World Karate Federation

KATA AND KUMITE COMPETITION RULES

REVISION 9.0

EFFECTIVE FROM 1.1.2015

الاتحاد الدولي للكاراتيه
قانون الكاتا والكوميتيه 2015

ترجمة: عضو لجنة حكام الاتحاد الدولي
منصور صالح السلطان

قانون الكوميتيه

المادة الأولى: ملعب الكوميتيه

1- يجب أن تكون منطقة اللعب (البساط) مسطحة وخالية من المخاطر.
منطقة اللعب (البساط) مربعة الشكل ومن النوع المعتمد من الاتحاد الدولي للكاراتيه بطول 8(ثمانية) أمتار لكل جانب (تقاس من الخارج)بالإضافة إلى متريين إضافيين لكل جانب من جوانب الملعب كمنطقة أمان.
يجب رسم خط طوله نصف متر ويبعد 2متر من منتصف الملعب وذلك كمكان للحكم.
3- توضع اثنان من الارضيات (تتامي) (جهة الاحمر الى الاعلى) على مسافة متر واحد في وسط الملعب لتحديد مكان وقوف اللاعبين.
4- يقف الحكم بالوسط بين اللاعبين بمسافه متر واحد عن منطقه الامان .
5- سيتم إجلاس كل قاضي في إحدى زوايا الملعب في منطقة الأمان ويمكن للحكم التحرك في كامل منطقة البساط بما فيها منطقة الأمان التي يجلس عليها القضاة كل قاضي سيزود بعلم أحمر وعلم أزرق.
6- مشرف المباراة سيتم إجلاسه خارج منطقة الأمان خلف الحكم على الجانب الأيمن أو الأيسر وسيزود بعلم أحمر وصافرة.
7- مراقب المسجلين سيجلس علي طاولة التسجيل الرسمية بين المسجل والميقاتي.
8- سيتم إجلاس المدربين خارج منطقة الأمان كلا على جانب لاعبه على جانب الملعب بمواجهة الطاولة الرسمية. وفي حالة ارتفاع الملعب سيتم إجلاس المدربين خارج المنطقة المرتفعة.
9- يجب أن يكون آخر متر في حدود منطقة اللعب بلون مختلف عن باقي مناطق الملعب.

الشرح

I- يجب عدم وجود أي إعلانات أو حوائط أو دعامات الخ. علي بعد متر واحد على الأقل من منطقة الأمان.

II- الأبسطة المستخدمة يجب أن تكون غير منزلقة عند ملامستها الأرض عند وضعها وعند تثبيتها عليها و أن تكون ذات سطح ذو معامل منخفض الاحتكاك. يجب ألا يكون البساط سميك (مثل بساط الجودو) حيث أن ذلك يعرقل حركات الكاراتيه. يجب على الحكم أن يتأكد من أن جزيئات البساط لا تتحرك عن بعضها خلال المباريات حيث أن وجود الفجوات في الملعب تسبب الإصابات وتشكل خطورة. يجب أن يكون البساط من التصميم المعتمد من الاتحاد الدولي للكاراتيه.

المادة الثانية: الزى الرسمي

1. يجب على اللاعبين والمدربين ارتداء الزى الرسمي كما هو مبين هنا.

2. يمكن للجنة الحكام استبعاد أي حكم أو مدرب أو لاعب لا يتقيد بهذه اللوائح.

الحكام

1- الحكام والقضاة يجب أن يرتدوا الزى الرسمي المقرر من قبل لجنة الحكام ويجب ارتداء هذا الزى في جميع البطولات والدورات.

2- الزى الرسمي سيكون كما يلي:

- ✓ حاكيت كحلي بزرارين فضيين.
- ✓ قميص أبيض نصف كم.
- ✓ ربطة عنق رسمية بدون وضع دبوس.
- ✓ بنطلون رمادي فاتح اللون سادة من غير ثنية الرجل ملحق (11).
- ✓ جورب أزرق غامق سادة أو أسود مع حذاء خفيف أسود اللون للاستخدام على البساط.
- ✓ الحكام والقضاة النساء يستطيعون وضع ماسك للشعر ولاسباب دينيه ممكن لبس الحجاب المعتمد م قبل WKF.

اللاعبين

1. يجب أن يرتدي اللاعبين بدله كاراتيه بيضاء بدون أي شرائط أو خطوط أو أي زخرفة شخصية. شعار الدولة أو العلم يتم ارتدائه على الجهة اليسرى من الصدر على الجاكت ولا يجب أن يتجاوز حجمه عن سم12 x 8سم
(ملحق 9).

فقط علامات المصنع الأصلي تكون على البدلة بالإضافة لأي تعريفات من قبل اللجنة المنظمة وتوضع على ظهر الجاكت. يجب أن يرتدي أحد اللاعبين حزام أحمر والآخر حزام أزرق. الحزام الأحمر والأزرق يجب أن يكونا في حدود 5سم عرض وبطول مناسب يمكن من يسمح بتدلي 15 سم من طرفي عقدة الحزام. يجب أن تكون الأحزمة بلون أحمر و أزرق سادة ، بدون أي زخرفة أو إعلانات أو علامات بخلاف علامات المصنع.

2. على الرغم من الفقرة رقم1 أعلاه يمكن للجنة التنفيذية الترخيص بعرض ووضع بعض العلامات التجارية الخاصة للرعاة الرسميين.

الحزام الأحمر والأزرق يجب أن يكونا بدون أي زخرفة شخصية أو علامات أو تطريز. فقط علامة المصنع.

يجب أن يرتدي اللاعبين بدله كاراتيه بيضاء بدون أي شرائط أو خطوط أو أي زخرفة شخصية.

3.بعد ربط جاكيت البدله بالحزام فإن الحد الأدنى لطول الجاكيت يجب أن يغطي الوركين وألا يتعدى طوله 4/3 طول الفخذ.
يمكن للاعبات الإناث لبس فانلة (تي شيرت) أبيض سادة تحت جاكيت بدلة الكاراتيه, ويجب ربط رابط جاكيت بدله الكراتيه .
4.أقصى طول لأكمام الجاكت يجب الا يتعدى معصم اليد ولا يكون أقصر من منتصف الساعد. غير مسموح بتشمير كم الجاكيت.
5. البنطلون يجب أن يكون بطول يسمح بتغطية ثلثي الساق ولا يتعدى بالطول عظمة كاحل القدم وغير مسموح بتشمير البنطلون.
6. على اللاعب المحافظة على شعره نظيفا ومقصوص بطول يسمح له باللعب بدون عائق. ربطة الرأس (هاتشيماكي) غير مسموح بها. إذا كانت وجهة نظر الحكم تجاه شعر أي لاعب بأنه طويل جدا و/أو غير نظيف فيمكن للحكم استبعاد اللاعب من المباراة.
شرائح الشعر وكذلك ماسك الشعر المعدني غير مسموح به، الشرائط أو أي زينة غير مسموح بها. الماسك المطاطي المخفي (الأستك) أو توكة مطاط لزيل حصان مسموح بها
7 . ممكن لبس غطاء للشعر (حجاب) اسود بشعار WKF ولا يغطي منطقه الحلق
8. أظافر اللاعبين يجب أن تكون قصيرة وغير مسموح لأي لاعب بارتداء خاتم أو أي شيء معدني يؤدي إلى إصابة الخصم. استعمال الجسر المعدني للأسنان يجب أن يكون بموافقة الحكم والطبيب الرسمي.
اللاعب يتحمل المسئولية الكاملة لأي إصابة.
9. معدات الوقاية التالية إلزامية:
9-1 واقي اليد (قفاز) المعتمد من الاتحاد الدولي WKF بحيث يرتدي أحد اللاعبين اللون الأحمر والآخر يرتدي اللون الأزرق.
9-2 واقي الأسنان.
9-3 واقي الجسم المعتمد من الاتحاد الدولي (لجميع اللاعبين) بالإضافة إلى واقي الصدر للاعبات الإناث.
9-4 واقي الساق المعتمد من الاتحاد الدولي بحيث يرتدي أحد اللاعبين اللون الأحمر والآخر يرتدي اللون الأزرق.
9-5 واقي القدم المعتمد من الإتحاد الدولي بحيث يرتدي أحد اللاعبين اللون الأحمر والآخر يرتدي اللون الأزرق.
9-6 ابتداء من 2016/1/1 سوف يتم الغاء واقي الوجه بالنسبة لفئة الناشئين.

واقي الخصية ليس إجباري ولكن إذا تم ارتدائه يجب أن يكون من النوع المعتمد من الاتحاد الدولي للكاراتيه.

10- ممنوع ارتداء النظارات، ويسمح بارتداء العدسات اللاصقة على مسئولية اللاعب.
11- يمنع ارتداء أي مظاهر أو أدوات أو ملابس إضافية.
12- جميع أدوات الوقاية والحماية يجب أن تكون مختومة بشعار الاتحاد الدولي للكاراتيه.
13. التأكد من لبس اللاعبين لأدوات الحماية المعتمدة قبل المباراة هي مسئولية مشرف المباراة (الكانسا). (في المسابقات القارية والدولية والوطنية، يجب الأخذ في الاعتبار أنه يجب قبول هذه الأدوات ولا يمكن رفضها).
14. استعمال الرباط الضاغط والحشوات ومثبت المفصل بسبب الإصابة يجب أن تكون بموافقة الحكم بناء على نصيحة طبيب البطولة.

المـدربـين

1. على المدربين ارتداء بدله التدريب (تراكسوت) في جميع الأوقات خلال البطولة كلها وكذلك وضع الهوية الرسمية الخاصة بالبطولة - في نهائيات بطولات الاتحاد الدولي (WKF) يجب على المدربين الرجال لبس بدلة رسمية داكنة اللون مع قميص وربطة عنق ا المدربات النساء ممكن أن يلبسوا بدلة رسمية أو جاكيت مع تنوره داكنة اللون وايضا ممكن لبس الحجاب المعتمد من (WKF).

الشـرح:

I على اللاعب ارتداء حزام واحد فقط. أحمر إذا كان (أكا) وأزرق إذا كان (أو). وغير مسموح بلبس حزام الدرجة خلال اللقاء.

II واقي الأسنان يجب أن يكون مثبتا بشكل جيد.

III إذا حضر اللاعب أو اللاعبة علي البساط بلبس غير لائق فلن يتم إقصائه في الحال بل سيعطى دقيقة واحدة لتعديل وضعه.

بحيث يرتدي أحد اللاعبين اللون الأحمر والآخر يرتدي اللون الأزرق.

IV إذا وافقت لجنة الحكام ، يستطيع الحكام نزع الجاكيت خلال البطولة.

المادة الثالثة: تنظيم منافسات الكوميتية

1- بطولة الكاراتيه من الممكن أن تشتمل على منافسات الكوميتيه (القتال) ومنافسات الكاتا (القتال الوهمي). ويمكن تقسيم منافسات الكوميتيه (القتال) إلى مباريات فردي أو مباريات جماعي. ويمكن تقسيم مباريات الفردي إلى فئات عمرية و أوزان كل وزن يقسم إلى جولات. ومصطلح جولة أيضا يمكن إطلاقه على قتال فردي بين عضوين من كل فريق.

2- في مباريات الفردي لا يمكن استبدال لاعب بآخر بعد إجراء القرعه.

