حكومة الشارقة
مجلس الشارقة الرياضي
GOVERNMENT OF SHARJAH
SHARJAH SPORTS COUNCIL

نادي الشارقة
لرياضات الدفاع عن النفس
SHARJAH
Self-defence sports club

القواعد والارشادات العامة لرياضة الكاراتيه

2020

Karate Compitetion

Rules in 2020

www.shjsdsc.ae

دليل المدرب و اللاعب لرياضة الكاراتيه

(الارشادات العامة...دليل نظام المنافسة)

تم الاعتماد وفقا لقانون الإتحاد الدولي للكاراتيه وتم انتاج هذا الكتيب بإشراف الحكم الدولي صلاح الدين الزحنوني بالتعاون مع المركز الاعلامي للنادي

03 المادة الأولى ملعب الكوميتيه والكاتا

4-6 المادة الثانية : الزي الرسمي للمدرب و اللاعب

7-13 المادة الثالثة: قانون منافسات الكوميتيه

14-18 المادة الرابعة: قانون منافسات الكاتا

كتيب صغير نضعه بين يدي رياضيي الكاراتيه نتطلع من خلاله ان يكون سندًا للمدربين والإداريين واللاعبين لتقوية معلوماتهم ذات الصلة بقانون التحكيم و المسابقات استنادا الى قانون الإتحاد الدولي للكراتيه.

هذا الكتيب بمعلوماته المهنية هو احد المكاسب التي افرزتها تجربة المدير الفني لكل رياضة والتي ننتهجها في النادي لاختصار زمن صناعة الابطال وبجهد مشترك مع المركز الاعلامي للنادي كمبادرة شخصية تهدف لتنمية المعرفة الرياضية تزامنا مع التدريب نتطلع من خلاله الى تقوية شخصية وهوية اسرة رياضات الدفاع عن النفس.

نبارك للجميع هذا المجهود ومن الله التوفيق.

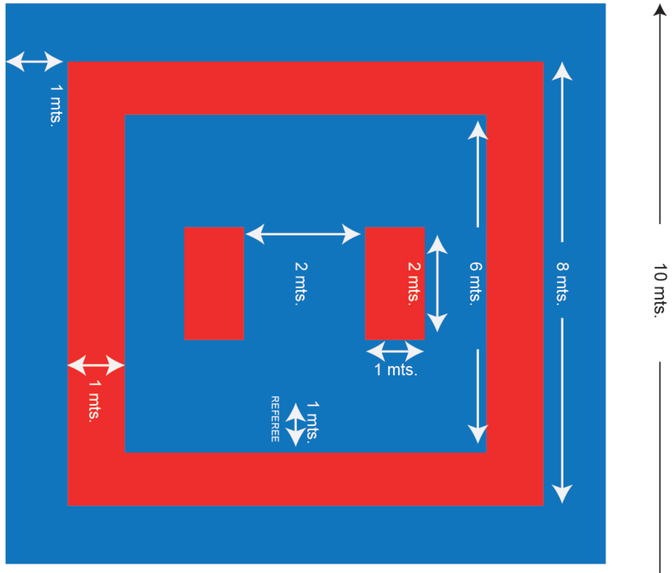
أحمد عبد الرحمن العويس

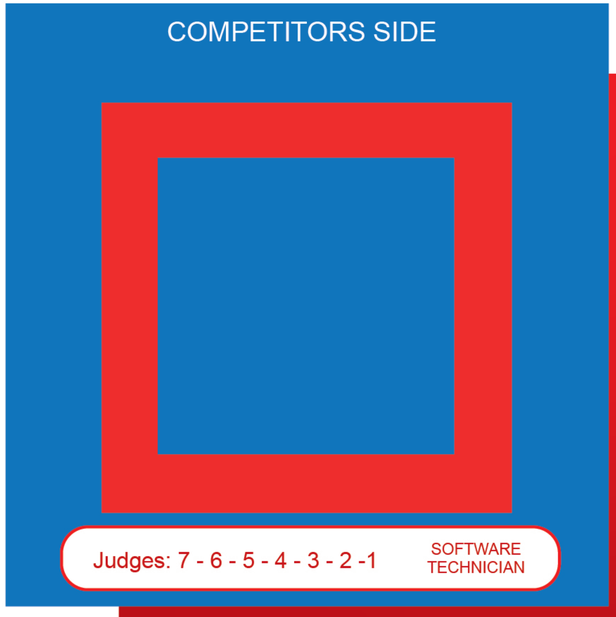
رئيس مجلس إدارة نادي الشارقة لرياضات الدفاع عن النفس

ملعب الكوميتيه والكاتا

ملعب الكوميتيه

منطقة اللعب وهي عبارة عن مربع الشكل ومن النوع المعتمد من (WKF) بأبعاد ثمانية أمتار لكل جانب من الخارج ويضاف متر واحد من جميع الجوانب كمنطقة أمان.
يعتمد مسافة مترين كمنطقة أمان من جميع الجوانب عندما يكون البساط مرتفعا
يحدد مكان وقوف اللاعبين باللون الأحمر من خلال اثنان من الأرضيات باللون الأحمر على مسافة متر واحد من وسط الملعب
يجب أن يكون آخر متر في حدود منطقة اللعب بلون مختلف (الأحمر) عن باقي منطقة اللعب (الأزرق)





ملعب الكاتا

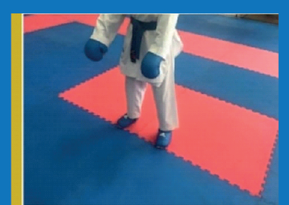
منطقة اللعب و هو نفس البساط المستخدم في الكوميتيه و تتميز بعدم وجود أرضيات حمراء تحدد مكان وقوف اللاعب ولا ترتبط بمساحة معينة فقط يجب أن تكون المساحة كافية لتنفيذ الكاتا دون تشويش أو إعاقة

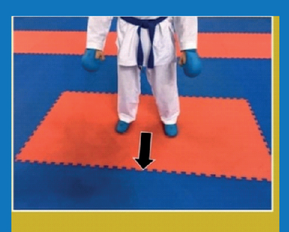
والخروج الدخول مكان الوقوف وشكل

الكاتا

نقطة بداية الكاتا هي في أي نقطة يختارها داخل البساط
بعد التحية يجب على المنافس أن يعلن بوضوح عن اسم الكاتا التي اختارها
بعد الإنتهاء من أداء الكاتا سوف يؤدي التحية وينتظر نتيجة تقييم الكاتا ثم يؤدي التحية ويغادر البساط

الكوميتيه


CORRECT!

