

KARATE

COMBAT

القواعد واللوائح الرسمية

القواعد

| | |
|---|--|
| 2 | 1. تعاريف |
| 2 | 2. متطلبات ومعدات حلقة/منطقة القتال |
| 2 | 3. المعدات |
| 3 | 4. مواصفات رباط اليد |
| 3 | 5. الأجهزة الفموية |
| 3 | 6. معدات الحماية |
| 3 | 7. الملابس |
| 4 | 8. المظهر |
| 4 | 9. مدة الجولة |
| 4 | 10. إيقاف المسابقة |
| 4 | 11. التحكم/حساب النقاط |
| 5 | 12. التقنيات الفعالة |
| 5 | 13. التقنيات المسموح بها |
| 6 | 14. الأخطاء |
| 7 | 15. التحذيرات والعقوبات |
| 8 | 16. الإصابات الناتجة عن الضربات العادلة والأخطاء |
| 8 | 17. أنواع نتائج المسابقة |
| 9 | 18. المسؤولون |

الكاراتيه بأسلوب المنازلات المفتوحة

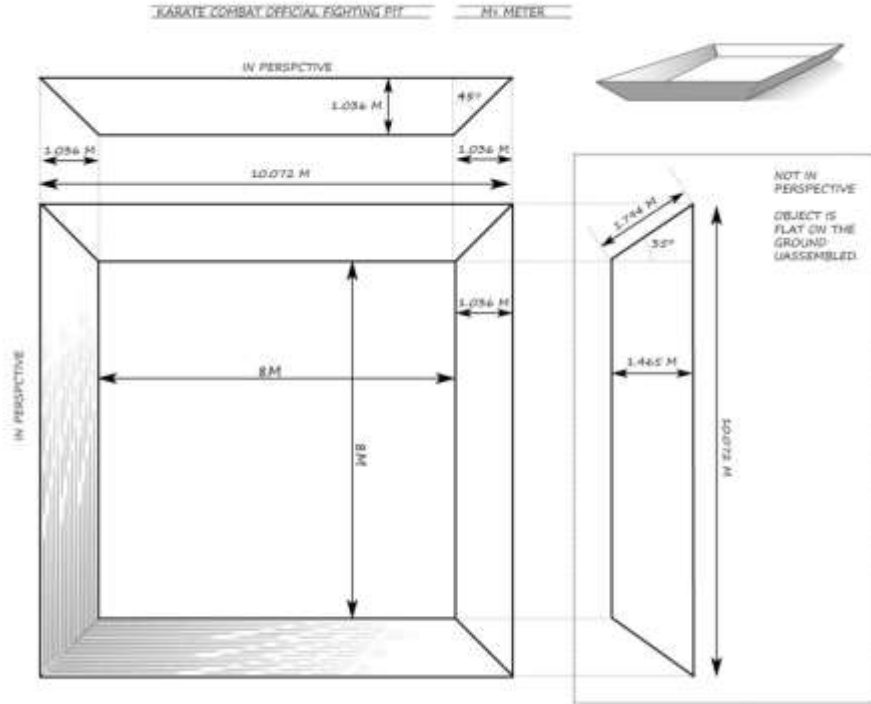
القواعد واللوائح الموحدة

من المتوقع أن يتصرف المتسابقون وفقاً لأداب رياضة الكاراتيه دو، وتظهر الروح القتالية من البداية حتى نهاية المباراة.

1. تعريفات

(أ) يقصد بتعبير "الكاراتيه" القتال الأعزل الذي ينطوي على استخدام مزيج من تقنيات الكاراتيه التقليدية الخاضعة لأي قيود سارية منصوص عليها في هذه "القواعد الموحدة" وغيرها من الأنظمة المعمول بها في اللجنة المعنية. يقصد بهذه التقنيات، في هذه المسابقة، أنه يمكن ضرب أي نوع من أنواع الضربات التي يُتوقع بشكل معقول أن تلحق ضرراً. "اللجنة" هي اللجنة الرياضية أو الهيئة التنظيمية المناسبة بالتزامن مع "قتال الكاراتيه" (مسابقة تديرها شركة كوكو للإدارة الرياضية ذ.م.م.) وتشرف بصورة مشتركة على مباريات أو معارض أو مسابقات الكاراتيه. في المناطق التي لا توجد بها لجنة رياضية معترف بها لمباريات الكاراتيه أو فيما يتعلق بالبنود التي لا تنظمها اللجنة الرياضية، يقصد بـ "اللجنة" قتال الكاراتيه.

