

القوانين التحكيمية لمباريات قوة الرمي
(الفل باور، اللايت باور – ، بادي باور)
Body Power – Full Power – Light Power

ومسابقات أساليب الدفاع عن النفس
(Self Defense Rules)

الإتحاد الدولي لرياضات قوة الرمي والدفاع عن النفس
World Federation of Kowat Alrami & Self Defense - WFKA
الإتحاد العربي لرياضات قوة الرمي والدفاع عن النفس
Arab Federation of Kowat Alrami & Self Defense - AFKA

قوة الرمي

KOWAT ALRAMI

**تطبق هذه القواعد والقوانين المعتمدة
في المسابقات والبطولات تحت إشراف الاتحادات الدولي والعربي واللبناني
للرياضيين، المدربين، الحكام، القضاة، والاداريين**

For Sportsmen, Coaches, Referees, Judges, Officials.
These Rules are obligatory during all competitions under names
of WFKA – AFKA - LFKA.

Printed in Lebanon, 2013

(القوانين التحكيمية لإسلوب قوة الرمي)

القوانين المنظمة لمباريات اسلوب (قوة الرمي)؛

أولاً : لغة المباريات:

اللغة الأم لإسلوب قوة الرمي هي اللغة العربية ؛ ويستعان عالمياً بالإنكليزية.

ثانياً : الحلبة ومعداتھا.

1- إن مساحة حلبة القتال المربعة، مِنْ داخلِ الحبال هي (6×6) م مربعة كحد أقصى وَكَحْدُ أدنى (5×5) م.

2- تُكسى أرضية الحلبة ببساط مرِن، أو قطع محشوة وتمتد "50 سنم" على الأقل بكلِّ الاتجاهات خارجِ الجبال، مُرتفعة عن مُستوى الأرضِ بين (90 و 120 سنم).

3- يحيط الحلبة أربع حبالٍ مجدولة ومحكمة الشدِّ. تُثَبَّتْ عِنْدَ الزوايا المغطاة بدروع ملونة ولَدِنَة لِلْحِمَايَة وتمييز المتبارين، وترتفع عن أرضية الحلبة (35، 70، 100 و 130 سنم)؛ على أن يرتفع عامود الحلبة "132" سنم عن مستوى سطحها. وتحكم الجبال اختيافاً بواسطة لاصقين على كلِّ جانبٍ من الحلبة منعاً لثباعتها وانزلاق المتبارين من خلالها. ويكون قطر الحبل ("3" – "5" سنم).

***- يجب توافر التالي:**

1/4 خدماتُ المتبارين: كرسيان، سطلان والأفضل مخفيان، ماء، وَحَدَّةُ إسعافٍ أوليٍّ، سُلْمان، كُلٌّ على الزاوية الخاصة بالمتباري (الزاوية الحمراء، والزاوية الزرقاء).

2/4 خَدَمَاتُ الرسميين، الحَكَم، القضاة والطبيب: طاولاتٌ وكراسي (تُحيطُ الحلبة عِنْدَ منتصفِها، وتكونُ إحداها مَخَصَّصةً للرسميين، وثلاثُها خاصةً بالقضاة، وواحدةٌ مستقلةٌ للطبيب)، جرسٌ أو صفارة، ساعةٌ توقيت، لوائحُ التحكيم الاتحادية والأوراق الرسمية، أوراقُ الفرعة، ومذياعٌ موصَّلٌ بجهازِ الصوت، إضافةً إلى سُلْمٍ في إحدى الزاويتين المحايدتين (الزاوية البيضاء) مَخَصَّصٌ للحَكَم والطبيب.

ثالثاً: الملابس و التجهيزات الأساسية :

(1) - الملابس : تم اعتماد بدلة خاصة لإسلوب (قوة الرمي) رعي في تصميمها ادخال بعض الأمور المستوحاة من الزي العربي وتناسب مع القتال في المباريات .

(2) - التجهيزات : يجب على جميع اللاعبين المشاركين في المباريات ارتداء الواقيات الآتية :

* - وافي الفم (Mouth Protector): الذي يجب أن يحمي الأسنان واللثة، ويكون وضعه إلزامياً.
* - قفازات القتال (Fighting Gloves): خاصة ذات البطانة المرنة والثابتة، وتتركز على مساحة القبضة الضاربة، وتكون هذه القفازات مفتوحة من الأصابع وذلك لسهولة المسك على أن لا ينقص وزنها عن (8 أونصات) ويشترط أن تكون من نفس النوع والوزن لكل لاعب.

* - وافي المقتل (Groin Protector): يلبس تحت السروال، ولا يمكن مباشرة أية مباراة دونه، وعدم ارتدائه يسبب طرد اللاعب بعد إمهاله الوقت المسموح به.

* - وافي الفم (Mouth Protector): الذي يجب أن يحمي الأسنان واللثة، ويكون وضعه إلزامياً.
* - وافي القدم (Foot-Protector): التي يجب أن تبقى ثابتة خلال المباراة، وتغطي كامل القدم، خاصة مشط القدم حتى الكعب؛ على أن لا تحتوي أية مواد صلبة؛ مع تثبيتها بإحكام منعاً للانزلاق، وارتدائها إلزامي.

* - وافي القصبية (Shin Guard): ارتداؤه إلزامي، على أن لا يحتوي أية مواد قاسية.

معدات إضافية: مع اختيارية ارتداء معدات إضافية (مشدات الركبة، الكوع، الخ).
يدقق الحكم بمعدات الوقاية، مشدداً أن تكون المعدات الرئيسية متكافئة لكلا المتباريين وحديثة النوعية.

رابعاً: قوانين المشاركة في البطولات الرياضية : **أ- نظام الجولات :**

تعتمد المباريات أو النزالات على نظام الثلاث جولات، حيث تكون مدة كل جولة دقيقتين وراحة دقيقة واحدة بين الجولة والأخرى.

*** - الفحص الطبي :**

يجب خضوع اللاعبين للفحص الطبي قبل بدء المباريات لتحديد مدى أهليتهم للمشاركة في المباريات من ناحية طبية ، على أن يؤخذ ضغط الدم وفحص الرئتين من ضمن الفحص ... كذلك فلا بد من وجود طبيب معتمد وعدة اسعاف كاملة أثناء المباريات .

ب - قوانين المشاركة في المباريات :

- (1) - لا يحق لأي لاعب المشاركة في المباريات ما لم يصل الى درجة القمر، كحد أدنى، والمعتمدة في نظام الرموز من قبل أسلوب (قوة الرمي) .
- (2) - لا يحق للاعب المشاركة في المباريات في حال فشله في الفحص الطبي .
- (3) - لا يحق للاعب الخاسر بالضربة القاضية، في آخر مباراة شارك فيها، المشاركة في المباريات الا بعد مرور فترة شهر على الأقل من تاريخ المباراة التي خسر فيها.
- (4) - يجب أن يرشح اللاعب من قبل أحد المدربين المعتمدين من أسلوب (قوة الرمي) للمشاركة في المباريات ..
- (5) - يحق للاعبين الممارسين لمدارس قتالية أخرى المشاركة في المباريات في حالة اقرار ذلك من قبل اللجنة الفنية المنظمة للبطولة وتطبيق القوانين المعتمدة في قوة الرمي.

ج - الفئات والأوزان :

فئة الناشئين : 8- 12 سنة إناث وذكور

فئة الشباب : 13- 18 سنة إناث وذكور

فئة الكبار : فوق 18 لغاية 37 سنة إناث وذكور

خامساً : (قوانين تحكيم المباريات) - اقرار نتائج المباريات :

يتم اقرار نتيجة النزالات من قبل هيئة القضاة حيث يعتبر قرارها نهائياً وتحسم النزالات في الحالات التالية:

(1) - **الضربة القاضية :** وذلك عندما يتلقى أحد اللاعبين ضربة مسموحة مؤثرة، ولا يتمكن من النهوض أو مواصلة النزال بعد انتهاء الحكم من العد من (1- 10) .

(2) - **الضربة القاضية الفنية :** وتكون بقرار الحكم انهاء النزال نتيجة أحد الأسباب التالية :

- عدم تمكن اللاعب من مواصلة النزال .

- عندما يتلقى ضربة قوية تستوجب العد له من (1 الى 8) ويكمل النزال، وعند تكرار السقوط ثلاث مرات متتالية في الجولة أو كامل المباراة.