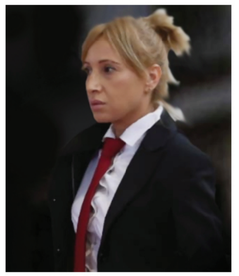


في بداية المباراة يقف اللاعبان على الحافة الخارجية لمنطقة المباراة في انتظار إشارة الحكم لدخول الملعب والوقوف في منتصف ومقدمة القطعة الحمراء (عند بدء واستئناف المباراة) في مواجهة بعضهما كما هو مبين في الصورة

الزي الرسمي للمدرب أثناء البطولات

يتوجب على المدرب ارتداء بدلة رياضية رسمية (تراكسوت)
مع إبراز هويته الرسمية خلال كل أوقات البطولة والجلوس في المكان المخصص

يراعى ارتداء بدلة رسمية داكنة وقميص وربطة عنق بالنسبة للمدربين الذكور بينما ترتدي المدربات بنطلون أو تنورة مع السترة ذات ألوان داكنة وقد ترتدي المدربة الحجاب المعتمد من طرف الإتحاد الدولي للكاراتيه وذلك خلال مباريات الميداليات الخاصة ببطولات الإتحاد الدولي للكاراتيه



- يسمح بتواجد مدرب واحد فقط لكل لاعب في منطقة المباراة
- لا يسمح للمدرب برفع صوته أثناء سير المباراة إلا بالحد المسموح و بخلاف ذلك يتوجه الحكم نحوه وينذره عبر إشارة باليد وإن تكرر منه ذلك يحق للحكم طرده من محيط اللعب طوال المدة المتبقية من زمن المباراة
- إذا أظهر المدرب سلوكا هجوميا أو مسيئا اتجاه الحكم أو اللاعب الخصم أو أي شخص آخر أثناء سير المباراة, يحق للحكم معاقبة المدرب بعقوبة قد تصل إلى شيكاكو بعد التشاور مع القضاة
- لا يسمح للمدرب بالجلوس بطريقة غير لائقة أو ارتداء ملابس لا توافق الشروط
- لا يسمح للمدرب باصطحاب حقيبة أو غيرها أثناء المباراة
- لا يسمح للمدرب بالتدخل في قرارات الحكم و القضاة وعليه تقديم احتجاج رسمي للتوضيح إذا رغب بذلك

الزي الرسمي للاعب

يجب على المتسابقين ارتداء بدلة كاراتيه بيضاء بدون خطوط أو تطريزات شخصية

- يسمح بارتداء الشعار الوطني أو علم البلد على الجهة اليسرى من الصدر بحدود 12 سم إلى 8 سم
- يسمح عرض اسم الشركة المصنعة الأصلية بالإضافة لأي تعريفات من قبل اللجنة المنظمة وتوضع على ظهر الجاكيت
- يجب على المتسابقين ارتداء حزام أحمر (أكا) والآخر أزرق (آو) وأن تكون الأحزمة بعرض خمس سنتمترات تقريبا والطول في حدود خمسة عشر سنتمتر من طرفي عقدة الحزام ولا يسمح بأي تطريزات شخصية أو علامات بخلاف التسمية المعتادة للشركة المصنعة

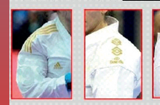
يلزم اللاعب بارتداء جاكيت يحمل علامة حمراء (أكا) وزرقاء (آو) على الكتفين
خلال الدوري الممتاز
KI

Jackets with Red and Blue marks on the shoulders

MANDATORY
AT K1 PREMIER LEAGUE

يلزم اللاعب بارتداء جاكيت يحمل علامة ذهبية على الكتفين للمصنفين الأوائل في الدوري الممتاز فئة الكبار بحسب آخر موسم و الفائزين بالميداليات الذهبية خلال آخر بطولة عالم من نفس الفئة

Jackets with GOLD marks on the shoulders



MANDATORY

K1 Premier League for incumbent
GRAND WINNERS

World Seniors Championships for incumbent
WORLD CHAMPIONS

يخير اللاعب بارتداء جاكيت يحمل علامة حمراء (أكا) وزرقاء (آو) على الكتفين خلال بطولات الدرجة الأولى ودوري الشباب وبطولة العالم

Jackets with Red and Blue marks on the shoulders

OPTIONAL
K1 Series-A & Youth League
and World Championships

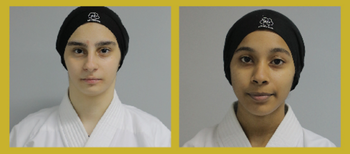
المسموح و الممنوع في الزي الرسمي

بعد ربط جاكيت البدلة بالحزام فإن الحد الأدنى لطول الجاكيت يحب أن يغطي الوركين وألا يتعدى طوله ثلاث أرباع الفخذ ولا يسمح بتشمير البنطلون

- البنطلون يجب أن يكون بطول يسمح بتغطية ثلثي الساق ولا يتعدى بالطول عظمة كاحل القدم
- أقصى طول لأكمام الجاكيت يجب ألا يتعدى معصم اليد وألا يكون أقصر من منتصف الساعد لا يسمح بتشمير الأكمام
- يسمح للاعبات بلبس قميص أبيض (تي شيرت) تحت بدلة الكاراتيه
- يجب ربط رابطات الجاكيت في بداية المباراة ولا يسمح ببداية اللعب دون ربطه أو في غياب وجوده
- يسمح بلبس غطاء الرأس المعتمد لأسباب دينية
- النظارات ممنوعة, فقط العدسات اللينة يمكن ارتدائها على مسؤولية اللاعب
- يجب أن تتم الموافقة على استخدام الأسنان المعدنية من قبل الحكم وطبيب البطولة ويتحمل اللاعب المسؤولية الكاملة عن أي إصابة

- يجب اعتماد الضمادات والحشوات أو الدعامات (بسبب الإصابة) من قبل رئيس البساط بعد موافقة طبيب البطولة
- يجب أن يحافظ اللاعب على شعره نظيفا وأن يكون طوله لا يعيق سير الكاتا, ويمكن للحكم ألا يسمح للاعب بالمشاركة إن خالف ما سبق
- يسمح للاعب ارتداء ماسك شعر مطاطي أو اثنين من الأربطة المطاطية ويمنع ارتداء الماسك المعدني أو الشرائط الأخرى أو أي زينة
- يجب أن تكون أظافر اللاعبين قصيرة وأن لا يرتدوا أشياء معدنية أو أشياء أخرى قد تؤذي الخصم.

WKF HOMOLOGATED BLACK HEAD SCARF
FEMALE & MALE COMPETITORS



Jacket Ties Must Be Tied

Yes

No!

if broken during the match dont change!