3- إذا تم النداء على اللاعب أو الفريق ولم يحضر على البساط فإنه يتم إقصائه من هذه الفئة ب (كيكن). في مباريات الجماعي نتيجة المباراة التي لم تلعب ستحسب 8-صفر لمصلحة الفريق الآخر.

4- يتكون فرق قتال الرجال من سبعة لاعبين بحيث يلعب خمسة لاعبين في كل لقاء. ويتكون فريق قتال النساء من أربعة لاعبات بحيث تلعب ثلاثة لاعبات في كل لقاء.

5- لاعبو الفريق جميعهم أعضاء في الفريق. لا يوجد احتياط ثابت بالفريق.

6- قبل كل لقاء يسلم مندوب الفريق كشف بالفريق الذي سيلعب مبينا أسماء وترتيب لعبهم في اللقاء إلى طاولة تسجيل اللاعبين. يمكن تغيير أسماء اللاعبين في كل لقاء (ضمن السبعة للرجال والأربعة للنساء) ولكن عند تقديم الكشف لطاولة التسجيل فلا يمكن بعد ذلك تغيير ترتيب أو أسماء اللاعبين إلا بعد نهاية اللقاء كاملا.

7- سوف يعتبر الفريق خاسر إذا غير أحد اللاعبين أو المدرب ترتيب أسماء الأعضاء بالفريق خلال اللقاء وبدون طلب مكتوب قبل بداية اللقاء.

8- في مباريات الجماعي وعند خسارة لاعب من الفريق بهانسوكو أو شيكاكو فسيتم إلغاء جميع النقاط المسجلة للاعب الذي تم إقصائه وتعاد للصفر ويتم احتساب نتيجة المباراة 8-صفر لمصلحة الفريق الآخر.

الشـرح:

i. الدور عبارة عن محطة أو مرحلة في البطولة يؤدي إلى التعرف من خلاله على هوية من يصل إلى الدور النهائي. في تصفيات مسابقات القتال تتم تصفية نصف المشاركين (50%) إلى الدور الثاني. من هذا المنطلق فإن الدور يرسل وبالتساوي اللاعبين إلى المرحلة النهائية أو إلى دور الترضية. وتتم الترضية إما بطريقة المصفوفة أو الدوري أما في نظام خروج المغلوب فإنه يسمح للاعب أن يقاتل مرة واحدة فقط.

ii. استعمال أسماء اللاعبين يسبب صعوبة في نطق اسم اللاعب والتعرف عليه لذلك يجب استعمال نظام الأرقام للاعبين في البطولة.

iii. عند الاصطفاف قبل المباراة في مسابقة الفرق، الفريق سيصطف باللاعبين المشاركين فقط أما المدرب وبقية اللاعبين غير المشاركين سيجلسون في الأماكن المعدة لهم.
iv. لكي يتمكن الفريق من المشاركة يجب أن يتواجد على الأقل 3 من أعضاء الفريق للرجال، و2 من أعضاء الفريق للنساء. الفريق الذي يقل عدده عن العدد المطلوب سوف يعتبر خاسرا ب (كيكن).
v. كشف ترتيب مسابقة الفرق يقدم بواسطة المدرب أو لاعب معين من الفريق.يجب على المدرب تقديم كشف واضح بأعضاء الفريق و إلا أعتبر الكشف مرفوضا. يجب أن يتضمن الكشف اسم الدولة أو الفريق، لون الحزام الذي سيرتديه الفريق في هذا اللقاء، ترتيب اللاعبين. يجب تدوين أسماء اللاعبين وأرقامهم ويجب على من يقدم الكشف أن يوقع عليه من المدرب أو الشخص المعين قبل تقديمه.
vi. يجب على المدربين تسليم هويتهم مع هوية لاعبه أو فريقه للطاولة الرسمية. يجب على المدرب أن يجلس على الكرسي المخصص له ويجب ألا يتدخل في سير المباراة وألا يؤثر على سلاسة إدارتها بالقول أو بالفعل.
vii. إذا لعب لاعب بسبب خطأ في الجدول، فبغض النظر عن النتيجة فيجب اعتبار هذا اللقاء باطل وملغي من الطرفين. ولتقليل هذة الحالات على اللاعب ومدربه أن يتأكد من طاولة التسجيل ويؤكد نتيجته قبل أن يترك المكان.

المادة الرابعة: طاقم القضاة

1. يتكون طاقم الحكام لكل لقاء من 1 حكم (شوشن) + 4 قضاة (فوكوشن) + عدد1 مشرف مباراة (كانسا).
2. الحكم والقضاة لمباراة الكوميتية يجب أن لا يكونوا من جنسية أي من اللاعبين أو سبق لهم الحصول على تلك الجنسية.
3. وبالإضافة، ولتسهيل إدارة المباريات، يجب تعيين عدد من الميقاتيين والمسجلين ومذيع أسماء اللاعبين ومراقب للمسجلين والميقاتيين.

الشـرح:

I- في بداية لقاء القتال (الكوميتيه) يقف الحكم على الحافة الخارجية من منطقة اللعب ويقف القضاة رقم 2,1 على يسار الحكم وعلى يمين الحكم يقف القاضي رقم3 ثم القاضي رقم 4.
II- بعد تبادل التحية بين اللاعبين وطاقم الحكام، يخطو الحكم خطوة للخلف ويتجه القضاة للداخل باتجاه الحكم ويتبادلون التحية مع الحكم، ثم يتجه الجميع إلى الأماكن المخصصة لهم.
III- عند تغيير القضاة، يصطف الطاقم المغادر للبساط مثلما اصطفوا في أول المباراة (ما عدا مشرف المباراة) على خط الملعب ويتم تبادل التحية ثم يترك الطاقم البساط.

IV- عند تبديل أحد القضاة، يذهب القاضي الداخل للقاضي الخارج ويتبادلوا التحية (الانحناء) ويبدلوا الأماكن.

V- في مباريات الجماعي وبشرط أن يكون كامل طاقم التحكيم يحمل التأهيل اللازم يمكن تدوير أماكن الحكم والقضاة بين كل مباراة.

المادة الخامسة: زمن المباراة

1. - زمن مباريات القتال (كوميتيه) فردي أو جماعي عبارة عن 3 دقائق ، أما الاناث فعبارة عن 2 دقيقه، فئة تحت 21 سنه عبارة عن 3 دقائق للذكور ودقيقاتان للإناث وكدلك الشباب والناشئين.
2. توقيت بداية المباراة يبدأ عندما يعطي الحكم إشارة البدء، ويتوقف كلما أمر الحكم بإيقاف اللعب بنداء (ياميه).
3. على الميقاتي أن يعلن بوضوح وبصوت مسموع إشارة أو صافرة آخر 10 ثواني من اللقاء(اتوشي باراكو) وعند انتهاء وقت المباراة. إشارة أو صافرة انتهاء الوقت هي التي تحدد انتهاء المباراة.
4. يحق للاعبين الاستراحه لتغيير ادواتهم او الالوان بين المباريات، ومدة الاستراحة تساوي زمن مبارياتهم. اما في أدوار الترضية فتكون فترة الاستراحة وتبديل الادوات واللون فتكون 5 دقائق.

المادة السادسة: تسجيل النقاط

1- التسجيل يكون :

أ) ايبون = ثلاث نقاط
ب)وازاري = نقطتين
ت)يوكو = نقطة واحدة

2- تعطى النقاط عند تنفيذ المهارة حسب المعايير التالية:

أ- الشكل الجيد.
ب- السلوك الرياضي.
ج- تطبيق قوي.
د- الانتباه (الزان شن).
ه- التوقيت الجيد.
و- المسافة الصحيحة.

3- تمنح ايبون (3 نقاط) للآتي:
أ- ركلات الجودان.
ب- أي تكنيك سليم يسجل على الخصم الملقى أو الساقط على الأرض.

4. تمنح وازاري (نقطتين) للآتي:
أ- ركلات تشودان.
5. تمنح يوكو (نقطة واحدة للآتي:

أ) أي ضربة تسوكي باليد (تشودان أو جودان).
ب)أي ضربة أو تشي (تشودان أو جودان).
6- الهجوم محدد فقط على المناطق التالية:
أ- الرأس. ب- الوجه. ج- الرقبة. د- المعدة.
ه- الصدر. و- الظهر. ز- الجانب.

7- التكنيك المؤثر والواصل في نفس توقيت نهاية وقت المباراة يتم احتسابه، أما التكنيك ولو كان مؤثرا أو فعالا وتم أدائه بعد أمر بإيقاف اللعب أو توقف اللعب أو نهاية توقيت المباراة فإنه لا يحتسب ومن الممكن أن يتم توقيع عقوبة على المخالف.
8- لن يتم احتساب أي نقطة ولو كانت صحيحة إذا كان كلا المتنافسين خارج بساط اللعب، على أي حال إذا أحرز أحد اللاعبين نقطة صحيحة وهو داخل الملعب وقبل إعلان الحكم (ياميه) فإنه يتم احتساب هذه النقطة.

الشرح:
من أجل احتساب نقطة، يجب أن يصل التكنيك إلى مناطق إحراز النقطة كما هو مبين في البند 6 أعلاه. يجب أن يكون التكنيك بتحكم جيد إلى منطقة الهجوم يجب أن يتوافر فيه المعايير الستة المبينة في البند رقم 2 أعلاه.

المفردات	المعايير الفنية
ايبون (3)	1.ركلات الجودان. وتعريف جودان محدد بالوجه والرأس والرقبة.
نقاط تمنح ل:	2. أي تكنيك سليم يسدد للخصم الملقى أو الساقط على الأرض لأي سبب.
وازاري (2) نقطة تمنح ل:	ركلات الشودان – وتعريف شودان محدد بالمعدة، الصدر، الظهر والجانب.
يوكو (1) نقطة تمنح ل:	أ- أي ضربة تسوكي باليد لأي منطقة من مناطق التسجيل السبعة. ب- أي ضربة أو تشي لأي منطقة من مناطق التسجيل السبعة.

