



## الكيك بوكسينج و البرازيلين جوجيتسو



المراجع:

فكرة و إشراف : كابتن محمد عباس  
ترجمة و إعداد : أمل عبدالله

# قواعد الاحتكاك الخفيف



## ١. التعريف :

لعبة اللاتيت كيك بوكسينغ ( احتكاك خفيف ) كما يوحي اسمها ، تعتمد على السيطرة على تقنيات المنافسة بشكل جيد بحيث أن يستطيع المنافس اجتناب اىذاء خصمه . في منافسة الأوزان الخفيفة ، يتنافس المتنافسون بإستمرار حتى يصدر الحكم أمر بالتوقف أو الراحة . يستخدم المتبارين تقنيات الإتصال الكامل أو شبه الإتصال بدون استخدام القوة القصوى انما ٥٠% من القوة، و لكن يجب السيطرة على هذه التقنيات بشكل جيد عندما يضربون على الأهداف القانونية . يجب أن يتم التركيز على كل من تقنيات الركل و اللكم. لا يحكم الحكم المركزي على الحلبة على المقاتلين ، بل يتأكد فقط من أنهم يحترمون القواعد . ثلاثة حكام يتخذون قرارات التهديد الكاملة على أوراق تسجيل النقاط الخاصة بـ WAKO أو عن طريق لوحة تسجيل إلكترونية على طاولة تحكيم خارج الحلبة.

## ٢. الوزن :

خلال المباريات العالمية والدولية ، يجب أن تحترم القواعد التالية :سيتم وزن كل مقاتل رسمياً مرة واحدة فقط ، ما لم يقرر مجلس الإدارة خلاف ذلك ، فيجب إخطار الأعضاء مقدماً . إن الوزن المسجل في المباراة هو وزن نهائي . و يعتبر مع ذلك مسموح لمدرّب لم يصل مقاتله إلى الوزن الرسمي أن يضعه في فئة أخرى مناسبة لوزنه. بشرط أن يكون له مكان في الفئة الوزنية الأخرى . كما يسمح باستبدال مقاتل بأخر ، قبل نهاية عملية الوزن الأولى و الكشف الطبي ، بشرط أن يكون مسموح بدخول البدائل في نفس المنافسة ، أو يسجل كاحتياطي لفئة وزنية معينة أو أخرى .



## جدول الفئات الوزنية

Weight class name	Upper limit	Gender
Atomweight	46 kg (101.4 lb)	Feminine
Strawweight	49 kg (108.0 lb)	Feminine
Flyweight	52 kg (114.6 lb)	Feminine / Masculine
Bantamweight	55 kg (121.3 lb)	Feminine / Masculine
Featherweight	58 kg (127.9 lb)	Feminine / Masculine
Lightweight	61 kg (134.5 lb)	Masculine
Light Welterweight	64 kg (141.1 lb)	Masculine
Welterweight	67 kg (147.7 lb)	Masculine
Light Middleweight	70 kg (154.3 lb)	Masculine
Middleweight	75 kg (165.3 lb)	Masculine
Heavyweight	No weight limit	Masculine



### ٣. قواعد القتال :

المقاتلين سيدخلون الحلبة ويلمسوا القفازات. ثم يتراجعون ويأخذوا وضعية القتال مع انتظار الأمر FIGHT من الحكم. سوف يبدأ الحكم في المباراة عن طريق الأمر ، عندما يدعو الحكم إلى التوقف ، يجب على المقاتلين العودة إلى نقاط انطلاقهم على الحلبة . إذا تم كسر أوامر الحكام يجب على كلا المقاتلين أن يخطوا خطوة واحدة للخلف ثم يعاد الخصوم لبعضهم .

• سيتم إيقاف الوقت فقط بأمر من الحكم ، عن طريق قول TIME و النظر إلى طاولة الحكام في المنطقة .

• لا يتم إيقاف الوقت لاصدار العقوبات ما لم يشعر الحكم أنه من الضروري القيام بذلك.

• يجب على الحكم ألا يتحدث إلى المقاتلين أثناء المباراة ما لم يتم إيقاف الساعة.

قد يكون للمقاتلين مدرب واحد والثاني في الزاوية خلال المباراة. كلاهما يجب أن يبقى في منطقة المدربين طوال المباراة على مقاعدتهم.

لن يسمح لأي مدرب بدخول منطقة القتال أثناء وجود المباراة ولن يسمح لأي مدرب التدخل مع أي حكم . لن يسمح لأي مدرب بإبداء ملاحظات مهينة حول الحكم أو التعليق.