- عدم تكافؤ اللاعبين، وقناعة الحكم أن مواصلة النزال ستعرض أحدهما لخطورة الإصابات القوية لعدم امكانيته الدفاع عن نفسه بشكل صحيح.
- (3) - **الفوز بالنقاط** : حيث تعلن النتيجة من قبل هيئة القضاة وحسب نظام التنقيط المعتمد من قبل أسلوب (قوة الرمي) وتحتسب النتيجة للاعب الذي سجل نقاط أكثر على العدادات المعتمدة للقضاة.
- (4) - **الانسحاب** : عندما ينسحب اللاعب، أو سحبه من قبل المسؤول عن رعايته في زاوية الحلبة.
- إصابة أحد اللاعبين بجرح مؤثر يستدعي انتهاء النزال للحفاظ على سلامته وبعد ان يقرر الطبيب المتواجد عدم أهليته لإكمال المباراة.
- (5) - **الطرد** : عندما يطرد الحكم أحد اللاعبين لارتكابه طرق ممنوعة في النزال، وكما هو مقرر من قبل أسلوب (قوة الرمي) وبعد التشاور مع رئيس لجنة التحكيم والقضاة ليلبغهم أنه يريد طرد اللاعب.
- (6) - **إنهاء النزال بالثبیت** ويجب ان لا يأخذ الوقت أكثر من 6 ثوان للسيطرة على الآخر: ويكون في الحالات التالية :-

- * - اذا رمى اللاعب خصمه بحركة فنية سريعة وقوية وبأسلوب جيد (يجب ان تأخذ الرمية أكثر من 6 ثوان) مع تثبيته لمدة (30 ثانية) وعدم تمكن الآخر من الحراك أو التخلص، ينتهي النزال لصالح الرامي.
- * - يحصل اللاعب على نقطة واحدة للرمية الصحيحة ونقطة إضافية اذا رمى خصمه بحركة فنية وثبته لمدة (10 ثوان) فتصبح نقطتان. ويحصل اللاعب على نقطتين إضافية اذا قام برمي خصمه على الأرض بحركة فنية فيها سرعة وقوة ومهارة وتثبيته لمدة (20 ثانية) فتصبح 3 نقاط، ثم تخلص بعدها اللاعب الآخر من التثبيت قبل وصول العد الى (30 ثانية).
- * - وفي حالة الضغط على مفاصل اليد أو القدم، سواءً على الواقف أو على الأرض ولم يستطع التخلص اللاعب من المسكة الصحيحة، تحتسب نفس طريقة التنقيط وتوقيت التثبيت على الأرض في إعطاء النقاط.
- * - وفي حالة الضغط على المفاصل أو عند التثبيت إذا طرق اللاعب المثبت على الأرض بمعناه الإستسلام فيسأله الحكم هل تريد الاستسلام إذا قال نعم أو إستمر في الطرق على الأرض تنتهي المباراة بالإستسلام.

- 7- **كيفية احتساب النقاط** : تحتسب النقاط للاعب الذي أدى الضربات والحركات الفنية الصحيحة كالتالي:
- * - تحتسب نقطة واحدة على العداد للكلمة الصحيحة على الوجه أو الجسم.
- * - تحتسب نقطة واحدة على العداد للركلة الصحيحة على الجسم.
- * - تحتسب نقطتان للركلة الصحيحة على الوجه أو الركلة مع القفز على الرأس.
- * - تحتسب نقطة واحدة على العداد عند إخلال التوازن ورمي الخصم على الأرض بحركة فنية سريعة.
- * - ولتوضيح الامر للميقاتي وللمشاهدين على مرور وقت التثبيت بالشكل التالي؛ عند بدء التثبيت يرفع الحكم إصبعه موضحاً مرور 10 ثوان على التثبيت، وعند الوصول الى 20 ثانية يرفع إصبعان موضحاً وصول عد التثبيت، وعند الوصول الى 30 ثانية يرفع الاصابع الثلاثة (3) وبعدها يضم اليدين الى بعض وفتحهم الى الخارج معلناً إنتهاء الوقت وفوز أحد اللاعبين بالتثبيت.

سادساً: - توجيه الضربات :

***- الضربات المسموحة في النزال :**

- (1) - جميع ضربات اليدين من جهة القبضة والموجهة للأماكن المسموح الضرب عليها:
- اللكمة المستقيمة JAB - اللكمة الخطافية HOOK - اللكمة التصاعدية UPPER CUT .
- (2) - جميع ضربات القدمين والموجهة للأماكن المسموح الضرب عليها :

*- الرفسة الأمامية FRONT KICK - الرفسة الجانبية SIDE KICK - الركلة الخطافية بالكعب HOOK KICK - الركلة الدائرية ROUNDHOUSE KICK - الرفسات المنخفضة LOW KICKS -

الركلات الهلالية (Crescent-Kicks) - العمودية (Axe) - الركلة الخلفية (Back-Kick) والرفسات الطائرة الجانبية والدائرية JUMPING KICK & BACK SPINNING KICK.

(3)- حركات رمي الخصم على الأرض يجب ان لا تأخذ وقت اكثر من 6 ثواني للرمية:

*- حركة الكنس SWEEP KICK لاخلال التوازن من مسافة قصيرة .

*- مسك الخصم من اليدين أو الرجلين أو الجسم واسقاطه أرضا مع الضغط على المفاصل، ويمنع المسك لوقت طويل دون محاولة الرمي، ومحاولة العرقلة فقط.

ملاحظة : يجب على اللاعب استخدام ضربات الأيدي والأرجل معا ورمي الخصم أرضا في حالة التلاحم.

سابعاً : تهدف الضربات الى الأماكن المسموحة مثل :

الوجه (أماما وجانباً)، الجذع (أماماً وجانباً) (الأقدام في حالة الكنس لاخلال التوازن أو للمسك والتنشيت .
* - الأمور غير المسموح بها في النزال :

- (1) - الضرب على الجهاز التناسلي .
 - (2) - توجيه الضربات خلف الرأس ..
 - (3) - توجيه الضربات الى الرقبة أو محاولة الخنق عند الحنجرة .
 - (4) - توجيه الضربات الى الظهر (العمود الفقري) .
 - (5) - الضرب بالمرفق .
 - (6) - الضرب بالركبة الى الرأس .
 - (7) - توجيه الضربات الى المفاصل (الركبة مثلاً) .
 - (8) - المسك لغرض الاعاقة وتقادي اللعب .
 - (9) - استخدام الرأس في الضرب .
 - (10) - مهاجمة العيون .
 - (11) - العض والبصاق والصراخ أو استخدام كلام بذيء أثناء النزال .
 - (12) - الاستدارة ومواجهة الخصم بالظهر .
 - (13) - استخدام الوسائل غير الفنية في محاولة رمي الخصم أرضا .
 - (14) - مهاجمة الخصم بالضرب عند سقوطه أرضا، وملامسة الأرض بأي جزء من أجزاء الجسم عدا القدمين
 - (15) - يمنع مسك الملابس في حالة رمي الخصم على الأرض، ولا يكون المسك الا بأعضاء الجسم فقط.
 - (16) - يمنع البدء بمهاجمة الخصم بالمسك عند قول الحكم (ابدأ)، بل عليه أن يطبق مجموعة مهارات قتالية بالأيدي والأرجل وبعدها يحق له المسك والرمي في حالة التلاحم .
 - (17) - يمنع الضرب بالأيدي من أعلى الى أسفل كالمطرقة ، وبحرف وباطن اليد .
 - (18) - يمنع مهاجمة المنافس العالق بين الحبال .
 - (19) - يمنع المسك بالحبال أثناء الضرب باليد أو القدم ، أو استمرار الوقوع على الحبال اثناء النزال .
 - (20) - يحظر مبارحة الحلبة الا بأمر الحكم .
 - (21) - لا يجوز الاستمرار بالقتال بعد اصدار أمر (قف) من الحكم أو نهاية الجولة .
- ملاحظة :** مخالفة القوانين والقواعد تؤدي وفقاً لحجمها، الى انذار اللاعب أكثر من مرة أو حرمانه من الاشتراك لعدم الأهلية.

ثامناً : نظام التنقيط :

يحسم النزال بالنقاط باتباع طريقة التنقيط بالعداد أو بوسائل أخرى (Points Counter) حيث يفوز بالمباراة من سجل له القضاة النقاط الأكثر على استمارة التحكيم .
ويقوم القضاة النزال باستمرار ولكل جولة. وبعد انتهاء الثلاث جولات يتم اعلان النتيجة من قبل الاداري المختص (المرجع أو أي اداري تعينه اللجنة الفنية) وبعد فحص استمارات التحكيم المقومة من قبل القضاة.

ويتم احتساب النقاط لكل جولة كما يلي :

- (1) - الفائز بالجولة من حقق نقاط أكثر من الآخر وبفارق نقطتين على الأقل .
- (2) - الخاسر للجولة من أخذ نقاط أقل من الآخر وبفارق نقطتين على الأقل .
- (3) - الخاسر (بالضربة القاضية الفنية) (مثال : تعرض لثلاث سقطات KD) في الجولة الواحدة أو في كامل المباراة ينهى النزال وتعتبر ضربة قاضية فنية، أو يخسر اللاعب لعدم كفاءته أو بالضربة القاضية أثناء العد للعشرة، أو بالتنبث لمدة (30 ثانية) أو خسارته بالاستسلام.