I- لدواعي السلامة، فإن الرميات التي يمسك فيها الخصم من تحت الخصر أو رميه من غير مسكه أو رميه بصورة خطرة أو كانت نقطة محور رفع الخصم أعلى من مستوى خصر اللعب ورميه، تعتبر رميات ممنوعة وتستوجب إعطاء تحذير أو جزاء لذلك. ويستثني من ذلك تكنيك الكنس التقليدي في الكاراتيه مثل(اشي باراي) – (كو اوتشي جيري) – (كاني وازار).... الخ
II- عندما يطرح اللاعب حسب القانون أو ينزلق أو يقع أو يفقد توازنه ويتم التسجيل عليه من قبل خصمه فإن النتيجة يجب أن تكون ايبون.
III- التكنيك ذو الشكل الجيد يفترض أن يكون فيه الصفات التي تضفي عليه الفاعلية بما يتماشى مع مبادئ الشكل التقليدي للكاراتيه.
IV- السلوك الرياضي هو المكون للشكل الجيد ويعود إلى سلوك غير خبيث وإمعان التركيز حين التسديد لإحراز نقطة.
V- تعريف التطبيق القوي هو قوة وسرعة التكنيك والرغبة الملموسة لإنجاحه.
VI- (زانشن) هو دائما المعيار المفقود عند محاولة التسجيل. وهو الانتباه الدائم والتركيز والملاحظة والحذر من الخصم الذي من الممكن أن يقوم بهجوم عكسي. بمعنى عدم إشاحة الوجه حين تسديد التكنيك ويبقى في مواجهة الخصم بعد أداء الضربة.
VII- التوقيت الجيد يعني إيصال التكنيك في الوقت الذي يكون في أكبر تأثير ممكن.
VIII- المسافة الصحيحة معناها أيضا تسديد التكنيك في مسافة دقيقة بحيث تؤدي إلى أقصى طاقة من التأثير. وهكذا إذا تم تسديد التكنيك على الخصم الذي يتراجع بسرعة للخلف فإن هذا التأثير يكون في تناقص.
IX- المسافة أيضا تتعلق بالنقطة التي ينتهي عندها التكنيك أو القريبة من الهدف. أي أن ضربة اليد أو الرجل التي تصل إلى الهدف بمسافة بين لمس الجلد حتى 5سم من الوجه أو الرأس أو الرقبة يمكن اعتبارها بالمسافة الصحيحة. ومع ذلك فإن تكنيكات الجودان والتي تقترب بمسافة معقولة من الهدف ولا يحاول الخصم صدها أو تجنبها ستحسب مع الأخذ بعين الاعتبار بأن التكنيك متوفر فيه بقية معايير احتساب النقاط. في منافسات الأشبال و الناشئين غير مسموح بأن تلمس ضربات اليد الرأس والوجه والرقبة (أو واقي الوجه حتى تاريخ 2016/1/1). وممكن لمس خفيف للجلد في ضربات الرجل (جودان) وتم زيادة مسافة التسجيل حتى 10سم.
X- التكنيك السيئ يعتبر سيئا بغض النظر عن كيفية ومكان تسديد التكنيك. يعني أن تسديد التكنيك سيئ وبوضع جسماني جيد وخالي من القوة لا يساوي شيئا.
XI- المهارات التي يتم تسديدها تحت الحزام ممكن احتسابها طالما أنها فوق عظمة العانة. كذلك فإن الرقبة والحلق، وبرغم ذلك، التكنيك الذي يتم تسديده بشكل جيد وبتحكم ولا يلامس الحلق فمن الممكن احتسابه.

XII- التكنيك الذي يتم تسديده بين عظمتي الكتف يمكن احتسابه. أما المنطقة التي لا يحتسب التسجيل عليها هي منطقة وصلة عظمة الكتف العليا مع مفصل الكتف وعظمة الترقوة.
XIII- صافرة نهاية الوقت تعلن انتهاء إمكانية تسجيل النقاط لهذه المباراة حتى وان تأخر الحكم بدون قصد عن إعلان نهاية وقت المباراة.ومع ذلك صافرة نهاية المباراة لا تعني عدم إمكانية توقيع الجزاءات. الجزاءات ممكن توقيعها بواسطة طاقم تحكيم المباراة حتى نقطة مغادرة المتنافس لأرض الملعب بعد إعلان النتيجة. بعد ذلك يمكن توقيع الجزاءات فقط من قبل لجنة الحكام أو لجنة القانون والنظام فقط.
XIV- لو الاثنين المتنافسين ضربوا بعض في نفس الوقت فإن معيار التسجيل الخاص بالتوقيت الجيد لم يتوفر وبالتالي الحكم الصحيح هو عدم منح أي نقطة. وعلى أي حال يمكن لكلا المتنافسين الحصول على نقاط مقابل تسجيل كل منهم لو حصل كل منهم على علمين لصالحه، والتسجيلين قد تم إحرازهما قبل الياميه أو صافرة النهاية.
XV- لو متنافس سجل أكثر من تكنيك متتالي قبل إيقاف المباراة سيمنح نقاط على التكنيك الصحيح ذو القيمة الأعلى، بغض النظر عن ترتيب التكنيك المسجل.
مثال: لو ضربة باليد تبعتها ضربة بالقدم فإن نقاط الضربة التي سجلت بالقدم سيتم احتسابها بغض النظر عن أن ضربة اليد كانت هي المسجلة أولا حيث أن ضربة القدم لها نقاط أعلى في التسجيل.

المادة السابعة: معايير القرار

يتم تحديد نتيجة المباراة إذا تقدم متنافس بفارق ثمانية(8) نقاط أو أن يكون الأكثر نقاط عند إعلان إشارة نهاية المباراة أو بقرار الترجيح (هانتيه) أو بالهانسكو أو شيكاكو أو كيكن يتم إعلانها ضد منافسه.

1. لن تنتهي أي مباراة فردية بالتعادل. فقط في مباريات الفرق (الجماعي)، عند انتهاء المباراة بنقاط متساوية أو لا نقاط، سيعلن الحكم عن التعادل (هيكي واكي).

2. في المباراة الفردية عند انتهاء كامل وقت المباراة بالتعادل السلبي أو الإيجابي ، سيتم اتخاذ القرار النهائي بواسطة الأربعة قضاة مع الحكم بالتصويت ولكل منهم صوت. التصويت إجباري لصالح أحد المتنافسين ويتم اتخاذ القرار بناء على المعايير التالية:

أ- حالة اللاعب والروح القتالية والقوة المؤداه من المتنافس.

ب- التفوق في التكنيك والتكتيك المؤدي.

ج- كثرة المبادرة بالحركة والهجوم.

3- الفريق الفائز هو الحاصل علي أكبر عدد من الفوز، وإذا تعادلا في ذلك (عدد الفوز) فسوف يتم احتساب نقاط كل فريق أخذا في الاعتبار نقاط مباريات الفوز

والخسارة لكل منهما، وأن أقصى فرق لعدد النقاط أو الفرق لأي مباراة هو ثمانية نقاط.
4- إذا كان لكلا الفريقين نفس العدد من الفوز والنقاط عندئذ تقام مباراة فاصلة. يمكن لكل فريق أن يختار أي من لاعبيه للعب هذه المباراة الإضافية، بغض النظر عما إذا كان هذا اللاعب قد شارك في إحدى الجولات السابقة بين الفريقين. وإذا المباراة الإضافية لم ينتج عنها فائز فالقرار سيتخذ بواسطة الترجيح (هانتيه) وبنفس إجراءات مباريات الفردي. نتيجة الهانتيه للجولة الإضافية ستحدد أيضا نتيجة مباراة الفريق.
5- في مسابقة فرق الرجال، عند إحراز احد الفريقين عدد كافي من الفوز أو عدد أكثر من النقاط الذي يؤهله للفوز، فيعتبر اللقاء منتهي ولا داعي لإقامة بقية اللقاءات.
6- في حالة اقصاء اللاعبين أكا و أو بنفس الوقت بنفس المباراة بالهانسوكو، فإن اللاعب التالي بالجدول سوف يفوز ب BYE (بدون اعلان النتيجه)، أما إدا كان الاقصاء لمباريات الميداليات فإن النتيجة تكون بالهانتيه (ادا كان اللاعبان متساويان بالنقاط).

الشرح:
1. عند تقرير نتيجة المباراة عن طريق التصويت (هانتيه)في نهاية المباراة الإضافية فالحكم سوف يرجع إلى حافة البساط وينادي هانتيه ثم يطلق صارفتين، القضاة سيعلنوا عن رأيهم عن طريق الأعلام وكذلك الحكم في نفس الوقت سيعلن رأيه مثل القضاة بإشارة بيده باتجاه أحد اللاعبين. الحكم سيطلق صافرة واحدة لينزل القضاة أعلامهم ثم يتجه إلى مكانه في الملعب ويعلن عن القرار بتحديد الفائز بالطريقة العادية.

المادة الثامنة: الأفعال الممنوعة

يتم تصنيف الأفعال الممنوعة إلى تصنيفين: التصنيف1 (c1) والتصنيف2 (c2) كالتالي:
التصنيف 1:
1. التكنيكات التي تؤدى بقوة مفرطة وذلك في الهجوم على مناطق إحراز النقاط، والتكتيكات التي تؤدي إلى لمس منطقة الحلق.
2. الهجوم المباشر على الأذرع والأرجل والخصية والمفاصل ومشط القدم.

3. الهجوم على الوجه بتكنيكات باليد المفتوحة.
4. تكنيكات الرمي الخطرة أو الممنوعة.

التصنيف2:

1. اختلاق أو المبالغة في الإصابة.
2. الخروج من منطقة اللعب (جوجاي) وليس بسبب الخصم.
3. تعريض اللاعب نفسه للخطر عن طريق إصابته من قبل الخصم بسبب الفشل في أخذ مقاييس كافية للحماية الشخصية (موبوبي).
4. تجنب القتال بهدف منع الخصم من التسجيل.
5. - اللعب السلبي (PASSIVITY) لا يمكن اعطاء تحدير اللعب السلبي خلال اقل من 10 ثواني الباقية من المباراة.
6. المسك أو التصارع أو الدفع أو الحجز أو الوقوف صدر إلى صدر ومن غير محاوله تسجيل فوري أو أداء مهارة أخرى.
7. مسك الخصم بكلتا اليدين ، ماعدا مسك رجل الخصم التي بالهواء بيد واحدة ومسك اللاعب باليد الاخرى لتطبيق اسقاط امن.
8. مسك يد الخصم او بدلته بيد واحدة من غير محاولة تسجيل او اسقاط فوري، ومسك الخصم بيد واحدة لتفادي الاسقاط.

9. التكتيكات التي بطبيعتها لا يمكن التحكم بها لسلامة الخصم وأيضا الهجوم غير المتحكم فيه.
10. محاكاة الهجوم بالرأس والركبة وكوع اليد.
11. التحدث إلى الخصم أو حثه، عدم إطاعة أوامر الحكم، السلوك الفظ أو الإساءة إلى الحكام وأي خرق للقواعد.

الشرح:

I. منافسات الكاراتيه هي رياضة، لهذا السبب تم منع أغلب التكنيكات الخطرة، وجميع التكنيكات يجب أن تؤدى بتحكم لاعبو الكاراتيه البالغون المدربون والمعدون جيدا يستطيعون امتصاص الضربات في المناطق العضلية في الجسم مثل المعدة، ولكن الواقع يبقى بأن الرأس والوجه والرقبة والخصية وكذلك المفاصل عرضة للإصابة. لذلك أي تكنيك يسبب إصابة يمكن أن يعاقب اللاعب عليه ماعدا إن كان الخصم هو المتسبب بهذة الإصابة. على اللاعبين أداء جميع المهارات بتحكم وشكل جيد حين الأداء. وإذا لم يستطيعوا عمل ذلك، فبغض النظر عن أداء التكنيك يجب إنذار أو معاقبة اللاعب على ذلك.

يجب أخذ العناية اللازمة في مسابقات الناشئين والشباب.

II. إصابات الوجه- الرجال:

يسمح للاعبين العمومي بأداء مهارات غير مسببة للإصابات وتكون متحكم فيها ويسمح باللمس الخفيف على مناطق الوجه والرأس والرقبة مسموح به (ماعدا الحلق). إذا كان تقدير الحكم للهجوم أنه أقوى من اللازم ولكن لا يقلل فرصة اللاعب للفوز فيمكن إنذار اللاعب ب (تشوكوكو). إذا تم تكرار نفس الخطأ فينذر اللاعب ب (كايكوكو)، إذا تم تكرار نفس الخطأ فينذر اللاعب ب(هانسكوتشوي). أي خطأ آخر حتى ولو كان ليس له أثر ملموس على فرص الخصم للفوز سيؤدي إلى حصول اللاعب على (هانسكو).