(2) متطلبات ومعدات حلقة/منطقة القتال



(3) المعدات

أ) بالنسبة لكل مباراة، يجب على المسؤول توفير دلو ماء نظيف وزجاجة نظيفة من البلاستيك ومقعد وأية لوازم أخرى حسب توجيهات اللجنة، وذلك في كل ركن.

(4) مواصفات رباط اليد

أ) في جميع فئات الوزن، يجب أن تقتصر الضمادات التي تُربط على يد كل متسابق على قماش شاش ناعم لا يزيد طوله عن 15 ياردة ولا يزيد عرضه عن بوصتين اثنتين، وتوضع في مكانها بما لا يزيد عن 10 أقدام من شريط الجراح، ويعرض بوصة واحدة، لكل يد.

ب) يجب وضع شريط الجراح اللاصق على كل يد مباشرة لحماية المنطقة القريبة من المعصم. قد يعبر الشريط الجزء الخلفي من اليد مرتين ويمتد لتغطية وحماية المفاصل عندما يتم تثبيت اليد لصنع قبضة.

ج) يتم توزيع الضمادات بالتساوي عبر اليد.

د) توضع الضمادات والشريط على يد المتسابق في غرفة خلع الملابس بحضور اللجنة وبحضور المدير أو الرئيس الثاني لمنافسه.

هـ) لا يجوز تحت أي ظرف من الظروف أن يتم وضع قفازات على يد أحد المتسابقين حتى يتم استلام موافقة اللجنة.

و) يمكن للمروج وضع حساسات تحت ضمادة اليد لقياس البيانات الحيوية الرقمية.

(5) الأجهزة الفموية

أ) يُطلب من جميع المتسابقين جلب وارتداء أجهزة فموية أثناء المنافسة وتقديم بديل. تخضع الأجهزة الفموية للفحص ولموافقة الطبيب المعالج.

ب) لا يمكن أن تبدأ الجولة بدون وضع الأجهزة الفموية في مكانها.

ج) إذا تم فصل الأجهزة الفموية خلال المنافسة، يجب على الحكم إيقاف الوقت وتنظيف الجهاز الفمي وإعادة وضع الجهاز الفمي المنظف في الفم في اللحظة المناسبة الأولى بدون التدخل في العمل الفوري. وبدلاً من ذلك، يمكن للحكم أن يطلب جهاز فمي بديل.

(6) معدات الوقاية

(أ) يلتزم متسابقو رياضة الكاراتيه من الذكور جلب وارتداء واقي لمنطقة الأربية من اختيارهم ومن نوع يوافق عليه عضو اللجنة.

(ب) يحظر على متسابقي الكاراتيه من الإناث ارتداء واقيات لمنطقة الأربية.

(ج) يجوز لمتسابقي الكاراتيه من الإناث جلب وارتداء واقي للصدر أثناء المنافسة، ويخضع واقي الصدر لموافقة عضو اللجنة.

(د) يجب على المتسابقين ارتداء قفازات مخصصة لقتال الكاراتيه بوزن صافي أربعة أوقية.

(7) الملابس

(أ) يجب على المتسابقين الذكور ارتداء زي الكاراتيه عند دخول منطقة القتال الخاصة بـ PIT. لا يرتدي المتسابقون خلال المباراة سوى سراويل الكاراتيه.

(ب) يكون لزي الكاراتيه تصميم رسمي ومواد يقرأها "قتال الكاراتيه".

(ج) تقرر اللجنة الشارات الوطنية وأعلام البلد والملصقات.

(د) يجب على المتسابقين ارتداء أحزمة الكاراتيه التي توافق عليها اللجنة.

(هـ) يجب أن تكون السراويل طويلة بما فيه الكفاية لتغطية ما لا يقل عن ثلثي قصبة الساق، ويجب ألا تصل إلى أقل من عظم الكاحل. يجب ألا يتم طي ساق البنطال.

(و) يجب على المتسابقين الإناث ارتداء الزي الذي يعتمده قتال الكاراتيه.