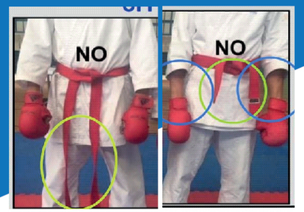
معدات الحماية التالية إلزامية

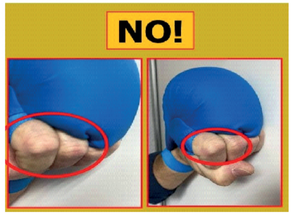
- واقي اليد (القفاز)، أحد الاعبين يرتدي اللون الأحمر والآخر اللون الأزرق
- واقي الساق، اللاعب (أكا) يرتدي اللون الأحمر واللاعب (آو) اللون الأزرق
- واقي القدم، اللاعب (أكا) يرتدي اللون الأحمر واللاعب (آو) اللون الأزرق
- واقي الأسنان
- واقي الجسم بالإضافة إلى واقي الصدر للاعبات الإناث
- واقي الخصية ليس إلزاميا

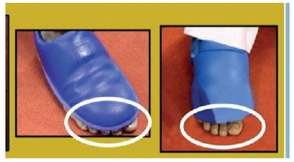
يجب أن تكون جميع الواقيات معتمدة من طرف (WKF)

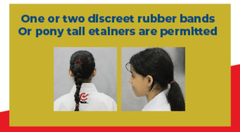
فئة الأطفال أُقل من 14

يكون واقي الوجه بدل واقي الأسنان ويكون واقي الصدر خارجي على الشكل الموضح في الصورة









مهم جدا:

إذا جاء اللاعب إلى الملعب مرتديا ملابس غير مناسبة فلن يتم استبعاده على الفور ولكن سيمنح دقيقة لتعديل الوضع، لكن سيحرم المدرب من الكوتشينغ أثناء تلك المباراة

لكن إن تمزقت البدلة أو اكتشف الحكم لبس غير مسموح بعد بداية المباراة فسيمنح اللاعب الوقت الكافي لتعديل الوضع

الشركات المعتمدة من طرف الإتحاد الدولي للكاراتيه

شروط المنافسة فردي وجماعي

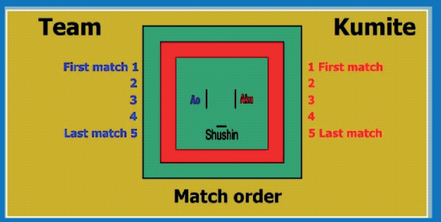
ما يجب على المدرب واللاعب معرفته

المسابقات الفردية

لا يجوز استبدال أي منافس بآخر بعد إجراء القرعة, اللاعب الذي لا يحضر عند النداء سوف يقصى بقرار (كيكن) اللاعب الذي يحصل على كيكن لا يسمح له باستمرار المشاركة لنفس الفئة, لو حدث خطأ في النداء على المتنافس وتنافس اللاعب بالخطأ تعتبر المباراة ملغية وكأنها لم تكن

المسابقات الجماعية

- إدا تم النداء على الفريق ولم يحضر فسوف يتعرض للإقصاء عبر قرار كيكن
- يتكون فريق الرجال من سبعة لاعبين بحيث يلعب خمسة منهم في كل لقاء
- يتكون فريق الإناث من أربع لاعبات بحيث تلعب ثلاث لاعبات في كل لقاء
- لكي يتمكن الفريق من المشاركة يجب أن يتواجد على الأقل ثلاثة لاعبين من أعضاء فريق الرجال ولاعبتين على الأقل بالنسبة لفريق الإناث
- لا يوجد احتياط ثابت بالفريق, جميع اللاعبين أعضاء بالفريق
- يسلم ممثل الفريق (المدرب أو أحد اللاعبين) كشف بالفريق الذي سيلعب مبينا أسمائهم وترتيب لعبهم (لا يمكن تغيير الترتيب بعد تسليم الكشف لطاولة التسجيل والكشف يجب أن يكون موقعا)
- يعتبر الفريق خاسر بقرار شيكاكو إذا تم تغيير ترتيب اللاعبين خلال اللقاء وبدون طلب مكتوب قبل بداية اللقاء
- في حال خسارة أحد لاعبي الفريق لحصوله على شيكاكو أو هانسوكو سوف تلغى النقاط مهما كانت ويتم احتساب نتيجة المباراة 8 – 0 لصالح الفريق الخصم
- نتيجة المباراة التي لم تلعب سوف تحتسب 8 – 0 لصالح الفريق الخصم
- في حال مسابقة الفرق و كانت نتيجة إحدى المباريات 7 – 0 و سجل اللاعب إيبون سوف تحتسب النتيجة 10 - 0
- مرفق بالصورة طريقة وقوف اللاعبين داخل البساط حسب ترتيبهم قبل بدأ المباراة



توقيت المباراة

- زمن مباريات القتال (كوميتيه) فردي وجماعي لكل من الجنسين (ذكور وإناث) فئة الكبار وأقل من 21 سنة هو 3 دقائق
- زمن مباريات القتال (كوميتيه) فردي وجماعي لكل من الجنسين (ذكور وإناث) فئة الشباب والناشئين دقيقتين
- يبدأ توقيت المباراة عندما يعطي الحكم إشارة ببدء المباراة ويتوقف في كل مرة يقول فيها الحكم يامي YAME
- اتوشي براكو هي آخر 15 ثانية
- يحق للمتنافسين الحصول على راحة بين المباريات المتتالية مساوية لمدة مباراتهم, الاستثناء يكون في حالة تغيير لون الحزام وأدوات الحماية حيث يمدد الوقت إلى خمس دقائق

ملاحظة: على اللاعب والمدرب الانتباه على أن وقت التسجيل ينتهي بانتهاء زمن المباراة وليس بصافرة انتهاء المباراة

- آخر ثانية من زمن المباراة تظهر بشكل عد تنازلي بأجزاء الثانية وتعتبر ضمن زمن المباراة وهو وقتت قابل للتسجيل أو لطلب إعادة الفيديو أن توفر

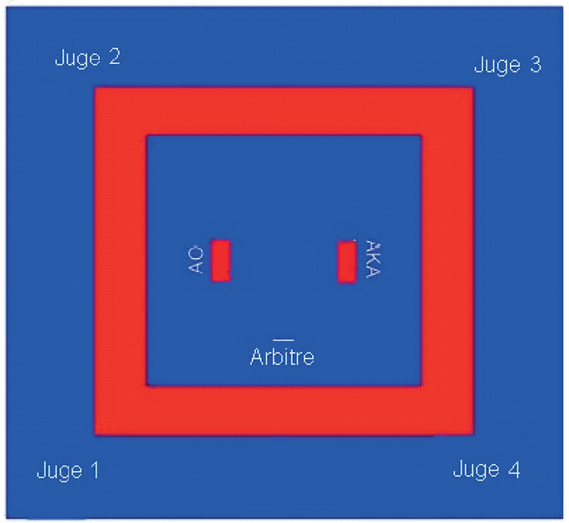
لتسهيل متابعة المدرب واللعب لتوقيت المباراة لابد من معرفة معنى ألوان الوقت التي تظهر في الشاشة