قد يتم استبعاد المدرب من موقع تدريبيه خلال المباراة إذا استمر في الإساءة للمسؤولين أو الحكام. بإمكان الحكم أن يطالب بإيقاف الوقت. و بإمكان المقاتل أن يطلب إيقاف الساعة لضبط معدات السلامة أو التحقق من الإصابة. لا يتعين على الحكم أن يوقف الساعة إذا شعر أن هذا سيكون في صالح خصم ضد خصم.

### إيقاف المنافسة :

إذا توقف القتال لأي سبب من الأسباب أثناء المباراة ، حينما توقفت يجب أن تبدأ من جديد و يكون المنافسين تقريبا في نفس مواقعهم . إذا شعر الحكم بأن أحد المقاتلين يستخدم فترات توقف للراحة أو لمنع خصمه من الحصول على ميزة ، سيتم إعطائه تحذير وقد يتابع المقاتل المناقشة مع الحكام أو يتم استبعاده لتأخير المباراة أو رفض القتال.



## ٤. اوامر المنافسة

• تلامس الأيدي **SHAKE HANDS** في بداية المنافسة .

• القتال **FIGHT** لبدء المنافسة / العودة بعد انقطاع القتال .

• استراحة **BREAK** لراحة الجسم و الاستعداد لوضعية القتال ، و يجب على كل ملاكم التراجع قبل مواصلة القتال .

• توقف **STOP** يتوقف القتال على الفور ويمكن استئنافه فقط بعد أن يعطي الحكم أمراً جديداً.

• توقف **STOP** ( مع تشكيل اليد على حرف T ) عندما يريد إيقاف المباراة لأي سبب مهم مثل تحذير مقاتل أو تنبيهه لمخالفة.

• الزمن **TIME** تشكيل حرف T مع اليدين ، لإعطاء أوامر ، عندما يشير الحكم المركزي إلى **TIME**، يجب أن يقول السبب وراء إيقافه للساعة.

## سيطلب الحكم بإيقاف الوقت لأحد الأسباب التالية :

• عندما يعطي تحذيراً للمقاتل (يجب على الخصم الذهاب فوراً إلى زاويته)

• عندما يطلب مقاتل توقف الوقت لظرف طارئ عن طريق رفع اليد اليمنى يجب على الخصم الذهاب على الفور لزاويته.

• عندما يرى الحكم أنه من الضروري تصحيح معدات أو ملابس المقاتل .

• عندما يرى الحكم إصابة أحد المقاتلين (الحد الأقصى لوقت تدخل الطبيب هو دقيقتين لكل شخص مقاتل)

## ٥. المناطق المستهدفة القانونية :

يمكن مهاجمة الأجزاء التالية من الجسم باستخدام أساليب القتال المسموح بها:

الرأس الجذع الساق

الجبهة و الجهة الجانبية للجبهة. الجانب الأمامي والجانبى أعلى الخصر ، أسفل الكاحل / منتصف الساق (مسموح بمسح القدم)



## المحظورات :

### المشاركين :

- أي هجمات غير تلك المذكورة في القسم ٧.
- الهجمات مع الضرب المؤلم أو المفرط.
- قمة الرأس.
- سقوط أو إسقاط على الأرض دون سبب مستحق.
- الضرب في ظهر الجذع (الكلى والعمود الفقري).
- قمة الكتفين.
- الرقبة: الجبهة ، الجانبين ، الظهر.
- تحت الحزام .
- استمر بعد أن تم نطق الأمر "stop" أو نهاية الجولة.
- الهروب ، السقوط عمدًا.
- الضرب العمياني الغير منضبط.
- مؤخرة الرأس.
- مؤخرة الرأس.
- الفخذ .

- الهجوم بالركبة ، الكوع ، سكين اليد ، بأعقاب الرأس والإبهام والكتف.
- الرمي.
- مهاجمة الخصم الساقط على الأرض.
- مغادرة منطقة القتال .
- قتال بعد أمر " توقف " أو " استراحة " أو بدأ نهاية الجولة .
- وجود زيت على الوجه أو الجسم .
- البصق من الفم .
- هجمات أرضية .

لا يستطيع المقاتل مهاجمة الخصم على الأرض. يكون الحكم المركزي مسؤولاً عن إيقاف المباراة على الفور عندما يلمس أحد المقاتلين الأرضية بأي جزء من الجسم بعيداً عن قدميه. يمكن أن يؤدي الضرب إلى رأس أو جسد المقاتل الذي تم إسقاطه إلى طرح نقاط أو عدم الأهلية (يقرر القضاة بموجب قرار الأغلبية).



## ٦. التقنيات القانونية :

### • ركلات

ركلة أمامية ، ركلة جانبية ، ركلة مستديرة ، ركلة الكعب (بقدم واحدة فقط) ، ركلة الهلال ، ركلة الفأس (بباطن القدم فقط) ، ركلات الترجيح .