(ز) يحظر ارتداء الأحذية وأي نوع من الأحذية خلال المنافسة.

(ح) يجب على المدربين والأفراد المرافقين الآخرين ارتداء ملابس يعتمدها المروج.

(8) المظهر

(أ) يجب أن يكون كل مقاتل أعزل نظيفاً وأن يظهر بمظهر مرتب.

(ب) لا يجوز الاستخدام المفرط للشحوم أو أي مادة غريبة أخرى على وجه أو جسم المقاتل الأعزل. ويتعين على الحكام أو اللجنة أن يزيلوا أي شحوم مفرطة أو مادة غريبة.

(ج) تحدد اللجنة ما إذا كان شعر الرأس أو الوجه يشكل خطراً على سلامة المقاتل الأعزل أو منافسه، أو يتعارض مع الإشراف على المسابقة أو عرضها. إذا كان شعر الرأس أو شعر الوجه لمقاتل أعزل يمثل خطراً من هذا القبيل أو قد يتعارض مع الإشراف على المسابقات وإجرائها، فلا يجوز للمقاتل الأعزل أن يتنافس في المسابقة إلا إذا تم تصحيح الظروف التي تسبب الخطر أو التدخل المحتمل بما يرضي اللجنة.

د) لا يجوز للمقاتل الأ عزل أن يرتدي أي مجوهرات أو أي ملحقات ثقب أخرى أثناء التنافس في المسابقة.

هـ) يجب أن تكون أظافر المتسابقين قصيرة ويجب ألا يرتدوا أجسام معدنية أو أشياء أخرى، مما قد يضر خصومهم. يجب أن توافق اللجنة والحكم والطبيب الرسميل على استخدام المقومات المعدنية للأسنان، ويقبل المتسابق تحمل المسؤولية الكاملة عن أي إصابة.

9) مدة الجولة

أ) تتكون كل مسابقة من مسابقات الكاراتيه من 3 جولات، ومدة كل جولة 3 دقائق، بفترة راحة مدتها 1 دقيقة بين كل جولة. بالنسبة لمعارك البطولة، سوف يعمل "قتال الكاراتيه" مع المقاتلين لتحديد ما إذا كان سيكون هناك جولتين إضافيتين أم لا.

10) إيقاف المسابقة

أ) الحكم هو المحكم الوحيد في المسابقة وهو الشخص الوحيد المخول لوقف المسابقة. ويجوز للحكم الحصول على مشورة من طبيب الحلبة و/أو اللجنة فيما يتعلق بقرار وقف المسابقة.

ب) الحكم وطبيب الحلبة هم الأفراد الوحيدين المصرح لهم بالدخول إلى منطقة القتال في أي وقت خلال المنافسة بخلاف فترات الراحة وبعد انتهاء المسابقة.

ج) يُسمح لمدرّب المقاتل برمي حزام كاراتيه أبيض (يتم جلبه إلى الحدث من قبل موظفي المقاتل) إلى PIT وإبلاغ أقرب حكم عن رغبته في إيقاف القتال والتنازل عنه إلى خصمه.

د) يُسمح للمقاتل بالتنازل عن المباراة لخصمه في أي وقت خلال المباراة من خلال ما يلي:

1) القرع باستمرار على أي منطقة من منطقة PIT .

2) وضع ركبة واحدة على الأرض ويد واحدة فوق الرأس.

3) التقدّم شفهيًا للحكم.

11) التحكيم/حساب النقاط

أ) يتم تقييم جميع المباريات وتسجيل نقاطها بواسطة 3 قضاة يقيمون المسابقة من موقع مختلف حول منطقة القتال الخاصة بـ PIT. ولا يجوز أن يكون الحكم أحد القضاة الثلاثة.

ب) يقوم القضاة بتقييم تقنيات الكاراتيه، مثل الضرب الفعال والرمية الخاطفة الفعالة والسيطرة على منطقة القتال الخاصة بـ PIT والعوانية الفعالة والدفاع.