- الأبيض في حال توقف العداد
- الأصفر في حال اشتغال العداد
- الأحمر يعني أقل من 15 ثانية (اتوشي براكو) وهو توقيت يجي الإنتباه له لما له من خصوصية تشمل (إذا تلقى اللاعب تحذيرا من الفئة الثانية بسبب جوكاي أو هروب أو مسك أو حجز أو المصارعة أو الدفع أو الوقوف صدر بصدر وكانت له أسبقية السنشو سوف يتم سحبها منه ولا يمكن منح سنشو إضافية لأي متنافس)

نادي الشارقة
لرياضات الدفاع عن النفس
SHARJAH
Self-defence sports club

طاقم التحكيم

يتكون طاقم التحكيم لكل مباراة من حكم رئيسي وأربع قضاة ومراقب المباراة (كانسا) الحكم هو الذي يعطي كل الأوامر بالإضافة إلى ذلك يتواجد مدير بساط ومساعد مدير بساط ومراقب تسجيل ومسجل نقاط



ايبون: ثلاث نقاط

وزاري: نقطتين

يوكو: نقطة واحدة

معايير إعطاء النقاط:

الشكل الجيد – السلوك الرياضي – تطبيق قوي – الانتباه (الزان شن) – التوقيت الجيد – المسافة الصحيحة
ويشترط توفر كل هذه المعايير لاحتساب النقطة

تمنح ايبون (ثلاث نقاط) للآتي:
ركلات الجودان
أي تسجيل يؤدى على اللاعب بعد اسقاطه أو سقوطه لوحده بشكل كامل

تمنح وزاري (نقطتين) للآتي:
ركلات تشودان

تمنح يوكو (نقطة واحدة) للآتي:
أي ضربة تسوكي باليد (تشودان أو جودان) أي ضربة أوتشي (تشودان أو جودان)

تسجيل النقاط

الهجوم محدد فقط على المناطق التالية:

الرأس – الوجه – الرقبة – المعدة –
الصدر – الظهر – الجنبين

- التكنيك المؤثر والواصل في نفس توقيت نهاية وقت المباراة يتم احتسابه
- أما التكنيك ولو كان صحيحا وتم أدائه بعد أمر إيقاف اللعب أو نهاية توقيت المباراة فإنه لا يحتسب ومن الممكن توقيع عقوبة على المخالف
- لن يتم احتساب أي نقطة وإن كانت صحيحة إذا كان اللاعبان خارج بساط اللعب
- اللاعب داخل البساط يمكنه التسجيل على اللاعب الخارج من البساط
- إذا سجل اللاعب أكثر من تكنيك متتالي قبل إيقاف المباراة سيمنح نقاط التكنيك الصحيح الأعلى قيمة, بغض النظر عن ترتيب التسجيل

معايير القرار

في مباريات الفردي كوميتيه يتم تحديد الفائز:

إذا تقدم أحد المتنافسين بفارق ثمانية نقاط أو أن يكون الأكثر نقاط عند إعلان إشارة نهاية المباراة أو بالهانسوكو أو شيكاكو أو كيكن يتم إعلانها ضد خصمه أو بالسينشو إن وجدت في حالة التعادل في النقاط أو بقرار الترجيح هانتيه

في مباريات الفرق كوميتيه الفريق الفائز هو:

الفائز بأكبر عدد من الانتصارات بما في ذلك الانتصارات التي فاز بها عن طريق (سينشو)
إذا حصل الفريقان على نفس العدد من الانتصارات فسوف يكون الفريق الفائز هو صاحب أكبر عدد من النقاط وفي حال تساوي عدد نقاط الفريقين فسيتم إجراء مباراة فاصلة

ملاحظة:

مباريات الفرق قد تنتهي بالتعادل هيكي واكي في حال التعادل السلبي أو تساوي النقاط مع غياب السينشو باستثناء المباراة الفاصلة إن وجدت فسوف يتخذ القرار عن طريق الترجيح (هانتيه)
في المباراة الفاصلة يمكن للفريق أن يختار أيا من لاعبيه

السينشو

هي أفضلية تتيح فوز مسجل أول نقطة منفردا في حالة التعادل
تطبق السينشو في جميع مباريات الكوميتيه (تصفيات - أدوار السحب - مبارياة الميداليات الفردي و الجماعي و كذلك في نظام الدوري)

فقدان السينشو يكون في الحالات الآتية :
بعد قبول طلب الفيديو للخصم مباشرة بعد إعطاء اللاعب نقطة متبوعة بالسينشو
بعد إعطاء عقوبة من الدرجة الثانية لتجنب اللعب خلال آخر 15 ثانية (هروب، خروج جوكاي، دفع، مسك..)
بعد فقدان أفضلية السينشو لا يحق منحها لاحقا لأي من اللاعبين AKA أو AO

في حالة التعادل وعدم وجود سينشو في المباراة الفردية تحدد النتيجة ب HANTEI
في حال التعادل و عدم وجود سينشو في مباراة الجماعي تكون النتيجة هي HIKIWAKE (بإستثناء المبارآة الفاصلة في الجماعي التي تعامل معاملة مبارياة الفردي)

يمكن للسينشو ان يحدث في أي وقت من أوقات المباراة

AKA Ippon - AO Yuko - - - - > No Senshu
AKA Points - AO video review points - - - - > No Senshu
Both videos review points - - - - > No Senshu
AKA Point - AO nothing - - - - > Senshu

الأفعال الممنوعة

صور تعبر عن الأفعال الممنوعة وهي مقتبسة من مواقع الكاراتيه

أخطاء الصنف الأول

١. التكنيكات التي تؤدى بقوة مفرطة وذلك بالهجوم على مناطق إحراز النقاط والتكنيكات التي تؤدي لمس منطقة الحلق.

2. الهجوم المباشر على الأذرع والأرجل والخصية والمفاصل ومشط القدم.
3. الهجوم على الوجه بتكنيكات اليد المفتوحة
4. تكنيكات الرمي الخطرة أو الممنوعة

ملاحظات:

في منافسات الناشئين والشباب أي لمس ناتج عن هجوم باليد على الرأس و الوجه و الرقبة (و أيضا واقي الرأس) أي لمس مهما كان طفيفا سيتم معاقبته كما هو مذكور في الفقرة ٢ السابقة عدا أن تكون الإصابة بسبب اللاعب المصاب نفسه (موبوبي) أما بالنسبة لركلات القدم على الوجه فيسمح لها بشرط أن يكون اللمس طفيفا و يحتسب التسجيل إن استوفيت المعايير

أخطاء الصنف 2

١. اختلاق أو المبالغة في الإصابة (التحايل على الحكم) وهي اختلاق الإصابة والتي لم تحدث أصلا و يعتبر خرق جدي للقانون واللاعب الذي يختلق الإصابة سيتم معاقبته ب (شيكاكو).المبالغة في تضخيم الإصابة الموجودة والتي قد تكون خفيفة يعاقب عليها ويكون أقل عقاب يحصل عليه اللاعب هو (هانسوكوتشوي) ويمكن أن يحصل اللاعب على عقوبة الهانسوكو مباشرة ويعتمد ذلك على شدة المخالفة)

