



قوانین و آیین نامه ی رسمی

قوانین

1. تعاریف _____ 2
2. الزامات و تجهیزات رینگ / محل مبارزه _____ 2
3. تجهیزات _____ 2
4. مشخصات پیچیدن دست ها _____ 3
5. محافظ دندان _____ 3
6. تجهیزات محافظ _____ 3
7. پوشاک _____ 3
8. ظاهر _____ 5
9. طول هر راند _____ 5
10. توقف مسابقه _____ 5
11. داوری / امتیاز دهی _____ 5
12. تکنیک های موثر _____ 5
13. تکنیک های مجاز _____ 6
14. خطا ها _____ 6
15. اخطار ها و جریمه ها _____ 8
16. آسیب های ناشی از ضربات عادی و خطا ها _____ 8
17. انواع نتایج مسابقات _____ 8
18. مقامات _____

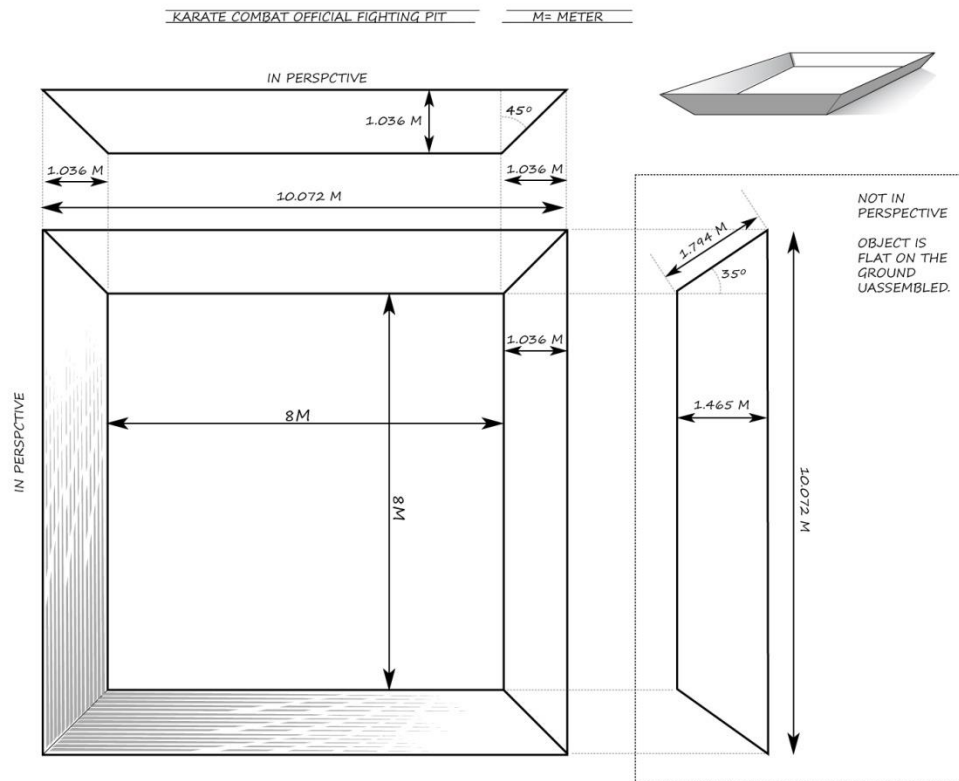
قوانین و آیین نامه ی واحد کاراته فول کونتاکت

از مبارز ها انتظار می رود که طبق آداب کاراته رفتار کنند و از ابتدا تا انتهای مبارزه از خود روحیه ی مبارز نشان دهند.

1) تعاریف

الف) "کاراته" به معنای مبارزه ی بدون سلاح و با استفاده از ترکیبی از تکنیک های کاراته با توجه به محدودیت های اجرایی تنظیم شده در "قوانین واحد" و سایر مقررات کمیسیون اجرایی است. این تکنیک هاف در این مسابقه، به این معنی است که هر نوع ضربه که ممکن است منجر به آسیب شود. "کمیسیون" مذکور در واقع کمیسیون ورزشی مناسب یا سازمان تنظیم مقررات متصل به "مسابقات کاراته" (لیگ برگزار شده توسط KOKO Sports Management LLC) است که به طور مشترک بر مبارزات، رویداد ها و مسابقات کاراته نظارت می کنند. در مکان هایی که کمیسیون ورزشی شناخته شده ای برای مسابقات کاراته وجود ندارد یا موارد مذکور توسط کمیسیون ورزشی تنظیم نشده است، مبارزات کاراته نقش "کمیسیون" را دارد.

