة إلى ذلك، يجوز للحكم بناءً على تقديره الخاص أن يمنع من أرضية المنافسة أي مدرب لا يلتزم بالسلوك السليم، أو أنه في رأي الحكم يتدخل في مجريات المباراة، ويمكنه تأجيل استمرار المباراة حتى يمثل المدرب. تمتد نفس سلطة الحكم إلى التزام الأعضاء الآخرين التابعين للاعب والحاضرين في أرضية المنافسة.

3.1.9 يُسمح فقط للمدرب المخصص لتلك المباراة المحددة بتدريب وتوجيه المتنافس من المكان المخصص للمدرب بالقرب من منطقة المنافسة. لا يُسمح لجميع المدربين الآخرين المسجلين والمعتمدين، أو غيرهم من الأعضاء المسجلين في الوفد، الذين يحضرون البطولات، بالتدخل و / أو تدريب و / أو توجيه المتنافس خلال نفس المباراة خوفاً من سحب اعتمادهم.

4.1.9 يجب ألا تتداخل تعليمات وتعليقات المدرب مع الإجراءات. ويجوز للمدرب التحدث بحرية مع اللاعب عند إيقاف المباراة، ولكن يجب عليه في جميع الأوقات الامتناع عن التعليق على الأحكام.

5.1.9 يجوز للمتنافس إرسال إشارة سرية للمدرب عن رغبته في طلب مراجعة الفيديو.



1.10 إندازات غير رسمية

1.1.10 تستخدم الإندازات غير الرسمية لتسهيل استمرارية العمل دون إيقاف المباراة. وليس المقصود منها أن تحل محل الإندازات الرسمية عندما تكون مناسبة، ويجب على الحكم المضي قدماً في الإندازات الرسمية أو العقوبات حسب الإقتضاء إذا لم تتم الإستجابة للإنداز غير الرسمي من قبل المتنافسين.

2.1.10 هناك نوعان من الإندازات غير الرسمية :

1- TSUZUKETE (لتشجيع النشاط) => لحث المتنافسين على بدء النشاط من خلال الإشارة بنفس الطريقة المعتادة لجعل المتنافسين يتقدمون فوق البساط جنباً إلى جنب مع التعليمات **"TSUZUKETE"**.

2- WAKARETE (لتفريق الإحتضان) => لكسر الوقوف صدر لصدر باستخدام نفس الإشارة المعتادة لجعل المتنافسين يتراجعون فوق البساط جنباً إلى جنب مع إعطاء الأمر **"WAKARETE"** لإيقاف الحركة مؤقتاً دون إيقاف الساعة. يجب على المتنافسين الانفصال وبعد ذلك يتم إعطاء أمر **"TSUZUKETE"** لاستئناف التباري.



التدريب ما ينتهي هنا... التميز يبدأ
من تطبيقك
الذي قلناه اليوم هو التمرين...
والتطبيق هو المباراة

Contact us:



Facebook/ [Mohamed Rashad](#)



Linkedin/ [Mohamed Rashad](#)



Twitter/ [Mohamed Rashad](#)



web/ [Mohamed Rashad](#)



Mohamed rashad