

جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة  
معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية




المحاضرة رقم: 04

# قواعد وقوانين رياضة الجودو

من اعداد:  
د. عبد القوي رشيد

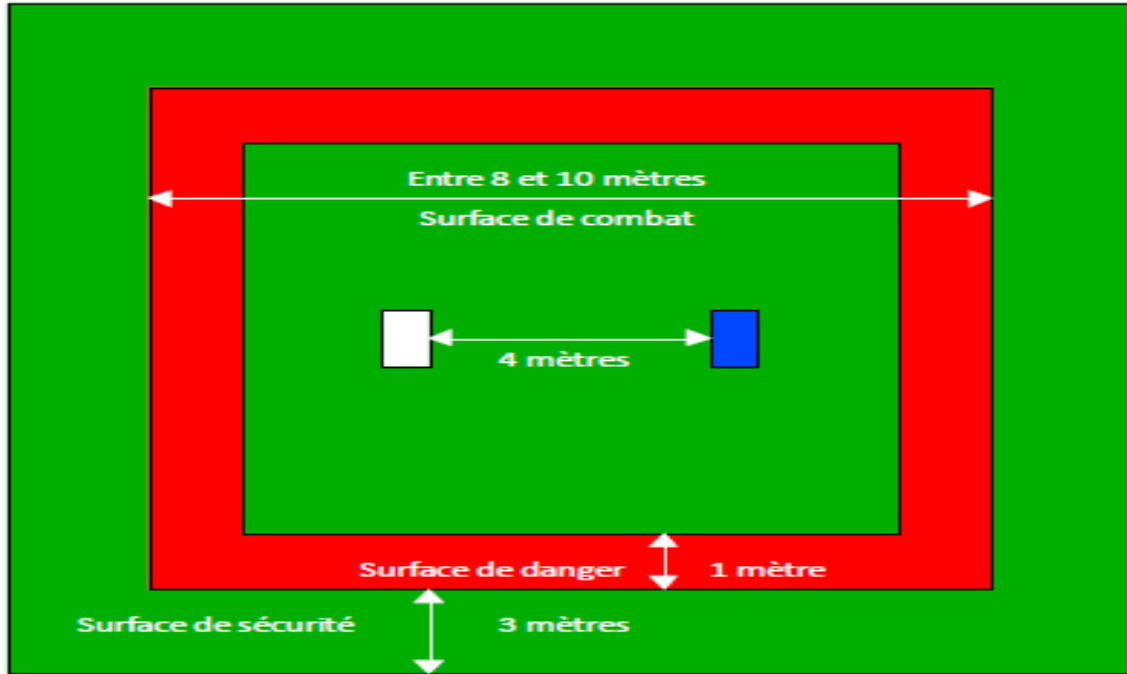
السنة الجامعية: 2023/2024





شرح بعض المواد  
القانونية الخاصة  
بالجودو:

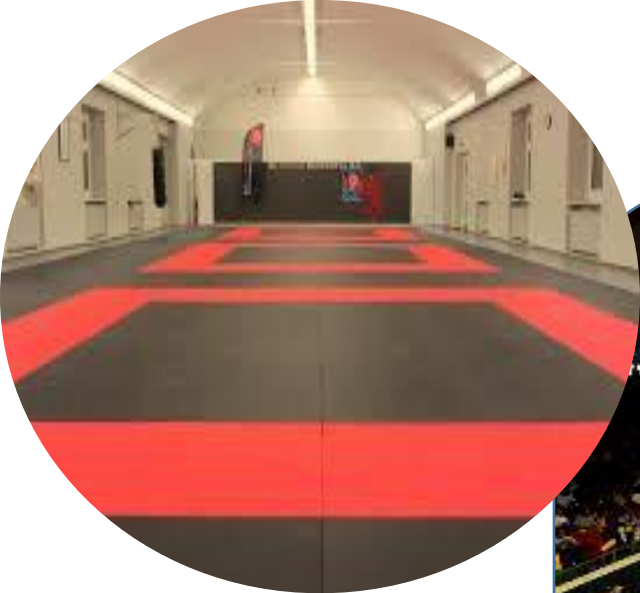
# مساحة البساط القانوني للجودو:



المساحة القانونية لبساط الجودو هي كالتالي:

1. الحد الأدنى (14م×14م)

2. الحد الأقصى (16م×16م)



- ✓ يجب أن تتوافر بعض الشروط في البدلة القانونية وهي كالتالي:
- ✓ أن تكون البدلة مصنوعة من القطن المتين ولا يوجد بها أي تمزقات.
- ✓ أن يكون لون البدلة (أزرق) للمتسابق الذي يتم النداء عليه اولا و(بيضاء) للمتسابق الثاني.
- ✓ يجب أن يكون البنطلون خالي من أي علامات.
- ✓ يجب أن يكون طول الجاكت مناسب بحيث يغطي الفخذين.
- ✓ يجب أن يكون الحزام قويا وعرضه من (4-5) سم.