2) الزامات و تجهیزات رینگ / محل مبارزه



3) تجهیزات

الف) برای هر مبارزه، برگزار کننده موظف است یک سطل آب تمیز، یک بطری پلاستیکی آب، یک چهار پایه و هر امکانات دیگری که کمیسیون اعلام می کند را تهیه کرده و در هر گوشه ی محل مبارزه قرار دهد.

4) مشخصات پیچیدن دست ها

الف) در تمام اوزان، روی دست های مبارزین باید با باند هایی از جنس گاز (پارچه ی کتان توری و نازک) نرم با طولی کمتر از 15 یارد (13.72 متر) و عرض 2 اینچ (حدود 5 سانتی متر) پوشانده شود و این باند ها باید روی هر دست با چسب جراحی با طول کمتر از 10 فوت (3.0 متر) و عرض 1 اینچ (حدود 2.5 سانتی متر) ثابت نگه داشته شوند.

ب) چسب جراحی باید برای محافظت روی هر دست دقیقاً در نزدیکی مچ قرار بگیرد. ممکن است چسب دوبار از پشت دست عبور کند و برای محافظت از استخوان های پشت دست که در حالت مشت به صورت برآمده هستند، روی آنها را بپوشاند.

پ) باندها باید به صورت مساوی و یکدست بر روی کل دست قرار بگیرند.

ت) باند ها و چسب باید در رختکن و در حضور کمیسیون و مدیر یا دستیار دوم تیم حریف بر روی دست های مبارز قرار گیرند.

ث) تحت هیچ شرایطی نباید قبل از اینکه مجوز کمیسیون دریافت شود، مبارز دستکش هایش را بپوشد.

ج) سنسورهای اندازه گیری بیومتریکی دیجیتال ممکن است تحت پوشش دست توسط برگزارکننده قرار گیرد.

5) محافظ دندان

الف) تمامی مبارزین باید در طول مسابقات محافظ دندان بیاورند و استفاده کنند و یک محافظ اضافه هم همراه داشته باشند. تمامی محافظان دندان باید آزمایش شده و به تایید پزشک رسیده باشند.

ب) در صورت قرار نداشتن محافظ دندان در دهان، مسابقه شروع نمی شود.

پ) اگر در جریان مسابقه محافظ دندان به صورت غیر عمدی از دهان خارج شود، داور می تواند زمان استراحت اعلام کند، محافظ دندان تمیز شود و آن را در اولین فرصت مناسب و بدون به تعویق انداختن در سرعت اتخاذ عمل، دهان قرار گیرد. ممکن است داور درخواست کند که از محافظ دندان اضافه استفاده شود.

6) تجهیزات محافظ

الف) مبارزین مرد باید بسته به انتخاب خود از یکی از انواع محافظ مخصوص ناحیه ی کشاله ی ران که به تایید اعضای کمیسیون رسیده است بیاوند و استفاده کنند.

ب) استفاده از محافظ مخصوص ناحیه ی کشاله ی ران برای مبارزین زن ممنوع است.

پ) مبارزین زن باید در طول مسابقات محافظ ناحیه سینه بیاورند و استفاده کنند. این محافظ باید به تایید اعضای کمیسیون رسیده باشد.

ت) مبارزین باید از دستکش های ویژه ی مبارزات کاراته با وزن خالص 4 اونس (113 گرم) استفاده کنند.

7) پوشاک

الف) مسابقه دهندگان مرد باید هنگام ورود به محل مبارزه یونیفرم کاراته پوشیده باشند. در طول مسابقه مبارزین تنها شلوار کاراته به تن خواهند داشت.

ب) طراحی و جنس یونیفرم کاراته به طور رسمی توسط Karate Combat اجرا می شود.

پ) نماد های بین المللی، پرچم کشور ها و برجسب ها طبق تصمیم گیری کمیسیون اجرا می شود.

ت) مبارزین باید کمربند های مخصوص کاراته ی تایید شده توسط کمیسیون را استفاده کنند.

ث) طول شلوار باید به صورتی باشد که حداقل دو سوم ساق پا را بپوشاند و نباید به زیر استخوان مچ پا برسد. پاچه های شلوار نباید تا شوند.

