

نسخه ۲۰۲۰



قوانین داوری در مسابقات کاراته



ترجمه و تنظیم: سعید آریین (تن زاده)

@karateworld

نسخه ۲۰۲۰

دی ماه ۱۳۹۸



فدراسیون جهانی کاراته

قوانین داوری در مسابقات کاراته

ترجمه و تنظیم: سعید آرین (تنزاده)

با احترام، تقدیم به همه اساتید، داوران، مربیان و کاراته‌کاهای خوب میهن مان در اقصی
نقاط دنیا.

سعید آرین (تنزاده)
آذر ۱۳۹۸

- اولین ویرایش نسخه ۲۰۲۰ به زبان انگلیسی دارای اشتباهاتی بود، با تماسی که از طریق ایمیل با آقای خاویر اسکالانته (رئیس کمیته داوران فدراسیون جهانی کاراته) داشتم این موارد در ویرایش دوم و نیز ویرایش سوم اصلاح گردیدند. نسخه پیش رو ترجمه از ویرایش سوم آن در زبان انگلیسی است.
- در این نسخه صفحات ۳۰، ۳۴، ۵۴، ۵۵، ۵۶، ۵۷، ۵۸، ۶۱، ۶۲، ۶۵، ۶۹، ۷۱، ۷۳، ۷۶، ۹۹ و ۱۰۷ اصلاح شده و یا اضافاتی داشته‌اند.

فهرست مطالب

قوانین کومیتته

۹	محوطه‌ی مسابقه	بخش ۱
۱۱	لباس رسمی	بخش ۲
۱۵	سازمان‌دهی مسابقات	بخش ۳
۱۸	هیئت داوران	بخش ۴
۲۰	زمان مسابقه	بخش ۵
۲۱	امتیازات	بخش ۶
۲۵	موارد تصمیم‌گیری	بخش ۷
۲۸	اعمال ممنوعه	بخش ۸
۳۴	اخطارها و جرائم	بخش ۹
۳۷	جراحات و صدمات در مسابقه	بخش ۱۰
۳۹	اعتراض رسمی	بخش ۱۱
۴۲	اختیارات و وظایف مسئولین	بخش ۱۲
۴۷	شروع، ادامه و پایان مسابقه	بخش ۱۳

قوانین کاتا

۵۰	محوطه‌ی مسابقه	بخش ۱
۵۱	لباس رسمی	بخش ۲
۵۴	سازمان‌دهی مسابقات	بخش ۳
۵۸	هیئت قضات	بخش ۴
۶۰	معیارهای ارزیابی	بخش ۵
۶۵	برگزاری مسابقات	بخش ۶
۶۶	اعتراض رسمی	بخش ۷

ضمایم

۶۹	اصطلاحات	ضمیمه ۱
۷۲-۸۱	اعلام و اشارات داور - علائم پرچم قضا	ضمیمه ۲
۸۴	راهنمایی‌های لازم برای داوران و قضا	ضمیمه ۳
۸۸	علائم مورد استفاده جهت ثبت امتیازات و خطاها	ضمیمه ۴
۸۹	اندازه تاتامی و محل استقرار داوران در مسابقات کومیته	ضمیمه ۵
۹۰	محل استقرار قضا در مسابقات کاتا	ضمیمه ۶
۹۱	پیراهن کاراته	ضمیمه ۷
۹۲	گروه‌ها، اوزان و شرایط برگزاری مسابقات جهانی	ضمیمه ۸
۹۳	راهنمای رنگ شلوار داوران و قضا	ضمیمه ۹
۹۴	رقابت‌های کاراته برای سنین زیر ۱۴ سال	ضمیمه ۱۰
۹۶	بازبینی تصاویر ویدئویی (ویدئو چک)	ضمیمه ۱۱
۱۰۲	فرم اعتراض رسمی	ضمیمه ۱۲
۱۰۴	روش وزن‌کشی	ضمیمه ۱۳
۱۰۶	رقابت‌های کومیته در جدول‌های نوبتی	ضمیمه ۱۴
۱۱۰	سازماندهی مسابقات کاتا در المپیک	ضمیمه ۱۵
۱۱۹	رقابت‌های کاتا در لیگ برتر	ضمیمه ۱۶
۱۲۱	تابلوی امتیاز در مسابقات کاتا (بصورت دستی)	اضافه ۱

قوانین کومیته

بخش ۱) محوطه‌ی مسابقه

- ۱) محوطه‌ی مسابقه مربع شکل، مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته و ابعاد آن نیز از هر طرف هشت متر می‌باشد^۱. برای ایمنی، یک متر از هر سمت به تاتامی اضافه می‌شود. همچنین از هر سوی آن تا فاصله دو متر بعد از منطقه ایمنی، محوطه می‌بایست کاملاً تمیز و عاری از هرگونه مانعی^۲ باشد. در مکان‌هایی که محوطه‌ی مسابقه در ارتفاع^۳ قرار دارد از هر طرف تاتامی می‌بایست یک متر دیگر به منطقه‌ی ایمنی آن اضافه شود.
- ۲) برای ایجاد مرزبندی و رعایت فاصله بین شرکت‌کنندگان برای هر کدام از آنان دو تشک به رنگ قرمز و به فاصله یک متر از مرکز تاتامی در نظر گرفته می‌شود. مبارزین در هنگام شروع و یا ادامه‌ی مبارزه روبروی یکدیگر و در وسط لبه داخلی آن دو تشک خواهند ایستاد.
- ۳) داور مسابقه در وسط تاتامی و با یک متر فاصله از حاشیه بیرونی آن (دو متر فاصله از مرکز تاتامی) بطوریکه روبروی شرکت‌کنندگان و بین دو تشک آنان قرار گیرد خواهد ایستاد.^۴
- ۴) هر قاضی در یک گوشه از تاتامی و در حاشیه ایمنی آن قرار می‌گیرد. داور می‌تواند در هر نقطه از تاتامی و حتی در حاشیه ایمنی آن و در جایی که قضات قرار دارند حضور داشته باشد.^۵ هر یک از قضات پرچم‌هایی به رنگ قرمز و آبی بدست خواهند داشت.
- ۵) ناظر مسابقه^۶ خارج از حاشیه ایمنی، پشت سر و سمت چپ (یا راست) داور می‌نشیند. وی پرچم قرمز یا علامتی شبیه به آن و سوتی نیز به همراه خواهد داشت.
- ۶) ناظر ثبت امتیاز در پشت میز رسمی مسابقه^۷ و بین نفرات وقت‌نگهدار و ثبت‌کننده امتیاز می‌نشیند.
- ۷) مربیان در خارج از محوطه ایمنی و در صندلی مربوط به خود که روبروی میز رسمی مسابقات می‌باشد قرار خواهند گرفت. در مسابقاتی که به روی تاتامی‌های مرتفع برگزار می‌شود، مربیان در خارج از تاتامی و در پایین آن قرار خواهند گرفت.
- ۸) یک متر از حاشیه بیرونی تاتامی^۸ می‌بایست به رنگی متفاوت با رنگ تاتامی باشد.

^۱ اندازه تاتامی از خارج آن محاسبه می‌گردد.

^۲ تابلوهای تبلیغاتی، میز و دیگر وسایل اضافه.

^۳ بلندی

^۴ به ضمیمه ۵ این کتاب رجوع کنید.

^۵ داور نباید جلوی دید قضات و یا دوربین‌های تصویربرداری را بگیرد.

^۶ Match Supervisor (Kanza)

^۷ میز جدول

^۸ مرز پایانی محوطه مسابقه.



توضیحات

۱. تا فاصله یک متری خارج از محوطه‌ی ایمنی تاتامی هیچ نوع مانعی از قبیل دیوار، تابلوی تبلیغاتی، ستون و ... نباید قرار داشته باشد.
۲. محل تماس تشک مسابقه (تاتامی) بر روی زمین نبایستی لغزنده بوده و سطح بالای آن می‌بایست ضریب اصطکاک کمی داشته باشد. داور مسابقه می‌بایست از عدم لغزندگی تاتامی در حین مسابقه اطمینان حاصل و پس از آن مسابقه را آغاز نماید. تاتامی نباید شکاف داشته باشد^۱ چرا که ممکن است باعث صدمه دیدن مبارزین شود و در نهایت تشک مسابقات باید مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته باشد.

^۱ بین قطعات آن نباید هیچ فاصله‌ای وجود داشته باشد.

بخش ۲) لباس رسمی

- (۱) مسابقه‌دهندگان و مربیان آنان می‌بایست لباس رسمی که در زیر ذکر می‌شود را به تن داشته باشند.
- (۲) کمیته داوران از شرکت کسانی^۱ که بر طبق این مقررات رفتار نکنند، ممانعت بعمل خواهد آورد.

داوران

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

- کت سرمه‌ای.
- پیراهن سفید آستین کوتاه.
- کراوات رسمی بدون سنجاق کراوات.
- سوتی به رنگ سیاه.
- بند یا ریسمانی سفید رنگ برای سوت.
- شلوار ساده خاکستری روشن^۲ بدون لبه^۳ دوبل.
- جوراب سرمه‌ای یا مشکی و کفش راحتی مشکی^۴ جهت استفاده در محوطه‌ی مسابقه.
- برای انجام تکلیف دینی می‌توان از روسری که مورد تأیید WKF است استفاده نمود.
- داوران و قضات می‌توانند حلقه‌های ازدواج^۴ خود را به دست داشته باشند.
- قضات خانم می‌توانند از گیره^۵ مو برای بستن موهای خود استفاده کنند و همینطور استفاده محتاطانه از گوشواره^۶ نیز بلامانع است.

(۳) در بازیه‌های المپیک، المپیک جوانان، بازی‌های قاره‌ای^۶ و دیگر رویدادهای چند جانبه، برای هماهنگی و یکدست بودن کلیه داوران، کمیته برگزاری لباس‌های رسمی این دوره از مسابقات را اختیار داوران قرار می‌دهد تا جایگزین لباس فرم معمول آنان شود. این جایگزینی با درخواست کتبی از طرف کمیته برگزاری مسابقات به WKF صورت می‌گیرد که از سوی فدراسیون جهانی کاراته نیز رسماً پذیرفته خواهد شد.

^۱ شرکت‌کننده، مربی، داور و قاضی.

^۲ به ضمیمه ۱۱ این کتاب رجوع کنید.

^۳ بدون بند

^۴ ساده و بدون نگین باشد.

^۵ گوشواره تا حد امکان باید کوچک باشد و نیز آویز نباشد.

^۶ مانند بازیهای آسیایی یا بازیهای پان‌امریکن.

مسابقه‌دهندگان^۱

- ۱) شرکت کنندگان باید لباس کاراته سفید رنگ، بدون هیچگونه علامت، خط و یا حتی گلدوزی‌های شخصی^۲ به تن نمایند مگر در مواردی خاص که می‌بایست به تأیید کمیته اجرایی WKF برسد. نشان و یا پرچم ملی باید بر روی سینه در سمت چپ پیراهن نصب شود و اندازه آن از ۱۲×۸ سانتیمتر نباید تجاوز کند^۳. تنها نشان قابل قبول جهت نصب روی پیراهن، لوگوی شرکت تولیدکننده لباس می‌باشد. شماره شرکت کننده در مسابقات که از سوی کمیته برگزاری مسابقات ارائه می‌شود را می‌توان در پشت پیراهن نصب نمود. یکی از شرکت کنندگان باید کمر بند قرمز و دیگری کمر بند آبی به کمر ببندد. کمر بندهای قرمز و آبی باید حدوداً پنج سانتیمتر پهنا و نیز بعد از گره زدن، دنباله آن از هر طرف پانزده سانتیمتر درازا داشته باشند ولی نباید از ۳/۴ ران بلندتر باشد. کمر بندها کاملاً قرمز و یا کاملاً آبی بوده و بدون هیچگونه گلدوزی و یا تبلیغات دیگری خواهند بود. تنها مورد قابل قبول لوگوی شرکت تولیدکننده می‌باشد.
- ۲) علاوه بر موارد ذکر شده در بند ۱، کمیته‌ی اجرایی فدراسیون جهانی در جهت تبلیغات شرکت‌های حامی مسابقات^۴ می‌تواند مواردی را به پیراهن کاراته اضافه کند.
- ۳) پیراهن کاراته‌کا در هنگامی که کمر بند بسته شده است می‌بایست حداقل کپل‌ها را بپوشاند ولی نباید از ۳/۴ ران بلندتر باشد. خانم‌ها می‌توانند تی شرت سفید رنگ و ساده‌ای در زیر پیراهن خود بپوشند. گره‌های پیراهن باید بسته شده باشند. از پیراهن بدون گره نمی‌توان استفاده نمود.
- ۴) آستین‌های پیراهن کاراته‌کا نباید از مچ بلندتر و از نصف ساعد کوتاه‌تر باشد و نیز نباید به داخل و یا خارج تا شوند. در ابتدای مسابقه، بندهای پیراهن باید گره زده شده باشند. اگر در حین مسابقه کنده شوند^۵، احتیاجی نخواهد بود تا شرکت کننده پیراهن خود را تعویض کند.
- ۵) شلوار کاراته‌کا نیز نباید از ۳/۴ ساق پا کوتاه‌تر و از قوزک پا بلندتر باشد و همچنین نباید به داخل و یا خارج تا شوند.
- ۶) موی سر شرکت کنندگان در مسابقه 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 هاجی ماک^۶، وسایل زینتی برای مو مانند گیره‌های فلزی، روبان، مهره و مُنْجوق و دیگر زینت‌آلات غیر مجاز می‌باشد. استفاده از یک یا دو کیش مو برای جمع کردن گیسوان بصورت دُم اسبی مجاز می‌باشد.

^۱ در نسخه انگلیسی در همه جا از کلمه Competitor به معنای رقیب استفاده شده ولی در این نسخه‌ی فارسی به فراخور جمله از کلمات مشابه آن یعنی شرکت کننده، مسابقه‌دهنده، مبارز، فرد و یا نفر استفاده خواهد شد.

^۲ نام و یا سایر نوشتجات که معمولاً به زبان ژاپنی در پایین پیراهن کاراته گلدوزی می‌شود.

^۳ به ضمیمه ۹ این کتاب رجوع شود.

^۴ اسپانسر

^۵ از دوخت شکافته و جدا شوند.

^۶ هدبند

- ۷) بانوان شرکت کننده در مسابقه می توانند برحسب وظیفه و انجام تکلیف دینی برای پوشاندن موهای خود از روسری پارچه‌ای ساده و سیاه رنگی که مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته است استفاده نمایند، ولی منطقه گلو نباید پوشیده باشد.
- ۸) شرکت کنندگان می بایست 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^۱ منوط به اجازه داور و دکتر مسابقات مجاز می باشد. در صورت صدور مجوز، شرکت کننده باید مسئولیت کامل جراحت احتمالی را خود پذیرا باشد.
- ۹) استفاده از لوازم محافظتی زیر در مسابقات کومیته اجباری است:

- دستکش مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته.^۲
- لثه‌ی محافظ دندان‌ها.
- محافظ بدن مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته جهت استفاده تمامی ورزشکاران^۳ و نیز محافظ سینه خانم‌ها جهت استفاده تمامی زنان شرکت کننده.
- محافظ ساق پا مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته.^۴
- محافظ روی پا مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته.^۵

استفاده از کاپ^۶ اجباری نیست ولی در صورت تمایل بازیکن برای استفاده از آن، باید از نوع تأیید شده WKF باشد.

۱۰) استفاده از عینک در حین مبارزه ممنوع است ولی استفاده از لنز^۷ با مسئولیت شرکت کننده مجاز می باشد.

۱۱) پوشیدن لباسی غیر از لباس رسمی کاراته و استفاده از لوازم غیر استاندارد ممنوع است.

۱۲) کلیه وسایل مورد استفاده باید با تأیید فدراسیون جهانی کاراته باشد.^۸

۱۳) اطمینان از استاندارد و مورد تأیید بودن لوازم و وسایل ایمنی ورزشکاران قبل از هر مسابقه از وظایف ناظر مسابقه است. باید توجه داشت که در مسابقات قاره‌ای، بین‌المللی و ملی نیز بایستی از لوازم مورد تأیید WKF استفاده نمود.

۱۴) بستن محل آسیب دیده و بانداژ کردن آن باید با نظر دکتر مسابقه و اجازه داور باشد.

^۱ دندان‌های ارتودنسی شده.

^۲ شرکت کننده آکا از محافظ قرمز رنگ و شرکت کننده آئو از محافظ آبی رنگ می بایست استفاده نمایند.

^۳ در طول مسابقات چندین بار مشاهده شده که شرکت کنندگان برای سبکتر کردن محافظ بدن با ایجاد روزنه‌ای محتویات آن را تخلیه می نمایند. داوران و مسئولین بازدید از تجهیزات باید به این نکته توجه داشته باشند.

^۴ شرکت کننده آکا از محافظ قرمز رنگ و شرکت کننده آئو از محافظ آبی رنگ می بایست استفاده نمایند.

^۵ شرکت کننده آکا از محافظ قرمز رنگ و شرکت کننده آئو از محافظ آبی رنگ می بایست استفاده نمایند.

^۶ محافظ بیضه

^۷ از نوع نرم

^۸ WKF Approved

مربیان

- مربیان در طول مسابقات می‌بایست گرمکن رسمی فدراسیون ملی خود را پوشیده و کارت شناسایی که از سوی کمیته برگزاری مسابقات صادر شده است را به همراه داشته باشند. در رقابتهای جهانی برای کسب مدال، آقایان مربی ملزم به پوشیدن کت و شلوار تیره رنگ به همراه پیراهن و کراوات می‌باشند و بانوان مربی بسته به انتخاب خود از کت و شلوار و یا کت و دامن تیره رنگ و نیز می‌توانند جهت انجام تکلیف دینی خود از روسری که مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته است و بانوان داور نیز از آن استفاده می‌نمایند، استفاده نمایند.

توضیحات

۱. شرکت‌کنندگان بایست از یک کمر بند در طول مسابقه استفاده نمایند، کمر بند قرمز برای آکا و کمر بند آبی برای آئو. استفاده از کمر بند درجه^۱ در طول مسابقات ممنوع می‌باشد.
۲. لثه‌ی محافظ دندان‌ها می‌بایست قالب دندانها باشد^۲.
۳. اگر شرکت‌کننده‌ای با لباس نامناسب^۳ برای مسابقه حاضر شود بلافاصله از آن مسابقه محروم نخواهد شد بلکه جهت رفع نقیصه به وی یک دقیقه فرصت داده می‌شود تا مجدداً برای مسابقه آماده شود.
۴. در صورت توافق کمیته داوران، داوران و قضات می‌توانند بدون کت انجام وظیفه نمایند^۴.

^۱ سیاه، قهوه‌ای و ...

^۲ در اینجا ذکر این نکته لازم است: اگر محافظ لثه‌ی شرکت‌کننده‌ای از دهان وی خارج شود، داور از او خواسته تا مجدداً لثه را در دهان بگذارد. اگر برای بار دوم این اتفاق افتاد، داور از او خواهد خواست تا لثه را بطور صحیح در دهان خود جاگذاری و فیکس نماید. اگر برای بار سوم این اتفاق بی‌افتد، خطای اتلاف وقت از دسته ۲ به شرکت‌کننده‌ی خاطی تعلق خواهد گرفت.

^۳ غیر از موارد ذکر شده.

^۴ در یک تاتامی یا همگی کت به تن دارند و یا همگی بدون کت هستند.

بخش ۳) سازمان‌دهی مسابقات

- ۱) مسابقات کاراته شامل مسابقه کومیته و (یا) کاتا می‌باشد. مسابقات کومیته می‌تواند 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) چهار شرکت‌کننده مدال آور (طلا، نقره، و دو برنز) در دوره قبل مسابقات جهانی و نیز مسابقات قاره‌ای، نفرات ممتاز^۱ شناخته خواهند شد. و نیز در رقابت‌های لیگ برتر کاراته وان^۲ هشت نفر اول در رتبه‌بندی جهانی^۳ تا روز قبل از آغاز مسابقات، نفرات یا بازیکنان ممتاز شناخته خواهند شد. در صورت غیبت هر یک از نفرات ممتاز رتبه‌ی آنان به نفر پایین‌تر از خود تعلق نخواهد گرفت.^۴
- ۳) مسابقات بصورت حذفی^۵ همراه با شانس مجدد^۶ (رپه‌شارژ) برگزار می‌شود مگر در مواردی خاص که در مسابقه مشخص خواهد شد. در مواردی که مسابقات به صورت نوبتی (دوره‌ای)^۷ برگزار می‌شود می‌بایست طبق توضیحات ضمیمه ۱۴ این کتاب اعمال شود.
- ۴) برای روش وزن‌کشی نفرات شرکت‌کننده در مسابقات می‌توانید به ضمیمه ۱۳ این کتاب رجوع کنید.
- ۵) پس از قرعه‌کشی و مشخص شدن نفرات شرکت‌کننده در جدول رقابت‌های انفرادی، جایگزینی نفرات به هیچ‌وجه امکان‌پذیر نمی‌باشد.
- ۶) 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. در مسابقات تیمی، امتیازات فرد کیکن صفر منظور شده و طرف مقابل وی هشت امتیاز کسب خواهد نمود. کیکن بدین معناست که شرکت‌کننده (یا تیم) شرایط ادامه مسابقه در آن بخش^۸ را ندارد، هرچند می‌تواند در دسته یا جدول‌های دیگر آن تورنمنت تورنمنت به مسابقه ادامه دهد.
- ۷) تیم مردان شامل ۷ نفر بوده که در هر دور ۵ نفر از آنان بر حسب آرنج ارائه شده می‌توانند مبارزه نمایند. در مسابقات تیمی زنان ۴ نفر عضو تیم بوده که ۳ نفر از آنان در هر دور می‌توانند مبارزه کنند.
- ۸) تمام اعضای معرفی شده جزء تیم محسوب می‌شوند و فردی بعنوان رزرو ثابت تیم شناخته نمی‌شود.

^۱ Seeded - این نفرات در دور اول مسابقات نباید مقابل یکدیگر قرار گیرند.

^۲ Karate1 Premier League

^۳ رنکینگ فدراسیون جهانی کاراته.

^۴ منظور قانونگذار اینطور می‌باشد که: اگر نفر هشتم در رنکینگ جهانی از مسابقات غایب بود، نفر نهم جایگزین وی نخواهد شد.

^۵ Elimination

^۶ Repechage

^۷ Round Robin

^۸ جدول



۹) قبل از شروع مسابقه، نماینده‌ی تیم می‌بایست بر روی فرم مخصوصی رسماً نام اعضای تیم و ترتیب مسابقه دهندگان^۱ 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 ترتیب آنان باشد. پس از پایان هر دور از مسابقه و پیش از شروع دور بعد، امکان تغییر ترتیب مسابقه دهندگان در لیست ارائه شده وجود خواهد داشت ولی امکان تغییر آن در حین انجام مسابقه و یا پس از شروع هر دور از مسابقه میسر نمی‌باشد.

۱۰) در صورت تغییر در آرنج تیم بدون اطلاع و درخواست کتبی از سوی مربی و یا اعضاء آن، تیم خاطی **شی کاکو**^۲ خواهد شد.

۱۱) در مسابقات تیمی اگر شرکت کننده‌ای جریمه هانسوکو و یا شی کاکو دریافت نماید، امتیازات وی (اگر امتیازی کسب کرده باشد) صفر و برای حریف مقابل هشت امتیاز ثبت خواهد شد.

توضیحات

۱. یک راند^۳، به مرحله‌ای از مسابقه اطلاق می‌شود که در آن رقابت تا شناسایی نهایی فینالیست‌ها فینالیست‌ها ادامه پیدا می‌کند. در مسابقات تک حذفی کومیتسه، در دور اول با توجه به استراحت‌ها پنجاه درصد از مبارزین حذف خواهند شد. بازنده‌ها به دو فینالیست شانس حضور مجدد در جدول جداگانه‌ای به نام **رپه‌شارژ** را خواهند داشت^۴. در مسابقاتی که در جدول ترکیبی^۵ یا دوره‌ای^۶ برگزار می‌شود، کلیه شرکت کنندگان آن جدول حداقل یک دور مقابل یکدیگر رقابت خواهند نمود.

۲. مبارزه انفرادی بین دو شرکت کننده **رقابت**^۷ نامیده می‌شود، و **مسابقه**^۸ دیگر واژه‌ای است که به تمامی رقابت شرکت کنندگان بین دو تیم اطلاق می‌شود.^۹

۳. فقط استفاده از نام شرکت کنندگان ممکن است در تلفظ و شناسایی نفرات اشتباهی صورت گیرد که برای جلوگیری از آن شماره‌ای به هر یک از شرکت کنندگان داده خواهد شد.

۴. قبل از شروع مسابقه، اعضای تیم (مبارزینی که می‌خواهند در آن دور مسابقه دهند) در کنار تانامی^{۱۰} می‌ایستند. نفراتی که در آن دور مسابقه نمی‌دهند و همچنین مربی تیم باید در کنار تانامی بنشینند.

^۱ آرنج

^۲ از آن تورنمنت کنار گذاشته خواهند شد.

^۳ یک دور از مسابقه.

^۴ تا مشخص نشدن دو فینالیست نمی‌توان جدول رپه‌شارژ را تنظیم کرد.

^۵ Matrix

^۶ Round Robin

^۷ Bout

^۸ Match

^۹ واژه‌های مسابقه، رقابت و مبارزه به یک معنی می‌باشند لذا در این کتاب به اصل نسخه انگلیسی گاه‌ها توجه نخواهد شد. (مترجم)

^{۱۰} برای اجرای مراسم.



۵. 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^۱ خواهد شد.
۶. زمانی که کیکن اعلان می‌شود؛ داور بوسیله انگشت اشاره به سمت شرکت کننده و یا تیم غایب نشانه رفته و با گفتن **آکا نو** (آئو نو) **کیکن** و سپس به سمت شرکت کننده مقابل اشاره و با گفتن **آکا نو** (آئو نو) **کاچی** او را پیروز مسابقه اعلام می‌کند.
۷. آرنج تیم باید توسط مربی و یا نماینده تیم به میز جدول ارائه شود. لیست اسامی و مشخصات باید کاملاً گویا و خوانا باشد در غیر اینصورت پذیرفته نخواهد شد. لیست ارائه شده باید شامل نام کشور یا نام باشگاه، نام شرکت کنندگان و شماره آنها به همراه رنگ کمربندشان در آن مسابقه باشد که نهایتاً توسط مربی و یا نماینده تیم امضاء شود.
۸. مربیان می‌بایست با معرفی نامه خود به همراه مسابقه دهنده 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 عادی مسابقه شود.
۹. اگر در ترتیب مسابقه دهندگان^۲ اشتباهی رخ دهد و مسابقه نیز انجام شده باشد، 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 بُرد خود را ثبت نمایند.

^۱ کیکن
^۲ آرنج

بخش ۴) هیئت داوران

- ۱) هیئت داوران^۱ یک مسابقه از یک داور (شوشین)، چهار قاضی (فوکوشین) و یک ناظر مسابقه (کانزا) تشکیل شده است.
- ۲) داور، قضات و ناظر (کانزا) یک مسابقه نباید هموطن شرکت کنندگان آن مسابقه و یا از یک فدراسیون ملی باشند.^۲
- ۳) آرایش و چیدمان پنل داوری:
 - جهت تسهیل در روند اجرای مسابقات (در مرحله حذفی)، دبیر کمیته داوران با استفاده از رایانه و نرم افزارهایی که در اختیار دارد لیستی از داوران و قضات حاضر را تهیه می کند. این لیست می بایست تا پایان قرعه کشی ورزشکاران و همینطور قبل از پایان جلسه توجیهی داوران، توسط دبیر کمیته آماده شده باشد. لیست تهیه شده فقط شامل داورانی است که در جلسه توجیهی حضور داشته و دارای معیارهای لازم باشند. سپس مسئول مربوطه لیست داوران را وارد رایانه نموده تا بطور تصادفی^۳ چهار قاضی، یک داور و یک ناظر (کانزا) برای هر یک از تاتامی های موجود انتخاب شوند.
 - جهت مسابقاتی که برای کسب مدال برگزار می شود، مدیر تاتامی پس از پایان آخرین مسابقه حذفی لیستی ۸ نفره از داوران تاتامی خود را تهیه و به رییس کمیته و دبیر آن ارائه خواهد داد. این لیست زمانیکه به تأیید رییس کمیته رسید به مسئول رایانه داده شده تا وارد سیستم کند. پس از آن رایانه بصورت تصادفی ۵ نفر از ۸ داور معرفی شده را انتخاب و بعنوان پنل داوری هر یک از تاتامی ها معرفی خواهد نمود.
- ۴) برای اجرای بهتر یک مسابقه از ۲ نفر بعنوان مدیر تاتامی، ۱ نفر دستیار مدیر تاتامی، ۱ نفر ناظر ثبت امتیاز و ۱ نفر بعنوان ثبت کننده امتیازات استفاده می شود. اما در بازیهای المپیک استثنائاً از ۱ نفر بعنوان مدیر تاتامی استفاده خواهد شد.

^۱ پنل داوری

^۲ در اینجا ذکر این نکته نیز مهم است: طی بخشنامه ای که از سوی WKF صادر گردیده داوران و قضات به هیچ عنوان حق صحبت کردن، روبروسی، بغل کردن و نیز حق عکس انداختن با شرکت کنندگان در مسابقات و نیز مربیان را نخواهند داشت. در صورت مشاهده برای بار اول شش ماه محرومیت از قضاوت و برای بار دوم به ابطال گواهینامه داوری وی منجر خواهد شد.

^۳ Rndom

توضیحات

۱. در شروع مسابقه داور در لبه خارجی محوطه مسابقه می‌ایستد و در سمت چپ وی قضاات ۱ و ۲ و در سمت راست او قضاات ۳ و ۴ جای می‌گیرند.
۲. داور، قضاات 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 و سایر قضاات نیز به سمت او چرخیده و به یکدیگر احترام گذاشته، سپس به محل استقرار خود می‌روند.
۳. در هنگام تعویض، داوران قدیمی (به غیر از ناظر مسابقه) در کنار تاتامی و به سمت بیرون آن در کنار یکدیگر ایستاده و داوران جدید نیز رو به آنها می‌ایستند و با فرمان داور جدید پس از ادای احترام، داوران قدیمی همگی از یک سمت تاتامی را ترک می‌کنند و داوران جدید جایگزین آنها خواهند شد.
۴. در هنگام تعویض یک قاضی، قاضی جدید به نزد قاضی که باید تعویض شود رفته و پس از ادای احترام به یکدیگر تعویض انجام می‌شود.
۵. در مسابقات کومیته تیمی داور و سایر قضاات می‌توانند بعد از هر مسابقه بصورت چرخشی جایگزین یکدیگر شوند^۱.