- (ج) يتم الحكم على الضربة الفعالة من خلال تحديد العدد الإجمالي للضربات الصحيحة التي ضربها المتسابق.
- (د) يتم الحكم على الرمية الخاطفة الفعلية من خلال النظر في حجم عمليات التنفيذ الناجحة لطريقة الرمية الخاطفة الصحيحة وتقنية الإنهاء.
- (هـ) يتم الحكم على التحكم بمنطقة القتال من خلال تحديد من يملي وتيرة وموقع وموضع المباراة.
- (و) من الأمثلة على العوامل التي يجب مراعاتها هي مواجهة محاولة المقاتل الرمية الخاطفة من خلال البقاء واقفاً وتوجيه ضربة صحيحة.
- (ز) العدوانية الفعالة يقصد بها المضي قدماً والضرب الصحيح.

(ح) الدفاع الفعال يقصد به تجنب التعرض للضرب أو التعرض لرمية خاطفة أثناء التصدي لهجمات هجومية.

(ط) يتم استخدام نظام 10 نقاط خلال المباراة (على أساس العدوانية ، وعدد تقنيات الركل الفعالة والركل الفعال والهيمنة والضرر والسيطرة بهذا الترتيب). ويتم تخصيص قاضياً إضافياً لحسا النقاط. وقد يتم عرض جميع الدرجات للجمهور في نهاية كل جولة مع النتيجة المعروضة لكل مقاتل محسوبة في صورة 10 -نقاط المنافس. على سبيل المثال، يتم عرض الجولة ذات النتيجة 10-8 في صورة نقطتين للمقاتل الفائز و0 نقطة لخصمه. وفي حالة عدم عرضها للجمهور، يتم جمع كل بطاقة نقاط في نهاية كل جولة. وسيتم الإعلان عن النتائج النهائية في نهاية المباراة.

(12) التقنيات الفعالة

(أ) يتم إعطاء ميزة تحقيق النقاط للمقاتل العدائي الذي يحاول الركل أكثر في كثير من الأحيان مع إحراز تأثير أكبر مقارنة بخصمه. وتساهم تقنيات الكاراتيه المناسبة التي لها تأثير فوري أو تراكمي مع إمكانات الخصم في نهاية المباراة.

(ب) سيتم تقييم الركل الفعال والتقنيات المتقدمة بشكل أكبر من تقنيات اللكم الفعالة.

(ج) سيتم تقييم التقنيات الهجومية بشكل أكبر من التقنيات الدفاعية.

(د) الرميات الخاطفة في حالة تنفيذ تقنية التأثير على الخصم الواقع على الأرض. يتم السماح بحد أقصى 5 ثواني لركل الخصم الواقع على الأرض - إذا لم يكن هناك ضربة قاضية، يفصل الحكم بين المتسابقين ويجب على الخصم الواقع على الأرض أن يقف على الفور. خلال الرميات الخاطفة، يجب أن يكون للمتسابق دائماً سيطرة كاملة على الخصم. يجب على المتسابق إظهار الوعي الكامل بالتقنيات.

(هـ) عندما تحدث ضربة قاضية من مناورة قانونية غير المباحة بين الخصمين، قد يتابع الخصم القائم من خلال إجراء فوري على الخصم الواقع على الأرض. إذا وقف الخصم الواقع على الأرض، تستمر المباراة. إذا دافع الخصم الواقع على الأرض عن نفسه بذكاء، يُسمح له بالوقوف. إذا كان الخصم الواقع على الأرض غير قادر على حماية نفسه على الأرض من الضربات الإضافية، ينهي الحكم المباراة.

13) التقنيات المسموح بها

أ) تقنيات الذراع

- 1) لكمة مستقيمة (Kizami tzuki, gyaku tzuki)
- 2) ضربة بالقبضة الخلفية (Uraken uchi - يجب أن يكون أسلوب مستدير)
- 3) ضربة بحافة اليد (Haito uchi - يد مفتوحة وأسلوب دائري)
- 4) لكمة بطيئة مقوسة (Mawashi tsuki)
- 5) ضربة باليد المطرقة (Tetzui uchi - يجب أن تكون بأسلوب مستدير، ولا يمكن مهاجمة الوجه من الأمام)
- 6) دوران ظهر قبضة اليد (Uraken uchi - يجب أن تكون بأسلوب مستدير)
- 7) تقنيات تحليق الكاراتيه