### • الأيدي

كل أنواع ضربات البوكسنگ

### • الساق ، مشط القدم

للتسجيل بمشط القدم ، يجب أن يظل المهاجم على قدميه في جميع الأوقات. إذا كان المهاجم ثابت على الأرض في أي جزء من جسمه بخلاف قدميه ، فإنه لن يعطى أي نتيجة. سيتم منح النتيجة للمهاجم إذا لمس منافسه الأرض مع أي جزء من جسمه غير قدميه.

### • اليد و القدم

يجب استخدام تقنيات متساوية خلال فترة القتال بأكملها. من الخطورة للغاية أن تضرب بالجزء الخلفي من الكعب ، يجب التأكيد بدقة على أن المهاجم يجب أن يمد قدمه بطريقة تستعمل الجزء السفلي من القدم عند تنفيذ الركلات .

عندما يصدر سلوك غير مهذب أو عدائي . يجب أن يكون للمقاتل تحذير واحد فقط ، ثم يتم اتباع الإجراء الطبيعي للعقوبة وعدم الأهلية. ومع ذلك ، في حالة التصرف الشبيه بالمثل غير الرياضي ، قد يتم استبعاد المقاتل أو خصم نقطة واحدة على التعدي الأول ، اعتمادًا على شدة الانتهاك.

## المدرين:

- الاعتراض أو التعليق على قرار الحكم .
- الاعتراض أو التعليق على النقاط المسجلة .
- المهاجمة أو الإساءة اللفظية داخل أو خارج الحلبة .
- عند ارتكاب أي سلوك غير أخلاقي يتم استبعاد المدرب الفوري من ساحة التدريب و المنافسة.

**ملاحظة** (قد يؤدي انتهاك القواعد واللوائح ، اعتمادًا على مدى خطورتها ، إلى التحذيرات ، أو طرح النقاط ، أو حتى إلغاء الأهلية )





## ٧. النقاط

استخدام التقنيات القانونية تحرز هدفًا قانونيًا. يجب أن تكون منطقة الضرب المخولة في اليد أو القدم "نظيفة" / التحكم "الاتصال". (ليس اليد الداخلية) يجب على الحكم أن يرى بالفعل أن التقنية تضرب الهدف. يجب أن ينظر المقاتل إلى نقطة الاتصال عند تنفيذ هذه التقنية. يجب استخدام جميع التقنيات مع قوة "معقولة".

إذا قفز أحد المقاتلين في الهواء للمهاجمة، فعليه أن يعود من القفوة واقفا على رجليه ليستحق النقطة مع الحفاظ على توازنه.

### نقاط :

- لكمة ١ نقطة
- ركلة إلى الجسم ١ نقطة
- ركلة للرأس ٢ نقطة
- ركلة القفز إلى الجسم ٢ نقطة
- ركلة القفز إلى الرأس ٣ نقاط

## ٧.١ التوجيه ٣ : منح النقاط ( باستخدام نظام التسجيل الالكتروني )

في نهاية المباراة ، الفائز هو المنافس الذي سجل المزيد من النقاط (التي ستظهر على الشاشة او على ورقة احتساب النقاط).

إذا ألقى الحكم خطأ أو إنذارًا ، فسيشير إلى ذلك أمام الحكام و الحكم الرئيسي. سيظهر بعد ذلك على الشاشة للجمهور. كما سيظهر على الشاشة أي نقطة تخصم من أي لاعب بسبب مخالفة ما.



## في حالة التعادل ( الكروني )

- إذا انتهت المباراة ، من قبل حكم واحد أو أكثر ، في التعادل (نقاط متساوية بعد ٣ جولات) ، لتحديد الفائز ، سيقوم نظام التسجيل الإلكتروني تلقائيًا بتعيين الفوز للمقاتل بأعلى نقاط في الجولة الأخيرة.
- استخدام الأخطاء و نقص النقاط : حدد المقاتل بأخطاء أقل و نقاط ناقصة . والسبب هو أن هذا المقاتل كان لديه معركة أكثر عدالة. يقوم الحكام بدفع الزر الصحيح الذي يشير إلى الفائز عندما يشير الحكم الرئيسي إلى ذلك.

## التوجيه ٣ : منح النقاط عن طريق بطاقة التحكيم

- بالنسبة لجميع التقنيات القانونية (اللكمات أو الركلات أو الكسح ) ، من الواضح أنها هبطت على أهداف قانونية مع السرعة والتركيز والتوازن والقوة ، سيحدد القاضي في البداية منح نقاط لكل مقاتل باستخدام الكسح .
- سيتم تسجيل النتيجة على الورق بعد كل جولة. سوف تتراكم النقاط مع أن يكون الفائز هو أعلى مقاتل يسجل على مدار ثلاث جولات لكل حكم.