^۱ داور و قضاات می‌بایست دارای درجه‌های یکسان باشند.



بخش ۵) زمان مسابقه

- ۱) زمان مسابقه برای بزرگسالان (مردان و زنان، تیمی و انفرادی) ۳ دقیقه محاسبه می‌شود. در رده‌ی زیر ۲۱ سال زمان مسابقه برای پسران و نیز دختران ۳ دقیقه محاسبه خواهد شد. زمان مسابقه در رده‌های جوانان (جونپور) و نوجوانان (کدیت) و برای هر دو گروه پسران و دختران، ۲ دقیقه محاسبه می‌شود.
- 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 **۱۵ ثانیه مانده به پایان مسابقه** و نیز **پایان مسابقه** را اعلان کند. زنگ پایان مسابقه به معنای پایان مبارزه خواهد بود.
- ۴) شرکت‌کنندگان حق این را دارند که در بین دو مسابقه متوالی خود استراحتی نیز داشته باشند. این زمان به اندازه طول یک مسابقه خواهد بود.^۱ در مواردی که به دلیل رنگ تجهیزات احتیاج به تغییر آنان باشد، استثنائاً این زمان **پنج دقیقه** محاسبه خواهد شد.

^۱ در مسابقات سه دقیقه‌ای، ۳ دقیقه و در مسابقات دو دقیقه‌ای ۲ دقیقه خواهد بود.



بخش ۶) امتیازات

۱) امتیازات شامل موارد زیر است:

- ایپون ۳ امتیاز
- وازاری ۲ امتیاز
- یوکو 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
- هوشیار بودن در برابر حریف (دانشین)
- زمان مناسب
- فاصله مناسب

۳) شرایط کسب امتیاز ایپون:

- ضربه لگد به چودان.
- اجرای تکنیک امتیازدار بعد از اُفتادن و یا پرتاب حریف به روی زمین.

۴) شرایط کسب امتیاز وازاری:

- ضربه لگد به چودان.

۵) شرایط کسب امتیاز یوکو:

- 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 درست 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.^۱

۸) هیچ تکنیکی حتی اگر از نظر فنی صحیح باشد، در حالیکه دو مبارز خارج از محوطه مسابقه باشند امتیاز نخواهد داشت. اما اگر مبارزی داخل تاتامی باشد و قبل از اعلام یامه تکنیکی اجرا نماید، ضربه‌ی او اگر شرایط کسب امتیاز را داشته باشد به وی امتیاز تعلق خواهد گرفت.

توضیحات

تکنیک‌ها می‌بایست به هفت ناحیه امتیازدار بدن که در بند ۶ توضیح داده شد برخورد نمایند. تکنیک‌ها باید 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. 	ایبون (۳ امتیاز)
<ul style="list-style-type: none"> - ضربات لگد به ناحیه چودان (سینه، پشت، شکم و پهلو). 	وازاری (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. 	یوگو (۱ امتیاز)

۱. به دلایل ایمنی، پرتاب‌هایی که حریف از زیر کمر گرفته شده باشد یا به صورت خطرناک و بدون حمایت پرتاب شود و یا در جایی که نقطه محور پرتاب بالای کپل باشد ممنوع بوده و مبارز خاطی اخطار یا جریمه خواهد شد. البته اجرای تکنیک‌هایی که نیازی به گرفتن حریف در هنگام دروی پا نمی‌باشد مانند؛ دآشی‌بارای، کو اوچی‌گاری، کانسی‌وازا و ... مستثنی بوده و مجاز می‌باشند. بعد از پرتاب، مجری فن باید بلافاصله تکنیک امتیازداری در جهت کسب امتیازی معتبر به روی حریف اجرا نماید.

^۱ در صورت جراحت به حریف و یا اجرای تکنیکی به عمد پس از یامه‌ی داور.



۲. هنگامی که یک مبارز طبق قوانین بی‌اقتد، سُر بخورد و یا به دلایل دیگر امتیازی از او در زمانیکه بالاتنه وی تاتامی را لمس نموده کسب شود، این امتیاز **ایپون** خواهد بود.
۳. **فرم خوب** به تکنیکی اطلاق می‌شود که با اصول اجرای تکنیک‌های سنتی کاراته که اثر مناسب را نیز داشته باشد، همسو باشد.
۴. 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 زدن به حریف نواخته شود).
۵. **نمایش قوی**، عبارت است از نمایش توأم قدرت و سرعت تکنیک و همچنین تمایل محسوس برای کسب امتیاز.
۶. **دانشین** (هوشیار بودن در برابر حریف) معیاری است که اغلب اوقات بعد از اینکه امتیازی کسب شد 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.
۷. **زمان خوب** به معنای اجرای تکنیک در زمانی است که می‌تواند بالاترین اثر را بر روی حریف داشته باشد.
۸. **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.
۹. **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 فاصله‌ای بین تماس پوستی تا پنج سانتیمتری صورت، سر و یا گلوئی حریف، می‌تواند فاصله مناسبی باشد. ضربات جودان، با رعایت فاصله‌ی ذکر شده 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 داشته باشند. تماس بسیار سبک (تماس پوستی) برای ضربات لگد به ناحیه جودان مجاز بوده و نیز تا فاصله‌ی ۱۰ سانتیمتری صورت امتیاز محسوب می‌شود.
۱۰. 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.
۱۱. 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 می‌تواند دارای امتیاز باشد. گردن و گلو از جمله نقاط امتیازآور می‌باشند ولی باید توجه داشت که تکنیک نباید هیچگونه تماسی با ناحیه گلو داشته باشد. تکنیکی که کاملاً در ناحیه گلو و بدون هیچگونه تماسی کنترل شود، دارای امتیاز خواهد بود.

۱۲. هر تکنیکی که به تیغه شانه اصابت نماید دارای امتیاز خواهد بود اما تکنیکی که به مفصل شانه اصابت می‌کند، امتیازی ندارد.

۱۳. زنگ پایان مسابقه نشانه‌ی پایان کسب امتیاز است حتی اگر داور فوراً مسابقه را درست در لحظه نواخته شدن زنگ قطع نکند. پایان مسابقه مانع از دادن اخطار به بازیکن خاطی نخواهد بود. حتی پس از پایان مسابقه، هیئت داوران^۱ می‌توانند مبارزین خاطی‌ای که در حال ترک محوطه‌ی مسابقه هستند را جریمه نمایند. بعد از ترک محوطه‌ی مسابقه نیز می‌توان جریمه صادر نمود ولی این اختیار را فقط کمیته انضباطی خواهد داشت.

۱۴. اگر قبل از اعلام یامه از سوی داور و یا قبل از نواخته شدن زنگ پایان مسابقه هر دو شرکت‌کننده بطور همزمان ضربه امتیازداری به یکدیگر وارد نمایند و نیز هر کدام از سوی قضاوت دو پرچم دریافت نمایند (دو پرچم برای آکا و دو پرچم برای آئو)، داور مسابقه امتیاز هر دو شرکت‌کننده را اعلام می‌نماید.

۱۵. اگر شرکت‌کننده‌ای قبل از یامه داور با اجرای تکنیک‌های متوالی منجر به کسب امتیاز شود، صرف نظر از اینکه کدام تکنیک در ابتدای امر اجرا شده، بالاترین امتیاز برای وی در نظر گرفته خواهد شد. بطور مثال: شرکت‌کننده‌ای زوکی امتیازداری را اجرا و بلافاصله با لگد امتیاز دیگری کسب می‌کند، صرف نظر از اینکه زوکی اولین تکنیک وی بوده داور بالاترین امتیاز که مربوط به لگد است را در نظر گرفته و اعلام می‌نماید.

^۱ پنل داوری

بخش ۷) موارد تصمیم‌گیری

۱) مسابقه‌ی کومیته با کسب هشت امتیاز اختلاف پایان می‌یابد و در صورت عدم کسب هشت امتیاز اختلاف در پایان زمان قانونی مسابقه، داشتن بالاترین امتیاز و یا **سنشو**^۱ (کسب اولین امتیاز مسابقه از سوی هر یک از شرکت‌کنندگان و بدون اعتراض از سوی طرف مقابل) برنده را مشخص می‌کند. برنده یا بازنده شدن می‌تواند از طریق **هانتی**^۲، **هانسوکو**، **شیکاکو** و یا **کیکن** نیز تعیین شود.

۲) بطور معمول در مسابقات کومیته انفرادی نتیجه به تساوی ختم نخواهد شد. فقط در مسابقات تیمی و یا مسابقات نوبتی است که در صورت عدم کسب امتیاز، برابری امتیازات و یا عدم کسب امتیاز **سنشو**، داور می‌تواند مسابقه را **هیکی واکه** (مساوی) اعلام نماید.

۳) در رقابت‌های کومیته در صورت تساوی امتیازات در پایان وقت قانونی، شرکت‌کننده‌ای که اولین امتیاز مسابقه را کسب کرده باشد (سنشو)، پیروز رقابت شناخته خواهد شد. در مسابقات کومیته انفرادی و در پایان وقت قانونی در صورت عدم کسب امتیاز از سوی شرکت‌کنندگان و یا تساوی امتیازات بدون اینکه امتیاز سنشو از سوی شرکت‌کننده‌ای کسب شده باشد، نتیجه با **هانتی** داوران آن مسابقه (داور و ۴ قاضی) 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، (کدامیک از شرکت‌کنندگان بیشترین آغازگر حملات بوده).

۴) اگر شرکت‌کننده‌ای امتیاز سنشو را کسب کرده باشد و در ۱۵ ثانیه پایانی مسابقه به دلایل: جوگای، اجتناب از مبارزه، بغل کردن، گرفتن حریف، کُستی گرفتن، هُل دادن یا سینه به سینه شدن با حریف از دسته ۲ اخطاری کسب نماید، بطور خودکار (اتوماتیک) امتیاز سنشو را از دست خواهد داد. در این هنگام داور در ابتدا با اشاره به نوع اخطار فرد خاطی درخواست حمایت از رأی خود را از قضات می‌نماید. با حمایت حداقل دو قاضی وی اعلام خطا از دسته ۲ نموده و به دنبال آن امتیاز سنشو را باطل می‌نماید (همزمان با اشارات خود شفاهاً نیز **آکا/آتو سنشو توری ماسن** اعلام می‌کند). اگر امتیاز سنشو از شرکت‌کننده‌ای گرفته شده باشد و در ۱۵ ثانیه پایانی مسابقه امتیازی کسب شود، امتیاز سنشو به هیچیک از شرکت‌کنندگان تعلق نخواهد گرفت.

¹ Senshu

² Hantei تصمیم‌گیری

هنگامی که شرکت‌کننده‌ای امتیاز سنشو را کسب کرده اما در پی آن با اعتراض و سپس بازبینی تصاویر ویدئویی^۱ حریف وی نیز کسب امتیاز نماید، داور امتیاز سنشویی که اعلام شده بود را ابطال می‌نماید.

در مسابقات کومیته تیمی، تیمی برنده نهایی است که بیشترین بُرد را داشته باشد که شامل تعداد بُرد از طریق سنشو نیز می‌شود. در صورت تساوی در تعداد بردها و باخت‌ها، برندهٔ مسابقه با برتری در شمارش امتیازات کسب شده توسط نفرات دو تیم مشخص خواهد شد. اگر اختلاف امتیازات در یک مسابقه هشت امتیاز و یا بیشتر باشد در آن لحظه پایان مسابقه اعلام 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 و در صورت تساوی، عدم کسب امتیاز و یا عدم کسب امتیاز سنشو از سوی نمایندگان، نتیجه مسابقه با **هانتی** مشخص خواهد شد. نتیجه هانتی تیم برنده را مشخص خواهد نمود.

۶) در مسابقات کومیته تیمی، هرگاه تیمی تعداد بردهایش به اندازه‌ای بود که ادامه مسابقه تأثیری در نتیجه آن نداشته باشد، مسابقه دیگر ادامه نخواهد یافت.^۲

۷) در مواردی که خطای هر دو شرکت‌کننده در یک مسابقه منجر به هانسوکوی آنان شود قاعدتاً نتیجه‌ای اعلام نشده (برنده‌ای نخواهد داشت) و این منجر به استراحت شرکت‌کننده‌ی دور بعدی در دیگر سوی جدول خواهد شد. جز در رقابتی که برای کسب مدال برگزار می‌شود که در آن صورت برنده مسابقه با **هانتی** مشخص خواهد شد، مگر اینکه یکی از شرکت‌کنندگان امتیاز **سنشو** را کسب کرده باشد.

توضیحات

۱. زمانیکه نتیجه یک مسابقه به هانتی سپرده می‌شود، 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 (آثو یا آکا) رأی خود را اعلان می‌دارند، داور نیز همزمان باید رأی خود را با اشاره دست اعلان 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 می‌کند.

۲. برای درک بیشتر، همانطور که توضیح داده شد شرکت‌کننده‌ای که قبل از یامه داور اولین امتیاز مسابقه را کسب نماید، امتیاز سنشو را نصیب خود کرده است. حال اگر هر دو شرکت‌کننده قبل

^۱ در این کتاب بیشتر از واژه‌ی معادل آن یعنی ویدئو چک استفاده خواهد شد، مترجم.

^۲ نمایندگان باید نفرات تیم باشند.

^۳ 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.

از توقف مسابقه موفق به کسب امتیاز شوند، امتیاز سنشویی در کار نخواهد بود و شانس کسب آن در امتیاز بعدی مسابقه خواهد بود.

بخش ۸) اعمال ممنوعه

برای ثبت اعمال و حرکات ممنوعه دو بخش در نظر گرفته شده است، دسته ۱ و دسته 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 نیز تکنیک‌هایی که به گلو اصابت می‌کند.
- ۲) حمله مستقیم به بازو، پا، بیضه، روی پا و مفاصل.
- ۳) حمله با دست باز به ناحیه صورت.
- ۴) پرتاب‌های خطرناک و غیرمجاز.

خطاهای دسته ۲

- ۱) تظاهر^۳ و یا بزرگ جلوه دادن جراحت (تمارض)^۴.
- ۲) خروج از محوطه تاتامی^۵ (در صورتیکه توسط رقیب مقابل صورت نگرفته باشد).
- 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^۶.
- ۴) اجتناب از مبارزه به نحوی که حریف نتواند از وی کسب امتیاز نماید.
- ۵) فعال نبودن^۷ - عدم کوشش جهت کسب امتیاز در مسابقه. (در ۱۵ ثانیه پایانی مسابقه تعلق نمی‌گیرد).
- ۶) بغل کردن، کُشتی گرفتن، هُل دادن و یا سینه به سینه ایستادن مقابل حریف بدون قصد پرتاب و یا اجرای تکنیک مجاز.
- ۷) گرفتن حریف با هر دو دست به هر دلیل، مگر در مواردی که در هنگام حمله لگد او توأم با گرفتن پای وی جهت به زمین زدن حریف باشد.
- ۸) گرفتن پیراهن و یا بازوی حریف با یک دست، بدون پرتاب وی و یا اجرای سریع یک تکنیک جهت کسب امتیاز.

^۱ کاتاگوری ۱

^۲ کاتاگوری ۲

^۳ Feign - وانمود کردن، به خود بستن، تظاهر کردن - در بحث داوری به این معنا است که ضربه‌ای به شخص وارد نشده ولی شرکت‌کننده تظاهر به دریافت ضربه می‌کند (تکنیک اجرا شده ولی با بدن حریف تماسی نداشته یا در حد تماس پوستی بوده است)، یا بصورتی دیگر به نقطه‌ای ضربه وارد شده ولی به عمد محل دیگری را که ضربه دریافت نکرده گرفته و نشان می‌دهد.

^۴ Exaggeration - اغراق، گرافه، تمارض کردن - به معنای این می‌باشد که ضربه‌ای به شخص وارد شده ولی شرکت‌کننده شدت ضربه‌ی وارده را بیش از اندازه‌ی واقعی نشان دهد.

^۵ Jogai - جوگای

^۶ Mubobi - موبوبی

^۷ Passivity - فعال نبودن، منفعل

- ۹) ضربات کنترل نشده و خطرناک و اجرای تکنیک‌هایی که به طور طبیعی نتوان آن را کنترل کرد.
- ۱۰) حمله با سر، زانو یا آرنج به حریف.
- ۱۱) 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

۱. 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 هستند. بنابراین هر تکنیکی که باعث آسیب‌دیدگی شود می‌بایست مجری آن جریمه شده و یا اخطار بگیرد مگر اینکه حریف مقابل، خود مقصر باشد. نتیجتاً شرکت‌کنندگان باید کلیه تکنیک‌ها را با کنترل و فرم خوب اجرا کنند و اگر از عهده آن بر نیایند بدون توجه به رد شدن تکنیک می‌بایست اخطار گرفته و یا جریمه شوند. خصوصاً در مسابقات رده‌ی سنی جوانان و نوجوانان این مورد باید رعایت شود.
۲. **تماس ناحیه صورت در رده‌ی سنی بزرگسالان^۱** - 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 می‌تواند به خاطی اخطار **چوکوکو** بدهد. تماس دوم به همین شکل شامل اخطار **کی‌کوکو** شده و تماس مجدد منجر به اخطار **هانسوکوچویی** خواهد شد. هر ضربه خطای دیگری، حتی اگر شدت آن در حد از کار افتادن حریف نباشد، **هانسوکو** جریمه خطای خواهد بود و حریف مقابل برنده اعلام خواهد شد.
۳. **تماس ناحیه صورت در رده‌های سنی نوجوانان و جوانان^۲** - در مسابقات رده‌ی سنی نوجوانان و جوانان اجرای تکنیک‌های دست به ناحیه سر، صورت و گردن مجاز نمی‌باشد. در صورت تماس، بدون در نظر گرفتن شدت آن شخص خاطی اخطار گرفته و یا 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). به جهت محدودیت‌های بیشتر در پیکارهای رده‌های سنی زیر ۱۴ سال رجوع کنید به ضمیمه ۱۰ این کتاب.

^۱ بزرگسالان (سینیور) و رده‌ی سنی زیر ۲۱ سال.

^۲ محدوده‌ی سنی نوجوانان (کدت) ۱۴ و ۱۵ سال و محدوده‌ی سنی جوانان (جونیور) ۱۶ و ۱۷ سال می‌باشد.



۴. تا ادامه مجدد مسابقه، داور باید کاملاً مراقب فرد جراحت دیده باشد. تأخیر در تصمیم‌گیری می‌تواند بر جراحت وارده بی‌افزاید (به طور مثال خون دماغ). همچنین مشاهده و بررسی عضو آسیب‌دیده مانع از تلاش شرکت‌کننده 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.
۵. 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 مسابقه و حتی بهتر از آن به خوبی به کار خود ادامه می‌دهد؟! حد ضربه باید توسط داور تشخیص داده شود و خاطی جریمه شود. بازیکن اجازه ندارد درد یا آسیب‌دیدگی ناشی از ضربه خورده شده را بیش از حد جلوه دهد. قبل از مسابقه، مدیر تاتامی 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.
۶. شرکت‌کننده‌ای که عکس‌العمل بیش از حدی را در هنگام دریافت ضربه‌ای سبک از خود نشان می‌دهد (تمارض) تا داور حریف مقابل را جریمه نماید یا به اعمالی نظیر پوشاندن صورت با دست‌ها برای نشان دادن ضربه شدید به آن ناحیه یا خود را بی‌دلیل به روی زمین انداخته و غلت می‌خورد را باید سریعاً جریمه کرد.
۷. جریمه صحیح برای **تظاهر به آسیب‌دیدگی**، در مواردی که پنل داوری اعتقاد دارد که ضربه‌ی اجرا شده دارای امتیاز بوده است، برای شرکت‌کننده‌ای که تظاهر به آسیب‌دیدگی کرده **هانسوکوچویی** حداقل اخطار و در موارد شدیدتر **هانسوکو** و **شی کاکو** جریمه‌های مناسب خواهند بود. تظاهر به جراحتی که وجود ندارد (تظاهر کردن) نقض جدی قوانین است. مرتکبین به اینگونه اعمال باید شدیداً جریمه شوند و جریمه آن نیز **شی کاکو** است. بطور مثال؛ انداختن خود بر روی زمین بدون وجود ضربه‌ای مؤثر و شدید و عدم تأیید توسط داور مسابقات، شامل جریمه شیکاکو خواهد بود.
۸. **اغراق در تأثیر یک جراحت واقعی** (تمارض کردن) از جدیت کمتری نسبت به تظاهر کردن برخوردار است، ولی بازهم رفتار غیرقابل قبولی است. بنابراین اولین تمارض انجام شده با حداقل اخطار یعنی **هانسوکوچویی** همراه است. تمارض جدی‌تر مانند **تِلوتلو** خوردن و به این طرف و آن طرف شدن، افتادن روی زمین، برخاستن و دوباره افتادن و از این قبیل نمایشات، بسته به شدت ضربه وارده ممکن است مستقیماً با جریمه‌ی **هانسوکو** با آن برخورد شد.
۹. مبارزی که برای تظاهر کردن جریمه **شی کاکو** دریافت کرده است را بایستی از محوطه مسابقه خارج و در اختیار کمیسیون پزشکی WKF قرار داد. کمیسیون پزشکی نیز قبل از پایان مسابقات، ملزم به ارائه گزارش کاملی از وضعیت پزشکی مصدوم به کمیته داوران و پس از آن

کمیته انضباطی است تا در مورد تنبیه و محرومیت وی تصمیم گرفته شود. 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 محروم ساخت.

۱۰. گلو از جمله نقاط حمله می باشد ولی حتی کوچکترین تماس با این ناحیه موجبات اختطار یا جریمه خاطی خواهد شد، مگر اینکه دریافت کننده ضربه خود مقصر باشد.

۱۱. تکنیک های پرتابی به دو بخش تقسیم می شوند. تکنیک های رسمی دروی پای حریف مانند؛ دَاشی بارای، کو اوچی گاری و ... که نیازی به گرفتن حریف مقابل نداشته و مبارز بدون گرفتن حریف مقابل تعادل وی را برهم زده و به زمین می زند و نوعی دیگر، با یک دست گرفتن زدن حریف به زمین است که در این قسمت حریف باید بطور کاملاً قوی و مناسب گرفته شده باشد و ارتفاع کنده شدن از زمین نیز نیایستی بالاتر از سطح کفل پرتاب کننده باشد. تنها مثال قابل قبول در گرفتن حریف با دو دست هنگامی است که در حین اجرای تکنیک لگد حریف مقابل، پای او را گرفته (یا به دام انداخته) و با دیگر دست نیز بدن او گرفته شده تا تکنیک پرتابی به روی آن اجرا شود. مبارز باید در تمام مدت پرتاب، حریف را گرفته و از اُفت سالم و بدون خطر او مطمئن شود. اجرای فنون پرتابی از روی شانه مانند سئونگه، کاتاگوروما و ... همچنین پرتاب های خطرناک مانند توموئه ناگه، سُومی گائشی و ... که اصطلاحاً به آنها تکنیک های مرگبار گفته می شود، اجرای آن برای سلامتی حریف خطرناک و مطلقاً ممنوع می باشد. 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 است. اگر شرکت کننده ای در اثر اجرای یک تکنیک پرتابی آسیب ببیند، قضات در خصوص اینکه آیا اجرای آن تکنیک خطا بوده و یا دارای جریمه است یا نه، تصمیم خواهند گرفت.

شرکت کننده ای ممکن است با یک دست پیراهن و یا بازوی حریف مقابل را به جهت کسب امتیاز و یا اجرای یک تکنیک پرتابی بگیرد ولی نمی تواند بعد از اجرای تکنیک هنوز دست و یا پیراهن وی را گرفته باشد. با یک دست گرفتن حریف زمانی مجاز است که بلافاصله قصد اجرای تکنیک و یا زمین زدن وی و یا در هنگام سقوط برای حفظ ایمنی خود باشد و با دو دست گرفتن نیز زمانی مجاز است که در حین اجرای لگد حریف، با یک دست لگد و با دست دیگر بدن او را جهت زمین زدن بگیرد.

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

۱۳. جوگای به حالتی گفته می شود 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 هُل داده شود. تعریف جوگای دیگر خروج از محوطه مسابقه نمی باشد بلکه بدین مضمون می باشد؛ **خروج از محوطه مسابقه در صورتیکه حریف مقابل مسبب آن نباشد.** اگر شرکت کننده ای در کمتر از پانزده ثانیه مانده به پایان مسابقه مرتکب جوگای شود، داور می بایست حداقل اختطار هانسوکوچویی را برای وی در نظر بگیرد.

۱۴. اگر مبارزی تکنیک امتیازداری اجرا نماید و قبل از اینکه داور **یامه** اعلام کند از محوطه مسابقه خارج شود، در این حالت امتیاز مناسب داده می‌شود و جوگای نادیده گرفته خواهد شد. ولی اگر ضربه ناموفق بود و از محوطه مسابقه نیز خارج شد، جوگای وی در نظر گرفته می‌شود.

۱۵. 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 شده و نیز اخطار جوگای برای آئو در نظر گرفته خواهد شد.

۱۶. دانستن این نکته مهم است که **خودداری از مبارزه** به معنای وضعیتی است که یک شرکت‌کننده سعی می‌کند با رفتارهایی مانند اتلاف وقت مانع از آن شود که حریف مقابلش از وی امتیاز کسب کند. به مبارزی که پیوسته بدون دفاع مناسب و حمله‌ای مؤثر عقب‌نشینی کند و بی‌دلیل 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 زمان مسابقه پانزده 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 پانزده ثانیه از زمان مسابقه وقت باقی مانده باشد و این نوع خطاها روی دهد، داور باید مسابقه را قطع و به خاطی حداکثر درجهٔ اخطار یعنی هانسوکوچویی بدهد (صرف نظر از اینکه قبلاً کی‌کوکو از دسته ۲ گرفته است یا نه). اگر خاطی قبلاً اخطار 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 نحوه‌ی عمل، تکنیک و تاکتیک مبارز در عقب‌نشینی مطمئن شود. یعنی اینکه بداند عقب‌نشینی تاکتیکی است و یا فرار از مبارزه؟^۱

۱۷. فعال نبودن به وضعیتی گفته می‌شود که هر دو شرکت‌کننده کوششی در جهت کسب امتیاز و یا تبادل تکنیک نداشته باشند.

۱۸. 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 ضربهٔ او تعلق نمی‌گیرد. برخی دیگر از شرکت‌کنندگان در انجام حرکات تاکتیکی خود و نشان دادن امتیاز به داور، بعد از حمله چرخیده و پشت به حریف می‌کنند و به نشانهٔ گرفتن امتیاز دست خود را بالا آورده که هم به داور کسب

^۱ 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 حریفش 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.

امتیاز را القاء کنند و هم از حمله‌ی 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 جریمه به حریف وی (مجری ضربه) صرف‌نظر نماید.

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

بخش ۹) خطارها و جرائم

- **چوکوکو:** خطاری است که به اولین اقدام جهت نقض اندک قوانین به شخص خاطی داده می‌شود.
- **کی کوکو:** خطاری است که به دومین اقدام جهت نقض اندک قوانین و یا خطایی که شدت آن به اندازه خطار هانسوکوچویی نباشد به شخص خاطی داده می‌شود.
- **هانسوکوچویی:** این خطار به مبارزی داده می‌شود که قبلاً خطار کی کوکو را در همان دسته^۱ از خطاها گرفته باشد. گرچه این خطار را می‌توان بطور مستقیم به مبارزی داد که خطای جدی نقض قوانین در حدی کمتر از خطای هانسوکو داشته باشد.
- **هانسوکو:** جریمه‌ای است که در هنگام وقوع خطایی جدی در اثر نواختن ضربه‌ای شدید که شرایط فیزیکی حریف مقابل را به صفر رسانده باشد، بطور مستقیم به بازیکن خاطی داده خواهد شد. اگر مبارزی قبلاً خطار هانسوکوچویی گرفته باشد و از همان دسته خطاها مجدداً مرتکب خطایی دیگر شود، وی هانسوکو خواهد شد. در این هنگام مبارز خاطی شرایط ادامه مسابقه را از دست داده و بازنده اعلام می‌گردد. در مسابقات تیمی امتیازات بازیکن هانسوکو شده صفر و حریف مقابل هشت امتیاز محاسبه می‌شود.
- **شی کاگو:** 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 موجود در کاراته لطمه‌ای وارد سازد، به شخص خاطی داده می‌شود. در صورت اعلام شیکاگو خاطی شرایط ادامه در مسابقات و نیز در دیگر گروه‌های آن تورنمنت را از دست خواهد داد. در مسابقات تیمی در صورت شیکاگو شدن یکی از اعضای تیم، امتیاز فرد خاطی صفر و حریف مقابل هشت امتیاز محاسبه می‌شود.

جهت تسهیل و سرعت بخشیدن به روند مسابقه و به شرط آنکه بیش از ۱۵ ثانیه از زمان مسابقه باقی‌مانده باشد، داوران می‌توانند بدون اینکه مسابقه را متوقف سازند با اشاره دستان خود^۲ و همزمان با اعلام **سوزوکتته** از شرکت‌کنندگان بخواهد که جهت کسب امتیاز تلاش نمایند و نیز در هنگامیکه شرکت‌کنندگان همدیگر را بغل کرده‌اند (بهم گره خورده‌اند) و یا سینه به سینه یكدیگر قرار گرفته‌اند با گفتن **واکاره‌ته**^۳ و همزمان با اشاره دستان خود^۴ از آنان بخواهد که از یكدیگر دور شوند.

داوران به این نکته توجه داشته باشند که این تدابیر جایگزینی برای خطار جهت نقض قوانین نمی‌باشد. اگر شرکت‌کنندگان بلافاصله از دستورات وی پیروی نکنند داور می‌تواند طبق قوانین به آنها خطار دهد.

^۱ کاتاگوری

^۲ همانند ابتدای مسابقه که شرکت‌کنندگان را به داخل تاتامی فرا می‌خواند.

^۳ Wakare te – واکاره به معنای جدایی و سوا شدن می‌باشد. واکاره ته کلمه‌ای است دستوری به معنای (از یكدیگر جدا شوید).

^۴ همانند انتهای مسابقه که شرکت‌کنندگان را به خروج از تاتامی فرا می‌خواند.