III. إصابات الوجه- الناشئين والشباب:

في منافسات الناشئين والشباب الهجوم علي الرأس والوجه والرقبة (وأيضا واقي الوجه) باليد غير مسموح به أي لمس مهما كان طفيف سيتم معاقبته كما هو مذكور في الفقرة 2 السابقة عدا أن تكون الإصابة بسبب اللاعب المصاب نفسه (موبوبي). أما بالنسبة لركلات القدم على الوجه فيسمح لها باللمس بشرط أن يكون اللمس طفيف ويحتسب التسجيل. أي قوة أكثر من اللمس الطفيف ستستوجب الإنذار أو الجزاء عدا أن تكون الإصابة بسبب اللاعب المصاب نفسه (موبوبي).

IV. على الحكم أن يدقق بنفسه في المتنافس المصاب بدقة، التمهل قليلا في اتخاذ القرار يساعد على ظهور أعراض الإصابة مثل نزيف الأنف. الملاحظة الجيدة من الحكم للإصابة ستمنع تلاعب اللاعب بإصابته للاستفادة من ذلك بهدف تكنيكي مثل نفخ الأنف لإنزال الدم أو مسح مكان الإصابة بالوجه بقوة كي يظهر قوة الإصابة.

V. الإصابة الموجودة مسبقا تترك أثرا بغض النظر درجة إصابة اللاعب الحديثة وعلى الحكم أن يأخذ ذلك بعين الاعتبار قبل احتسابها إصابة قوية. وعلى سبيل المثال فإن ما يمكن اعتباره إصابة خفيفة قد يؤدي باللاعب أن لا يستطيع الاستمرار في القتال بسبب تزايد تأثير الإصابة المتواصلة من اللقاء السابق.

VI. المتنافسون اللذين يبالغون في ردة فعلهم تجاه كونتاكت طفيف وتضخيم الإصابة جاهدين ليجعلوا الحكم يقوم بمعاقبة الخصم مثل مسك الوجه أو الترنح أو السقوط غير المبرر سوف يتم معاقبتهم على الفور.

VII. اختلاق الإصابة والتي لم تحدث أصلا يعتبر خرق جدي للقانون. واللاعب الذي يختلق الإصابة سيتم معاقبته ب (شيكاكو). على سبيل المثال الوقوع والتدحرج على الأرض من غير أن يكون هناك دليل على وجود إصابة يقررها الطبيب.

VIII. المبالغة في تضخيم الإصابة الموجودة والتي قد تكون خفيفة أقل جدية ومع ذلك لا تزال تعتبر تصرف غير مقبول، وعليه فإن أول عقاب يحصل عليه اللاعب هو (هانسوكوتشيوي) وفي حال مبالغة أكثر من ذلك مثل أنه مذهول من شدة الضربة أو يوقع نفسه على الأرض أو يقف ويسقط مرة أخرى وهكذا، فيمكن أن يحصل اللاعب على عقوبة الهانسوكو مباشرة ويعتمد ذلك على شدة المخالفة.

IX. اللاعبون اللذين يحصلوا على قرار (شيكاكو) لاختلاق الإصابة سوف يتم أخذهم مباشرة من منطقة اللعب إلى اللجنة الطبية في الاتحاد الدولي للكاراتيه والتي بدورها سوف تقوم بالفحص الفوري على اللاعب. وسوف تقوم اللجنة باصدار تقرير مفصل عن اللاعب قبل نهاية البطولة إلى لجنة الحكام. اللاعبون الذين يختلقوا الاصابة سيكونوا عرضة إلى أشد أنواع العقوبات والتي قد تصل إلى حرمانهم مدى الحياة من المشاركة في البطولات في حال تكرار المخالفة.

X. منطقة الحلق (الزور) تعتبر منطقة حساسة أي لمس حتى وإن كان طفيف لهذه المنطقة سيتم معاقبته ما عدا إذا كان اللاعب المصاب هو المتسبب في الإصابة.

XI. رميات اللاعبين منقسمة إلى نوعين. مهارات كنس الرجل الأساسية في الكاراتيه مثل (اشي باراي) (كوأو تشي جيري)... الخ
حيث يتم فقد توازن الخصم أو رمي الخصم من غير مسكه أولا (لأن هذه الرميات تحتاج إلى مسك الخصم ثم تنفيذ مهارة الرمي أو الكنس). أعلى منطقة للمسك وتنفيذ الرمية أو الطرح يجب الا يتعدى محور منطقة الوساط (الخصر) ويجب مسك الخصم حين السقوط حتى لا يتعرض للإصابة. إسقاط أو رمي اللاعب على منطقة الأكتاف يعتبر خطرا وغير مسموح به. مثل رميات (توماناجي) (سومي جاشي) ... الخ.
ويمنع كذلك مسك الخصم من منطقة تحت الحزام أو النزول لأسفل الجسم ومسك الأرجل وسحبها. وإذا تعرض اللاعب المرمي على الأرض للإصابة فعلى طاقم الحكام الإشارة إلى مخالفة الخصم - باستطاعة اللاعب ان يحجز/ يمسك يد او بدلة اللاعب الاخر بيد واحدة بهدف تطبيق اسقاط او تسجيل فوري، ولكن لا يمكن الاستمرار بالمسك لعمل مهارات اخري. المسك باليدين الاثنتين فقط يسمح لمنع الاسقاط او الدفاع وهو علي الارض او لأداء اسقاط اثناء مسك رجل الخصم بيد واحدة وهي في الهواء (مواشي كيري مثلا) ومسك اللاعب باليد الاخري لتأمين اسقاطه.

XII. التكنيكات باليد المفتوحة على الوجه ممنوعة نظرا للخطورة التي يتسببها هذا الهجوم على اللاعب.

XIII. يحتسب (الجوجاي) عندما تلمس قدم أو أي جزء من جسم اللاعب الأرض خارج خط حدود الملعب. والمستثنى من ذلك عندما يتم دفع أو رمي الخصم خارج الملعب ويلاحظ أنه يجب إنذار اللاعب عند وقوع الجوجاي في جميع الأحوال عدا أن يكون الخروج بسبب الخصم

XIV. اللاعب الذي يحرز نقطة ثم يخرج من منطقة اللعب قبل أن يعلن الحكم (ياميه)، سوف يحصل على النقطة ولن يتم احتساب خروج (جوجاي). وإذا لم يكن التسجيل ناجحا فإن الخروج من منطقة اللعب (جوجاي) سوف يحتسب.

XV. إذا خرج أو بعد أن قام اكا بتسجيل صحيح فان ياميه ستكون على التسجيل أو خروج أو لن يحتسب. أما إذا خرج أو خرج أثناء تسجيل اكا فإن كلا التسجيل والخروج من الملعب سيتم احتسابهما.

XVI. من المهم أن نفهم بأن (الامتناع عن القتال) يعني أن اللاعب يمنع خصمه من فرصة إحراز النقطة وذلك بإتباعه تصرفات لإضاعة الوقت. اللاعب الذي يتقهقر دائما من غير هجوم عكسي أو يمسك أو يخرج من الملعب أو يلتحم ولا يعطي للخصم أي فرصة للهجوم لإحراز نقطة يجب تحذيره أو معاقبته. ويحدث هذا عادة عند الثواني الأخيرة من المباراة إذا حدث ذلك قبل العشرة ثواني الأخيرة أو أكثر فالحكم سوف يحذر هذا اللاعب بشوكوكو ثم تصعد مع كل تكرار. وإذا كان لدى اللاعب إنذار سابق من المجموعة (C2 فالعقوبة سوف تتصاعد. على كل حال إذا كان الوقت أقل من 10 ثواني من وقت المباراة فإن الحكم سوف ينذر هذا اللاعب ب (هانسوكوتشيوي) مباشرة سواء كان هناك مخالفة من C2 أو لا. وإذا كان لدى اللاعب المخالف إنذار هانسوكوتشيوي من المجموعة C2 من قبل فاللاعب المخطئ سوف يحصل على عقوبة الهانسوكو ويمنح الفوز بالمباراة للخصم. ويجب هنا على الحكم أن يتأكد بأن هروب اللاعب ليس بسبب هجوم الخصم العشوائي أو هجوم خطر حيث أن المهاجم في هذة الحالة يجب أن يعاقب.

XVII. السلبية تعود إلى الحالة التي يقوم فيها كلا اللاعبين بعدم اللعب أو أداء أي محاولة للتسجيل لفترة ممتدة من الوقت.

XVIII. المثال على (الموبوبي) هو هجوم المتنافس على الخصم من غير تأمين سلامة نفسه مثل بعض اللاعبين الذين يندفعون بهجوم كياجوتسوكي طويلة لا يستطيع بعدها الدفاع من هجوم الخصم المعاكس. مثل هذا الهجوم يعتبر موبوبي على اللاعب ولا يمكن إحراز نقطة منه. بعض اللاعبين يقوم بأداء مسرحي وتمثيلي برفع قبضة يده والدوران بعد الهجوم مباشرة ليبين أنه أحرز نقطة. هذا الدوران يكشف جزء غير محمي من الجسم الظاهر للخصم. والهدف من هذا الدوران هو جذب انتباه الحكم للتكنيك المؤدى. وهذا مثال واضح للموبوبي. إذا تلقى اللاعب ضربة قوية أو حدثت إصابة جراء ذلك فالحكم سوف يصدر تحذير أو عقوبة من التصنيف الثاني C2 للاعب مع عدم إعطاء عقوبة للخصم.

XIX. أي سوء سلوك وتصرف غير أخلاقي من عضو رسمي بالفريق قد يتسبب في خسارة أو طرد اللاعب أو الفريق كاملا أو الوفد بالكامل من البطولة.

المادة التاسعة: الإنذارات والجزاءات
المادة (9) العقوبات:

1. شوكوكو: يعطى شوكوكو عند ارتكاب اللاعب أول خرق للقانون لكل تصنيف من الأخطاء.
2. كايكوكو: يعطى كايكوكو للاعب الذي تم تحذيره مسبقا لنفس التصنيف أو لخطأ لا يستحق الهانسكوتشيوي.
3. هانسكوتشيوي: هانسكوتشيوي هو إنذار بالإقصاء ويعطى للاعب الذي تم إعطاءه كايكوكو مسبقا في اللقاء أو ممكن إعطاءها مباشرة لخطأ لا يستحق هانسكو.
4. هانسكو: تعني الإقصاء وخسارة المباراة وهذه العقوبة للخرق الجدي للقانون أو أن اللاعب قد تم إنذاره بهانسكوتشيوي مسبقا. في مسابقة الفرق اللاعب المصاب والفائز بقرار (هانسكو) سوف يحصل على 8 نقاط ونقاط الخصم تصبح صفر.
5. شيكاكو: يعتبر هذا القرار هو الطرد من البطولة، والمنافسات والمباراة ولتحديد عقوبة الشيكاكو يجب استشارة لجنة الحكام. ممكن إصدار قرار شيكاكو إذا كان اللاعب لا يطيع أوامر الحكم، يتصرف بسوء نية بقصد إيذاء الخصم أو إهانة روح وشرف الكاراتيه أو أي تصرف يعتبر خرق القوانين وروح البطولة. في مسابقة الفرق اللاعب الذي يصدر بحقه عقوبة شيكاكو يمنح لخصمه 8 نقاط والمخطئ تصبح نقاطه صفر.