ح) مسابقه دهندگان زن باید لباس مورد نظر مبارزه با کاراته را بپوشند (چ) کفش و هرگونه پوششی در طول مسابقه ممنوع است.

ح) مربیان و سایر دستیاران همراه باید لباس های مورد تایید برگزار کننده را بپوشند.

الف) هر کدام از مبارزین غیر مسلح باید ظاهری آراسته و تمیز داشته باشند.

ب) استفاده‌ی بیش از حد از روغن یا هر ماده‌ی خارجی دیگر بر روی صورت یا بدن مبارزین مجاز نیست. داور ها یا کمیسیون باید اطمینان حاصل کنند که هرگونه روغن یا ماده‌ی دیگری از صورت و بدن مبارزین پاک شود.

پ) کمیسیون باید تعیین کند که موهای سر یا صورت هر مبارز ممکن است موجب بروز سانحه برای خودش یا حریفش شود و یا در امر نظارت یا برگزاری مسابقه یا رویداد ورزشی ممانعت ایجاد کند. اگر موهای سر یا صورت مبارزی موجب بروز سانحه‌ی او شود و یا در امر نظارت یا برگزاری مسابقه یا رویداد ورزشی ممانعت ایجاد کند، مبارز نمی‌تواند در مسابقه شرکت کند، مگر شرایطی که موجب بروز سانحه یا ممانعت در نظارت و برگزاری مسابقه می‌شود از بین برود و رضایت کمیسیون را جلب کند.

ت) مبارز نباید از هیچ‌گونه جواهر و یا زیور آلاتی که در صورت و بدن استفاده می‌شوند (مانند گوشواره، نگین‌های صورت یا بدن و...) در طول مسابقه یا کل رویداد ورزشی استفاده نماید.

ث) ناخن‌های مبارزین باید کوتاه باشد و نباید از وسیله‌ی فلزی استفاده کنند. استفاده از بریس دندان فلزی (پلاک‌های ارتودنسی و...) باید به تایید کمیسیون، داور و پزشک رسمی برسد. و مبارز مسئولیت کامل هرگونه آسیب دیدگی را می‌پذیرد.

9) طول هر راند

الف) هر مسابقه‌ی کاراته 3 راند دارد، هر راند 3 دقیقه طول می‌کشد و بین هر دو راند 1 دقیقه زمان استراحت لحاظ شده است. برای مسابقات قهرمانی، ممکن است Karate Combat با نظر مبارزین 2 راند دیگر اضافه کند.

10) توقف مسابقه

الف) داور تنها کسی است که توانایی توقف مسابقه را دارد

- ب) داور و پزشک کنار رینگ تنها افرادی هستند که علاوه بر زمان استراحت و بعد از اتمام مسابقه، در هر زمانی در طول مبارزه اجازه ی ورود به محل مبارزه را دارند.
- ت) مربی مبارز اجازه دارد که کمر بند سفید کاراته را به (توسط دستیاران مبارز به مسابقه آورده شده است) PIT پرتاب کند و نزدیک ترین داور را از تمایل خود به توقف و اعتراض به حریف اعلام کند.
- ث) مبارز اجازه دارد که اعتراض به حریف خود در مسابقه را در هر زمان طی مبارزه بر اساس موارد ذیل اعلام نماید.
1. دست خود را به طور مداوم در هر منطقه از PIT بکشند
 2. قرار دادن یک زانو بر روی زمین و یک دست بالای سر
 3. صراحتاً به داور اعلام کنید

11) داوری / امتیاز دهی

- الف) هر مبارزه توسط سه قاضی که باید از 3 مکان مختلف محل مبارزه به بازی نظارت کنند ارزیابی و امتیاز دهی می شود. داور وسط نباید جزء سه قاضی باشد.
- ب) قاضی ها باید تکنیک های کاراته مانند تکنیک های موثر ضربه زدن، زمین زدن و تحت کنترل داشتن محل مبارزه و حمله و دفاع موثر.
- پ) ضربات موثر با توجه به تعداد ضربات صحیح وارد شده از طرف مبارز مورد قضاوت واقع می شود.
- ت) زمین زدن های موثر با توجه به تعداد زمین زدن های موفق یک مبارز و تکنیک های پایانی آن ها مورد قضاوت قرار می گیرد.
- ث) تحت کنترل داشتن محل مبارزه با توجه به اینکه کدام مبارز محل و جهت مبارزه را تعیین می کند مورد قضاوت قرار می گیرد.
- ج) از نمونه عواملی که باید در نظر گرفته شود پاسخ به تلاش یک مبارز برای زمین زدن به وسیله ثابت ماندن بر زمین و ضربه زدن صحیح است.
- چ) حمله ی موثر یعنی حرکت به جلو و وارد کردن یک ضربه ی صحیح.
- ح) دفاع صحیح یعنی جلوگیری از ضربه خوردن و یا به زمین انداخته شدن توسط حریف در حالی که در پاسخ این حرکات حمله صورت بگیرد.

