

نسخه ۲۰۱۸

ویرایش سوم، دی ماه ۱۳۹۶



فدراسیون جهانی کاراته

## قوانین داوری در مسابقات کاراته

(کاتا و کومیته)

ترجمه و تنظیم: سعید آرین (تنزاده)

- تغییرات در نسخه حاضر نسبت به نسخه قبل (نسخه ۲۰۱۷) با های لایت مشخص شده‌اند.
- استراتژی داوری به قلم استاد تامی موریس و راهنمای جدول نویسی در مسابقات، مقالاتی هستند که در نسخه اصلی قوانین نبوده و بصورت اضافه در این کتاب گنجانده شده‌اند، مترجم.

## فهرست مطالب

قوانین کومیته

۵	محوطه‌ی مسابقه	بخش ۱
۷	لباس رسمی	بخش ۲
۱۱	سازمان‌دهی مسابقات	بخش ۳
۱۴	هیئت داوران	بخش ۴
۱۶	زمان مسابقه	بخش ۵
۱۷	امتیازات	بخش ۶
۲۱	موارد تصمیم‌گیری	بخش ۷
۲۴	اعمال ممنوعه	بخش ۸
۳۰	اخطارها و جرائم	بخش ۹
۳۲	جراحات و صدمات در مسابقه	بخش ۱۰
۳۴	اعتراض رسمی	بخش ۱۱
۳۷	اختیارات و وظایف مسئولین	بخش ۱۲
۴۲	شروع، ادامه و پایان مسابقه	بخش ۱۳

قوانین کاتا

۴۴	محوطه‌ی مسابقه	بخش ۱
۴۴	لباس رسمی	بخش ۲
۴۵	سازمان‌دهی مسابقات	بخش ۳
۴۷	هیئت قضات	بخش ۴
۴۸	معیارهای ارزیابی	بخش ۵
۵۲	برگزاری مسابقات	بخش ۶
۵۳	اعتراض رسمی	بخش ۷

**ضمایم**

۵۴	اصطلاحات	ضمیمه ۱
۵۶-۶۴	اعلام و اشارات داور - علائم پرچم قضاات	ضمیمه ۲
۶۷	راهنمایی‌های لازم برای داوران و قضاات	ضمیمه ۳
۷۱	علائم مورد استفاده جهت ثبت امتیازات و خطاها	ضمیمه ۴
۷۲	اندازه تاتامی و محل استقرار داوران در مسابقات کومیته	ضمیمه ۵
۷۳	محل استقرار قضاات در مسابقات کاتا	ضمیمه ۶
۷۴	پیراهن کاراته	ضمیمه ۷
۷۵	گروه‌ها، اوزان و شرایط برگزاری مسابقات جهانی	ضمیمه ۸
۷۶	راهنمای رنگ شلوار داوران و قضاات	ضمیمه ۹
۷۷	رقابت‌های کاراته برای سنین زیر ۱۴ سال	ضمیمه ۱۰
۸۰	بازبینی تصاویر ویدئویی (ویدئو چک)	ضمیمه ۱۱
۸۴	فرم اعتراض رسمی	ضمیمه ۱۲
۸۵	شیوه و روش وزن‌کشی	ضمیمه ۱۳
۸۷	مثالی برای جدول‌های دوره‌ای (نوبتی)	ضمیمه ۱۴

**مقالات**

۸۹	استراتژی داوری	مقاله ۱
۹۷	راهنمای جدول‌نویسی در مسابقات	مقاله ۲

# قوانین کومیته

## بخش ۱) محوطه‌ی مسابقه

- ۱) محوطه‌ی مسابقه می‌بایست مسطح و عاری از هرگونه مانعی باشد.
- ۲) محوطه‌ی مسابقه مربع شکل، مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته و ابعاد آن نیز از هر طرف هشت متر می‌باشد.<sup>۱</sup> 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<sup>۲</sup> باشد. در مکان‌هایی که محوطه‌ی مسابقه در ارتفاع<sup>۳</sup> قرار دارد از هر طرف تاتامی می‌بایست یک متر دیگر به منطقه‌ی ایمنی آن اضافه شود.
- ۳) برای ایجاد مرزبندی و رعایت فاصله بین شرکت‌کنندگان برای هر کدام از آنان دو تشک به رنگ قرمز و به فاصله یک متر از وسط تاتامی در نظر گرفته می‌شود.<sup>۴</sup> شرکت‌کنندگان در هنگام شروع و با ادامه‌ی مبارزه روبروی یکدیگر و در مرکز آن دو تشک خواهند ایستاد.
- ۴) داور مسابقه در وسط تاتامی و با یک متر فاصله از حاشیه بیرونی آن بطوریکه روبروی شرکت‌کنندگان و بین دو تشک آنان قرار گیرد خواهد ایستاد.<sup>۵</sup>

<sup>۱</sup> اندازه تاتامی از خارج آن محاسبه می‌گردد.

<sup>۲</sup> تابلوهای تبلیغاتی، میز و دیگر وسایل اضافه.

<sup>۳</sup> بلندی

<sup>۴</sup> رجوع شود به ضمیمه ۵ این کتاب.

<sup>۵</sup> رجوع شود به ضمیمه ۵ این کتاب.

- (۵) 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 قضاوت قرار دارند<sup>۱</sup> حضور داشته باشد. قضاوت هر یک به تنهایی پرچم‌های قرمز و آبی رنگی بدست خواهند داشت.
- (۶) ناظر مسابقه<sup>۲</sup> 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.
- (۷) ناظر ثبت امتیاز در پشت میز رسمی مسابقه<sup>۳</sup> و بین وقت‌نگه‌دار و ثبت‌کننده امتیاز می‌نشیند.
- (۸) 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.
- (۹) یک متر از حاشیه بیرونی تاتامی<sup>۴</sup> می‌بایست به رنگی متفاوت با رنگ تاتامی باشد.

## 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 نایبستی 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<sup>۵</sup> چرا که ممکن است باعث صدمه دیدن مبارزین شود و در نهایت تاتامی مسابقات باید مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته باشد.

<sup>۱</sup> داور نباید جلوی دید قضاوت و یا دوربین‌های تصویربرداری را بگیرد.

<sup>۲</sup> Match Supervisor (Kanza)

<sup>۳</sup> میز جدول

<sup>۴</sup> مرز پایانی محوطه مسابقه.

<sup>۵</sup> 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<sup>۱</sup> که بر طبق این مقررات رفتار نکنند، ممانعت بعمل خواهد آورد.

## داوران

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

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

- ۳) در بازیهای المپیک، المپیک جوانان، بازی‌های قاره‌ای<sup>۵</sup> 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 رسماً از سوی فدراسیون جهانی کاراته نیز پذیرفته می‌شود.

<sup>۱</sup> شرکت کننده، مربی، داور و قاضی.

<sup>۲</sup> به ضمیمه ۱۱ این کتاب رجوع شود.

<sup>۳</sup> بدون بند.

<sup>۴</sup> ساده و بدون نگین باشد.

<sup>۵</sup> مانند بازیهای آسیایی یا بازیهای پان‌امریکن.

## شرکت کنندگان

- ۱) شرکت کنندگان باید لباس کاراته سفید، بدون هیچگونه علامت، خط و یا حتی گلدوزی‌های شخصی<sup>۱</sup> 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<sup>۲</sup>. 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<sup>۳</sup> 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. بهتر است از پیراهن بدون گره استفاده نشود.
- 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 باشد. اگر در حین مسابقه کنده شوند<sup>۴</sup>، 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 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 هاجی‌ماکی<sup>۵</sup>، وسایل زینتی برای مو مانند گیره‌های فلزی، روبان، مهره و مُنجوق و دیگر زینت‌آلات غیر مجاز می‌باشد. استفاده از یک یا دو کِش مو برای جمع کردن گیسوان بصورت دُم اسبی مجاز می‌باشد.
- ۷) بانوان شرکت کننده 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.

<sup>۱</sup> نام و یا سایر نوشتجات که معمولاً به زبان ژاپنی در پایین پیراهن کاراته گلدوزی می‌شود.

<sup>۲</sup> به ضمیمه ۹ این کتاب رجوع شود.

<sup>۳</sup> اسپانسر

<sup>۴</sup> از دوخت شکافته و جدا شوند.

<sup>۵</sup> هِدبند



- ۸) شرکت کنندگان می‌بایست ناخن‌ها را کوتاه نگه داشته و مجاز به استفاده از انگشتر و یا هر وسیله دیگری که موجبات جراحت حریف را فراهم سازد نخواهند بود. استفاده از بست فلزی دندان<sup>۱</sup> منوط به اجازهٔ داور و دکتر مسابقات مجاز می‌باشد. 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.<sup>۲</sup>
- لثه‌ی محافظ دندان‌ها.
- محافظ بدن مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته جهت استفاده تمامی ورزشکاران و نیز محافظ سینهٔ خانم‌ها جهت استفاده تمامی زنان شرکت کننده.
- محافظ ساق پا مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته.<sup>۳</sup>
- محافظ روی پا مورد تأیید فدراسیون جهانی کاراته.<sup>۴</sup>

- استفاده از کاپ<sup>۵</sup> 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<sup>۶</sup> با مسئولیت شرکت کننده مجاز می‌باشد.
- ۱۱) پوشیدن لباسی غیر از لباس رسمی کاراته و استفاده از لوازم غیر استاندارد ممنوع است.
- ۱۲) کلیه وسایل مورد استفاده می‌بایست توسط WKF مورد تأیید قرار گرفته باشد.
- 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 آسیب‌دیده و بانداژ کردن آن باید با نظر دکتر مسابقه و اجازه داور باشد.

## مربیان

- مربیان در طول مسابقات<sup>۷</sup> می‌بایست گرمکن رسمی فدراسیون ملی خود را پوشیده و کارت 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 می‌باشند و بانوان مربی بسته به انتخاب خود از کت و شلوار و یا کت و دامن

<sup>۱</sup> دندان‌های ارتودنسی شده

<sup>۲</sup> شرکت کننده آکا از محافظ قرمز رنگ و شرکت کننده آئو از محافظ آبی رنگ می‌بایست استفاده نمایند.

<sup>۳</sup> شرکت کننده آکا از محافظ قرمز رنگ و شرکت کننده آئو از محافظ آبی رنگ می‌بایست استفاده نمایند.

<sup>۴</sup> شرکت کننده آکا از محافظ قرمز رنگ و شرکت کننده آئو از محافظ آبی رنگ می‌بایست استفاده نمایند.

<sup>۵</sup> محافظ بیضه

<sup>۶</sup> از نوع نرم

<sup>۷</sup> تورنمنت

تیره رنگ و نیز می‌توانند برحسب وظیفه و انجام تکلیف دینی 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 آتو. استفاده از کمر بند درجه<sup>۱</sup> در طول مسابقات ممنوع می‌باشد.
۲. لثه‌ی محافظ دندان‌ها می‌بایست قالب دندانها باشد<sup>۲</sup>.
۳. اگر شرکت‌کننده‌ای با لباس نامناسب<sup>۳</sup> 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<sup>۴</sup>.

<sup>۱</sup> سیاه، قهوه‌ای و ...

<sup>۲</sup> در اینجا ذکر این نکته لازم است: اگر 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، مترجم.

<sup>۳</sup> غیر از موارد ذکر شده.

<sup>۴</sup> 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) مسابقات بصورت حذفی<sup>۱</sup> همراه با شانس مجدد<sup>۲</sup> (رپه‌شارژ) برگزار می‌شود مگر در مواردی خاص که در مسابقه مشخص خواهد شد. در مواردی که مسابقات به صورت دوره‌ای یا نوبتی<sup>۳</sup> برگزار می‌شود می‌بایست طبق توضیحات ضمیمه ۱۴ این کتاب اعمال شود.

۳) جهت شیوه و روش وزن‌کشی نفرات شرکت‌کننده در مسابقات می‌توانید به ضمیمه ۱۳ این کتاب رجوع کنید.

۴) پس از قرعه‌کشی و مشخص شدن نفرات شرکت‌کننده در جدول رقابت‌های انفرادی، جایگزینی نفرات به هیچ‌وجه امکان‌پذیر نمی‌باشد.

۵) 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<sup>۴</sup> را ندارد، هرچند می‌تواند در دسته یا بخش‌های دیگر آن تورنمنت به مسابقه ادامه دهد.

۶) تیم مردان شامل ۷ نفر بوده که در هر دور ۵ نفر از آنان می‌توانند مبارزه نمایند<sup>۵</sup>. در مسابقات تیمی زنان ۴ نفر عضو تیم بوده که ۳ نفر از آنان در هر دور<sup>۶</sup> می‌توانند مبارزه کنند.

۷) تمام اعضای معرفی شده جزء تیم محسوب می‌شوند و فردی بعنوان رزرو ثابت تیم شناخته نمی‌شود.

۸) قبل از شروع مسابقه، نماینده‌ی تیم می‌بایست بر روی فرم مخصوصی رسماً نام اعضای تیم و ترتیب مسابقه دهندگان<sup>۷</sup> 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<sup>۸</sup> 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.

<sup>1</sup> Elimination

<sup>2</sup> Repechage

<sup>3</sup> Round Robin

<sup>۴</sup> رده وزنی، گروه سنی و یا مسابقه تیمی.

<sup>۵</sup> برحسب آرنج

<sup>۶</sup> برحسب آرنج

<sup>۷</sup> آرنج

<sup>۸</sup> آرنج

- ۹) در صورت تغییر در آرنج تیم بدون اطلاع و درخواست کتبی از سوی مربی و یا اعضاء آن، تیم خاطی **شی کاکو** خواهد شد.
- ۱۰) در مسابقات تیمی اگر شرکت کننده ای 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<sup>۱</sup>، به مرحله ای از مسابقه اطلاق می شود که در آن رقابت تا شناسایی نهایی فینالیست ها ادامه پیدا می کند. در مسابقات تک حذفی کومیتیه، در دور اول پنجاه درصد از مبارزین (با توجه به استراحت ها) حذف می شوند. بازنده ها به دو فینالیست شناس حضور مجدد در جدول جداگانه ای به نام **رپه شارژ** را خواهند داشت<sup>۲</sup>. در مسابقاتی که در جداول ترکیبی<sup>۳</sup> یا دوره ای<sup>۴</sup> دوره ای<sup>۴</sup> برگزار می شود، کلیه شرکت کنندگان آن جدول حداقل یک دور مقابل یکدیگر رقابت خواهند نمود.
۲. مبارزه انفرادی بین دو شرکت کننده **رقابت**<sup>۵</sup> نامیده می شود، و **مسابقه**<sup>۶</sup> دیگر واژه ای است که که به تمامی رقابت شرکت کنندگان بین دو تیم اطلاق می شود.<sup>۷</sup>
۳. فقط استفاده از نام شرکت کنندگان ممکن است در تلفظ و شناسایی نفرات اشتباهی صورت گیرد که برای جلوگیری از آن شماره شناسایی فدراسیون جهانی کاراته به هر یک از شرکت کنندگان داده خواهد شد.
۴. قبل از شروع مسابقه، اعضای تیم (مبارزینی که می خواهند در آن دور مسابقه دهند) در کنار تاتامی<sup>۸</sup> می ایستند. نفراتی که در آن دور مسابقه نمی دهند و همچنین مربی تیم باید در کنار تاتامی بنشینند.
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<sup>۹</sup> خواهد شد.
۶. زمانی که کیکن اعلان می شود؛ 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) کاجی** او را پیروز مسابقه اعلام می کند.

<sup>۱</sup> یک دور از مسابقه.

<sup>۲</sup> تا مشخص نشدن دو فینالیست نمی توان جدول رپه شارژ را تنظیم کرد.

<sup>۳</sup> Matrix

<sup>۴</sup> Round Robin

<sup>۵</sup> Bout

<sup>۶</sup> Match

<sup>۷</sup> واژه های مسابقه، رقابت و مبارزه به یک معنی می باشند، لذا در این کتاب به اصل نسخه انگلیسی گاهاً توجه نخواهد شد، مترجم.

<sup>۸</sup> برای اجرای مراسم.

<sup>۹</sup> کیکن

۷. آرنج تیم باید توسط مربی و یا نماینده تیم به میز جدول ارائه شود. اسامی و مشخصات باید کاملاً گویا و خوانا باشد در غیر اینصورت اسامی پذیرفته نخواهد شد. لیست ارائه شده باید شامل نام کشور یا نام باشگاه، نام شرکت کنندگان به همراه رنگ کمر بند و شماره شرکت در مسابقات باشد که نهایتاً توسط مربی و یا نماینده تیم امضاء شود.
۸. مربیان می‌بایست با معرفی‌نامه خود به همراه شرکت‌کننده در مسابقه و یا نفرات تیم به همراه لیست آرنج، همزمان خودشان را به میز جدول معرفی نمایند. مربی می‌بایست در صندلی خود نشسته و نیز نباید با رفتار و کلام خود مانع از روند آرام مسابقه شود.
۹. اگر در ترتیب مسابقه‌دهندگان<sup>۱</sup> 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.

<sup>۱</sup> آرنج

## بخش ۴ هیئت داوران

- ۱) هیئت داوران<sup>۱</sup> یک مسابقه از یک داور (شوشین)، چهار قاضی (فوکوشین) و یک ناظر مسابقه (کانزا) تشکیل شده است.
- ۲) داور، قضاوت و ناظر (کانزا) یک مسابقه نباید هموطن شرکت کنندگان آن مسابقه و یا از یک فدراسیون ملی باشند.
- 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 قضاوت 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<sup>۲</sup> 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 زمانی که به تأیید رییس کمیته رسید به مسئول رایانه داده شده تا وارد سیستم شود. 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 ۲ نفر بعنوان ثبت کننده امتیازات استفاده می شود. اما در بازیهای المپیک استثنائاً از یک نفر بعنوان مدیر تاتامی استفاده خواهد شد.

### توضیحات

۱. در شروع مسابقه داور در لبه خارجی محوطه مسابقه می ایستد و در سمت چپ وی قضاوت ۱ و ۲ و در سمت راست او قضاوت ۳ و ۴ قرار می گیرند.
۲. داور، قضاوت و مبارزین می بایست با فرمان داور به مقامات رسمی و تماشاچیان حاضر در سالن احترام بگذارند. پس از آن، داور مسابقه قدمی به عقب گذارده و سایر قضاوت نیز به سمت او چرخیده و به یکدیگر احترام گذاشته، سپس به محل استقرار خود می روند.
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 می ایستند و با فرمان داور جدید پس از ادای

<sup>۱</sup> پنل داوری

<sup>۲</sup> Rndom



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 قضات<sup>۱</sup> می‌توانند بعد از هر مسابقه بصورت چرخشی جایگزین یکدیگر شوند.

---

<sup>۱</sup> داور و قضات می‌بایست دارای درجه یکسان (ریفری) باشند.

## بخش ۵) زمان مسابقه

- ۱) زمان مسابقه برای بزرگسالان (مردان، تیمی و انفرادی) ۳ دقیقه محاسبه می‌شود. در مسابقات زنان (بزرگسالان) نیز زمان مسابقه ۲ دقیقه محاسبه خواهد شد. در رده‌ی زیر ۲۱ سال زمان مسابقه برای پسران ۳ دقیقه و برای دختران ۲ دقیقه محاسبه می‌شود. زمان مسابقه در رده‌های جوانان (جونپور) و نوجوانان (کدت) ۲ دقیقه محاسبه خواهد شد.
- ۲) زمان مسابقه از هنگام اعلام شروع مسابقه توسط داور (هاجیمه) آغاز شده و هر بار که (یامه) اعلام می‌کند متوقف می‌شود.
- ۳) وقت‌نگهدار می‌بایست با زنگ و یا علامتی که واضح بوده و قابل شنیدن باشد **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.<sup>۱</sup> در مواردی که به دلیل رنگ تجهیزات احتیاج به تغییر آنان باشد، استثنائاً این زمان **پنج دقیقه** محاسبه خواهد شد.