**ملاحظة \*** جميع مباريات الاحتكاك الخفيف موجودة في نظام تسجيل مستمر. إنه أمر إلزامي إذا لم يكن هناك نظام رقمي متاح لجميع الحكام لاستخدام التحكيم في القارات وبطولات العالم.

في نهاية المباراة ، سيجمع الحكم مجموع النقاط المعطاة ويطلق اسم المقاتل الفائز الذي لديه عدد أكبر من النقاط. يجب على الحكم أن يضع دائرة حول اسم المقاتل.

- لكمة ١ نقطة
- ركلة إلى الجسم ١ نقطة
- اللمس بمشط القدم ١ انقر
- ركلة إلى الرأس ٢ نقرات
- ركلة القفز إلى الجسم ٢ النقرات
- ركلة القفز إلى الرأس ٣ نقرات

## ٧.٤ في حالة التعادل . (بطاقة التحكيم)

إذا انتهت المباراة بالتعادل (نقاط متساوية بعد ٣ جولات) ، لتحديد الفائز ، يجب أن يأخذ الحكم بعين الاعتبار الملاحظات على بطاقة التسجيل بالترتيب التالي.

- الأفضل في الجولة الأخيرة
- الأكثر نشاطا

١. المزيد من الركلات
٢. دفاع أفضل
٣. أسلوب وتقنيات أفضل



## ٧.٥ خصم النقاط

معايير النقاط السالبة ، التي يحددها الحكم فقط ، بعد التحذيرات التالية :

- أسلوب القتال العشوائي المؤذي
- الانحناء المستمر ، وتقويس الظهر
- استخدام تقنيات قدم قليلة
- الضرب المفرط
- أي انتهاك خطير للقواعد

جميع التقنيات خلال القتال (على مسافة قصيرة جدا حيث تكون الضربات غير واضحة ولا حاسمة ) لا ينبغي أن تؤخذ من قبل الحكام .

## ٧.٦ القرارات

يمكن أن تؤدي القرارات التالية إلى إنهاء المباراة :

- الفائز عن طريق النقاط
- الفائز عن طريق استبعاد الخصم

في الحالات الصعبة ، قد يدعو الحكم أيضًا إلى عدم الأهلية دون توجيه إنذار مسبق ، ولكن بعد استشارة لجنة التحكيم .و يستطيع عمل التالي:

- طرد المنافس بسبب ضربة غير منضبطة على الرأس أو هجوم ضار
- الضرب المستمر بعد أمر "stop"
- من خلال السلوك الرياضي المتطرف مثل إهانة الحكم ، الخصم أو إظهار السلوك العدواني بشكل مفرط
- لا يمكن تقديم تحذير رسمي إلا من خلال قرار أغلبية القضاة

قد يتوقف القتال إذا كان المقاتل غير قادر على القتال أو الدفاع عن نفسه وأيضا إذا أظهر المقاتل الآخر التفوق الرياضي الكامل. يقرر الحكم من هو الفائز. إذا تم إيقاف القتال بسبب إصابة أحد المقاتلين ، فيجب أن يتخذ المسؤولون قرارًا وفقًا لقواعد بند رقم ١٥ من هذا الفصل .



## ٧.٨ منح النقاط

في منح النقاط ، يجب احترام القواعد التالية:

### التوجيه ١ - بخصوص النتائج الفعلية

خلال كل جولة ، سيحدد الحكم العلامة المعنية لكل من المقاتلين وفقاً لعدد الضربات التي تم التحكم فيها تقنياً والتي تلقاها كل لاعب

الضربات التي قدمها المتباري لن تؤخذ بعين الاعتبار:

• إذا كانت مخالفة للوائح

• إذا كانت ضعيفة جداً ولا تأتي من الأرجل أو الجسم أو الكتفين.

## ٨. الإساءات

• التحذيرات التي تُعطى في الزاوية ضد الخصم .

يجوز للحكم ، دون إيقاف القتال ، أن يتوخى الحذر في

الملاكمة في أي لحظة. إذا كان يريد أن يعطي تحذيراً إلى

المقاتل ، وقال انه سيوقف القتال فيجب أن يريها للقضاة

الثلاثة ، مشيراً بإصبعه إلى المقاتل الذي عليه الخطأ.

تعتبر الإجراءات التالية أخطاء:

• الضرب أسفل الحزام ، التعشير ، الضرب بالركبتين أو المرفقين.