خ) سیستم امتیاز دهی به صورت 10 امتیازی است (با توجه به حرکت تهاجمی، تعداد تکنیک های لگد موثر، موثر بودن ضربه، تسلط داشتن، آسیب و کنترل در آن منظور). یک داور اضافی هم برای محاسبه ی امتیازات در نظر گرفته شده است. تمامی امتیازات به صورت اختلاف امتیاز مبارز بازنده با مبارزی که به 10 امتیاز رسیده محاسبه شده و در انتهای هر راند به حضار ممکن است اعلام شود. برای مثال راندی با امتیازات 10-8 به صورت 2 امتیاز برای مبارز برنده و 0 امتیاز برای مبارز بازنده اعلام می شود. وقتی که به حضار امتیازات نشان داده نشود، هر کارت امتیاز در پایان هر راندی جمع خواهد شد. نتیجه پایانی در پایان مبارزه اعلام خواهد شد.

12) تکنیک های موثر

الف) امتیاز موثر به مبارز مهاجمی که تلاش به ضربه زدن بیشتر و تماس بیشتر بر روی حریف دارد داده خواهد شد. تکنیک های درست کاراته که سریع و یا تماس زیاد بالقوه دارند برای ادامه مبارزه تا پایان مسابقه.

ب) لگد موثر و تکنیک های پیشرفته تاثیر بیشتری نسبت به تکنیک های دست و مشت زدن دارد

پ) تکنیک های تهاجمی تاثیر بیشتر نسبت به تکنیک های تدافعی دارد.

ت) زمین زدن در شرایط اجرای یک تکنیک موثر بر روی حریفی که روی زمین است. اجرای حداکثر 5 ثانیه ضربه زدن بر روی حریفی که روی زمین است مجاز است – اگر knock down اتفاق نیفتد داور مبارزین را از هم جدا می کند و مبارز زمین خورده باید سریعاً بایستد. در طول زمین زدن ها مبارز باید کاملاً حریف خود را تحت کنترل داشته باشد. مبارز باید آگاهی کامل خود از تکنیک ها را نمایش دهد.

ث) زمانی که ضربه فنی از یک مانور قانونی بجز زمین زدن حاصل میشود، حریفی که ایستاده است ممکن است با واکنش سریع روی حریفی که بر روی زمین است اقدام نماید. اگر مبارزی که زمین خورده بایستد، مبارزه ادامه پیدا می کند. اگر مبارزی که زمین خورده هوشمندانه از خود دفاع کند، اجازه ی ایستادن دارد. اگر مبارز زمین خورده توانایی دفاع از خود در برابر ضربات وارده را نداشته باشد، مبارزه توسط داور تمام می شود.

13) تکنیک های مجاز

الف) تکنیک های بازو

1. پانچ مستقیم (Kizami tzuki, gyaku tzuki)
2. ضربه پشت مشت (Uraken uchi - باید یک تکنیک راندى باشد)
3. ضربه نوک دست (Haito Uchi - دست باز - تکنیک راندى)
4. (ضربه چرخان پانچ) (Mawashi tsuki)
5. (ضربه چکشی دست) (Tetzi uchi - باید تکنیک دورانى باشد، به صورت از جلو نباید حمله شود)
6. چرخش پشت مچ (Uraken Uchi - باید تکنیک راندى باشد)

76. تکنیک های پرشی کاراته

ب) تکنیک های پا

1. لگدهای مستقیم (Mae geri, yoko geri)
3. لگدهای دورانى (Mawashi geri, ura mawashi geri, mikatzuki geri - باید لگدهای دورانى باشد)
4. لگدهای چرخشی (Ushiro geri, ushiro ura mawashi geri - باید لگدهای دورانى باشد)
5. لگدهای پرشی (هر لگد ذکر شده در بالا همراه با پرش)