الخروج من منطقة اللعب (جوكاي) 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: لا يمكن اعطاء تحذير اللعب السلبي خلال اقل من 15 ثواني الباقية من المباراة.
6. المسك أو التصارع أو الدفع أو الحجز أو الوقوف صدر إ لى 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 آمن.
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 به.
10. محاكاة الهجوم بالرأس والركبة وكوع اليد.
11. التحدث إلى الخصم أو حثه, عدم طاعة أوامر الحكم, أي ألفاظ تسيئ إلى الحكام وأي خرق للقواعد

الإنذارات والجزاءات

١. شوكوكو: يعطى شوكوكو عند ارتكاب اللاعب أول خرق للقانون لكل تصنيف من الأخطاء.
٢. كايكوكو: يعطى كايكوكو للاعب الذي تم تحذيره مسبقا لنفس التصنيف أو لخطأ لا يستحق الهانسكوتشيوي.
٣. هانسكوتشيوي: هانسكوتشيوي هو إنذار بالإقصاء ويعطى للاعب الذي تم تحذيره بكايكوكو مسبقا في اللقاء أو ممكن إعطاءها مباشرة لخطأ لا يستحق هانسكو.
٤. 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 ٨ نقاط ونقاط الخصم تصبح صفر.
٥. شيكاكو: يعتبر هذا القرار طرد من البطولة, والمنافسات والمباراة ولتحديد عقوبة الشيكاكو يجب استشارة القضاة.
ممكن إصدار قرار شيكاكو إذا كان اللاعب لا يطيع أوامر الحكم أو 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 ٨ نقاط والمخطئ تصبح نقاطه صفر.

أثناء المباريات والحوادث الإصابات

كيكن :هو قرار يعطى إذا لم يحضر اللاعب أو لاعبي الفريق بعد توجيه نداءللحضور إلى الملعب، أو لعدم استطاعته تكملة اللعب أو الانسحاب من المباراة أو تم اعتباره منسحبا بناءا على قرار الحكم. خلفية قرار الخسارة ب كيكن تعني الإقصاء من الفئة، وهذا لا يعني الإقصاء من المشاركة ب الفئات الأخرى

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 بهانتيه، ما لم يكن أحد اللاعبين قد حصل على أفضلية السبق "سنشو"

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 مسابقة القتال لهذه البطولة.
7. أي لاعب يقع على الأرض من تلقاء نفسه أو يرمى على الأرض أو يسقط بالضربة القاضية من خلال اللاعب المنافس ولا يستطيع الوقوف كاملا على قدميه خلال 10 ثواني سوف يتم اعتباره غير لائق صحيا لتكملة القتال وسوف يتم استبعاده تلقائيا من جميع مسابقات القتال في هذه البطولة.

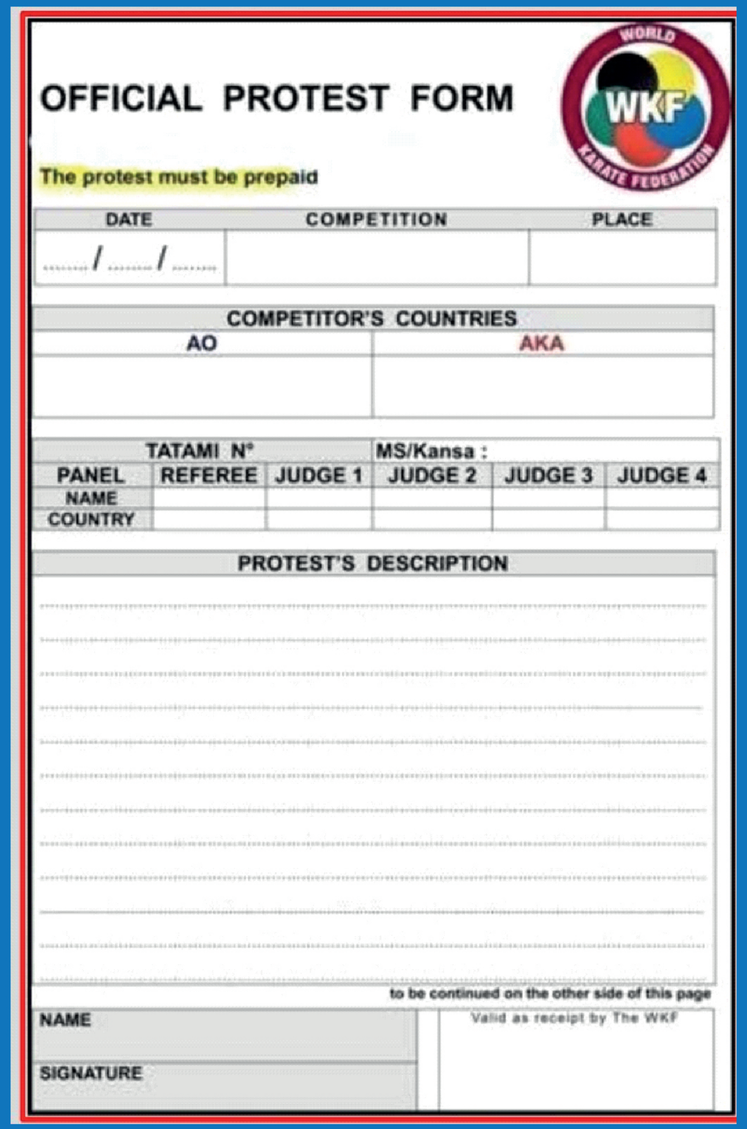
الاحتجاج الرسمي

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 اخبار مدير البساط مباشرة للتحقيق في هذا الخطأ)

طريقة تقديم الاحتجاج الذي يتعلق بتطبيق القانون

يتم تقديم الاحتجاج كالاتي:
المدرب يصرح أنه يريد أن يقدم احتجاج خلال دقيقة واحدة من انتهاء المباراة، يطلب نموذج الاحتجاج من مسؤول البساط ويجب عليه كتابة الاحتجاج وتسليمه مع الرسوم إلى مسؤول البساط خلال مدة لا تتجاوز أربع دقائق، ويجب تسديد الرسوم قبل الشروع في تقييم الاحتجاج، كذلك يجب على المحتج كتابة اسم الحكم والقضاة وكلا المتنافسين وتفصيل دقيق عن طبيعة الاحتجاج

ملاحظة: يحق للمدرب الاحتجاج لدى رئيس البساط مباشرة للتحقق في حال كان هناك خطأ إداري في اللقاء



OFFICIAL PROTEST FORM

The protest must be prepaid

DATE	COMPETITION	PLACE
...../...../.....		