ب) تقنيات القدم

- 1) الركلات المستقيمة (Mae geri, yoko geri)
- 2) الركلات الدائرية (Mawashi geri, ura mawashi geri, mikatzuki geri - يجب أن تكون ركلة مستديرة)
- 3) الركلات المستديرة (Ushiro geri, ushiro ura mawashi geri - يجب أن تكون ركلة مستديرة)
- 4) الركلات بالقفز (أي ركلة مذكور أعلاه مع القفز)

ج) الرمية الخاطفة

1) الكنس بالقدم

1) رمي المعارضين بيد واحدة أو اثنتين

3) الرمية الخاطفة بقدم واحدة (يجب أن تتحكم يد واحدة أو اثنتين دائماً في جسد الخصم)

د) لا يُسمح باحتضان الخصم إلا عندما يتبعه حركة فورية، مثل الرمي. سيتم اعتبار أي تثبيت يتم إجراؤه للحد من إجراء الخصوم مخالفة. سيتم التحذير في أول مخالفة تثبيت (لا يجب إيقاف القتال مؤقتاً لإصدار التحذير). وكل

مخالفة لاحقة ستؤدي إلى عقوبة بواقع 1 نقطة يصدرها الحكم إلى القضاة (مرة أخرى ، لا يجب إيقاف القتال لإصدار العقوبة).

(هـ) يعتبر تم إنزال المقاتل أرضًا عند:

- 1) وضع كلا اليدين أو القبضتين على أرضية PIT
- 2) وضع كلا اليدين أو القبضتين على حائط PIT مع مواجهة المقاتل تمامًا لحائط PIT.
- 3) ظهر المقاتل مقابل أرضية PIT.

عندما يكون أحد المنافسين على الأرض، لا يمكن تنفيذ أساليب الذراع إلا من قبل المنافس غير المطروح أرضًا.

14 الأخطاء

(أ) تُشكل الأفعال التالية أخطاء في مسابقة الكاراتيه، ويمكن أن تؤدي إلى تحذيرات، حسب تقدير الحكم، إذا ارتكبت:

- 1) التثبيت وفقًا للمبين في "الأساليب المسموح بها"
- 2) النطح بالرأس
- 3) قلع العين بأي طريقة
- 4) العض
- 5) البصق على الخصم
- 6) شد الشعر
- 7) إدخال الإصبع في فم الخصم
- 8) مهاجمة منطقة الأربية بأي طريقة
- 9) وضع الإصبع في أي فتحة بالخصم أو أي قطع أو تهتك
- 10) قرقة المفاصل الصغرى
- 11) اللكمات
- 12) الضرب باستخدام نقطة الإصبع أو الإبهام
- 13) الضرب باستخدام الركبة أو الكوع
- 14) الضرب باستخدام الركبة الطائرة

- (15) ضرب ركبة الخصم
- (16) الضرب بتقنية اليد المفتوحة (باستثناء الضرب بحافة اليد)
- (17) الضرب في العمود الفقري أو الجزء الخلفي من الرأس
- (18) ركل الكلى بالكعب
- (19) ضرب الحلق بأي طريقة، بما في ذلك، دون حصر، جذب القصبة الهوائية
- (20) خمش أو قرص أو لوي الجسد
- (21) جذب الترقوة
- (22) ركل الخصم الواقع على الأرض
- (23) الدوس على أو ركوب الخصم الواقع على الأرض
- (24) الإمساك بزي الكاراتيه أو قفازات الخصم
- (25) استخدام لغة مسيئة في منطقة الحلقة المسورة/منطقة القتال
- (26) الانخراط في أي سلوك غير رياضي قد يسبب إصابة للخصم
- (27) مهاجمة الخصم في أو خلال فترة الراحة
- (28) مهاجمة الخصم الذي يخضع لرعاية الحكم
- (29) مهاجمة الخصم بعد رن جرس نهاية الجولة
- (30) التردد، بما في ذلك، على سبيل المثال لا الحصر، تجنب الاتصال مع الخصم، عن قصد أو باستمرار إسقاط جهاز الفم أو إدعاء الإصابة
- (31) رمي الخصم على الرأس
- (32) رمي الخصم من الحلقة/منطقة القتال
- (33) رمي الخصم عمداً على الرأس أو الرقبة
- (34) القفز أو رمي النفس على الخصم الواقع على الأرض
- (35) تجاهل تعليمات الحكم بشكل صارخ
- (36) تثبيت الخصم على قماش على رأسه أو رقبته

(37) التدخل من ركن الحلبة

(38) وضع أي مادة أجنبية على الشعر أو الجسم للحصول على ميزة

(39) تجنب القتال كوسيلة لمنع الخصم من الحصول على فرصة إحراز نقاط

(40) الاستسلام

(41) جذب الخصم من الرأس بكلتا اليدين

(42) ضرب القدمين

(43) ركلات منخفضة بين الركبة والورك.