- نطح بالرأس والكتفين والساعدين والمرفقين ،
- وخنق الخصم ، وسحق وجهه مع الذراع أو الكوع ، ودفع الخصم.
- الضرب بقفازات مفتوحة .
- ضرب ظهر الخصم ، خاصة على قفا العنق والرأس والكتفين.
- الاستلقاء أو المصارعة أو عدم القتال على الإطلاق
- مهاجمة الخصم الذي هو على الأرض دون قدرته على الاستيقاظ
- رفع أو إمساك ذراع الخصم أو وضع ذراع تحت ذراع الخصم.
- استخدام وسائل اصطناعية (التمثيل) للدفاع السلبي والسقوط عمدا ، من أجل تجنب الضرب.
- استخدام اللغة المسيئة والعدوانية خلال الجولة.
- رفض الانسحاب بعد صدور الطلب "BREAK".
- محاولة الهبوط على الخصم فوراً بعد طلب "BREAK" وقبل الانسحاب.
- إهانة الحكم في أي وقت
- المجادلة أو التعليق على قرار الحكم عندما يتم إعطاء تحذير لخطأ معين



## ٩. العقوبات - الإخراج (التحذير ، عدم الأهلية والخروج)

يجب إعطاء التحذيرات بصوت عال وواضح حتى يتمكن كل من المقاتلين والمدربين من سماع التحذير وفهمه. يجب على الحكم الوقوف أمام المقاتل المخالف وإعطاء الإنذار. للحصول على نقطة جزاء يجب على الحكم أولاً أن يطلب إيقاف الوقت. يجب أن يواجه ويذكر أن نقطة الجزاء ستمنح من خلال الإشارة إلى المقاتل الذي سيعاقب بصوت عال وواضح لماذا يتم معاقبة المقاتل. سيتم تنفيذ التحذيرات طوال المباراة إلى جميع الجولات. عندما يعطي الحكم تحذيرات أو نقطة جزاء (نقص) ، يجب عليه إيقاف الساعة.

### قواعد الخروج:

خروج ١ نقص - ١ نقطة الجزاء المعطاة شفهيًا للرياضي / بإشارة اليد للمدرب

خروج ٢ نقص - ١ نقطة جزاء يتم إعطاؤها لفظياً للرياضي / بإشارة اليد للمدرب

خروج ٣ نقص - ١ نقطة الجزاء المعطاة شفهيًا للرياضي / بإشارة اليد للمدرب

خروج ٤ الخروج من التأهيل يتم شفهيًا للرياضي / بإشارة اليد للمدرب

## انتهاكات القواعد (بخلاف الإخراج):

التحذير اللفظي الأول (قد ينتقل إلى أول تحذير رسمي إذا كان هناك ما يبرر ذلك)

أول تحذير رسمي للمخالفة

المخالفات الرسمية الثانية - ١ نقطة جزاء تعطى شفهيًا للرياضي / بإشارة اليد للمدرب

المخالفات الرسمية الثالثة تحذير رسمي - ١ نقطة جزاء يتم إعطاؤها لفظياً للاعب / بإشارة اليد للمدرب

الإخلال الرسمي بالمخالفة الرسمية يتم البلاغ شفهيًا للرياضي / المدرب بإشارة يدوية مناسبة

### ٩.١ عدم الأهلية

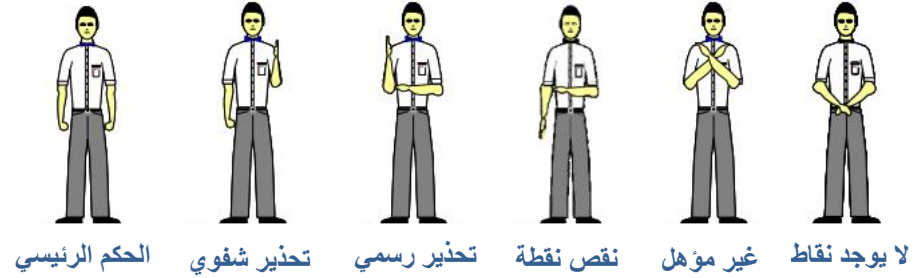
إذا اضطر الأمر إلى عدم الأهلية ، يجب على الحكم أن يتشاور مع لجنة التحكيم ومع المراقب عن المنطقة لضمان استخدام جميع الإجراءات المناسبة قبل استبعاد المقاتل المخالف.

### ٩.٣ عدد الركلات في كل جولة

في الاحتكاك الخفيف لا يوجد حد لعدد الركلات لأن المقاتلين يسجلون نقاط مختلفة حسب التقنية التي يستخدمونها.



## ١٠. إشارات اليد



## ١١. المباراة

يجب على المدرب أو المرافق ، أن يطيع القواعد التالية ، في مساعدة المقاتل :

فقط المدرب و المرافق مسموح بتواجدهم في الحلبة خلال فترات الراحة.

لا يمكن إعطاء أي مشورة أو مساعدة أو تشجيع للمقاتل أثناء الجولة

يمكن أن يتخلى المدرب عن القتال نيابة عن مقاتله .