<sup>۱</sup> 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<sup>۱</sup>.
- 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

<sup>۱</sup> دانشین

- 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.<sup>۱</sup>

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

### 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
- ضربات لگد به ناحیه جودان (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)
- ضربات لگد به ناحیه چودان (سینه، پشت، شکم و پهلو).	وازاری (۲ امتیاز)
- 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.	یوکو (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 کیل باشد ممنوع بوده و مبارز خاطی اخطار یا جریمه خواهد شد. البته اجرای تکنیک‌هایی که نیازی به گرفتن حریف در هنگام دروی یا نمی‌باشد مانند؛ دآشی‌بارای، کو اوچی‌گاری، کانسی‌وازا و ... مستثنی بوده و

<sup>۱</sup> در صورت جراحت به حریف و یا اجرای تکنیکی به عمد پس از یامه‌ی داور.

- مجاز می‌باشند. بعد از پرتاب، مجری فن باید بلافاصله تکنیک امتیازداری به روی حریف اجرا نماید.
۲. هنگامی که یک مبارز طبق قوانین بی‌افتد، سر بخورد و یا به دلایل دیگر امتیازداری 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 رساندن 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 امتیازداری 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 گلو 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 کمریند نواخته شوند (به شرطی که کمریند 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 بایستی توجه داشت که تکنیک نباید هیچگونه تماسی با

ناحیه گلو داشته باشد اما 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<sup>۱</sup> 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 قضاات دو پرچم دریافت نمایند (دو پرچم برای آکا و دو پرچم برای آتو)، 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.

<sup>۱</sup> پنل داوری

## بخش ۷) موارد تصمیم‌گیری

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<sup>۱</sup>** (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<sup>۲</sup>**، **هانسوکو**، **شیکاکو** و یا **کیکن** نیز تعیین شود.

۱) در هیچیک از مسابقات کومیته انفرادی نتیجه به تساوی ختم نخواهد شد. فقط در مسابقات تیمی است که در صورت عدم کسب امتیاز، برابری امتیازات و یا عدم کسب امتیاز سنشو، داور می‌تواند مسابقه را **هی کی واکه** (مساوی) اعلام نماید.

۲) 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).

۳) اگر شرکت‌کننده‌ای امتیاز سنشو را کسب کرده باشد و در ۱۵ ثانیه پایانی مسابقه به دلایل: جوگای، اجتناب از مبارزه، بغل کردن، گرفتن حریف، کُشتی گرفتن، هُل دادن یا سینه به سینه شدن با حریف از دسته ۲ خطاری کسب نماید، بطور خودکار (اتوماتیک) امتیاز سنشو را از دست خواهد داد. داور در ابتدا اخطار مناسب را به او داده سپس با اعلان سنشو و به دنبال آن **توری ماسن** (ابطال) از دیگر قضات درخواست حمایت از رأی خود را می‌نماید. داور پس از حمایت و کسب حداقل دو پرچم از سوی قضات، مجدداً رأی را بطور شفاهی اعلام می‌کند.<sup>۳</sup>

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.

<sup>1</sup> Senshu

<sup>2</sup> Hantei تصمیم‌گیری

<sup>3</sup> در اینجا مترجم این انتقاد را از قانون دارد که اگر بطور اتوماتیک شرکت‌کننده امتیاز سنشو را از دست می‌دهد پس چه لزومی دارد که داور برای پاک کردن امتیاز سنشو باید حداقل رأی دو قاضی را نیز داشته باشد.

هنگامی که شرکت‌کننده‌ای امتیاز سنشو را کسب کرده اما در پی آن با اعتراض و سپس بازبینی تصاویر ویدئویی<sup>۱</sup> حریف وی نیز کسب امتیاز نماید، از روشی که اشاره شد، داور امتیاز سنشویی که اعلام شده بود را ابطال می‌نماید.<sup>۲</sup>

۴) 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 بیش از هشت امتیاز باشد، حداکثر هشت امتیاز محاسبه خواهد شد.

۵) اگر دو تیم در تعداد بردها، باخت‌ها و حتی امتیازات کسب شده با یکدیگر مساوی بودند، مسابقه با حضور نماینده‌ای از هر تیم ادامه می‌یابد<sup>۳</sup> 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.<sup>۴</sup>

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. مگر در رقابتی که برای کسب مدال برگزار شود که در آنصورت برنده مسابقه با **هانتی** مشخص خواهد شد.

## توضیحات

۱. زمانی که 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 تُن متفاوت) تقاضای رأی از قضات می‌نماید. قضات با پرچم (آثو یا آکا) رأی خود را اعلان می‌دارند، داور نیز همزمان باید رأی خود را 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

<sup>۱</sup> در این کتاب بیشتر از واژه‌ی جایگزین آن یعنی ویدئو چک استفاده خواهد شد، مترجم.

<sup>۲</sup> اعلان سنشو و به دنبال آن توری‌ماسن (ابطال) از دیگر قضات درخواست حمایت از رأی خود را می‌نماید. داور پس از حمایت و کسب حداقل دو پرچم از سوی قضات، مجدداً رأی را بطور شفاهی اعلام می‌کند.

<sup>۳</sup> نمایندگان باید نفرات تیم باشند.

<sup>۴</sup> 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، دسته‌ی ۱ و دسته‌ی 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) تمارض<sup>۳</sup> و یا بزرگ جلوه دادن جراحت (تظاهر)<sup>۴</sup>.
- ۲) خروج از محوطه تاتامی<sup>۵</sup> (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 (موبوبی).
- ۴) اجتناب از مبارزه به نحوی که حریف نتواند از وی کسب امتیاز نماید.
- ۵) فعال نبودن<sup>۶</sup> - 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 دلیلی به غیر از مواردی که در هنگام حمله لگد او، توأم با گرفتن پای وی جهت به زمین زدن حریف باشد.

<sup>۱</sup> کاتاگوری ۱

<sup>۲</sup> کاتاگوری ۲

<sup>۳</sup> Feign - وانمود کردن، به خود بستن، تمارض کردن - تمارض در زبان فارسی به معنای همان تظاهر و وانمود کردن است ولی در بحث داوری به معنای این می‌باشد که ضربه‌ای به شخص وارد نشده ولی شرکت‌کننده تظاهر به دریافت ضربه می‌نماید و یا به عبارتی تمارض می‌کند.

<sup>۴</sup> Exaggeration - اغراق، گزافه، تظاهر کردن - به معنای این می‌باشد که ضربه‌ای به شخص وارد شده ولی شرکت‌کننده شدت ضربه‌ی وارده را بیش از اندازه‌ی واقعی نشان دهد.

<sup>۵</sup> جوگای

<sup>۶</sup> Passivity - فعال نبودن، منفعل



- ۸) گرفتن پیراهن و یا بازوی حریف با یک دست، بدون پرتاب وی و یا اجرای سریع یک تکنیک جهت کسب امتیاز.
- 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 خواهند بود. بنابراین هر تکنیکی که باعث آسیب دیدگی شود می‌بایست مجری آن جریمه شده و یا اخطار بگیرد مگر اینکه حریف مقابل، خود مقصر باشد. نتیجتاً شرکت‌کنندگان می‌بایست 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<sup>۱</sup>** - 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<sup>۲</sup>** - 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 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

<sup>۱</sup> بزرگسالان (سینیور) و نیز زیر ۲۱ سال

<sup>۲</sup> محدوده‌ی سنی نوجوانان (کدت) ۱۴ و ۱۵ سال و محدوده‌ی سنی جوانان (جونیور) ۱۶ و ۱۷ سال می‌باشد.



- خود مقصر باشد (موبوبی). به جهت محدودیت‌های بیشتر در پیکارهای رده‌های سنی زیر ۱۴ سال رجوع کنید به ضمیمه ۱۰ این کتاب.
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 (تظاهر) را در هنگام دادن خطا در نظر بگیرند. بطور مثال؛ چگونه است که بازیکن پس از دریافت ضربه دیگر نمی‌تواند روی پای خود بایستد ولی پس از رأی داور و به نفع وی همانند ابتدای زمان مسابقه و حتی بهتر از آن به خوبی به کار خود ادامه می‌دهد؟! حد ضربه باید توسط داور تشخیص داده شود و خاطی جریمه شود. بازیکن اجازه ندارد درد یا آسیب‌دیدگی ناشی از ضربه خورده شده را بیش از حد جلوه دهد. قبل از مسابقه، 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. مبارزی که عکس‌العمل بیش از حدی را در هنگام دریافت ضرباتی سبک از خود نشان می‌دهد (تظاهر) 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. **تظاهر به جراحتی که وجود ندارد (تمارض کردن)** نقض جدی قوانین است. این عمل یک رفتار غیر ورزشی است و به طور آشکارا به روح کاراته بعنوان یک ورزش لطمه وارد می‌سازد. مرتکبین به اینگونه اعمال باید 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 دکت‌ر مسابقات، شامل جریمه شیکاگو خواهد بود.
۸. **اغراق در تأثیر یک جراحت واقعی (تظاهر کردن)** از جدیت کمتری نسبت به تمارض کردن برخوردار است، ولی بازهم رفتار غیرقابل قبولی است. بنابراین اولین تظاهر انجام شده با حداقل اخطار یعنی **هانسوکوچویی** همراه است. تظاهر جدی‌تر مانند تلوتلو 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 تمارض در دریافت ضربه شامل جریمه **شی کاکو** گردیده است را بایستی از محوطه مسابقه خارج و در اختیار کمیسیون پزشکی فدراسیون جهانی کاراته قرار داد. کمیسیون پزشکی نیز قبل از پایان مسابقات، 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 تمارض، 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 می‌باشد ولی حتی کوچکترین تماس با این ناحیه موجبات اخطار یا جریمه خاطی خواهد شد، مگر اینکه دریافت‌کننده ضربه خود مقصر باشد.
۱۱. تکنیک‌های پرتابی به دو بخش تقسیم می‌شوند. تکنیک‌های رسمی دروی پای حریف مانند؛ دآشی‌بارای، کو اوچی‌گاری و ... که نیازی به گرفتن حریف مقابل نداشته و مبارز بدون گرفتن حریف مقابل تعادل وی را برهم زده و به زمین می‌زند و نوعی دیگر، با یک دست گرفتن و زدن حریف به زمین است که در این قسمت حریف باید بطور کاملاً قوی و مناسب گرفته شده باشد و ارتفاع بلند شدن وی نیز<sup>۱</sup> نیابستی بالاتر از سطح کفل پرتاب‌کننده باشد. تنها مثال قابل قبول در گرفتن حریف با دو دست زمانی 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 سئوناگه، کاتاگوروما و ... همچنین پرتاب‌های خطرناک مانند توموئه ناگه، سُومی گاشی و ... که اصطلاحاً به آنها تکنیک‌های مرگبار گفته می‌شود، اجرای آن برای سلامتی حریف خطرناک و مطلقاً ممنوع می‌باشد. همچنین گرفتن حریف از ناحیه زیر کمر و بلند کردن و پرتاب وی و یا انداختن او به زمین بوسیله کشیدن پاهایش، غیرمجاز و ممنوع است. اگر شرکت‌کننده‌ای در اثر اجرای یک تکنیک پرتابی آسیب ببیند، قضاوت در خصوص اینکه آیا تکنیک خطا بوده است یا نه، تصمیم خواهند گرفت. شرکت‌کننده‌ای ممکن است با یک دست پیراهن و یا بازوی حریف مقابل را به جهت کسب امتیاز و یا اجرای یک تکنیک پرتابی بگیرد ولی نمی‌تواند 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.<sup>۲</sup>
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 می‌شود که پا و یا قسمتی از بدن هر یک از بازیکنان، محوطه بیرونی مسابقه (تاتامی) را لمس نماید بجز در مواردی که مبارز با تکنیک حریف از محوطه مسابقه به بیرون انداخته، پرتاب و یا هُل داده شود. تعریف جوگای دیگر خروج مکرر از محوطه مسابقه نمی‌باشد بلکه فقط بدین مضمون می‌باشد؛ خروج از محوطه مسابقه در صورتیکه حریف مقابل مسبب آن نباشد. اگر شرکت‌کننده‌ای در کمتر از پانزده ثانیه مانده به پایان

<sup>۱</sup> کنده شدن از زمین.<sup>۲</sup> بطور مثال تکنیک سوکویی‌دومه.

مسابقه مرتکب جوگای شود، داور می‌بایست حداقل اخطار 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 محاسبه خواهد شد.

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 باقی‌مانده باشد، داور باید بلافاصله مسابقه را قطع و به خاکی اخطار چوکوکو از دسته ۲ بدهد، اگر خاکی 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 باقی‌مانده باشد و این نوع خطاها روی دهد، داور باید مسابقه را قطع و به خاکی حداکثر درجهٔ اخطار یعنی هانسوکوچویی بدهد (صرف نظر از اینکه قبلاً کی‌کوکو از دسته ۲ گرفته است یا نه). اگر خاکی 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؟<sup>۱</sup>

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

<sup>۱</sup> در بعضی مواقع حریفی که از نظر امتیاز عقب مانده است برای کسب آن بی‌پروا حمله کرده و دست به اعمال خطرناک می‌زند که ممکن است موجبات جراحت حریف را فراهم سازد و حریف مقابل نیز مجبور است برای فرار از صدمه، خود را از گزند وی دور سازد. داوران باید فرق بین فرار از مسابقه و فرار از صدمه دیدن را دریابند که در اینصورت باید به خاکی (کسی که بی‌پروا حمله می‌کرده) اخطار داده و یا وی را جریمه کرد.

شرکت‌کنندگان در انجام حرکات تاکتیکی خود و نشان دادن امتیاز به داور، بعد از حمله چرخیده و پشت به حریف می‌کنند و به نشانه گرفتن امتیاز دست خود را بالا آورده که هم به داور کسب امتیاز را القاء کنند و هم از 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) خطاها 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<sup>۱</sup> 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.
- **شییکاکو:** 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 شییکاکو خاطی شرایط ادامه در مسابقات و نیز در دیگر گروه‌های آن تورنمنت<sup>۲</sup> را از دست خواهد داد. در مسابقات تیمی در صورت شییکاکو شدن یکی از اعضای تیم، امتیاز فرد خاطی صفر و حریف مقابل هشت امتیاز محاسبه می‌شود.

### توضیحات

۱. در قانون سه سطح از خطار تعریف شده است: **چوکوکو، کی کوکو و هانسوکوچویی.** خطار در واقع تذکری است که برای نقض قوانین به شرکت کننده خاطی داده می‌شود. در هر سطح از درجات خطار هیچ جریمه‌ای برای فرد خاطی در نظر گرفته نمی‌شود.
۲. در قانون دو نوع جریمه برای فرد خاطی در نظر گرفته شده: **هانسوکو و شییکاکو.** هر دو جرایم باعث اخراج فرد خاطی از مسابقه (هانسوکو) یا از مسابقه و نیز از کل مسابقات<sup>۲</sup> (شییکاکو) می‌شود. 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 نمی‌شوند.

<sup>۱</sup> کاتاگوری

<sup>۲</sup> تورنمنت

۴. برای نقض قوانین اخطارها و جرائم را با توجه به حد، شدت و مناسبت آن می‌توان به طور مستقیم به شرکت‌کننده‌ی خاطی داد ولی پس از آن، اخطار می‌بایست بصورت صعودی در نظر گرفته شود. بطور مثال: شرکت‌کننده‌ای بطور مستقیم کی‌کو کو دریافت می‌کند، اخطار بعدی حتی اگر درجه‌ی آن کمتر از حد کی‌کو باشد می‌بایست هانسوکوچویی در نظر گرفته شود.
۵. اخطار چوکوکو برای نقض اندک قوانین که برای اولین بار انجام شده به خاطی داده می‌شود. در این خطا قابلیت پیروزی حریف مقابل نباید کم شده باشد.
۶. اخطار کی‌کو هنگامی اعمال می‌شود که بنا به نظر قضات پتانسیل پیروزی شرکت‌کننده بر اساس خطای حریف مقابلش اندکی کاهش یافته باشد.
۷. هانسوکوچویی را نیز می‌توان به طور مستقیم و یا پس از اخطار کی‌کو 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 می‌توان بر اساس جمع خطاها و یا بطور مستقیم در هنگام نقض جدی قوانین اعمال کرد. این جریمه هنگامی اعمال می‌شود که بنا به نظر قضات توانایی مبارز بر اثر خطای حریف واقعاً به صفر رسیده باشد.
۹. هر شرکت‌کننده‌ای که بر اثر جراحتی که به وجود آورده هانسوکو شده باشد و بر اساس نظر قضات و مدیر تاتامی با بی‌احتیاطی یا ضربه خطرناک اقدام به حمله کرده باشد و یا به گونه‌ای مشخص شود که مهارت‌های 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 شرکت‌کننده در این مسابقات و یا مسابقات بعدی تصمیم خواهد گرفت.
۱۰. شیکاگو را می‌توان 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 کینه‌جویانه انجام داده و یا حتی 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 (سوزوکنه 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**<sup>۱</sup> 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<sup>۲</sup> 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 جراحی 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 جراحی 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 کومیتته در آن مسابقات<sup>۳</sup> حذف خواهد شد. در این مواقع (به محض افتادن به زمین و بلند نشدن مبارز)، داور باید بلافاصله دکتر

<sup>۱</sup> از دست دادن<sup>۲</sup> رده وزنی، گروه سنی و یا مسابقه تیمی.<sup>۳</sup> تورنمنت



مسابقه را فرا خواند و همزمان شفاهاً و به زبان انگلیسی و نیز بوسیله انگشتان دست خود ده ثانیه را شمارش نماید.<sup>۱</sup> 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.<sup>۲</sup>

## 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 شیکاکو تصمیم‌گیری و اعلان رأی خواهند نمود.
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.

<sup>۱</sup> به ازای هر ثانیه یک انگشت نشان داده شود.

<sup>۲</sup> 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.

## بخش ۱۱) اعتراض رسمی

- ۱) هیچکس حق اعتراض به نحوه قضاوت اعضای پنل داوری<sup>۱</sup> را نخواهد داشت.
- ۲) اگر در نحوه قضاوت موردی بر خلاف قوانین ملاحظه شد، مربی آن شرکت‌کننده یا نماینده‌ی رسمی او، تنها کسانی هستند که می‌توانند رسماً اعتراض نمایند.
- ۳) اعتراض باید رسماً و کتباً با ذکر دقیق مورد اعتراض سریعاً بعد از مسابقه تسلیم شود. در مواردی که منجر به عملکرد نادرست در اجرای قوانین اداری شود، مدیر تاتامی شخصاً باید مورد پیش‌آمده را رفع نماید.
- ۴) اعتراض باید به نماینده هیئت تجدید نظر<sup>۲</sup> 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 نحوه‌ی 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) اعتراض‌نامه 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 می‌شوند 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 علی‌البدل انتخاب می‌شوند تا در مواقعی که اعتراض‌کننده 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 خزانه‌دار فدراسیون شده باشد) این هیئت سریعاً تشکیل جلسه داده و تحقیقات لازم را در خصوص اعتراض روی داده آغاز می‌نماید. هر یک از اعضای سه نفره هیئت تجدید نظر باید رأی قاطع خود را اعلام دارد. رأی ممتنع قابل قبول نمی‌باشد.
- ۹) **رد شدن اعتراض؛** اگر اعتراضی غیرقابل قبول تشخیص داده شد یکی از اعضا هیئت شفافاً به معترض اعلام خواهد نمود که اعتراض وی مورد موافقت قرار نگرفته است. اعضای هیئت باید کلمه

<sup>۱</sup> داوران یک تاتامی (داور و چهار قاضی دیگر).

<sup>۲</sup> 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 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 دبیر فدراسیون جهانی 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**<sup>۱</sup>؛ 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 از مسابقات 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.