(ب) يقوم الحكم بفصل المتسابقين عند احتضانهم أو جذب الخصم. في حالة ارتكاب خطأ:

(1) يجب على الحكم طلب مهلة ("ياميه").

(2) يأمر الحكم المتسابق المخالف بالوقوف في موقع محايد.

(3) يجب على الحكم التحقق من حالة المتسابق المرتكب ضده مخالفة وسلامته.

(4) يقوم الحكم بعد ذلك بتقييم الخطأ المرتكب ضد المتسابق المخالف وخصم نقاط إذا رأى الحكم ذلك مناسباً، وإخطار اللجنة والأركان والمراقب الرسمي بقراره بشأن ما إذا كان الخطأ غير مقصود أو مقصود، وما إذا كان يجب تسجيل النقطة أم لا.

(5) خطأ الضربة المنخفضة: يسمح للمقاتل الذي يُضرب بضربة منخفضة بمهلة تصل إلى 5 دقائق للتعافي من الخطأ طالما رأى طبيب الحلبة أن المقاتل يمكنه الاستمرار في المسابقة.

(6) إذا ذكر المقاتل أنه يمكن أن يستمر قبل انقضاء خمس دقائق من الوقت، يقوم الحكم، في أقرب وقت عملي، بإعادة بدء القتال.

(7) إذا استغرق المقاتل أكثر من مدة 5 دقائق المخصصة، لا يمكن إعادة بدء القتال، وتنتهي المسابقة بالنتيجة التي تحدها الجولة والوقت الذي تم إيقاف القتال فيه.

(ج) الأخطاء العرضية: إذا تم وقف المباراة بسبب خطأ عرضي، يحدد الحكم ما إذا كان المقاتل الأعزل الذي تم ارتكاب خطأ ضده يمكنه الاستمرار أم لا. إذا كانت فرصة المقاتل الأعزل للفوز لم تتعرض للخطر بشكل خطير نتيجة للخطأ، وإذا كانت المخالفة لا تنطوي على تأثير ارتجاعي على رأس المقاتل الأعزل الذي تعرض للخطأ،

يجوز للحكم أن يأمر باستمرار المسابقة بعد فترة فاصل استشفاء لا تزيد عن 5 دقائق. وفور فصل المقاتلين العزل، يخطر الحكم ممثل اللجنة بقراره بأن الخطأ كان عرضياً.

(د) الأخطاء غير القانونية: إذا ارتكب خطأ ضد مقاتل بضربة يرى الحكم أنها غير قانونية، ينبغي للحكم أن يوقف العمل ويدعو إلى إيقاف الوقت. يمكن للحاكم أن يأخذ المقاتل المصاب لطبيب الحلبة وأن يطلب من طبيب الحلبة فحص المقاتل لمعرفة قدرته على الاستمرار في المسابقة. لطبيب الحلبة مدة تصل إلى 5 دقائق لاتخاذ قراره. إذا قرر طبيب الحلبة أن المقاتل يمكنها الاستمرار في المسابقة، يجب على الحكم إعادة بدء القتال في أقرب وقت عملي. خلافاً لقاعدة خطأ الضربة المنخفضة، لا يملك المقاتل ما يصل إلى 5 دقائق من الوقت لاستخدامه، وفقاً لتقديره، ويجب أن يستمر في القتال عندما يأمر الحكم بذلك.

(هـ) بالنسبة للخطأ المختلف عن الضربة المنخفضة، إذا كان المقاتل المصاب غير لائق للاستمرار، يجب على الحكم أن يوقف المباراة فوراً. إذا اعتبر الحكم أن المقاتل غير لائق للاستمرار، بالرغم من تبقي بعض الوقت من مدة 5 دقائق، لا يمكن للمقاتل أن يستفيد من الوقت المتبقي ويجب أن توفى المعركة.