خلال المباراة ، لا يجب أن يكون المدرب ولا المرافق على الحلبة. يجب عليهم ، قبل كل جولة ، إزالة المناشف أو قوارير الماء ، إلخ..

قد يتلقى المدرب أو المرافق الذي ينتهك القواعد إنذارًا أو يتم استبعاده من قبل الحكم بسبب سوء سلوكه ورفضه التصرف كمدرب أو مساعد مدرب طوال الفترة المتبقية من البطولة.

## ١٢. المسؤولين

للاطلاع على القواعد العامة وجميع الوصف التفصيلي للمسؤولين ، انظر الفصل الثاني.

### ١٢.١ الحكام والقضاة

يجب على الثلاثة حكام / قضاة ، الذين يجلسون على جانب الحلبة بعيدا عن المتفرجين ، الصف / النتيجة كل مباراة. يجب أن يجلس كل من القضاة الثلاثة في وسط ثلاث زوايا مختلفة في منطقة القتال. في حالة عدم تمكن المراقب / المنظم من تطبيق التوجيهات المذكورة أعلاه بسبب الظروف الخاصة ، فإنه سيجد حلاً يضمن حياد ونزاهة المسؤولين المعيّنين ، يليه تقرير فوري إلى لجنة الحكام.

### ١٢.٢ الحكام

في نهاية المباراة ، يجب أن يجمع الحكم الرئيسي أوراق الدرجات للجنة التحكيم و يتفقدوها. بعد التحقق ، يجب عليه تسليمها إلى المراقب عن المنطقة أو ، إذا كان غائباً ، للمذيع. عندما يتم الإعلان عن الفائز ، يجب على الحكم رفع ذراع الملاكمة الفائز.









### ١٣ . استخدام الأدوية

قد يتم استبعاد أو تعليق أي لاعب يرفض الخضوع للفحص الطبي أو اختبار المنشطات قبل أو بعد القتال . سوف يحدث نفس الشيء في حال تشجيع أي مسؤول مثل هذا الرفض. يسمح باستخدام التخدير الموضعي ، إذا تم الاتفاق عليه من قبل الطبيب من اللجنة الطبية.

إذا كان يجب إيقاف المباراة بسبب الإصابة ، يجب أن يقرر الحكم والحكماء:

### من الذي تسبب في الإصابة؟

سواء كانت أو لم تكن إصابة متعمدة سواء كان ذلك خطأ من المقاتلين المصابين ما إذا كانت الإصابة ناتجة عن تقنية غير قانونية أم لا إذا لم يكن هناك أي انتهاك للقواعد من قبل المقاتل ، فيجب أن يفوز المقاتل بالمصادرة إذا كان هناك انتهاك للقواعد من قبل المقاتل غير المجرب ، فإن المقاتل المصاب يفوز عن طريق عدم الأهلية إذا أعلن أن المقاتل المصاب مناسب للاستمرار من قبل الطبيب ، فعندئذ تستأنف المباراة.

### الإجراء إذا كانت الإصابات بشكل عام

يمكن للطبيب أن يطلب العلاج الفوري في المستشفى

### ١٤ . تلامس القفازات

قبل وبعد المباراة ، سيلمس الملاكمون قفازات بعضهم كعلامة على الروح الرياضية والمنافسة الودية ، وفقا للوائح الملاكمة. لا يسمح لمس القفازات بين الجولات.



# قواعد منافسة الجوجيتسو



## قواعد المنافسة :

يقاتل اثنين من المنافسين ضد بعضهم البعض بطريقة رياضية. و يكون الهدف من المنافسة هو الفوز عن طريق الاستسلام ؛ إما عن طريق القفل / التضييق على العنق أو الفوز عن طريق النقاط.

### تتألف المباراة من:

الرمي ، الإنزال ، الإقفال أو الخنق في وضع الوقوف ، تقنيات الأرضية ، التحكم ، تحسين الوضعيات (الخروج من وضعية الدفاع ، التميريرات) ، الأقفال والخنق على الأرض

يتم إلحاق المزيد من القيود والقواعد والمبادئ التوجيهية والكيفيات في التنظيم والشكل والبروتوكول حسب الوزن أو الفئات العمرية أو المستويات المختلفة من القدرة القتالية (فئات الحزام).

## ١. منطقة المسابقة (مجال اللعب )

يجب إعداد منطقة المسابقة من خلال اتباع اللوائح الإضافية المدرجة في المستند.

١.١ يجب تغطية منطقة المسابقات بغطاء أرضي سميك ، مختلف الألوان لتقسيم المناطق.

١.٢ تسمى المنطقة الواقعة خارج "منطقة القتال" بـ "منطقة السلامة".