<sup>۱</sup> 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.<sup>۱</sup> 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 خصوص برگزاری مسابقات، مربی می تواند مستقیماً مدیر تاتامی را آگاه سازد و در صورت لزوم مدیر تاتامی به داور مواردی را تذکر خواهد داد.

<sup>۱</sup> 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.
- 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 بعنوان ناظر<sup>۱</sup> در بازی‌های 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.

<sup>1</sup> 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 کسب امتیاز یا 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<sup>۱</sup>.
- ۸) فراخوانی قضاات<sup>۲</sup> 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<sup>۳</sup> 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.

<sup>۱</sup> 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.

<sup>۲</sup> فوکوشین شوگو

<sup>۳</sup> داور و ۴ قاضی دیگر.

## ناظر مسابقه (کانزا)<sup>۱</sup>

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 اشتبهاً به شرکت‌کننده دیگری امتیاز دهد.
- داور اشتبهاً به شرکت‌کننده دیگری جریمه و یا اخطار دهد.
- داور به مبارزی امتیاز و به دیگری اخطار تظاهر کردن<sup>۲</sup> 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.
- نمایشگر امتیازات اطلاعات نادرست نشان دهد.

<sup>۱</sup> این قسمت شامل تغییرات بسیاری می‌باشد، مطالعه کامل آن توصیه می‌شود، مترجم.

<sup>۲</sup> Exaggeration

- 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 کاتزا 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.
- کاتزا 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 کاتزا.

## ناظر امتیاز<sup>۱</sup>

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 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 جرائم اعلان شده از سوی قضاات مساوی بود (دو به دو بود) داور هر دو نتیجه را (امتیاز، اخطار، جریمه) برای شرکت‌کنندگان اعلام می‌کند.

<sup>1</sup> Score supervisor



۴. اگر بیش از یک قاضی برای شرکت‌کننده‌ای امتیاز، خطا و یا جریمه‌ای را اعلان و سایر قضات همان نظر را با رأی متفاوت اعلان نمایند و نیز رأی غالب<sup>۱</sup> وجود نداشت، کمترین امتیاز، اخطار و یا جریمه‌ی موجود در نظر گرفته و اعلام خواهد شد.<sup>۲</sup>
۵. اگر اکثریت قضات 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.<sup>۳</sup>
۶. در هانتی، داور و قضات هر کدام یک رأی مستقل دارند.
۷. ناظر مسابقه باید مطمئن باشد که مسابقه بر طبق قوانین به 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 قضات 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، قضات 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 نکنند می‌تواند مسابقه را نگه دارد. داور این اختیار را نیز در مورد دیگر همراهان تیم دارد.

<sup>۱</sup> رأی اکثریت

<sup>۲</sup> 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.

<sup>۳</sup> 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<sup>۱</sup> که روبروی یکدیگر و در محل تعیین شده‌ی خود قرار گرفته‌اند<sup>۲</sup>، 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 **موتو نو ایچی** به مبارزین دستور داده که در محل اولیه خود قرار گیرند.
- ۴) هنگامیکه داور به محل خود بر می‌گردد قضاات نیز رأی خود را با علامت (پرچم) اعلان می‌کنند. در صورت کسب امتیاز، داور ابتدا رنگ کمر بند مبارز را گفته (**آکا، آتو**) سپس ناحیه‌ای که ضربه نواخته شده (**چودان، چودان**) و 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 (آتو نو) 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 (آتو 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.

<sup>۱</sup> شرکت‌کنندگان حتماً می‌بایست به یکدیگر تعظیم کنند.

<sup>۲</sup> قطعه‌ای از تاتامی که با رنگی متفاوت محل قرار گرفتن مبارزین می‌باشد (رجوع کنید به ضمیمه ۵)

<sup>۳</sup> در زبان ژاپنی کلمه (نو) مترادف با کلمه The در زبان انگلیسی است. لذا درست‌تر این است که در ادای این جمله بین کلمات **آکا** (یا **آتو**) بانو مکشی نباشد و به صورت یک کلمه ادا شود، بدین صورت **آکانو کاچی**، و یا **آتونو 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 کسب امتیاز یا 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 می‌خواهد 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.<sup>۱</sup> حرکت سریع سر کافی نیست، داور می‌تواند از مبارزین بخواهد به روشنی به یکدیگر احترام بگذارند.<sup>۲</sup>
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 می‌بایست مسابقه را در کمترین زمان ممکن آغاز نماید.
۳. مبارزین باید در شروع و پایان مسابقه به یکدیگر تعظیم و ادای احترام نمایند.

<sup>۱</sup> تعظیم کنند.

<sup>۲</sup> به ضمیمه ۲ کتاب، بخش مربوط به علائم و اشارات داور مراجعه کنید.



# قوانین کاتا

## بخش (۱) محوطه مسابقه

(۱) محوطه‌ی مسابقه کاتا همانند محوطه‌ی مسابقه در کومیته خواهد بود با این تفاوت که قطعاتی از تاتامی که قرمز رنگ بوده می‌بایست برگردانده تا محیط کاملاً یکدست شود.

## بخش (۲) لباس رسمی

(۱) شرکت‌کنندگان، داوران و قضات باید لباس رسمی که در بخش ۲ مقررات کومیته تعریف شده است را به تن داشته باشند.  
(۲) هر فردی که مطابق قوانین رفتار نکند محروم خواهد شد.<sup>۱</sup>

### توضیحات

۱. گی کاراته (پیراهن) نباید در حین اجرای کاتا بیرون<sup>۲</sup> بیاید.
۲. شرکت‌کننده‌ای که با لباس نادرست حاضر شود، به وی یک دقیقه فرصت داده می‌شود تا آنرا اصلاح کند.

<sup>۱</sup> از دور مسابقات خارج و یا از قضاوت محروم خواهد شد.

<sup>۲</sup> از زیر کمر بند بیرون بزند.

## بخش ۳) سازمان‌دهی مسابقات

- ۱) مسابقه‌ی کاتا به دو بخش انفرادی و تیمی تقسیم می‌شود. نفرات تیم کاتا متشکل از سه نفر می‌باشند. تیم کاتا منحصراً از مردان و یا زنان تشکیل می‌شود. مسابقات انفرادی کاتا نیز در دو بخش جداگانه مردان و زنان انجام می‌شود.
- ۲) مسابقات بصورت حذفی<sup>۱</sup> همراه با شانس مجدد<sup>۲</sup> (رپه‌شارژ) برگزار می‌شود مگر در مواردی خاص که در مسابقه مشخص خواهد شد. در مواردی که مسابقات به صورت دوره‌ای یا نوبتی<sup>۳</sup> برگزار می‌شود می‌بایست طبق توضیحات ضمیمه ۱۴ این کتاب اعمال شود.
- ۳) تغییرات اندک در کاتا براساس سبک<sup>۴</sup> مجری کاتا قابل قبول می‌باشد.
- ۴) کاتاهای انتخاب شده برای اجرا قبل از هر دور باید به میز جدول اطلاع داده شود.
- ۵) شرکت‌کنندگان بایستی در هر دور از مسابقه کاتاهای مختلفی را انتخاب و اجرا نمایند. کاتای اجرا شده نباید در دوره‌های بعد تکرار شود.
- ۶) در مواردی که بعد از اجرای حریف مقابل، شرکت‌کننده از اجرای کاتا صرف‌نظر کند یعنی با نتیجه کیکن مسابقه را به حریف مقابل واگذار کند، شرکت‌کننده‌ی دیگر می‌تواند با اینکه کاتای خود را اجرا نموده در دوره‌های بعد<sup>۵</sup> کاتای خود را تکرار نماید.
- ۷) عدم حضور به هنگام فراخوانی شرکت‌کنندگان در هر یک از مسابقات تیمی و یا انفرادی، کیکن محسوب خواهد شد. از دست‌دادن مسابقه و یا کیکن بدین معناست که شرکت‌کننده (یا تیم) شرایط ادامه مسابقه در آن بخش یا کاتاگوری<sup>۶</sup> را ندارد، این کیکن تأثیری در دسته یا بخش‌های دیگر آن تورنمنت نخواهد داشت.
- ۸) 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 (بونکای) اجرا نماید. زمان مجاز برای اجرای کاتا و بونکای آن مجموعاً شش 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 اجرای احترام نگذارد<sup>۷</sup> و یا زمان اجرای نمایش آنها بیش از شش دقیقه باشد مردود شده و بازنده اعلام می‌شود. استفاده از سلاح‌های سنتی و دیگر لوازم در حین اجرای کاتا مجاز نخواهد بود.

1 Elimination  
2 Repechage  
3 Round Robin  
4 Style

<sup>۵</sup> در دور بعدی و یا هر یک از دوره‌های بعد که بخواهد.

<sup>۶</sup> رده وزنی، گروه سنی و یا مسابقه تیمی - (کاتاگوری)

<sup>۷</sup> تعظیم نکند



توضیحات

۱. تعداد دور کاتا بستگی به تعداد شرکت کنندگان در مسابقات تیمی یا انفرادی دارد. استراحت در جدول به منزله مسابقه خواهد بود.

۱۲۸	۶۴	۳۲	۱۶	۸	۴	حداکثر تعداد شرکت کنندگان یا تیمها
۷	۶	۵	۴	۳	۲	تعداد کاتای مورد نیاز برای اجرا

## بخش ۴) هیئت قضات

- ۱) هیئت قضات (پنل داوری) از پنج قاضی تشکیل شده که توسط مدیر تاتامی یا دستیار او انتخاب می‌گردند.
- ۲) قضات مسابقه کاتا نباید با شرکت‌کنندگان هموطن و یا از یک فدراسیون ملی باشند.
- ۳) 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<sup>۱</sup> پنج 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 ۸ نفره از قضات 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 شود. پس از آن رایانه بصورت تصادفی ۵ نفر از ۸ قاضی معرفی شده را انتخاب و بعنوان پنل داوری هر یک از تاتامی‌ها معرفی خواهد نمود.
- ۴) علاوه بر قضات، وقت‌نگهدار، ثبت‌کننده امتیازات و نیز نفراتی برای اعلام کردن مورد نیاز است.

### توضیحات

۱. سرداور (رئیس قضات یا قاضی ۱) در وسط حاشیه‌ی تاتامی و رو به شرکت‌کنندگان در مسابقه نشسته و چهار قاضی دیگر نیز در گوشه‌ها و رو به وسط تاتامی می‌نشینند.
۲. قضات پرچم‌های قرمز و آبی رنگی در دست خواهند داشت. در صورت دسترسی به تابلو الکترونیکی ثبت امتیازات، هر قاضی یک صفحه ثبت امتیاز<sup>۲</sup> در اختیار خواهد داشت.

<sup>۱</sup> Rndom

<sup>۲</sup> کلیدهای کنترل مربوط به شرکت‌کنندگان

## بخش ۵) معیارهای ارزیابی

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

هستند.<sup>۱</sup>

Anan	Jyuroku	Passai
Anan Dai	Kanchin	Pinan 1-5
Ananko	Kanku Dai	Rohai
Aoyagi	Kanku Sho	Saifa (Saiha)
Bassai Dai	Kanshu	Sanchin
Bassai Sho	Kishimoto No Kushanku	Sansai
Chatanyara Kushanku	Kosokun (Kushanku)	Sanseiru
Chibana No Kushanku	Kosokun (Kushanku) Dai	Sanseru
Chinte	Kosokun (Kushanku) Sho	Seichan
Chinto	Kyan No Wanshu	Seichin
Enpi	Kyan No Chinto	Seienchin
Fukyugata 1-2	Kururunfa	Seipai
Gankaku	Kusanku	Seiryu
Garyu	Matsumura Rohai	Seisan
Gekisai (Gekisai) 1-2	Matsukaze	Shiho Kousoukun
Gojushiho	Matsumura Bassai	Shinpa
Gojushiho Dai	Meikyo	Shinsei
Gojushiho Sho	Myojo	Shisochin
Hakucho	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Sochin
Hangetsu	Nijushiho	Suparinpei
Haufa	Nipaipo	Tekki 1-3
Heian 1-5	Niseishi	Tensho
Heiku	Ohan	Tomari Bassai
Ishimine Bassai	Oyadomari No Passai	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Useishi (Gojushiho)
Jiin	Paiku	Wankan
Jion	Papuren	Wanshu
Jitte		

- <sup>۱</sup> در این نسخه شش کاتا به لیست کاتاهای رسمی اضافه شده است:
- کاتاهای چیبانا نو کوشانکو و نیز کی شی موتو نو کوشانکو متعلق به سبک شورین ریو است.
  - کاتای سانسای متعلق به سبک گین سبی ریو است.
  - کاتاهای کیان نو وانشو (توماری نو وانشو) و کیان نو چینتو (توماری نو چینتو) متعلق به سیستم توماری ته است.
  - کاتای سبی چان همان کاتای سبی شان سبک وادوریو است و ظاهراً غلط املایی رخ داده چرا که در کاراته کاتایی با نام سبی چان موجود نیست، مترجم.



**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<sup>۱</sup> و نیز در موارد استثنایی یک نام یکسان در واقع دو کاتای کاملاً متفاوت باشند<sup>۲</sup>.

## ارزیابی

- قضات بر اساس **هم‌وزن**<sup>۳</sup> بودن هر یک از دو معیارهای اصلی (اجرای فنی و اجرای ورزشی)، اجرای یک شرکت‌کننده 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 می‌شود ارزیابی کاتا هم‌زمان با ساعت وقت‌نگهدار از تعظیم شروع کاتا آغاز و تا تعظیم پایان بونکای مد نظر قرار می‌گیرد.
- در ارزیابی یک اجرا، هر **دو معیار اصلی** دارای ارزشی برابر می‌باشند.
- بونکای نیز به تنهایی دارای اهمیتی معادل کاتا است.

## سلب صلاحیت یا مردود شدن

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

- (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 قضات (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 ۶ دقیقه برای اجرا کاتا و بونکای.
- (۷) اجرای تکنیک قیچی کردن گردن<sup>۴</sup> در بونکای.
- (۸) عدم پیروی از دستورات سرداور و یا هر رفتار سوء دیگری.

<sup>۱</sup> مانند کاتای سوپارین‌پی در گوجوریو یا شیتوریو 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 (مترجم).

<sup>۲</sup> مانند 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).

<sup>۳</sup> equal weight یا برابری ارزش

<sup>۴</sup> کانی باسامی

اجرای بونکای <sup>۱</sup>	اجرای کاتا
<p><b>۱) اجرای فنی</b></p> <p>الف) ایستادنها (داچی‌ها)  ب) تکنیک‌ها  پ) حرکات انتقالی  ت) زمان‌بندی / همزمانی  ث) کنترل  ج) تمرکز (کیمه)  چ) دشواری فنی تکنیک‌های اجرا شده  ح) تطابق (و همخوانی با کاتا):  استفاده از حرکات صحیح همانطور که در کاتا اجرا می‌شود.</p>	<p><b>۱) اجرای فنی</b></p> <p>الف) ایستادنها (داچی‌ها)  ب) تکنیک‌ها  پ) حرکات انتقالی  ت) زمان‌بندی  ث) تنفس صحیح  ج) تمرکز (کیمه)  چ) دشوار کاتا از نظر فنی  ح) تطابق: با استانداردهای اجرایی (کیهون)  سبک مجری کاتا.</p>
<p><b>۲) اجرای ورزشی</b></p> <p>الف) قدرت بدنی  ب) سرعت  پ) تعادل  ت) زمان‌بندی</p>	<p><b>۲) اجرای ورزشی</b></p> <p>الف) قدرت بدنی  ب) سرعت  پ) تعادل  ت) آهنگ اجرا (ریتم)</p>

## خطاها

چنانچه هر یک از خطاهای زیر مشاهده شوند باید در موارد ارزیابی که در بالا اشاره شد 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 مشت به دور از هدف خود.<sup>۲</sup>
- 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<sup>۳</sup> و یا بازدم‌های نامناسب و بی‌مورد که در این موارد قضاوت می‌بایست در هنگام ارزیابی کاتا آن را خطای جدی‌ای در نظر بگیرند و با خطاهایی همچون لقی زدن و از دست دادن تعادل برابر بدانند.

<sup>۱</sup> در مسابقات تیمی که جهت کسب مدال برگزار می‌شود.

<sup>۲</sup> این مثال در بونکای مشاهده می‌شود، مترجم.

<sup>۳</sup> کاراته گی

- 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<sup>۱</sup> و یا مکث طولانی قبل از شروع اجرا.
- ۷) حرکت به اطراف جهت منحرف کردن توجه قضاات از نمایش کاتا توسط حریف مقابل<sup>۲</sup>.
- ۸) ایجاد جراحت به دلیل کنترل نکردن تکنیک‌های در بونکای.

## 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. در هنگام اجرای کاتای تیمی کلیه افراد تیم باید در یک جهت و روبروی سرداور بایستند و کاتا را اجرا نمایند.
۳. اعضای تیم می‌بایست تمامی موارد خواسته شده<sup>۳</sup> را اجرا و بخوبی هم‌آهنگ باشند.
۴. تنها وظیفه‌ی مربی یا شرکت‌کننده اطمینان از کاتای اعلام شده به میز جدول مطابق با دور مسابقات می‌باشد.
۵. هرچند که اجرای تکنیک قیچی کردن گردن<sup>۴</sup> در بونکای ممنوع می‌باشد ولی اجرای آن به روی بدن مجاز می‌باشد.

<sup>۱</sup> مدت طولانی در حالت تعظیم ماندن و یا تعظیم‌های اضافه کردن.

<sup>۲</sup> معمولاً دیده شده که شرکت‌کنندگان این حرکت را به منزله گرم کردن خود و یا دور کردن استرس از خود نشان می‌دهند، مترجم.

<sup>۳</sup> نکات ذکر شده در اجرای فنی و ورزشی.

<sup>۴</sup> کانی باسامی



## بخش ۶) برگزاری مسابقات

- ۱) در شروع مسابقه پس از اعلام اسامی، دو شرکت کننده (یا نفرات دو تیم) که یکی کمر بند آبی و دیگری کمر بند قرمز را به کمر دارند روبروی سرداور و به موازات یکدیگر در پشت خط تاتامی می ایستند. پس از احترام به هیئت قضاات و پس از آن به یکدیگر، آئو محوطه مسابقه را ترک و شرکت کننده‌ی آکا به محل شروع کاتا می رود و پس از احترام (تعظیم) و اعلام نام کاتا بطور واضح اجرای خود را آغاز می کند. پس از اتمام اجرای خود در انتهای کاتا تعظیم کرده، بیرون رفته و منتظر می ماند تا آئو کاتای خود را اجرا کند. شرکت کننده‌ی آئو نیز باید همانند آکا تمامی مراحل احترام و اعلام و نیز احترام در انتهای کاتا را به جا بیاورد. پس از اتمام کاتا هر دو شرکت کننده در حاشیه تاتامی قرار گرفته و منتظر رأی قضاات می شوند.
- ۲) اگر اعتقاد سرداور بر این بود که کاتا مطابق قوانین اجرا نشده یا موردی خلاف قاعده در آن دیده شده است دیگر قضاات را احضار کرده و پس از مشورت با یکدیگر به نتیجه قابل قبولی خواهند رسید.
- ۳) اگر شرکت کننده‌ی شرایط ادامه‌ی مسابقه را از دست بدهد، سرداور پرچم‌های خود را به حالت ضربدر حرکت خواهد داد و سپس پرچم برنده را بالای سر خواهد برد.
- ۴) پس از پایان اجرای کاتا دو شرکت کننده در کنار هم و روبروی سرداور می ایستند و وی با اعلام هانتی و دمیدن در سوت خود با دو تن متفاوت از دیگر قضاات می خواهد که با پرچم رأی خود را اعلان نمایند. در مواردی که خطای هر دو شرکت کننده در یک مسابقه منجر سلب صلاحیت یا مردود شدن آنان شود، قاعدتاً نتیجه‌ای نداشته (برنده‌ای نداشته) و این منجر به استراحت شرکت کننده‌ی دور بعدی (در دیگر سوی جدول) خواهد شد. مگر در رقابتی که برای تصاحب مدال برگزار شود که در آن صورت با هانتی برنده مسابقه مشخص خواهد شد.
- ۵) رأی باید یا آکا باشد و یا آئو، مساوی در کاتا وجود ندارد. شرکت کننده‌ای که اکثریت آرا را بدست آورد، برنده آن دور خواهد بود.
- ۶) 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<sup>۱</sup> را ندارد، این کیکن تأثیری در دسته یا بخش‌های دیگر آن تورنمنت نخواهد داشت.<sup>۲</sup>
- ۷) هنگام اعلان عدم صلاحیت از طریق کیکن، لازم است که سرداور با پرچم به سمت محل استقرار شرکت کننده‌ی غایب نشانه رفته و پس از آن پرچم برنده را بالای سر خواهد برد.
- ۸) شرکت کنندگان پس از احترام به یکدیگر و قضاات از تاتامی خارج خواهند شد.