پ) خاک کردن / زمین زدن

1. آشی بارای
2. انداختن حریف با یک یا دو دست
3. زمین زدن به وسیله ی جدا کردن یک پا از زمین
(یک یا دو دست باید همیشه کنترل بدن حریف را داشته باشد)

ت) ثابت نگه داشتن حریف تنها در صورتی مجاز است که در پی خود حرکتی سریع داشته باشد. (از جمله پرتاب، هر کلینچینگی که انجام می شود برای محدودیت کردن حرکت حریف، یک خطا ترقی می شود. اول خطای کلینچینگ با اخطار همراه است) این کار

نباید با توقف بازی برای هشدار دادن همراه باشد) هر خطای کلینچینگ که ادامه داشته باشد، داور یک امتیاز جریمه به قضاوت درخواست می دهد (دوباره، مبارزه نباید برای درخواست امتیاز جریمه متوقف شود)

ث) یک مبارز وقتی در نظر گرفته می شود که زمین خورده است (روی زمین) :

1. هر دو دست یا مچ ها روی کف PIT باشد.

2. هر دو دست یا مچ ها بر روی دیوار PIT قرار گرفته باشد، مبارز به صورت کامل رو به روی دیوار PIT باشد)
3. پشت مبارز در مقابل کف PIT باشد

زمانیکه مبارز بر روی زمین افتاده است، تنها حریفی که بر روی زمین نیست می تواند تکنیک های بازو را اجرا کند.

14) خطاها

الف) اقدامات زیر خطا در مسابقات یا رویداد های کاراته محسوب می شوند و ممکن است تحت اختیارات داور در صورت اتفاق افتادن منجر به دریافت اخطار شوند:

1. کلینچینگ همانطور که توضیح داده شد در " تکنیک های مجاز "

2. ضربه زدن با سر

3. هرگونه ضربه زدن به چشم

4. گاز گرفتن

5. پرت کردن آب دهان بر روی حریف

6. کشیدن مو

7. کشیدن دهان به وسیله انگشتان (مانند قلاب ماهی)

8. هرگونه حمله به ناحیه ی کشاله ی ران

9. ورود انگشت به هر سوراخ یا بریدگی یا روزنه ای از حریف

10. سوء استفاده از مفاصل کوچک

11. از زیر مشت زدن

12. ضربه زدن با استفاده از نوک انگشت یا شست

13. ضربه زدن به وسیله ی زانو یا بازو

14. ضربه زدن با زانوی بالا آمده

15. ضربه زدن به زانوی حریف

16. ضربه زدن با تکنیک دست باز (به جز ضربه دست مرزی)

17. ضربه زدن به ستون فقرات یا پشت سر
18. لگد زدن به کلیه ها با پاشنه ی پا
19. هرگونه ضربه به گلو و یا گرفتن نای به هر طریقی
20. چنگ انداختن، نیشگون گرفتن یا پیچاندن گوشت بدن
21. گرفتن ترقوه
22. لگد زدن به حریف زمین خورده
23. ایستادن روی حریف زمین خورده یا پاکوب کردن او
24. نگه داشتن لباس یا دستکش حریف
25. استفاده از ادبیات نا مناسب در رینگ مسابقه / محل مبارزه
26. انجام هرگونه رفتار غیر ورزشی که منجر به صدمه زدن به حریف می شود
27. حمله کردن به حریف در طول زمان مسابقه
28. حمله کردن به حریفی که تحت مراقبت داور است
29. حمله به حریف بعد از به صدا درآمدن زنگ پایان راند.
30. ترسو بودن، شامل هرگونه دوری از حریف به صورت آگاهانه و یا انداختن پیاپی محافظ دندان و یا تمارض
31. انداختن حریف بر روی سر
32. انداختن حریف بیرون از رینگ / محل مبارزه
33. انداختن حریف به صورت عمدی بر روی سر یا گردن
34. پریدن روی حریف زمین خورده یا انداختن خود بر روی او
35. بی توجهی آشکار به دستورات داور
36. کوباندن حریف با سر یا گردن بر روی زمین رینگ مسابقات
37. مواجهه با حریف در گوشه ی رینگ
38. استفاده از هرگونه ماده ی خارجی بر روی بدن برای به دست آوردن برتری
39. خودداری از مبارزه به عنوان راهی برای جلوگیری از امتیاز گیری حریف
40. انفعال
41. گرفتن سر حریف با هر دو دست.
42. دو پای حریف را به زمین زدن
43. لگد پایین بین زانو و مفصل ران