تاسعاً : العوامل التي يجب مراعاتها عند منح النقاط :

- (1) - الضرب بالطرق المسموح بها في اسلوب (قوة الرمي)، حيث يأخذ القاضي بعين الاعتبار فاعلية الضربة، قوتها ، تهديفها ، ومدى تأثيرها على اللاعب الآخر.
 - (2) - فاعلية الهجوم والمستوى الفني في أداء الضربات.
 - (3) - فاعلية الدفاع والقابلية على تفادي ضربات الخصم بالطرق الفنية (وليس بالهروب المستمر من هجوم الخصم).
 - (4) - الحركات الفنية الجيدة في حالة المسك ورمي الخصم أرضاً شرط توفر السرعة، القوة، والفن في أداء الحركة (وليس بالتأخير لأكثر من 6 ثوان في محاولة رمي الخصم أرضاً وتنبيته)
 - (5) - أولوية التقييم تكون حسب الترتيب التالي :
ضربات الأرجل الفعالة، لكمات الأيدي الصحيحة، الرمي السريع على الأرض، محاولة التنبث على الأرض أو بالضغط على المفاصل.
- * - **التعادل :** في حال التعادل يتم حسم النتيجة لصالح أحد اللاعبين حيث يؤخذ بنظر الاعتبار ما يلي وحسب التسلسل الآتي :

- (1) - اللاعب الذي استخدم ضربات الأرجل (الرفسات المؤثرة) و بعدد أكثر من خصمه .
- (2) - اللاعب الذي تميز أداؤه الهجومي بالفاعلية .
- (3) - اللاعب الذي تميز أداؤه الدفاعي بالفاعلية .
- (4) - اللاعب الذي أداؤه للحركات والمهارات الفنية بالمهارة والالتقان .
- (5) - اللاعب الذي أبدى روحاً رياضية أفضل على حلبة النزال وخارجها .
- (6) - اللاعب الذي رمى خصمه بالطرق الفنية الصحيحة وكان أداؤه جيداً في الرمي وعند التنبث.

عاشراً : التحكيم : تتكون هيئة الحكام من :

*** - جهاز الحكام (Referees & Judges).**

يدير جهاز الحكام في الاتحاد لجنة لها نظام وصلاحيات خاصة بها، ومؤلفة من الحكام المصنّفين؛ مؤلفة من ثلاثة الى خمسة أعضاء، أصحاب خبرة وكفاءة عالية في مجال التحكيم، تعينهم الهيئة الإدارية ويستأنس برأيهم عندما يتم تقديم أي اعتراض على نتيجة مباراة، ومن مهامهم الإشراف على تنفيذ قوانين التحكيم، والسهر على إقامة دورات الإعداد والصف.

* **ملابس جهاز الحكام:** يتألف لباسُ جهازِ الحُكامِ الرَّسميِّ، سرِوال أسود، تي شيرت أسود، وجَدَاءٍ خفيفِ أسودَ اللون، ومشدان يضعهما في اليدين واحدة بلون أزرق والأخرى بلون الاحمر أي لون زاويتي حلبة النزال التي تدل على زاوية كل متنافس.

وَيَمْتَنِعُ الْحَكْمُ خَاصَّةً عَنِ ارْتِدَاءِ أَيِّ شَيْءٍ يُمْكِنُ أَنْ يَتَسَبَّبَ بِجُرُوحٍ لِلْعَبِيعِ كَالسَّاعَاتِ، النُّظَارَاتِ، الْخَوَاتِمِ، الْحَلِيِّ... الخ.

يَقُودُ الْمُبَارَاةَ حَكْمٌ إِتْحَادِي وَتُقَيَّمُ نَقَاطُ كُلِّ مِبَارَاةٍ بِوَاسِطَةِ ثَلَاثَةِ قُضَاةٍ إِتْحَادِيِّينَ يَتَوَزَّعُونَ فِي مَنَاصِفِ جِهَاتِ الْحَلْبَةِ بَعِيداً عَنِ الْجُمْهُورِ (مَسَافَةُ ثَلَاثَةِ أَمْتَارٍ عَلَى الْأَقْلَى). وَيَتَأَلَّفُ جِهَازُ الْحُكَّامِ لِأَيِّ مِبَارَاةٍ مِنْ السَّادَةِ: رَئِيسُ الْحُكَّامِ، حَكَمُ الْحَلْبَةِ، الْقُضَاةُ الثَّلَاثَةُ، الْمِيقَاتِي وَالطَّيِّبُ.

الحادي عشر: يقود المباريات جهاز حكام مؤلف من:

The Supervisor	1- رئيس الحكام (المشرف)
Central Referee	2- حكم الحلبة الوسط
Judges – 3 person	3- القضاة عدد 3
Time Keeper	4- الميقاتي
Doctor	5- الطبيب

1- رئيس الحكام (المشرف) (The Supervisor) :

وهو المسؤول عن حكام وقضاة البطولة ويجب أن يكون حامل درجة حكم فئة ألف أو مصنف دولي وعنده معرفة تامة بالقوانين وعمره فوق 21 سنة، ويُعيَّن حكم الحلبة الرئيسي، إذا كان هناك أكثر من حلبة. وهو الذي يَبْتَ بَأَيِّ عِتْرَاضٍ يَقْدَمُ أَثْنََاءَ الْمُبَارِيَّاتِ. وَيُمْكِنُ الْعُودَةُ إِلَى لَجْنَةِ الْحُكَّامِ عِنْدَ الْضَرُورَةِ.

*** واجبات رئيس الحكام:** و المرجع في كل ما يتعلق بالحكام والقضاة، وَيَتَوَجَّبُ عَلَيْهِ التَّالِي:

- 1- إختيار الحكام والقضاة الأكفاء والحياديين لكل حلبة موجودة في البطولة.
- 2- مراقبته أداء الحكام وتوجيه النصائح والتنبهات اللازمة.
- 3- إبعاد أي حكم لا يحترم قوانين الاتحاد إبعاداً مؤقتاً أو دائماً؛ حيث يقوم باستبداله وتزويد الحكم البديل بالتوجيهات الضرورية لاستئناف المباراة. وهذا ينطبق على القضاة الذين يرتكبون أخطاءً في وضع النقاط.
- 4- مُرَاقِبَةُ أَدَاءِ الْقُضَاةِ، عِبْرَ قِيَامِهِ بِدَوْرٍ قَاضٍ رَابِعٍ بِالْكَامِلِ. وَمُقَارَنَةُ وَرَقَتِهِ بِأَوْرَاقِ الْإِلْقَاضَةِ الْعَامِلِينَ، وَتَوْجِيهِ الْمَلاحِظَاتِ الضَّرُورِيَّةِ لَهُمْ، وَمُمْكِنٌ لَهُ أَنْ يَسْتَعِينَ بِمُرَاقِبٍ أَوْ مُشْرِفٍ آخَرَ فِي الْمُبَارَاةِ.
- 5- يرجع له الحكم في حالة حصول حالات غير متوقعة في النزال.
- 6- تقدم له الاعتراضات ويحسمها بشكل نهائي.
- 7- يستأنس برأيه النهائي في اعلان نتيجة النزالات التي تم الاعتراض عليها.

2- حكم الوسط (Central Referee).

*** واجبات حكم الوسط :** الحكم هو سيد الحلبة، وَمُنْفَذُ الْقَانُونِ، وَيَتَوَجَّبُ عَلَيْهِ مَا يَلِي:

- 1- فَحْصُ مَلَابِسِ الْمُتَبَارِعِينَ وَمُعَادَاتِ الْأَمَانِ؛ ثُمَّ جَمْعُهُمَا وَإِعْطَاءُ بَعْضِ الْمَلاحِظَاتِ حَوْلَ الْقَوَانِينِ؛ وَإِرْسَالُهُمَا كُلِّ إِلَى زَاوِيَتِهِ، وَالتَّأَكُّدُ مِنْ جُهُوزِيَّةِ الْقُضَاةِ وَالْمُوقَّتِ، مَعْلَناً رَقْمَ الْجَوْلَةِ وَبِدْنَهَا.
- 2- التَّشَدُّدُ عَلَى سَلَامَةِ الْمُتَبَارِعِي وَجَعْلُهَا فِي طَلِيعَةِ أَوَّلِيَّاتِهِ، وَالتَّأَكُّدُ مِنْ عَدَمِ مَعَانَاةِ أَيِّ مُتَبَارِعٍ وَعَدَمِ تَلْقِيهِ مَزِيداً مِنَ الضَّرَبَاتِ، عِنْدَ عَدَمِ تَكَافُؤِ الْمُسْتَوَى بَيْنَ الْمُتَبَارِعِينَ.
- 3- مُرَاقِبَةُ حُسْنِ سِيرِ وَتَطْبِيقِ قَوَاعِدِ اللَّعْبِ الشَّرِيفِ، وَإِدَارَةِ كَامِلِ الْمُبَارَاةِ، بِمَا أُوتِيَ مِنْ خُبْرَةٍ فَنِيَّةٍ وَمَعْرِفَةٍ بِالْقَوَانِينِ، وَبِمَا يَرْتَضِيهِ ضَمِيرُهُ.

- 4- جَمْعُ لوائحِ تحكيمِ القُضاةِ عندِ نهايةِ كلِ جولةٍ والتَّدقيقُ فيها، وتسليمها لرئيسِ الحكامِ المراقبِ الرئيسي، ثم رفعُ يدِ الفائزِ بُعيدَ الإعلانِ النهائيِّ للنتائج، وإجبارُ المتبارين على التَّصافُحِ من أجلِ إبرازِ الرُّوحِ الرِّياضيَّةِ والمُنَافَسةِ الشَّرِيفَةِ.
- 5- في حالِ اسْتِبعادِهِ لأحَدِ المتباريَّين لِعَدَمِ الأهلية، توجَّبَ على الحكمِ تحديدَ من تمَّ استبعاده وتوضيحَ سببِ الاستبعادِ للحكمِ الرئيسي، بإشارةٍ ولهجةٍ واضحتين؛ الذي يُعْلَمُ بدوره العريفُ لِيعْلِنَ ذلكَ. ولا يتمُّ الاستبعادُ قَبْلَ مَشُورَةٍ وإجماعِ القُضاةِ.