<sup>۱</sup> رده وزنی، گروه سنی و یا مسابقه تیمی.

<sup>۲</sup> این پاراگراف تکرار بند ۷ از بخش ۳ می باشد.

توضیحات

۱. محل شروع و اجرای کاتا داخل محوطه‌ی تاتامی خواهد بود<sup>۱</sup>.
۲. سرداور با گفتن کلمه هانتی و دمیدن در سوت خود با دو تن متفاوت از قضاات می‌خواهد که رأی خود را اعلان دارند، قضاات نیز با بالا بردن همزمان پرچم، اعلان رأی می‌کنند. بعد از دادن زمان کافی برای شمارش آرا (تقریباً ۵ ثانیه)، سرداور با دمیدن مجدد در سوت خود از قضاات می‌خواهد که پرچم‌های خود را پایین بیاورند.
۳. اگر بازیکنی آماده مسابقه نباشد و یا از مسابقه کنار بکشد (کیکن)، حریف او بدون اینکه نیازی به اجرای کاتای اعلام شده از سوی وی باشد، برنده خواهد شد.

---

**بخش ۷) اعتراض رسمی**


---

در مسابقات کاتا، اعتراض رسمی همانند مراحل اعتراض در مسابقات کومیته می‌باشد که شرح آن در بخش ۱۰ قوانین کومیته آمده است.

<sup>۱</sup> برای شروع محل خاصی در تاتامی وجود ندارد.



## 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.	ادامه	سوزوکیته	Tsuzukete
داور در تکنو 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	هانتهی	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 متعاقبا 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 Torimassen
داور با انگشت سبابه در زاویه ۴۵ درجه به سمت زمین و محل ایستادن مبارز (شروع مسابقه) 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

## ضمیمه ۲) علائم و اشارات

### داور

#### شومن نی ری

به جایگاه احترام بگذارید

داور کف دست‌های خود را جلو می‌کشد.



#### اتاگای 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.

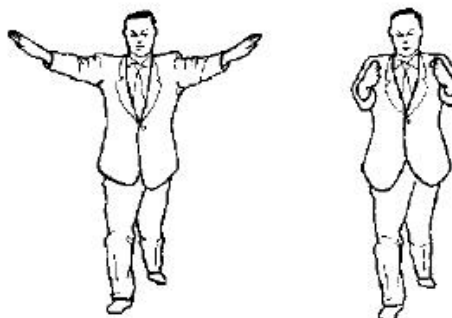




## سوزوکتِه هاجیمه

ادامه مسابقه را آغاز کنید

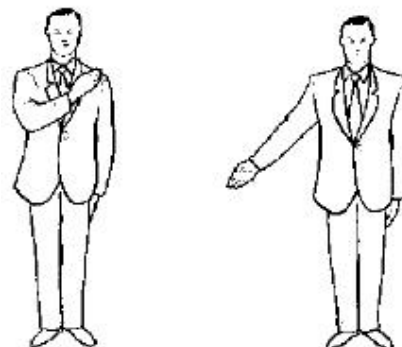
داور زمانیکه که سوزوکتِه می گوید یک پای خود را به عقب برده و دستان را به سمت حریفان باز می کند و کف دستان رو به دو حریف می چرخد. در هنگام ادای هاجیمه کف دستان به سمت حریفان و همزمان پا نیز به عقب حرکت می کند.



## یو کو

یک امتیاز

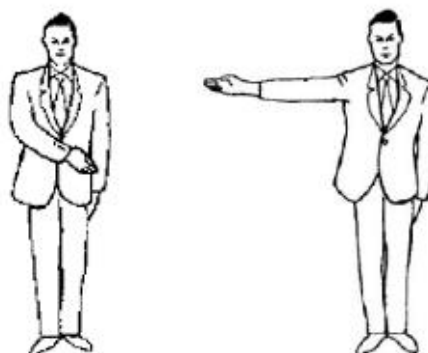
داور دست خود را در زاویه ۴۵ درجه به سمت گیرنده امتیاز حرکت می دهد.



## وازاری

دو امتیاز

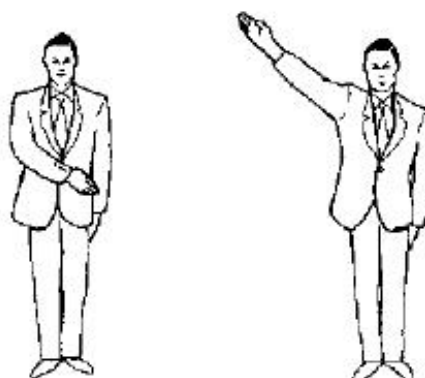
داور دست خود را در امتداد شانه و به سمت گیرنده امتیاز حرکت می دهد.



## ایپون

سه امتیاز

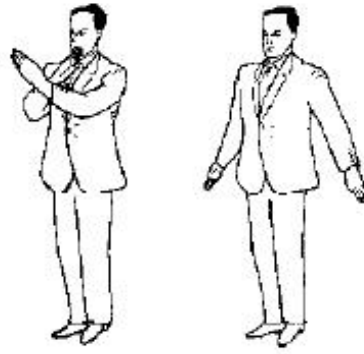
داور دست خود را در زاویه ۴۵ درجه به بالا و به سمت امتیاز گیرنده بلند می کند.



## 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

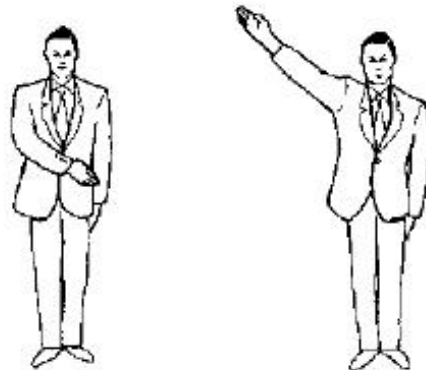
(کسب اولین امتیاز)



## 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

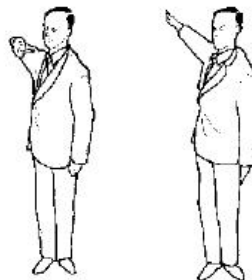
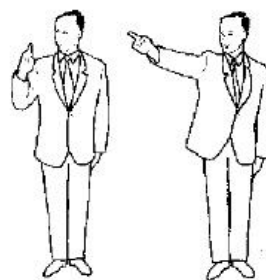
داور با نشان دادن خط شروع مسابقه، کیکن را اعلام داشته و حریف حاضر را برنده اعلام می‌کند.



## شی کاکو

اخراج، محوطه را ترک کن!

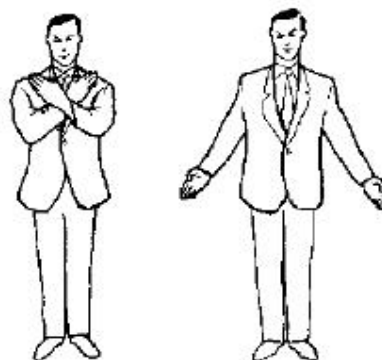
داور ابتدا در زاویه ۴۵ درجه خا طی را نشان و سپس حرکت را با انگشت ادامه داده و می گوید: آکا (آئو) شی کاکو! و پس از آن حریف مقابل را پیروز اعلام می کند.



## هیکی واکه

مساوی

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



## چو کو کو

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 چو کو کو را ادا می کند.



## چو کو کو

اخطار (از نوع دسته ۲)

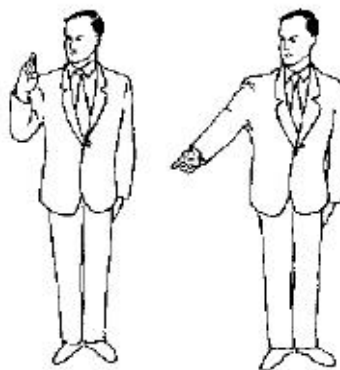
داور دست خود را بصورت شکسته نگه داشته و با انگشت سبابه به صورت فرد خا طی نشانه رفته و پس از گفتن آکا (آئو) کلمه چو کو کو را ادا می کند.



## 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

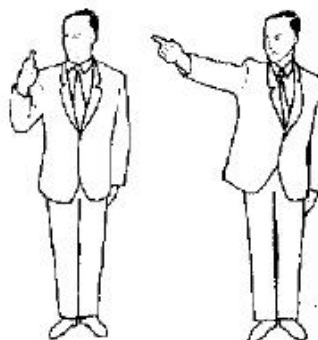
داور پس از نشان دادن علامت خطا دسته ۱ یا ۲ با انگشت سبابه به حالت افقی حریف خاطی را نشان می‌دهد.



## 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.



### تمارض یا تظاهر به آسیب دیدگی

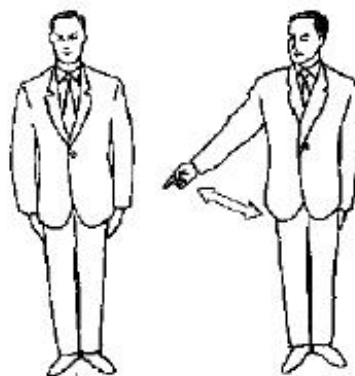
داور کف دست را به صورت گذاشته و از قضاوت تقاضای اخطار از دسته ۲ می‌نماید.



### 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 ضمن اجرای حرکتی پاندولی شکل، به قضاوت خطای موبوبی را نشان می‌دهد.



### فرار از مبارزه

داور با انگشت سبابه دایره‌ای فرضی رسم کرده و از قضاات تقای 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 قضاات درخواست اخطار از دسته ۲ می‌نماید.



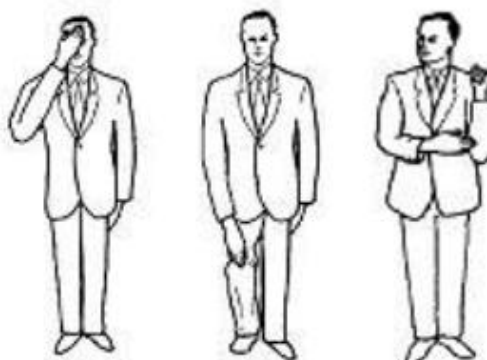
### حمله خطرناک اجرای تکنیک بدون کنترل

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

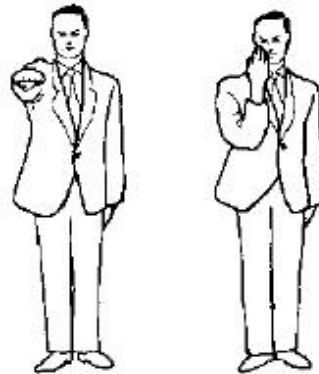
داور انگشت سبابه را روی لب خود گذاشته و سپس  
خطای دسته ۲ را نشان می‌دهد.



## شوگو

فراخوانی قضاات

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

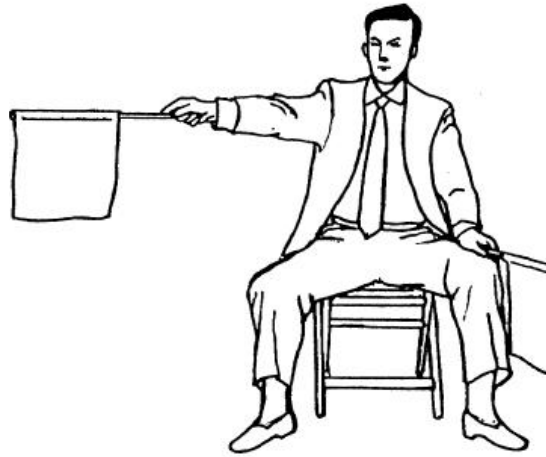


## قاضی

- 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.
- در بخش کاتا قضاات ۱، ۲ و ۵ پرچم قرمز را در دست راست و قضاات ۳ و ۴ در دست چپ نگه خواهند داشت.



یوگو



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.



توری ماسن



جوگای

پرچم فرد خاطی به آرامی به زمین زده می‌شود.



کی کوکو



هانسو کوچویی



هانسو کو

## 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 شرکت‌کنندگان در مسابقات انتظار می‌رود که از خود رفتار مقبولی ارائه نمایند. قابل قبول نخواهد بود زمانیکه شرکت‌کننده‌ای ضربه‌ای که دارای تماس سطحی بوده دریافت می‌کند صورت خود را گرفته، این طرف و آن طرف رفته، تلوتلو بخورد، خم شود و یا 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 بسرعت 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 تمارض را برای شرکت‌کننده‌ی خاطی اعمال نمایند. زمانیکه برای قضات کاملاً مشخص باشد که تکنیک حریف امتیازدار و بدون خطا بوده است، جریمه‌ی صحیح برای تمارض **حداقل هانسوکو و در برخی شرایط سخت‌تر شیکاکو** خواهد بود.

**شرکت‌کننده‌ای که نفسش حبس شده باشد (در اثر ضربه‌ی حاصل از طرف مقابل نتواند به درستی نفس بکشد) نباید جریمه شود.** شرکت‌کنندگانی که از طریق ضربه‌ی 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 شرکت‌کننده‌ای ضربه‌ی 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 ناحیه‌ی 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 وسوسه‌ی 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 شرکت‌کنندگان بوده و نیز بطور مستقیم با پزشک مسابقات در ارتباط می‌باشد، قضات می‌بایست قبل از اینکه تصمیم نهایی خود را اعلان دارند کاملاً و بطور جدی به آنچه که داور به آنها اعلان می‌دارد (با علائم دست نشان می‌دهد) توجه کنند، چرا که دیگر جایی برای تقاضای تجدید نظر در رأی<sup>۱</sup> نخواهد بود.

<sup>1</sup> Re-consideration



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 کننده‌ای یک تکنیک امتیازداری را اجرا و در مقابل حریف وی ضربه‌ی خطایی را مرتکب شده باشد و یا در مواردی که خطای موبوبی رخ داده باشد، شرکت کننده‌ی خاطی تظاهر نیز بنماید.

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

## 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، قضات<sup>۱</sup> باید اگر آکا خطا کرده باشد پرچم‌ها را به حالت ضربدری در سمت چپ (پرچم قرمز در جلو) و اگر آتو خطا کرده باشد در سمت راست خود (پرچم آبی در جلو) نشان دهند. این عمل باعث خواهد شد که داور وسط به وضوح رأی قضات را در خصوص مبارز خطاکار ببیند.

<sup>۱</sup> قضات ۲ و ۳

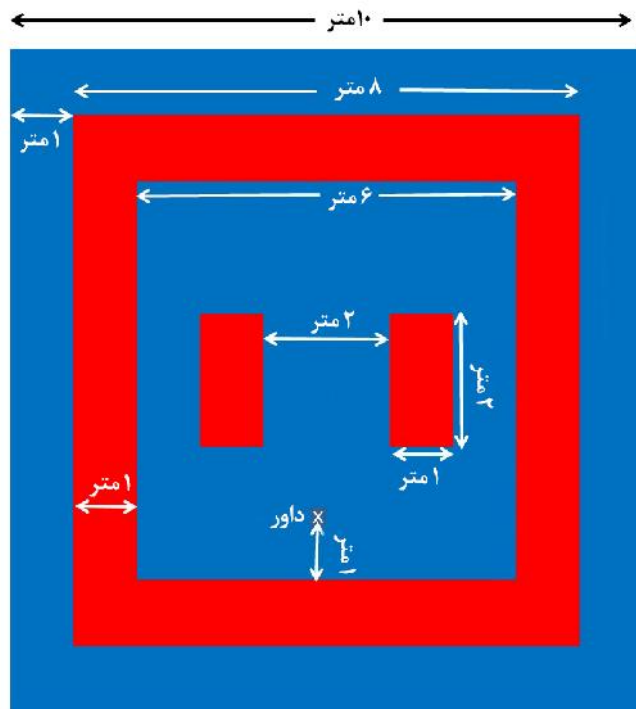


## ضمیمه ۴) علائم مورد استفاده جهت ثبت امتیازات و خطاها

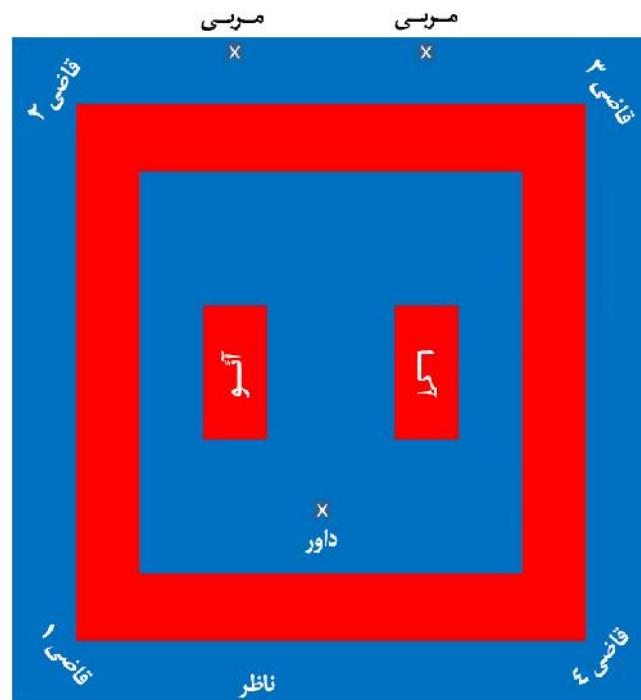
سه امتیاز	●○	ایپون
دو امتیاز	○○	وازاری
یک امتیاز	○	یوکو
دارنده امتیاز سنشو	✓	سنشو
برنده	□	کاچی
بازنده	✕	ماکه
مساوی	▲	هیکی واکه
اخطار	C1C	از دسته ۱ اخطار چوکوکو
اخطار	C1K	از دسته ۱ اخطار کی کوکو
اخطار عدم شرایط برای ادامه مبارزه	C1HC	از دسته ۱ اخطار هانسوکوچویی
عدم شرایط برای ادامه مبارزه	C1H	از دسته 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 هانسوکوچویی
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