الشرح :

1. هناك 3درجات من الإنذارات شوكوكو – كايكوكو – هانسوكوتشيوي والإنذار هو تصحيح للاعب يوضح له بأنه قام بخرق القانون لهذة المنافسة ولكن بدون توقيع جزاء فوري عليه.
2. هناك درجتان من العقوبات هانسكو – شيكاكو كلاهما بسبب خرق اللاعب للقانون وكلاهما يقصي اللاعب من المباراة وفي حالة الشيكاكو يقصى أيضا من البطولة بالكامل بالإضافة إلى احتمالية الإيقاف لفترة زمنيه.
3. عقوبات التصنيف الأول C1 والتصنيف الثاني c2 لا تجمع سويا.
4. ممكن إعطاء الإنذار مباشرة بسبب أي خرق للقوانين ومتى أعطي الإنذار فان إعادة إصدار الإنذار أو الجزاء من نفس المجموعة يجب أن يصاحبها عقوبة أشد من سابقتها، مثلا لا يمكن منح تحذير لالتحام قوي ثم بعد ذلك إعطاء نفس التحذير لالتحام آخر قوي.
5. يعطى إنذار شوكوكو عادة مع أول خرق بسيط وواضح للقوانين ولكن بشرط ألا تكون فرصة الخصم للفوز قد تم هدرها بسبب هذا الخطأ.
6. يعطى إنذار كايكوكو عادة عندما يتم هدر طاقة الخصم وفرصته في الفوز جزئيا حسب رأي القضاة بسبب خطأ الخصم.

7. يمكن إعطاء إنذار هانسكوتشيوي مباشرة أو بعد إنذار بكايكوكو. ويعطى هانسوكوتشيوي عندما يتم هدر طاقة الخصم جديا وفرصته للفوز وحسب رأي القضاة بسبب خطأ الخصم.
8. عندما يوقع جزاء الهانسوكو نتيجة لتراكم العقوبات ولكن يمكن توقيعها مباشرة عندما يتم خرق جدي للقوانين. وكذلك تمنح عندما يتم هدر طاقة الخصم كليا وفرصته الافتراضية للفوز تصل إلى الصفر حسب رأي القضاة بسبب خطأ الخصم.
9.أي لاعب يتعرض لعقوبة (هانسكو) بسبب إصابته للخصم وبرأي القضاة ورئيس البساط أن هذا اللاعب لعب بخشونة زائدة ومتعمدة ومن غير تحكم بالمهارات المطلوبة منه في بطولات الاتحاد الدولي للكاراتيه فإنه سوف يتم كتابة تقرير فيه يرفع إلى لجنة الحكام بذلك. وسوف ترى لجنة الحكام إذا كان هذا اللاعب سيتم إيقافه من اللعب باقي أيام البطولة أو البطولات القادمة.
10. ممكن معاقبة اللاعب ب شيكاكو مباشرة ومن غير تحذير مسبق حتى ولو لم يكن للاعب أي يد في هذا يكفي إذا أساء المدرب أو الإداري أو أي فرد من الوفد الرسمي إلى أخلاقيات وروح ونظام الكاراتيه فاللاعب سينال عقوبة شيكاكو. إذا رأى الحكم أن اللاعب تصرف بسوء نية وبغض النظر عما إذا أحدث تصرفه ذلك إصابة أم لا فإن جزاء شيكاكو هو الجزاء الصحيح وليس جزاء الهانسوكو.
11. يجب إعلان عقوبة الشيكاكو للجمهور.

المادة العاشرة:
الإصابات و الحوادث أثناء المباريات

1. كيكن هو قرار يعطى إذا لم يحضر اللاعب أو لاعبي الفريق عند توجيه نداء بحضورهم للملعب، أو لعدم الاستطاعة في تكملة اللعب أو الانسحاب من المباراة أو تم اعتباره منسحبا بناء على قرار الحكم. خلفية قرار الحرمان من اللعب قد لا يكون اللاعب متسبب فيه.
2. إذا أصاب اللاعبان بعضهما الآخر، أو كانوا يعانون من تأثير إصابات مسبقة وقد تم الإعلان عن طريق دكتور البطولة بأنهم غير قادرين على مواصلة القتال في المباراة فسيمنح الفوز للاعب الذي سجل أكبر عدد من النقاط. وإذا كانا متعادلين في النقاط فإن قرار الفوز سوف يحدد عن طريق الترجيح ب هانتيه. أما في مسابقات الجماعي فسيعلن الحكم التعادل هيكي واكي. إذا تكرر الوضع بعد إقامة مباراة فاصلة في الجماعي فإن الحكم يطلب الترجيح هانتيه لتحديد الفائز في المباراة وبالتالي الفوز بنتيجة اللقاء الجماعي.
3. اللاعب المصاب والذي تم الإعلان بأنه غير قادر على مواصلة القتال بواسطة طبيب البطولة لن يستطيع القتال مرة أخرى في هذه البطولة.

4. اللاعب المصاب الذي يفوز بالمباراة بسبب الإصابة هانسوكو لن يسمح له باللعب إلا بإذن طبيب البطولة وإذا أصيب مرة أخرى وفاز في المباراة التالية بسبب الإصابة للمرة الثانية سيستبعد فورا من المشاركة في أي مسابقات قتال البطولة المتبقية.
5. عند إصابة اللاعب سيقوم الحكم بإيقاف المباراة واستدعاء الطبيب فورا، والطبيب مخول بتشخيص وعلاج الإصابة فقط.
6. إذا أصيب اللاعب خلال سير اللقاء ويحتاج الى العلاج الطبي فسوف يتم إعطائه مهلة 3دقائق للعلاج وإذا لم ينته العلاج في الوقت فان على الحكم أن يقرر عما إذا كان اللاعب غير مؤهل لمواصلة اللقاء (المادة13 الفقرة9) أو أن يمدد وقت علاج اللاعب.
7. أي لاعب يقع على الأرض أو يرمى على الأرض أو يسقط بالضربة القاضية ولا يستطيع الوقوف كاملا على قدميه خلال 10ثواني سوف يتم اعتباره غير لائق صحيا لتكملة القتال وسوف يتم استبعاده تلقائيا من جميع مسابقات القتال في هذه البطولة. إذا وقع اللاعب أو رمي على الأرض أو سقط بالضربة القاضية فعلى الحكم التأشير إلى الميقاتي لرفع يده وإطلاق صافرته لبدء العشر ثواني ثم يتم استدعاء الطبيب كما هو موضح في البند 5 أعلاه. الميقاتي سوف يوقف توقيت العشر ثواني بإشارة من يد الحكم. في كل أحوال بدء توقيت ال 10 ثواني، يجب طلب الطبيب لمعاينة اللاعب. كافة الأحداث التي تندرج تحت هذا البند يمكن فيها فحص اللاعب على البساط .

الشـــرح :

1. عندما يقرر دكتور البطولة بأن اللاعب غير لائق للعب يجب تسجيل ذلك على بطاقة اللاعب . ويجب إبلاغ ذلك إلى أطقم التحكيم لمبارياته القادمة .
2. اللاعب ممكن أن يفوز باللقاء بسبب تراكم أخطاء خصمه من التصنيف الأول c1 ويحتمل أن يكون الفائز غير مصاب أصابة مؤثرة كي يفوز باللقاء . والفوز للمرة الثانية بهذه الطريقة ستؤدي إلى انسحاب اللاعب الفائز فورا من المنافسة حتى ولو كان اللاعب قادرا على اللعب.
3. عند إصابة اللاعب واحتياجه للعلاج على الحكم النداء على الطبيب بقول (دكتور) ورفع يده .
4. في حالة استطاعة اللاعب الحركة يجب توجيهه خارج البساط لتلقي العلاج اللازم من قبل الطبيب .
5. الطبيب ملزم بإعطاء توصية لسلامة اللاعب بخصوص الإصابة التي يعاني منها جزاء إصابته في تلك الواقعة .
6. عند تطبيق قاعدة العشر ثواني سيتم احتساب الوقت عن طريق ميقاتي معين خصيصا لها . سيصفر الميقاتي عند 7 ثواني كتحذير ثم تتبعها صافرة النهاية عند

انتهاء العشر ثواني . الميقاتي سيبدأ التوقيت للعشر ثواني فقط بإشارة الحكم ويوقفها عند وقوف اللاعب مستقيما وإشارة الحكم برفع يده .
7. القضاة سوف يحددوا الفائز في حالات هانسوكو ، كيكن و شيكاكو كلاً حسب الحالة .
8. في مسابقة قتال الفرق ، إذا حصل لاعب ما على كيكن فإن اللاعب المنافس سوف يحصل على 8 نقاط وتصبح نقاطه هو (صفر) .

المادة الحادية عشر :
الاحتجاج الرسمي

1. لا يحق لأي أحد أن يحتج على تقديرات طاقم التحكيم .
2. إذا تبين أن قرارات الحكام تعارض القانون ، فإن رئيس الاتحاد أو المفوض الرسمي هما فقط يستطيعان تقديم احتجاج بذلك .
3. يجب أن يكون الاحتجاج بشكل تقرير كتابي ويقدم فورا بعد اللقاء (الاستثناء الوحيد هو إذا كان الاحتجاج بسبب وجود خطأ إداري في اللقاء ويجب إخطار مدير البساط مباشرة للتحقيق في هذا الخطأ) .
4. الاحتجاج يجب أن يقدم إلى مندوب لجنة التحقيق . واللجنة سوف تبحث في أسباب تقديم الاحتجاج . اللجنة سوف تقدم تقريرها بذلك أخذين بعين الاعتبار جميع الحقائق المتوفرة حيث أنها مخولة باتخاذ الإجراء المناسب لذلك .
5. أي احتجاج يتعلق بتطبيق القانون يجب أن يقدم حسب الإجراءات المتبعة والمقررة من قبل المكتب التنفيذي للاتحاد الدولي للكاراتيه . ويجب أن يقدم الاحتجاج كتابة ويوقع من قبل الممثل الرسمي للاعب أو الفريق .
6. يجب أن يودع المحتج رسم الاحتجاج المقرر من المكتب التنفيذي للاتحاد الدولي للكاراتيه ويقدم مع الاحتجاج إلى مندوب لجنة الشكاوى .
7. تكوين طاقم لجنة التحقيق تتألف من ثلاثة من الحكام القدامى تعينهم لجنة الحكام في كل بطولة يجب ألا يكونوا من جنسية واحدة . لجنة الحكام تعين أيضا 3 أعضاء بالترتيب من 1 إلى 3 كاحتياط للجنة الأصلية وذلك في حال وجود احتجاج من نفس جنسية أحد أعضاء لجنة التحقيق أو له روابط عائلية بالدم أو قريب من الذي له علاقة بالاحتجاج وكذلك جميع أعضاء طاقم التحكيم ذو العلاقة بالاحتجاج المقدم .
8. طريقة تقييم الاحتجاج : من مسئولية الجهة التي تتسلم الاحتجاج أن تقنع لجنة التحقيق وتسلم رسم الاحتجاج إلى أمين الصندوق بعد اقتناع لجنة التحقيق بالاحتجاج ، تبدأ فورا بالتحقيق لعمل اللازم لبحث الدليل في الاحتجاج كلا من الأعضاء الثلاثة ملزمين بالتصويت وإبداء آرائهم عن مدى صحة الاحتجاج المقدم بالقبول أو الرفض ولا يجوز الامتناع عن التصويت .
9. الاحتجاجات المرفوضة : إذا تبين أن الاحتجاج باطل فإن لجنة التحقيق سوف تكلف أحد أعضائها بإبلاغ مقدم الاحتجاج شفهيا بأن الاحتجاج قد تم رفضه وختم كلمة (مرفوض) على ورقة الاحتجاج الأصلية ومن ثم يوقع أعضاء لجنة التحقيق الثلاثة على

ورقة الاحتجاج وتسليم مبلغ الاحتجاج لأمين الصندوق والذي بدوره يسلمه إلى أمين السر .