توضیحات

۱. در قانون سه سطح از اخطار تعریف شده است: **چوکوکو، کی کوکو و هانسوکوچویی**. اخطار در واقع تذکری است که برای نقض قوانین به شرکت کننده خاطی داده می شود. در هر سطح از درجات اخطار هیچ جریمه ای برای فرد خاطی در نظر گرفته نمی شود.
۲. در قانون دو نوع جریمه برای فرد خاطی در نظر گرفته شده: **هانسوکو و شی کاکو**. هر دو جرایم باعث اخراج فرد خاطی از آن مسابقه (هانسوکو) یا از آن مسابقه و نیز از کل مسابقات^۱ (شی کاکو) می شود. در شرایطی نیز ممکن است با توجه به شکایت پیش آمده، کمیته انضباطی اعمال محرومیت بیشتری نماید.
۳. خطاهای دسته ۱ و دسته ۲ با یکدیگر جمع نمی شوند.
۴. برای نقض قوانین اخطارها و جرائم را با توجه به حد، شدت و مناسبت آن می توان به طور مستقیم به شرکت کننده ی خاطی داد ولی پس از آن، اخطار می بایست بصورت صعودی در نظر گرفته شود. بطور مثال: شرکت کننده ای بطور مستقیم کی کوکو دریافت می کند، اخطار بعدی حتی اگر درجه ی آن کمتر از حد کی کوکو باشد می بایست هانسوکوچویی در نظر گرفته شود.
۵. اخطار چوکوکو برای نقض اندک قوانین که برای اولین بار انجام شده به خاطی داده می شود. در این خطا قابلیت پیروزی حریف مقابل نباید کم شده باشد.
۶. اخطار کی کوکو هنگامی اعمال می شود که بنا به نظر قضات پتانسیل پیروزی شرکت کننده بر اساس خطای حریف مقابلش اندکی کاهش یافته باشد.
۷. هانسوکوچویی را نیز می توان به طور مستقیم و یا پس از اخطار کی کوکو به خاطی داد. این اخطار در مواقعی که بنا به نظر قضات ظرفیت مبارز برای پیروز شدن به طور جدی توسط خطای حریف مقابل کاهش یافته باشد به خاطی داده خواهد شد.
۸. هانسوکو را می توان بر اساس جمع خطاها و یا بطور مستقیم در هنگام نقض جدی قوانین اعمال کرد. این جریمه هنگامی اعمال می شود که بنا به نظر قضات توانایی مبارز بر اثر خطای حریف واقعاً به صفر رسیده باشد.
۹. هر شرکت کننده ای که بر اثر جراحتی که به وجود آورده هانسوکو شده باشد و بر اساس نظر قضات و مدیر تاتامی با بی احتیاطی یا ضربه خطرناک اقدام به حمله کرده باشد و یا به گونه ای مشخص شود که مهارت های لازم برای کنترل ضربه مورد نیاز در مسابقات WKF را نداشته است، باید وی را به کمیته داوران فدراسیون جهانی معرفی و در این مورد گزارشی تهیه شود. کمیته داوران در خصوص محروم ساختن آن شرکت کننده در این مسابقات و یا مسابقات بعدی تصمیم خواهد گرفت.
۱۰. شیکاگو را می توان به طور مستقیم و بدون داشتن هیچ نوع خطایی از هر دسته به شخص خاطی داد. اگر داور مسابقه عقیده داشته باشد که مبارزی عملی کینه جوینانه انجام داده و یا حتی

^۱ تورنمنت

بدون اینکه این عمل فیزیکی موجبات جراحت حریف را فراهم ساخته باشد، در این وضعیت رأی صحیح شیکاگو خواهد بود و نه هانسوکو.

۱۱. هنگامیکه داور مشاهده می‌کند که مربی با دخالت‌های خود مزاحم روند عادی مسابقه می‌شود، مسابقه را نگه داشته (یامه)، به وی نزدیک شده و به او علامت رفتار بی‌ادبانه نشان می‌دهد، سپس مجدداً مسابقه را به جریان می‌اندازد (سوزوکتیه هاجیمه). اگر مربی رفتار و دخالت‌های خود را تکرار نماید داور مسابقه را متوقف، دوباره به وی نزدیک شده و از او می‌خواهد که تاتامی را ترک نماید و تا زمانیکه مربی محوطه‌ی تاتامی را ترک نگفته، داور مسابقه را ادامه نخواهد داد. بیرون راندن یا به نوعی اخراج مربی از تاتامی فقط در آن مسابقه یا رقابت اعتبار دارد و این عمل به مثابه شی‌کاکو نمی‌باشد.

۱۲. برای جریمه‌ی شی‌کاکو باید اعلام عمومی انجام شود.

بخش ۱۰) جراحات و صدمات

- ۱) **کیکن**^۱ 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. از دست‌دادن مسابقه و یا کیکن بدین معناست که شرکت‌کننده (یا تیم) شرایط ادامه مسابقه در آن بخش^۲ را ندارد هرچند می‌تواند در دسته یا بخش‌های دیگر آن تورنمنت به مسابقه ادامه دهد.
- 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 هائیتی مشخص خواهد شد. مگر اینکه یکی از مبارزین دارای امتیاز سنشو باشد. ولی در مسابقات تیمی، داور مسابقه را مساوی (هی‌کی‌واکه) اعلام خواهد کرد مگر اینکه یکی از مبارزین دارای امتیاز سنشو باشد. براساس شرایط پیش آمده و تساوی دو تیم در بردها، باخت‌ها، تساوی در امتیازات و حتی مساوی شدن نمایندگان تیم‌ها در مسابقه‌ی اضافه، هائیتی داوران برنده را تعیین می‌کند مگر اینکه یکی از مبارزین دارای امتیاز سنشو باشد.
- 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.
- ۵) اگر مبارزی آسیب دید، داور می‌بایست 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. در صورت عدم درمان در زمان ذکر شده و آماده نشدن وی برای مسابقه، داور در این خصوص تصمیم می‌گیرد که آیا مبارز شرایط لازم برای ادامه مسابقه را خواهد داشت (بخش ۱۳ بند ۸ پاراگراف ۴)، و یا باید زمان بیشتری جهت مداوا به وی 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 کومپته در آن مسابقات^۳ حذف خواهد شد. در این مواقع (به محض افتادن به زمین و بلند نشدن مبارز)، داور باید بلافاصله دکتر

^۱ از دست دادن^۲ جدول^۳ تورنمنت

مسابقه را فرا خواند^۱ و همزمان شفاهاً و به زبان انگلیسی و نیز بوسیله انگشتان دست خود ده ثانیه را شمارش نماید.^۲ در تمامی مواردی که منتهی به اجرای قانون ده ثانیه می‌گردد، پزشک رسمی مسابقات می‌بایست شرکت‌کننده‌ی مصدوم را قبل از ادامه مبارزه معاینه نماید. در اینگونه موارد امکان معاینه دکتر در تاتامی ممکن می‌باشد.^۳

توضیحات

۱. وقتی که دکتر اعلام می‌کند که مبارز شرایط لازم برای ادامه مسابقه را ندارد، می‌بایست کلیه موارد پزشکی شرکت‌کننده‌ی صدمه‌دیده در کارت پزشکی وی ثبت شود. موارد عدم آمادگی بایستی به اطلاع دیگر پنل‌های داوری نیز برسد.
۲. شرکت‌کننده ممکن است براساس جمع جرایم حریف (از نوع خطاهای دسته ۱) برنده شود و شاید مبارز برنده، متحمل صدمه قابل ملاحظه‌ای نشده باشد.
۳. داور باید پزشک مسابقات را جهت کمک‌های اولیه و مداوای فرد آسیب‌دیده با بلند کردن دست خود و ادای بلند کلمه **دکتر**، وی را فرا خواند.
۴. اگر شرایط فیزیکی شرکت‌کننده آسیب‌دیده ایجاب می‌کند وی باید به بیرون از محوطه مسابقه هدایت شود.
۵. دکتر فقط می‌تواند توصیه‌های پزشکی و ایمنی در خصوص صدمه وارده برای سلامتی ورزشکار را ارائه و انجام دهند.
۶. در هنگام وقوع قانون ده ثانیه، برحسب مورد اتفاق افتاده قضات در خصوص برنده مسابقه با هانسوکو، کیکن و یا شی کاکو تصمیم‌گیری و اعلان رأی خواهند نمود.^۴
۷. در مسابقات تیمی، اگر عضوی از تیم کیکن، هانسوکو و یا شیکاکو شود امتیازات وی هر چه باشد صفر و امتیازات حریف مقابل هشت امتیاز محاسبه می‌شود.

^۱ اگر پزشک مسابقات متوجه احضار خود نشد این وظیفه مدیر تاتامی است که وی را آگاه و بالای سر مصدوم بیاورد.

^۲ به ازای هر ثانیه یک انگشت نشان داده شود.

^۳ در مدتی که داور ۱۰ ثانیه را شمارش می‌کند پزشک مسابقات این اجازه را نخواهد داشت که شرکت‌کننده را برای معاینه به خارج تاتامی انتقال دهد بلکه این شرکت‌کننده است که باید خود از زمین برخاسته و روی پاهای خویش بایستد. در این هنگام شمارش متوقف شده و اگر باز ابراز ناراحتی در او دیده شده برای ادامه معاینه می‌تواند به بیرون از تاتامی هدایت شود. اگر شرکت‌کننده خود بخواهد بروی پای خود بایستد دکتر این اجازه را نخواهد داشت که مانع از بلند شدن وی شود. داوران در هنگام شمارش می‌بایست هوشیار بوده و به این نکات نیز توجه داشته باشند.

^۴ لطفاً ضمیمه ۳ این کتاب را با دقت مطالعه فرمایید.

بخش ۱۱) اعتراض رسمی

- ۱) هیچکس حق اعتراض به نحوه قضاوت اعضای پنل داوری^۱ را نخواهد داشت.
- ۲) اگر در نحوه قضاوت موردی بر خلاف قوانین ملاحظه شد، مربی آن شرکت کننده یا نماینده رسمی او، تنها کسانی هستند که می توانند رسماً اعتراض نمایند.
- ۳) اعتراض باید رسماً و کتباً با ذکر دقیق مورد اعتراض سریعاً بعد از مسابقه تسلیم شود. در مواردی که منجر به عملکرد نادرست در اجرای قوانین اداری شود، مدیر تاتامی شخصاً باید مورد پیش آمده را رفع نماید.
- ۴) اعتراض باید به نماینده هیئت تجدید نظر^۲ تسلیم شود. این هیئت، اعتراض را بررسی و با توجه به حقایق و شواهد موجود گزارشی را تهیه خواهد کرد. هیئت تجدید نظر در خصوص سؤال کردن از افراد ذیربط با اعتراض، اختیار تام خواهد داشت.
- ۵) هر اعتراضی در خصوص نحوه اجرای قوانین باید ظرف کمتر از یک دقیقه بعد از پایان مسابقه از سوی مربی اعلام شود. بعد از آن مربی باید فرم اعتراض رسمی را از مدیر تاتامی گرفته و ظرف مدت زمان حداکثر ۴ دقیقه اعتراض خود را در آن برگه مکتوب و پس از امضاء همراه با مبلغ مصوب به مدیر تاتامی تسلیم نماید. مدیر تاتامی نیز مدارک اعتراض را بدست نماینده هیئت تجدید نظر رسانده تا بررسی و حداکثر ظرف پنج دقیقه نتیجه را اعلام کند.
- ۶) اعتراض نامه بایستی همراه با مبلغ مصوب هیئت اجرایی WKF به نماینده هیئت تجدید نظر تسلیم شود.
- ۷) **ترکیب هیئت تجدید نظر؛** از سه داور ارشد که بوسیله کمیته داوران انتخاب می شوند تشکیل یافته است. اعضای این هیئت بایستی از یک کشور باشند. علاوه بر این سه نفر، سه نفر دیگر از اعضای کمیته داوران به عنوان اعضای علی البدل انتخاب می شوند تا در مواقعی که اعتراض کننده هموطن یکی از اعضای هیئت تجدید نظر 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 تجدید نظر؛** در هنگام ارائه اعتراض، (مبلغ اعتراض نیز باید تحویل خزانه دار فدراسیون شده باشد) این هیئت سریعاً تشکیل جلسه داده و تحقیقات لازم را در خصوص اعتراض روی داده آغاز می نماید. هر یک از اعضای سه نفره هیئت تجدید نظر باید رأی قاطع خود را اعلام دارد. رأی ممتنع قابل قبول نمی باشد.
- ۹) **رد شدن اعتراض؛** اگر اعتراضی غیرقابل قبول تشخیص داده شد یکی از اعضا هیئت شفافاً به معترض اعلام خواهد نمود که اعتراض وی مورد موافقت قرار نگرفته است. اعضای هیئت باید کلمه

^۱ داوران یک تاتامی (داور و چهار قاضی دیگر).

^۲ ژوری

مردود را بر روی برگه‌ی اعتراض نوشته و آن را امضاء کنند. قبل از تحویل مبلغ اعتراض به خزانه‌دار باید مراتب به اطلاع رییس کمیته داوران 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 قضات 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 جریمه‌ی داوران.

از دیگر وظایف هیئت تجدید نظر، احضار قضات و توضیح خواستن از آنان در مورد اعمالی که باعث برهم خوردن نظم مسابقات شده باشد و نیز ارائه پیشنهادهاتی در خصوص حذف موارد ذکر شده خواهد بود. این هیئت 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 رییس کمیته داوران تسلیم شود.

۱۱) **گزارش واقعه**؛ گام بعدی هیئت تجدید نظر تهیه گزارش و ثبت آن با احضار پنل داوری و امضاء آن توسط کلیه اعضای هیئت تجدید نظر است. در این گزارش علل رد و یا قبول شدن اعتراض باید توضیح داده شود. گزارش باید توسط این هیئت امضاء شده و به دبیر فدراسیون جهانی تسلیم گردد.

۱۲) **قدرت و اجرا**؛ هیئت تجدید نظر تنها مرجع نهایی تصمیم‌گیرنده خواهد بود و فقط هیئت رئیسه فدراسیون جهانی می‌تواند تصمیمات آن را تغییر دهد. هیئت تجدید نظر نمی‌تواند جریمه یا تنبیهی را اعمال کند. وظیفه آنها ارائه رأی خود به شورای داوران و کمیته اجرایی برای یک تصمیم نهایی است.

۱۳) **بازبینی تصاویر ویدیویی**^۱؛ در مسابقات جهانی کاراته (بزرگسالان) WKF، بازیهای المپیک، بازیهای المپیک جوانان، بازیهای قاره‌ای، بازیهای جهانی، بازیهای چند جانبه و از این دست، ضروری است تا جهت بازبینی مسابقات از آن تصویربرداری صورت گیرد. این امر در صورت وجود امکانات در دیگر مسابقات نیز پیشنهاد می‌شود. جهت مطالعه شیوه و روند بازبینی تصاویر ویدیویی می‌توانید به ضمیمه ۱۱ این کتاب مراجعه نمایید.

^۱ ویدئو چک

توضیحات

۱. در برگه اعتراض بایستی نام شرکت کنندگان، نام داور و دیگر قضات تاتامی و جزئیات دقیق مورد اعتراض به وضوح نوشته شود. اعتراض عمومی و کلی گویی در مورد اتفاق رخ داده در برگه اعتراض قابل قبول نمی باشد. مسئولیت قانونی اعتراض بی جا به عهده معترض خواهد بود.
۲. اعتراض توسط هیئت تجدید نظر مورد بررسی قرار می گیرد. هیئت، مدارک ارائه شده از سوی معترض را بررسی می کند و ممکن است تصاویر ضبط شده‌ی مسابقه را بازبینی کرده و همچنین سؤالاتی را از داوران تاتامی جهت رسیدن به یک نتیجه نهایی پرسش نمایند.
۳. اگر اعتراض توسط هیئت یاد شده مورد تأیید قرار گرفت، رأی مناسب را صادر خواهد کرد.^۱ بعلاوه تمام موارد را نیز جهت جلوگیری از رویدادی مشابه در آینده مطالعه و متذکر خواهد شد. مبلغ اعتراض توسط خزانه دار به معترض مسترد می گردد.
۴. اگر اعتراض مورد قبول واقع نشد، مبلغ اعتراض به حساب خزانه فدراسیون جهانی واریز خواهد شد.
۵. در هنگام بررسی اعتراض در روند طبیعی مسابقات نباید هیچگونه وقفه‌ای ایجاد شود و مسابقات باید ادامه داشته باشد. این از مسئولیت‌های ناظر تاتامی (کانزرا) است که از روند برگزاری مسابقات، براساس قوانین مطمئن شود.
۶. در صورت مشاهده هرگونه نقصی در حال اجرای یک مبارزه، مربی می تواند مستقیماً مدیر تاتامی را آگاه سازد و در صورت لزوم مدیر تاتامی به داور مواردی را تذکر خواهد داد.

^۱ اعتراض قبول است.

بخش ۱۲) اختیارات و وظایف مسئولین

کمیته داوران

وظایف و اختیارات کمیته داوران عبارتند از:

- ۱) اطمینان از آمادگی برگزاری مسابقه با تشریح مساعی کمیته‌ی برگزارکننده مسابقات در جهت تهیه و آماده نمودن کلیه لوازم و ملزومات برای برگزاری مسابقات.
- ۲) تعیین و گماردن مدیران تاتامی (سرداوران) مسابقه و دستیاران، 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 ذکر شده باشد.

مدیران تاتامی و دستیاران

وظایف و مسئولیت‌های مدیران تاتامی عبارتند از:

- ۱) تعیین، گماردن و نظارت بر کار داوران و قضاتی که زیر نظر آنان می‌باشند.
- ۲) نظارت بر اجرای قوانین از سوی داوران تاتامی و اطمینان از توانایی اجرای قانون توسط آنان^۱.
- ۳) دستور قطع مبارزه (مسابقه) به داور در جایی که ناظر مسابقه با پرچم علامت داده باشد و عملی خلاف قانون مسابقات رخ داده باشد.
- ۴) نوشتن گزارش روزانه وضعیت داوران تحت امر خود و ارائه پیشنهادات و نظرات خود به کمیته داوران.
- ۵) تعیین ۲ نفر از داوران به همراه یک داور با درجه RA جهانی، بعنوان ناظر^۲ در بازبینی تصاویر ویدیویی.

ناظر مربیان

برای مطالعه شرح وظایف ناظر مربیان به ضمیمه ۱۱ این کتاب رجوع کنید.

داوران

شرح وظایف داوران عبارتند از:

- ۱) داور (شوشین) وظیفه‌ی اداره مسابقه، اعلام شروع، توقف و پایان مسابقه را دارد.
- ۲) اعطای امتیازات بر اساس رأی قضات.

^۱ در صورت مشاهده نقض قوانین، مدیر تاتامی می‌تواند مستقیماً به سوت خود دمیده و مسابقه را متوقف سازد.

^۲ Video Review Supervisors (VRS)



- ۳) توقف مبارزه در صورت مشاهده آسیب دیدگی، بیماری و یا ناتوانی از سوی هر یک از شرکت کنندگان.
- ۴) توقف مبارزه در صورتیکه اعتقاد به انجام عملی خطا از سوی هر یک از شرکت کنندگان داشته و یا سلامتی هر یک از آنان به خطر افتاده باشد.
- ۵) توقف مبارزه در صورتیکه دو پرچم (یا بیش از آن) جهت کسب امتیاز یا جوگای توسط قضاات اعلان شده باشد.
- ۶) اعلان خطاهای مشاهده شده (و نیز خطای جوگای) به دیگر قضاات.
- ۷) درخواست تأیید نظر خود از سوی قضاات مبنی بر انجام خطا^۱.
- ۸) فراخوانی قضاات^۲ برای مشورت جهت اعلام خطای شی کاکو.
- ۹) در صورت نیاز، ادای توضیح در مورد قضاوتش به مدیر تاتامی، کمیته داوران یا هیئت تجدید نظر.
- ۱۰) اعلام اخطارها و جرائم بر اساس تصمیم قضاات.
- ۱۱) در صورت لزوم، اعلام و شروع مسابقه اضافه در مسابقات تیمی.
- ۱۲) جمع کردن آرای پنل داوری^۳ و اعلام نتیجه آن در هانتی.
- ۱۳) برطرف کردن تساویها.
- ۱۴) اعلام برنده مسابقه.
- ۱۵) قدرت داور در محوطه مسابقه (تاتامی) محدود نمی باشد بلکه محیط و اطراف مسابقه، کنترل بر رفتار مربیان، دیگر شرکت کنندگان، همراهان و کلیه افراد حاضر در صحنه مسابقه را نیز شامل می شود.
- ۱۶) کلیه فرمانها و اعلامها توسط داور ادا می شود.

قضاات

شرح وظایف قضاات عبارتند از:

- ۱) اعلان امتیاز و خطای جوگای در حوزه ی دید خود.
- ۲) اعلان نظر خود بر درخواستهای اخطار و جریمه ای که از سوی داور اعلان می شود.
- ۳) اعمال رأی درست برای تصمیمی که گرفته می شود.

قضاات باید به طور دقیق اعمال شرکت کنندگان 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.
- هنگامی که مشاهده کند شرکت کننده ای از محوطه مسابقه خارج شده باشد (جوگای).
- هنگامی که داور جهت وقوع خطا (از هر نوع آن) نظر او را درخواست نماید.

^۱ در هنگام تبادل تکنیک، اگر داور اعتقاد به وقوع خطا از سوی شرکت کننده ای داشته باشد و قضاات برای وی امتیازی در نظر گرفته بودند، داور می تواند نظر خود را به آنها (با علائم دست) اعلان و از قضاات به جای امتیاز درخواست اخطار برای شرکت کننده ی خاطی نماید.

^۲ فوکوشین شوگو

^۳ داور و ۴ قاضی دیگر.

ناظر مسابقه (کانزا)

ناظر مسابقه، مدیر تاتامی را با زیر نظر گرفتن مسابقه در هنگام انجام آن یاری می‌دهد. اگر داور و قضات بر خلاف مقررات تصمیمی بگیرند، ناظر مسابقه باید سریعاً پرچم قرمز را بالا آورده و در سوت خود بدمد. مدیر تاتامی به داور مسابقه دستور خواهد داد تا مسابقه را متوقف و مشکل پیش آمده را اصلاح و رفع نماید. امتیازات و نتایج بدست آمده با تأیید ناظر مسابقه، نتیجه رسمی خواهد داشت.

قبل از شروع هر مسابقه ناظر می‌بایست از استاندارد و مورد تأیید بودن لباس کاراته و لوازم ایمنی ورزشکاران طبق قوانین WKF اطمینان حاصل کند. حتی اگر مسئول برگزاری مسابقات قبل از صف‌بندی شرکت‌کنندگان موارد یاد شده را کنترل نموده بود، باز این وظیفه ناظر است که لوازم را طبق استاندارد و قوانین جاری مجدداً بازبینی نماید. در مسابقات کومیته تیمی، ناظر در جایگزینی داوران که بطور چرخشی صورت می‌گیرد شرکت ندارد.

در موارد و شرایطی که ذیلاً گفته می‌شود کانزا در سوت خود دمیده و پرچم قرمز رنگ خود را بالا می‌آورد:

- داور اعلام سنشو را فراموش کند.
- داور ابطال سنشو را فراموش کند.
- داور اشتباهاً به شرکت‌کننده دیگری امتیاز دهد.
- داور اشتباهاً به شرکت‌کننده دیگری جریمه و یا اخطار دهد.
- داور به مبارزی امتیاز و به دیگری اخطار تمارض کردن^۱ از دسته ۲ بدهد.
- داور به مبارزی امتیاز و به دیگری اخطار موبوبی دهد.
- داور به تکنیکی که بعد از اعلام یامه و یا اتمام زمان مسابقه امتیاز بدهد.
- داور به تکنیکی که مجری آن در خارج از تاتامی است امتیاز بدهد.
- داور در زمان آتو شی باراکو اخطار یا جریمه برای فعال نبودن (کم‌کاری) دهد.
- در زمان آتو شی باراکو داور از دسته ۲ اخطار یا جریمه نامناسب یا اشتباهی بدهد.
- هنگامیکه دو قاضی (و یا بیشتر) برای یکی از شرکت‌کنندگان امتیاز و یا جوگای اعلان نموده‌اند ولی داور هنوز مسابقه را متوقف نکرده باشد.
- هنگامیکه از سوی یکی از مربیان بازبینی تصاویر ویدئویی (ویدئو چک) درخواست شده، ولی داور هنوز دستور توقف مسابقه را نداده باشد.
- داور از اکثریت رأی قضات (تعداد پرچم‌ها)، پیروی نکند.
- در هنگام اجرای قانون ۱۰ ثانیه، داور پزشک مسابقات را احضار نکند.
- در صورتیکه امتیاز سنشو کسب شده باشد ولی داور مسابقه را مساوی (هیکی‌واکه) اعلام و یا به هانتی واگذار نماید.
- هر یک از قضات پرچم‌های خود را به اشتباه (جابجا) در دست گرفته باشند.

¹ Exaggeration

- نمایشگر امتیازات اطلاعات نادرست نشان دهد.
- مربی برای تکنیکی درخواست بازبینی تصاویر ویدئویی (ویدئو چک) کرده که بعد از اعلام یامه و یا اتمام وقت قانونی مسابقه اجرا شده است.

در موارد و شرایطی که ذیلاً گفته می‌شود کانزا اجازه دخالت در تصمیم‌گیری‌های پنل داوری را نخواهد داشت:

- قضاات به تکنیکی امتیاز ندهند (پرچم ندهند).
- قضاات جوگای را اعلان نکنند.
- قضاات، داور را بهنگام درخواست اخطار یا جریمه از دسته ۱ و یا ۲ حمایت نکنند.
- میزان اخطار و یا جریمه از دسته ۱ که پنل داوری تصمیم به اجرای آن گرفته است.
- میزان اخطار و یا جریمه از دسته ۲ که پنل داوری تصمیم به اجرای آن گرفته است.
- کانزا حق هیچگونه رأی در موضوع داوری و یا اینکه امتیازی دارای ارزش بوده یا نه، نخواهد داشت.
- زمانیکه داور صدای زنگ پایان مسابقه را نشنود، این وظیفه ناظر ثبت امتیاز است که در سوت خود بدمد تا پایان مسابقه را اعلام کند و نه وظیفه کانزا.

ناظر امتیاز^۱

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

توضیحات

۱. زمانیکه دو یا بیش از دو قاضی امتیاز و یا خطای جوگای مشترکی را برای شرکت‌کننده‌ای اعلان کنند، داور می‌بایست مسابقه را متوقف و رأی قضاات را اعلام نماید. اگر داور مسابقه را قطع نکند، ناظر مسابقه می‌بایست پرچم قرمز رنگ خود را بلند کرده و سوت خود را نیز به صدا در آورد.
۲. وقتی داور به هر دلیلی تصمیم به توقف مسابقه می‌گیرد و سپس دو یا بیش از دو قاضی علامتی را اعلان می‌کنند با اعلام یامه و بطور همزمان با اشاره دست (علامت یامه) مسابقه را

¹ Score Supervisor

- متوقف می‌کند. قضاات با علائم پرچم رأی خود را اعلان و داور نیز با توجه به اکثریت یا حداقل دو نظر مشابه از سوی قضاات، رأی آنان را اعلام خواهد نمود.
۳. هنگامی که جمع امتیازات، اخطار و یا جرایم اعلان شده از سوی قضاات مساوی بود (دو به دو بود) داور هر دو نتیجه را (امتیاز، اخطار، جریمه) برای شرکت‌کنندگان اعلام می‌کند.
۴. اگر بیش از یک قاضی برای شرکت‌کننده‌ای امتیاز، خطا و یا جریمه‌ای را اعلان و سایر قضاات همان نظر را با رأی متفاوت اعلان نمایند و نیز رأی غالب^۱ وجود نداشت، کمترین امتیاز، اخطار و یا جریمه‌ی موجود در نظر گرفته و اعلام خواهد شد.^۲
۵. اگر اکثریت قضاات برای شرکت‌کننده‌ای امتیاز، خطا و یا جریمه‌ای را اعلان نمودند ولی سطح آنها با یکدیگر متفاوت بود، کمترین امتیاز، اخطار و یا جریمه‌ی موجود در نظر گرفته و اعلام خواهد شد.^۳
۶. در هانتی، داور و قضاات هر کدام یک رأی مستقل دارند.
۷. ناظر مسابقه باید مطمئن باشد که مسابقه بر طبق قوانین پیش می‌رود. باید 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 بوده یا جوگای رخ داده است. تنها وظیفه‌ی او همانی است که در قانون ذکر شده است. در مسابقات کومیته تیمی ناظر مسابقه در طول مسابقات بصورت چرخشی جایگزین قضاات دیگر نخواهد شد.
۸. هنگامی که داور زنگ پایان مسابقه را نشنید، ناظر ثبت امتیاز برای آگاه نمودن داور می‌بایست در سوت خود بدمد.
۹. پس از پایان مسابقه در صورت نیاز به شرح و توضیح در خصوص قضاوت، قضاات فقط می‌توانند به مدیر تاتامی، کمیته داوران و یا هیئت تجدید نظر توضیحات لازمه را بدهند. آنان به هیچکس دیگری توضیحی نخواهند داد.
۱۰. داور می‌تواند با تکیه بر درایت و قضاوت خود مریانی که رفتاری ناشایست دارند و یا با مداخله بی‌مورد مانع از اجرای منظم مسابقه شوند، از نشستن آنان در محوطه مسابقه جلوگیری کند و تا زمانیکه مریی طبق قوانین رفتار نکند می‌تواند مسابقه را نگه دارد. داور این اختیار را نیز در مورد دیگر همراهان تیم دارد.

^۱ رأی اکثریت

^۲ مثال: اگر دو قاضی امتیاز یوکو و دو قاضی دیگر امتیاز وازاری درخواست کرده باشند، امتیاز کمتر یعنی یوکو اعلام خواهد شد، این برای اخطارها و جرایم نیز صادق می‌باشد.

^۳ مثال: اگر دو قاضی رأیی صادر نکرده قاضی سوم چوکوکو و قاضی چهارم هانسوکوچویی درخواست کرده باشند (اکثریت آرا اخطار خواسته‌اند ولی با درصد متفاوت)، داور چوکوکو را اعلام خواهد نمود. این روش برای امتیازات نیز صادق است.