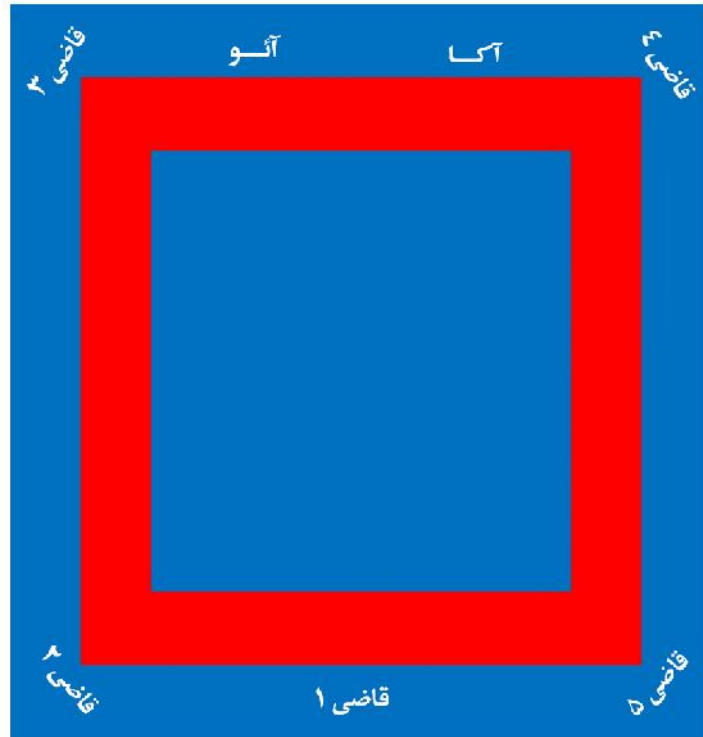


نحوه استقرار پنل داوری، ناظر، شرکت کنندگان و مربیان در مسابقات کمیته





## ضمیمه ۶) محل استقرار قضاات در مسابقات کاتا



محل استقرار شرکت کنندگان 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

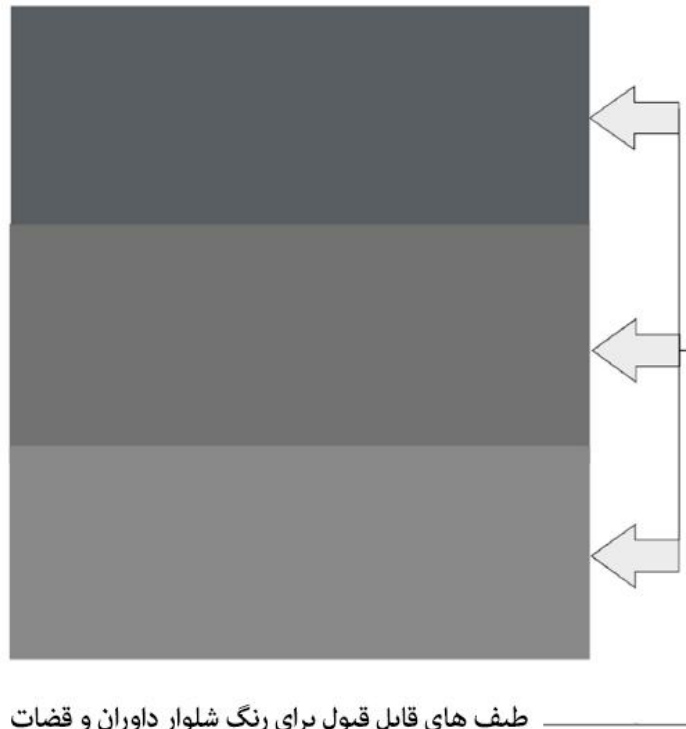
مسابقات قهرمانی جهان		مسابقات قهرمانی بزرگسالان	
مسابقات قهرمانی جوانان و امید		مسابقات قهرمانی نوجوانان	
شرایط برگزاری	زیر ۲۱ سال	جوانان	نوجوانان
<p><b>شرایط برگزاری</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- مسابقات می‌بایست در ۵ روز پایدی هفته برگزار شوند.</li> <li>- در هر کاتاکوری (گروه، اوزان) هر کشور فقط می‌تواند از یک شرکت کننده استفاده کند.</li> <li>- نفرات اول تا چهارم و همچنین تیم‌های اول تا چهارم دوره قبل مسابقات (فینالست‌ها) نباید در این دوره در دور اول رقابت‌ها در یک جدول با یکدیگر روبرو شوند.</li> <li>- مسابقات می‌بایست در ۵ یا ۶ تانامی برگزار شوند.</li> <li>- زمان مسابقات کومیته در تمامی رده‌ها ۲ دقیقه می‌باشد.</li> <li>- شرکت کنندگانی که قبلاً در مسابقات رده‌های بزرگسالان شرکت نموده‌اند مجاز به شرکت در رده سنی زیر ۲۱ سال نمی‌باشند.</li> <li>- یونکای کاتا در رقابت‌های کاتای تیمی (مردان و زنان) در جهت کسب مدال (فینال و همینطور برنز) برگزار می‌گردد.</li> </ul>	<p>کاتای انفرادی (بالای ۱۶ سال)</p> <p>مردان زنان</p>	<p>کاتای انفرادی (بالای ۱۶ سال)</p> <p>مردان زنان</p>	<p>کاتای انفرادی (بالای ۱۶ سال)</p> <p>مردان زنان</p>
	<p>کومیته انفرادی مردان (بالای ۱۸ سال)</p> <p>۶۰- کیلوگرم ۶۷- کیلوگرم ۷۵- کیلوگرم ۸۴- کیلوگرم ۸۴+ کیلوگرم</p>	<p>کومیته انفرادی مردان (۱۶ و ۱۷ سال)</p> <p>مردان زنان</p>	<p>کاتای انفرادی (۱۴ و ۱۵ سال)</p> <p>مردان زنان</p>
<p>کومیته انفرادی زنان (بالای ۱۸ سال)</p> <p>۵۰- کیلوگرم ۵۵- کیلوگرم ۶۱- کیلوگرم ۶۸- کیلوگرم ۶۸+ کیلوگرم</p>	<p>کومیته انفرادی زنان (۱۶ و ۱۷ سال)</p> <p>مردان زنان</p>	<p>کومیته انفرادی زنان (۱۴ و ۱۵ سال)</p> <p>مردان زنان</p>	<p>کومیته انفرادی زنان (۱۴ و ۱۵ سال)</p> <p>مردان زنان</p>
<p><b>جمع نفرات شرکت کننده</b></p>	<p>۱۲ شرکت کننده</p>	<p>۱۳ شرکت کننده</p>	<p>۱۰ شرکت کننده</p>
<p><b>۱۶ شرکت کننده</b></p>	<p>۱۶ شرکت کننده</p>	<p>۱۶ شرکت کننده</p>	<p>۱۶ شرکت کننده</p>

---

## 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 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	۴۵ + 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<sup>۱</sup> 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.

<sup>۱</sup> تماس پوستی

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

نفره<sup>۱</sup> 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<sup>۲</sup> 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.

<sup>۱</sup> Pair

<sup>۲</sup> (۱) حالت جنگندگی، روحیه مبارزه و نمایش قدرت (۲) نمایش برتری تکنیک و تاکتیک (۳) ابتکار عمل در مبارزه



در صورتیکه شرکت کننده‌ای 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.

## ضمیمه ۱۱) بازی‌نی تصاویر ویدئویی<sup>۱</sup>

### قوانین WKF در بازی‌نی تصاویر ویدئویی برای رقابت‌های کمیته انفرادی و تیمی

#### تیم بازی‌نی تصاویر ویدئویی

رقابت جهت کسب مدال	رقابت‌های حذفی	کلمه اختصاری	شرح
۳	۳	VRT	میز ویدئو چک
۲	۲	VRS	ناظر ویدئو چک
۱	۱	VRO	متصدی ویدئو چک
۲	۱	CS	ناظر مربیان

- ۱) پیش از آغاز مسابقه؛ مدیران تاتامی ۲ نفر از داوران خود را جهت نظارت در بازی‌نی تصاویر ویدئویی (ناظر ویدئو چک VRS) در هر تاتامی انتخاب می‌کند. نفرات انتخاب شده به‌همراه متصدی<sup>۲</sup> ویدئو چک (VRO) پشت میز قرار خواهد گرفت، (اپراتور در وسط خواهد نشست). این تیم به دو کارت، یکی سبز (قبول) و دیگری قرمز (مردود) مجهز خواهند بود. فقط این دو ناظر و اپراتور ویدئو چک 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، متصدی ویدئو چک و هر دو ناظر ویدئو چک جهت ارتباط با یکدیگر مجهز به سیستم رادیویی (واکی‌تاک) هستند. در صورت بروز اختلال در کار کلیدهای کنترل که دست مربیان می‌باشد و به جهت اعلان اعتراض آنان، سیستم سنتی کارت قرمز برای آکا و کارت آبی برای آئو، جایگزین کلیدهای کنترل خواهد شد.
- ۳) زمانی ویدئو چک صورت می‌گیرد که مربی بر این باور باشد که امتیاز 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.

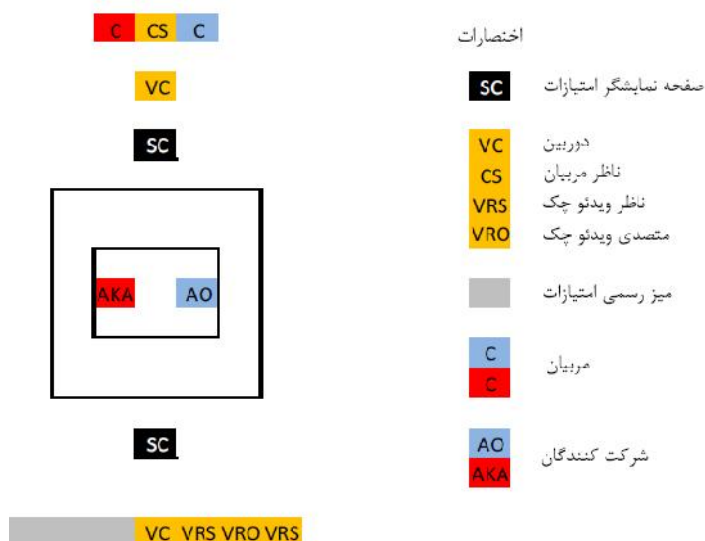
<sup>۱</sup> در این کتاب از کلمه ویدئو چک استفاده خواهد شد، مترجم.

<sup>۲</sup> اپراتور



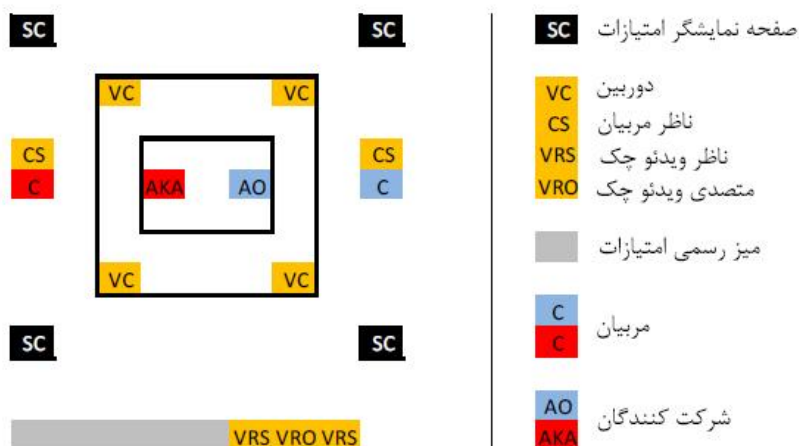
۵) در بازبینی تصاویر ویدئویی، هنگامیکه تیم بازبینی مسئولیت ویدئو چک را برای بیش از یک تاتامی برعهده بگیرند، در هر تاتامی ۲ دوربین نصب خواهد شد. (لطفاً به تصاویر قرارگیری دوربین‌ها توجه کنید).

### نصب دوربین‌ها جهت مراقبت از چند تاتامی



زمانیکه تیم بازبینی با دوربین‌های خود فقط از یک تاتامی مراقبت می‌نمایند<sup>۱</sup>، 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



<sup>۱</sup> بطور مثال در بازیهای المپیک و یا بازیهای المپیک جوانان.

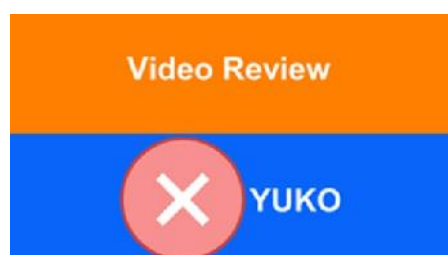
## ۶) روال کار در بازبینی تصاویر ویدئویی



- 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 و متصدی 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.



- متصدی 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.



- 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 شرکت‌کننده و در آن گروه<sup>۱</sup> از دست خواهد داد.

<sup>۱</sup> کاتاگوری



- شرکت‌کننده‌ای 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.

- ۷) زمانیکه مسابقات طبق جدول دوره‌ای برگزار شود، اگر اعتراض مردود اعلان شود، مربی دیگر حق درخواست ویدئو چک را برای آن شرکت‌کننده نخواهد داشت، مگر اینکه شرکت‌کننده مربوطه به 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 شرکت‌کننده‌ای در طول مسابقه 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 شرکت‌کننده‌ی خاطی از دسته ۲، اخطار یا جریمه دریافت خواهد نمود.
- ۱۰) اگر شرکت‌کننده‌ای 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.
- ۱۲) اگر مربی درخواست ویدئو چک نماید و همزمان حداقل دو قاضی به شرکت‌کننده امتیاز دهند، کارت الکترونیکی نارنجی رنگی که در تابلو ثبت امتیازات می‌باشد خاموش خواهد شد.<sup>۱</sup>
- 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 می‌باشد، کارت الکترونیکی نارنجی رنگ مربوط به شرکت‌کننده‌ی خاطی خاموش خواهد شد.
- ۱۴) در مواقعی که بعلت بروز اشکال فنی<sup>۲</sup>، تیم بازیکنان 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.

<sup>۱</sup> بدین معنی که مربی حق درخواست ویدئو چک را از دست خواهد داد.

<sup>۲</sup> اشکالات از قبیل قطع شدن برق دستگاه‌ها، جابجایی دوربین یا هنگ کردن کامپیوتر که بعضاً پیش می‌آید.

**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	
<b>AO</b>	<b>AKA</b>

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					

## ضمیمه ۱۳) شیوه و 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 کند.

**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:** 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<sup>۱</sup> 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 خواهد بود.

**روش کار:** با توجه به جنسیت، لازم است که حداقل دو داور WKF در هنگام وزن کِشی بعنوان ناظر حضور داشته باشند.<sup>۲</sup> 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<sup>۳</sup> و ورزشکار به ورزشکار انجام شود.
۲. پیش از آغاز رسمی وزن کِشی، مربیان و دیگر نمایندگان می‌بایست اطاق را ترک کنند.
۳. در طول وزن کِشی رسمی، ورزشکاران فقط یکبار مجاز می‌باشند تا روی ترازو قرار گیرند.

<sup>۱</sup> منظور بازیهای المپیک می‌باشد، مترجم.

<sup>۲</sup> بانوان داور برای گروه زنان و آقایان داور برای گروه مردان.

<sup>۳</sup> گروه وزنی (کاتاگوری)



۴. هر ورزشکار می‌بایست کارت صادر شده از سوی کمیته برگزاری مسابقات را در هنگام وزن‌کشی به‌مراه داشته و به ناظر مربوطه ارائه کند.
۵. سپس دیگر ناظر، ورزشکار را برای وزن‌کشی به روی ترازو دعوت می‌کند.
۶. ورزشکاران در هنگام وزن‌کشی 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 آوردند، (برای اینکار نباید از ترازو پایین بیایند).
۸. ناظر رسمی وزن‌کشی، وزن کلیه ورزشکاران را به کیلوگرم و با نمایش یک عدد اعشاری ثبت خواهد نمود.
۹. ورزشکار در این هنگام از ترازو پایین خواهد آمد.

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

## ضمیمه ۱۴) مثالی برای جدول‌های دوره‌ای (نوبتی)

جدول‌های دوره‌ای<sup>۱</sup> عموماً زمانی بکار گرفته می‌شوند که تعداد اندکی شرکت‌کننده در جدول باشند.

### مثالی برای رقابت ۸ شرکت‌کننده در یک گروه

- ۸ ورزشکار موجود به دو گروه ۴ نفره تقسیم می‌شوند.
- ۱ مدال طلا، ۱ نقره و ۱ برنز بعنوان جوایز این روش از برگزاری مسابقات در نظر گرفته می‌شود.<sup>۲</sup>

### در مرحله حذفی

۶ رقابت در هر گروه

### در مرحله یک چهارم نهایی

۲ رقابت

نفر اول گروه الف با نفر دوم گروه ب

نفر اول گروه ب با نفر دوم گروه الف

### رقابت جهت کسب مدال

۲ رقابت

برندگان یک چهارم نهایی برای کسب مدال‌های طلا و نقره

بازندگان یک چهارم نهایی برای کسب برنز

### امتیازات در هر رقابت

#### ۱) کومیتنه

۲ امتیاز به شرکت‌کننده‌ای که پیروز مسابقه باشد.

۱ امتیاز به شرکت‌کننده‌ای که مساوی کرده باشد.

صفر امتیاز به شرکت‌کننده‌ای که بازنده‌ی میدان باشد.

<sup>۱</sup> نوبتی نیز گفته می‌شود.

<sup>۲</sup> سوم مشترک نمی‌باشد و فقط یک مدال برنز اهدا می‌شود، مترجم.

## شکست تساوی

در مواردی که بین حداقل ۲ شرکت کننده 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 بی مورد است.

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
۵. کمترین امتیاز ایپون داده شده
۶. بیشترین امتیاز وازاری کسب شده
۷. کمترین امتیاز وازاری داده شده
۸. بیشترین امتیاز یوکو کسب شده
۹. کمترین امتیاز یوکو داده شده

○ با ذکر موارد فوق اگر هنوز شرکت کنندگان برابر باشند، مسابقه‌ای دیگر بین آنان برگزار می‌گردد.

## (۲) کاتا

- ۱ امتیاز به شرکت کننده‌ای که پیروز مسابقه باشد.
- صفر امتیاز به شرکت کننده‌ای که بازنده‌ی مسابقه باشد.

## شکست تساوی

در مواردی که بین حداقل ۲ شرکت کننده 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 بی مورد است.

۱. تعداد بردها بین شرکت کنندگان
۲. بیشترین تعداد پرچم‌های کسب شده در کل رقابتها
۳. کمترین پرچم‌های داده شده در کل رقابتها

○ با ذکر موارد فوق اگر هنوز شرکت کنندگان برابر باشند، مسابقه‌ای دیگر بین آنان برگزار می‌گردد.



## مقاله (۱) استراتژی داوری<sup>۱</sup>



هدف من در ارائه این مقاله ارتقاء دانش فنی داوران و مربیان نسبت به قوانین مسابقات کاراته می‌باشد. استفاده از کتاب قوانین، راهنمای فنی دشواری است و از آنجائیکه کتاب قوانین فدراسیون جهانی کاراته به زبانهای بسیاری ترجمه شده، در نتیجه سوء تعبیرهای بسیاری نیز در پی داشته است. همچنین هدف واقعی من از این نوشتار نشان دادن بسیاری از مشکلات مشترکی است که داوران و قضات با آن مواجه می‌شوند. چندان تعجب‌آور نیست که بدانیم بسیاری از شرکت‌کنندگان اطلاع اندک و محدودی نسبت به قوانین مربوط به رقابت‌های خود دارند. با این وجود آنچه حائز اهمیت است این است که دامنه این ضعف حتی به مربیان هم می‌رسد. پر واضح است که بدون آگاهی از قوانین، مربی قادر نخواهد بود که ورزشکار خود را در میدان مسابقه راهنمایی کند.