COMPETITOR'S COUNTRIES	
AO	AKA

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

PROTEST'S DESCRIPTION

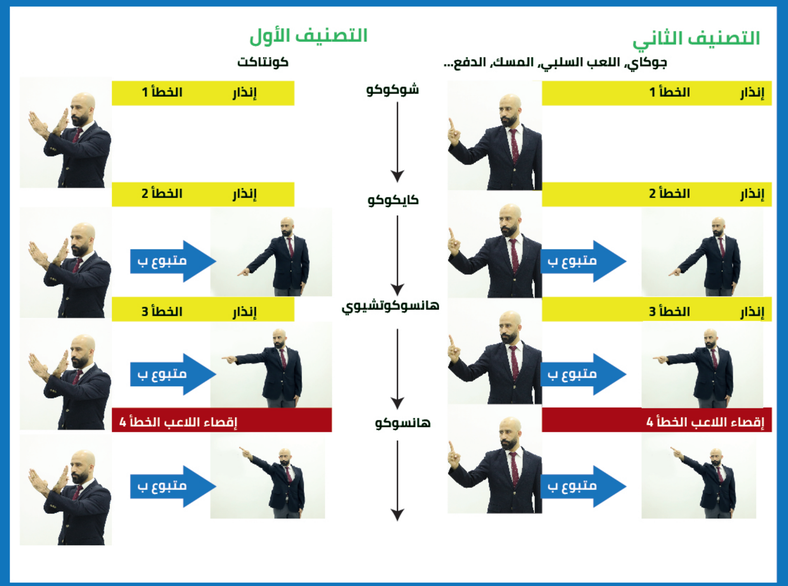
to be continued on the other side of this page

NAME	Valid as receipt by The WKF
SIGNATURE	

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. سيوقف الحكم اللقاء بقول "ياميه"وإذا لزم الأمر, سيأمر 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 (أكا) أو (آو) ثم المنطقة التي تم توجيه الهجمة عليها ثم نوع التكنيك ثم قيمة النقطة المحتسبة باستخدام الإشارة الصحيحة, ثم يعاود الحكم تكملة اللقاء ب "تسوزوكيتيه 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 " أكا" "آو" / نوكاتشي, وبهذا ينتهي اللقاء بينهم عند هذا الحد.
6. عند إنتهاء الوقت اللاعب الحاصل على أكبر عدد من النقاط يعتبر فائزا ثم بإشارة من يده المتجهة إلى الأعلى نحو اللاعب الفائز ويقول " أكا" "أو" / نوكاتشي) وبهذ ينتهي اللقاء بينهم عند هذا الحد.
7. عند انتهاء المباراة وتكون النقاط متساوية مع نهاية الوقت يتم تحيد الفائز عن طريق الهانتيه (الترجيح) الحكم + 4 قضاة , و ذلك عند غياب السينشو.
8. عند مواجهة الحالات التالية الحكم يقول ياميه

- إذا خرج أحد أو كلا اللاعبين خارج منطقة اللعب.
- عندما يريد الحكم من أحد اللاعبين أن يرتب ملابسه أو أدواته الواقية
- عندما يرتكب أحد اللاعبين مخالفة أو خرق للقانون.
- عندما يعتبر الحكم أحد أو كلا اللاعبين غير قادر تكملة اللقاء بسبب الإصابة أو المرض أو أي سبب أخر, آخذا بالاعتبار رأي طبيب البطولة سيقرر الحكم عما إذا كان بالإمكان تكملة اللقاء أم لا.
- عند كنس اللاعب لخصمه او اسقاطه وعدم تطبيق مهارة فورا.
- عند سقوط أحد اللاعبين او كلاهما او اسقاط أحدهما للاخر وعدم التسجيل فورا.
- عند مسك او إلتحام اللاعبان وعدم التسجيل او الاسقاط فورا.
- عند وقوف اللاعبان صدر بصدر وعدم تسجيل او اسقاط فورا.
- عندما يقع أحد اللاعبان أو كلاهما على الأرض إثر التحام بينهم ويتصارعان.
- عند احتساب قاضيان او أكثر لنقطه او جوغاي
- عندما يرى الحكم نقطة أو خطأ أو أي سبب يستدعي إيقاف المباراة من اجل سلامة اللاعبين.
- إذا طلب مدير البساط من الحكم إيقاف المباراة



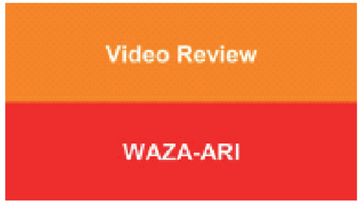
بداية وإيقاف وإنهاء المباريات

- ينطبق الإجراء الخاص بطلب مراجعة الفيديو فقط عندما يعتقد المدرب أن تم تجاهل تسجيل نقاط خاص بلاعبه
- يقوم المدرب الذي يود تقديم طلب مراجعة الفيديو برفع بطاقة الاعتراض وبناءا على طلبه سوف يقوم الحكم بإيقاف المباراة على الفور وكذلك سوف يتوقف التصوير, سوف ينطلق صوت جرس من لوحة النتائج وتبدأ علامة مراجعة الفيديو الظاهرة على لوحة النتائج بالوميض

مراجعة الفيديو

مادة مهمة جدا

- يجب على المدرب الإبلاغ عن موضوع الاعتراض وتحديد التقنية المقصود, ويمكن أن يكون هناك طلب مراجعة فيديو مزدوج لكلا اللاعبين



- إذا تمت الموافقة على طلب مراجعة الفيديو فستعرض لوحة النتائج علامة خضراء (✓) مع مسمى التقنية التي تم التحقق من صحتها
- إذا تم رفض طلب مراجعة الفيديو فستعرض لوحة النتائج علامة (X) مع مسمى التقنية التي لم تكن صحيحة

- إذا قام اللاعب بالإشارة أو التحدث شفهيا مع المدرب للقيام بطلب الاعتراض فسوف تعتبر مخالفة من الفئة 2 ويتم تطبيق تحذير أو عقوبة في حقه, في هذه الحالة إذا قام المدرب بطلب مراجعة الفيديو سوف يتم إجرائه بالشكل عادي حتى لو تمت معاقبة اللاعب من خلال تحذير أو عقوبة من الفئة 2
- إذا أشار اللاعب للمدرب بعدم تقديم طلب مراجعة الفيديو لأنه رأى أن التقنية لم تكن جيدة بما فيه الكفاية فسيتم اعتبار ذلك أيضا مخالفة من الفئة 2 ويتم تطبيق عقوبة أو تحذير في حقه
- في حالة تراجع المدرب عن طلبه مراجعة الفيديو مطالبا بسحب طلبه فلن يتم إيقاف الإجراء وسوف تتم مراجعة الطلب
- إذا طلب المدرب مراجعة الفيديو وفي نفس الوقت أعطى قاضيين أو أكثر تسجيل للاعبه فستبقى إمكانية الاعتراض مرة أخرى وكذلك البطاقة البرتقالية الخاصة باللاعب في لوحة النتائج
- إذا طلب المدرب مراجعة الفيديو ورأى الحكم أن التقنية كانت التحام قوي يستوجب تحذير أو عقوبة من الفئة 1, عندها لن تسحب بطاقة الاعتراض من المدرب وتبقى له صلاحية طلب مراجعة الفيديو مرة أخرى
- في حالة طلب المدرب مراجعة الفيديو وبعد مراجعة الفيديو تبين عدم وضوح التسجيل بسبب اختلاف زاوية الأداء سوف يقوم الحكام المشرفين على مراجعة الفيديو بإعطاء شارة (ميناي) ويتم إرجاع بطاقة الاعتراض للمدرب