ب) مبارزین در صورتی که بعد از بروز خطا حریف را در جای خود ثابت نگه دارند توسط داور جدا می شوند:

1. داور باید اعلام وقت اضافه کند (یامه)
2. داور باید مبارز خاطی را از محل دور کند
3. داور باید امنیت مبارز مورد خطا را چک کند.
4. داور باید میزان تاثیر خطا بر مبارزی که خطا بر رویش انجام شده را ارزیابی کند و در صورتی که لازم بداند از امتیاز مبارز خاطی کسر کند و به کمسیون، تیم مبارزین و داور ثبت امتیاز تصمیم خود را مبنی بر اینکه خطا عمدی بوده یا غیر عمدی و اینکه امتیازی کسر خواهد شد یا خیر را اعلام کند
5. خطای ضربه به پایین ته: مبارزی که خطای ضربه به پایین تنه رویش انجام شده اجازه دارد تا 5 دقیقه استراحت کند تا زمانی که پزشک کنار رینگ اعلام کند توانایی ادامه ی مسابقه را دارد.
6. اگر شرایط مبارز قبل از اتمام زمان 5 دقیقه ای به گونه ای بود که بتواند به مسابقه باز گردد، داور باید در اولین فرصت مسابقه را از سر بگیرد.
7. اگر بهبود وضعیت مبارز بیش از 5 دقیقه ی تخصیص داده شده به این موضوع طول بکشد، مسابقه نمی تواند از سر گرفته شود. نتیجه ی مسابقه باید خاتمه یابد و نتیجه ی آن با توجه به امتیازات راند و زمانی که مسابقه متوقف شده مشخص می شود.

پ) خطاهای تصادفی: اگر مبارزه به خاطر یک خطای تصادفی متوقف شود، داور باید تصمیم بگیرد که مبارزی که رویش خطا شده امکان ادامه ادن مسابقه را دارد یا خیر. اگر شانس برد مبارز به دلیل خطایی که رویش انجام شده به خطر نیفتاده باشد و یا خطای انجام شده کوچکترین تاثیری بر روی سر مبارز نداشته باشد، داور می تواند بعد از یک فاصله برای بازیابی مبارز، در صورتی که این زمان کمتر از 5 دقیقه باشد، دستور به ادامه ی مسابقه بدهد. بلافاصله بعد از اینکه مبارزین توسط داور از هم جدا شدند، داور باید به نماینده ی کمسیون اطلاع دهد که خطای صورت گرفته از نظر او غیر عمدی بوده است.

ت) خطاهای غیرقانونی: اگر مبارز با ضربه ای که از نظر داور غیرقانونی است خطا کند، داور باید این مسابقه را متوقف کند و درخواست زمان استراحت

کند. داور ممکن است مبارز آسیب دیده را نزد پزشک کنار رینگ ببرد و از پزشک بخواهد توانایی مبارز برای ادامه ی مسابقه را بسنجد، پزشک تا 5 دقیقه فرصت دارد تا تصمیم گیری کند. اگر پزشک تعیین کند که مبارز توانایی ادامه ی مسابقه را دارد، داور باید در اولین فرصت مسابقه را از سر بگیرد. بر خلاف قانون خطای ضربه به پایین تنه، مبارز 5 دقیقه زمان استراحت در اختیار ندارد و باید بلافاصله بعد از دستور داور شروع به مبارزه کند.

ث) برای خطایی بجز ضربه به پایین تنه، اگر طبق نظر داور مبارز آسیب دیده نتواند به مسابقه ادامه دهد، داور باید بلافاصله مبارزه را متوقف کند. اگر طبق نظر داور مبارز توانایی ادامه ی مسابقه را نداشته باشد، حتی اگر هنوز مقداری از زمان 5 دقیقه ای بازیابیش باقی مانده باشد، نمی تواند از آن زمان استفاده کند و مبارزه باید متوقف شود.

ج) اگر داور مسابقه را متوقف کند و پزشک مسابقه را احضار کند، آزمایشات پزشک نباید بیش از 5 دقیقه طول بکشد در غیر این صورت مبارزه نمی تواند از سر گرفته شود و مسابقه با تمام شود.