* أوامر حكم الحلبة: على الحكم استعمال الأوامر التالية:

- 1- إبداء "Fight" = IBDA : عندما يأمر ببدا أو استئناف القتال.
- 2- وقف "Stop" = KEF : عندما يأمر المتبارين بوقف القتال ولا يُعاوَدَ إلا بأمرٍ مِنْهُ.
- 3- تراجع "Break" = TARAJA لفصل اللاعبين بحيث يتراجع كل متبار خطوة الى الوراء قبل استئناف القتال مباشرةً.

* سلطة حكم الحلبة: يمكن للحكم القيام بما يلي:

- 1- إيقاف المباراة، وكذلك رئيس الحكام أو الطبيب يمكنهم إيقافها.
- 2- إيقاف المباراة إثر إصابة أحد المتبارين بضربة غير مشروعة أو جرح ما؛ أو إذا اعتبر الطبيب أنَّ أحد المتباريين لا يقوى على استئناف القتال.
- 3- إيقاف المباراة واستبعاد أحد المتباريين أو كلاهما لِعَدَمِ الأهلية. وفي هذه الحالة، على الحكم الإِسْتِخْصَالِ على موافقة أَكْثَرِيَّةِ القُضاةِ الثلاثة؛ إلا في حالاتِ الخرقِ الفاضِحِ للقانون.
- 4- تحذيرُ المُتباري، أو إيقافِ المباراة، أو إعطائه إنذاراً لارتكابه مخالفة.
- 5- استبعاد المدرب أو مساعده أو كليهما لخرقهما القانون.
- 6- توجيه إنذار رسمي الى اللاعب الذي يخرق القانون من خلال رفع البطاقة الصفراء بوجهه.
- 7- إستبعاد اللاعب عند حصوله على الانذار الرسمي الثالث ورفع البطاقة الحمراء.
- 8- توجيه إنذار رسمي الى اللاعب الذي يتأخر عن الحضور الى الحلبة بعد انقضاء مدة دقيقتين عن إعلان اسمه للمباراة.
- 9- توجيه إنذار ثاني للاعب الذي يتأخر عن الحضور الى الحلبة بعد مرور ثلاث دقائق عن إعلان اسمه للمباراة.
- 10- إستبعاد اللاعب الذي يتأخر عن الحضور الى الحلبة بعد مرور أربع دقائق عن إعلان اسمه للمباراة. يرفع البطاقة الحمراء بوجهه ويتم استبعاده بالتغيب (WO) walk-over دون العودة إلى القضاة.
- 11- إستبعاد اللاعب الذي تعرض إلى ثلاث ضربات قاضية (KD-Knock Down)، في الجولة الواحدة، أو خلال المباراة، دون العودة الى استشارة القضاة.

* - أمور يجب مراعاتها من قبل حكم الوسط :

يتصرف الحكم الذي يدير النزال عند سقوط احد اللاعبين أو كلاهما وكما يلي :

- (1)- عند سقوط أحد اللاعبين ، يأمر الحكم اللاعب الآخر بالتوجه فورا الى أبعد ركن في الحلبة :ثم يباشر بالعدّ ، بعد التأكد من عدّ الميقاتي ويكون العدّ من (1 - 10) .
- (2)- اذا لم ينصاع اللاعب الآخر في التوجه الى الركن المثبت في توجيه الحكم ، يأمر الحكم بايقاف العدّ ، لحين تنفيذ أمره .
- (3)- في حالة نهوض اللاعب قبل وصول العدّ الى ثمانية، يستمر العدّ الى الثمانية، ثم يتأكد الحكم من

- قابلية وأهلية اللاعب على مواصلة النزال قبل الإشارة الى الاستمرار بالنزال .
- (4)- في حالة عدم تمكن أحد اللاعبين من مواصلة النزال يتم منح النتيجة لخصمه بالضربة القاضية .
- (5)- في حالة نهوض اللاعب الذي سقط أرضاً قبل وصول العدّ الى عشرة ثم سقوطه مرة أخرى بدون تدخل اللاعب الآخر، يستمر الحكم بالعدّ الى عشرة .
- (6)- في حالة سقوط كلا اللاعبين ونهوض أحدهما يستمر الحكم بالعدّ الى العدّ العاشر للاعب الذي لا يزال طريحاً. وعندما يبلغ العدّ الى عشرة يتم منح النزال للاعب الذي استطاع النهوض، ولا يزال قادراً على مواصلة النزال .
- (7)- في حالة سقوط كلا اللاعبين، ودق جرس التوقيت قبل وصول العدّ الى عشرة، يستمر العدّ الى عشرة، وفي حالة نهوض اللاعب قبل ذلك يتوجه الى ركنه المخصص.
- (8)- في حالة سقوط كلا اللاعبين ووصول العدّ الى العدّ العاشر ولم يستطع أي من اللاعبين النهوض، تعتبر النتيجة تعادل بينهما.
- (9)- في حالة رمي أحد اللاعبين أرضاً بحركة فنية جيدة مع محاولة التثبيت، يبدأ الحكم بالعدّ بداخله مع اعطاء اشارة للميقاتي بالعدّ معه على الساعة الثانية التي يجب توفرها له، وتوضيح وصول العدّ عند مرور كل عشرة ثوان برفع الأصابع.
- (10) في حالة رمي أحد اللاعبين أرضاً بحركة فنية جيدة مع محاولة التثبيت، يبدأ الحكم بالعدّ بإيقاع الثانية، بداخله مع اعطاء اشارة للميقاتي بالعدّ معه على الساعة الأخرى التي يجب توفرها له، وتوضيح وصول العدّ عند مرور كل عشرة ثوان برفع الأصابع.
- (11) يجب على الحكم التنبيه إذا كان أحد اللاعبين يضغط على الحنجرة، في حالة مسك الرأس والضغط على الرقبة، وفي هذه الحالة عليه تنبيه اللاعب أو يطلب منه النهوض وإعادة النزال من الواقف كما بدء.

* الوضع الصحي الخاص بالحكم:

يخضع الحكم لفحص طبي يبرز أهليته البدنية التي تخوله أداء دوره في اللعبة. ويجب أن يكون صحيح النظر، ويُمَنَع من ارتداء نظارات مستعياً عنها بالعدسات اللاصقة، إذا دعت الحاجة.

* المخالفات التي يتوجب على الحكم ضبطها:

المتباري الذي لا يُطِيع أوامر الحكم، خارقاً القوانين، متصرفاً بما يناقض الروح الرياضية، ومتعمداً ارتكاب المخالفات؛ يتلقى تنبيهاً، (بطاقة صفراء) أو استبعاداً لعدم الأهلية دون سابق إنذار (بطاقة حمراء) بعد الاستحصال على موافقة أكثرية القضاة إلا في حالة الخرق الفاضح للقانون. يُعطي لكل متبارٍ "3" إنذارات في سياق الجولة الواحدة أو كامل المباراة، الإنذار الثالث يعني استبعاده لعدم الأهلية (بطاقة حمراء) دون الرجوع إلى القضاة في هذه الحالة فقط. وأي إنذار يوجه للمدرب يتم احتسابه في خانة المتباري نفسه. يحق للحكم توجيه تحذير Caution لأحد المتبارين في أية لحظة يراها مناسبة دون إيقاف الوقت إلا إذا استدعى التنبيه وقتاً إضافياً لشرح حالة ما؛ هنا فقط عليه طلب إيقاف الوقت كي لا يكون ذلك على حساب المتباري الآخر. وعكس ذلك يحدث في حالة توجيه إنذار (بطاقة صفراء) ، يُوقف الوقت فوراً، مُوضحاً نوع المخالفة ومظهراً ذلك للمتباري.

الثاني عشر: التصرف في حال حصول خطأ غير متعمد (Accidental Fouls):

12- إذا توقفت المباراة نتيجة خطأ غير متعمد، على الحكم تقرير إمكانية متابعة مُتلقي الإصابة للمباراة، بالطلب الى الطبيب تقرير الوضع الجسدي للمتباري (دقيقة واحدة للفحص). وكذلك تقرير

مَصِيرِ الْمُبَارَاةِ بِاسْتِشَارَةِ الْقَضَاةِ الثَّلَاثَةِ مُسْتَحْدَمًا عِبَارَةً: "خَطَأٌ أَوْ غَيْرُ خَطَأٍ" وَفِي حَالِ كَانِ الْخَطَأُ غَيْرَ جَدِيٍّ، عَلَيْهِ مُتَابَعَةُ الْمُبَارَاةِ بَعْدَ تَنْبِيهِ الْمُتَبَارِيِ الْمَتَسَبِّبِ بِالْخَطَأِ.