10. الاحتجاجات المقبولة : عند قبول الاحتجاج لجنة التحقيق سوف تنسق مع اللجنة المنظمة ولجنة الحكام كافة الإجراءات الكفيلة بتصحيح الوضع مع احتمالية ما يلي :

أ) عكس القرارات التي اتخذها طاقم التحكيم والمخالفة للقانون .

ب) إبطال نتائج المباريات المتأثرة في نفس القرعة من ساعة الواقعة .

ت) إعادة المباريات المتأثرة بتلك الواقعة .

ث) إصدار توصية إلى لجنة الحكام بمعاقبة الحكام المشاركين في هذه المباراة.

إن المسئولية تقع على عاتق لجنة التحقيق في اتخاذ القرارات التي من شأنها تعكير صفو البطولة وعليها ضبط النفس في قراراتها . إن إعادة المباريات هو الخيار الأخير لتأمين نتيجة عادلة .

ستقوم لجنة التحقيق باختيار أحد أعضائها لأخطار المحتج بأن احتجاجه مقبول وختم ورقة الاحتجاج الأصلية بختم مقبول ومن ثم يوقع أعضاء لجنة التحقيق الثلاثة على ورقة الاحتجاج قبل تسليم مبلغ الاحتجاج لأمين الصندوق والذي بدوره يسلمه إلى المحتج ويسلم ورقه الاحتجاج إلى أمين السر .

11. الإبلاغ عن الأحداث : إلحاقا لما ذكر أعلاه فستقوم لجنة التحقيق بعمل تقرير مبسط لواقعة الاحتجاج وعما وجوده من دلائل وأسباب قبولهم أو رفضهم للاحتجاج ويجب أن يوقع التقرير من ال3 أعضاء ويسلم لأمين السر.

12. السلطات والقيود : قرار لجنة التحقيق نهائي ولا يمكن تعديله إلا بقرار من المكتب التنفيذي . لا يمكن للجنة التحقيق أن توقع عقوبات أو جزاءات دورها فقط هو إصدار أحكام على الاحتجاج المقدم وتقديم التوصية للجنة الحكام واللجنة المنظمة لتصحيح أي قرارات تحكيمية وجدت مخالفة للقانون .

13 - النص الخاص بمراجعه استخدام الكاميرا / الفيديو

" في بطولات العالم WKF والبطولات الأخرى يتطلب استخدام عرض الفيديو أثناء المباراة ، حيث يحصل المدربين الاثنين على كرتين (كرت أحمر للمدرب اللاعب أكا ، كرت أزرق لمدرب اللاعب آو) ويستخدم الكرت للإعتراض على نقطه يعتبرها المدرب صحيحة للاعبه ولم يحسب القضاة لهذه النقطة
ويخصص مدير البساط اثنان من الحكام ذوي الخبرة لفحص النقطة من خلال الاعاده بالفيديو حيث انه يتم تغير قرار طاقم التحكيم واحتساب النقطة أذا وافق فاحص الفيديو على النقطة .
إذا تم أحتساب النقطة من قبل المراجعين . يعود الحكم إلى مكانه الطبيعي ويحسب النقطة من غير أخذ رأي القضاة ويتم إعادة الكرت إلى المدرب حيث من الممكن الاعتراض مرات أخرى خلال المباراة أما إذا رفض الاعتراض فسيتم مصادرة الكرت من المدرب لباقي المباريات لهذا الوزن ما عدا مباريات الميداليات والمراكز الأول والثاني "

الشرح:

1. في كتاب الاحتجاج يجب كتابة أسماء اللاعبين وأسماء طاقم الحكام وتفصيل دقيق عن طبيعة الاحتجاج. لن يقبل الاحتجاج إذا كان يحمل صفة عامة للوضع المراد الاحتجاج عليه. مسئولية إثبات صحة الاحتجاج تقع على عاتق المحتج.
2. لجنة التحقيق سوف تبحث الاحتجاج المقدم وتدرس الشواهد المقدمة لإثبات الاحتجاج. وتستطيع اللجنة الرجوع إلى شريط الفيديو وكذلك سؤال الحكام في محاولة للتأكد من صحة الاحتجاج.
3. لجنة التحقيق سوف تتخذ الإجراء المناسب إذا كان الاحتجاج المقدم صحيحا. بالإضافة إلى ذلك سوف تتخذ اللجنة الإجراءات لعدم تكرار ذلك مستقبلا. والمبلغ المقدم مع الاحتجاج سوف يرد إلى المحتج.
4. إذا تبين للجنة التحقيق أن الاحتجاج باطل فان الاحتجاج سوف يرفض والمبلغ المقدم سوف يودع في حساب الاتحاد الدولي.
5. لضمان عدم تأخير اللقاءات. حتى وان تم تقديم احتجاج رسمي. مراقب المباراة مسئول عن التأكد من أن اللقاءات تدار حسب قانون التحكيم للاتحاد الدولي للكاراتيه.
6. في حال وجود خطأ إداري خلال المباراة يستطيع المدرب إخطار مدير البساط بذلك مباشرة وبناء عليه فان مدير البساط بدوره سوف يخطر الحكم بذلك.

المادة الثانية عشر :
السلطات والواجبات

لجنة الحكام :

سلطات وواجبات لجنة الحكام تكون كما يلي :

1. التأكد من الإعداد الجيد لكل بطولة بالتنسيق مع اللجنة المنظمة بالنسبة للصالة والملاعب وجميع الأدوات والأجهزة اللازمة للبطولة والإشراف على إدارة المباريات وتأمين إجراءات السلامة .... الخ .
2. تعيين مديرين البساط (رؤساء حكام) على الملاعب واتخاذ القرارات المناسبة ما أمكن حسب تقارير مديرين الملاعب .
3. التنسيق والإشراف على أداء الحكام .؟
4. تعيين البدلاء من الحكام إذا احتاج الأمر ذلك .
5. تقديم حكم نهائي في الحالات الفنية والتي تظهر خلال المباريات والتي لا يوجد لها نصوص صريحة في القانون ؟.

مديرين البساط TATAMI MANAGERS :
سلطات وواجبات مديرين الأبسطة تكون كما يلي :

1. اختيار وتعيين والإشراف على الحكام والقضاء للمباريات على الملاعب التي تحت إشرافهم .
2. مراقبة أداء الحكام العاملين تحت إشرافهم والتأكد من أنهم قادرون على إدارة المباريات .
3. إصدار الأوامر إلى الحكام لإيقاف المباراة عندما يرى (الكانسا) أن هناك خطأ من الحكم في تطبيق القانون .
4. إعداد وكتابة تقرير يومي عن أداء الحكام الذين يشرفون عليهم مع بيان التوصيات اللازمة لذلك إلى لجنة الحكام .
5. - عليه تعيين طاقم (حكمين) لمراجعة الفيديو/الكاميرا.

الحكام :

سلطات وواجبات الحكام تكون كما يلي :

1. الحكم (شوشن) له سلطة إدارة المباراة ويتضمن ذلك الإعلان عن بدء اللقاء وإيقاف اللقاء وإعلان نهاية اللقاء .
2. يمنح النقاط للاعبين بناء على قرارات القضاة .
3. أيقاف المبارات في حال وجود إصابه واضحه أو مرض أو عدم قدرة اللاعب على تكمله المبارات .
4. إيقاف المباراة عندما يكون في رأي الحكم وجود تسجيل لنقطة أو خرق للقانون أو لضمان سلامة اللاعبين .
5. يجب عليه ان يوقف المباراة اذا أشار اثنان او اكثر من القضاة الي وجود نقطه او جوغاي.
6. احتساب جميع انواع الانذارات والعقوبات (بما فيها الجوغاي) وطلب الدعم من القضاة.
7. طلب التأكد من القضاة عندما يريد الحكم من القضاة أن يأخذوا في الاعتبار وجود إنذار أو عقوبة .
8. يطلب من القضاة التجمع والتشاور شوغو (SHUGO) في حال طلب عقوبة الشيكاكو.
9. يفسر لمدير البساط أو لجنة الحكام التحقيق أسس إصداره للقرار إذا لزم الأمر .
10. اصدار التحذيرات والعقوبات المحسوبه من قبل القضاة والنطق بها.
11. إعلان رأيه في هانتيه مع القضاة (قرار الترجيح) ويعلن بعد ذلك عن نتيجة المباراة .
12. الإعلان عن مباراة إضافية وبدئها إذا تطلب الأمر في مباريات الفرق .
13. كسر حالات التعادل .
14. الإعلان عن الفائز .
15. سلطة الحكم لا تنحصر على البساط كاملا بل تتعدى إلى المنطقة المحيطة بالبساط .
16. الحكم يصدر جميع الأوامر والإعلانات عن القرارات .

القضاة :

سلطات وواجبات القضاة تكون كما يلي :

1. المبادرة باحتساب النقاط المسجلة والجوغاي.
2. ابداء الرأي بشأن الاندارات والعقوبات التي يريد الحكم ان يحتسبها.
3. استخدام حقهم في التصويت على أي قرار يتخذ .

القضاة يجب أن يراقبوا بدقة تصرفات اللاعبين ويعلنوا رأيهم بالأعلام للحكم في الحالات التالية :

أ) إحراز نقطة .

ب) في حال خروج اللاعب ولمسه ارضية خارج الملعب يؤشر القاضي جوغاي بالعلم..

ج) عند مطالبة الحكم للقضاة ابداء الرأي بشأن الاخطاء (الجزاءات / العقوبات).

مراقب المباراة :

مراقب المباراة (الكانسا) يساعد مدير البساط على أن تسير المباراة بشكل جيد ؟. إذا لاحظ (الكانسا) بأن هناك خطأ في تطبيق القانون من جانب الحكم والقضاة فسوف يعلن ذلك بواسطة الصافرة والعلم الأحمر . مدير البساط يوف يأمر الحكم بإيقاف اللقاء وتصحيح الوضع أو القرار . سجل المباراة لن يعتمد ما لم يوقع من قبل مراقب المباراة (الكانسا) . قبل بداية كل مباراة يجب على مراقب المباراة (الكانسا) أن يتأكد من أن كلا اللاعبين يرتدي الزي المعتمد .