بخش ۱۳) شروع، ادامه و پایان مسابقه

- ۱) علائم و اشارات مورد استفاده داور و قضاات در ضمیمه ۱ و ۲ این کتاب شرح داده شده است.
- ۲) داور و قضاات در محل تعیین شده قرار می‌گیرند. داور پس از ادای احترام شرکت‌کنندگان^۱ که روبروی یکدیگر و در محل تعیین شده‌ی خود قرار گرفته‌اند^۲، با گفتن جمله **شوبو هاجیمه** مسابقه را شروع می‌کند.
- ۳) داور با گفتن یامه مسابقه را قطع کرده و در صورت نیاز با گفتن جمله **موتونو ایچی** به مبارزین دستور داده که در محل اولیه خود قرار گیرند.
- ۴) هنگامیکه داور به محل خود برمی‌گردد قضاات نیز رأی خود را با علامت (پرچم) اعلان می‌کنند. در صورت کسب امتیاز، داور ابتدا رنگ کمر بند مبارز را گفته (**آکا، آئو**) سپس ناحیه‌ای که ضربه نواخته شده (**چودان، چودان**) و بعد از آن تکنیک اجرا شده (**زوکئی، اوچی، گری**) را گفته و در نهایت امتیاز را اعلام و همزمان با علامت دست نشان می‌دهد. داور در ادامه، مسابقه را با ادای جمله **سوزوکیته هاجیمه** مجدداً شروع می‌نماید.
- ۵) هنگامیکه یکی از مبارزین اختلاف امتیازاتش با حریف به هشت امتیاز رسید، داور یامه داده و از مبارزین می‌خواهد به محل استقرار خود باز گردند. داور با بلند کردن دست خود به سمت برنده و با گفتن جمله **آکا نو (آئو نو)**^۳ **کاچی** برنده را اعلام می‌نماید و مسابقه در این لحظه پایان می‌گیرد.
- 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 (آئو نو) کاچی** برنده را اعلام و مسابقه در این لحظه به پایان می‌رسد.
- ۷) در پایان زمان یک مسابقه بی‌نتیجه (تساوی امتیازات و یا عدم کسب امتیاز)، پنل داوری (داور و چهار قاضی دیگر) توسط **هانتی** نتیجه مسابقه را تعیین خواهند نمود.
- ۸) 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 لوازم ایمنی خود را مرتب کنند.
- هنگامیکه مبارزی خلاف مقررات عمل کند.
- هنگامیکه یک یا هر دو شرکت‌کننده بر اثر جراحت، صدمه، بیماری و یا موارد دیگر نتواند به مسابقه ادامه دهد. در این حالت داور با توجه به نظر دکتور مسابقه تصمیم به ادامه و یا پایان مبارزه خواهد گرفت.

^۱ شرکت‌کنندگان حتماً می‌بایست به یکدیگر تعظیم کنند.

^۲ قطعه‌ای از تاتامی که با رنگی متفاوت محل قرار گرفتن مبارزین می‌باشد (به ضمیمه ۵ این کتاب رجوع کنید)

^۳ در زبان ژاپنی کلمه (نو no) مترادف با کلمه the در زبان انگلیسی است. لذا درست‌تر این است که در ادای این جمله بین کلمات **آکا** (یا **آئو**) با **نو** مکشی نباشد و به صورت یک کلمه ادا شود، بدین صورت **آکانو کاچی**، و یا **آئونو کاچی** - مترجم.

- هنگامیکه مبارزی حریف را بگیرد و بلافاصله اجرای تکنیک نکند و یا نتواند حریف را پرتاب کند.
- هنگامیکه یک یا هر دو شرکت کننده روی زمین افتاده باشند و نتوانند بلافاصله تکنیک امتیازداری را اجرا کنند.
- هنگامیکه مبارزین یکدیگر را بگیرند و یا گلاویز شوند و بلافاصله کوششی برای پرتاب یا اجرای تکنیک نداشته باشند.
- هنگامیکه مبارزین سینه به سینه ی یکدیگر شده و بلافاصله کوششی برای پرتاب یا اجرای تکنیک نداشته باشند.
- هنگامیکه مبارزین پس از کوشش برای پرتاب به روی زمین افتاده و بر روی پای خود نباشند و شروع به کُستی گرفتن کنند.
- هنگامیکه دو قاضی یا بیشتر، برای یک شرکت کننده امتیاز و یا خطای جوگای را اعلان کنند.
- هنگامیکه اعتقاد به انجام حرکت خطا از سوی هر یک از شرکت کنندگان داشته و یا سلامتی هر یک از آنان به خطر افتاده باشد.
- هنگامیکه مدیر تاتامی از داور بخواهد تا مسابقه را قطع کند.

توضیحات

۱. هنگام شروع مسابقه داور در ابتدا از دو مبارز می خواهد به محل شروع و روی مکان مشخص خود 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^۱. حرکت سریع سر کافی نیست، داور می تواند از مبارزین بخواهد به روشنی به یکدیگر احترام بگذارند^۲.
۲. هنگام شروع مجدد مسابقه، داور باید از دو مبارز بخواهد که در محل اولیه خود 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 می بایست مسابقه را در کمترین زمان ممکن آغاز نماید.
۳. مبارزین باید در شروع و پایان مسابقه به یکدیگر تعظیم و ادای احترام نمایند.

^۱ تعظیم کنند.

^۲ به ضمیمه ۲ کتاب، بخش مربوط به علائم و اشارات داور مراجعه کنید.



قوانین کاتا

بخش (۱) محوطه مسابقه

- (۱) محوطه‌ی مسابقه مربع شکل، مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته و ابعاد آن نیز از هر طرف هشت متر می‌باشد.^۱ برای ایمنی، یک متر از هر سمت به تاتامی اضافه می‌شود. همچنین از هر سوی آن تا فاصله دو متر بعد از منطقه ایمنی، محوطه می‌بایست کاملاً تمیز و عاری از هرگونه مانعی^۲ باشد. در مکان‌هایی که محوطه‌ی مسابقه در ارتفاع قرار دارد از هر طرف تاتامی می‌بایست یک متر دیگر به منطقه‌ی ایمنی آن اضافه شود.
- (۲) تاتامی کاملاً یک رنگ می‌باشد بجز یک متر انتهایی آن^۳ که بایست با رنگی متفاوت مشخص شود.
- (۳) قضات به همراه مسئول رایانه^۴، روبروی شرکت‌کنندگان در پشت میزی که برای این امر در پایین تاتامی در نظر گرفته شده است در کنار یکدیگر جای خواهند گرفت. سرداور (قاضی شماره ۱) در کنار مسئول رایانه در انتهای میز خواهند نشست (به ضمیمه ۶ این کتاب رجوع کنید).

توضیحات

۱. تا فاصله یک متری خارج از محوطه‌ی ایمنی تاتامی هیچ نوع مانعی از قبیل دیوار، تابلوی تبلیغاتی، ستون و ... نباید قرار داشته باشد.
۲. محل تماس تشک مسابقه (تاتامی) بر روی زمین نبایستی لغزنده بوده و سطح بالای آن می‌بایست ضریب اصطکاک کمی داشته باشد. مدیر تاتامی می‌بایست از عدم لغزندگی تاتامی در حین مسابقه اطمینان حاصل و پس از آن اجازه آغاز مسابقه را دهد. تاتامی نباید شکاف داشته باشد^۵ چرا که ممکن است باعث صدمه دیدن شرکت‌کنندگان شود و در نهایت تاتامی مسابقات باید مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته باشد.

^۱ اندازه تاتامی از خارج آن محاسبه می‌گردد.

^۲ تابلوهای تبلیغاتی، میز و دیگر وسایل اضافه.

^۳ تاتامی در سایز ۸×۸

^۴ Software Technician

^۵ بین قطعات آن نباید هیچ فاصله‌ای وجود داشته باشد.



بخش ۲) لباس رسمی

- ۱) شرکت کنندگان و مربیان آنان می‌بایست لباس رسمی که در زیر ذکر می‌شود را به تن داشته باشند.
- ۲) کمیته داوران از شرکت کسانی^۱ که بر طبق این مقررات رفتار نکنند، ممانعت بعمل خواهد آورد.

قضات

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

- کت سرمه‌ای.
- پیراهن سفید آستین کوتاه.
- کراوات رسمی بدون سنجاق کراوات.
- سوتی به رنگ سیاه.
- بند یا ریسمانی سفید رنگ برای سوت.
- شلوار ساده خاکستری روشن^۲ بدون لبه^۳ دوبل.
- جوراب سرمه‌ای یا مشکی و کفش راحتی مشکی^۳ جهت استفاده در محوطه‌ی مسابقه.
- برای انجام تکلیف دینی می‌توان از روسری که مورد تأیید WKF است استفاده نمود.
- قضات می‌توانند حلقه‌های ازدواج^۴ خود را به دست داشته باشند.
- قضات خانم می‌توانند از گیره^۵ مو برای بستن موهای خود استفاده کنند و همینطور استفاده محتاطانه از گوشواره^۵ نیز بلامانع است.

- ۳) در بازیه‌های المپیک، المپیک جوانان، بازی‌های قاره‌ای^۶ و دیگر رویدادهای چند جانبه، برای هماهنگی و یکدست بودن کلیه قضات، کمیته برگزاری لباس‌های رسمی این دوره از مسابقات را اختیار قضات قرار می‌دهد تا جایگزین لباس فرم معمول آنان شود. این جایگزینی با درخواست کتبی از طرف کمیته برگزاری مسابقات به WKF صورت می‌گیرد که از سوی فدراسیون جهانی کاراته نیز رسماً پذیرفته خواهد شد.

^۱ شرکت کننده، مربی، داور و قاضی.

^۲ به ضمیمه ۱۱ این کتاب رجوع کنید.

^۳ بدون بند

^۴ ساده و بدون نگین باشد.

^۵ گوشواره تا حد امکان باید کوچک باشد و نیز آویز نباشد.

^۶ مانند بازیهای آسیایی یا بازیهای پان‌امریکن.

مسابقه دهندگان^۱

- ۱) شرکت کنندگان در مسابقه باید لباس کاراته سفید رنگ، بدون هیچگونه علامت، خط و یا حتی گلدوزی‌های شخصی^۲ به تن نمایند مگر در مواردی خاص که می‌بایست به تأیید کمیته اجرایی WKF برسد. نشان و یا پرچم ملی باید بر روی سینه در سمت چپ پیراهن نصب شود و اندازه آن از ۱۲×۸ سانتیمتر نباید تجاوز کند^۳. تنها نشان قابل قبول جهت نصب روی پیراهن، لوگوی شرکت تولیدکننده لباس می‌باشد. شماره شرکت کننده در مسابقات که از سوی کمیته برگزاری مسابقات ارائه می‌شود را می‌توان در پشت پیراهن نصب نمود. شرکت کنندگان با توجه به گروهی که در آن قرار دارند می‌بایست از کمربند قرمز و یا آبی استفاده نمایند^۴. کمربند باید حدوداً پنج سانتیمتر پهنا و نیز بعد از گره زدن، دنباله آن از هر طرف پانزده سانتیمتر درازا داشته باشد ولی نباید از ۳/۴ ران بلندتر باشد. کمربند بدون هیچگونه گلدوزی و یا تبلیغات دیگری خواهد بود. تنها مورد قابل قبول لوگوی شرکت تولیدکننده می‌باشد.
- ۲) علاوه بر موارد ذکر شده در بند ۱، کمیته‌ی اجرایی فدراسیون جهانی در جهت تبلیغات شرکت‌های حامی مسابقات^۵ می‌تواند مواردی را به پیراهن کاراته اضافه کند.
- 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. بندهای پیراهن باید گره زده شده باشند. از پیراهن بدون گره نمی‌توان استفاده نمود.
- ۴) آستین‌های پیراهن کاراته‌کا نباید از مچ بلندتر و از نصف ساعد کوتاه‌تر باشد و نیز نباید به داخل و یا خارج تا شوند.
- ۵) شلوار کاراته‌کا نیز نباید از ۲/۳ ساق پا کوتاه‌تر و از قوزک پا بلندتر باشد و همچنین نباید به داخل و یا خارج تا شوند.
- ۶) موی سر شرکت کنندگان بایستی تمیز و کوتاه باشد و نباید به قدری بلند باشند که از جریان خوب نمایش کاتا جلوگیری نماید. در صورت مشاهده‌ی موی بلند و کثیف، داور می‌تواند از حضور فرد خاطی در مسابقه جلوگیری نماید. استفاده از هاجی ماکی^۶، وسایل زینتی برای مو مانند گیره‌های فلزی، روبان، مهره و منجوق و دیگر زینت‌آلات غیر مجاز می‌باشد. استفاده از یک یا دو کیش مو برای جمع کردن گیسوان بصورت دم اسبی مجاز می‌باشد.
- ۷) بانوان شرکت کننده در مسابقه می‌توانند برحسب وظیفه و انجام تکلیف دینی برای پوشاندن موهای خود از روسری پارچه‌ای ساده و سیاه رنگی که مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته است استفاده نمایند، ولی منطقه گلو نباید پوشیده باشد.

^۱ در نسخه انگلیسی در همه جا از کلمه Competitor به معنای رقیب استفاده شده ولی در این نسخه‌ی فارسی به فراخور جمله از کلمات مشابه آن یعنی شرکت کننده، مسابقه دهنده، مبارز، فرد و یا نفر استفاده خواهد شد.

^۲ نام و یا سایر نوشتجات که معمولاً به زبان ژاپنی در پایین پیراهن کاراته گلدوزی می‌شود.

^۳ به ضمیمه ۹ این کتاب رجوع کنید.

^۴ به ضمیمه ۱۶ این کتاب رجوع کنید.

^۵ اسپانسر

^۶ هدبند

- ۸) شرکت کنندگان مجاز به استفاده از اشیاء فلزی و یا وسایل دیگری نمی باشند.
- ۹) استفاده از عینک ممنوع است ولی استفاده از لنز^۱ با مسئولیت شرکت کننده مجاز می باشد.
- ۱۰) پوشیدن لباسی غیر از لباس رسمی و استفاده از لوازمی دیگر ممنوع است.
- ۱۱) اطمینان از مورد تأیید بودن لباس ورزشکاران قبل از هر مسابقه از وظایف ناظر مسابقه^۲ است. باید توجه داشت که در مسابقات قاره‌ای، بین‌المللی و ملی نیز بایستی از لباس مورد تأیید WKF استفاده نمود.
- ۱۲) بستن محل آسیب دیده و بانداژ کردن آن باید با نظر دکتر مسابقه و اجازه سرداور باشد.

مربیان

- مربیان در طول مسابقات^۳ 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. در رقابتهای جهانی برای کسب مدال، آقایان مربی ملزم به پوشیدن کت و شلوار تیره به همراه پیراهن و کراوات می باشند و بانوان مربی بسته به انتخاب خود از کت و شلوار و یا کت و دامن تیره رنگ و نیز می توانند جهت انجام تکلیف دینی خود از روسری که مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته است و بانوان داور نیز از آن استفاده می نمایند، استفاده نمایند.

توضیحات

۱. اگر شرکت کننده‌ای با لباس نامناسب^۴ برای مسابقه حاضر شود بلافاصله از آن مسابقه محروم نخواهد شد بلکه جهت رفع نقیصه به وی **یک دقیقه** فرصت داده می شود تا مجدداً برای مسابقه آماده شود.
۲. در صورت توافق کمیته داوران، قضات می توانند بدون کت انجام وظیفه نمایند.^۵
۳. گی کاراته (پیراهن) نباید در حین اجرای کاتا بیرون بیاید (از زیر کمر بند بیرون بزند).

^۱ از نوع نرم

^۲ در مسابقات کاتا سمتی بعنوان ناظر مسابقه (کانزا) تعیین نشده است! در این مورد از آقای اسکالانته رئیس کمیته داوران WKF پرسش شد، اعتقاد ایشان این است که اطمینان از مورد تأیید بودن لباس ورزشکاران از وظایف مدیران تاتامی است که از طریق نفراتی که برای این کار گمارده شده‌اند بازدید از لباس آنان صورت گرفته و گزارش آن به اطلاع مدیر تاتامی خواهد رسید.

^۳ تورنمنت

^۴ غیر از موارد ذکر شده.

^۵ در یک تاتامی یا همگی کت به تن دارند و یا همگی بدون کت هستند.



بخش ۳) سازمان‌دهی مسابقات

توجه: سازمان‌دهی رقابت‌های کاتای المپیک با این بخش متفاوت می‌باشد که شرح کامل آن در ضمیمه ۱۵ این کتاب آمده است.

- ۱) مسابقه 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. رقابت‌های انفرادی کاتا نیز در دو بخش جداگانه مردان و زنان انجام می‌شود.
 - ۲) چهار شرکت‌کننده مدال آور (طلا، نقره، و دو برنز) در دوره قبلی مسابقات جهانی و نیز مسابقات قاره‌ای، نفرات ممتاز^۱ شناخته خواهند شد. و نیز در رقابت‌های لیگ برتر کاراته وان^۲ هشت نفر اول در رتبه‌بندی جهانی^۳ تا روز قبل از آغاز مسابقات، نفرات یا بازیکنان ممتاز شناخته خواهند شد. در صورت غیبت هر یک از نفرات ممتاز رتبه‌ی آنان به نفر پایین‌تر از خود تعلق نخواهد گرفت.^۴
 - ۳) سیستم الکترونیکی که جهت مسابقات کاتا در نظر گرفته شده بعد از اولین اجراها بصورت تصادفی ترتیب شرکت‌کنندگان و گروه‌ها را برای دور بعد مشخص خواهد کرد، (بغیر از مسابقات جهت کسب مدال).
 - ۴) جهت سهولت برگزاری مسابقات بصورت حذفی، شرکت‌کنندگان به چند گروه تقسیم خواهند شد.
 - ۵) سیستم حذفی‌ای که در بخش کاتا استفاده می‌شود بدین صورت است که در ابتدا شرکت‌کنندگان (انفرادی یا تیمی) به گروه‌هایی مساوی و هشت نفره^۵ و به دو دسته که یک دسته کمر بند قرمز و دیگری کمر بند آبی به کمر خواهند داشت، تقسیم خواهند شد.^۶ در هر دور از مسابقات به ازای هر گروه، ۴ نفر از آنان به دور بعدی راه خواهند یافت تا فقط دو گروه از آنان (انفرادی یا تیمی) باقی بمانند. پس از آن نفراتی که بالاترین امتیاز را در گروه خود کسب کرده باشند برای کسب مدال طلا به مصاف یکدیگر خواهند رفت (بازنده مقام دوم را کسب خواهد کرد). و نیز نفر دوم هر گروه با نفر سوم گروه مقابل برای کسب مدال‌های برنز پیکار خواهند نمود.
- در مسابقاتی که در آن ۳ شرکت‌کننده (یا کمتر) به رقابت می‌پردازند اجرای یک کاتا برای مشخص شدن مقام‌های اول تا سوم کافی است.^۷
 - در رقابت‌هایی با ۴ شرکت‌کننده، نفرات به دو گروه دو نفره تقسیم می‌شوند. نفرات برنده در هر گروه راهی فینال خواهند شد و بازنده‌ها به مقام سوم می‌رسند.

^۱ Seeded - این نفرات در دور اول مسابقات نباید مقابل یکدیگر قرار گیرند.

^۲ Karate1 Premier League

^۳ رنکینگ فدراسیون جهانی کاراته.

^۴ منظور قانونگذار اینطور می‌باشد که: اگر نفر هشتم در رنکینگ جهانی از مسابقات غایب بود، نفر نهم جایگزین وی نخواهد شد.

^۵ به استثناء زمانیکه تعداد شرکت‌کنندگان کمتر از ۱۱ نفر و بیش از ۹۶ نفر می‌باشد که در جای خود توضیح داده خواهد شد.

^۶ به ضمیمه ۱۶ این کتاب رجوع کنید.

^۷ در چنین مواقعی کلیه نفرات از کمر بند قرمز و یا از کمر بند آبی استفاده خواهند نمود.

- در مسابقاتی که در آن ۵ تا ۱۰ شرکت کننده به رقابت می پردازند، آنان به دو گروه تقسیم و نفرات اول تا سوم هر گروه برای کسب مدال به مصاف یکدیگر خواهند رفت. مطابق روش معمول که توضیح داده شد نفرات اول هر گروه برای کسب مقام های اول و دوم به فینال می روند. نفر دوم هر گروه به مصاف نفر سوم گروه دیگر خواهد رفت مگر در جدول ۵ نفره که نفر دوم در گروه سه نفره (بزرگتر) با یک استراحت به مقام سوم (مدال برنز) دست خواهد یافت.
 - اگر تعداد شرکت کنندگان بین ۱۱ تا ۲۴ نفر بودند، آنان به دو گروه تقسیم خواهند شد. بعد از اولین دور اجرای کاتا، ۴ نفر اول هر گروه مجدداً دو گروه چهار نفره را تشکیل خواهند داد. بعد از اجرای دور دوم کاتا، ۳ نفر اول هر گروه مشخص شده که برای کسب مدال در دور سوم با روش معمول که توضیح داده شد به مصاف هم خواهند رفت.
 - اگر تعداد شرکت کنندگان بین ۲۵ تا ۴۸ نفر بودند، آنان به چهار گروه تقسیم خواهند شد. بعد از اولین دور اجرای کاتا، ۴ نفر اول هر گروه به دور دوم راه خواهند یافت که در دور دوم به دو گروه هشت نفره و در دو تاتامی تقسیم خواهند شد. بعد از اجرای دور دوم کاتا، چهار نفر اول هر گروه (مجموعاً ۸ نفر) به دور سوم راه خواهند یافت که در آنجا به دو گروه چهار نفره تقسیم خواهند شد. بعد از اجرای دور سوم کاتا، ۳ نفر اول هر گروه مشخص شده که برای کسب مدال در دور چهارم به مصاف یکدیگر خواهند رفت.
- (۶) تعداد نفرات شرکت کننده در هر گروه ۸ نفر تعیین شده است ولی در مواقعی که تعداد شرکت کنندگان بیش از ۶۴ ولی کمتر از ۹۷ نفر باشند حداکثر به ۱۲ نفر به هر گروه افزایش خواهند یافت.
- (۷) اگر تعداد شرکت کنندگان ۹۷ تا ۱۹۲ نفر باشند، تعداد گروه ها دو برابر شده و به ۱۶ گروه افزایش خواهد یافت (تعداد نفرات در هر گروه کمتر خواهد شد)، با این احوال هنوز چهار نفر اول هر گروه به گروه های هشتگانه دور دوم راه خواهند یافت (مجموعاً ۶۴ شرکت کننده).
- (۸) اگر تعداد شرکت کنندگان ۱۹۳ نفر و یا بیش از آن باشند، تعداد گروه ها مجدداً دو برابر شده و به ۳۲ گروه افزایش خواهد یافت (تعداد نفرات در هر گروه کمتر خواهد شد)، با این احوال هنوز چهار نفر اول هر گروه به گروه های شانزده گانه دور دوم راه خواهند یافت (مجموعاً ۱۲۸ شرکت کننده).
- (۹) برای هر گروه و در هر دور از مسابقه باید از یک پنل داوری استفاده شود، (قضات از نیمه رقابت های آن دور تعویض نخواهند شد).
- (۱۰) مسابقه ای تحت عنوان شانس مجدد^۱ (ریپه شارژ) برگزار نخواهد شد مگر در مواردی خاص که در مسابقه مشخص خواهد شد.
- (۱۱) عدم حضور به هنگام فراخوانی شرکت کنندگان در هر یک از مسابقات تیمی و یا انفرادی، کیکن محسوب خواهد شد. از دست دادن مسابقه و یا کیکن بدین معناست که شرکت کننده (یا تیم) شرایط ادامه مسابقه در آن بخش یا کاتاگوری^۲ را ندارد، این کیکن تأثیری در دسته یا بخش های دیگر آن تورنمنت نخواهد داشت.

¹ Repechage

^۲ رده وزنی، گروه سنی و یا مسابقه تیمی (کاتاگوری)



۱۲) در مسابقاتی که جهت کسب و تصاحب مدال برگزار می‌شود، تیم مجری کاتا می‌بایست کاتای خود را به شیوه معمول اجرا و پس آن نمایشی از معنای آن اجرا نماید (بونکای). زمان مجاز برای اجرای کاتا و بونکای آن مجموعاً ۵ دقیقه خواهد بود. وقت نگهدار زمان را با ادای احترام اعضای تیم از لحظه‌ی شروع کاتا محاسبه خواهد کرد و در پایان بونکای نیز پس از احترام، زمان را متوقف خواهد ساخت. تیمی که قبل از شروع کاتا و یا پس از پایان اجراش احترام نگذارد^۱ و یا زمان اجرای نمایش آنها بیش از پنج دقیقه باشد مردود شده و بازنده اعلام می‌شود. استفاده از سلاح‌های سنتی و دیگر لوازم در حین اجرای کاتا مجاز نخواهد بود.

توضیحات

۱. در جدول زیر تعداد گروه و نیز تعداد دور کاتا با توجه به تعداد نفرات شرکت‌کننده مشخص شده است.

تعداد شرکت‌کنندگان در دور دوم	تعداد اجرای کاتا جهت پیروزی	تعداد گروه‌ها	تعداد شرکت‌کنندگان
صفر	۱	۱	۲
صفر	۱	۱	۳
مسابقه جهت کسب مدال طلا	۲	۲	۴
مسابقه جهت کسب مدال	۲	۲	۵ تا ۱۰
۸ شرکت‌کننده	۳	۲	۱۱ تا ۲۴
۱۶ شرکت‌کننده	۴	۴	۲۵ تا ۴۸
۳۲ شرکت‌کننده	۴	۸	۴۹ تا ۹۶
۶۴ شرکت‌کننده	۵	۱۶	۹۷ تا ۱۹۲
۱۲۸ شرکت‌کننده	۶	۳۲	۱۹۳ یا بیشتر

روش امتیاز دهی (بصورت دستی)

■ در مسابقاتی که سیستم امتیازدهی الکترونیکی در دسترس نباشد، قضاات می‌توانند از سیستم دستی استفاده نمایند. در چنین مواردی سرداور با اعلام هانتی و دمیدن در سوت خود (با دو تن متفاوت) از دیگر قضاات می‌خواهد که رأی خود را اعلان نمایند و دیگر قضاات نیز امتیازات داده شده را همزمان با وی به نمایش می‌گذارند و اعلام‌کننده‌ی امتیازات نیز با صدایی رسا تمامی امتیازات صادره را

^۱ تعظیم نکند

- اعلام خواهد نمود. (سپس سرداور با دمیدن مجدد در سوت خود از قضات می‌خواهد که تابلوی خود را پایین بیاورند). قضات پنل داوری از سوی مدیر تاتامی و یا دستیار آن انتخاب خواهند شد.
- در صورتیکه در دعوت‌نامه مسابقات ذکر شده باشد، کمیته برگزاری مسابقات می‌تواند جهت ارزیابی دو معیار اصلی یعنی اجرای فنی و اجرای ورزشی مجموعاً از یک امتیاز استفاده کند. در اینگونه موارد قضات می‌بایست در ذهن خود ۷۰٪ را به اجرای فنی و ۳۰٪ باقیمانده را به اجرای ورزشی اختصاص و کاتا را ارزیابی نمایند.
 - در صورت تساوی شرکت‌کنندگان (یا تیم‌ها) در سیستم امتیازدهی دستی، از آنان خواسته خواهد شد تا برای شکست تساوی مجدداً کاتای دیگری انتخاب و اجرا نمایند.

بخش ۴) هیئت قضات

- ۱) در تمامی رقابت‌های رسمی WKF و در هر دور از مسابقات، پنل هفت نفره قضات بطور تصادفی^۱ توسط برنامه‌ای کامپیوتری که برای این کار در نظر گرفته شده انتخاب می‌گردند.
- ۲) در رقابت‌هایی که جهت کسب مدال برگزار می‌شود، قضات نباید با شرکت‌کنندگان هموطن باشند.
- ۳) جهت ارتباط با مسئول رایانه و نیز به منظور رفع مسائل غیرمنتظره بین قضات، از بین آنان یک نفر بعنوان سرداور (قاضی ۱) تعیین می‌گردد.
- ۴) آرایش و چیدمان پنل داوری جهت تسهیل در روند اجرای مسابقات (در مرحله حذفی):
 - دبیر کمیته داوران با استفاده از رایانه و نرم‌افزارهایی که در اختیار دارد لیستی از قضات حاضر را تهیه می‌کند. این لیست می‌بایست تا پایان قرعه‌کشی ورزشکاران و همینطور قبل از پایان جلسه توجیهی داوران، توسط دبیر کمیته آماده شده باشد. لیست تهیه شده فقط شامل قضاتی است که در جلسه توجیهی حضور داشته و دارای معیارهای لازم باشند. سپس مسئول مربوطه لیست قضات را وارد رایانه نموده تا بطور تصادفی^۲ هفت قاضی برای هر یک از تاتامی‌های موجود انتخاب شوند.
 - برای مسابقاتی که جهت کسب مدال برگزار می‌شود، مدیر تاتامی پس از پایان آخرین مسابقه حذفی لیستی از قضات حاضر تاتامی خود را تهیه و به رییس کمیته و دبیر آن ارائه خواهد داد. این لیست زمانی که به تأیید رییس کمیته رسید به مسئول رایانه داده شده تا وارد سیستم شود. پس از آن رایانه بصورت تصادفی ۷ نفر را انتخاب و بعنوان پنل داوری در هر یک از تاتامی‌ها معرفی خواهد نمود.
- ۵) علاوه بر مسئول رایانه و اعلام‌کننده نتایج، جهت رقابت‌های کاتای تیمی و در دوری که به کسب مدال منتهی می‌شود یک وقت‌نگهدار جهت نگهداری زمان اجرای نمایش^۳ نیز به کار گمارده خواهد شد.
- ۶) در موارد مقتضی و در مسابقاتی که قضات از سیستم الکترونیکی استفاده می‌کنند، مسئول رایانه می‌تواند اعلام‌کننده نتایج نیز باشد.
- ۷) علاوه بر نفرات یاد شده، برگزارکننده‌ی مسابقات شخصی را در نیز بعنوان رانیر^۴ بکار خواهد گمارد که وظیفه وی یادداشت نام کاتایی است که شرکت‌کنندگان قصد اجرای آنرا دارند و پس از تکمیل، قبل از شروع آن دور از مسابقه به مسئول رایانه ارائه خواهد نمود. مدیر تاتامی مسئول و ناظر بر اجرای کار رانیر خواهد بود.
- ۸) در رقابت‌هایی که در سطح مسابقات جهانی نباشد، تعداد قضات در پنل داوری را می‌توان به پنج قاضی تقلیل داد. در اینصورت تنها بالاترین و پایین‌ترین امتیاز حذف خواهد شد.

^۱ Rndom

^۲ Rndom

^۳ حداکثر زمان ۵ دقیقه برای کاتا و بونکای آن.

^۴ Runner - برای این کلمه معادل مناسبی در زبان فارسی پیدا نکردم، شاید از کلمه منشی بتوان استفاده کرد ولی بهتر دیدم از خود نام در زبان انگلیسی استفاده شود، مترجم.



توضیحات

۱. کلیه قضاات و نیز مسئول رایانه در یک راستا و پشت میز رسمی مسابقات خواهند نشست (ترجیحاً از یک میز استفاده شود).
۲. سرداور (قاضی ۱) کنار مسئول رایانه که در انتهای میز جای گرفته خواهد نشست.

بخش ۵) معیارهای ارزیابی

۱) لیست کاتاهای رسمی؛ فقط کاتاهایی که اسامی آنان در لیست زیر قرار دارند مجاز به اجرا هستند.

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimoto No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururufa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Gekesai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Gekesai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Scsan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Mekyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakucho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Nahanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

توجه: شاید به نظر برسد نام برخی از کاتاها تکرار شده باشند و این بخاطر طرز تلفظ آنها در نگارش لاتین می‌باشد. در مواردی ممکن است یک کاتا در سبکی دیگر با نام دیگری شناخته شود و نیز در موارد استثنایی یک نام یکسان در واقع دو کاتای کاملاً متفاوت باشند^۱.