(و) إذا أوقف الحكم المسابقة واستفاد من استخدام طبيب الحلبة، يجب ألا تتجاوز مدة فحوصات الطبيب في الحلقة 5 دقائق. إذا تم تجاوز مدة 5 دقائق، لا يمكن إعادة بدء المعركة ويجب أن تنتهي المسابقة.

15 التحذيرات والعقوبات

(أ) قد تؤدي الأخطاء إلى قيام الحكم بإرسال إنذار أو عقوبة إلى المتسابق المخالف.

(ب) يمكن فرض تحذير مباشرة لمخالفة القواعد، ويجب أن تعطى عندما لا يقلل الخطأ من فرص فوز الخصم. إذا تكررت المخالفة خلال المباراة، يصدر الحكم إنذاراً دون وقف المباراة في المرة الأولى، ويوقف الحكم المباراة ويزيد من شدة التحذير في المرة الثانية، ويوقف الحكم المباراة ويفرض عقوبة في المرة الثالثة.

(ج) تُفرض عقوبة عندما ينتهك المتسابق القواعد التي تتسبب في تقليص فرص الخصم أو مزيج من الأخطاء المرتكبة أو بعد خطأ فاضح حسب تقدير الحكم. وتؤدي العقوبات إلى خصم أو التنحية من الناحية الفنية.

(د) يقوم مسجل النقاط الرسمي بخصم النقاط من نقاط المتسابق المخالف. ويتولى مسجل النقاط، وليس القضاة، مسؤولية حساب النتيجة الحقيقية بعد خصم النقاط.

(هـ) الحكم فقط هو من يمكنه أن يقيم الخطأ. وإذا لم يحتسب الحكم خطأ، يجب على القضاة عدم إجراء هذا التقييم من تلقاء أنفسهم، ولا ينبغي أن حسابه في حساباتهم للنقاط.

(و) في حالة حدوث خطأ، يضمن الحكم استمرار القتال على الفور.

(ز) إذا تم إيقاف القتال بسبب التحذير، أو العقوبة، أو السلبية... الخ، يحاول الحكم على الفور بدء القتال من نقطة توقفه في PIT.

(ح) يُسمح للمدربين بالتحدث مباشرة إلى مقاتليهم المعنيين طوال المباراة. ولا ينبغي لهم في أي وقت من الأوقات مخاطبة أي من القضاة أو الحكام دون أن مخاطبة القاضي أو الحكم معهم أولاً أثناء المباراة. وفي حالة قيام المدرب بالتحدث إلى قاضٍ أو حكم أثناء المباراة ، فسيتم تحذيرهم أولاً ثم يتم حذفهم من أي أحداث لاحقة. وفي حالة وجود خطأ إداري ، يمكن للمدرب مخاطبة قاضي الزاوية لإبلاغه بالخطأ المحتمل.

16) الإصابات الناتجة عن الضربات العادلة والأخطاء

(أ) إذا وقعت إصابة خلال المنافسة نتيجة لمناورة قانونية وشديدة بما فيه الكفاية لإنهاء المباراة، يخسر المتسابق المتضرر بالضربة القاضية الفنية.

(ب) إذا كانت الإصابة التي وقعت أثناء المنافسة نتيجة لخطأ متعمد وشديد بما فيه الكفاية لإنهاء المباراة، على النحو الذي يحدده الحكم، يخسر المتسابق الذي يتسبب في الإصابة بسبب التنحية.

(ج) إذا استمرت إصابة أثناء المنافسة نتيجة لخطأ متعمد، ويسمح بأن تستمر المباراة، على النحو الذي يحدده الحكم، يجب على الحكم إخطار مسجل النتيجة تلقائياً بخصم نقطتين فنيتين من المتسابق الذي ارتكب الخطأ.

(د) إذا وقعت إصابة أثناء المنافسة نتيجة لخطأ متعمد في عدم قدرة المتسابق المصاب على الاستمرار في مرحلة لاحقة من المسابقة، على النحو الذي يحدده الحكم، يفوز المتنافس المتضرر بقرار فني، إذا كان متقدماً في لوحة النقاط. إذا كان المتسابق المصاب متعادلاً أو متأخراً في لوحة النقاط في وقت التوقف، يتم الإعلان عن نتيجة المباراة بالتعادل الفني.