همچنین آگاهی نسبت به نقاط ضعف و قدرت یک شرکت‌کننده در مسابقه از توانایی‌های یک مربی است که بسیار نیز مهم محسوب می‌شود. بسیاری از تیم‌های قدرتمند جهان از مراحل اولیه مسابقات بهترین نفرات سایر تیم‌ها، فیلم‌برداری می‌کنند، سپس مربیان جلسه‌ای تشکیل می‌دهند و در مورد قابلیت‌های حریفان بحث و تبادل نظر می‌کنند و در نتیجه تاکتیک‌های مناسب را برای غلبه بر حریفان پیشنهاد می‌کنند. آنها همچنین از داور نیز فیلم‌برداری می‌کنند. حالا از خودتان بپرسید چرا؟

داوری مسابقه‌ی کاراته علم دقیقی نمی‌باشد. ما نمی‌توانیم عملکرد و کارایی ورزشکار را براساس تایمرهای الکترونیکی، ابزارهای اندازه‌گیری و دیگر وسایل از جمله شبکه‌ها و تابلوهای نمایش، اندازه‌گیری و سنجش کنیم. در عوض بایست به رأی شخصی داوران و قضات تکیه کنیم. یک رأی خوب به دانش، تجربه و فرآیندهای تصمیم‌گیری مسئولین وابسته است و ممکن است بطور نامطلوبی بواسطه استرس، خستگی و عدم تمرکز تحت تأثیر قرار گیرد. جرّ و بحث با داور می‌تواند تأثیری نامطلوب بر تمرکز وی داشته باشد و صددرصد نتیجه‌ای منفی در بر خواهد داشت. یک مربی خوب نسبت به این فاکتورها آگاهی کامل دارد و مطابق با این معیارها ورزشکار خود را راهنمایی می‌کند.

بطور مثال اینکه؛ داور دارای چه شخصیتی است؟ آیا رأی قضات را رد می‌کند و یا نادیده می‌گیرد؟ یا اینکه دائماً از آنها اعلام نظر و رأی می‌کند؟ به چه تکنیک‌هایی امتیاز می‌دهد؟ آیا ضربات به ناحیه جودان را می‌تواند ببیند و امتیاز دهد؟ چرا به گرفتن و اجرای تکنیک‌های پرتابی (بارای) حساسیت ویژه‌ای دارد؟ اگر این‌گونه باشد در نتیجه ورزشکار در مقابل حریف خود که از طریق اجرای تکنیک‌های تکی امتیاز کسب می‌کند، مسابقه را به آسانی واگذار خواهد کرد. آیا داور به آسانی تحت تأثیر قرار می‌گیرد؟ در این صورت جایگاه استراتژیک مربی و دیگر اعضای تیم می‌تواند به اعطای امتیازات ضعیف داور از طریق تأیید رأی وی منجر گردد. ولی اگر داور دارای شخصیتی راسخ و پابرجا باشد این تاکتیک می‌تواند به جریمه مربی و شرکت‌کننده در مسابقه ختم شود.

<sup>۱</sup> خوانندگان به این مهم توجه داشته باشند که نگارش این مقاله مربوط به سال ۲۰۰۸ و منطبق با نسخه ۶ قوانین داوری می‌باشد ولی با توجه به محتوای مفید آن در مبحث داوری در این کتاب گنجانده شده است، مترجم.

## لباس کاراته

بررسی کامل و دقیق لباس مبارز جهت شرکت در مسابقه به عهده مربی وی می‌باشد. اگر لباس وی مناسب نباشد، داور این مبارز را از تاتامی اخراج می‌کند. برای اطلاعات بیشتر بخش ۲ کتاب قوانین را مطالعه کنید. در بند ۶ از ۲ قوانین اینطور آمده است که: در مسابقه کاتا می‌توان از گیره‌ی مو استفاده کرد<sup>۱</sup>. بسیاری از ورزشکاران جدیداً از روبان، گوشواره و نوار مو استفاده می‌کنند ولی استفاده از همه این موارد ممنوع می‌باشد. وظیفه داور اجرای قوانین است، در زمانیکه مربیان و شرکت‌کنندگان در مسابقه از آن تبعیت نکنند. داور قدرت تغییر قوانین را نخواهد داشت، قوانین بایستی پیوسته در طول مسابقه اجرا شوند، بدین صورت نباشد که روز اول قوانین اجرا و در روزهای پایانی و یا ساعات پایانی مسابقات، اجرای قانون کم رنگ شود. مربیان و شرکت‌کنندگان در مسابقات تلاش می‌کنند (چه در صورت بی‌اطلاعی و چه با طرح و نقشه‌ی قبلی) تا از هر موقعیتی بهره‌جویند، ولی وظیفه داور این است که قوانین فدراسیون جهانی را نسبت به همه‌ی شرکت‌کنندگان بطور مساوی و بیطرفانه اجرا کند. بخش ۲ همچنین بیان می‌کند، مربیان بایستی در تمام طول مسابقات (تورنمنت)، گرمکن رسمی فدراسیون ملی خود را بپوشند و کارت شناسایی رسمی خود را (صادر شده از سوی کمیته برگزاری مسابقات) به همراه داشته باشند. مربیانی که از این آیین‌نامه عدول کنند از محوطه مسابقه اخراج می‌شوند. همچنین آیین‌نامه‌ای وجود دارد که طبق آن داوران بایستی با کفش مشکی (بدون بند) بر روی تاتامی حاضر شوند، آنها اجازه پوشیدن کفشهای ورزشی بنددار را ندارد.

## معیارهای کسب امتیاز

بخش ۶ کتاب قوانین را مجدداً بخوانید، فهم مطالب آن آشکار و آسان می‌باشد. بسیار ضروری است که بدانیم دیگر امتیازی به نام وازاری نداریم. وازاری امتیازی بود که یکی از معیارهای شش‌گانه کسب امتیاز را نداشت. در حال حاضر تکنیکی امتیازآور است که تمامی معیارهای شش‌گانه کسب امتیاز را داشته باشد. به عبارت دیگر، سطح تکنیک مورد نیاز به منظور کسب امتیاز، بالاتر از قبل می‌باشد. داوران و قضات بایستی به آسانی به تکنیک‌ها امتیاز دهند. معیارهای یک تکنیک امتیازآور به شرح زیر است:

- **فرم خوب**، فرم خوب به یک تکنیک زیبای کاراته در مفهوم سنتی آن اطلاق می‌شود و به طرز ایستادن، حالت بدن و ... مربوط و دقت نظر دارد. بر طبق تعاریف، فرم خوب و اثربخش، در چهارچوب بدنه‌ی مفاهیم کاراته‌ی سنتی جای دارد.
- **نیت پاک ورزشی**، نداشتن اندیشه‌ی منفی و بد نسبت به حریف، بدین معنی که شرکت‌کنندگان در حال انجام یک مسابقه‌ی ورزشی هستند و نه یک درگیری خیابانی. همچنین برانگیختن، هول دادن حریف و ... اعمالی هستند که ممکن است جریمه‌ی مبارز خاطی را به دنبال داشته باشد.

<sup>۱</sup> براساس قوانین حال حاضر ممنوع است.



• **نمایش قوی**، این معیار به ضربه‌ی بسیار قوی ولی کنترل شده مربوط می‌شود که در یک مبارزه واقعی حریف را از پای در می‌آورد. بسیاری از داوران به تکنیک‌های ضعیف امتیاز می‌دهند که این تکنیک‌ها در حقیقت در شرایط و موقعیت واقعی هیچ اثربخش نبوده و کاربردی نیز ندارند. باید دقت بسیاری نمود چرا که این عمل به تضعیف این ورزش در انظار عمومی منجر می‌شود.

• **هوشیاری در برابر حریف (دانشین)**، دانشین به موقعیتی گفته می‌شود که مبارز تمرکز، دید و آگاهی کامل خود را نسبت به توانایی حریف در ضدحمله حفظ می‌کند. دانشین در مفهوم کلمه به هوشیاری و آگاهی از پتانسیل حریف در ادامه‌ی مبارزه مربوط می‌گردد. در شرایط واقعی، دانشین به موقعیتی از آمادگی اطلاق می‌شود که مبارز ارزیابی می‌کند، نیازی به اجرای ضربات بیشتر بر روی حریف جهت اختتام مبارزه می‌باشد یا خیر؟

مبارز نباید در طول ارسال تکنیک سرخود را برگرداند و بایستی بعد از اجرای تکنیک کاملاً حریف را زیر نظر داشته باشد و هوشیاری و تمرکزش را بر وی حفظ کند و نباید گارد خود را بیاندازد. بسیاری از حریفان بعد از ارسال تکنیک بدن خود را تا حدودی از مسیر حریف خارج می‌کنند ولی هنوز حریف را زیر نظر دارند و آماده ادامه مبارزه می‌باشند. هیأت داوری بایستی بین وضعیت ممتد آمادگی و وضعیتی که طی آن حریف روی خود را بر می‌گرداند، گارد خود را می‌اندازد، تمرکزی هم ندارد و مبارزه را قطع می‌کند، قادر به تشخیص باشد. اگر مبارزی بعد از ارسال تکنیک، روی خود را برگرداند و گارد خود را نیز بی‌اندازد، در نتیجه تمامی معیارهای شش‌گانه کسب امتیاز رعایت نشده است و امتیازی به ثبت نخواهد رسید.

• **زمان خوب و مناسب**، زمان خوب به ارسال تکنیک در موقعیت زمانی مناسب اطلاق می‌گردد که بیشترین تأثیر را خواهد داشت. برای مثال ضربه زدن به حریفی که به سمت شما حمله می‌کند تأثیر بالقوه بیشتری نسبت به حریفی که به سرعت از شما دور می‌شود خواهد داشت.

• **فاصله مناسب**، فاصله‌ی مناسب و زمان خوب، لازم و ملزوم یکدیگرند که نمی‌توان آنها را از هم جدا ساخت. حمله به حریف با گارد بسته، تعادل، ضدحمله خوب در حمله حریف یا مانور بر روی حریف با تکنیک‌های اثربخش و مفید به عنوان نمونه‌هایی از فاکتور زمان خوب و مناسب محسوب می‌شوند. فاصله‌ی صحیح نیز به معنی ارسال یک تکنیک در فاصله‌ی دقیقی است که حداکثر تأثیر بالقوه را خواهد داشت. برای مثال اگر حریف برای اجرای ضربه‌ی مشت نفوذ بیش از حد و یا فاصله‌ی زیادی داشته باشد در نتیجه فاصله و زمان‌بندی از ابتدای شروع حمله اشتباه بوده است.

با این وجود، فاصله مناسب به یک ضربه‌ی مشت یا لگدی اطلاق می‌گردد که تماس پوستی و یا فاصله ۲ تا ۵ سانتیمتری از صورت حریف را شامل شود. فراموش نکنید که ضربات مشت جودان که دارای فاصله مناسب تا صورت باشد و همچنین حریف نیز هیچ تلاشی برای دفاع انجام ندهد مشروط براینکه دیگر

معیارهای امتیاز را دارا باشد، دارای امتیاز است. با این حال بیشتر داوران و قضات نسبت به این شرایط و موقعیت‌ها ناآشنا و بی‌تفاوت هستند.

## صدمات و ضربات مشت به ناحیه جودان

بسیاری از صدمات در رقابتها قابل پیش‌گیری می‌باشند. مبارزین (شرکت‌کنندگان در مسابقه) و داوران می‌توانند به ایجاد محیطی امن و سالم در تورنمنت‌ها کمک کنند. همراه با افزایش چشمگیر افرادی که وارد دنیای کاراته می‌شوند، سلامتی و امنیت در درجه اول اهمیت قرار می‌گیرد. در طول سالیان دراز آزمایشهای زیادی بر روی تجهیزات حفاظتی صورت گرفته است ولی تکنیک‌های زیبا، کنترل شده و داوری خوب و قدرتمند، هنوز به عنوان بهترین تدابیر حفاظتی محسوب می‌شوند. برای داور بسیار ضروری است که مسابقه را کاملاً تحت کنترل داشته باشد و قادر به تشخیص و پیش‌بینی حرکات شرکت‌کنندگان در مسابقه باشد.

صدمات حاصل از ضربه به سر و صورت بسیار شایع است و ضربات لگد به صورت اغلب صدمات جدی و خطرناکی را بدنبال دارد. داور می‌بایست قادر به ارزیابی و سنجش ضربه‌ی خطای ورزشکار بر روی حریف باشد و اخطار مناسب را بدهد. مهمتر آنکه داور بایستی تکنیک امتیازآور را ببیند و امتیاز مناسب را نیز بدهد. شاید در طول تمرینات برایمان اتفاق افتاده باشد که از کسی بخواهیم تا در حالت ایستاده به شکم‌مان ضربه‌ی مشت را وارد کند و از این طریق میزان قدرت عضلات شکم خود را تحت آزمایش قرار دهیم ولی چند نفر از ما چنین ضرباتی را بر روی صورت خود آزمایش کرده‌ایم؟ بدین خاطر ما به مانند داوران از ضربات مشت قوی به صورت چشم‌پوشی می‌کنیم و برای ضربات مشت نسبتاً ضعیف و غیر مؤثر بر روی بدن امتیاز ایپون می‌دهیم! در این زمینه چه فکر می‌کنیم؟

حتی داوران حرفه‌ای اغلب اوقات قادر به ارزیابی ضربات مشت به خوبی کنترل شده‌ی جودان نمی‌باشند. در نتیجه هنگامی که مبارزی، ضربه‌ی جودان به صورتش اصابت می‌کند، داور یامه داده و اخطار می‌دهد. در مقابل هنگامی که چنین ضربه‌ای بر روی بدن اصابت می‌کند، داور یامه داده و امتیاز می‌دهد. البته ارزیابی و تشخیص ضربات مشت و لگد به ناحیه جودان بسیار آسان است چرا که، با تماس قوی و صدایی محکم همراه می‌باشند. به عبارت دیگر ضربات جودان بایستی با تماس کوچک و حتی بدون تماس اجرا شوند در نتیجه صدای ضربات مشخص نیست و تشخیص و ارزیابی این تکنیک‌ها مشکل‌تر است.

داور بایستی در برابر زد و خورد و درگیری‌های ایجاد شده بین شرکت‌کنندگان در مسابقه آگاهی و هوشیاری کاملی داشته باشد و اگر به یک ضربه‌ی خوب جودان امتیاز ندهد، در نتیجه دیر یا زود مسابقه گره می‌خورد و طرفین به هم آسیب می‌رسانند. همچنین داوران بایستی از تفاوت بین درجات تماس در رده‌های سنی بزرگسالان، امید، جوانان و نوجوانان آگاه باشند. اگر به عنوان داور به ضربات و تماس‌پی‌درپی به صورت امتیاز دهید، شرکت‌کنندگان آن را به عنوان یک اصل و سند می‌پذیرند و در نتیجه این کار شما موجب تشدید صدمات و تماس‌های صورت می‌گردد. در مورد جوانان بسیار مهم است که پنل داوری آگاهی کاملی از قوانین حاکم بر شدت تماس بر بدن داشته باشند و بر شدت اجرای ضربات، دقیق و حساس باشند.

## اعمال ممنوعه

به بخش ۸ قوانین و مقررات، مجدداً نظری بی‌اندازید. بایستی به تمامی اعمال ممنوعه (و نه تنها خطاهای مربوط به ناحیه صورت) آگاهی کامل داشته باشید و به شرکت‌کننده‌ای که این قوانین را نقض می‌کند اخطار دهید. ضربات پای قوی به ناحیه سینه، کشاله‌ی ران، زانو و کفل می‌تواند بسیار خطرناک باشد و ممکن است تأثیر ناتوان‌کننده‌ی آنها بیشتر از یک ضربه‌ی مشت در دهان باشد.

## تکنیک‌های پرتابی و صدمات وارده

از آنجائیکه گرفتن حریف و پرتاب نمودن وی تحت شرایطی مجاز می‌باشد در نتیجه وظیفه مربیان است که شاگردان خود را برای اجرای چنین تکنیک‌هایی آماده کنند. مبارزی که تکنیک پرتابی‌ای را اجرا می‌کند بایستی این تکنیک را تحت شرایط مندرج در بخش‌های ۶ و ۸ قوانین و مقررات اجرا نماید. اگر مبارزی یک تکنیک پرتابی را بر اساس شرایط قید شده اجرا نماید و طرف مقابل به دلیل فرود نامناسب خود، صدمه ببیند در نتیجه خود، مسئول خواهد بود و مبارز اجراکننده‌ی تکنیک جریمه نخواهد شد.<sup>۱</sup> خود صدمه‌رسانی در نتیجه‌ی پرتاب توسط مبارز و فرود شخص صدمه دیده (بی‌احتیاط) بر روی بازو یا آرنج و یا گرفتن پرتاب‌کننده و انداختن وی بر روی خود حاصل می‌گردد.

یک وضعیت بالقوه خطرناک زمانی حاصل می‌شود که یک مبارز هر دو پای طرف مقابل را گرفته و وی را بر روی کمر به زمین می‌زند.<sup>۲</sup> بر اساس بند ۱۱ قسمت توضیحات از بخش ۸ قوانین و مقررات، حریف را بایستی در طول مدت پرتاب نگه داشت و این فرودی سالم و بی‌خطر خواهد بود. از آنجائیکه اطمینان از فرودی بی‌خطر مشکل می‌باشد، در نتیجه چنین پرتابی در دسته‌های ممنوعه جای می‌گیرد. اگر صدمه‌ای حاصل شود خطا از نوع دسته ۱ خواهد بود ولی اگر صدمه‌ای حاصل نشود و یا فرآیند پرتاب توسط داور قطع شود در نتیجه، تحت شرایط مندرج در بخش ۸، خطا از نوع دسته ۲ خواهد بود. لازم به ذکر است که چنین تکنیک‌های پرتابی‌ای غیرمجاز نمی‌باشد<sup>۳</sup> و نوعی از پرتاب است که اجرای آن عامل سرنوشت‌سازی نیز محسوب می‌گردد.

## موبوبی

اخطار یا جریمه موبوبی زمانی داده می‌شود که مبارز در نتیجه‌ی خطا و یا قصور خود، دچار صدمه و آسیب‌دیدگی می‌گردد. در بند ۱۸ قسمت توضیحات، بخش ۸ کتاب قوانین و مقررات اینطور آمده؛ اگر مبارزی یک ضربه با تماس شدید را دریافت کند که موجبات جراحت وی را فراهم سازد، در این حالت داور باید به خطای اخطار و یا جریمه از دسته ۲ داده و از دادن جریمه به حریف وی (مجری ضربه) صرف‌نظر نماید. مبارزی که در نتیجه بی‌احتیاطی خود، صدمه می‌بیند و به منظور گمراه کردن هیأت داوری سعی در نشان دادن تأثیر بیش از حد ضربه بنماید (تظاهر)، ممکن است که اخطار یا جریمه موبوبی و برای تظاهر نیز

<sup>۱</sup> این بند در قوانین جدید حذف شده است.

<sup>۲</sup> این نوع دروی پا بر اساس قوانین حال حاضر ممنوع می‌باشد.

<sup>۳</sup> بر اساس قوانین جاری (۲۰۱۸)، غیرمجاز می‌باشد.



خطاری دیگر (مجموعاً دو اخطار) بگیرد. چرا که هردو خطا را با هم مرتکب شده است. قابل ذکر است که تحت هیچ شرایطی، تکنیکی که با تماس شدید و بیش از حد همراه است، امتیازی در پی نخواهد داشت.

## گرفتن حریف

بسیاری از داوران نه تنها به مبارزین اجازه گرفتن با هر دو دست را می‌دهند، بلکه اجازه‌ی هل دادن، کشتی گرفتن بدون تلاش برای کسب امتیاز و ... را نیز می‌دهند. بسیاری دیگر از داوران نیز به محض اینکه مبارزین یکدیگر را بگیرند و یا سعی در پرتاب یکدیگر بنمایند، فوراً اخطار می‌دهند. مبارزین بایست مبارزه کنند و سعی نمایند نسبت به آنچه اجرا می‌کنند، آگاهی داشته و قوانین را موبه‌مو و با دقت اجرا نمایند.