- ✓ ترتدي المتسابقات تحت الجاكت (تي شيرت) لونه أبيض.
- ✓ اختصار اللجنة الاولمبية على ظهر الجاكت.
- ✓ الشعار الوطني يكون في أعلى الجانب الايسر من الجاكت.
- ✓ الماركة المسجلة للمصانع والشركات تكون في الطرف الاسفل للجاكت من الامام.
- ✓ يمكن كتابة اسم المتسابق على الحزام.
- ✓ واذا رأى الحكم أن البدلة التي يرتديها المتسابق غير قانونية فانه يأمر بتغييرها.

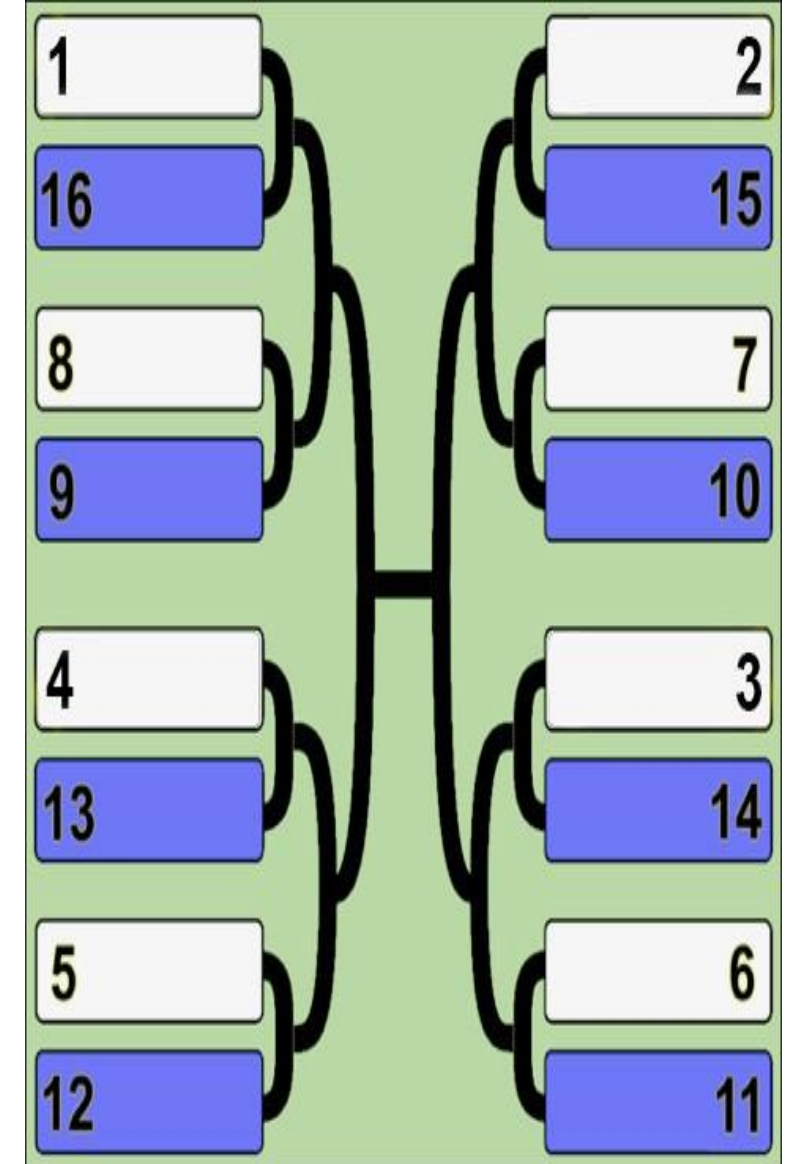
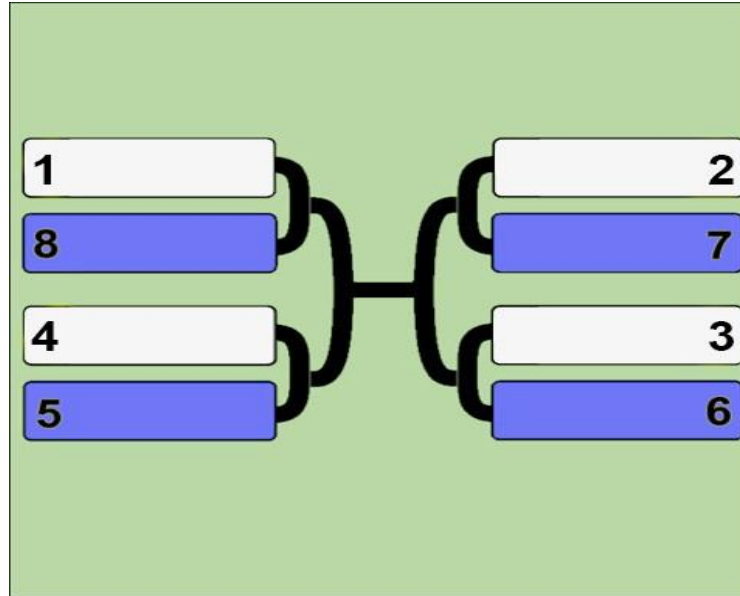
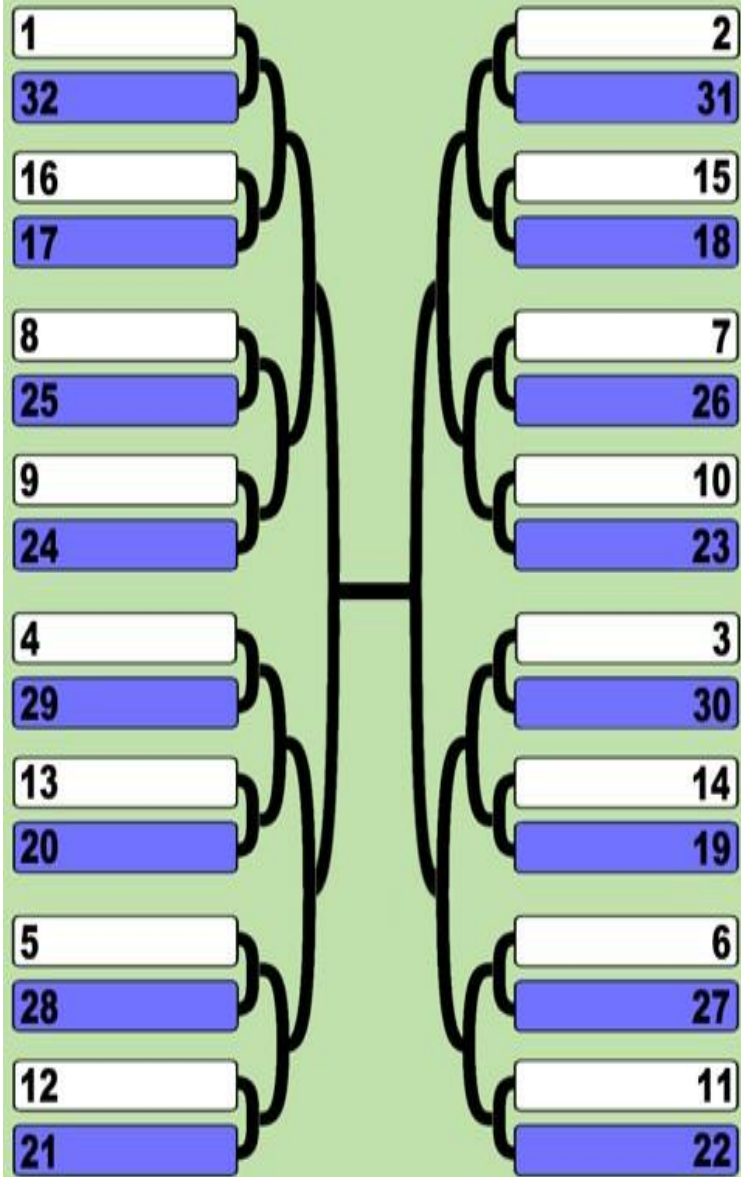
# بدلة الجودو القانونية:

1



# طرق التأهل في البطولات

1





# أوزان وفئات النزال او المباريات:

1

<b>Féminines Seniors 19 à 34 ans et Juniors 17 et 18 ans</b>		<b>Tolérance + 5 %</b>
<b>-48kg</b>	<b>Jusqu'à 48.0 kg inclus</b>	<b>50.4 kg</b>
<b>-52kg</b>	<b>Plus de 48.0 kg jusqu'à 52.0 kg inclus</b>	<b>54.6 kg</b>
<b>-57kg</b>	<b>Plus de 52.0 kg jusqu'à 57.0 kg inclus</b>	<b>59.9 kg</b>
<b>-63kg</b>	<b>Plus de 57.0 kg jusqu'à 63.0 kg inclus</b>	<b>66.2 kg</b>
<b>-70kg</b>	<b>Plus de 63.0 jusqu'à 70.0 kg inclus</b>	<b>73.5 kg</b>
<b>-78kg</b>	<b>Plus de 70.0 kg jusqu'à 78.0 kg inclus</b>	<b>81.9 kg</b>
<b>Masculins Seniors et Juniors</b>		<b>Tolérance + 5 %</b>
<b>-60kg</b>	<b>Jusqu'à 60.0 kg inclus</b>	<b>63.0 kg</b>
<b>-66kg</b>	<b>Plus de 60.0 kg jusqu'à 66.0 kg inclus</b>	<b>69.3 kg</b>
<b>-73kg</b>	<b>Plus de 66.0 kg jusqu'à 73.0 kg inclus</b>	<b>76.7 kg</b>
<b>-81kg</b>	<b>Plus de 73.0 kg jusqu'à 81.0 kg inclus</b>	<b>85.1 kg</b>
<b>-90kg</b>	<b>Plus de 81.0 kg jusqu'à 90.0 kg inclus</b>	<b>94.5 kg</b>
<b>-100kg</b>	<b>Plus de 90.0 kg jusqu'à 100.0 kg inclus</b>	<b>105.0 kg</b>

# أوزان وفئات النزال او المباريات:

1

Microbe : 8 et 9 ans • Poussin : 10 et 11 ans • Benjamin-e : 12 et 13 ans • Minime : 14 et 15 ans .Cadet-te 16 et 17 ans <b>Féminines Cadets - de 18 ans</b>		Tolérance + 5 % +0.1kg autorisés pour les sous vêtements
-40kg	Jusqu'à 40.0 kg inclus	42.1 kg
-44kg	Plus de 40.0 kg jusqu'à 44.0 kg inclus	46.3 kg
-48kg	Plus de 44.0 kg jusqu'à 48.0 kg inclus	50.5 kg
-52kg	Plus de 48.0 kg jusqu'à 52.0 kg inclus	54.7 kg
-57kg	Plus de 52.0 kg jusqu'à 57.0 kg inclus	60.0 kg
-63kg	Plus de 57.0 kg jusqu'à 63.0 kg inclus	66.3 kg
-70kg	Plus de 63.0 kg jusqu'à 70.0 kg inclus	73.6 kg
<b>Masculins Cadets - de 18 ans</b>		Tolérance + 5 % +0.1kg autorisés pour les sous vêtements
-50kg	Jusqu'à 50.0 kg inclus	52.6 kg
-55kg	Plus de 50.0 kg jusqu'à 55.0 kg inclus	57.9 kg
-60kg	Plus de 55.0 kg jusqu'à 60.0 kg inclus	63.1 kg
-66kg	Plus de 60.0 kg jusqu'à 66.0 kg inclus	69.4 kg
-73kg	Plus de 66.0 kg jusqu'à 73.0 kg inclus	76.8 kg
-81kg	Plus de 73.0 kg jusqu'à 81.0 kg inclus	85.2 kg
-90kg	Plus de 81.0 kg jusqu'à 90.0 kg inclus	94.6 kg