مراقب التسجيل :

مراقب التسجيل سوف يكون له سجل خاص بتسجيل نقاط التي يمنحها الحكم أثناء المباراة وفي نفس الوقت يشرف على عمل المسجلين والميقاتين المعينين أثناء سير اللقاء .

1. إذا اثنان من القضاة أو أكثر أشاروا بنفس العلامة أو أشاروا بالتسجيل لنفس اللاعب فسيقوم الحكم بإيقاف المباراة وإعطاء القرار بالتبعية ولكن إذا لم يوقف الحكم المباراة فيجب على مراقب المباراة أن يرفع العلم الأحمر ويطلق صافرته .
2. إذا اثنان من القضاة أو أكثر أشاروا بنفس العلامة أو أشاروا بالتسجيل لنفس اللاعب الحكم يجب أن يوقف المباراة وإعلان قرارات القضاة .
3. عندما يقرر الحكم إيقاف المباراة لأي سبب أخر بخلاف إشارة من اثنان من القضاة أو أكثر سيقول يامبه ويؤشر للقضاة بيده بالإشارات اللازمة ومن ثم سيقوم القضاة بالتأشير بقراراتهم وبعدها يقوم الحكم بإعلان القرار الحائز على صوتين أو أكثر من القضاة .
4. في حال حصول كلا اللاعبين على علمين أو أكثر لتسجيل أو إنذار أو جزاء سيحل كلا اللاعبين على نقاطهم أو إنذاراتهم أو جزاءاتهم .

5. إذا حصل أحد اللاعبين على نقطة أو إنذار أو جزاء من أكثر من قاضي ولكن بدرجات مختلفة سيتم احتساب النقطة أو الإنذار أو الجزاء الأدنى ما لم يكن هناك أغلبية على نفس الدرجة .
6. إذا كان هناك أغلبية من القضاة أشاروا بنقطة أو إنذار أو جزاء فإن رأي الأغلبية سيطبق بغض النظر عن قاعدة احتساب الأدنى .
7. في الهانتيه (الترجيح) لكل من الحكم والأربعة قضاة صوت لكل منهما.
8. دور مراقبي المباراة هو أن يتأكد من أن المباراة تدار وفقا للقانون الخاص بالمنافسات وهو ليس قاضي إضافي وليس له صوت وليس له أس سلطة في إتخاذ القرارات مثل هل التجسيل صحيح أم لا أو هناك خروج من الملعب أو لا . مسئوليته الوحيدة هي التأكد من الإجراءات .
9. في حالة عدم سماع الحكم لصافرة نهاية المباراة فسيقوم مراقب التسجيل بإطلاق صافرته .
10. عند شرح أسس اتخاذ القرار بعد المباراة القضاة يمكنهم التحدث إلى مدير البساط أو لجنة الحكام أو لجنة التحقيق وليس لأي شخص أخر على الإطلاق .

المادة الثالثة عشر :
بداية وإيقاف وإنهاء المباريات

1. المصطلحات والإشارات المستخدمة من قبل الحكم والقضاة مشروحة في الملحق رقم 1 ورقم 2 .
2. بعد أن يأخذ الحكم والقضاة أماكنهم المنصوص عليها في البساط وبعد تحية اللاعبين لبعضهم يقول الحكم شوبو هاجمي معلنا بداية اللقاء .
3. عند الحاجة سيوقف الحكم يوقف اللقاء بقول ياميه ويأمر الحكم اللاعبين بالرجوع إلى أماكنهم الطبيعية موتونواتشي .
4. عند عودة الحكم إلى مكانه سيقوم القضاة بإبداء آرائهم بواسطة إشارات وفي حالة إحراز نقطة من أحد اللاعبين ، الحكم سيقوم بتحديد اللاعب (اكا) أو (أو) ثم المنطقة التي تم توجيه الهجمة إليها ثم نوع التكنيك ثم قيمة النقطة المحتسبة باستخدام الإشارة الصحيحة ، ثم يعاود الحكم تكملة اللقاء بتسوز وكيتيه ـ هاجمي .
5. عندما يتقدم أحد اللاعبين بفارق 8 نقاط خلال اللقاء . فالحكم سوف يقول ياميه ويأمر اللاعبين بالرجوع إلى أماكنهم كما يرجع هو إلى مكانه المخصص ، ثم بإشارة من يده المتجهة إلى الأعلى نحو اللاعب الفائز ويقول (اكا ـ أو / نوكاتشي) وبهذا ينتهي اللقاء بينهم عند هذا الحد .
6. عند انتهاء الوقت اللاعب الحاصل على أكبر عدد من النقاط يعتبر فائزا ثم بإشارة من يده المتجهة إلى الأعلى نحو اللاعب الفائز ويقول (اكا ـ أو / نوكاتشي) وبهاذ ينتهي اللقاء بينهم عند هذا الحد .
7. عند انتهاء المباراة وتكون النقاط متساوية مع نهاية الوقت يتم تحيد الفائز عن طريق الهانتيه (الترجيح) الحكم + ال4 قضاة .

8. عند مواجهة الحالات التالية الحكم يقول ياميه .

a. إذا خرج أحد أو كلا اللاعبين خارج منطقة اللعب .
b. عندما يريد الحكم من أحد اللاعبين أن يرتب ملابسه أو أدواته الواقية .
c. عندما يرتكب أحد اللاعبين مخالفة أو خرق للقانون .
d. عندما يعتبر الحكم أحد أو كلا اللاعبين غير قادر تكملة اللقاء بسبب الإصابة أو المرض أو أي سبب أخر . أخذاً بالاعتبار رأي طبيب البطولة سيقرر الحكم عما إذا كان بالإمكان تكملة اللقاء أم لا .
e. عند كنس اللاعب لخصمه او اسقاطه وعدم تطبيق مهارة فورا.
f. عند سقوط احد اللاعبين او اثنانهما او اسقاط احدهما للاخر وعدم التسجيل فورا.
g. عند مسك او التحام اللاعبان وعدم التسجيل او الاسقاط فورا.
h. عند وقوف اللاعبان صدر بصدر وعدم تسجيل او اسقاط فورا.
i. عندما يقع أحد اللاعبان أو كلاهما على الأرض أثر التحاكم بينهم ويتصارعان .
j. عند احتساب قاضيان او اكثر لنقطه او جوغاي .
k. عندما يرى الحكم نقطة أو خطأ أو أي سبب يستدعي إيقاف المباراة من اجل سلامة اللاعبين .
l. إذا طلب مدير البساط من الحكم إيقاف المباراة .

الشرح :

1. عند بداية اللقاء الحكم يؤشر للاعبين بالدخول إلى أماكنهم على البساط . إذا دخل اللاعب قبل أن يأمره الحكم فعليه أخراجه . يجب على اللاعبين تحية بعضهم بشكل صحيح (التحية السريعة تكون غير مهذبة ولا تكفي) . إذا لم يؤدي اللاعبان التحية فالحكم يستطيع أمرهم بأداء التحية لبعضهم البعض . وذلك كما في الملحق رقم 2 من القانون .
2. عند استئناف اللعب ، على الحكم التأكد من أن اللاعبان يقفان على خطوطهما المعدة لهما سلفاً . اللاعب الذي يقفز ويتحرك قبل بدء أمر القتال يجب على الحكم أن يأمره بالثبات في حالة الاستعداد . ويجب على الحكم استئناف اللقاء بأقل قدر ممكن من التأخير .
3. كلا اللاعبان سيقومون بالأنحناء وأداء التحية في بداية ونهاية كل مباراة .

المادة الرابعة عشر : التعديلات

فقط اللجنة الرياضية بالاتحاد الدولي للكاراتيه الحق بتغيير أو تعديل هذه القوانين وبموافقة اللجنة التنفيذية بالاتحاد الدولي للكاراتيه .

قانون الكاتا:

المادة الأولى: ملعب الكاتا

1) يجب أن تكون منطقة اللعب (البساط) مسطحة وخالية من المخاطر.
2) يجب أن تكون منطقة اللعب (البساط) بحجم مناسب يسمح بأداء الكاتا بانسيابية وبدون انقطاع.

الشرح

أ- لأداء الكاتا بشكل جيد وسلس يجب ان يكون الملعب ثابت. وعادة أبسطة الكوميتية تكون مناسبة لذلك.

المادة الثانية: الزى الرسمي

1) يجب على اللاعبين ارتداء الزى الرسمي كما هو محدد في المادة الثانية من قانون الكوميتية.
2) أي شخص لا يتمثل لهذه اللوائح ممكن إقصائه.

الشرح

أ- لا يمكن نزع جاكيت بدلة الكراتيه اثناء اداء اللاعب للكاتا.

ب- اللاعبين الذين لا يرتدوا الزى المناسب والمنصوص عليه سيتم إعطائهم مهلة دقيقة واحدة لتصحيح اوضاعهم.

المادة الثالثة: تنظيم منافسات الكاتا

1) منافسات الكاتا تكون في شكل مباريات فرق أو فردي. مباريات الفرق تكون المنافسة فيها بين فرق مكونة من 3 لاعبين. كل فريق يكون بالكامل وحصرياً من الذكور أو حصرياً من الإناث. مباراة الكاتا الفردي تتكون من لاعب واحد يؤدى الكاتا منفردا سواء في منافسات الذكور أو الإناث.
2) يطبق نظام خروج المغلوب مع تطبيق نظام الترضيه.
3) - السماح بالتغيير اثناء اداء الكاتا حسب الاسلوب (RYU-HA) STYLE الذي تعلمه اللاعب.
4) يجب اخطار طاولة التسجيل باسم الكاتا التي سوف يتم أدائها قبل بداية كل مباراة .

5) يجب على اللاعب أداء كاتا مختلفة في كل جولة. لا يمكن تكرار أي كاتا تم أدائها من قبل.

6) في مباريات الميداليات لمنافسات الكاتا الجماعي (الفرق) سيقوم الفريق بأداء الكاتا التي اختاروها بالطريقة المعتادة. بعدها سيقومون بأداء شرح لمعني الكاتا (بونكاي). أجمالي الوقت المسموح به لأداء الكاتا والبونكاي هو 6 دقائق. - يبدأ الميقاتي الوقت المعد لاحتساب الكاتا والبونكاي (6 دقائق) عندما يؤدي الفريق التحية وقت بدا اداء الكاتا، وسيوقف التوقيت عندما يؤدي الفريق تحية نهاية البونكاي.
يقصى الفريق الذي لا يؤدي تحية بدا أداء الكاتا او تحية نهاية أداء البونكاي او اذا تعدي وقت الأداء 6 دقائق ، استخدام الاسلحة والادوات والملابس الاضافية غير مسموح بها.

الشرح

أ- عدد الكاتا المطلوب أدائها يعتمد على عدد اللاعبين في الفردي أو عدد الفرق كما هو موضح بالجدول أدناه، ويتم احتساب الباي كلاعب أو فريق.

الكاتات المطلوبة	اللاعبين أو الفرق
7	65-128
6	33-64
5	17-32
4	9-16
3	5-8
2	4

المادة الرابعة: طاقم القضاة للمباراة

1) يتكون الطاقم من خمس قضاه لكل مباراة يتم تعيينهم من قبل مدير البساط.