13- إِذَا تَوَقَّفَتِ الْمُبَارَاةُ نَتِيجَةً خَطَأً غَيْرَ مُتَعَمِّدٍ ((بِمُوَافَقَةِ أَكْثَرِيَّةِ الْقَضَاةِ))، وَلَمْ يَتِمَّكَّنِ الْمُتَبَارِيِ الْمُصَابُ مِنَ الْمُتَابَعَةِ ((وَفَقًّا لِمُعَايِنَةِ الطَّبِيبِ))؛ يُنْهَى الْحَكْمُ الْمُبَارَاةَ، وَيَقُومُ الْقَضَاةُ بِاِحْتِسَابِ نِقَاطِ الْجَوْلَةِ إِلَى حِينِ تَوَقُّفِهَا ((بِالاسْتِعَانَةِ بِنِقَاطِ عَدَادِ كُلِّ مُتَبَارٍ))؛ فَيَكُونُ الْفَائِزُ مَنْ تَقَدَّمَ مُنَافِسُهُ فِي مَجْمُوعِ النِّقَاطِ النِّهَائِيِّ لِلْمُبَارَاةِ.

14- إِذَا حَدَّثَتِ الْحَالَةُ الْمَذْكُورَةُ أَعْلَاهُ فِي الْجَوْلَةِ الْأُولَى، يُنْهَى الْحَكْمُ الْمُبَارَاةَ؛ وَيَتِمُّ إِعْلَانُ الْمُتَبَارِيِ غَيْرِ الْمُصَابِ فَائِزًا.

الثالث عشر: فريق المدربين (Coaching Team).

- 1- يحقُّ لكلِّ مُتَبَارٍ بِمَدْرَبٍ (Coach) ومَدْرَبٍ مُسَاعِدٍ (Assistant)، يَلْتَزِمَانِ قَوَاعِدَ الْمُبَارَاةِ. وَيَرْتَدِيَانِ مَلَابِسَ رِيَاضِيَّةٍ مُوَحَّدَةٍ وَنَظِيفَةٍ إِنْشَاءَ الْمُبَارَاةِ.
- 2- يَمَكُنُ لِلْمُدْرَبِ وَالْمُسَاعِدِ إِغْتِلَاءَ الْحَلْبَةِ، خِلَالِ الْاِسْتِرَاحَةِ فَقَطْ، عَلَى أَنْ يَتَوَاجَدَ أَحَدُهُمَا فَقَطْ دَاخِلَ مَسَاحَةِ الْحَبَالِ. وَلَا يَحِقُّ لِلْمُدْرَبِ وَمُسَاعِدِهِ التَّوَاجُدَ عَلَى أَرْضِ الْحَلْبَةِ، خِلَالِ سِيرِ الْمُبَارَاةِ؛ وَعَلَيْهِمَا قُبِيلُ كُلِّ جَوْلَةٍ، إِخْلَاءَ مَعْدَاتِهِمْ بِالكَامِلِ خَارِجَ أَرْضِ الْحَلْبَةِ.
- 3- يُنْمَعُ الْمَدْرَبُ مِنَ تَقْدِيمِ النَّصَائِحِ، تَشْجِيعِ، وَتَوْجِيهِ مُتَبَارِيهِ خِلَالِ مَدَّةِ الْجَوْلَةِ وَبَصُوتٍ عَالِيٍّ. وَكَذَلِكَ مِنْ لَمَسِ أَيِّ جِزْءٍ مِنَ الْحَلْبَةِ طَيِّلَةً وَقْتُ الْجَوْلَةِ الرَّسْمِيِّ.
- 4- يَحِقُّ لِلْمَدْرَبِ سَحْبَ مُتَبَارِيهِ بِرَمِيِ الْمُنْشَفَةِ دَاخِلَ الْحَلْبَةِ لِتَجْنِيبِهِ أَيِّ ضَرْبَةٍ قَاضِيَةٍ، إِلَّا إِنْشَاءَ قِيَامِ الْحَكْمِ بِالْعَدِّ لِمُتَبَارِيهِ.
- 5- أَيُّ مَدْرَبٍ، أَوْ مُسَاعِدٍ، يَخَالِفُ الْقَوَاعِدَ، يُنْذَرُ أَوْ يُسْتَبْعَدُ لِعَدَمِ الْأَهْلِيَّةِ؛ هُوَ شَخْصِيًّا أَوْ مُتَبَارِيَهُ.

الرابع عشر: - القضاة :

وَيَعْتَمِدُ ثَلَاثَةُ قَضَاةٍ حَيْثُ يَتِمُّ جُلُوسُهُمْ حَوْلَ الْحَلْبَةِ وَفِي وَسْطِ كُلِّ جَانِبٍ مِنَ الْجَوَانِبِ الثَّلَاثَةِ الَّتِي يَسْتَقْرُونَ فِيهَا، وَيُسْتَحْدَمُونَ اسْتِمَارَاتِ التَّحْكِيمِ الرَّسْمِيَّةِ وَالْقَوَانِينِ وَالْقَوَاعِدَ الْمُتَبَعَةَ مِنْ قَبْلِ اسْلُوبِ (قُوَّةِ الرَّمِيِّ) لِإِعْلَانِ النَّتَائِجِ الَّتِي تَكُونُ نِهَائِيَّةً وَيَقُومُوا بِتَقْيِيمِ كُلِّ جَوْلَةٍ عَلَى حِدَةٍ وَيَسْلُمُوا النَّتِيجَةَ فِي اسْتِمَارَةِ التَّحْكِيمِ الْمَعْتَمَدَةِ إِلَى الْحَكْمِ عَقِبَ انْتِهَاءِ كُلِّ جَوْلَةٍ.

الخامس عشر: مخالفات القوانين:

- (1)- اللَّاعِبُ الَّذِي يَخَالِفُ قَوَانِينِ الْمُبَارَاةِ بِتَعَمُّدٍ وَيُمَارِسُ الْأَعْمَالِ غَيْرَ الْمُسْمُوحِ بِهَا أَثْنَاءَ النَّزَالِ، وَلَكِنَّهُ لَا يَعْضُرُ خَصْمَهُ لِلْإِصَابَةِ أَوْ يُوْثِّرُ عَلَى قَابِلِيَّتِهِ الْقِتَالِيَّةِ، يَحْصُلُ عَلَى انْذَارٍ مِنْ قَبْلِ حَكْمِ الْوَسْطِ، عَنْ طَرِيقِ تَوْجِيهِ بَطَاقَةِ صَفْرَاءَ بِوَجْهِهِ وَيُعْطَى لِلْعَاقِبِ الْآخِرِ نَقْطَةٌ وَاحِدَةٌ عَلَى الْعِدَادِ. وَإِذَا كُرِّرَ الْمَخَالَفَةُ مَرَّةً ثَانِيَةً يُعْطَى لِلْعَاقِبِ الْآخِرِ نَقْطَتَيْنِ عَلَى الْعِدَادِ مَعَ تَوْجِيهِ بَطَاقَةِ صَفْرَاءَ، وَفِي تَكَرُّرِ الْمَخَالَفَةِ ثَلَاثَ مَرَّاتٍ يَطْرُدُ مِنَ النَّزَالِ بَعْدَ إِعْطَائِهِ الْبَطَاقَةَ الْحُمْرَاءَ وَيَعْتَبَرُ خَصْمَهُ فَائِزًا لِعَدَمِ الْأَهْلِيَّةِ.
- (2)- فِي حَالَةِ ارْتِكَابِ أَحَدِ اللَّاعِبِينَ لِمَخَالِفَاتٍ غَيْرِ مُتَعَمَّدَةٍ وَلَا يَتَعَرَّضُ خَصْمَهُ لِلْإِصَابَةِ أَوْ يُوْثِّرُ عَلَى قَابِلِيَّتِهِ الْقِتَالِيَّةِ، يَنْبَغِي مِنْ قَبْلِ الْحَكْمِ لَتَقَادِيِ هَذِهِ الْمَخَالِفَاتِ .
- (3)- فِي حَالَةِ ارْتِكَابِ أَحَدِ اللَّاعِبِينَ لِمَخَالِفَةٍ غَيْرِ مُتَعَمَّدَةٍ، بِحَيْثُ يُوْثِّرُ عَلَى خَصْمِهِ لِلْحَدِّ الَّذِي يَمْنَعُهُ مِنَ مُوَاصَلَةِ النَّزَالِ. يَتَوَقَّفُ النَّزَالُ وَيَمْنَحُ الْفَوْزَ لِلْعَاقِبِ الَّذِي حَصَلَ عَلَى نِقَاطٍ أَعْلَى وَحَسَبِ قَنَاعَةِ الْقَضَاةِ وَالْمَرْجِعِ وَبَعْدَ الْمَدَاوَلَةِ مَعَ الْحَكْمِ .

* - **الاعتراضات :** يحقُّ لِلْمَسْئُولِ الْإِدَارِيِّ اسْتِثْنَاءُ الْقَرَارِ إِذَا شَعَرَ بِأَنْ الْقَرَارَ كَانَ مَجْهولًا يَحِقُّ لِعَاقِبِهِ وَيَتِمُّ الِاعْتِرَاضُ بِالطَّرِيقَةِ التَّالِيَةِ :

تقديم الاعتراضات :

- (1)- لا يقبل الاعتراض الا من قبل الاداري المسؤول عن اللاعب .
 - (2)- لا يجوز الاعتراض أثناء سير المباراة، وانما يقدم بعد انتهائها .
 - (3)- يتم تقديم الاعتراض بعد المباراة وبشكل خطي مصحوبا برسم مالي تحدده اللجنة الفنية .
- *- القرار :**

ينظر المرجع أو محكم الخلافات في الاعتراض ويحق له التداول مع القضاة وحكم النزال قبل اصدار قراره الذي يعتبر نهائيا.