١.٣ تسمى "منطقة القتال" بالإضافة إلى "منطقة الأمان" منطقة "الوصول"

١.٤ لا تعد أي منطقة أمان إضافية جزءاً من "منطقة المباراة"



## ٢. المدربين

لا يُسمح التواجد سوى لمدرّب واحد لكل لاعب في منطقة المباراة لتنسيق المسابقة

١.٢ يظل المدرّب على حدود منطقة المسابقة خلال المباراة ، وقد يساعد أحد المتسابقين في حال حاجته لذلك .

٢.٢ يعتبر المدرّب قدوة يحتذى بها ، وعلى هذا النحو يجب أن يعكس سلوكه لأخلاقيات فنون الدفاع عن النفس على سلوكه الشخصي .

٢.٣ يجب أن يرتدي المدرّب ملابس تليق بالمناسبة.

٢.٤ إذا أظهر المدرّب سلوكًا مهينًا تجاه الرياضيين أو الحكم أو الجمهور أو أي شخص آخر ، فقد يقرر فصله من المنطقة المخصصة للمسؤولين خلال المدة المتبقية من المباراة

## ٣. ملابس المنافسة و المتطلبات الشخصية

يجب على الرياضي التأكد من اتباع اللوائح الخاصة بملابس المنافسة والمتطلبات الشخصية المدرجة في الوثيقة التالية إذا لم يلتزم المنافس بهذه القواعد ، فلن يسمح له ببدء المباراة.

٣.١ يجب على المنافسين ارتداء بدلة ذات نوعية جيدة و يجب أن تكون نظيفة وفي حالة جيدة.

٣.٢ تقليم الأظافر (القدمين و اليدين).

٣.٣ يجب إزالة جميع المجوهرات (الخواتم ، الساعات ، القالند ، إلخ)

يحظر ارتداء نظارات العين أثناء المنافسة.

٣.٤ لا يسمح للمنافسين بارتداء أي شيء حاد أو يقد يسبب جروح للطرف الآخر .

٣.٥ يجب ربط الشعر الطويل بشريط شعر . كما أنه مسموح بارتداء الحجاب .



## ٤. الفئات و الوقت

٤.١ يتم تعيين الفئات وفقاً لرمز المنظمة.

٤.٢ يتم تحديد مدة المباراة حسب الفئة.

## ٥. الحكام

٥.١ الحكم هو صاحب السلطة العليا في المباراة .

٥.٢ النتائج الذي يحكمها الحكم على المباريات غير قابلة للجدال.

٥.٣ لا يجوز للحكم تغيير نتيجة المباراة إلا في الحالات التالية:

٥.٣.١ إذا كانت النتيجة سجلت خطأ على اللوحة

٥.٣.٢ إذا أعلن الفائز بطريقة غير قانونية لم تلاحظ من قبل الحكم

٥.٣.٣ إذا ارتكب الحكم خطأ حاسماً في تطبيق القواعد المنصوص عليها في هذا الكتاب .

## ٣. ملابس المنافسة و المتطلبات الشخصية

٥.٣.٤ يمكن للحكم الرجوع إلى مدير التحكيم الخاص بالحدث ، ولكن القرار النهائي بشأن ما إذا كان سيتم إلغاء النتيجة أم لا يؤديها هي إجراء الحكم .

٥.٤ القرارات الذاتية للحكم على منح النقاط أو المزايا أو العقوبات نهائية وغير قابلة للتغيير.

٥.٥ من واجب الحكم أن يتدخل في المباراة عندما يرى أنه من الضروري فعل ذلك .

٥.٦ من واجب الحكام الذين يشرفون على مباريات الذين تقل أعمارهم عن ١٢ سنة أن يحموا العمود الفقري للمتبارين عن طريق وضع أنفسهم خلف الطفل عند رفعه من الأرض من قبل الخصم.

٥.٧ يجب أن يظل "الحكم الحصري" دائماً في منطقة المساحات الرئيسية أثناء إجراء المباراة. يقرر مبدئياً بشأن الدرجات والجزاءات ، ولكنه قد يطلب أيضاً نصيحة "الحكم الجانبي"



## ٦. أثناء المباراة

يدعوا الحكام المنافسين داخل منطقة المباراة



٦.١ يبدأ المتسابقون في مواجهة بعضهم البعض في منتصف منطقة المسابقة على بعد مترين. يبقى المتسابق ذو الحزام الأحمر على الجانب الأيمن



٦.٦ عندما يأخذ أحد المتبارين خصمه إلى منطقة الأمان أثناء محاولة تثبيت موضع الهدف ، يجب على الحكم أن ينتظر ، ، يحق للمباري تثبيت الوضع لمدة ٣ ثوان قبل إيقاف القتال. إذا حدث هذا ، سيحصر الحكم النقاط ثم يعيد القتال في وسط منطقة المباراة .