## حرکات و علائم

بعضی اوقات، داوران با تجربه بعنوان مقصران اصلی محسوب می‌گردند و حرکات و علائم غیرمجاز و بی‌هدفی از خود نشان می‌دهند. به یاد داشته باشید که پرسنل تابلوی امتیازات در مسابقات ملی، بین‌المللی و نیز حتی جهانی اغلب افرادی کم‌تجربه می‌باشند. در نتیجه به دلیل اینکه حرکات و علائم داوران مبهم و بی‌هدف می‌باشد، پرسنل تابلوی امتیازات با مشکلات بزرگی روبرو خواهند شد. خود را مورد بازبینی قرار دهید شاید زمان آن رسیده است که تغییراتی در خود ایجاد کنید. برای داوران بسیار مهم است که علائم و حرکات مشخص و هدفمندی از خود نشان دهند.

## تظاهر به صدمه

هنگامی که یک مبارز تظاهر به صدمه می‌کند و هیأت داوران تشخیص می‌دهند که تکنیک صحیح و امتیازآور بوده است در نتیجه داور و قضات نه تنها بایستی به تکنیک امتیاز دهند بلکه مبارزی را که تظاهر کرده است را نیز جریمه کند. اگر تکنیکی امتیازآور و صحیح بوده است پس بخوبی کنترل شده، در نتیجه صدمه‌ای ایجاد نکرده است. بنابراین مبارز قصد تظاهر به آسیب‌دیدگی که وجود ندارد و یا شدت ضربه‌ی زیادی که انجام نشده است را دارد که هیأت داوران را در ارزیابی دچار مشکل می‌کند. مجدداً مروری بر قسمت توضیحات بخش ۸ قوانین و مقررات داشته باشید.

## قانون ده ثانیه

یکی از قوانین ناشناخته که اغلب از آن برداشت غلط حاصل می‌شود قانون ده ثانیه است. در حقیقت اگر کسی این قانون را به دقت مطالعه کرده باشد، فهم و درک آن بسیار آسان خواهد بود. بر طبق این قانون هر مبارزی که می‌افتد، پرتاب می‌شود و یا بر زمین زده می‌شود و اگر طی ۱۰ ثانیه به وضعیت اولیه خود (سر پا بودن) باز نگردد، دیگر صلاحیت ادامه مسابقه را نخواهد داشت و خودبخود از مسابقات (تورنمنت) نیز حذف می‌گردد.

کلید واژه‌های این قانون عبارتند از: افتادن، پرتاب شدن و نقش بر زمین شدن. پس اگر مبارزی نه بر زمین بی‌افتد و نه پرتاب شود و یا نقش زمین گردد در نتیجه این قانون در مورد وی اجرا نمی‌شود و زمان نیز محاسبه نمی‌گردد. نقش زمین شدن (ناک دان) به وضعیتی اطلاق می‌گردد که مبارز به سختی و جدی بر

زمین کوبیده شود. این وضعیت، حالتی که مبارز به آرامی تعادلش را از دست می‌دهد و می‌افتد و به دلیل انقباض عضلانی، قادر به ایستادن نیست را شامل نمی‌گردد. این قانون به دو دلیل وضع شده است؛ یکی برای جلوگیری از تقلب در بُرد شرکت‌کنندگان مسابقه، و دیگری جهت سلامتی و ایمنی شرکت‌کنندگان صدمه دیده. مفهوم اصلی این قانون نوعی از جریمه برای مبارزین صدمه‌دیده و غیر صدمه‌دیده نمی‌باشد.

اگر یکی از شرایط اجرای این قانون فراهم گردد و زمان ده ثانیه هم شروع به محاسبه شود، مبارزی که بر زمین افتاده است ضرورتاً لازم نیست بر سر جایگاه اصلی خود برگردد بلکه فقط بایستی بلند شود (در شرایط کاملاً ایستاده)، تا زمانی که داور علامتی به نشانه توقف زمان را نشان دهد. بالاتر از همه اینکه به یاد داشته باشید، مبارز صدمه دیده به خدمات پزشکی نیازمند می‌باشد، منتظر نمایندید تا ۱۰ ثانیه به پایان برسد بعد پزشک را صدا بزنید. اولین مسئولیت شما درخواست کمک پزشکی در زمان نیاز می‌باشد. شما می‌توانید با صدای سوت خود، پزشک مسئول را به صحنه مسابقه فرا خوانید.

## کنترل‌کننده‌های تاتامی<sup>۱</sup>

وظیفه کنترل‌کننده‌ی تاتامی، اطمینان از این موضوع است که داور و قضات در محل اصلی خود مستقر شده‌اند، و همچنین نظارت بر عملکرد آنها می‌باشد. آنها همچنین باید گزارش روزانه مسئولین تحت نظارت خود را به کمیته‌ی داوران ارائه نمایند. گزارش نامطلوب ممکن است به تعلیق داور و یا قاضی و یا اجبار وی به کسب صلاحیت و آموزش مجدد، منجر گردد. پس در این مورد کاملاً هوشیار و آگاه باشید.

## قضاوت در کاتا

ما چه چیزی را قضاوت می‌کنیم؟ هنر رزمی یا تئاتر؟ قوانین بطور آشکار حاکی از آن می‌باشند که ما کاتاهای چهار سبک اصلی کاراته‌ی سنتی را قضاوت می‌کنیم. کاتا نمایشی از قدرت، سرعت، تنفس صحیح و فهم معانی آن می‌باشد. در بند ۱ از توضیحات بخش ۵ فصل مربوط به قوانین کاتا، کاتا را اینطور تعریف می‌کند؛ *کاتا، رقص یا اجرای تئاتر نیست. کاتا همواره باید با ارزش‌ها و اصول سنتی عجین باشد. کاتا به معنای واقعی کلمه بایستی یک مبارزه‌ی واقعی همراه با نمایش تمرکز، قدرت و تأثیر بالقوه تکنیک‌های موجود در خود باشد. کاتا بایست نمایشی از قدرت، توان، سرعت و همچنین زیبایی، ریتم و تعادل باشد. آیا این همان چیزی است که می‌بینیم؟*

بخش ۵ با نام معیارهای ارزیابی، حاکی از آن است که قضات می‌بایست به دنبال موارد زیر باشند:

- نمایش معنای حقیقی کاتا.
- فهم تکنیک براساس اجرای بونکای کاتا.
- زمان مناسب، ریتم صحیح، سرعت، تعادل و تمرکز قدرت (کیمه).
- استفاده صحیح و مناسب از تنفس برای کمک به کیمه.
- تمرکز و توجه به اجرای کاتا (چاکوگان).
- استقرار صحیح (داچی) همراه با انقباض درست پاها و گذارن تمامی کف پا بر روی زمین.

<sup>۱</sup> در ایران سرداور گفته می‌شود.

- انقباض صحیح شکم (هارا) و همچنین بالا نبردن کفل‌ها در حین حرکت.
- اجرای فرم صحیح تکنیک (کیهون) بر اساس اجرای تکنیک‌های سبک مجری کاتا.
- در ارزیابی کاتا باید موارد دیگری نیز مانند دشواری اجرای کاتا در نظر گرفته شود.

چند معیار دیگری نیز وجود دارند که به هنگام قضاوت، بایستی مدنظر واقع شوند. شما هیچ زمان رقابت یک سبک علیه سبک دیگر را قضاوت نمی‌کنید، بلکه شما مهارت‌های فنی یک شرکت‌کننده در مسابقه را مطابق معیارهای قید شده قضاوت می‌کنید. بر طبق تجربه‌ی من، بیشترین موارد قصور، غفلت و یا سوء تعبیر در اشارات ۱، ۲، ۷، ۸ و تعاریف موجود در بند ۱ توضیحات بخش ۵ (معیارهای ارزیابی) می‌باشند.

## کاتای تیمی

در اجرای کاتای تیمی نبایست هیچ نوع حرکت خارجی انجام داد. اغلب تیم‌ها برای هماهنگی بین اعضاء از تنفس غیر صحیح، کلفت و رسا استفاده می‌کنند. حرکات خارجی همچنین شامل کوبیدن پا بر زمین و ضربه به لباس کاراته (گی) می‌باشد. کاتا بایستی هماهنگ با هم شروع و پایان یابد.

## بونکای

بر طبق قوانین، تیم‌های فینالیست باید نمایش مفهوم کاتا (بونکای) را اجرا نمایند. بعبارتی دیگر، بونکای به معنی فهمیدن مفهوم کاتا است. عقیده و تصمیم من مبتی بر نوشتن قوانین جدید در جهت تشویق و ایجاد خلاقیت و نوآوری در رقابت‌های کاتا بوده و بسیاری از تیم‌ها نیز بطور کامل در این زمینه طرفدار و مشتاق بوده‌اند. قابل انکار نیست که اجراهای خوب، زیبا و قوی‌ای از کاتاهای مختلف تا به حال دیده‌ایم ولی آنها بطور کامل از مسیری که عیناً بیانگر مفهوم دقیق کاتا است فاصله گرفته‌اند. این عامل از یک سو و قضاوت غیر حرفه‌ای از سوی دیگر با هم ترکیب و همراه شده‌اند که در این میان قضاوت بیشتر بونکای، با اجرای ملودراماتیک و نمایشی را انتخاب کرده و تمایلی به بونکای با اجرای واقعی و حقیقی را ندارند. نتیجه امر، افزایش و گسترش تکنیک‌های پرتابی جودو (به عقیده من کاتای اونسو در شوتوکان، حرکات زیادی از توموئه ناگه در خود دارد) و جهش‌های نمایشی و ژیمناستیکی و دیگر نتایجی است که در حقیقت هیچ ارتباطی با اجرای کاتا ندارند. البته مفاهیم بسیاری از تکنیک‌های کاتا در خود کاتا مخفی و پنهان می‌باشند، بنابراین بونکای کاتا تفاسیر متفاوت زیادی را شامل می‌باشند ولی با این وجود، بین تفسیر و تخیل محض، تفاوت‌هایی وجود دارد. قضاوت در مسابقات چند سبکی، بسیار مشکل است ولی قضاوت کاتا بایستی این رقابت را براساس روش و سبک خود قضاوت کنند بلکه آنها بایستی این رقابت را براساس معیارها و قوانین مربوط به مسابقات، قضاوت کنند.

دروازه قوانین به روی عقاید و تفسیرهای شخصی بسته می‌باشد. موارد جدید و زیادی وجود دارند که به قوانین کاتا به مرور زمان اضافه می‌شوند. آنها را مطالعه و بعد از درک صحیح، بکار ببرید.

تامی موریس، ژانویه ۲۰۰۸



## مقاله ۲) راهنمای جدول نویسی در مسابقات<sup>۱</sup>

یکی از مهم‌ترین مباحث در کاراته، نحوه برگزاری مسابقات است. چگونگی ترتیب مسابقات کاراته و تعیین رقبا و حریفان در یک دوره از مسابقات، دارای اهمیت ویژه‌ای است که از سوی مسئولان برگزاری پیش از شروع بازیها مشخص خواهد شد. برگزارکنندگان مسابقات ورزشی با توجه به شرایط موجود مانند زمان به تجهیزات و نیروی انسانی نیاز به استفاده از روشهای طراحی، برنامه‌ریزی، سازمان‌دهی و اجرایی مسابقات دارند. این برنامه‌ریزی و سازمان‌دهی به شکل جدولهایی از پیش طرح شده‌اند و در اختیار مجریان مسابقات قرار می‌گیرند.

علاقه‌مندان، هنرجویان، مربیان، قضات و داوران کاراته به عنوان مجریان و برگزارکنندگان مسابقات نیاز به شناخت جدول‌های اجرایی مسابقات کاراته دارند تا در هنگام ضرورت و زمان برگزاری مسابقات مختلف بتوانند با انتخاب نوع مناسب جدول و ترسیم آن، بهترین طراحی و برنامه‌ریزی را برای برگزاری مسابقات داشته باشند. در این مقاله با مهمترین و متداول‌ترین انواع آن (یک حذفی با توان پایین و با توان بالا) و نحوه ترسیم آن آشنا خواهید شد.

### جدول‌های حذفی

جدول‌های حذفی<sup>۲</sup> بر مبنای حذف کلیه نفرات یا تیم‌های شرکت‌کننده بازنده بنا شده است، تا وقتی که فقط یک قهرمان در جدول باقی بماند و برنده نهایی مشخص گردد. هر بازی منتج به حذف تیم بازنده یا تغییر مکان به بخش دیگری از جدول مسابقه (جدول رپه‌شارژ) برای فرصت دوباره می‌باشد. مهم‌ترین انواع جدول‌های حذفی مسابقات ورزشی عبارت‌اند از:

- جدول حذفی مستقیم یا یک حذفی (متداول‌ترین جدول در مسابقات کاراته)
- جدول دو حذفی

### جدول یک حذفی<sup>۳</sup>

عموم ورزشکاران (نفرات یا تیم‌های شرکت‌کننده) علاقه‌چندانی به این نحوه برگزاری مسابقات ندارند. زیرا در این جدول، تأکید بر حذف سریع فرد یا تیم شرکت‌کننده است به نحوی که بعد از اولین دور مسابقات نیمی از شرکت‌کنندگان به دور بعدی راه نخواهند یافت و از دور مسابقات خارج خواهند شد. در برگزاری مسابقات با استفاده از این نوع جدول، بارها دیده شده که تیم قهرمان بهترین تیم شرکت‌کننده در مسابقات نبوده است و یا تیم نایب قهرمان شایستگی دریافت مقام دوم را نداشته است. برغم این موارد، جدول یک حذفی از ویژگیهای خاصی برخوردار است.

سرعت برگزاری مسابقات با استفاده از جدول یک حذفی نسبت به بقیه جدولها بیشتر است و برنده نهایی خیلی سریع مشخص می‌شود و به کارگیری آن در مواردی که محدودیت زمانی داریم کاملاً قابل

<sup>۱</sup> منبع با کمی تغییر و اضافات: جدول مسابقات ورزشی نوشته میرمسعود میرزاده، ناشر شرکت چاپ و نشر کتابهای درسی، ۱۳۸۴

<sup>۲</sup> Knock out Tournament

<sup>۳</sup> Single Elimination Tournaments



توجیه است به ویژه وقتی که تعداد شرکت کنندگان خیلی زیاد باشد. به علاوه، جذابیت مسابقات حذفی به دلیل حساسیت آن برای تماشاگران بیشتر است و معمولاً با استقبال بیشتر تماشاگران مواجه می‌گردد، زیرا همانطور که قبلاً هم بیان شد نتایج غیرمنتظره در برگزاری مسابقات به صورت تک حذفی به دلیل ایجاد انگیزه در تیم‌های ضعیف‌تر بیشتر به دست می‌آید.

عامل نامطلوب دیگر در جریان این‌گونه مسابقات آن است که به شرکت کنندگان فرصت ابراز وجود و لیاقت داده نمی‌شود. به عبارت دیگر، در این نوع جدول همیشه منظور تعیین قهرمان است. در حالی که یکی از اهداف اصلی مسابقات، ایجاد تماس بیشتر تیم‌ها یا نفرات شرکت کننده با سایر شرکت کنندگان می‌باشد تا از این رهگذر علاوه بر ایجاد دوستی‌ها، سطح یادگیری و تجربه بازیکنان نیز افزایش یابد و رده‌های قهرمانی نیز بطور دقیق‌تر تعیین گردد. با توجه به مواردی که گذشت می‌توان جدول یک حذفی را چنین تعریف کرد:

سریع‌ترین و البته غیرمنصفانه‌ترین نوع تعیین قهرمانی است که هر تیم یا نفر شرکت کننده پس از یک باخت از دور مسابقات خارج می‌شود.

### تعیین تعداد بازیها در جدول یک حذفی

تعداد بازیها در مسابقات ورزشی‌ای که از جدول یک حذفی بهره می‌گیرند، از طریق کسر کردن یک شماره از تعداد کل نفرات یا تیمهای شرکت کننده به دست می‌آید  $(n - 1 = x)$ . در این رابطه،  $n$  نماینده تعداد شرکت کنندگان در مسابقات می‌باشد. بطور مثال اگر ۱۶ تیم در یک دوره مسابقه یک حذفی شرکت نمایند تعداد بازیها در این جدول ۱۵ مسابقه می‌باشد.

### تعداد دور بازیها در جدول یک حذفی

این تعداد، به کمک نمای توان تعیین می‌شود. اگر تعداد شرکت کنندگان توانی از عدد ۲ باشد در این صورت تعداد دور بازیها به تعداد شماره نمای مربوط خواهد بود. به عنوان مثال اگر تعداد شرکت کنندگان ۱۶ باشد یعنی (۲ به توان ۴)، بنابراین تعداد دور بازی برای یک جدول ۱۶ تیمی برابر ۴ است. بقیه اعداد به ترتیب زیر است:

تعداد تیم‌ها	تعداد دور بازیها
$2 = 2^1$ یعنی $(2 \times 1)$	۱
$4 = 2^2$ $(2 \times 2)$	۲
$8 = 2^3$ $(2 \times 2 \times 2)$	۳
$16 = 2^4$ $(2 \times 2 \times 2 \times 2)$	۴
$32 = 2^5$ $(2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2)$	۵
$64 = 2^6$ $(2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2)$	۶
$128 = 2^7$ $(2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2)$	۷

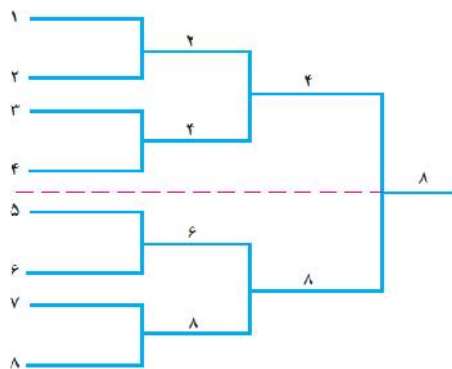
### ترسیم جدول یک حذفی

برای رسم جدول یک حذفی دو حالت ممکن است وجود داشته باشد:

- زمانی که تعداد تیمها یا نفرات شرکت کننده توانهای عدد ۲ (۴-۸-۱۶-۳۲ و...) باشد.
- زمانی که تعداد تیمها یا نفرات شرکت کننده توانهای عدد ۲ نباشد.

رسم جدول یک حذفی در صورتی که تعداد تیمهای شرکت کننده توانهای عدد ۲ باشند: اگر تعداد شرکت کنندگان برابر با حاصل توانهای عدد ۲ باشند مثل ۲-۴-۸-۱۶ و ... به همان تعداد خطهایی به صورت نردبان و موازی هم رسم می شود و به ترتیب از بالا به پایین، هر دو خط به هم وصل می گردد، تا نشان دهنده بازیهای آن با یکدیگر باشد. سپس از خط اتصال آنها یک خط جدید که بیانگر شرکت کننده برنده است رسم می شود و به همین ترتیب برنده ها در سمت راست جدول مشخص شده به پیش می روند و در انتهای جدول قهرمان تعیین می گردد. در این جدولها استراحت وجود ندارد و خط تقارن آن را به دو نیمه بالایی و پایینی تقسیم می کند. به مثالهای زیر توجه کنید.