السادس عشر : الاداريين والمساعدين :

- (1)- **المسجل :** يتم تسجيل سير المباريات وتفاصيل النزالات من قبل مسجل تعيينه اللجنة الفنية ويقدم سجل النزالات الى الهيئة الفنية والاداري المسؤول بعد انتهاء المباريات .
 - (2) - **الميقاتي:** يتم توقيت سير المباريات من قبل ميقاتي والذي يستعين بساعة للوقت لادارة توقيت النزالات وتوفر له ساعة أخرى لتوقيت وقت التثبيت والوقت الضائع ويقوم بما يلي :
*- يوقت الجولات والاستراحات وينبه مساعدي اللاعب بأشارة صوتية لاخلاء الحلبة قبل بضع ثوان من بدء الجولة القادمة.
*- يوقت الجولات والعدّ وبياسر في العدّ فورا، في حالة سقوط أحد اللاعبين وينبه الحكم الى العدّ الذي وصله .
*- في حالة توقف اللعب لأي سبب كان عدا انتهاء الجولة على الميقاتي أن يتصرف في تسجيل الوقت الاضافي وحسب توجيهات حكم الحلبة .
*- يوقت مدة التثبيت التي وصل اليها اللاعب على الساعة الأخرى.
- * - التابعين ومساعدى اللاعب :**

يساعد كل لاعب مدرب ومساعد له يديرون شؤونه أثناء فترات الاستراحة وعليهم الالتزام بالأمور التالية:

- (1) - يسمح للمدرب فقط دخول الحلبة أثناء فترة الاستراحة ، واعطاء اللاعب الارشادات والنصائح .
- (2) - لا يحق للمدرب أو مساعده التشجيع أو اعطاء النصائح أثناء النزال وبصوت عالي، ويحق لحكم الحلبة تنبيه اللاعب أو انذاره أو طرده نتيجة ارتكاب المدرب أو المساعد للمخالفات .
- (3) - لا يجوز للمدرب أو مساعده البقاء عند حافة الحلبة وعليهم اخلاء جميع الأدوات من على حافة الحلبة وقبل بدء كل جولة.

السابع عشر: ملاحظات وشروط عامة :

- (1)- عندما يقول الحكم (ابدء) لا يحق للاعب مسك الخصم ورميه أرضا بهدف تثبيته، بل يجب عليه تقديم مجموعة مهارات قتالية بالأيدي والأرجل أولاً.
- (2)- يحق للاعب مسك الخصم ورميه أرضا في حالة التلاحم وبعد تأدية مجموعة مهارات قتالية مع توفر شروط الرمي وهي (السرعة ، والقوة ، والفن) كما لا يسمح الضرب على مفاصل الجسم بل الضغط عليها في حالة الرمي والتثبيت.
- (3)- في حالة محاولة كلا اللاعبين رمي خصمه، ولم يستطع أحدهم رمي الآخر بسرعة، يوقف الحكم اللاعبين بعبارة (قف) ليبعدا عن بعضهما البعض، ثم يحاولا من جديد مع تقديم مجموعة مهارات كما ذكرنا سابقا .
- (4)- عندما يرمي أحد اللاعبين خصمه أرضا وبسرعة، يمنع الرامي من ضرب خصمه وهو ملقى على

الأرض كما يمنع المطروح أرضاً من ضرب الرامي أيضاً في محاولة منه للتخلص من التثبيت .
(5)- في حالة سقوط أحد اللاعبين على الأرض، يحق للرامي تثبيت خصمه فقط ، دون ضربه وهو ملقى.

(6)- في حالة التثبيت يأخذ اللاعب النقاط كالتالي : التثبيت لمدة (10 ثوان) بعد الرمي يحصل على نقطة ، التثبيت لمدة (20 ثانية) يحصل على نقطتان، التثبيت لمدة (30 ثانية) تنتهي المباراة بالتثبيت.

(7)- على اللاعب المثبت على الأرض محاولة التخلص بحركات فنية ولا يحق له استخدام حركات مؤذية قد تسبب الأذى لزميله .

(8)- لا يحق للاعب أن يمسك خصمه بيد ثم يضربه بالأخرى، بل عليه في حالة المسك رمي خصمه ومحاولة تثبيته فقط .

(9)- في حالة ارتكاب أحد اللاعبين لخطأ متكرر يعطى من الحكم وحسب الترتيب : (أولاً) لفت نظر وتحذير (ثانياً) إنذار رسمي (ثالثاً) إنذار رسمي ثاني (رابعاً) شطب أو طرد .

(10)- بعد الإنذار الأول الرسمي وعند توجيهه للاعب الذي عمل المخالفة يوجه الحكم بطاقة صفراء نحو المخالف، عندها يسجل القضاة نقطة للاعب الآخر على العداد والإنذار الرسمي الثاني يسجل القضاة نقطتان للاعب الآخر على العداد وعند تكرار الخطأ ثلاث مرات ،يوجه البطاقة الحمراء بوجه المخالف ويطرد لعدم الكفاءة.

الثامن عشر: الأوزان المعتمدة لفئات الرجال والسيدات فوق 18 سنة:
يستطيع المشاركون في هذه الفئة المشاركة في أساليب الفل باور واللايت باور:

عدد	فئة الرجال	فئة السيدات	عدد
1	تحت "55 كغ"	تحت "50 كغ"	1
2	تحت "60 كغ"	تحت "55 كغ"	2
3	تحت "65 كغ"	تحت "60 كغ"	3
4	تحت "70 كغ"	تحت "65 كغ"	4
5	تحت "75 كغ"	تحت "70 كغ"	5
6	تحت "80 كغ"	فوق "70 كغ"	6
7	تحت "85 كغ"		
8	تحت "90 كغ"		
9	تحت "95 كغ"		
10	فوق "95 كغ"		

قانون التلاحم الخفيف (اللايت باور) للمشباب والناشئين تحت سن 18 سنة

إنَّ أَسْلُوبَ التلاحم الخفيف (اللايت باور) يَتَشَابَهُ مع اسلوب التلاحم الكامل الخاص بالكبار أي (الفُلَّ باور) في الشكّل العام، مَعَ عَدَمِ السَّمَاحِ بِحُدُوثِ ضَرْبَةٍ قَاضِيَةٍ وَالاعْتِمَادِ الكَامِلِ عَلَى تَحْصِيلِ النِّقَاطِ عَبْرَ التَّقْنِيَّاتِ وَالْمَهَارَاتِ. والتلاحم الخفيف إلزاميٌّ للمشباب والناشئين دُونَ "18" عاماً.

الأوزان والأعمار المُعْتَمَدَةُ للناشئين والمشباب			
عد	أوزان الناشئين (إناث وذكور) 12 – 8	أوزان المشباب 18 – 13	أوزان الشابات 18 – 13
1	تحت "25" كلغ	تحت "40" كلغ	تحت "40" كلغ
2	تحت "30" كلغ	تحت "45" كلغ	تحت "45" كلغ
3	تحت "35" كلغ	تحت "50" كلغ	تحت "50" كلغ
4	تحت "40" كلغ	تحت "55" كلغ	تحت "55" كلغ
5	تحت "45" كلغ	تحت "60" كلغ	تحت "60" كلغ
6	تحت "50" كلغ	تحت "65" كلغ	تحت "65" كلغ
7	تحت "55" كلغ	تحت "70" كلغ	فوق "65" كلغ
8	فوق "55" كلغ	تحت "75" كلغ	
9		فوق "75" كلغ	

إستمارة التحكيم للقضاة والمشرفون

الإتحاد اللبناني لرياضات قوة الرمي والدفاع عن النفس

النادي / البلد
CLUB/COUNTRY

الاسم
NAME

سقطه من ضربة KD	تثبيت FASTEN	إنذار FOULS	التسجيل SCORE

النقاط
POINTS

الزاوية الحمراء
RED CORNER

الوزن
WEIGHT

رقم المباراة
FIGHT NO

النادي / البلد
CLUB/COUNTRY

الاسم
NAME

سقطه من ضربة KD	تثبيت FASTEN	إنذار FOULS	التسجيل SCORE

النقاط
POINTS

الزاوية الزرقاء
BLUE CORNER

رقم الجولة
ROUND NO

SIGNATURE التوقيع	JUDGE POSITION موقع القاضي	NATIONALITY الجنسية	JUDGE NAME اسم القاضي

الإتحاد اللبناني لرياضات قوة الرمي والدفاع عن النفس

LEBANESE FEDERATION OF KOWAT ALRAMI & SELF DEFENSE

www.kowatalrami.org - www.kowatalrami.org

JUDGE POSITION 3 موقع القاضي

الزاوية الحمراء RED CORNER	الجولة ROUND	الزاوية الزرقاء BLUE CORNER
	1	
	2	
	3	
	مجموع TOTAL	

JUDGE POSITION 2 موقع القاضي

الزاوية الحمراء RED CORNER	الجولة ROUND	الزاوية الزرقاء BLUE CORNER
	1	
	2	
	3	
	مجموع TOTAL	

JUDGE POSITION 1 موقع القاضي

الزاوية الحمراء RED CORNER	الجولة ROUND	الزاوية الزرقاء BLUE CORNER
	1	
	2	
	3	
	مجموع TOTAL	