2) قضاة المباراة يجب ألا يكونوا من نفس جنسية أي من المتنافسين.

3) يجب تعيين ميقاتي ومسجل نقاط ومعلن النتيجه.

الشرح

أ- يجلس رئيس القضاة في المنتصف مقابلا للاعبين بينما يجلس القضاه الآخرين في زوايا الملعب.

ب-يتم تزويد كل قاضي بعلم أحمر وعلم أزرق، وإذا تم استخدام شاشات الكترونية يتم تزويد القضاة بجهاز الكتروني.

المادة الخامسة: معايير القرار

القائمه الرسمية للكاتا :

على اللاعب أختيار كاتا من القائمه الموجودة أدناه

Anan	Jion	Papuren
Anan Dai	Jitte	Passai
Annanko	Jyuroku	Pinan 1-5
Aoyagi	Kanchin	Rohai
Bassai Dai	Kanku Dai	Saifa (Saiha)
Bassai Sho	Kanku Sho	Sanchin
Chatanyara Kushanku	Kanshu	Sanseiru
Chinte	Kosokun (Kushanku)	Sanseru
Chinto	Kosokun (Kushanku) Dai	Seichin
Enpi	Kosokun (Kushanku) Sho	Seienchin
Fukygata 1-2	Kosokun Shiho	Seipai
Gankaku	Kururunfa	Seirui
Garyu	Kusanku	Seisan (Seishan)
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsumura Rohai	Shinpa
Gojushiho	Mattskaze	Shinsei
Gojushiho Dai	Matusumura Bassai	Shisochin
Gojushiho Sho	Meikyo	Sochin
Hakucho	Myojo	Suparinpei
Hangetsu	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Tekki 1-3
Haufa	Nijushiho	Tensho
Heian 1-5	Nipaipo	Tmorai Bassai
Heiku	Niseishi	Useishi (Gojushiho)
Ishimine Bassai	Ohan	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Wankan
Jiin	Paiku	Wanshu

ملاحظة/ بعض اسماء الكاتا مكررة بسبب الاختلاف بالنطق باللغة اللاتينيه.
يختلف اسم الكاتا حسب الاسلوب المتبع RYU-HA، وفي حالات استثنائيه ممكن نفس اسم الكاتا يكون لكاتا مختلفة في ستايل اخر.

التقييم

لتقييم أداء لاعب أو فريق على القضاة أن يقيموا الأداء على أساس 3 معايير التوافق ، الأداء الفني ، الاداء الرياضي .
تقييم الاداء يكون مع بداية التحيه لاداء الكاتا حتي تحية نهاية الكاتا ، باستثناء مباريات الفرق للميداليات حيث يكون التقييم مع بدأ التوقيت والتحية لاداء الكاتا وينتهي مع تحية انتهاء البونكاي

- جميع المعايير الفنيه الثلاثة يجب إعطائها أهمية متساوية عند التقييم.
- البونكاي ينظر له بنفس أهمية الكاتا نفسها.

أداء الكاتا	**أداء البونكاي** (يطبق علي مباريات الميداليات)
1- التوافق هي توافق الكاتا المؤداه مع مقاييس الاسلوب المطبق.	1- التوافق (مع الكاتا) باستخدام الحركات الفعلية التي تم أدائها بالكاتا.
أ. الأداء الفني ب. الوقفات. ج. التكنيكات. د. الحركات الانتقالية. ه. التوقيت / التزامن. و. التنفس الصحيح. ز. التركيز (الكيميه). ح. الصعوبة الفنية	2- الأداء الفني أ. الوقفات. ب. التكنيكات. ج. الحركات الأنتقالية. د. التوقيت. ه. التحكم. و. التركيز (الكيميه) ز. الصعوبة الفنية للحركات المؤداه
3- الأداء الرياضي أ. القوة. ب. السرعة. ج. الاتزان. د. الإيقاع	3- الأداء الرياضي أ. القوة. ب. السرعة. ج. الاتزان. د. التزامن

الإقصاء

أ- اللاعب أو الفريق ممكن إقصائه لأي من الأسباب التالية:

1. أداء الكاتا الخطأ أو تسمية وإعلان الكاتا الخطأ.
2. عدم التحيه عند بداية او نهاية اداء الكاتا.
3. توقف واضح/ بارز اثناء الاداء.
4. التداخل مع وظيفة القضاة (كأن يضطر القاضي للتحرك من أجل السلامة أو أن يتم التلامس مع القاضي).
5. سقوط الحزام اثناء أداء الكاتا.
6. تجاوز إجمالي الوقت المحدد ب6 دقائق للكاتا والبونكاي.
7. عدم إطاعة أوامر رئيس القضاة أو أي سؤ سلوك أو تصرف سلبي آخر.

الأخطاء

الأخطاء التالية إذا بدت واضحة يجب أخذها بعين الاعتبار خلال التقييم مع المعايير السابقة.

1. فقدان التوازن الطفيف.
2. أداء حركة بطريقة صحيحة أو غير كاملة (التحية – الانحناء – لهذا الغرض تعتبر جزءا من تحركات الكاتا)، مثلها مثل الفشل في الصد أو اللكم بعيدا عن الهدف.
3. حركة غير متزامنة، مثل تأدية تكنيك قبل إتمام الانتقال للجسم، أو في حالة كاتا الفرق الفشل في القيام بالحركة في انسجام تام.
4. استخدام المؤثرات الخارجيه الصوتيه (من أي شخص آخر، بما في ذلك أعضاء الفريق الآخرين) أو الأداء المسرحي مثل ضرب القدمين بالأرض، الضرب على الصدر والذراعين، أو بدلة الكاراتيه، أو التنفس بشكل غير صحيح كل دلك سيؤدي الى معاقبة اللاعب او الفريق وسوف يخصم القضاة من مجمل النقاط الممنوحة للاداء الفني للكاتا (وبدلك يخسر اللاعب او الفريق ثلث النقاط الممنوحه للاداء).

5. ارتخاء الحزام وتغيير مكانه من حول الخصر اثناء الاداء.
6. إضاعة الوقت، بما في ذلك الدخول البطيء للبساط، والإفراط في التحية – الانحناء – أو التوقف لفترات طويلة قبل البدء في الأداء.
7. إحداث إصابة بسبب عدم التحكم في التنكيك خلال أداء البونكاي.

الشرح

I. الكاتا ليست رقص أو أداء مسرحي. يجب الالتزام بالمبادئ والقيم التقليدية للكاتا. يجب أن يكون الأداء واقعياً وكأنه قتال، وإظهار التركيز والقوة والأثر الفعال للتكنيكات المؤداة. يجب أيضا أن تظهر القدرة والقوة والسرعة والإيقاع والاتزان وجمال الحركه.
II. كل قاضي يجب ان يقيم او يضع بعين الاعتبار ما ادا كانت التغييرات التي احدثها اللاعب او الفريق بالكاتا تعتبر ضمن قائمة الكاتا الرسمية لل WKF.
III. في مباريات كاتا فرق جميع أعضاء للفريق الثلاث يجب أن يبدؤوا الكاتا وينهوها في نفس الاتجاه ومواجهين لرئيس القضاة.
IV. يجب على أعضاء الفريق إثبات الكفاءة في جميع جوانب أداء الكاتا، فضلا عن التزامن.
V. الأوامر لبدء ووقف الأداء، وضرب القدمين بالأرض، الضرب على الصدر والذراعين، أو بدله الكاراتيه، والزفير بشكل غير صحيح، كلها أمثله لمؤثرات خارجيه خاطئه ويجب أن تؤخذ بعين الاعتبار من قبل القضاة عند اتخاذهم للقرار.
VI. تقع على المدرب واللاعب وحدهم مسئولية التأكد بأن الكاتا المؤداه هي نفسها التي تم اخطار طاولة التسجيل بها وانها صالحة لتلك الجولة بالتحديد.

المادة السادسة: إدارة المباريات

1. في بداية كل مباراة يقف اللاعبان او الفريقان علي حافة الملعب بخط مستقيم مقابل رئيس القضاة ، يؤدون التحية اولا للقضاة وثم لبعضهم البعض . اللاعب او الفريق الازرق سوف يبتعد عن ارضية الملعب الى الخلف تاركا الملعب للاعب الاحمر الدي يدخل الملعب لأداء الكاتا من نقطة البداية ، ويجب ان يؤدي تحية قبل اداء الكاتا داخل البساط ويقول اسم الكاتا بصوت

واضح ومسموع ، وبعد نهاية اداء الكاتا يجب ان يؤدي تحيه ويخرج من الملعب تاركا البساط للاعب الازرق ليؤدي نفس الخطوات . وعندما ينتهي الاثنان من اداء الكاتا يقفان مرة اخري علي حافة البساط انتظارا لقرار القضاة.

2. اذا كان رأي رئيس القضاة ان اللاعب يستحق الاقصاء فيجب عليه استدعاء (SHUGO) بقية القضاة للوصول الى قرار.
3. اذا تم اقصاء اي لاعب او فريق فان رئيس القضاة يؤشر بالعلمين بحركة عكسية تجاه اللاعب الخسران ويرفع العلم الاخر للفائز.
4. بعد انتهاء كلا اللاعبين من أداء الكاتا، سوف يقف اللاعبان جنبا إلى جنب على مشارف البساط. سيقوم رئيس القضاة بطلب القرار (هانتيه) عن طريق أطلاق صافرته بنغمتين عندها سيقوم القضاة بإعلان قراراهم.في حال اقصاء اللاعبين او الفريقين بنفس المباراة فان الخصم بالدور الذي يليه يعتبر فائز بال BYE ، ويستثنى من ذلك مباريات الميداليات حيث يحدد الفائز بالهانتيه.
5. سيكون القرار الصالح (اكا) أو لصالح (أو) غير مسموح بالتعادل. اللاعب الذي يحصل على أغلبية الأصوات هو الفائز ويتم إعلان الفائز بواسطة المعلن / المذيع.
6. في حال انسحاب احد اللاعبين بعد بداية اداء اللاعب الاخر، فان اللاعب باستطاعته اداء نفس الكاتا التي اداها اثناء انسحاب اللاعب الثاني في الادوار التاليه، لان الفوز في هدا الدور يعتبر فوز بالانسحاب (كيكن) (هدا البند استثناء للمادة 3.6).
7. سيقوم اللاعبان بتحية بعضهما ثم تحية طاقم القضاة ويغادروا الملعب.

<u>الشرح</u>

I. نقطة بداية اداء الكاتا تكون ضمن محيط منطقة اللعب (البساط).
II. رئيس القضاة سينادي (هانتيه) للتوصل الي قرار ويطلق صافرته بنغمتين، جميع القضاة يجب ان يرفعوا اعلامهم بنفس الوقت، وبعد اعطاء وقت كافي لاحصاء الاراء (تقريبا 5 ثواني) يطلق رئيس القضاة صافره اخري لتنزيل الاعلام.ادا فشل اللاعب او الفريق بالحضور الي منطقة اللعب (البساط) بالوقت المحدد او انسحب لاي سبب، فان النتيجه تعطي للفريق او اللاعب الاخر من دون اداء الكاتا المسجله مسبقا، وفي هده الحاله يستطيع الفريق او اللاعب الفائز الاستفاده من اداء نفس الكاتا في الادوار القادمه.