^۱ مانند کاتای سوپارین‌پی در گوجوریو و کاتای هاکوهاچی‌هو که تعلق به یکی از انجمن‌های شوتوکان دارد و این بدین معنا است که با اینکه نام این کاتا در لیست نیست ولی می‌توان آنرا اجرا کرد - و نیز کاتای سوچین در شیتوریو و سوچین در شوتوکان و مثال دیگر وان‌کان در شوتوکان و وان‌کان در شورین‌ریو که با نام‌های یکسان کاملاً در اجرا متفاوت می‌باشد، مترجم.



۲) ارزیابی

قضات با توجه به دو معیارهای اصلی (اجرای فنی و اجرای ورزشی)، اجرای یک شرکت کننده یا تیمی را ارزیابی خواهند کرد.

ارزیابی یک کاتا از زمان تعظیم شروع کاتا تا تعظیم در انتهای پایانی کاتا مد نظر است. استثنائاً در مسابقات کاتای تیمی که برای کسب مدال برگزار می شود ارزیابی کاتا همزمان با ساعت وقت نگه دار از تعظیم شروع کاتا آغاز و تا تعظیم پایان بونکای مد نظر قرار می گیرد.

تغییرات اندک در کاتا براساس سبک^۱ مجری کاتا قابل قبول می باشد.

شرکت کنندگان بایستی در هر دور از مسابقه کاتاهای مختلفی را انتخاب و اجرا نمایند. کاتای اجرا شده نباید در دوره های بعد تکرار شود، حتی اگر در هنگام شکستن تساوی باشد. فقط کاتاهایی که اسامی آنان در لیست بالا قرار دارند مجاز به اجرا هستند.

۳) روش امتیاز دهی (بصورت رایانه ای)^۲

اجرای فنی و اجرای ورزشی هر یک دارای امتیاز جداگانه ای خواهند بود ولی از یک قالب پیروی خواهند کرد که آن نمره ای است بین ۵ تا ۱۰ با افزایشی به اندازه ی ۰/۲ نمره^۳.

کمترین امتیاز یعنی ۵ برای اجرای کاتایی در حد قابل قبول و حداکثر ۱۰ امتیاز برای اجرایی کامل و بی نقص از یک کاتا. جهت سلب صلاحیت یا مردود شدن از امتیاز صفر استفاده خواهد شد.

در این سیستم امتیازدهی، دو امتیاز از بالاترین و نیز دو امتیاز از پایین ترین امتیازات داده شده برای اجراهای فنی و ورزشی حذف و مجموع امتیازات باقیمانده ۷۰٪ برای اجرای فنی و ۳۰٪ برای اجرای ورزشی محاسبه خواهد شد.

بونکای نیز به تنهایی دارای اهمیتی معادل کاتا است.

۴) رفع یا شکست تساوی

در مواقعی که شرکت کنندگان امتیازی برابر کسب نمایند باید با توجه به امتیازات ثبت شده در سیستم به یکی از روش های زیر عمل کرد.

مقایسه امتیازات اجرای فنی قبل از عمل ضرب در (۰/۷). بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.	قدم اول
مقایسه امتیازات اجرای ورزشی قبل از عمل ضرب در (۰/۳). بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.	قدم دوم
مقایسه پایین ترین امتیاز در اجرای فنی که حذف نشده است، بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.	قدم سوم
مقایسه بالاترین امتیاز در اجرای فنی که حذف نشده است، بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.	قدم چهارم
مقایسه پایین ترین امتیاز در اجرای ورزشی که حذف نشده است، بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.	قدم پنجم
مقایسه بالاترین امتیاز در اجرای ورزشی که حذف نشده است، بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.	قدم ششم

^۱ Style

^۲ در سیستم امتیازدهی به صورت رایانه ای قضات هر یک دارای تبلتی خواهند بود که بطور جداگانه امتیازات فنی و ورزشی را وارد آن نموده و سیستم نیز بطور خودکار امتیازات را محاسبه و اعلان می کند. در روش دستی نحوه ی کار کاملاً متفاوت خواهد بود.

^۳ برای اعداد کسری از اعداد زوج استفاده خواهد شد (۰/۲، ۰/۴، ۰/۶ و ۰/۸)



مقایسه بالاترین امتیاز در بین پایین‌ترین امتیازاتی که در اجرای فنی حذف شده‌اند، بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.	قدم هفتم
مقایسه پایین‌ترین امتیاز در بین بالاترین امتیازاتی که در اجرای فنی حذف شده‌اند، بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.	قدم هشتم
مقایسه کمترین امتیاز در بین پایین‌ترین امتیازاتی که در اجرای فنی حذف شده‌اند، بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.	قدم نهم
مقایسه بالاترین امتیاز در بین پایین‌ترین امتیازاتی که در اجرای ورزشی حذف شده‌اند، بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.	قدم دهم
مقایسه پایین‌ترین امتیاز در بین بالاترین امتیازاتی که در اجرای ورزشی حذف شده‌اند، بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.	قدم یازدهم
مقایسه کمترین امتیاز در بین پایین‌ترین امتیازاتی که در اجرای ورزشی حذف شده‌اند، بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.	قدم دوازدهم
مقایسه کمترین امتیاز در بین پایین‌ترین امتیازاتی که در اجرای فنی حذف شده‌اند، بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.	قدم سیزدهم
مقایسه بیشترین امتیاز در بین بالاترین امتیازاتی که در اجرای فنی حذف شده‌اند، بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.	قدم چهاردهم
هنگامی که تمامی موارد اشاره شده در قدم‌های قبلی با یکدیگر برابر بودند برای رفع تساوی به حکم سکه (شیر یا خط بصورت الکترونیکی) اقدام خواهد شد.	قدم پانزدهم

۵) معیارهای ارزیابی

اجرای کاتا	اجرای بونکای ^۱
<p>۱) اجرای فنی</p> <p>الف) ایستادنها ب) تکنیک‌ها پ) حرکات انتقالی ت) زمان‌بندی ث) تنفس صحیح ج) تمرکز (کیمه) چ) تطابق: با استانداردهای اجرایی (کیهون) سبک مجری کاتا.</p>	<p>۱) اجرای فنی</p> <p>الف) ایستادنها ب) تکنیک‌ها پ) حرکات انتقالی ت) زمان‌بندی ث) کنترل ج) تمرکز (کیمه) چ) تطابق (و همخوانی با کاتا): استفاده از حرکات صحیح همانطور که دقیقاً در کاتا اجرا می‌شود.</p>
<p>۲) اجرای ورزشی</p> <p>الف) قدرت بدنی ب) سرعت پ) تعادل</p>	<p>۲) اجرای ورزشی</p> <p>الف) قدرت بدنی ب) سرعت پ) تعادل</p>

^۱ در مسابقات تیمی که جهت کسب مدال برگزار می‌شود.

۶) رد صلاحیت یا مردود شدن

هر شرکت کننده و یا تیمی ممکن است به دلیل هر یک از موارد مطروحه زیر رد صلاحیت و یا عبارتی دیگر بازنده اعلام شود^۱.

- ۱) اشتباه در اجرای کاتا و یا اعلام نام کاتا بصورت غلط.
- ۲) تعظیم نمودن در شروع و پایان اجرای کاتا.
- ۳) مکث و یا توقف طولانی مدت در اجرای کاتا.
- ۴) مزاحمت در کار قضاات (بطوریکه قاضی برای ایمنی خود مجبور به جابجایی شود و یا برخورد فیزیکی با قاضی داشته باشد).
- ۵) افتادن کمر بند در حین اجرای کاتا.
- ۶) گذشتن از زمان قانونی ۵ دقیقه برای اجرا کاتا و بونکای.
- ۷) اجرای تکنیک قیچی کردن گردن^۲ در بونکای.
- ۸) عدم پیروی از دستورات سرداور و یا هر رفتار سوء دیگری.

۷) خطاها

چنانچه هر یک از خطاهای زیر مشاهده شوند باید مد نظر قرار گیرند.

- ۱) از دست دادن تعادل حتی به میزان اندک.
- ۲) اجرای نادرست یک حرکت یا اجرای آن بطور ناقص و همچنین ناتوانی در اجرای کامل یک دفاع یا ضربه^۳ مشت به دور از هدف خود.
- ۳) اجرای حرکتی ناهمگام یا غیرهماهنگ، همانند اجرای تکنیکی قبل از اینکه حرکت انتقالی بدن کامل شود و یا عدم اجرای یک حرکت بصورت متحدالشکل در اجرای کاتای تیمی.
- ۴) استفاده از اشارات شنیداری (از سوی اعضای تیم و یا هر شخص دیگری) و یا حرکات نمایشی مثل کوبیدن پا بر زمین، زدن به سینه، بازوها یا لباس کاراته^۴ و یا بازدمهای نامناسب و بی مورد که در این موارد قضاات می بایست در هنگام ارزیابی کاتا آن را خطای جدی ای در نظر بگیرند و با خطاهایی همچون لق زدن و از دست دادن تعادل برابر بدانند.
- ۵) باز یا شل شدن گره کمر بند بطوریکه در هنگام اجرا تا زیر باسن شل شده باشد.
- ۶) اتلاف وقت شامل: قدمروهای طولانی، احترام بیش از اندازه^۵ و یا مکث طولانی قبل از شروع اجرا.
- ۷) ایجاد جراحت به دلیل کنترل نکردن اجرای یک تکنیک در بونکای.

^۱ اگر در مسابقات فینال هر دو شرکت کننده مردود شدند! مسابقه دیگری بین آنان برگزار خواهد شد.

^۲ کانی باسامی

^۳ این مثال در بونکای مشاهده می شود.

^۴ کاراته گی

^۵ مدت طولانی در حالت تعظیم ماندن و یا تعظیم های اضافه کردن.



توضیحات

۱. 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.
۲. بازی نقش شخص بیهوش شده در حین اجرای بونکای مناسب نبوده و بی‌مورد می‌باشد. شرکت‌کننده باید پس از افتادن (درازکش شدن) یک زانوی خود را بلند کرده و یا از جای خود برخاسته و بایستد^۱.
۳. در هنگام اجرای کاتای تیمی کلیه افراد تیم باید در یک جهت و روبروی سرداور بایستند و کاتا را اجرا نمایند.
۴. اعضای تیم می‌بایست تمامی موارد خواسته شده^۲ را اجرا و بخوبی هم‌آهنگ باشند.
۵. تنها وظیفه‌ی مربی و یا شرکت‌کننده (در صورت غیبت مربی) اطمینان از کاتای اعلام شده به رانر مطابق با دور مسابقات می‌باشد.
۶. هرچند که اجرای تکنیک قیچی کردن گردن^۳ در بونکای ممنوع می‌باشد ولی اجرای آن به روی بدن مجاز می‌باشد.
۷. زمانیکه مسابقه جهت شکستن تساوی برگزار می‌شود، امتیاز شرکت‌کنندگان در مسابقه اصلی محفوظ خواهد ماند. امتیاز شرکت‌کنندگان در مسابقه شکست تساوی تغییری در امتیاز رسمی که در مسابقه اول به ثبت رسیده نخواهد داد.

۸. مثالی برای نتایج ارزیابی یک کاتا:

نتیجه	فاکتور	جمع	قاضی ۷	قاضی ۶	قاضی ۵	قاضی ۴	قاضی ۳	قاضی ۲	قاضی ۱	
۱۷/۱۰	۰/۷	۲۴/۴	۸/۲	۸/۴	۸/۴	۷/۸	۷/۸	۸/۲	۸/۰	اجرای فنی
۷/۳۸	۰/۳	۲۴/۶	۸/۴	۸/۴	۸/۲	۸/۲	۷/۸	۸/۲	۷/۸	اجرای ورزشی
جمع کل:		۲۴/۴۸								

۹. در مسابقاتی که در رنکینگ جهانی WKF و یا المپیک نبوده تعداد قضاات برای داوری مسابقات کاتا می‌تواند به ۵ قاضی تقلیل یابد. در این موارد به جای حذف امتیازات چهار قاضی تنها امتیازات دو قاضی یعنی بالاترین و پایین‌ترین امتیاز حذف خواهند شد.

^۱ شرکت‌کنندگان به این نکته توجه داشته باشند حتما و باید یک زانو بلند شده باشد و یا بلافاصله از جای خود بلند شوند در غیر اینصورت با واکنش قضاات در امتیازدهی روبرو خواهند شد.

^۲ نکات ذکر شده در اجرای فنی و ورزشی.

^۳ کانی باسامی

بخش ۶) برگزاری مسابقات

- ۱) به ازای هر تاتامی، شرکت کنندگان (و یا تیمها) به گروه‌های هشت نفره (و یا نهایتاً ۱۲ نفره) تقسیم خواهند شد.
- ۲) قبل از آغاز هر دور از مسابقه شرکت کنندگان و یا تیمها موظف هستند که نام کاتای انتخابی خود را از طریق راندر مسابقات به اطلاع مسئول رایانه برسانند. ترتیب شرکت کنندگان برای اجرای کاتا بصورت تصادفی^۱ توسط سیستم صورت می‌گیرد، مگر اینکه بازیکنی ممتاز^۲ در دور اول حذفی حضور داشته باشد.
- ۳) در شروع هر دور از مسابقه، شرکت کنندگان یا تیمها روبروی قضاات و به موازات یکدیگر می‌ایستند. پس از احترام به جایگاه رسمی (شومن‌نی‌ری) و پس از آن به هیئت قضاات (اتاگای‌نی‌ری)، شرکت کنندگان محوطه مسابقه را ترک خواهند نمود.
- ۴) وقتی شرکت کننده یا تیمی فراخوانده می‌شود، آنان وارد تاتامی شده و در محل شروع کاتای خود قرار خواهند گرفت.
- ۵) نقطه‌ی خاصی برای شروع کاتا وجود ندارد و می‌تواند پیرامون هر جایی از محل مسابقه باشد.
- ۶) پس از احترام (تعظیم) شرکت کننده می‌بایست نام کاتا را بطور واضح اعلام و اجرای خود را آغاز کند.
- ۷) پس از اتمام اجرای خود در انتهای کاتا تعظیم کرده و شرکت کننده منتظر رأی قضاات می‌ماند. پس از اعلام رأی، مجدداً احترام به جا آورده و تاتامی را ترک می‌کند.
- ۸) در پایان شرکت کنندگان آن دور از مسابقه به خط شده و اعلام کننده نتایج نام چهار نفر اول که به دور بعد صعود کرده‌اند را اعلام می‌کند. نام چهار نفر اول در صفحه نمایشگر نیز به نمایش عموم گذارده خواهد شد. سپس نفرات شرکت کننده تعظیمی دیگر کرده و محوطه تاتامی را ترک خواهند نمود.
- ۹) قبل از آغاز مسابقات جهت کسب مدال، اعلام کننده نتایج اسامی ۳ نفر اول از دو گروه شرکت کننده (مجموعاً ۶ نفر) که به رقابت‌های کسب مدال صعود کرده‌اند را اعلام خواهد نمود.

توضیحات

۱. محل شروع و اجرای کاتا داخل محوطه‌ی تاتامی خواهد بود.
۲. برای درک بهتر از جای‌گیری نفرات شرکت کننده در گروه‌های مختلف مسابقات کاتا که طبق قوانین WKF برگزار می‌شود به ضمیمه ۱۶ این کتاب مراجعه نمایید.

¹ Random

² Seeded

بخش ۷) اعتراض رسمی

- ۱) هیچکس حق اعتراض به نحوه قضاوت اعضای پنل داوری^۱ را نخواهد داشت.
- ۲) اگر در نحوه قضاوت موردی بر خلاف قوانین ملاحظه شد، مربی آن شرکت کننده یا نماینده رسمی او، تنها کسانی هستند که می توانند رسماً اعتراض نمایند.
- ۳) اعتراض باید رسماً و کتباً با ذکر دقیق مورد اعتراض سریعاً بعد از مسابقه تسلیم شود. در مواردی که منجر به عملکرد نادرست در اجرای قوانین اداری شود، مدیر تاتامی شخصاً باید مورد پیش آمده را رفع نماید.
- ۴) اعتراض باید به نماینده هیئت تجدید نظر^۲ تسلیم شود. این هیئت، اعتراض را بررسی و با توجه به حقایق و شواهد موجود گزارشی را تهیه خواهد کرد. هیئت تجدید نظر در خصوص سؤال کردن از افراد ذیربط با اعتراض، اختیار تام خواهد داشت.
- ۵) هر اعتراضی در خصوص نحوه اجرای قوانین باید ظرف کمتر از یک دقیقه بعد از پایان اجرای کاتا از سوی مربی اعلام شود. بعد از آن مربی باید فرم اعتراض رسمی را از مدیر تاتامی گرفته و ظرف مدت زمان حداکثر ۴ دقیقه اعتراض خود را در آن برگه مکتوب و پس از امضاء همراه با مبلغ مصوب به مدیر تاتامی تسلیم نماید. مدیر تاتامی نیز مدارک اعتراض را بدست نماینده هیئت تجدید نظر رسانده تا بررسی و حداکثر ظرف پنج دقیقه نتیجه را اعلام کند.
- ۶) اعتراض نامه بایستی همراه با مبلغ مصوب هیئت اجرایی WKF به نماینده هیئت تجدید نظر تسلیم شود.
- ۷) **ترکیب هیئت تجدید نظر؛** از سه داور ارشد که بوسیله کمیته داوران انتخاب می شوند تشکیل یافته است. اعضای این هیئت بایستی از یک کشور باشند. علاوه بر این سه نفر، سه نفر دیگر از اعضای کمیته داوران به عنوان اعضای علی البدل انتخاب می شوند تا در مواقعی که اعتراض کننده هموطن یکی از اعضای هیئت تجدید نظر 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 تجدید نظر؛** در هنگام ارائه اعتراض، (مبلغ اعتراض نیز باید تحویل خزانه دار فدراسیون شده باشد) این هیئت سریعاً تشکیل جلسه داده و تحقیقات لازم را در خصوص اعتراض روی داده آغاز می نماید. هر یک از اعضای سه نفره هیئت تجدید نظر باید رأی قاطع خود را اعلام دارد. رأی ممتنع قابل قبول نمی باشد.
- ۹) **رد شدن اعتراض؛** اگر اعتراضی غیرقابل قبول تشخیص داده شد یکی از اعضا هیئت شفافاً به معترض اعلام خواهد نمود که اعتراض وی مورد موافقت قرار نگرفته است. اعضای هیئت باید کلمه

^۱ قضاوت یک تاتامی^۲ ژوری

مردود را بر روی برگه‌ی اعتراض نوشته و آن را امضاء کنند. قبل از تحویل مبلغ اعتراض به خزانه‌دار باید مراتب به اطلاع دبیر 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 قضاات مسابقه در جایی که برخلاف قانون رأی صادر شده باشد.
- توصیه و پیشنهاد به کمیته داوران در جهت ارزیابی و بهبود داوری و یا جریمه‌ی داوران.

از دیگر وظایف هیئت تجدید نظر، احضار قضاات و توضیح خواستن از آنان در مورد اعمالی که باعث برهم خوردن نظم مسابقات شده باشد و نیز ارائه پیشنهادهاتی در خصوص حذف موارد ذکر شده خواهد بود. این هیئت 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 رئیس کمیته داوران تسلیم شود.

۱۱) **گزارش واقعه**؛ گام بعدی هیئت تجدید نظر تهیه گزارش و ثبت آن با احضار پنل داوری و امضاء آن توسط کلیه اعضای هیئت تجدید نظر است. در این گزارش علل رد و یا قبول شدن اعتراض باید توضیح داده شود. گزارش باید توسط این هیئت امضاء شده و به رئیس کمیته داوران تسلیم گردد.

۱۲) **قدرت و اجرا**؛ هیئت تجدید نظر تنها مرجع نهایی تصمیم‌گیرنده خواهد بود و فقط هیئت اجرایی می‌تواند تصمیمات آن را تغییر دهد.

۱۳) هیئت تجدید نظر نمی‌تواند جریمه یا تنبیهی را اعمال کند. وظیفه آنها ارائه رأی خود به شورای داوران و کمیته اجرایی برای یک تصمیم نهایی است.

توضیحات

۱. در برگه اعتراض بایستی نام شرکت‌کنندگان، نام قضاات 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.
۲. اعتراض توسط هیئت تجدید نظر مورد بررسی قرار می‌گیرد. هیئت، مدارک ارائه شده از سوی معترض را بررسی می‌کند و ممکن است تصاویر ضبط شده‌ی مسابقه را بازبینی کرده و همچنین سؤالاتی را از قضاات تاتامی جهت رسیدن به یک نتیجه نهایی پرسش نمایند.

۳. اگر اعتراض توسط هیئت یاد شده مورد تأیید قرار گرفت، رأی مناسب را صادر خواهد کرد.^۱ 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.
۴. اگر اعتراض مورد قبول واقع نشد، مبلغ اعتراض به حساب خزانه فدراسیون جهانی واریز خواهد شد.
۵. در هنگام بررسی اعتراض در روند طبیعی مسابقات نباید هیچگونه وقفه‌ای ایجاد شود و مسابقات باید ادامه داشته باشد. این از مسئولیت‌های سرداور (قاضی ۱) است که از روند برگزاری مسابقات، براساس قوانین مطمئن شود.
۶. در صورت مشاهده هرگونه نقصی در خصوص برگزاری مسابقات، مربی می‌تواند مستقیماً مدیر تانامی را آگاه سازد و در صورت لزوم مدیر تانامی به سرداور مواردی را تذکر خواهد داد.

^۱ اعتراض قبول است.

ضمیمه (۱) اصطلاحات

بعد از اعلام، داور قدمی به عقب می‌گذارد.	مسابقه را شروع کنید	شوبو هاجیمه	Shobu Hajime
در ۱۵ ثانیه پایانی مسابقه، وقت‌نگهدار زنگ زده و داور جمله یاد شده را ادا می‌کند.	وقت کمی باقیمانده	آتو شی باراکو	Ato Shibaraku
همزمان با گفتن یامه، داور با دست علامت یامه را نیز می‌دهد.	بایستید	یامه	Yame
داور و مبارزین به محل اولیه خود برگشته و می‌ایستند.	به جای اول‌تان برگردید	موتونو ایچی	Motono Ichi
ادامه مبارزه در زمانیکه فرمان قطع مسابقه داده نشده است یا در زمانیکه داور مشاهده کند که شرکت‌کنندگان فعالیتی در جهت کسب امتیاز ندارند با ادای این کلمه از آن می‌خواهد که هرچه سریعتر امتیاز کسب نمایند.	ادامه	سوزوکیته	Tsuzukete
داور در ذنکو تسوداچی ایستاده و در حالیکه سوزوکیته می‌گوید، دست‌ها را باز کرده و کف دستان را به سمت شرکت‌کنندگان می‌چرخاند و هنگامیکه هاجیمه را ادا می‌کند همزمان کف دستان را چرخانده و به سرعت به هم نزدیک کرده و در همان لحظه پای جلو را به عقب می‌کشد.	ادامه مبارزه را شروع کنید	سوزوکیته هاجیمه	Tsuzukete Hajime
داور، قضاات را در پایان مسابقه و یا در هنگام مشورت برای انجام شیکاکو فرا می‌خواند.	فراخوانی قضاات	شوگو	Shugo
جهت نتیجه‌گیری در پایان بی‌نتیجه یک مسابقه، داور از قضاات تقاضای رأی می‌کند. بعد از دمیدن به سوت، قضاات با بلند کردن 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	هانتی	Hantei
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	هی‌کی‌واکه	Hikiwake
داور دست خود را در زاویه ۴۵ درجه به سمت برنده مسابقه بالا می‌آورد.	قرمز (آبی) برنده است	آکا نو (آئو نو) کاچی	Aka no (Ao no) Kachi
داور دست خود را به سوی مبارزی که کسب امتیاز نموده و در زاویه ۴۵ درجه بالا می‌آورد.	قرمز (آبی) ۳ امتیاز می‌گیرد	آکا (آئو) ایپون	Aka (Ao) Ippon
داور دست خود را موازی بدن به سمت مبارزی که کسب امتیاز کرده بالا می‌آورد.	قرمز (آبی) ۲ امتیاز می‌گیرد	آکا (آئو) وازاری	Aka (Ao) Waza ari

داور دست خود را به سوی مبارزی که کسب امتیاز نموده و در زاویه ۴۵ درجه پایین می‌آورد.	قرمز (آبی) ۱ امتیاز می‌گیرد	آکا (آئو) یوکو	Aka (Ao) Yuko
داور علامت خطای دسته ۱ یا ۲ را به خاطی نشان می‌دهد.	اخطار	چوکوکو	Chukoku
داور ابتدا علامت خطای دسته ۱ یا ۲ را نشان داده و سپس با انگشت سبابه در زاویه ۴۵ درجه به سمت پای خاطی نشانه می‌رود.	اخطار	کی کوکو	Keikoku
داور در ابتدا علامت خطای دسته ۱ یا ۲ را نشان داده و سپس با انگشت سبابه و موازی بدن خود به سمت خاطی نشانه می‌رود.	اخطار برای جریمه (اخراج نمودن)	هانسوکو چویی	Hansoku Chui
داور در ابتدا علامت خطای دسته ۱ یا ۲ را نشان داده و سپس با انگشت سبابه در زاویه ۴۵ درجه به سمت صورت خاطی نشانه رفته و اعلام هانسوکو می‌کند و پس از آن حریف مقابل را برنده اعلام می‌کند.	جریمه (اخراج، عدم صلاحیت ادامه مبارزه)	هانسوکو	Hansoku
داور با انگشت سبابه خود مبارزی که خط بیرونی تاتامی را قطع کرده نشان می‌دهد.	خروج از محوطه مسابقه (نباید به واسطه تلاش حریف مقابل باشد)	جوگای	Jogai
بعد از اعلام معمول رأی توسط داور، بطور همزمان با اعلام آکا (آئو) سنشوو دست خود را نیز بالا آورده بطوریکه از آرنج خم شده و کف دست بسمت صورت داور باشد، به شرکت کننده اشاره دارد.	اولین امتیاز کسب شده	سنشوو	Senshu
داور در ابتدا با انگشت سبابه خاطی را نشان داده و سپس حرکت دست را تا پشت سر خود ادامه می‌دهد و همزمان این جمله را ادا می‌کند: آکا (آئو) شی کاکو و متعاقباً حریف مقابل را برنده اعلام می‌کند.	اخراج (محوطه را ترک کن)	شی کاکو	Shikkaku
امتیاز یا رأی صادره ابطال می‌گردد. داور کومیتسه و یا سرداور کاتا دستان (و یا پرچم) خود را در سینه بصورت ضربدر در آورده و به پایین هدایت می‌کند.	ابطال	توری ماسن	Torimasen
داور با انگشت سبابه در زاویه ۴۵ درجه به سمت زمین و محل ایستادن مبارز یا تیم را نشان می‌دهد.	کناره‌گیری	کی کین	Kiken
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	موبوبی	Mubobi

حرکتی از سوی داور برای شرکت‌کنندگان هنگامیکه آنان بهم گره خورده و یا سینه به سینه‌ی یکدیگر قرار گرفته‌اند با گفتن **واکاره‌ته** و همزمان با اشاره دستان خود بصورتی که کف دستان رو به خارج بوده و دستها نیز به خارج حرکت می‌کنند، از آنان می‌خواهد که از یکدیگر دور شوند.

از هم جدا شوید

Wakare te **واکاره‌ته**

ضمیمه ۲) علائم و اشارات

داور

شومن نی ری

به جایگاه احترام بگذارید

داور کف دست‌های خود را جلو می‌کشد.



اُتاگای نی 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**بایستید**

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

**سوزوکتِه هاجیمِه****ادامه مسابقه را آغاز کنید**

داور زمانیکه که سوزوکتِه 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 هاجیمِه کف دستان به سمت حریفان و همزمان پا نیز به عقب حرکت می‌کند.

فرمان **سوزوکتِه** زمانی بکار می‌رود که داور در تاتامی و در حرکت بوده، و با ادای این کلمه و همزمان با اشاره دستان خود از بازیکنان می‌خواهد که تحرک نشان داده و کسب امتیاز نمایند.

**یو کو****یک امتیاز**

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



وازاری

دو امتیاز

داور دست خود را در امتداد شانه و به سمت گیرنده امتیاز حرکت می‌دهد.



ایپون

سه امتیاز

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



توری ماسن

(ابطال رأی)

داور به سمت مبارز چرخیده و در حالیکه اعلام آکا (آئو) می‌نماید، دستان خود 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.



سنشو

(کسب اولین امتیاز)

داور در حین نگاه کردن به مبارز با اشاره دست که از آرنج شکسته شده و کف دست را به سمت خود گرفته اولین امتیاز کسب شده را اعلام می‌کند



کاچی

برنده

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



کیکن

کناره‌گیری

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



شی کاکو

اخراج، محوطه را ترک کن!

داور ابتدا در زاویه ۴۵ درجه خاکی را نشان و سپس حرکت را با انگشت ادامه داده و می‌گوید: آکا (آئو) شی کاکو! و پس از آن حریف مقابل را پیروز اعلام می‌کند.



هیکی واکه

مساوی

(فقط در مسابقات تیمی و یا مسابقات نوبتی)

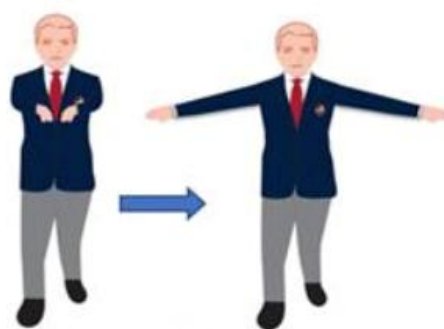
زمانیکه امتیاز مبارزین برابر باشد، داور دستان خود را بصورت ضربدر بالا آورده و سپس همزمان با گفتن هیکی واکه آنها را به پایین می آورد، کف دستان را رو به حریفان می باشد.



واکاره ته

جدا شوید

حرکتی از سوی داور برای شرکت کنندگان هنگامیکه آنان بهم گره خورده و یا سینه به سینه یکدیگر قرار گرفته اند. با گفتن **واکاره ته** و همزمان با اشاره دستان خود بصورتی که کف دستان رو به خارج بوده و دستها نیز از داخل به خارج حرکت می کنند، از آنان می خواهد که از یکدیگر دور شوند.



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 سبابه به صورت فرد خاطی نشانه رفته و پس از گفتن آکا (آئو) کلمه چوکوکو را ادا می کند.



کی کوکو**اخطار**

داور پس از نشان دادن علامت خطا دسته ۱ یا ۲ با انگشت سبابه در زاویه ۴۵ درجه پای حریف خاطی را نشان می‌دهد.