إذا قام أحد المدربين بطلب مراجعة الفيديو وبدء حكام الفيديو في مراجعة النقطة فلن يقبل من المدرب الأخر طلب مراجعة وسوف يتم رفضه لشرط تقديم الطلب قبل الشروع في مراجعة طلب الخصم

- إذا تم رفض طلب مراجعة الفيديو خلال جولات الإقصاء سوف تختفي البطاقة البرتقالية الظاهرة في لوحة النتائج تلقائيا وتسحب البطاقة من المدرب ولن يكون له إمكانية الاعتراض خلال المباريات المتبقية في الفئة ذات الصلة باستثناء مباريات نصف النهاية ومباريات الميداليات
- عند استخدام نظام روبن وفي حال اضاعة المدرب لبطاقة الاعتراض فلن يتم استرجاعها في المباريات المتبقية وإن كانت نصف نهائي أو نهائي أو مباراة ميدالية

تنظيم مسابقات الكاتا

- منافسات الكاتا تكون في شكل مباريات فرق أو فردي مباريات الفرق تكون المنافسة فيها بين فرق مكونة من 3 لاعبين. كل فريق يكون بالكامل وحصريا من الذكور أو حصريا من الإناث. مباراة الكاتا الفردي تتكون من لاعب واحد يؤدي الكاتا منفردا سواء في منافسات الذكور أو الإناث.
- بطولات العالم والبطولات القارية يتم تصنيف الأربعة الفائزين بالبطولة السابقة (ذهب, فضة, برونز, برونز) كرؤوس مجموعات أما بنسبه ل K1 يتم وضع أعلى 8 مصنفين كرؤساء للمجموعات, وفي حالة عدم مشاركه أي من المصنفين يتم اختيار اللاعب الأعلى تصنيف من بعدهم
- عدد اللاعبين المنافسين هو الذي يحدد عدد المجموعات بالأدوار الأولى
- نظام الاقصاء سوف يستخدم في مسابقات)الفردي أو الفرق(بحيث يوزع اللاعبين الى مجموعات مكونة من ثمانية)لاعبين اوفرق) وينتقل الى الدور الثاني اول اربعة من كل مجموعة حتى تصل الى مجموعتين وبعدها يلعب الفائز الأول من كل مجموعة على الميدالية الذهبية اما الثاني فيلعب مع الثالث من المجموعة الأخرى على الميدالية البرونزية

- إذا كان عد د اللاعبين 3 أو أقل, يلعب اللاعب كاتا واحدة فقط لتحديد المراكز الأول والثاني والثالث وفي هذه الحالة يتم تعيين حزام أحمر أو ازرق لجميع اللاعبين, إذا كان هناك 4 لاعبين فقط يتم عمل مجموعتان (لاعبان لكل مجموعه) للدور الأول وفي الدور النهائي يلعب الفائز في المجموعة الأولى مع الفائز من المجموعة الثانية لتحديد الأول والثاني والثالث هو الخسران في المجموعة

- أذا كان هناك من 5 إلى 10 لاعبين, ينشا مجموعتان واللاعبين الثلاث الأعلى بالمجموعتين يذهبون إلى الأدوار النهائية, حيث يلعب اللاعبان الأعلى درجات على المركز الأول, ثم الثاني مع الثالث بالمجموعتين على المركز الثالث, في حال وجود 5 لأعبين يفوز اللاعب الثاني في المجموعة التي تكون من لاعبان فقط, بالمركز الثالث (باي) وهكذا

- إذا كان عد د اللاعبين من 11 الى 24, يتم عمل مجموعتان, بعد الكاتا الأولى يصعد 4 لاعبين المتصدرين من المجموعتين حيث يتم لعب الكاتا الثانية لتحديد ال 6 لاعبين (3 لكل مجموعة) للأدوار النهائية والميداليات حسب الوضع الطبيعي (دور ثالث)

العدد الاساسي للاعبين لكل مجموعة 8 لاعبين, لكن إذا تعدى عد د ال لاعبين 64 الى اقل من 97, يقسمون الى 8 مجموعات بحيث يصل الحد الأعلى لكل مجموعة 12 لاعب

- إذا وصل عدد اللاعبين الى 97 أو أكثر سوف يضاعف عدد اللاعبين لكل مجموعة الى 16 لاعب مع فرصة تقليل عدد اللاعبين لكل مجموعة, ولكن يبقي النظام المتبع باختيار أفضل 4 لاعبين من كل مجموعة وإنشاء 8 مجموعات من 8 لاعبين بواقع (64) لاعب للأدوار القادمة
- لا يوجد نظام الترضية, الا إذا تم تطبيقه بشكل مستقل لبطولة ما

اللاعب الذي يحصل على قرار (كيكن) لا يسمح له بالمشاركة في المسابقة لنفس الفئة, بينما يستطيع المشاركة في فئة أخرى

- في مباريات الميداليات منافسات الكاتا الجماعي (الفرق) سيقوم الفريق بأداء الكاتا التي اختاروها بالطريقة المعتادة. بعدها
- سيقومون بأداء شرح لمعني الكاتا (بونكاي), الوقت المسموح به للكاتا والبونكاي لمباريات الميداليات للفرق هو 5 دقائق - يبدأ
- الميقاتي الوقت المعد لاحتساب الكاتا والبونكاي عندما يؤدي الفريق التحية وقت بدأ اداء الكاتا, وسيوقف التوقيت عندما يؤدي الفريق تحية نهاية البونكاي. يقصي الفريق الذي لا يؤدي تحية بدأ أداء الكاتا او تحية نهاية أداء البونكاي او إذا تعدي وقت الأداء 5 دقائق, استخدام الأسلحة والأدوات والملابس الاضافية غير مسموح بها.

قائمة الكاتا الرسمية

يمكن إجراء الكاتا فقط من قائمة الكاتا الرسمية:

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

ملاحظة . بعض اسماء الكاتا مكررة بسبب الاختلاف بالنطق باللغة الالتينيهيختلف اسم الكاتا حسب الاسلوب المتبع RYU-HA,

وفي حالات استثنائيه ممكن نفس اسم الكاتا يكون لكاتا مختلفة في ستايل آخر.