٦.٧ عندما تكون ثلث أجسام المتبارين خارج منطقة القتال مشياً على الأقدام أو في وضع غير مستقر على الأرض ، يجب أن يوقف الحكم المباراة ويعيد المتبارين على أقدامهم في وسط منطقة القتال.

٦.٨ في نهاية المباراة ، يعلن المدير الفني عن الفائز الذي سيحقق فوزه بمواجهة الأمانة



٦.٢ تبدأ المباراة بوضعية استعداد ثابتة ، بعد أن يقول الحكم Fight

٦.٣ بمجرد حدوث اتصال بين المنافسين ( عن طريق قبضة أو إمساك ) ، يسمح لهم بالذهاب إلى الأرض على الفور

٦.٤ يمكن للمتسابقين التحكم والتغيير بين الوضعيات ، لكن يجب أن يكونوا نشطين.

٦.٥ يجب إيقاف أي حركة تتجاوز منطقة القتال. سيتم إرجاع المتبارين إلى مركز منطقة القتال في وضع الاستعداد .



## علامات تحكيم أخرى في المباراة



توجيه الرياضي إلى إعادة ضبط البدلة عن طريق تمرير اليد للأسفل عند ارتفاع الخصر



توجيه الرياضي لضبط الحزام وربطه



تحذير المتبارين من البقاء داخل منطقة القتال و ذلك بحركات دائرية تتم بالإصبع المدبب إلى الأعلى







إرشاد المتبارين للوقوف

إرشاد المتباري للعودة إلى الأرض  
(إلى المكان الذي يحدده الحكم)



## ٧. تطبيق تعليمات أمري ( قتال Fight ) و ( توقف Stop )

٧.١ يجب على الحكم أن يقول "قتال" لبدء المباراة وإعادة المباراة بعد أن يأمر المتبارين إلى "التوقف»

٧.٢ يجب على الحكم أن يقول "قتال" لتنبيه المنافس في حال المماثلة .

٧.٣ يجب على الحكم أن يقول "توقف" لإيقاف المباراة مؤقتاً أو بشكل كامل في الحالات التالية :

٧.٣.١ إذا غادر كلا المتسابقين منطقة القتال بالكامل ، في موقع يسهل التعرف عليه ، سيتم إيقاف كلاهما ثم يعادوا إلى وسط منطقة القتال مع بدء إعادة المباراة في نفس الوضعية . لإعادة المباراة ، يقول الحكم "قتال" .

٧.٣.٢ أي وقت آخر يشعر الحكم أنه من الضروري الإيقاف . (على سبيل المثال ، إعادة ضبط البدلة ، أو إصدار الأحكام ، أو بسبب خطر أو إصابات مشتبه بها )

٧.٣.٣ إذا غادر كلا المتسابقين منطقة القتال في وضع غير قابل للتمييز ، فعندئذ سيقوم الحكم بإعادة تشغيل المباراة في وسط منطقة القتال مع كل من المتسابقين .





٤ نقاط

MOUNT  
BACK MOUNT  
BACK  
CONTROL

٣ نقاط

الخروج من الوضع  
الدفاعي

نقطتان

الإنزال  
التمدد  
الركبة على البطن

يتم منح النقاط من قبل "الحكم الرئيسي" للمباراة عندما يستقر المتباري في وضعية لمدة ٣ ثوان. سوف يقرر الحكم ويعرض عدد النقاط المتراكمة و يعتمد أي من المنافسين قد سجل  
عندما يتجول المتباري بشكل متعمد في منطقة المباراة لمنع الخصم من إتمام عملية الإنزال على الأرض أو المواجهة ، سيشير الحكم إلى نقطتين يتم منحها إلى الخصم ، وستضاف نقطة جزاء واحدة إلى درجة المتباري الذي خرج من منطقة المباراة.

٧.٣.٤ إذا تعرض أحد المتنافسين أو كليهما للإصابة أو فقد الوعي.

٧.٣.٥ في حالة خضوع الخصم .

٧.٣.٦ عند انتهاء وقت المباراة.

## ٨. النتائج / النقاط

سيتم منح الحركات التي تتسبب في التقدم إلى زيادة محتملة في النتائج. من المهم الملاحظة الدائمة لـ أين تبدأ الحركات وأين تنتهي



## النقاط عموماً:

- (١) البطح أرضاً Take Down نقطتين.
- (٢) الخروج من الجارد Passing the guard ثلاثة نقاط.
- (٣) وضعية الجبل أو Mount أربعة نقاط.
- (٤) الزلق أو ال Sweep من الجارد، نقطتين.
- (٥) أخذ الظهر، أربعة نقاط.

يجب أن تمر ثلاث ثوان في أي من الوضعيات السابقة بعد تنفيذها وتثبيت الخصم حتى يستحق اللاعب النقاط.