**هانسو کو چویی****اخطار**

داور پس از نشان دادن علامت خطا دسته ۱ یا ۲ با انگشت سبابه به حالت افقی، شکم حریف خاطی را نشان می‌دهد.

**هانسو کو**

فاقد صلاحیت لازم برای ادامه مبارزه

داور پس از نشان دادن علامت خطا دسته ۱ یا ۲ با انگشت سبابه در زاویه ۴۵ درجه صورت خاطی را نشان داده و سپس حریف وی را برنده اعلام می‌کند.

**عدم فعالیت**

داور دستان خود را بصورت مشت شده روبروی سینه خود گرفتن و حول یکدیگر به چرخش در آورده و سپس از دسته ۲ خطای لازم را نشان می‌دهد.



اصابت بیش از حد مجاز

داور به قضاوت و مبارز خاطی این علامت را نشان داده و سپس از دسته ۱ اخطار لازم را نشان و اعلام می‌کند.



تعارض به آسیب دیدگی

داور کف دست را به صورت گذاشته و از اعلام اخطار از دسته ۲ می‌نماید.



تظاهر به آسیب دیدگی

داور کف دستان خود را مقابل یکدیگر و کنار صورت خود نگه داشته و اعلام اخطار از دسته ۲ می‌نماید.



جوگای

خروج از محوطه مسابقه

داور با انگشت سبابه و سمت مبارز خاطی به قضاوت 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 و از راست به سمت چپ صورت خود حرکت داده و به قضاوت خطای موبوبی را نشان می‌دهد.

**فرار از مبارزه**

داور با انگشت سبابه دایره‌ای فرضی رسم کرده و از قضاوت تقاضای اخطار از دسته ۲ می‌نماید.



**گرفتن، هل دادن، بغل کردن
یا برتری جویی بدون اجرای تکنیک**

داور دستان مشت شده خود را جمع کرده و با آوردن دستان به جلو از قضاوت درخواست اخطار از دسته ۲ می‌نماید.

**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 و آرنج

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



صحبت یا توهین کردن و یا نمایش حرکتی ناشایست

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



شوگو

فراخوانی قضاات

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



قاضی

○ در بخش کومیته قضاات شماره ۱ و ۴ پرچم قرمز رنگ را در دست راست نگه داشته و قضاات ۲ و ۳ پرچم قرمز را در دست چپ نگه خواهند داشت.



یو کو



وازاری



ایپون



خطا از دسته ۱

پرچم‌ها به حالت ضربدر روی هم و به سمت مبارز
خاطی قرار خواهند گرفت.
(پرچم مبارز خاطی در جلو قرار دارد)



خطا از دسته ۲

در حالیکه آرنج کمی خم می‌باشد به سمت مبارز خاطی اشاره می‌شود.



جوگای

پرچم فرد خاطی به آرامی به زمین زده می‌شود.



کی کو کو



هانسو کوچویی



هانسو کو



طرز نشستن قضات

ضمیمه ۳) راهنمایی‌های لازم برای داوران و قضات

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

اصابت بیش از حد

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

تماس بیش از حد و تمارض

کاراته یک هنر رزمی است و از شرکت کنندگان در مسابقات انتظار می‌رود که از خود رفتار مقبولی ارائه نمایند. قابل قبول نخواهد بود زمانیکه شرکت کننده‌ای ضربه‌ای که دارای تماس سطحی بوده دریافت می‌کند صورت خود را گرفته، این طرف و آن طرف رفته، تلوتلو بخورد، خم شود و یا محافظ‌لته‌ی 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 رفتار نوعی فریبکاری است که ورزش ما را بی‌ارزش می‌کند و می‌بایست با سرعت خاطی را جریمه نمود.

زمانیکه مبارزی وانمود می‌کند تکنیکی با تماسی بیش از حد به وی اصابت کرده است پنل داوری 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 جریمه‌ی تظاهر را برای شرکت کننده‌ی خاطی اعمال نمایند. زمانیکه برای قضات کاملاً مشخص باشد که تکنیک حریف امتیازدار و بدون خطا بوده است، جریمه صحیح برای تظاهر حداقل هانسوکوچویی و در برخی شرایط سخت‌تر هانسوکو یا شیکاکو خواهد بود.

شرکت کننده‌ای که نفسش حبس شده باشد (در اثر ضربه حاصل از طرف مقابل نتواند به درستی نفس بکشد) نباید جریمه شود. شرکت کنندگانی که از طریق ضربه دچار حبس نفس می‌شوند، قبل از ادامه مسابقه باید به آنان فرصت داده شود که تنفس معمولی خود را باز یابند.

اما شرایط سخت‌تر زمانی است که شرکت کننده‌ای 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 می‌شود 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 جودان 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 ۱۸ 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 جریمه به حریف وی (مجری ضربه) **صرف‌نظر** 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.

دانشین

به ادامه تمرکز، دقت و هوشیاری مبارز در مقابله و ضد حمله، دانشین گفته می‌شود. بعضی از مبارزین بعد از اجرای تکنیک صورت خود را از حریف برمی‌گردانند ولی در این حالت نیز حریف را زیر نظر داشته و برای ضدحمله و مقابله با حمله حریف آمادگی لازم را دارند. قضات 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 به ضربه لگد چودان‌گری‌ای که مبارزی اجرا کرده و قبل از آنکه بتواند آن را به عقب برگرداند، حریف آن را گرفته باشد، باید امتیاز داد؟

دلیلی وجود ندارد که به این تکنیک مشروط بر اینکه دانشین و سایر شروط کسب امتیاز را نیز داشته باشد، امتیاز نداد. بصورت تئوری شاید گفته شود که در 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 شش 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 مریبان باید با تمرینات لازم، شاگردان خود را به نحوی آموزش دهند که آنها بتوانند اُفت را به خوبی انجام دهند و صدمه نبینند.

هر مبارزی که قصد پرتاب حریف را داشته باشد باید کلیه موارد ذکر شده در بخش‌های 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، حریفی که مجری فن بوده جریمه نخواهد شد. بعضی مواقع حریف به جای اُفت صحیح 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 بند ۱۱ توضیحات بخش ۸ چنین آمده است:

" مبارز باید در تمام مدت پرتاب، حریف را گرفته و از اُفت سالم و بدون خطر او مطمئن شود "

اطمینان از اُفت سالم حریف بدلیل اینکه بسیار دشوار است، پرتاب‌هایی این چنین در بخش اعمال ممنوعه قرار می‌گیرند.

امتیازگرفتن از شرکت‌کننده‌ای که به زمین افتاده

هنگامیکه شرکت‌کننده‌ای بی‌اُفتد و یا پاهای وی درو شود و امتیازی از او در زمانیکه بالا تنه وی (و یا حتی قسمتی از آن) به روی تاتامی است کسب شود، این امتیاز ایپون خواهد بود. قضات به این مورد توجه داشته باشند اگر شرکت‌کننده‌ای به واسطه اجرای تکنیکی در حال سقوط باشد برای آن امتیاز در نظر گرفته و در غیر اینصورت آن تکنیک امتیازی نخواهد داشت.

هنگامیکه بالاتنه شرکت‌کننده‌ای به روی زمین نباشد (در حال سقوط، نشسته، به زانو، ایستاده و یا در حال پرش باشد) و در این حال به هر نقطه امتیازآور ضربه‌ای نواخته شود با توجه به موارد مشروحه در بخش ۶ امتیاز ثبت خواهد شد:

- لگدهای چودان، سه امتیاز (ایپون)
- لگدهای چودان، دو امتیاز (وازاری)
- ضربات زوکی و اوچی، یک امتیاز (یوکو)

روش‌های اعلان رأی

هنگامی که داور تصمیم به توقف مسابقه می‌گیرد با اعلام یامه و نیز همزمان با اشاره‌ی دست، مسابقه را متوقف می‌کند. داور به محل مشخص خود بازگشته، قضات نیز نظرات خود را در مورد امتیاز و یا جوگای با پرچم اعلان داشته و اگر اعتقاد داور به اخطار و یا جریمه می‌بود پس از آن با درخواست او قضات نیز نظر خود را اعلان می‌دارند. داور پس از مشاهده پرچم قضات رأی اکثریت را اعلام خواهد کرد. از آنجاییکه داور تنها شخصی است که می‌تواند در محوطه‌ی مسابقه مستقیماً شاهد مبارزه



شرکت کنندگان بوده و نیز بطور مستقیم با پزشک مسابقات در ارتباط می باشد، قضات می بایست قبل از اینکه تصمیم نهایی خود را اعلان دارند کاملاً و بطور جدی به آنچه که داور به آنها اعلان می دارد (با علائم دست نشان می دهد) توجه کنند، چرا که دیگر جایی برای تقاضای تجدید نظر در رأی^۱ نخواهد بود.

در مواردی که برای توقف مسابقه بیش از یک دلیل وجود داشته باشد، داور به ترتیب (به نوبت) به هر یک از موارد رسیدگی خواهد نمود. بطور مثال؛ شرکت کننده ای یک تکنیک امتیازداری را اجرا و در مقابل حریف وی ضربه ی خطایی را مرتکب شده باشد و یا در مواردی که خطای موبوبی رخ داده باشد، شرکت کننده ی خاطی تمارض نیز بنماید.

در مواردی که منجر به بازبینی تصاویر ویدیویی می شود، اعضای پنل بازبینی در صورتی می توانند رأی پنل داوری را تغییر دهند که رأی هر دوی آنان یکسان باشند. بعد از بازبینی، نتیجه بلافاصله برای اعلام در اختیار داور گذاشته می شود.

جوگای

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

نشان دادن خطا

برای نشان دادن خطایی از دسته ۱، اگر آکا خطا کرده باشد قضات باید پرچمها را به حالت ضربدری به سمت آکا (پرچم قرمز در جلو) و اگر آئو خطا کرده باشد به سمت شرکت کننده آئو (پرچم آبی در جلو) نشان دهند. این عمل باعث خواهد شد که داور وسط به وضوح رأی قضات را در خصوص مبارز خطاکار ببیند.

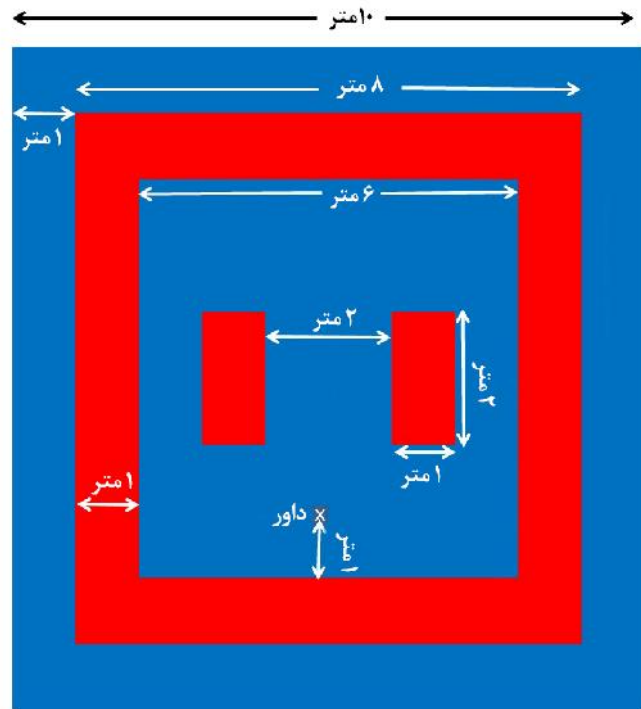
¹ Re-consideration

ضمیمه ۴) علائم مورد استفاده جهت ثبت امتیازات و خطاها

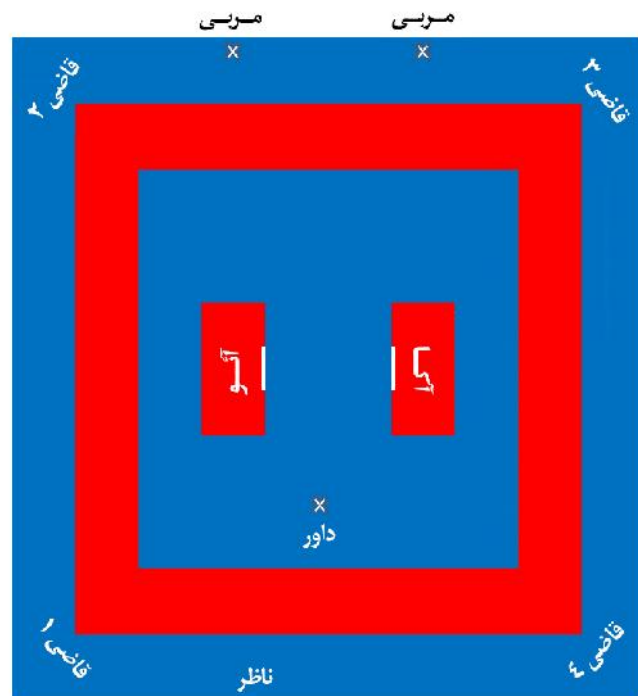
سه امتیاز	●○	ایپون
دو امتیاز	○○	وازاری
یک امتیاز	○	یوکو
دارنده امتیاز سنشو	✓	سنشو
برنده	□	کاچی
بازنده	✕	ماکه
مساوی	▲	هیکی واکه
اخطار	C1C	از دسته ۱ اخطار چوکوکو
اخطار	C1K	از دسته ۱ اخطار کی کوکو
اخطار عدم شرایط برای ادامه مبارزه	C1HC	از دسته ۱ اخطار هانسوکو چویی
عدم شرایط برای ادامه مبارزه	C1H	از دسته ۱ جریمه هانسوکو
اخطار	C2C	از دسته ۲ اخطار چوکوکو
اخطار	C2K	از دسته ۲ اخطار کی کوکو
اخطار عدم شرایط برای ادامه مبارزه	C2HC	از دسته ۲ اخطار هانسوکو چویی
عدم شرایط برای ادامه مبارزه	C2H	از دسته ۲ جریمه هانسوکو
اخراج از مسابقات	S	شی کاکو
کناره گیری از مسابقه	KK	کیکن

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

ابعاد تاتامی در مسابقات کمیته

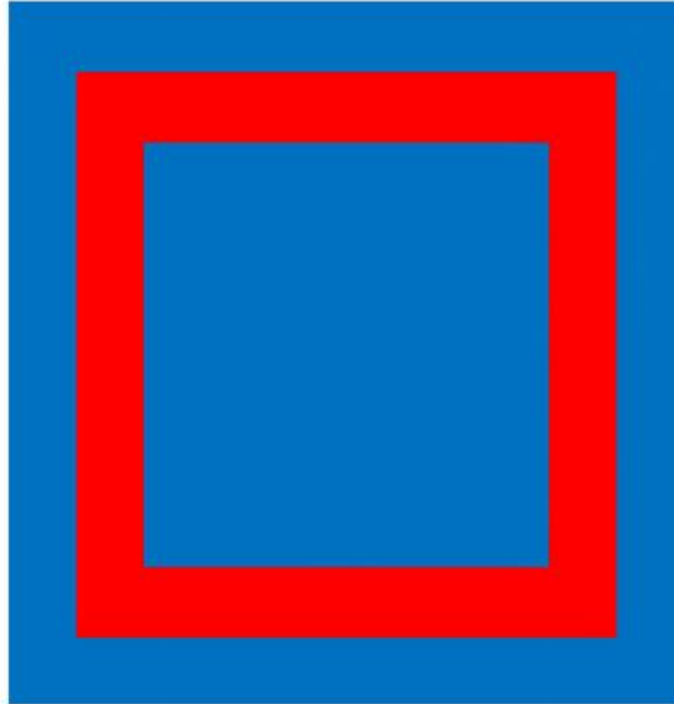


نحوه استقرار پنل داوری، ناظر، شرکت کنندگان و مربیان در مسابقات کمیته



ضمیمه ۶) محل استقرار قضاات در مسابقات کاتا

محل استقرار شرکت کنندگان



مسئول رایانه - قضاات: ۱ - ۲ - ۳ - ۴ - ۵ - ۶ - ۷

محل استقرار شرکت کنندگان و قضاات در مسابقات کاتا

ضمیمه (۷) 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
سه حروف اختصاری نام کشور نمایش داده می شود

پرچم ملی کشور مربوطه، ۱۲×۸ سانتیمتر

علامت تجاری شرکت تولیدکننده گی کاراته، ۵×۴ سانتیمتر

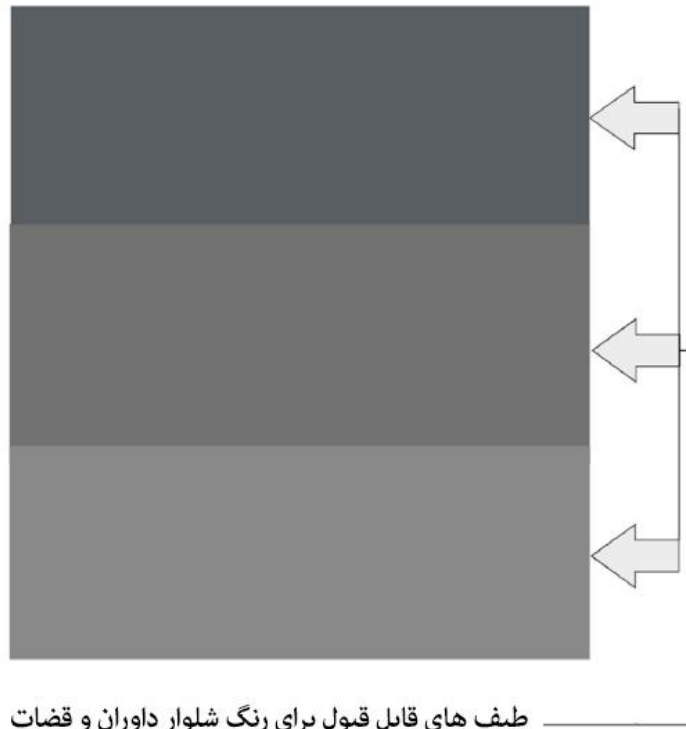


ضمیمه ۸) گروه‌ها، اوزان و شرایط برگزاری مسابقات جهانی

مسابقات قهرمانی جهان			
شرایط برگزاری	مسابقات قهرمانی نوجوانان، جوانان و زیر ۲۱ سال	مسابقات قهرمانی جهان	مسابقات قهرمانی بزرگسالان
- مسابقات می‌بایست در ۵ روز پایانی هفته برگزار شوند. - در هر کاتاکوری (گروه، اوزان) هر کشور فقط می‌تواند از یک شرکت کننده استفاده کننده استفاده نماید. - نفرات (یا تیم‌ها) اول تا چهارم دوره‌ی دوره‌ی قبل مسابقات (یا تیم‌ها)، نباید در دور اول جدول با یکدیگر روبرو شوند. - مسابقات می‌بایست در ۴ تا ۶ تا نامی برگزار شوند. - زمان مسابقات کومیته در رده‌های نوجوانان و جوانان ۲ دقیقه و زیر ۲۱ سال ۳ دقیقه می‌باشد. - یونکای کاتا در رقابت‌های کاتای تیمی (مردان و زنان) در جهت کسب مدال (فینال و همینطور برنز) برگزار می‌گردد.	- مسابقات می‌بایست در ۵ روز پایانی هفته برگزار شوند. - در هر کاتاکوری (گروه، اوزان) هر کشور فقط می‌تواند از یک شرکت کننده استفاده کننده استفاده نماید. - نفرات (یا تیم‌ها) اول تا چهارم دوره‌ی دوره‌ی قبل مسابقات (یا تیم‌ها)، نباید در دور اول جدول با یکدیگر روبرو شوند. - مسابقات می‌بایست در ۴ تا نامی برگزار شوند. - زمان مسابقات کومیته در رده‌های نوجوانان و جوانان ۲ دقیقه و زیر ۲۱ سال ۳ دقیقه می‌باشد. - یونکای کاتا در رقابت‌های کاتای تیمی (مردان و زنان) در جهت کسب مدال (فینال و همینطور برنز) برگزار می‌گردد.	شرایط برگزاری مسابقات می‌بایست در ۶ روز پایانی هفته برگزار شوند. در هر کاتاکوری (گروه، اوزان) هر کشور فقط می‌تواند از یک شرکت کننده استفاده کننده استفاده نماید. نفرات (یا تیم‌ها) اول تا چهارم دوره‌ی قبل مسابقات (یا تیم‌ها)، نباید در دور اول رقابت‌ها در یک جدول با یکدیگر روبرو شوند. مسابقات می‌بایست در ۴ تا نامی (در یک راسنا) و در ۳ روز مسابقات حذفی و در روز آخر در تاتامی مرتفع جهت مسابقات فینال و کسب مدال برنز برگزار شوند. مسابقات متوقف نخواهد شد، داوران می‌بایست جهت استراحت داخل سالن حضور داشته باشند زمان مسابقات کومیته در تمامی گروه‌ها ۳ دقیقه می‌باشد. یونکای کاتا در رقابت‌های کاتای تیمی (مردان و زنان) در بخش فینال مسابقات وهمچنین در مسابقات جهت کسب مدال برنز برگزار می‌گردد.	شرایط برگزاری مسابقات می‌بایست در ۶ روز پایانی هفته برگزار شوند. در هر کاتاکوری (گروه، اوزان) هر کشور فقط می‌تواند از یک شرکت کننده استفاده کننده استفاده نماید. نفرات (یا تیم‌ها) اول تا چهارم دوره‌ی قبل مسابقات (یا تیم‌ها)، نباید در دور اول رقابت‌ها در یک جدول با یکدیگر روبرو شوند. مسابقات می‌بایست در ۴ تا نامی (در یک راسنا) و در ۳ روز مسابقات حذفی و در روز آخر در تاتامی مرتفع جهت مسابقات فینال و کسب مدال برنز برگزار شوند. مسابقات متوقف نخواهد شد، داوران می‌بایست جهت استراحت داخل سالن حضور داشته باشند زمان مسابقات کومیته در تمامی گروه‌ها ۳ دقیقه می‌باشد. یونکای کاتا در رقابت‌های کاتای تیمی (مردان و زنان) در بخش فینال مسابقات وهمچنین در مسابقات جهت کسب مدال برنز برگزار می‌گردد.
		گروه‌ها کاتای انفرادی (بالای ۱۶ سال) مردان زنان کومیته انفرادی مردان (بالای ۱۸ سال) ۶۰- کیلوگرم ۶۷- کیلوگرم ۷۵- کیلوگرم ۸۴- کیلوگرم ۸۴+ کیلوگرم کومیته انفرادی زنان (بالای ۱۸ سال) ۵۰- کیلوگرم ۵۵- کیلوگرم ۶۱- کیلوگرم ۶۸- کیلوگرم ۶۸+ کیلوگرم کاتای تیمی (بالای ۱۶ سال) مردان زنان کومیته تیمی (بالای ۱۸ سال) مردان زنان	گروه‌ها جوانان کاتای انفرادی (۱۶ و ۱۷ سال) مردان زنان کومیته انفرادی مردان (۱۶ و ۱۷ سال) ۵۵- کیلوگرم ۶۱- کیلوگرم ۶۸- کیلوگرم ۷۶- کیلوگرم ۷۶+ کیلوگرم کومیته انفرادی زنان (۱۵ و ۱۶ سال) ۴۷- کیلوگرم ۵۴- کیلوگرم ۵۹- کیلوگرم کومیته تیمی (۱۴ تا ۱۷ سال) مردان زنان
۱۶ شرکت کننده	۱۰ شرکت کننده	۱۳ شرکت کننده	۱۲ شرکت کننده
جمع نفرات شرکت کننده	۱۲ شرکت کننده	۱۳ شرکت کننده	۱۲ شرکت کننده

ضمیمه ۹) راهنمای رنگ شلوار داوران و قضات

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



ضمیمه ۱۰) قوانین مسابقات برای افراد زیر ۱۴ سال

رعایت این بخش از قوانین در مسابقاتی که در کمپها و همینطور لیگ جوانان WKF برگزار می‌شوند الزامی است. فدراسیون جهانی کاراته این پیشنهاد را دارد که در مسابقات قاره‌ای و ملی نیز قوانین بدین منوال اجرا شوند.

دسته‌جات مختلف در گروه‌های سنی زیر ۱۴ سال

کمیته دختران زیر ۱۴ سال (۱۲ و ۱۳ سال)	کمیته پسران زیر ۱۴ سال (۱۲ و ۱۳ سال)	کمیته دختران زیر ۱۲ سال (۱۰ و ۱۱ سال)	کمیته پسران زیر ۱۲ سال (۱۰ و ۱۱ سال)
۴۲ - کیلوگرم	۴۰ - کیلوگرم	۳۰ - کیلوگرم	۳۰ - کیلوگرم
۴۷ - ک گ	۴۵ - ک گ	۳۵ - ک گ	۳۵ - ک گ
۴۷ + ک گ	۵۰ - ک گ	۴۰ - ک گ	۴۰ - ک گ
	۵۵ - ک گ	۴۰ + ک گ	۴۵ - ک گ
	۵۵ + ک گ		۴۵ + ک گ

- کاتا پسران زیر ۱۲ سال
- کاتا دختران زیر ۱۲ سال
- کاتا پسران زیر ۱۴ سال
- کاتا دختران زیر ۱۴ سال

تغییر و اصلاح قوانین جهت برگزاری مسابقات رده‌ی سنی زیر ۱۴ سال

مسابقات کمیته برای رده سنی ۱۲ تا ۱۴ سال

- اجرای تکنیک به روی سر و گردن (جودان) مجاز نمی‌باشد.
- هر نوع تماس در منطقه‌ی جودان، حتی سطحی و مختصر^۱ اساساً خطا می‌باشد.
- اجرای درست یک تکنیک به روی هر یک از مناطق امتیازآور بدن با حفظ فاصله حداکثر ۱۰ سانتیمتر تا هدف شامل امتیاز خواهد بود.
- زمان مسابقه برای این گروه سنی یک و نیم دقیقه محاسبه خواهد شد.
- لوازم محافظتی مورد استفاده باید به تأیید WKF رسیده باشد.
- و نیز استفاده از ماسک محافظ صورت و محافظ سینه که به تأیید WKF رسیده باشد.

^۱ تماس پوستی

مسابقات کومیته برای رده سنی زیر ۱۲ سال

- تمامی تکنیک‌های امتیازدار در ناحیه جودان و چودان باید با رعایت فاصله نسبت به هدف، کنترل شده باشد.
- هر نوع تماس در منطقه‌ی جودان، حتی سطحی و مختصر اساساً خطا می‌باشد.
- اجرای درست یک تکنیک به روی هر یک از مناطق امتیازآور بدن با حفظ فاصله حداکثر ۱۰ سانتیمتر تا هدف شامل امتیاز خواهد بود.
- حتی تکنیک‌های کنترل شده به بدن (ناحیه چودان) در صورت تماس، امتیازی نخواهد داشت.
- دروی پا و یا هرگونه تکنیک از این دست مجاز نمی‌باشد.
- زمان مسابقه برای این گروه سنی یک و نیم دقیقه محاسبه خواهد شد.
- در صورت امکان و تمایل کمیته برگزاری مسابقات، ابعاد منطقه مبارزه (تاتامی) می‌تواند از ۸×۸ متر به ۶×۶ متر کاهش یابد.
- شرکت‌کنندگان در مسابقه می‌بایست حداقل در دو رقابت شرکت داشته باشند.
- لوازم محافظتی مورد استفاده باید به تأیید WKF رسیده باشد.
- و نیز استفاده از ماسک محافظ صورت و محافظ سینه که به تأیید WKF رسیده باشد.

مسابقات کومیته برای کودکان زیر ۱۰ سال بدین صورت خواهد بود که رقابت بین گروه‌های دو

نفره^۱ برگزار خواهد شد و هر گروه در مدت زمان قانونی (یک و نیم دقیقه) مبارزه‌ای را بصورت نمایشی اجرا خواهند کرد. قضاوت در این بخش بین کار گروهی که نفرات از خود به نمایش می‌گذارند بوده و برنده این رقابت با هانتی تعیین می‌شود. قضاوت می‌بایست در این مرحله یکی از گروه‌ها یا تیم‌های دونفره را با توجه به ملاک‌های ارزیابی در هانتی^۲ برنده اعلام کنند.

مسابقات کاتا برای رده سنی زیر ۱۴ سال

در این بخش تبصره‌ی خاصی خارج از قوانین وجود ندارد و شرکت‌کنندگان محدودیتی در اجرای کاتا نخواهند داشت و می‌توانند طبق لیست کاتاهای نه چندان پیشرفته را نیز اجرا نمایند.

مسابقات کاتا برای رده سنی زیر ۱۲ سال

در این بخش تبصره‌ی خاصی خارج از قوانین وجود ندارد و شرکت‌کنندگان محدودیتی در اجرای کاتا نخواهند داشت و می‌توانند طبق لیست کاتاهای نه چندان پیشرفته را نیز اجرا نمایند. در صورتیکه شرکت‌کننده‌ای به هر دلیل موفق به اتمام کاتای خود نشود، بدون اینکه امتیازی از این بابت از وی کسر شود این فرصت داده می‌شود که برای بار دوم کاتای خود را اجرا نماید.

^۱ Pair

^۲ (۱) حالت جنگندگی، روحیه مبارزه و نمایش قدرت (۲) نمایش برتری تکنیک و تاکتیک (۳) ابتکار عمل در مبارزه



ضمیمه (۱۱) بازیینی تصاویر ویدئویی^۱

قوانین WKF در بازیینی تصاویر ویدئویی برای رقابت‌های کومیتة انفرادی و تیمی

تیم بازیینی تصاویر ویدئویی

شرح	کلمه اختصاری	رقابت‌های حذفی	رقابت جهت کسب مدال
میز ویدئو چک	VRT	۲	۲
ناظر ویدئو چک	VRS	۲	۲
ناظر مربیان	CS	۱	۲

(۱) پیش از آغاز مسابقه؛ مدیران تاتامی ۲ نفر از داوران خود را (با درجه RA) جهت نظارت در بازیینی تصاویر ویدئویی (ناظر ویدئو چک VRS) برای هر تاتامی انتخاب می‌کند. نفرات انتخاب شده پشت میز در جایی که سیستم ویدئو چک و صفحه نمایشگر قرار دارند خواهند نشست. این ناظران به دو کارت، یکی سبز (قبول) و دیگری قرمز (مردود) مجهز خواهند بود. فقط این دو ناظر می‌توانند پشت میز حضور داشته باشند.