تقييم الكاتا

- في تقييم أداء اللاعبين أو الفرق, فإن القضاة سوف تقييم الأداء على اساس معيارين رئيسين الأداء الفني والأداء الرياضي
- تقييم الأداء يكون مع بداية التحية لأداء الكاتا حتى تحية نهاية الكاتا, باستثناء مباريات الفرق الميداليات حيث يكون التقييم مع بدا التوقيت والتحية لأداء الكاتا وينتهي مع تحية انتهاء البونكاي
- التغيرات البسيطة في أداء اللاعب على اساس الأسلوب (ريو ها) مسموح بها
- اللاعب يجب أن يؤدي كاتا مختلفة في كل جولة, لا يمكن تكرار الكاتا ولو لمرة واحدة حتى ولو استخدمت لكسر التعادل
  يسمح فقط الكاتا المدرجة في قائمة الكاتا المذكورة أعلاه

نظام التنقيط

- إعطاء الأداء الفني والأداء الرياضي درجة منفصلة باستخدام نفس المقياس من (5-10) نقطة بزيادة قدرها (0.2) نقطة وتعتبر (5) اقل نقطة تمنح للاعب الكاتا وفي حالة الإقصاء يسجل لع علامة (0), بينما (10) تمثل للاداء المثالي.
- سيقوم النظام بإلغاء أعلى درجتين وأدني درجتين للأداء الفني والأداء الرياضي وحساب مجموع النقاط التي يتم تقيمها ب 70% للأداء الفني و30% للأداء الرياضي.
- للبونكاي أهمية متساوية مثل الكاتا نفسها في منافسات الفرق

كسر التعادل

- في حال حصول بعض المتنافسين على نفس العدد من النقاط يتم اللجوء الى النظام الإلكتروني وهو من سيحدد ترتيب اللاعبين حسب معايير معينة
- وكما (مرفق في الجدول أدناه)
- التعادلات يتم حلها فقط عندما يكون مطلوبا تحديد لاعب متأهل للدور التالي أو لتحديد نتيجة مباراة ميدالية

النتيجة المعطاة في المباريات الإضافية لكسر التعادل لا تستخدم في تغيير ترتيب اللاعبين المتأهلين للجولة التالية

أداء الكاتا	البونكاي (مباريات الميداليات)
الأداء الفني	الأداء الفني
الوقفات التكنيكات الحركات الانتقالية التوقيت التنفس الصحيح التركيز (الكيميه) التوافق (توافق الكاتا المؤدات مع مقاييس الأسلوب المطبق)	الوقفات التكنيكات الحركات الانتقالية التوقيت التحكم التركيز (الكيميه) الصعوبة الفنية للحركات المؤدات التوافق (توافق البونكاي مع الكاتا باستخدام الحركات الفعلية التي تم أدائها في الكاتا)
الأداء الرياضي القوة السرعة الإتزان	الأداء الرياضي القوة السرعة الإتزان

الإقصاء

يمكن اقصاء اللاعب أو الفريق للأسباب التالية:

- أداء الكاتا الخطأ أو تسمية الكاتا الخطأ
- عدم التحيه عند بداية أو نهاية اداء الكاتا
- توقف اثناء أداء الكاتا بشكل ملفت للنظر وواضح
- التداخل مع وظيفة القضاة (كأن يضطر القاضي للتحرك من أجل السلامة أو أن يتم التلامس مع القاضي)
- سقوط الحزام اثناء اداء الكاتا
- تجاوز إجمالي الوقت المحدد ب 5 دقائق للكاتا والبونكاي في مباريات الميداليات بالنسبة للفرق
- حركة المقص بالأرجل على الرقبة أثناء اداء البونكاي بالنسبة للفرق
- في مسابقات الفرق و عند أداء أحد اللاعبين لتقنية مغايرة لباقي الفريق
- عدم إطاعة أوامررئيس القضاة أو أي سوء سلوك أو تصرف سلبي آخر

الأخطاء

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

- فقدان التوازن الطفيف
- أداء حركة بطريقة غير صحيحة أو غير كاملة مثلها مثل الفشل في الصد أو اللكم بعيدا عن الهدف (في البونكاي)
- حركة غيرمتزامنة, مثل تأدية تكنيك قبل إتمام الانتقال للجسم, أو فشل القيام بالحركة في انسجام تام في حالة الكاتا فرق
- استخدام المؤثرات الخارجية الصوتية (من أي شخص آخر, بما في ذلك اعضاء الفريق الآخرين) أوالأداء المسرحي مثل ضرب القدمين على الأرض, الضرب على الصدر والذراعين, أو بدلة الكاراتيه, أو التنفس بشكل غير صحيح كل ذلك يعتبر خطأ جسيم وصريح يؤخذ بالحسبان من قبل القضاة عند تقييم الأداء كما لو أن اللاعب فقد توازنه أثناء الأداء على سبيل المثال
- ارتخاء الحزام وتغيير مكانه من حول الخصر اثناء الأداء
- إضاعة الوقت, بما في ذلك الدخول البطيء للبساط والأفراط في التحية أو التوقف لفترات طويلة قبل البدء في الأداء
- أحداث إصابة بسبب عدم التحكم في التكنيك خلال أداء البونكاي

SCAN HERE

إدارة المباراة

- يوزع لاعبو الفردي أو الفرق على مجاميع من 8 لاعبين على كل بساط قانونيا, وفي حال كان العدد قليلا يوزع حسب المتاح.
- يجب على اللاعبين أو الفريق تقديم الكاتا التي اختاروها للمتطوعين المعينين الذين سيقومون بنقل المعلومات إلى مشغل البرامج لنظام التحكيم الإلكتروني وذلك قبل كل جولة.
- يقوم اللاعب أو الفريق بالاصطفاف عند بداية الملعب مقابل القضاة, بعد أداء التحية (شومني ري) وبعد ذلك (أوتاغايني ري) ثم يخطو اللاعبون خطوة الى الخلف خارج الملعب وذلك في بداية كل جولة
- عندما ينادى على اللاعب أو الفريق سيتوجه ويقف على نقطة البداية للكاتا
- نقطة البداية للأداء تكون في أي مكان ضمن محيط منطقة اللعب.
- بعد التحية, يجب على المنافس الإعلان بوضوح عن اسم الكاتا التي سيتم تنفيذها ثم بدء الأداء
- في نهاية كل جولة يصطف جميع اللاعبين المنافسين للاستماع لاعلان المذيع عن
- الفائزين بالمراكزالأربعة الأولى الذين تم تأهلهم الى الدور المقبل. وسوف تظهر أسماء اللاعبين الأوائل على الشاشة ثم يقومون بأداء التحية ومغادرة البساط

فريق العمل

المدير الفني للكاراتيه: **صلاح الدين الزحنوني**
الاعداد والتحرير: **محمد فاضل البدري**
التصميم والاخراج: **محمد امين بن حمزة**
المتابعة الإعلامية: **محمد بهاء الدين**
النشر الالكتروني: **انيس كولنشيري**