FIGHT NO رقم المباراة

WEIGHT الوزن

REFEREE'S NAME & NATIONALITY	إسم وجنسية الحكم
1st JUDGE'S NAME & NATIONALITY	إسم وجنسية القاضي 1
2nd JUDGE'S NAME & NATIONALITY	إسم وجنسية القاضي 2
3rd JUDGE'S NAME & NATIONALITY	إسم وجنسية القاضي 3
SUPERVISOR'S NAME & SIGNATURE	إسم وتوقيع المشرف العام



الإتحاد اللبناني لرياضات قوة الرمي والدفاع عن النفس
LEBANESE FEDERATION OF KOWAT ALRAMI AND SELF DEFENSE

Tel&Fax: 009616444112 - Mobile: 009613648805 P.O.Box: 850 Tripoli - Lebanon E-mail: Info@kowatalrami.org

مرخص من وزارة الشباب والرياضة بموجب قرار رقم: Ministry of Youth & Sport's Decree No:6/1/2013

قوانين مسابقات أساليب الدفاع عن النفس Self Defense Rules

(القانون التحكيمي لمسابقات أساليب الدفاع عن النفس)

تعريف عن الدفاع عن النفس:

" الدفاع عن النفس " لفظة تعني مجموع من التقنيات والأساليب التي يستخدمها شخص ما عندما يواجه خطر أو تهديد. مهما كانت حركات المعتدي يجب أن يستخدم المدافع عن نفسه الطرق التي توقف المعتدي عند حده دون العنف المفرط، وفي المنافسات الرياضية يتم وفقا للقانون الحالي. والرابط الذي يجمع أساليب الدفاع عن النفس هي كل فنون القتال والدفاع عن النفس، لأن الهدف الرئيسي من أي أسلوب من هذه الأساليب هو ممارسة التدريب على الدفاع عن النفس ضد أي إعتداء من قبل أي شخص يمارس أي فن قتالي أو غيره.

السمة الرئيسية للدفاع عن النفس هي التالية:

- 1- ثمة أولوية في الدفاع عن النفس طرق وتكتيكات، وبعد ذلك التقنيات.
 - 2- الدفاع عن النفس لا يوجد لديه قواعد ثابتة.
 - 3- يجب على جميع التكتيكات والتقنيات المطبقة في حالات الدفاع عن النفس ان تكون في حدود القانون في حالات الدفاع عن النفس والمهم جدا هو الجانب النفسي.
 - 4- في الدفاع عن النفس يجب أن تشمل كل ممارسة السيناريوهات الواقعية وليست خيالية، ومع ذلك فإنه يكاد يكون من المستحيل عمليا وجود قاعدة واقعية تماما، لأن كل حالة من حالات الدفاع عن النفس تتطوي على مميزات خاصة وعوامل غير متوقعة.
- لذا فإن WFKA، من خلال برامجها والبطولات، تهدف إلى محاكاة ظروف واقعية قدر الإمكان. أساليب القتال WFKA بذل كل الجهود الممكنة لإعداد ممارس نفسيا وبدنيا لاستخدام الدفاع عن النفس في الحالات الواقعية.

ولذلك أوجد الاتحاد الدولي لرياضات قوة الرمي والدفاع عن النفس-WFKA، التقنيات وأساليب مسابقات الدفاع عن النفس وأوجد لها القوانين الخاصة بالمسابقات هي كالتالي:

مسابقات أساليب الدفاع عن النفس؛

أ (الإسلوب التقليدي الرياضي.

ب (الإسلوب الحديث في الدفاع عن النفس.

ج (الإسلوب الحر في الدفاع عن النفس .

أ- الإسلوب التقليدي الرياضي:

يتقدم المتنافس مع خصم مساعد له الى ساحة المنافسة باللباس والقفازات وواقي القدمين المعتمدين برياضات قوة الرمي، يواجه المتسابق خصم منافس واحدا فقط، كما لو يكونوا في حلبة النزال في مباراة رياضية، ويتم تنفيذ كافة التقنيات مرتين، الأولى في حركة بطيئة، لتوضيح الحركات التي سيطبقها، ثم تطبق التقنية نفسها بسرعة، ويجب ان تكون الحركات ضمن التقنيات المعتمدة في رياضات قوة الرمي، أي تجمع بين اللكم والركل والمسك مع الرمي والتثبيت، مدة المنافسة دقيقة واحدة فقط، يستطيع خلالها المتنافس تطبيق مجموعة قتالية واحدة أو أكثر.

ب- الإسلوب الحديث في الدفاع عن النفس:

يتقدم المتنافس مع خصوم مساعدون له من 2 الى 5 أشخاص الى ساحة المنافسة، وباللباس الذي يريدونه، بدون واقيات أو قفازات أو أسلحة، ويتم تنفيذ كافة التقنيات مرتين، الأولى في حركة بطيئة، لتوضيح التقنية التي سيطبقها، ثم تطبق الحركات نفسها بسرعة، مدة المنافسة دقيقة واحدة فقط، لا توجد أية قيود على التنفيذ في الحركات ولا على الملابس.

ج- الإسلوب الحر في الدفاع عن النفس:

يتقدم المتنافس أعزل من السلاح مع خصوم مساعدون له من 2 الى 5 أشخاص الى ساحة المنافسة، ويمكن لهم ان يكونوا مسلحين أو غير مسلحين، وباللباس الذي يختارونه، ويتم تنفيذ الحركات مرة واحدة بشكل سريع، مدة المنافسة دقيقة واحدة فقط، لا توجد أية قيود على التنفيذ في الحركات ولا على الملابس.

التقنيات والمعايير التي يبني عليها القاضي قراره في نتيجة مسابقات الدفاع عن النفس؛

1- السرعة 2- القوة – 3- التقنيات الصحيحة 4- ردة الفعل السريع 5- الواقعية .

المدة الزمنية:

الحد الأقصى هو 60 ثانية " (دقيقة واحدة فقط).

مساحة المنافسة:

تجري المنافسة على بساط مرن Tatami مساحة 8 X 8 متر.

الملابس:

* **الإسلوب التقليدي الرياضي؛** يتنافس الرياضي حافي القدمين، وبالبدة والقفازات وواقي القدمين المعتمدين برياضات قوة الرمي، ونفس الزي للخصم المساعد.

* **الإسلوب الحديث والإسلوب الحر في الدفاع عن النفس؛** يتنافس الرياضي حافي القدمين أو مع الحذاء الخاص في فنون الدفاع عن النفس، والشئ نفسه ينطبق على الخصوم المساعدون.

الفئات والأعمار:

الأوزان	الأعمار	الفئات
وزن مفتوح	12-8	الناشئين – إناث وذكور
وزن مفتوح	18-13	الشباب – إناث وذكور
وزن مفتوح	40-18	الكبار – إناث وذكور
وزن مفتوح	فوق 40	المخضرمين

التحكيم : تتكون هيئة الحكام من :

* **جهاز الحكام (Referees & Judges).**

يقود المنافسات في أساليب الدفاع عن النفس، حكم إتحادي يدير سير المنافسات وإعلان النتيجة وخمسة قضاة إتحاديين جالسون أمام بساط المسابقة بعيداً عن الجمهور (مسافة ثلاثة أمتار على الأقل). ويتألف جهاز الحكام لأي مباراة من السادة: رئيس الحكام، حكم الحلبة، القضاة الخمسة، الميقاتي. يقود المباريات جهاز حكام مؤلف من:

The Supervisor	1- رئيس الحكام (المشرف)
Central Referee	2- حكم الحلبة الوسط
Judges	3- القضاة
Time Keeper	4- الميقاتي

1- رئيس الحكام (المشرف) (The Supervisor) :

وهو المسؤول عن حكام وقضاة البطولة ويجب أن يكون حامل درجة حكم فئة ألف أو مصنف دولي وعنده معرفة تامة بالقوانين وعمره فوق 21 سنة، ويُعيّن حكم الحلبة الرئيسي، إذا كان هناك أكثر من حلبة. وهو الذي يبت بأي اعتراض يقدّم أثناء المباريات، ويمكن العودة الى لجنة الحكام عند الضرورة. * واجبات رئيس الحكام: و المرجع في كل ما يتعلق بالحكام والقضاة، ويتوجب عليه التالي:

- أ- إختيار الحكام والقضاة الأكفاء والحياديين لكل حلبة موجودة في البطولة.
 ب- مراقبة أداء الحكام والقضاة وتوجيه النصائح والتنبهات اللازمة ولكن ليس أثناء سير المسابقات.
 ج- التسجيل ومتابعة صعود المتنافسين في شجرة المسابقات لضمان صعود اللاعبين الفائزين في المنافسات، وإعطاء النتيجة النهائية للفائزين وتحديد المراكز الثلاثة الاولى.

2- حكم الوسط (Central Referee).

* واجبات حكم الوسط : ويتوجب عليه ما يلي:

فحص ملابس المتبارين ومعدات الأمان؛ في الأسلوب التقليدي الرياضي، والمطلوب في الاساليب الأخرى ثم جمعها وإعطاء بعض الملاحظات حول القوانين؛ التأكيد على ان المدة هي دقيقة واحدة، وعلى أن يؤدوا المطلوب ضمن التقنيات المسموحة في رياضات قوة الرمي، والتأكيد عليهم بالتعريف عن انفسهم قبل البدء والتأكد من جُهوزيَّة القُضاة والمُوقَّت، الطلب الى القضاة النتيجة في آن معا ومعلنًا النتيجة النهائية بفوز اللاعب المتنافس في الزاوية الزرقاء او الحمراء.