(هـ) إذا قام المتسابق بإصابة نفسه أثناء محاولة ارتكاب خطأ ضد خصمه، لا يتخذ الحكم أي إجراء لصالحه، وتُعامل الإصابة بنفس الطريقة التي يُعامل بها الضرر الناتج عن الضربة العادلة.

(و) إذا وقعت الإصابة خلال الجولة الأولى أو الثانية نتيجة لخطأ عرضي شديد بما فيه الكفاية للحكم بوقف المباراة فوراً، على النحو الذي يحدده الحكم، ينتج عن المباراة عدم وجود مسابقة.

(ز) إذا وقعت الإصابة خلال الجولة الثالثة نتيجة لخطأ عرضي شديد بما فيه الكفاية للحكم بوقف المباراة على الفور، على النحو الذي يحدده الحكم، ينتج عن المباراة قرار فني يُمنح للمتسابق المتقدم في لوحة النقاط عند إيقاف المباراة.

(ح) تُسجّل الجولات غير مكتملة باستخدام نفس المعايير التي تُسجّل بها الجولات الأخرى حتى النقطة التي يقال أنها أوقفت الجولة غير المكتملة.

17) أنواع نتائج المسابقة

(أ) الضربة القاضية:

(1) عندما يوقف الحكم المسابقة

(2) عندما تكون الإصابة نتيجة لمناورة قانونية شديدة بما فيه الكفاية لإنهاء المباراة

(3) عندما يتم اعتبار المتسابق فاقد الوعي نتيجة للضربات أو الركلات

(ب) القرار عن طريق لوحة النقاط، بما في ذلك:

(1) قرار بالإجماع - عندما يسجل القضاة الثلاثة المسابقة لنفس المتسابق

(2) قرار منقسم - عندما يسجل قاضيين اثنين المسابقة لمتسابق واحد ويسجل قاض واحد للخصم

(3) قرار بالأغلبية - عندما يسجل قاضيين اثنين المسابقة لنفس المتسابق ويسجل قاض واحد التعادل

(4) قرار بالنقاط - إذا وقع فقدان للوعي مزدوج خلال الجولة الثانية أو الثالثة، تم اتخاذ القرار وفقا لنتيجة المباراة النهائية. إذا كانت هذه الدرجات تساوي النقاط التي تُمنح خلال المباراة سوف تؤخذ بعين الاعتبار.

(ج) التعادل، بما في ذلك:

(1) التعادل بالإجماع - عندما يسجل جميع القضاة الثلاثة المسابقة بالتعادل

(2) التعادل بالأغلبية - عندما يسجل اثنين من القضاة المسابقة بالتعادل

(3) التعادل بالانقسام - عندما يسجل قاض واحد التعادل ويسجل القاضيين الآخرين لصالح المتنافسين المختلفين

(4) تعادل مزدوج لفقدان الوعي - إذا حدث، في الجولة الأولى فتكون النتيجة التعادل

(د) إذا تم تسجيل التعادل في اللائحة، فسيتم إجراء جولة إضافية في محاولة لتحديد الفائز. وإذا كانت نتيجة الجولة الإضافية بالتعادل، فسيتم تسجيل النتيجة بالتعادل.

(هـ) لا مسابقة - تُعلن عندما تتسبب ضربة عرضية غير قانونية في عدم قدرة متلقي الضربة على الاستمرار، يتخذ الحكم أو الطبيب أو المقاتل أو ركنه هذا القرار. يتلقى كل مقاتل أي مسابقة تُحسب في سجله ولا تسجل كفوز أو خسارة. الضربات الناجمة عن الضربات غير القانونية المتعمدة التي تجبر المقاتل على عدم القدرة على الاستمرار لا تعلن أنها لا مسابقة، بل كفوز وخسارة من قبل المقاتلين المناسبين.

(و) التنحية

(ز) الإنسحاب

(ح) التعادل الفني

(ط) القرار الفني

(ي) لا يوجد قرار

(18) المسؤولون

أ) خلال الفترة المتبقية بين كل جولة يتم السماح بفريق المتسابق في منطقة القتال الخاصة بـ PIT. ويُسمح للموظفين التاليين أن يكونوا مع المتسابق في منطقة الاستراحة:

(1) مدرب واحد (1)

(2) مساعد مدرب واحد (1)

(3) كوتمان واحد (1)