Féminines (Senior et Junior)	-52 kg	Poids mi-léger	Plus de 48.0kg jusqu'à 52.0kg inclus
	-57 kg	Poids léger	Plus de 52.0kg jusqu'à 57.0kg inclus
	-63 kg	Poids mi-moyen	Plus de 57.0kg jusqu'à 63.0kg inclus
	-70 kg	Poids moyen	Plus de 63.0kg jusqu'à 70.0kg inclus
	-78 kg	Poids mi-lourd	Plus de 70.0kg jusqu'à 78.0kg inclus
	+78 kg	Poids lourd	Plus de 78.0kg
	Open	Toutes catégories	Pas de limite de poids
Féminines (Cadettes moins de 18 ans)	-40 kg	Poids plume	Moins de 40.0kg inclus
	-44 kg	Poids super léger	Plus de 40.0kg jusqu'à 44.0kg inclus
	-48 kg	Poids mi-léger	Plus de 44.0kg jusqu'à 48.0kg inclus
	-52 kg	Poids léger	Plus de 48.0kg jusqu'à 52.0kg inclus
	-57 kg	Poids mi-moyen	Plus de 52.0kg jusqu'à 57.0kg inclus
	-63 kg	Poids moyen	Plus de 57.0kg jusqu'à 63.0kg inclus
	-70 kg	Poids mi-lourd	Plus de 63.0kg jusqu'à 70.0kg inclus
+70 kg	Poids lourd	Plus de 70.0kg	
Masculins (Senior et Junior)	-60 kg	Poids super léger	Moins de 60.0kg inclus
	-66 kg	Poids mi-léger	Plus de 60.0kg jusqu'à 66.0kg inclus
	-73 kg	Poids léger	Plus de 66.0kg jusqu'à 73.0kg inclus
	-81 kg	Poids mi-moyen	Plus de 73.0kg jusqu'à 81.0kg inclus
	-90 kg	Poids moyen	Plus de 81.0kg jusqu'à 90.0kg inclus
	-100 kg	Poids mi-lourd	Plus de 90.0kg jusqu'à 100.0kg inclus
	+100 kg	Poids lourd	Plus de 100.0kg
Open	Toutes catégories	Pas de limite de poids	
Masculins (Cadets moins de 18 ans)	-50 kg	Poids plume	Moins de 50.0kg inclus
	-55 kg	Poids super léger	Plus de 50.0kg jusqu'à 55.0kg inclus
	-60 kg	Poids mi-léger	Plus de 55.0kg jusqu'à 60.0kg inclus
	-66 kg	Poids léger	Plus de 60.0kg jusqu'à 66.0kg inclus
	-73 kg	Poids mi-moyen	Plus de 66.0kg jusqu'à 73.0kg inclus
	-81 kg	Poids moyen	Plus de 73.0kg jusqu'à 81.0kg inclus
	-90 kg	Poids mi-lourd	Plus de 81.0kg jusqu'à 90.0kg inclus
+90 kg	Poids lourd	Plus de 90.0kg	

## الادوات التي يستخدمها الحكام في المباريات

1. عدد (04) كرسي للقضاة وعددهم (02) ومسجل المباراة والميقاتي.
2. عدد (06) علم للحكام والقضاة للاستعانة بهم في الهاتفي بحيث يكون (03) أعلام بلون ابيض و(03) بلون أزرق.
3. لوحة لتسجيل النتائج (يدوية أو الكترونية) ويجب أن توضع لوحات التسجيل في مكان مناسب لسهولة رؤية النتائج الخاصة باللاعبين أثناء المباراة واذا تم الاستعانة بلوحة تسجيل الالكترونية يتم تسجيل النتائج على لوحة التسجيل اليدوية أيضا للتأكد من دقة النتائج.
4. عدد (03) ساعات، ساعة لزمان المباراة وساعة لزمان الأوسايكومي وساعة إحتياطي.
5. عدد (01) صافرة أو جرس أو أي أداة مسموعة لتحديد انتهاء وقت المباراة.

## الادوات التي يستخدمها الحكام في المباريات

3. لوحة لتسجيل النتائج (يدوية أو الكترونية) ويجب أن توضع لوحات التسجيل في مكان مناسب لسهولة رؤية النتائج الخاصة باللاعبين أثناء المباراة وإذا تم الاستعانة بلوحة تسجيل الالكترونية يتم تسجيل النتائج على لوحة التسجيل اليدوية أيضا للتأكد من دقة النتائج.

4. عدد (03) ساعات، ساعة لزمان المباراة وساعة لزمان الأوسايكومي وساعة إحتياطي.

5. عدد (01) صافرة أو جرس أو أي أداة مسموعة لتحديد انتهاء وقت المباراة.