* أوامر حكم المسابقة: على الحكم استعمال الأوامر التالية:

- 1- إبدء Start = IBDA عندما يأمر ببدء المنافسة.
- 2- قف Stop = KEF عندما يأمر المتنافسين بالتوقف
- 3- قضاة Judges = KODAT عندما يطلب من القضاة إعطاء النتيجة معاً.
- 4- نتيجة Result = NATIJA عندما يطلب من القضاة إعطاء النتيجة.
- 5- الفائز Winner = FA2EZ عندما يعلن نتيجة الفائز برفع يده نحو المتنافس الفائز في المسابقة.

3- القضاة:

لجنة القضاة مؤلفة من خمسة قضاة يجلسون على طاولة رئيسية مواجهة للحكم والمتنافسين في المسابقة، وكل قاضي من القضاة الخمسة مسؤولاً عن تقنية من التقنيات التالية: - السرعة - القوة - التقنيات الصحيحة - ردة الفعل السريع - الواقعية.

كل قاضي من القضاة يحمل كرتان أحمر وأزرق بلون جانب البساط الذي يدل على الجهة التي يدخل منها المتنافس.

على القضاة متابعة حركات المتنافسين والتقنيات التي يؤدونها بإمعان ودقة، من أجل تقييم الفنيات والحركات التي يؤدونها المتنافسون في المسابقة، لإعطاء النتيجة الصحيحة.

وعند إنتهاء الوقت، يطلب حكم المسابقة من القضاة إعطاء النتيجة التي تم تقييمها بين المتنافسان في الجانب الذي يحمل اللون الأزرق وجانب اللون الأحمر، بكلمة **قضاة** وذلك للاستعداد وعند كلمة **نتيجة**، يرفع القضاة في آن معا الكرت الأحمر أم الأزرق، أي الفوز في هذه المسابقة للمتنافس الأزرق أو الأحمر. ويجب ان يكون التقييم على أساس : - السرعة - القوة - التقنيات الصحيحة - ردة الفعل السريع - الواقعية.

4-الميقاتي: يوقت الميقاتي مدة المسابقة عند بدء الإشارة من الحكم بكلمة **إبدء**، بمدة دقيقة واحدة، ويسجل التوقيت للمتنافسان أثناء المسابقة، وفي حالة التعادل (اي عند إعطاء قاضيان للجانب الأزرق وقاضيان للجانب الأحمر والقاضي الخامس رفع الكارتين معاً) يرجع عندها الى تسجيله لزمان المتنافسان، ويكون الفوز للمتنافس الذي يلتزم بدقة الوقت في المسابقة والذي يعلنه المشرف على المسابقة.

كارت نتائج القضاة

World Federation of
KOWAT ALRAMI



JUDGE'S CRAD

W.F.K.A

SPEED	السرعة
POWER	القوة
REALISM	الواقعية
FAST REACTION	ردة الفعل السريعة
CORRECT TECHNIQUE	التقنيات الصحيحة

Judge's Criteria for
Self-Defense Technique

W.F.K.A

SPEED	السرعة
POWER	القوة
REALISM	الواقعية
FAST REACTION	ردة الفعل السريعة
CORRECT TECHNIQUE	التقنيات الصحيحة

Judge's Criteria for
Self-Defense Technique

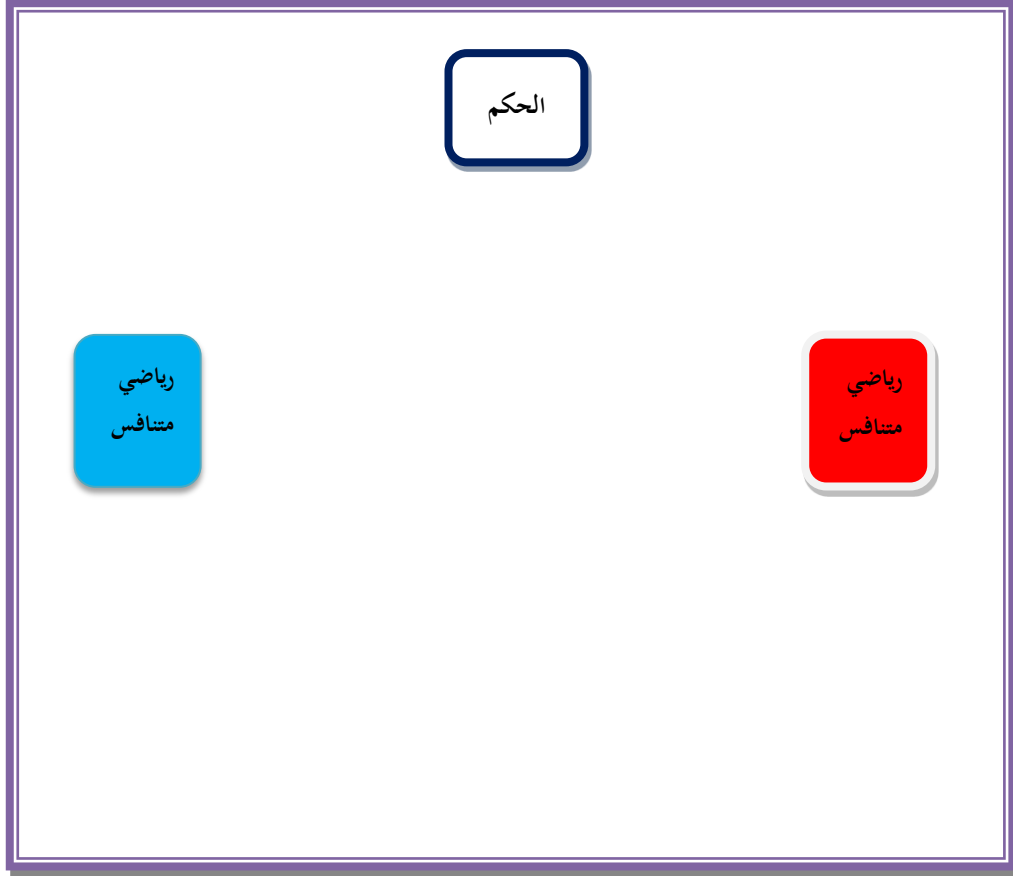
World Federation of
KOWAT ALRAMI



JUDGE'S CRAD

مساحة المنافسة:

تجري المنافسة على بساط مرن Tatami مساحة 8 X 8 متر.



الطاولة الرئيسية للمشرف والقضاة والميقاتي



توجيهات وإرشادات للحكام والقضاة

من المعلوم أن هناك مواصفات وأخلاقيات لابد أن يتمتع بها الحكم أو القاضي كي يكون ناجحا في عمله عند ادارة المباراة أو اعطائه لقرار، وهذه الصفات لابد ان يتمثلها وتكون حاضرة في ذهنه كي يكون حكمه قائما على أسس واضحة صحيحة علمية.

ومن هنا لابد من اعطاء بعض التوجيهات والارشادات المهمة في هذا المجال ومنها على سبيل المثال :

- 1- الحرص على النزاهة والعدل ، واعطاء كل ذي حق حقه عند قراره في المباراة .
 - 2- عدم التسرع ، والتروي قبل اعطاء القرار .
 - 3- الحرص على الانتباه أثناء سير المباراة، وعدم اشغال ذهنه في أمور اخرى خارج هذا الاطار.
 - 4- يجب على الحكم أو القاضي ان لا يتأثر بصراخ الجمهور أو أية تدخلات خارجية أثناء سير المباراة .
 - 5- من المهم ان يكون الحكم أو القاضي منصفا حياديا وان لا يتحيز لفريق على حساب الفريق الآخر .
 - 6- يجب على الحكم ان يكون سريع البديهة، وان يحسن التصرف في ادارته للنزال.
 - 7- عدم التعجل من قبل الحكم في حسم النقاط أو توجيه الانذارات وغيرها ما لم يكن متأكدا من الموقف .
 - 8- لابد للحكم أو القاضي ان يحرص على تطوير امكاناته وقدراته التحكيمية الفنية بشكل مستمر، وان يواكب التطورات والتعديلات التي تحدث على قوانين المباريات وذلك عن طريق مشاركته الدائمة في الدورات التحكيمية التي يعقدها الاتحاد .
- ولا بد من التذكير أخيرا، ان الحكم أو القاضي تقع على عاتقه مسؤولية كبيرة جدا في تحقيق العدل وانه يترتب عليه أن يكافئ اللاعب المجتهد الذي بذل مجهودا كبيرا في نزاله عن طريق قراره العادل... ولا يخفى كذلك ان التحكيم هو العمود الفقري والأساس لنجاح هذه الرياضة وانه الواجهة والعنوان الذي من خلاله يمكن جذب الجمهور الى هذه الرياضة أو تنفيره منها. ومن هنا فلا يجوز للحكام والقضاة أن يستهينوا بهذه المهمة الكبيرة والمسؤولية العظيمة التي أوكلت اليهم.

Mobile: 03/648805 – Tel & Fax: 06/444112

info@kawat-alrami.org

www.kawat-alrami.org