15) اخطار ها و جریمه ها

الف) خطا ها ممکن است منجر به اخطار دادن داور و یا جریمه شدن مبارز خاطی شود.

ب) اخطار می تواند مستقیماً برای تخلف استفاده شود و باید زمانی که خطا باعث کاهش شانس برد حریف نیست داده شود. اگر خطا در طول مسابقه تکرار شود، مرتبه ی اول داور باید بدون متوقف کردن مبارزه اخطار دهد، مرتبه ی دوم داور باید مسابقه را متوقف کند و به اخطار جنبه ی جدی تری بدهد، مرتبه ی سوم مبارزه باید متوقف شود و مبارز خاطی باید جریمه شود.

پ) مبارز زمانی که از قوانین تخطی می کند و باعث کاهش شانس حریف برای برنده شدن می شود، ترکیبی از خطا های انجام می دهد و یک خطای فاحش در مقابل داور مرتکب می شود، جریمه خواهد شد. جریمه باعث کسر پوئن و یا اعلام عدم صلاحیت می شود.

ت) کسر امتیاز از مبارز خاطی تنها توسط داور ثبت امتیازات انجام خواهد شد. داور ثبت امتیازات مسئول محاسبه ی امتیاز صحیح پس از کسر پوئن هاست، نه قاضی ها.

ث) فقط داور می تواند یک خطا را تعیین کند. اگر داور خطا اعلام نکند، قاضی ها نباید این ارزیابی را انجام دهند و خطا اعلام کنند و نباید آن را عاملی موثر در امتیاز دهی خود قرار دهند.

ج) در مبارزه وقتی که خطایی رخ می دهد، وظیفه داور این است که اطمینان حاصل پیدا کند که اقدام بعدی بلافاصله ادامه می یابد.

چ) اگر مبارزه متوقف شد بخاطر هشدار، جریمه، انفعال، غیره، داور پس از آن بلافاصله اقدام به شروع عمل در موقعیتی که در PIT که در آن متوقف شد، می کند.

ح) مربیان این اجازه را دارند که به صورت مستقیم با مبارز حاضر طی مسابقه صحبت کنند. در هیچ زمان آنها نمی توانند به سمت قضات یا داور بروند مگر اینکه داور و یا قضات آن ها را پیش بزنند. در مسابقه اگر مربی در طی مبارزه داور و قضات را خطاب قرار دهد، برای بار اول هشدار می گیرد و اگر ادامه داشته باشد از مسابقه اخراج می شود. در مسابقه یک مسئول خطا هست، که مربی که می تواند به قاضی گوشی اعتراض خود را برای خطای احتمالی بدهد.

16) آسیب های ناشی از ضربات عادی و خطا ها

الف) اگر یک جراحت در نتیجه ی یک حرکت قانونی به شدتی طی یک مسابقه رخ دهد که به مبارزه خاتمه دهد، مبارز مجروح به واسطه ی ضربه ی فنی خواهد باخت.

ب) اگر جراحتی در طول رقابت به علت خطای عمدی رخ دهد، که توسط داور تشخیص داده شود، به اندازه کافی برای پایان دادن به یک مسابقه شدید باشد، مبارزی که موجب آسیب می شود به واسطه ی رد صلاحیت از خواهد باخت.

پ) اگر جراحتی در طول رقابت به علت خطای عمدی رخ دهد، که توسط داور تشخیص داده شود، صدمه وارد شود، و مبارزه مجاز به ادامه دادن باشد، داور باید داور ثبت امتیاز را به طور اتوماتیک دو امتیاز فنی از مبارزی که مرتکب خطا شده است، کسر کند.

ت) اگر جراحتی در طول رقابت به علت خطای عمدی رخ دهد، که توسط داور تشخیص داده شود، باعث شود مبارز مصدوم قادر به امتیاز گیری متعاقبی در مبارزه نباشد، اگر او در کارت امتیاز ها جلو باشد، مبارز مصدوم باید با تصمیم فنی برنده شود. اگر مبارز مصدوم در زمان توقف مساوی یا عقب باشد، نتیجه ی آن مبارزه مساوی فنی اعلام خواهد شد.

ث) اگر مبارزی در حین تلاش برای مصدوم ساختن حریف خود، خودش را مجروح کند، داور هیچ عملی به نفع او انجام نداده، و آن جراحت باید به همان صورتی که صدمات ناشی از ضربات عادی درمان میشود درمان بشود.