(۲) در طول رقابت؛ ناظر مربیان (CS)، کلیدهای کنترل را تحویل مربیان داده و بین آنان خواهد نشست. در مسابقات فینال دو نفر بعنوان ناظر به کار گرفته می‌شود و هر کدام در کنار یک مربی نشسته و انجام وظیفه خواهند نمود. بر روی تابلوی الکترونیک ثبت امتیازات و در سمت چپ نشانگر امتیازات، کادری نارنجی رنگ با نوشته VR مشاهده می‌شود. ناظر مربیان و دو ناظر ویدئو چک جهت ارتباط با یکدیگر مجهز به سیستم رادیویی (واکی‌تاکی) هستند. در صورت بروز اخلال در کار کلیدهای کنترل و به جهت اعلان اعتراض مربیان، سیستم سنتی کارت قرمز (آکا) و کارت آبی (آئو)، که در دست ناظر مربیان می‌باشد جایگزین کلیدهای کنترل خواهد شد.

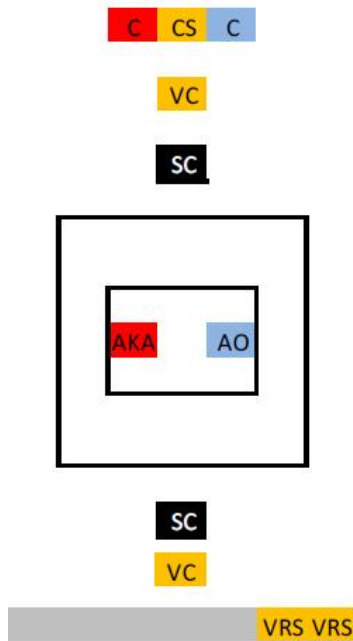
(۳) زمانی ویدئو چک صورت می‌گیرد که مربی بر این باور باشد که امتیاز تکنیک شرکت‌کننده او نادیده گرفته شده است. ناظر ویدئو چک VRS مسئول این است که در کمترین زمان ممکنه به اعتراض رسیدگی کند تا از توقف بیش از حد مسابقه پرهیز شود.

(۴) هنگامی به شرکت‌کننده‌ای (یا هر دوی آنان) امتیاز داده می‌شود که تکنیک وی (یا آنان) قبل از توقف مسابقه از سوی داور، نواخته شده باشد.

(۵) در بازیینی تصاویر ویدئویی، هنگامیکه تیم بازیینی مسئولیت ویدئو چک را برای چند تاتامی برعهده بگیرند، در هر تاتامی ۲ دوربین نصب خواهد شد. (لطفاً به تصاویر قرارگیری دوربین‌ها توجه کنید).

^۱ در این کتاب از کلمه ویدئو چک استفاده خواهد شد - مترجم.

نصب دوربین‌ها جهت مراقبت از چند تاتامی

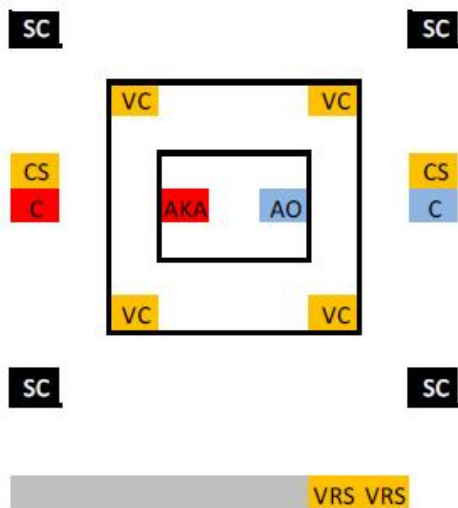


اختصارات

- SC** صفحه نمایشگر امتیازات
- VC** دوربین
- CS** ناظر مربیان
- VRS** ناظر ویدئو چک
- میز رسمی امتیازات
- C** مربیان
- AO** شرکت کنندگان
- AKA**

زمانیکه تیم بازیابی با دوربین‌های خود فقط از یک تاتامی مراقبت می‌نمایند^۱، ۴ دوربین به همراه ادوات و متعلقات مربوطه در تاتامی مستقر خواهند شد. دوربین‌ها در چهار گوشه تاتامی و در منطقه ایمن قرار می‌گیرند. این ادوات توسط متصدی ویدئو چک بکار گرفته خواهند شد.

نصب دوربین‌ها جهت مراقبت از یک تاتامی



- SC** صفحه نمایشگر امتیازات
- VC** دوربین
- CS** ناظر مربیان
- VRS** ناظر ویدئو چک
- میز رسمی امتیازات
- C** مربیان
- AO** شرکت کنندگان
- AKA**

^۱ بطور مثال در بازیهای المپیک و یا بازیهای المپیک جوانان.

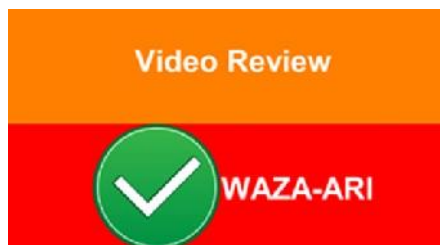


۶) روال کار در بازیابی تصاویر ویدئویی

- مربی درخواست ویدئو چک کرده و کلید کنترل زده می‌شود، صدای زنگ از تابلو ثبت امتیاز بلند شده و بطور همزمان نوشته VR در کادر نارنجی رنگ شروع به چشمک زدن می‌کند.
- داور بلافاصله مسابقه را متوقف کرده و دوربین‌ها نیز تصویربرداری را متوقف می‌کنند.
- و بلافاصله ناظر مربیان موضوع مورد اعتراض مربی را توسط رادیوی خود به ناظرین ویدئو چک توضیح می‌دهد. سپس تابلوی ثبت امتیاز مورد درخواست شده (امتیازی که به نادیده گرفته شدن آن اعتراض شده بود) مربوط به شرکت‌کننده معترض را نشان خواهد داد. اگر بطور همزمان دو اعتراض اعلام شده بود تابلو امتیازات هر دو را همزمان نشان خواهد داد.



- ناظرین ویدئو چک نوار تصاویر را برگردانده تا مورد بازنگری شود.
- ناظرین تصاویر را بررسی، تحلیل و در کوتاهترین زمان ممکن به نتیجه خواهند رسید.
- برای اعطای امتیاز لازم است تا ناظرین با یکدیگر هم رأی باشند در غیر اینصورت درخواست مردود اعلام می‌شود. برای اعلان نتیجه یکی از ناظرین ایستاده و کارت سبز (آری) و یا قرمز (نه) را بلند می‌کند. در صورت اعلان رأی توسط کارت سبز، داور می‌بایست رأی را اعلام نماید و همزمان در تابلوی ثبت امتیاز به نمایش در آید. در دنباله اگر ویدئو چک مورد قبول واقع شده بود در تابلوی ثبت امتیاز در کنار امتیاز مورد بحث تیک سبز رنگ به معنای قبول به نمایش در خواهد آمد و در صورت رد اعتراض ضربدری به رنگ قرمز در کنار امتیاز مورد اشاره به نمایش در خواهد آمد.





- اگر مورد ویدئو چک مردود اعلان شود تصویر کارت نارنجی رنگ بروی تابلوی ثبت امتیاز خاموش شده و مربی شانس مجدد تقاضای ویدئوچک را برای آن شرکت کننده و در آن گروه^۱ از دست خواهد داد مگر بطور استثناء در رقابت‌های نیمه نهایی و یا مسابقه جهت کسب

مدال باشد. در اینصورت ناظر مربیان، کلیدهای کنترل یا کارت مربیان را به آنان باز می‌گرداند.

- شرکت کننده‌ای که در دور حذفی شانس درخواست ویدئو چک را از دست داده باشد در صورت رسیدن به رقابت برای کسب مدال، مجدداً به وی حق درخواست ویدئو چک داده خواهد شد.

- در مواقعی که مربی درخواست ویدئو چک می‌کند ولی بنا به دلایل

فنی امکان مشاهده آن نباشد، ناظر ویدئو چک از پشت میز برخوردار است و

با دستان خود علامت **مه‌نای**^۲ را نشان می‌دهد. (با دست‌های خود

چشم‌ها را به علامت ندیدن می‌پوشاند) و نیز کارت ویدئو چک به مربی

بازگردانده خواهد شد.



- اگر مربی‌ای درخواست ویدئو چک نماید و مربی شرکت کننده‌ی دیگر

نیز برای همان دلیل مشابه درخواست ویدئو چک داشته باشد، مربی دوم می‌بایست قبل از آغاز

ویدئو چک کارت درخواست خود را بلند کرده باشد تا حق درخواست وی برای آن مورد مشابه ضایع

نشود. پروسه ویدئو چک زمانی آغاز خواهد شد که داور علامت دهد.

(۷) زمانیکه مسابقات طبق جدول نوبتی برگزار شود، اگر اعتراض مردود اعلان شد، مربی دیگر حق

درخواست ویدئو چک را برای آن شرکت کننده نخواهد داشت، مگر اینکه شرکت کننده مربوطه به

نیمه نهایی و یا رقابت جهت کسب مدال راه یابد تا این شانس را مجدداً داشته باشد.

(۸) در صورت مردود شدن اعتراض مربی در ویدئو چک، مربی یا سرپرست تیم این اجازه را خواهند

داشت تا در چهارچوب قوانین که در بخش یازده ذکر شده، رسماً اعتراض خود را تسلیم نمایند.

(۹) اگر شرکت کننده‌ای در طول مسابقه شفاهاً و یا با اشاره از مربی خود بخواهد تا درخواست ویدئو چک

نماید، عمل وی در زمره اعمال ممنوعه از دسته ۲ قرار گرفته و مشمول اخطار یا جریمه خواهد شد.

در این مورد حتی اگر مربی درخواست ویدئو چک نماید و مراحل ویدئو چک طی طریق شود، باز

شرکت کننده‌ی خاطی از دسته ۲، اخطار یا جریمه دریافت خواهد نمود.

(۱۰) اگر شرکت کننده‌ای به مربی خود اشاره کند که درخواست ویدئو چک نماید چرا که تکنیک او به

اندازه‌ی کافی خوب نبوده، این نیز در زمره اعمال ممنوعه از دسته ۲ قرار گرفته و مشمول اخطار یا

جریمه خواهد شد.

(۱۱) اگر مربی کلید کنترل را بعنوان اعتراض بفشارد و بلافاصله از کار خود پشیمان شود، پروسه کار

انجام خواهد شد و به درخواست ویدئو چک رسیدگی خواهد شد.

^۱ کاتاگوری

^۲ Mienai - مه‌نای (می‌نایی نیز گفته می‌شود)

۱۲) اگر مربی درخواست ویدئو چک نماید و همزمان حداقل دو قاضی به شرکت کننده امتیاز دهند، کارت الکترونیکی نارنجی رنگی که در تابلو ثبت امتیازات می باشد، روشن باقی خواهد ماند^۱.



۱۳) اگر مربی برای تکنیکی درخواست ویدئو چک نماید که به اعتقاد پنل داوری این تکنیک بیش از اندازه قوی و غیرقابل کنترل بوده و مستلزم اخطار یا جریمه از دسته ۱ جرائم می باشد، کارت الکترونیکی نارنجی رنگ مربوط به شرکت کننده خاطی، روشن باقی خواهد شد.

۱۴) در مواقعی که بعثت بروز اشکال فنی^۲، تیم بازرینی تصاویر ویدئویی نتواند فیلم مسابقه را بازنگری نماید، حق درخواست ویدئو چک به مربی برگردانده خواهد شد. لطفاً به نکته شماره ۲ این بخش رجوع کنید.

۱۵) سایز A5 (۱۴×۲۱ سانتیمتر) حداقل اندازه کارت های ویدئو چک است که ناظرین ویدئو چک از آنها استفاده می نمایند که همانند طرح زیر می باشند.



^۱ اگر آکا ضربه جودان زوکی نواخته و بعد از آن بلافاصله چودان گری اجرا نماید و دو قاضی (یا بیش از آن) امتیاز یوکو اعلان نمایند در اینجا ممکن است مربی برای امتیاز ندادن به چودان گری اعتراض نماید، اگر اعتراض مردود اعلام شد داور امتیاز یوکو را برای آکا اعلام و مربی نیز کارت خود را پس خواهد گرفت یعنی مجدداً می تواند از کارت خود استفاده نماید.
^۲ اشکالات از قبیل قطع شدن برق دستگاه ها، جابجایی دوربین یا هنگ کردن کامپیوتر که بعضاً پیش می آید.

۱۶) سایز A5 (۱۴×۲۱ سانتیمتر) حداقل اندازه کارت‌های ویدئو چک است که ناظرمریبیان از آنها استفاده می‌نمایند که همانند طرح زیر می‌باشند.



ضمیمه ۱۲) فرم اعتراض رسمی

OFFICIAL PROTEST FORM**(Current filing fee will appear here)**

The protest must be prepaid

DATE	COMPETITION	PLACE
..... / /		

COMPETITOR'S COUNTRIES	
AO	AKA

PROTEST'S DESCRIPTION
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

To be continued on the other side of this page

NAME	Valid as received by WKF
SIGNATURE	

FOR OFFICIAL USE ONLY :

TATAMI N°	MS/Kansa:				
PANEL	REFEREE	JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4
NAME					
COUNTRY					

OFFICIAL PROTEST FORM (KATA)



(Current filing fee will appear here)

The protest must be prepaid

DATE	COMPETITION	PLACE
...../...../.....		
YOUR COMPETITOR		COUNTRY
PROTEST DESCRIPTION		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		

To be continued on the other side of this page

NAME	Valid as received by WKF
SIGNATURE	

FOR OFFICIAL USE ONLY:

PANEL:	Chief Judge	Judge 2	Judge 3	Judge 4	Judge 5	Judge 6	Judge 7
NAME:							
COUNTRY:							

ضمیمه ۱۳) روش وزن کِشی

تکرار در دفعات وزن کِشی

ورزش کاران می‌توانند یک ساعت قبل از شروع رسمی وزن کِشی، از ترازویی که برای این کار در نظر گرفته شده به کرات استفاده نمایند. قبل از شروع وزن کِشی هیچ‌گونه محدودیتی در تکرار در دفعات وزن کِشی وجود نداشته و شرکت‌کنندگان بارها می‌توانند وزن کِشی نمایند.

وزن کِشی رسمی

مکان: تیم کنترل‌کننده وزن ورزشکاران همیشه در یک مکان مستقر خواهند بود. با توجه به امکانات میزبان این مکان در محل مسابقات، هتل محل استقرار شرکت‌کنندگان و یا دهکده‌ی ورزشکاران خواهد بود. برگزارکننده مسابقات می‌بایست اطاق‌هایی جداگانه برای مردان و زنان جهت وزن کِشی مهیا کنند.

ترازو: فدراسیون میزبان می‌بایست به اندازه کافی ترازوهای دیجیتال مهیا کند. ترازوها ۴ رقمی بوده که نشان دهنده یک عدد اعشار نیز خواهند بود (بطور مثال: ۵۱/۹ کیلوگرم و یا ۱۵۴/۶ کیلوگرم). ترازوها در مکانی صاف، مسطح و غیر مفروش قرار خواهند گرفت.

زمان: وزن کِشی در هر گروه وزنی می‌بایست یک روز پیش از آغاز رقابت‌های آن وزن صورت گیرد مگر بطور مشخص در مسابقات بخصوصی که از این قانون مستثنی خواهند بود. شروع رسمی وزن کِشی در مسابقات WKF به موقع و سر ساعتی که پیشتر در بولتن رسمی مسابقات اعلان شده، آغاز خواهد شد. در دیگر رقابت‌ها^۱ این اطلاعات پیش‌تر از طریق کانال ارتباطی کمیته المپیک در اختیار گذاشته شده است. این وظیفه‌ی ورزشکاران است که به این اطلاعات توجه داشته باشند. شرکت‌کننده‌ای که در زمان مقرر به وزن کِشی نرسد و یا بعد از وزن کِشی مشخص شود در گروه وزنی که پیشتر ثبت‌نام کرده بود قرار ندارد از ادامه کار محروم (کیکن) خواهد شد.

درصد خطا: حداکثر مقدار پذیرش بعنوان درصد خطای ترازو ۰/۲ کیلوگرم (۲۰۰ گرم) خواهد بود.

روش کار: با توجه به جنسیت، لازم است که حداقل دو داور WKF در هنگام وزن کِشی بعنوان ناظر حضور داشته باشند.^۲ یکی از داوران گذرنامه و کارت صادر شده‌ی آنان را بازدید و دیگری، وزن دقیق ورزشکار را در برگه‌ی رسمی وزن کِشی یادداشت خواهد نمود. فدراسیون میزبان می‌بایست از شش تن دیگر بعنوان کارمندان این بخش جهت سهولت در این امر استفاده نماید. در هر اطاق می‌بایست دوازده صندلی مهیا باشد. همانطور که قبلاً نیز اشاره شد برای محافظت از حریم خصوصی ورزشکاران، داوران و نیز کارمندان همگی باید از یک جنسیت باشند.

۱. وزن کِشی رسمی می‌بایست گروه به گروه^۳ و ورزشکار به ورزشکار انجام شود.

^۱ منظور بازیهای المپیک می‌باشد.

^۲ بانوان داور برای گروه زنان و آقایان داور برای گروه مردان.

^۳ گروه وزنی (کاتاگوری)

۲. پیش از آغاز رسمی وزن کشی، مربیان و دیگر نمایندگان می‌بایست اطاق را ترک کنند.
۳. در طول وزن کشی رسمی، ورزشکاران فقط یکبار مجاز می‌باشند تا روی ترازو قرار گیرند.
۴. هر ورزشکار می‌بایست کارت صادر شده از سوی کمیته برگزاری مسابقات را در هنگام وزن کشی به همراه داشته و به ناظر مربوطه ارائه کند.
۵. سپس دیگر ناظر، ورزشکار را برای وزن کشی به روی ترازو دعوت می‌کند.
۶. ورزشکاران در هنگام وزن کشی فقط مجاز به استفاده از زیرپوش می‌باشند، (آقایان فقط زیرپوش به تن داشته و خانمها علاوه بر زیرپوش، سوتین نیز به تن دارند). استفاده از جوراب و دیگر لوازم مجاز نمی‌باشد.
۷. ورزشکاران از جهت اطمینان به رسیدن وزنشان به حداقل یا حداکثر محدودی وزنی خود مجاز می‌باشند در هنگامی که روی ترازوی هستند زیرپوش‌های خود را از تن در آورند، (برای اینکار نباید از ترازو پایین بیایند).
۸. ناظر رسمی وزن کشی، وزن کلیه ورزشکاران را به کیلوگرم و با نمایش یک عدد اعشار ثبت خواهد نمود.
۹. ورزشکار در این هنگام از ترازو پایین خواهد آمد.

توجه: عکسبرداری و تصویربرداری در محدوده‌ی وزن کشی مجاز نیست. این محدودیت شامل گوشی‌های موبایل و دیگر ادوات نیز می‌شود.

ضمیمه ۱۴) رقابت‌های کومیته در جدول‌های نوبتی^۱

۱) شکل مسابقه

جدول‌های نوبتی در رقابت‌های کومیته المپیک و نیز زمانی بکار گرفته می‌شوند که تعداد اندکی شرکت‌کننده در جدول باشند. این نیز نوعی از رقابت است بدین صورت که شرکت‌کنندگان در یک جدول تا آنجایی که برندگان مشخص شوند به ترتیب با یکدیگر به مبارزه خواهند پرداخت.

نوعی که WKF از آن استفاده می‌کند مستلزم آن است که کلیه شرکت‌کنندگان در دو جدول جداگانه گنجانده شده تا رقابت خود را بصورت نوبتی در جدول به پایان برسانند. برای مشخص شدن مدال‌آوران، WKF از این قالب بدین صورت استفاده می‌کند که نفر اول هر جدول با نفر دوم جدول مقابل، در نیمه نهایی به مصاف یکدیگر خواهند رفت.

در مواقعی که دلیل مجروحیت یا کیکن شرکت‌کننده‌ای از دور رقابت‌ها خارج شود، همانند جدولی با تعداد شرکت‌کننده فرد برخورد خواهد شد و این به منزله استراحت دیگر حریفان وی خواهد بود. بطور کلی اگر شرکت‌کننده‌ای به هر دلیل مسابقات خود را کامل نکند و از جدول خارج شود به منزله استراحت برای حریفان وی تلقی می‌شود، نتیجه مسابقات قبلی وی نیز ابطال و برای حریفان او استراحت در نظر گرفته خواهد شد. نفرات اول و دوم هر جدول بدین صورت شناخته می‌شوند: به ازای هر بُرد دو امتیاز، مساوی یک امتیاز و باخت برابر است با صفر. برندگان نیمه نهایی جهت کسب مدال طلا به مسابقه نهایی راه یافته و بازندگان نیز هر یک به مدال برنز دست خواهند یافت.^۲

۲) نفرات ممتاز^۳

در صورت حضور شرکت‌کنندگان ممتاز در جداول نوبتی، به قرار زیر عمل خواهد شد:

- جهت مسابقات المپیک: نفرات اول تا چهارم المپیک می‌بایست در گروه‌های^۴ متفاوت قرار گیرند.
- جهت دیگر رقابت‌ها: دو نفر اول در رده‌بندی^۵ WKF (تا روز قبل از آغاز مسابقات) می‌بایست در گروه‌های متفاوت از هم قرار گیرند.

۳) شکست تساوی

در مواردی که بین حداقل ۲ شرکت‌کننده امتیازات برابر باشند، به ترتیب ضوابط زیر عمل خواهد شد. این بدین معنی است که اگر برنده در اولین بندهای موجود از ضوابط ذیل مشخص شود، اجرای دیگر بندها بی‌مورد است.

^۱ در ورزش‌های دیگر دوره‌ای و یا دوری نیز گفته می‌شود.

^۲ جایگاه سوم، مشترک می‌باشد و دو مدال برنز خواهیم داشت.

^۳ Seeded

^۴ Pool

^۵ رنکنینگ فدراسیون جهانی کاراته

۱. تعداد بردها بین شرکت کنندگان
 ۲. بیشترین امتیاز کسب شده در کل رقابت‌ها
 ۳. کمترین امتیاز داده شده در کل رقابت‌ها
 ۴. بیشترین امتیاز ایپون کسب شده در کل رقابت‌ها
 ۵. کمترین امتیاز ایپون داده شده در کل رقابت‌ها
 ۶. بیشترین امتیاز وازاری کسب شده در کل رقابت‌ها
 ۷. کمترین امتیاز وازاری داده شده در کل رقابت‌ها
 ۸. بیشترین امتیاز یوکو کسب شده در کل رقابت‌ها
 ۹. کمترین امتیاز یوکو داده شده در کل رقابت‌ها
 ۱۰. در مسابقات المپیک: بالاترین رتبه المپیک (در هر روز) که سیستم رتبه‌بندی المپیک مشخص می‌کند.
 ۱۱. در دیگر مسابقات: برنده مسابقه افزوده (اضافه) جهت شکست تساوی.
- در مواردی که به جای ۲ نفر، ۳ نفر یا بیش از آن شرایط صعود به مرحله بعد را دارند برای شکست تساوی می‌بایست از ابتدای شروع مسابقات اقدام نمود^۱.

۴) مجروحیت شرکت کننده در حین رقابت‌های حذفی

اگر شرکت کننده‌ای در حین رقابت‌های حذفی آسیب دیده و دیگر قادر به ادامه مسابقه نباشد، امتیازات کسب شده‌ی او در مسابقات قبلی و نیز در مسابقه جاری صفر منظور خواهد شد (نتایج ابطال خواهد شد)، و بطور کلی امتیازاتش را از دست خواهد داد مگر اینکه در دور نهایی جدول باشد که در اینصورت امتیازات و نتایج دست نخورده باقی خواهند ماند.

۵) رد صلاحیت یک شرکت کننده در حین رقابت‌های حذفی

شرکت کننده‌ای در مبارزه‌ای رد صلاحیت (مردود) شده است ولی امکان این را خواهد داشت که در رقابت همچنان باقی بماند. در این مورد رقیب شرکت کننده خاکی با امتیاز ۰ - ۴ (در صورتیکه ۴ امتیاز یا کمتر کسب کرده باشد) و یا بیش از آن (بطور مثال ۰ - ۵ و یا ۰ - ۶ و ...)، برنده میدان خواهد شد ولی دیگر نتایج همچنان دست نخورده باقی خواهند ماند. نیز ممکن است شرکت کننده‌ای از کل مسابقات رد صلاحیت شود در اینصورت امتیازات مسابقات قبل و نیز مسابقه جاری صفر منظور خواهد شد (نتایج ابطال خواهد شد) و کلیه امتیازاتش را از دست خواهد داد، مگر اینکه در دور نهایی جدول باشد که در اینصورت امتیازات و نتایج دست نخورده باقی خواهند ماند.

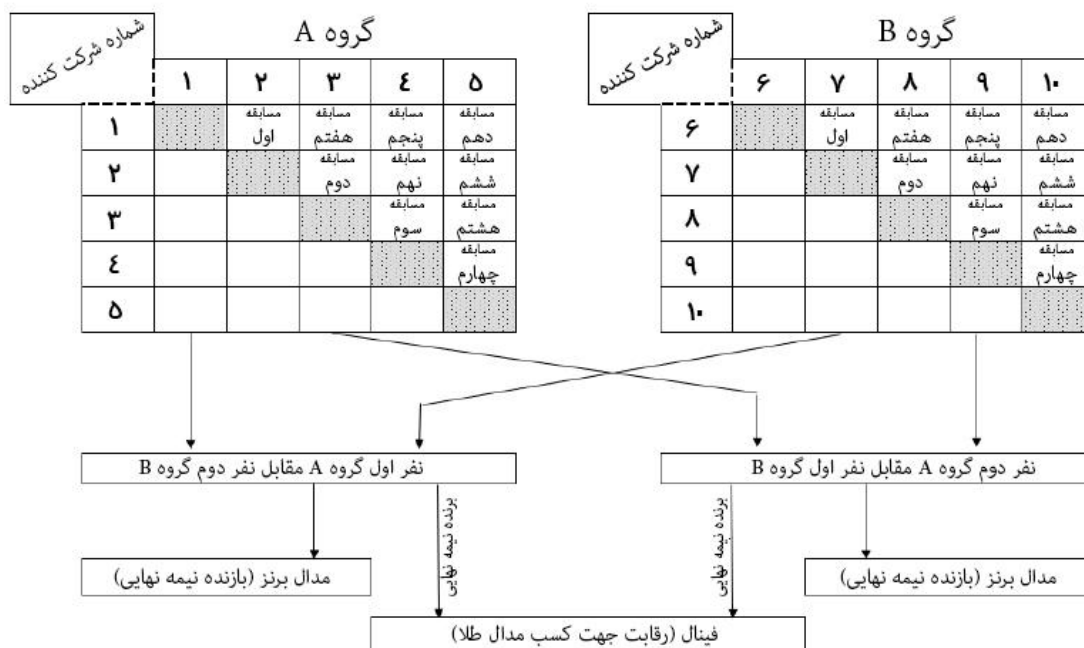
اگر شرکت کننده‌ای در پایان دیدار حذفی با رفتار غیر ورزشی و یا نشان دادن حرکتی نامناسب منجر به رد صلاحیت وی شود (جریمه شی‌کاکو دریافت نماید):

^۱ منظور قانونگذار این می‌باشد که: با رجوع به نتایج جدول به اولین مساوی مراجعه کرده و با توجه به موارد ذکر شده برنده را تعیین کرد و سپس دومین و ... تا در نهایت دو شرکت کننده نهایی برای دور بعد انتخاب شوند.

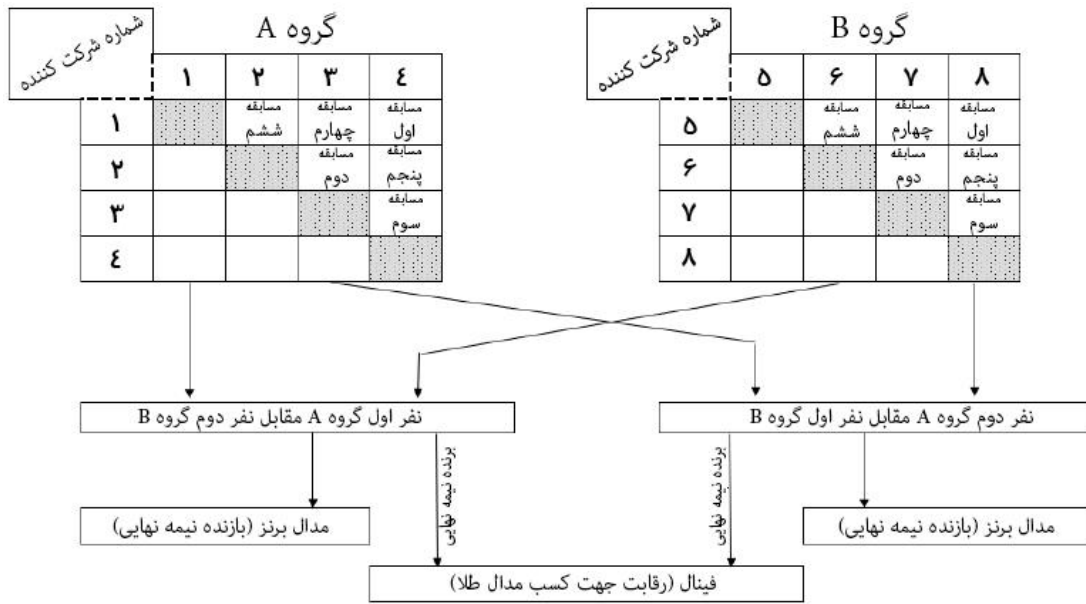
- حریف وی در نیمه‌نهایی مستقیماً به مسابقه فینال راه خواهد یافت.
- دو حریف دیگر در آنسوی جدول نیمه‌نهایی به مسابقه خود خواهند پرداخت.
- فقط یک مدال برنز اهداء خواهد شد.

توضیحات

۱. مثالی از جدول مسابقات نوبتی با ده شرکت‌کننده.



۲. مثالی از جدول مسابقات نوبتی با هشت شرکت‌کننده.