مثال ۱: رسم جدول یک حذفی  
(تعداد شرکت کنندگان ۸)



$$n-1 = 8-1 = 7$$

تعداد بازی

مثال ۲: رسم جدول یک حذفی  
(تعداد شرکت کنندگان ۱۶)

$$n-1 = 16-1 = 15$$

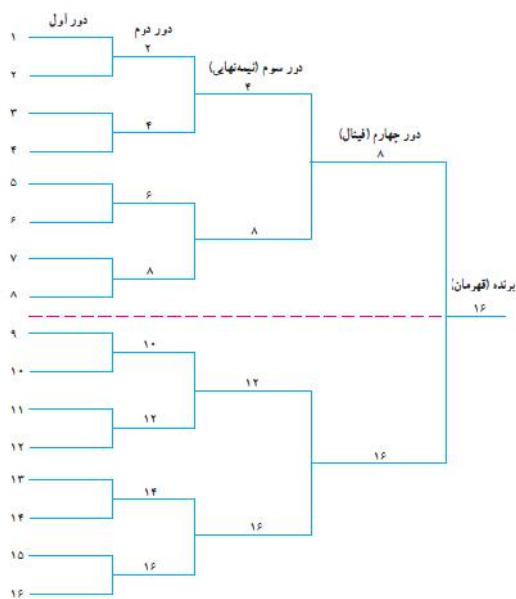
تعداد بازی

جدول یک حذفی برای ۸ شرکت کننده

### رسم جدول یک حذفی در صورتی که تعداد

**تیمهای شرکت کننده توانهای عدد ۲ نباشند:** اگر تعداد شرکت کنندگان برابر با حاصل یکی از توانهای ذکر شده نباشد، تعداد بازیها در دور اول باید طوری باشد که در دور دوم، تعداد تیمهای باقیمانده برابر با حاصل یکی از توانهای ۲ باشد. برای این کار، از دو طریق جدول رسم می شود:

- استفاده از توان پایین تر
- استفاده از توان بالاتر



جدول یک حذفی برای ۱۶ شرکت کننده

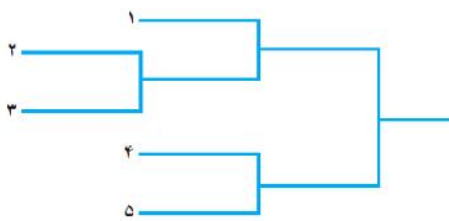
### رسم جدول یک حذفی با استفاده از توان پایین تر:

ابتدا تفاوت تعداد شرکت کننده‌ها را از توان کم‌تر به دست می‌آوریم، عدد به دست آمده، تعداد بازیهای دور اول را به ما نشان می‌دهد. پس، آن عدد را در ۲ ضرب می‌کنیم تا تعداد نفرات یا تیمهای دور اول بازیها مشخص شوند. حال اگر تعداد شرکت کنندگان دور اول را از تعداد کل کسر کنیم، تعداد شرکت کنندگانی که در دور اول بازی ندارند معلوم می‌شود. به بیان دیگر تعداد تیمهایی که دور اول استراحت دارند تعیین می‌گردد. به مثال زیر توجه کنی.

مثال ۱: رسم جدول یک حذفی ۵ تایی با استفاده از توان کمتر. (تعداد تیمها ۵)

$$\begin{aligned} \text{تعداد بازیها } n - 1 &= 5 - 1 = 4 \\ \text{توان بالاتر } 8 < 5 < 4 & \text{ توان پایین تر} \\ \text{تعداد بازیهای دور اول } 5 - 4 &= 1 \\ \text{تعداد تیمهای دور اول } 1 \times 2 &= 2 \\ \text{تعداد تیمهای استراحت در دور اول } 5 - 2 &= 3 \end{aligned}$$

مثال ۲: رسم جدول یک حذفی یازده تایی با استفاده از توان کمتر.

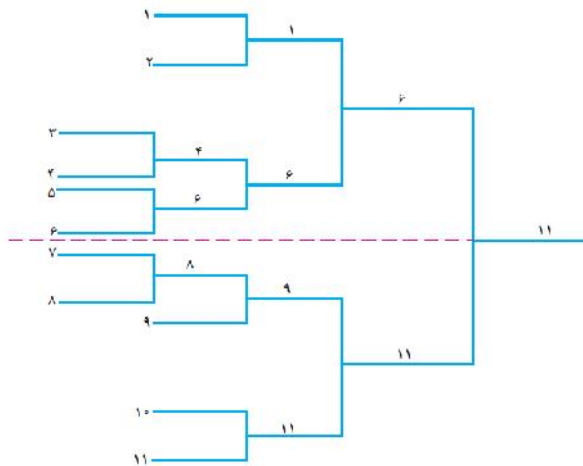


جدول یک حذفی ۵ تایی با استفاده از توان کم‌تر

$$\begin{aligned} \text{تعداد بازیها } n - 1 &= 11 - 1 = 10 \\ \text{توان بالاتر } 16 < 11 < 8 & \text{ توان پایین تر} \\ \text{تعداد بازیهای دور اول } 3 \times 2 &= 6 \\ \text{تعداد تیمهای دور اول } 11 - 6 &= 5 \end{aligned}$$

تعداد تیمهایی که در دور اول استراحت دارند برای

رسم جدول ابتدا برای سه مسابقه دور اول که ۶ شرکت کننده دارد ۶ خط موازی می‌کشیم. سپس برای بازیهای دور دوم، جدول را به دو نیمه مساوی بخش می‌کنیم، در اینجا چون نصف عدد ۶، ۳ می‌شود و عدد ۳ فرد است، بنابراین چهار شرکت کننده در نیمه بالای جدول و دو شرکت کننده در نیمه پایین آن قرار می‌گیرد.



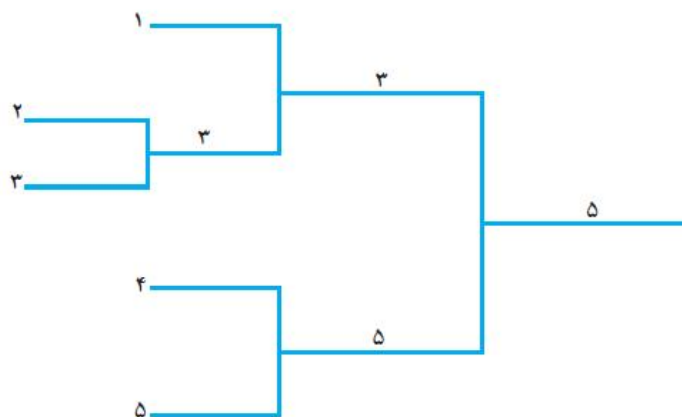
جدول یازده تایی با استفاده از توان کم‌تر

تقسیم ۵ شرکت کننده باقیمانده که در دور دوم جدول قرار می‌گیرند به این شرح است. اولین شرکت کننده دور دوم در بالای جدول، دومین شرکت کننده دور دوم در پایین جدول، سومین شرکت کننده دور دوم در بالای نیمه پایین، چهارمین عضو جدول در دور دوم در پایین نیمه بالا و آخرین بازیکن در پایین نیمه پایینی قرار خواهد گرفت.

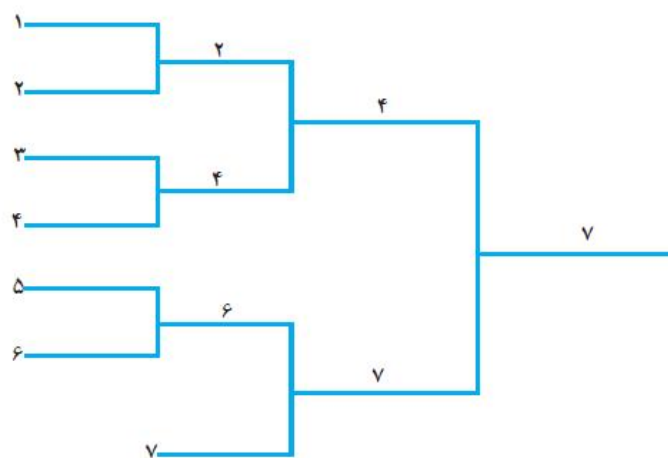
توجه داشته باشید برای رسم جدولهای یک

حذفی با استفاده از توان کمتر، ابتدا تعداد بازیهای دور اول را نصف می‌کنیم، به عنوان مثال اگر ۸ بازی داشته باشید چهار بازی در بالای جدول و چهار بازی در پایین آن قرار خواهد گرفت ولی اگر این عدد ۱۰ باشد نصف آن ۵ است، چون این عدد فرد می‌باشد، بنابراین ۶ شرکت‌کننده در بالای جدول و ۴ شرکت‌کننده در پایین آن قرار خواهند گرفت.

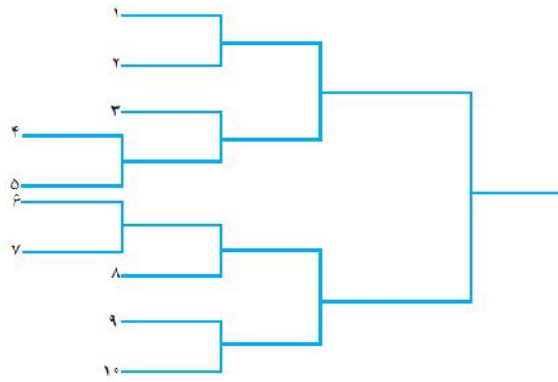
به جدولهای زیر که با استفاده از توان کمتر رسم شده توجه کنید.



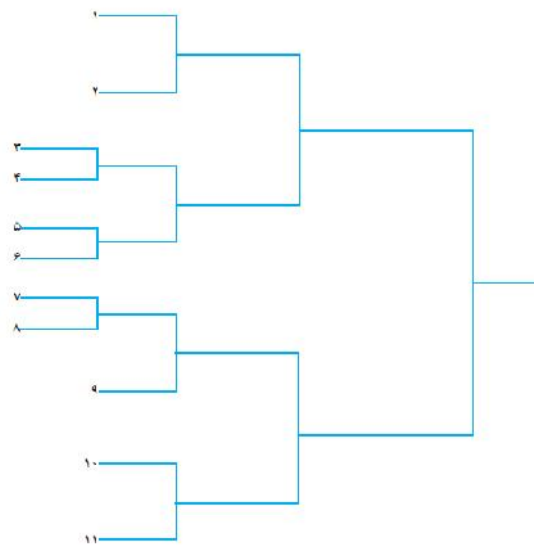
جدول یک حذفی برای ۵ شرکت‌کننده



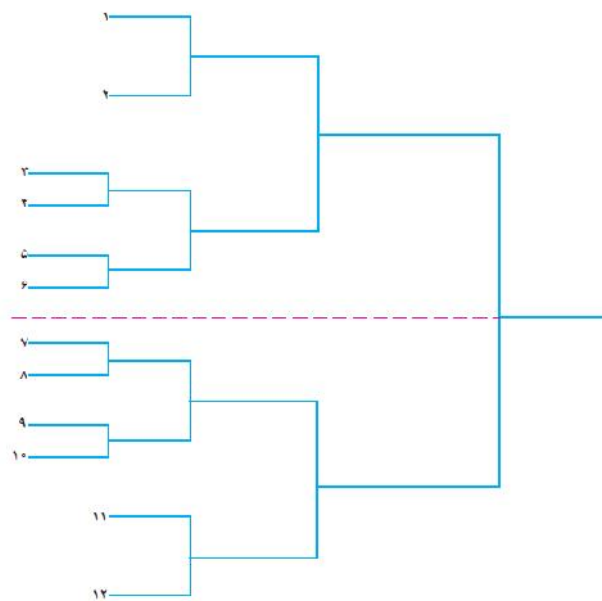
جدول یک حذفی برای ۷ شرکت‌کننده



جدول یک حذفی برای ۱۰ شرکت کننده



جدول یک حذفی برای یازده شرکت کننده



جدول یک حذفی برای دوازده شرکت کننده

### رسم جدول یک حذفی با استفاده از توان بالاتر

در این روش برای رسم جدول، ابتدا تعداد شرکت کننده‌ها را از توان بیشتر کم می‌کنیم. عدد به دست آمده، تعداد استراحت‌هایی را که جدول نیاز دارد را مشخص می‌کند. حال اگر این عدد را از تعداد شرکت کننده‌ها کسر کنیم تعداد بازیکنان یا تیمهای دور اول تعیین می‌شود. به مثال زیر توجه کنید.

مثال ۱: رسم جدول یک حذفی ۵ تایی با استفاده از توان بیشتر

$$n = 5 \text{ تعداد تیمهای شرکت کننده}$$

$$4 = 5 - 1 = n - 1 \text{ تعداد بازیها}$$

$$4 < 5 < 8$$

$$3 = 8 - 5 \text{ تعداد استراحتها}$$

$$2 = 5 - 3 \text{ تعداد نفرات یا تیمهای دور اول}$$

$$1 = 2 \div 2 \text{ تعداد بازیهای دور اول}$$

برای رسم جدول، از یک جدول ۸ تایی تک حذفی استفاده می‌شود و استراحت‌های جدول به روش زیر در جدول قرار می‌گیرند:

- a. اولین استراحت در پایین نیمه پایینی جدول
- b. دومین استراحت در بالای نیمه پایینی جدول
- c. سومین استراحت در بالای نیمه پایینی جدول (در زیر خط تقارن)

مثال ۲: رسم جدول یک حذفی ۱۱ تایی با استفاده از توان بالاتر

$$n = 11 \text{ تعداد تیمهای شرکت کننده}$$

$$10 = 11 - 1 = n - 1 \text{ تعداد بازیها}$$

$$8 < 11 < 16$$

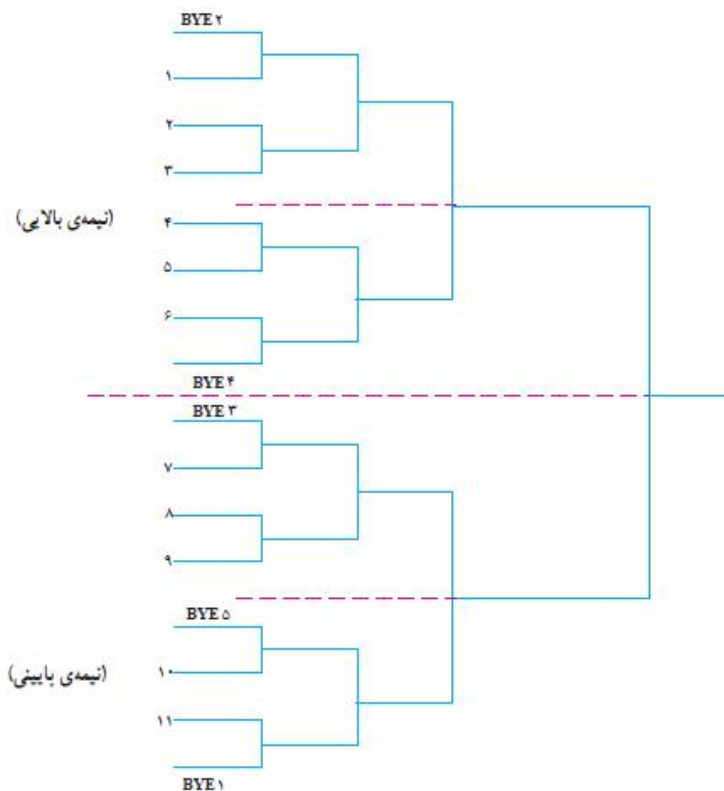
$$5 = 16 - 11 \text{ تعداد استراحتها}$$

$$6 = 11 - 5 \text{ تعداد نفرات یا تیمهای دور اول}$$

$$3 = 6 \div 2 \text{ تعداد بازیهای دور اول}$$

برای رسم این جدول ابتدا به تعداد توان بالاتر خط می‌کشیم (در اینجا توان بالا ۱۶ می‌باشد). نحوه قرار گرفتن استراحت‌ها (۵ استراحت) در این جدول به ترتیب زیر است:

- d. استراحت اول در پایین نیمه پایینی
- e. استراحت دوم در بالای نیمه بالایی
- f. استراحت سوم در بالای نیمه پایینی
- g. استراحت چهارم در پایین نیمه بالایی
- h. استراحت پنجم در یک چهارم دوم نیمه پایینی جدول



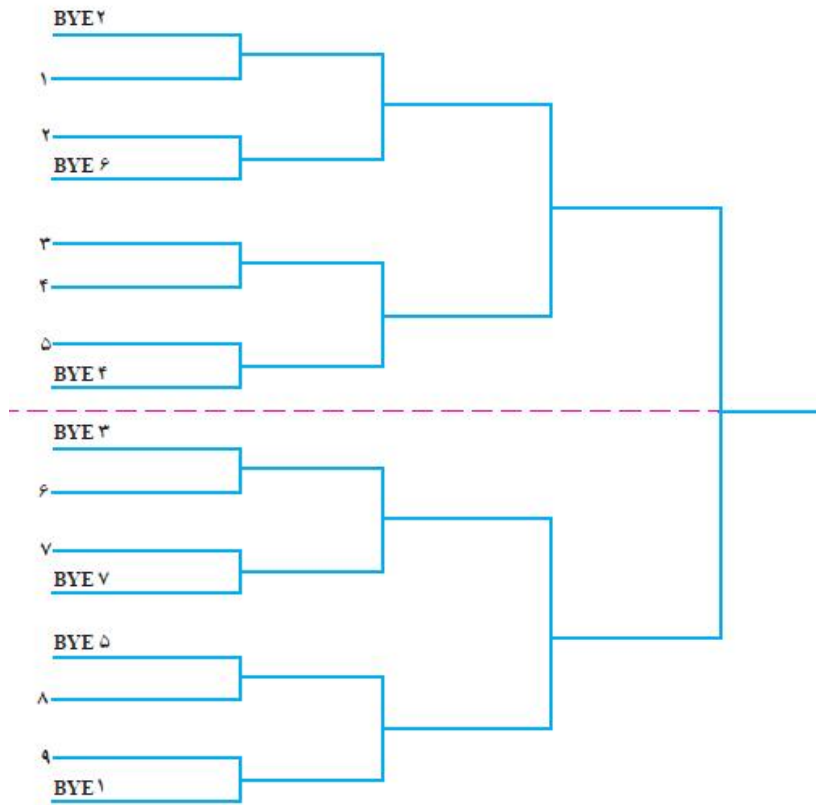
جدول یک حذفی ۱۱ تایی و ترتیب قرارگیری استراحت‌های آن.

به جدولهای زیر که با استفاده از توان بالاتر رسم شده توجه کنید.



جدول یک حذفی برای ۶ شرکت کننده و محل قرارگیری استراحت‌های آن





جدول یک حذفی برای ۹ شرکت کننده



جدول یک حذفی برای ۱۰ شرکت کننده

## قرعه‌کشی و تنظیم جدول یک حذفی

پس از مشخص شدن تعداد شرکت‌کنندگان (تیم یا نفر)، اولین قدم، رسم جدول حذفی است. سپس با توجه به تعداد، به شماره‌گذاری جدول از بالا به پایین (خطوط سمت چپ جدول) می‌پردازیم. پس از شماره‌گذاری جدول، اقدام بعدی در تنظیم آن، قرعه‌کشی بین شرکت‌کنندگان است. هر تیم یا بازیکن با توجه به قرعه‌ای که به‌دست آورده در جدول قرار می‌گیرد. به این ترتیب جایگاه شرکت‌کنندگان (و حریفان آنها) مشخص می‌شود.

## محاسن جدول یک حذفی

- به زمان کمی نیاز دارد و قهرمان مسابقات در کمترین مدت تعیین می‌گردد.
- به امکانات و تجهیزات کمتری (نسبت به برگزاری دیگر جدولها) نیاز دارد.
- اجرای جدول یک حذفی، از هیجان بیشتری برخوردار است.
- تیمهای ضعیف‌تر، فرصت خودنمایی بیشتری دارند.
- در صورتی که تعداد شرکت‌کنندگان زیاد باشد مناسب‌ترین روش برگزاری است.

## معایب جدول یک حذفی

- به محتوا توجهی ندارد و بیشتر به برگزاری مسابقات تأکید دارد.
- بر تعیین قهرمان و حذف شرکت‌کنندگان تأکید دارد.
- همیشه بهترین تیم یا فرد، قهرمان نمی‌شود.

## جدول رپه‌شارژ

جدولی است یک حذفی و مکمل جدول اصلی، که برای شناسایی نفرات سوم مشترک تهیه و تنظیم می‌شود. در این جدول (که جدولی جداگانه و دقیقاً همانند جدول یک حذفی است)، نفراتی که به فینالیست‌ها باخته‌اند به ترتیب به مبارزه می‌پردازند، به طوری که نفر آخری که در جدول اصلی به فینالیست می‌بازد برای کسب مقام سوم با ورود به این جدول فقط یکبار مسابقه خواهد داد.