ج) اگر جراحتی دور اول یا دوم مبارزه در نتیجه ی یک خطای سهوی صورت بپذیرد، که مورد تشخیص داور باشد، و به اندازه ای شدید باشد که داور بی درنگ مسابقه را متوقف کند، آن مبارزه بدون برد هیچ طرفی متوقف خواهد شد.

چ) اگر جراحتی دور سوم مبارزه در نتیجه ی یک خطای سهوی صورت بپذیرد، که مورد تشخیص داور باشد، و به اندازه ای شدید باشد که داور بی درنگ مسابقه را متوقف کند، مبارزه به صورت تصمیم گیری فنی به اتمام رسیده به نفع مبارزی که در حین توقف مبارزه از نظر امتیاز جلوتر باشد.

ح) مبارزه های ناتمام، باید به صورتی امتیاز دهی شوند که با در نظر گیری معیار های مشابه زمانی باشد که امتیاز دهی دور های دیگر مسابقه انجام میشود و تا جایی که آن دور ناتمام متوقف شده باشد.

17) انواع نتایج مسابقات

الف) ضربه فنی:

1. وقتی داور بازی را متوقف می کند (TKO)
2. وقتی آسیب ناشی از یک ضربه ی صحیح به اندازه ی کافی جدی باشد که مبارزه را اتمام بخشد (TKO)
3. زمانی که حریف به دلیل ضربه ی وارد شده با دست یا پا هشیاری خود را از دست بدهد (KO)

ب) تصمیمات مبتنی بر کارت امتیازات، شامل:

1. تصمیم متفق القول- وقتی هر سه قاضی به یک مبارز رای می دهند
2. تصمیم دو بخشی- وقتی دو قاضی به یک مبارز رای می دهند و دیگری به مبارز دیگر
3. تصمیم اکثریت- وقتی دو قاضی به یک مبارز رای می دهند و قاضی دیگر به تساوی رای می دهد.
4. تصمیم امتیازات- اگر در راند دوم یا سوم مسابقه 2 بار حالت KO اتفاق بیافتد، تصمیم مبنی بر امتیازات مبارزه ی نهایی خواهد بود. اگر این امتیازات برابر بودند امتیاز طول مبارزات لحاظ خواهد شد.

پ) تساوی ها، شامل:

1. تساوی متفق القول- وقتی هر سه قاضی رای به تساوی می دهند
2. تساوی با رای اکثریت- وقتی دو قاضی رای به تساوی می دهند
3. تساوی دو بخشی- وقتی یک قاضی رای به تساوی داده و دو قاضی دیگر هر کدام به یکی از مبارزین رای می دهند
4. تساوی با KO دبل - اگر در راند اول اتفاق بیافتد تساوی صورت گرفته

ت)

اگر طبق مقررات مسابقه بازی به تساوی برسد، یک راند اضافی برای مشخص کردن برنده صورت می گیرد. اگر نتیجه راند اضافی هم به مساوی ختم شد، نتیجه مسابقه مساوی خواهد شد.

ث) هیچ کدام از مبارزین- زمانی اتفاق می افتد که یک ضربه ی غیرقانونی به صورت غیر عمدی باعث شود دریافت کننده ی ضربه از ادامه دادن باز بماند، این تصمیم توسط داور، پزشک، مبارز و یا تیمش اتخاذ می شود. در اطلاعات هر دو مبارز حالت هیچ یک از مبارزین ثبت می شود و برای آنها نه برد محسوب می شود و نه باخت. ضربه های غیر قانونی عمدی که باعث شود یک مبارز نتواند ادامه دهد، جزء حالت هیچ یک از مبارزین محسوب نمی شوند بلکه به عنوان یک برد یا باخت به صورت عدم صلاحیت برای مبارز خاطی به حساب می آیند.

ج) عدم صلاحیت

چ) ترک مسابقه

ح) تساوی تکنیکی

خ) تصمیم گیری تکنیکی

د) تصمیم نگرفتن

الف) در مدت زمان استراحت بین هر راند، تیم مبارزین اجازه ی ورود به محل مبارزه را ندارند. بقیه ی کارکنان تنها اجازه دارند در محل استراحت کنار مبارز باشند.

1. یک (1) مربی
2. یک (1) دستیار مربی
3. یک (1) درمانگر