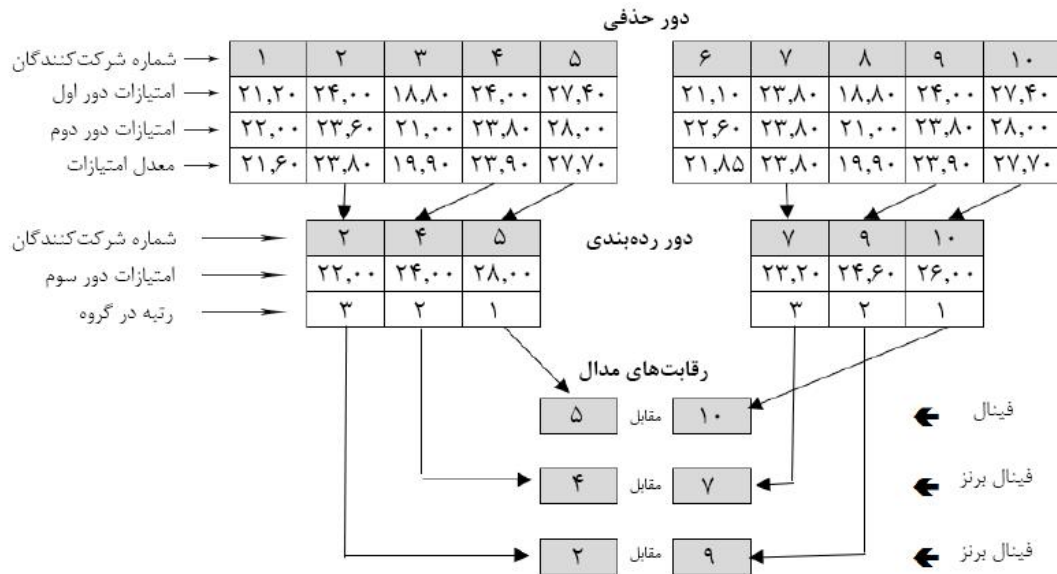
ضمیمه ۱۵) سازماندهی مسابقات کاتا در المپیک

این ضمیمه جهت استفاده در مسابقات کاتای المپیک تدوین گردیده که جایگزین بخش ۳ قوانین مسابقات کاتا می‌گردد. قوانین این ضمیمه بر اساس سهمیه ۱۰ شرکت کننده در هر دسته (کاتاگوری) جهت المپیک توکیو ۲۰۲۰ تنظیم و به تأیید کمیته بین‌المللی المپیک IOC رسیده است. رقابت‌های کاتا در المپیک بر اساس روش زیر اجرا خواهد شد.

- ۱) تعداد ۱۰ شرکت کننده در هر دسته به دو گروه تقسیم خواهند شد.
- ۲) هر شرکت کننده اولین کاتای خود را اجرا و توسط ۷ قاضی ارزیابی و امتیاز خود را دریافت خواهد نمود.
- ۳) هر شرکت کننده دومین کاتای خود را اجرا و توسط ۷ قاضی ارزیابی و امتیاز خود را دریافت خواهد نمود.
- ۴) جهت هر یک از شرکت کنندگان معدل دو کاتای اجرا شده محاسبه خواهد شد.
- ۵) هرگونه تساوی به شیوه‌ای که در این ضمیمه گفته خواهد شد شکسته و به نتیجه خواهد رسید. نتیجه شکست تساوی امتیاز اصلی که ثبت گردیده تغییر نخواهد داد.
- ۶) در هر یک از گروه‌ها، دو شرکت کننده با کسب کمترین امتیاز حذف و از هر گروه سه نفر وارد دور سوم مرحله خواهند شد (در دور سوم نمرات کسب شده در دورهای قبل احتساب نخواهد شد).
- ۷) در دور سوم ۳ شرکت کننده از هر گروه (مجموعاً شش شرکت کننده) امتیاز تازه‌ای جهت کاتای خود دریافت خواهند نمود که نفرات اول تا سوم هر گروه از این طریق مشخص خواهند شد.
- ۸) در دور چهارم که جهت کسب مدال بر گزار می‌گردد، نفرات اول هر گروه جهت کسب مدال‌های طلا و نقره با یکدیگر به رقابت خواهند پرداخت و نفرات دو و سوم هر گروه به صورت ضربدری برای کسب مدال برنز به رقابت می‌پردازند.
- ۹) اگر موردی خاص رخ دهد که در این ضمیمه به آن اشاره نشده باشد طبق بخش ۳ قوانین کاتا با آن برخورد خواهد شد.

توضیحات

۱. مثال زیر بخوبی سازماندهی مسابقات کاتا در المپیک را نشان می‌دهد.



شکست تساوی (رفع تساوی)

اگر دو شرکت کننده (و یا بیش از آن) دارای امتیازاتی مساوی باشند، برای پیدا کردن رتبه آنان در رده بندی، روش‌هایی مختلفی موجود است که در زیر توضیح داده می‌شود.

○ مثالهای زیر همگی کسب امتیازات مساوی از سوی شرکت کنندگان را نشان می‌دهد.

جمع امتیازات شرکت کننده ۱ = ۲۵/۸۲ شرکت کننده ۲ = ۲۵/۸۲

قدم اول

برنده شرکت کننده‌ای خواهد بود که بالاترین امتیاز را در دومین کاتای خود در دور حذفی کسب کرده باشد. اگر در دومین کاتا بالاترین امتیاز نیز برابر بود به قدم دوم خواهیم رفت.

قدم دوم

هنگامی که جمع کل امتیازات در کاتای دوم برابر بود، به قرار زیر اقدام خواهد شد.
 - در نظر گرفتن جمع کل امتیاز اجرای فنی قبل از عمل ضرب در (۰/۷). دارنده بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.

امتیاز اجرای فنی

شرکت کننده (۱)	۸،۶	۸،۸	۸،۶	۸،۴	۸،۶	۸،۶	۸،۶	جمع = ۲۵،۸ (بهترین وضعیت)
شرکت کننده (۲)	۸،۸	۸،۸	۸،۰	۸،۸	۸،۴	۸،۸	۸،۶	جمع = ۲۵،۶

در این مورد شرکت کننده ۱ جایگاه بهتری نسب به دیگر شرکت کننده دارد و برنده این دیدار می باشد.

قدم سوم

- در نظر گرفتن جمع کل امتیاز اجرای ورزشی قبل از عمل ضرب در (۰/۳). دارنده بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.

امتیاز اجرای ورزشی

شرکت کننده (۱)	۸،۶	۸،۸	۸،۴	۸،۴	۸،۴	۸،۶	۸،۶	جمع = ۲۵،۶ (بهترین وضعیت)
شرکت کننده (۲)	۸،۸	۸،۴	۸،۲	۸،۸	۸،۴	۸،۶	۸،۶	جمع = ۲۵،۴

در این مورد شرکت کننده ۱ جایگاه بهتری نسب به دیگر شرکت کننده دارد و برنده این دیدار می باشد.

قدم چهارم

- مقایسه پایین ترین امتیاز در اجرای فنی که حذف نشده است. دارنده بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.

امتیاز اجرای فنی

شرکت کننده (۱)	۸،۶	۸،۸	۸،۶	۸،۴	۸،۶	۸،۶	جمع = ۲۵،۶ (بهترین وضعیت)
شرکت کننده (۲)	۸،۸	۸،۶	۸،۲	۸،۸	۸،۴	۸،۶	جمع = ۲۵،۶

بالاترین امتیاز	۸،۸
کمترین امتیاز	۸،۴
کمترین امتیازی که حذف نشده است	۸،۴

در این مورد شرکت کننده ۱ جایگاه بهتری نسب به دیگر شرکت کننده دارد و برنده این دیدار می باشد.

قدم پنجم

- مقایسه بالاترین امتیازی که در اجرای فنی حذف نشده است. دارنده بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.

امتیاز اجرای فنی

شرکت کننده (۱) $\frac{8.8}{8.6}$ $\frac{8.8}{8.6}$ $\frac{8.8}{8.6}$ $\frac{8.4}{8.6}$ $\frac{8.4}{8.6}$ $\frac{8.4}{8.6}$ $\frac{8.4}{8.6}$ جمع = $\frac{8.4}{8.6}$ ۲۵.۶
 شرکت کننده (۲) $\frac{8.8}{8.8}$ $\frac{8.8}{8.8}$ $\frac{8.8}{8.8}$ $\frac{8.4}{8.4}$ $\frac{8.4}{8.4}$ $\frac{8.4}{8.4}$ $\frac{8.4}{8.4}$ جمع = $\frac{8.8}{8.8}$ ۲۵.۶ (بهترین وضعیت)

بالاترین امتیاز	۸.۸
کمترین امتیاز	۸.۳
کمترین امتیازی که حذف نشده است	۸.۴
بالاترین امتیازی که حذف نشده است	۸.۸

در این مورد شرکت کننده ۲ جایگاه بهتری نسب به دیگر شرکت کننده دارد و برنده این دیدار می باشد.

قدم ششم

- مقایسه پایین ترین امتیازی که در اجرای ورزشی حذف نشده است. دارنده بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.

امتیاز اجرای ورزشی

شرکت کننده (۱) $\frac{8.8}{8.6}$ $\frac{8.8}{8.6}$ $\frac{8.8}{8.6}$ $\frac{8.4}{8.6}$ $\frac{8.4}{8.6}$ $\frac{8.4}{8.6}$ $\frac{8.4}{8.6}$ جمع = $\frac{8.4}{8.6}$ ۲۵.۶ (بهترین وضعیت)
 شرکت کننده (۲) $\frac{8.8}{8.8}$ $\frac{8.8}{8.8}$ $\frac{8.8}{8.8}$ $\frac{8.8}{8.8}$ $\frac{8.2}{8.8}$ $\frac{8.2}{8.8}$ $\frac{8.2}{8.8}$ جمع = $\frac{8.8}{8.8}$ ۲۵.۶

بالاترین امتیاز	۸.۸
کمترین امتیاز	۸.۳
کمترین امتیازی که حذف نشده است	۸.۴

در این مورد شرکت کننده ۱ جایگاه بهتری نسب به دیگر شرکت کننده دارد و برنده این دیدار می باشد.

قدم هفتم

- مقایسه بالاترین امتیازی که در اجرای ورزشی حذف نشده است. دارنده بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.

امتیاز اجرای ورزشی

شرکت کننده (۱)	۸،۶	۸،۸	۸،۶	۸،۴	۸،۶	۸،۴	۸،۴	جمع = ۲۵،۶
شرکت کننده (۲)	۸،۸	۸،۸	۸،۴	۴،۸	۸،۴	۸،۴	۸،۴	جمع = ۲۵،۶ (بهترین وضعیت)

بالاترین امتیاز	۸،۸
کمترین امتیاز	۸،۴
کمترین امتیازی که حذف نشده است	۸،۴
بالاترین امتیازی که حذف نشده است	۸،۸

در این مورد شرکت کننده ۲ جایگاه بهتری نسب به دیگر شرکت کننده دارد و برنده این دیدار می باشد.

قدم هشتم

- مقایسه بالاترین امتیاز در بین پایین ترین امتیازاتی که در اجرای فنی حذف شده اند. دارنده بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.

امتیاز اجرای فنی

شرکت کننده (۱)	۸،۸	۸،۸	۸،۸	۸،۸	۸،۸	۸،۴	۸،۴	جمع = ۲۵،۶ (بهترین وضعیت)
شرکت کننده (۲)	۸،۸	۸،۸	۸،۴	۸،۴	۸،۴	۸،۴	۸،۴	جمع = ۲۵،۶

بالاترین امتیاز	۸،۸
کمترین امتیاز	۸،۴
کمترین امتیازی که حذف نشده است	۸،۴
بالاترین امتیازی که حذف نشده است	۸،۸
بالاترین امتیاز بین پایین ترین امتیازاتی که حذف شده اند	۸،۴

در این مورد شرکت کننده ۱ جایگاه بهتری نسب به دیگر شرکت کننده دارد و برنده این دیدار می باشد.

قدم نهم

- مقایسه پایین ترین امتیاز در بین بالاترین امتیازاتی که در اجرای فنی حذف شده اند. دارنده بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.

امتیاز اجرای فنی

شرکت کننده (۱)	۸،۸	۸،۸	۸،۶	۸،۴	۸،۴	۸،۴	۸،۴	جمع = ۲۵،۴ (بهترین وضعیت)
شرکت کننده (۲)	۸،۶	۸،۶	۸،۴	۸،۴	۸،۴	۸،۴	۸،۴	جمع = ۲۵،۴

بالاترین امتیاز	۸،۸
کمترین امتیاز	۸،۳
کمترین امتیازی که حذف نشده است	۸،۴
بالاترین امتیازی که حذف نشده است	۸،۸
بالاترین امتیاز بین پایین ترین امتیازاتی که حذف شده اند	۸،۴
بالاترین امتیاز بین بالاترین امتیازاتی که حذف شده اند	۸،۸

در این مورد شرکت کننده ۱ جایگاه بهتری نسب به دیگر شرکت کننده دارد و برنده این دیدار می باشد.

قدم دهم

- مقایسه کمترین امتیاز در بین پایین ترین امتیازاتی که در اجرای فنی حذف شده اند. دارنده بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.

شرکت کننده (۱)	۸،۸	۸،۶	۸،۶	۸،۴	۸،۴	۸،۴	۸،۴	جمع ۲۵،۴ (بهترین وضعیت)
شرکت کننده (۲)	۸،۶	۸،۶	۸،۴	۸،۴	۸،۴	۸،۴	۸،۴	جمع ۲۵،۴

بالاترین امتیاز	۸،۸
کمترین امتیاز	۸،۳
کمترین امتیازی که حذف نشده است	۸،۴
بالاترین امتیازی که حذف نشده است	۸،۸
بالاترین امتیاز بین پایین ترین امتیازاتی که حذف شده اند	۸،۴
بالاترین امتیاز بین بالاترین امتیازاتی که حذف شده اند	۸،۸
کمترین امتیاز بین پایین ترین امتیازاتی که حذف شده اند	۸،۳

در این مورد شرکت کننده ۱ جایگاه بهتری نسب به دیگر شرکت کننده دارد و برنده این دیدار می باشد.

قدم یازدهم

- مقایسه بالاترین امتیاز در بین پایین ترین امتیازاتی که در اجرای ورزشی حذف شده اند. دارنده بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.

شرکت کننده (۱)	۸،۸	۸،۸	۸،۸	۸،۸	۸،۴	۸،۴	۸،۴	جمع ۲۵،۶ (بهترین وضعیت)
شرکت کننده (۲)	۸،۸	۸،۶	۸،۴	۸،۴	۸،۴	۸،۴	۸،۴	جمع ۲۵،۶

بالاترین امتیاز	۸،۸
کمترین امتیاز	۸،۳
کمترین امتیازی که حذف نشده است	۸،۴
بالاترین امتیازی که حذف نشده است	۸،۸
بالاترین امتیاز بین پایین ترین امتیازاتی که حذف شده اند	۸،۳

در این مورد شرکت کننده ۱ جایگاه بهتری نسب به دیگر شرکت کننده دارد و برنده این دیدار می باشد.

قدم دوازدهم

- مقایسه کمترین امتیاز در بین بالاترین امتیازاتی که در اجرای ورزشی حذف شده اند. دارنده بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.

امتیاز اجرای ورزشی

شرکت کننده (۱)	۸،۸	۸،۸	۸،۶	۸،۴	۸،۴	۸،۴	۸،۳	جمع ۲۵،۴ (بهترین وضعیت)
شرکت کننده (۲)	۸،۶	۸،۶	۸،۴	۸،۴	۸،۴	۸،۴	۸،۳	جمع ۲۵،۴

بالاترین امتیاز	۸،۸
کمترین امتیاز	۸،۳
کمترین امتیازی که حذف نشده است	۸،۴
بالاترین امتیازی که حذف نشده است	۸،۸
بالاترین امتیاز بین پایین ترین امتیازاتی که حذف شده اند	۸،۳
بالاترین امتیاز بین بالاترین امتیازاتی که حذف شده اند	۸،۸

در این مورد شرکت کننده ۱ جایگاه بهتری نسب به دیگر شرکت کننده دارد و برنده این دیدار می باشد.

قدم سیزدهم

- مقایسه کمترین امتیاز در بین پایین ترین امتیازاتی که در اجرای ورزشی حذف شده اند. دارنده بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.

امتیاز اجرای ورزشی

شرکت کننده (۱)	۸،۸	۸،۸	۸،۶	۸،۴	۸،۴	۸،۴	۸،۳	جمع ۲۵،۴ (بهترین وضعیت)
شرکت کننده (۲)	۸،۸	۸،۶	۸،۴	۸،۴	۸،۴	۸،۴	۸،۳	جمع ۲۵،۴

بالاترین امتیاز	۸،۸
کمترین امتیاز	۸،۳
کمترین امتیازی که حذف نشده است	۸،۴
بالاترین امتیازی که حذف نشده است	۸،۸
بالاترین امتیاز بین پایین ترین امتیازاتی که حذف شده اند	۸،۴
بالاترین امتیاز بین بالاترین امتیازاتی که حذف شده اند	۸،۸
کمترین امتیاز بین پایین ترین امتیازاتی که حذف شده اند	۸،۳

در این مورد شرکت کننده ۱ جایگاه بهتری نسب به دیگر شرکت کننده دارد و برنده این دیدار می باشد.

قدم چهاردهم

- مقایسه بالاترین امتیاز در بین بالاترین امتیازاتی که در اجرای فنی حذف شده اند. دارنده بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.

شرکت کننده (۱)	۹،۳	۸،۸	۸،۸	۸،۴	۸،۴	۸،۴	جمع ۲۵،۶ (بهترین وضعیت)
شرکت کننده (۲)	۸،۸	۸،۸	۸،۴	۸،۴	۸،۳	۸،۳	جمع ۲۵،۶

بالاترین امتیاز	۹،۳
کمترین امتیاز	۸،۳
کمترین امتیازی که حذف نشده است	۸،۴
بالاترین امتیازی که حذف نشده است	۸،۸
بالاترین امتیاز بین پایین ترین امتیازاتی که حذف شده اند	۸،۴
بالاترین امتیاز بین بالاترین امتیازاتی که حذف شده اند	۸،۸
کمترین امتیاز بین پایین ترین امتیازاتی که حذف شده اند	۸،۳
بالاترین امتیاز بین بالاترین امتیازاتی که حذف شده اند	۹،۳

در این مورد شرکت کننده ۱ جایگاه بهتری نسب به دیگر شرکت کننده دارد و برنده این دیدار می باشد.

قدم پانزدهم

- مقایسه بالاترین امتیاز در بین بالاترین امتیازاتی که در اجرای ورزشی حذف شده‌اند. دارنده بالاترین امتیاز برنده خواهد بود.

امتیاز اجرای ورزشی

شرکت کننده (۱) $\frac{9.3}{8.8}$ $\frac{8.8}{8.8}$ $\frac{8.8}{8.8}$ $\frac{8.4}{8.4}$ $\frac{8.4}{8.4}$ $\frac{8.4}{8.4}$ جمع = ۲۵.۶ (بهترین وضعیت)

شرکت کننده (۲) $\frac{8.8}{8.8}$ $\frac{8.8}{8.8}$ $\frac{8.4}{8.4}$ $\frac{8.4}{8.4}$ $\frac{8.4}{8.4}$ $\frac{8.4}{8.4}$ جمع = ۲۵.۶

بالاترین امتیاز	۹.۳
کمترین امتیاز	۸.۳
کمترین امتیازی که حذف نشده است	۸.۴
بالاترین امتیازی که حذف نشده است	۸.۸
بالاترین امتیاز بین پایین‌ترین امتیازاتی که حذف شده‌اند	۸.۳
بالاترین امتیاز بین بالاترین امتیازاتی که حذف شده‌اند	۸.۸
کمترین امتیاز بین پایین‌ترین امتیازاتی که حذف شده‌اند	۸.۳
بالاترین امتیاز بین بالاترین امتیازاتی که حذف شده‌اند	۹.۳

در این مورد شرکت کننده ۱ جایگاه بهتری نسب به دیگر شرکت کننده دارد و برنده این دیدار می‌باشد.

قدم شانزدهم

هنگامی که تمامی موارد اشاره شده در قدم‌های قبلی با یکدیگر برابر بودند برای رفع تساوی به حکم سکه (شیر یا خط) اقدام خواهد شد.

رقابت‌های کاتا در لیگ برتر (ضمیمه ۱۶)

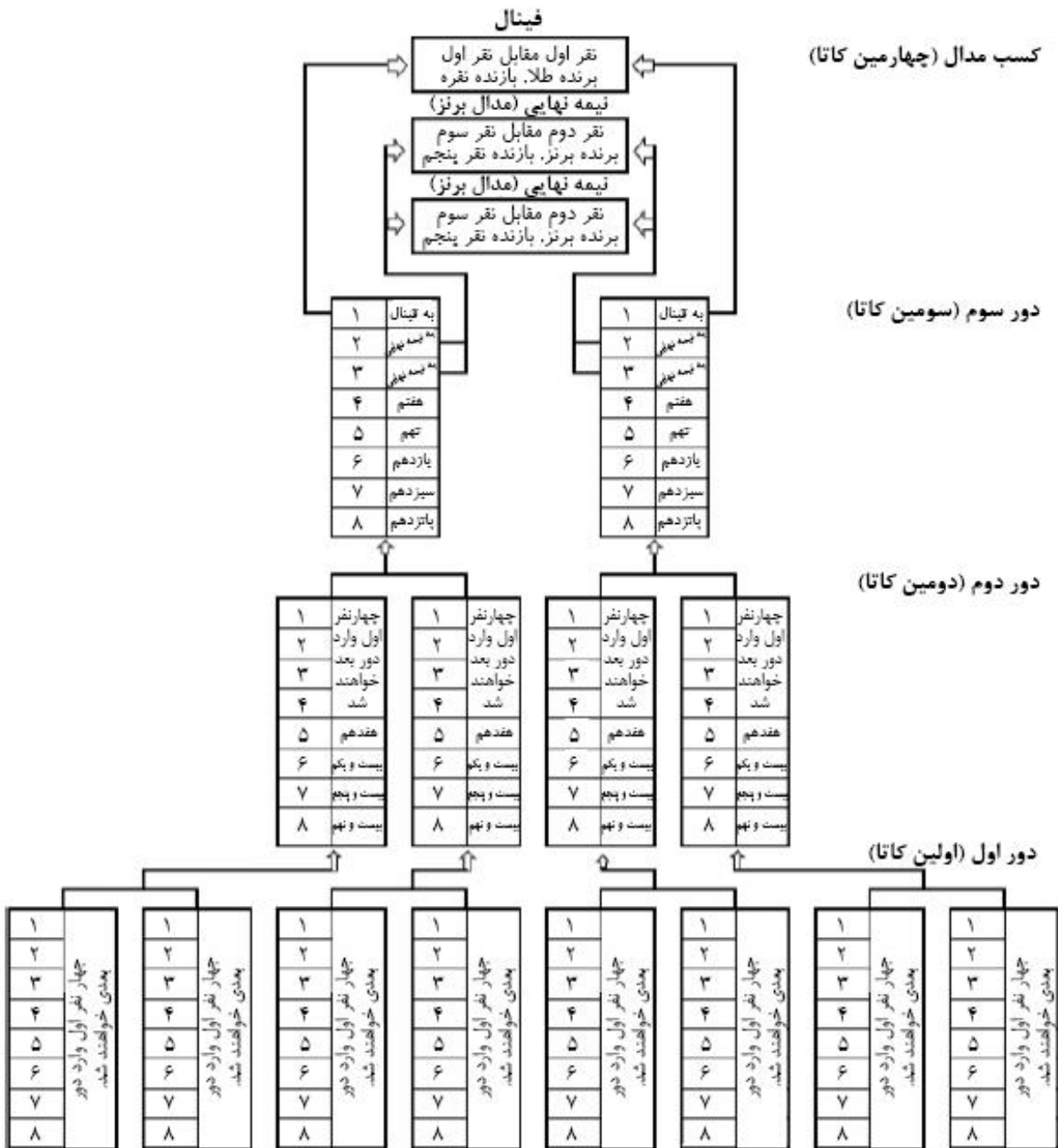
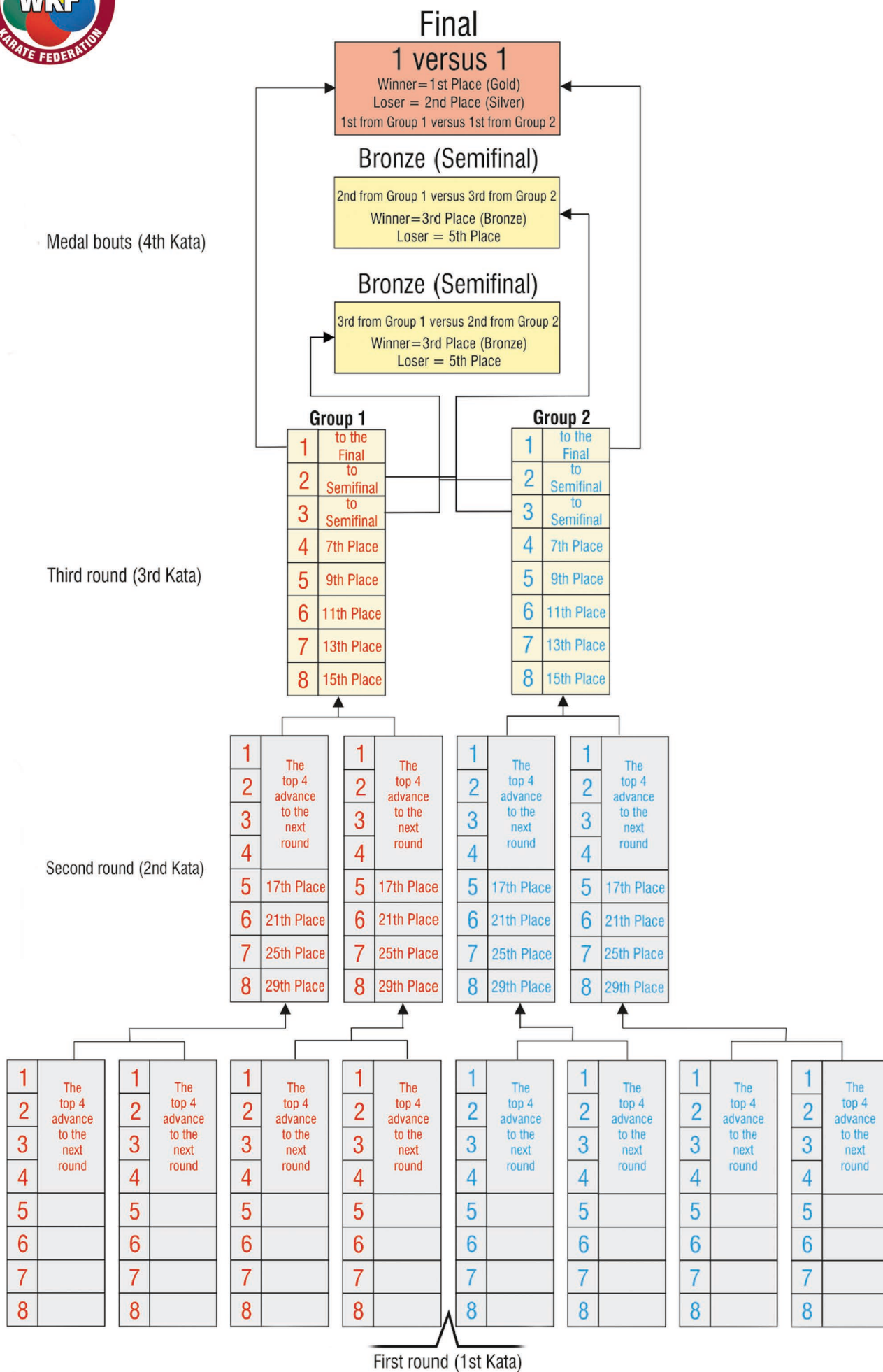




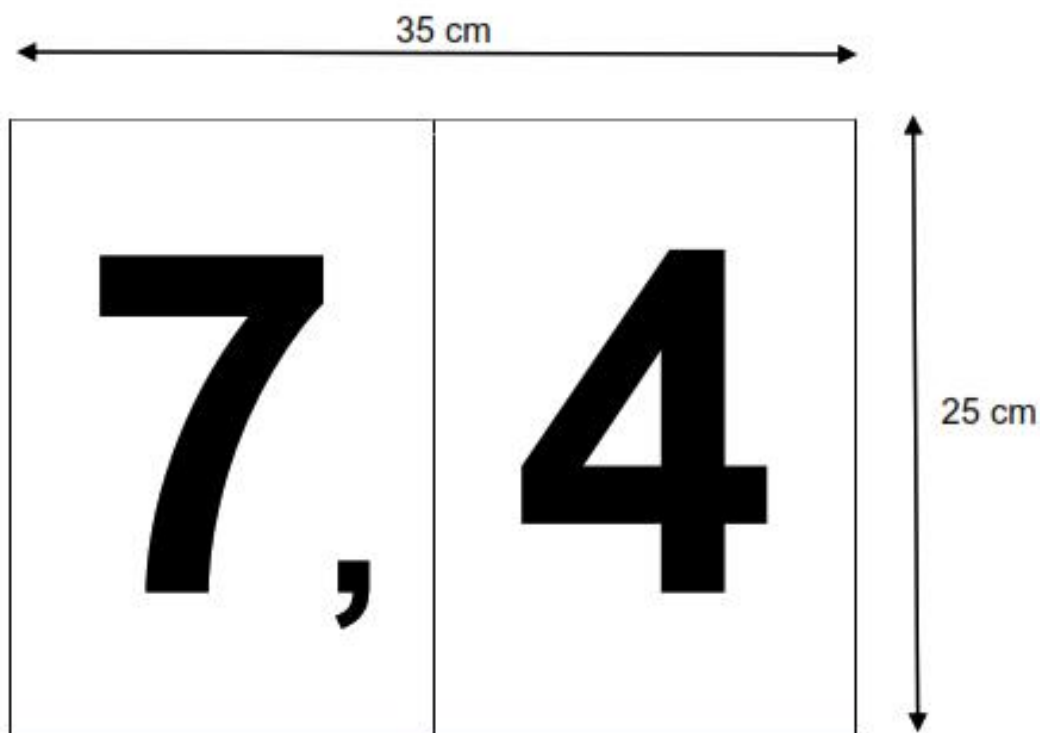
Illustration Kata red and blue belts



اضافه ۱) تابلوی امتیاز در مسابقات کاتا (بصورت دستی)^۱

در صورتیکه قضات دسترسی به دستگاه ثبت امتیاز الکترونیکی نداشته باشند می‌بایست به صورت دستی امتیاز شرکت‌کنندگان را اعلان نمایند. هر قاضی تابلویی در دست خواهد داشت که اعدادی به روی آن ثبت و بطور مجزا به دو گروه تقسیم شده‌اند. گروه اول در سمت چپ اعداد صحیح و گروه دوم در سمت راست اعداد اعشاری می‌باشند.^۲

شکل و اندازه اعداد نباید آنقدر کوچک باشند که از آنسوی تاتامی دیده نشوند و نه آنقدر بزرگ که برای نمایش آن قاضی دچار مشکل شود. سایز تقریبی که پیشنهاد می‌شود ۲۵×۳۵ سانتیمتر می‌باشد.



^۱ این قسمت از کتاب در نسخه انگلیسی موجود نیست - مترجم.

^۲ با توجه به قوانین جدید، بهتر است در بخش اعشاری اعداد صفر، ۰/۲، ۰/۴، ۰/۶ و ۰/۸ و در قسمت اعداد صحیح اعداد صفر، ۵، ۶، ۷، ۸، ۹ و ۱۰ موجود باشند که تابلو نیز سبکتر خواهد شد.