يدير مباراة خمسة أشخاص لكل منهم دور مهم لإخراج المباراة في احسن صورة وهم كالتالي:

1- حكم المباراة

2- قاضي يجلس على يمين الحكم.

3- قاضي يجلس على يسار الحكم.

4- مسجل لتسجيل نتائج المباراة.

5- ميقاتي خاص بوقت المباراة وزمن الاوسايكومي.



## بداية المباراة:

تبدأ المباراة بعد استدعاء اللاعبين  
من طرف الحكم، ثم تقديم التحية ثم  
يقول الحكم (هاجيمي-**Hajime**)  
معناها أبدأ اللعب.





## ايقاف المباراة :

يتم ايقاف المباراة بكلمة **(ماتيه-Mate)** ثم العودة مرة أخرى للعب بكلمة **(هاجمي)** ويقوم الحكم بإيقاف المباراة لعدة أسباب وهي كالتالي:



## أسباب إيقاف المباراة :

- ✓ عند خروج أحد المتسابقين خارج البساط.
- ✓ عند عمل أحد المتسابقين أي فعل من الأفعال الممنوعة ويستوجب المعاقبة بالإندار.
- ✓ عند إصابة أحد المتسابقين ويتطلب الأمر إلى استدعاء الطبيب.
- ✓ عندما يرى الحكم أن حزام البدلة يجب ربطه أثناء المباراة.
- ✓ عند استدعاء القضاة للتحدث معهم في بعض النقاط القانونية المتعلقة بالمباراة.
- ✓ عندما يكون هناك سلبية في اللعب الأرضي.



الفوز ب ايون النقطة الكاملة (Ippon)

ارفع الذراع الممدودة فوق الرأس

مع توجيه كف اليد للأمام.



## تحصيل وزاري نصف نقطة (Waza-ari)

ارفع الذراع الممدودة إلى الجانب عند ارتفاع الكتف  
مع توجيه راحة اليد لأسفل.



تحصيل وزاري واسيتي ايون

(Waza-ari-awasete-ippou)

عند تحصيل وزاري الثانية تكون الائمة الأولى  
تكون خاصة بوزاري ثم تتبعها الائمة الثانية  
وتكون خاصة بايون



## بداية زمن التثبيت (اوسايكومي-Osaekomi)

مد الذراع ، بعيدًا عن الجزء السفلي من الجسم ،  
والإشارة إلى المقاتلين ، والحكم في مواجهة المقاتلين ،  
ويميل نحوهم. يجب على الحكم التأكد من أن الساعة  
قد بدأت قبل إيقاف الإيماءة والعودة إلى الوضع  
الأولي للتحكم في القتال



## انتهاء زمن التثبيت (توكيتا-Toketa)

ارفع الذراع ، وتمتد الأصابع للأمام ، والإبهام لأعلى.  
حرك ذراعه من اليمين إلى اليسار بسرعة مرتين إلى  
ثلاث مرات بينما يميل جسده نحو المقاتلين. يجب على  
الحكم التحقق من أن الساعات قد توقفت.



## العودة إلى بداية وضع القتال ( Se relever )

تمد الذراعين نحو لاعب الجودو المعني ، وراحتي اليدين لأعلى ، بالتوازي مع البساط التاتامي ، سيقوم الحكم بإيماءة مرتين / ثلاث مرات من أسفل إلى أعلى بحركة بضعة سنتيمترات . يجب على الحكم التأكد من أن لاعب الجودو يرى هذه الإيماءة.



(قف بلا حراك-Sono mama)

انحني للأمام والمس كلا المقاتلين براحة يديك  
واضغط عليهما برفق.

(استئناف-Yoshi)

المس بقوة كلا المقاتلين بكفي كلتا يديك والضغط  
عليهما.





(اعادة ضبط البدلة- Réajuster le judogi)

وضع اليد اليسرى على اليد اليمنى والأصابع متداخلة  
والاشارة الى اللاعب حسب مستوى الخصر



(عدم القدرة على القتال - Non combativité)

او عند اتخاذ وضع دفاعي

استدر باتجاه اللاعب، مع تدوير الساعدين للأمام  
عند مستوى الصدر ، ثم أشر بإصبع السبابة إلى  
المقاتل الذي يجب معاقبته.



(الهجوم الغير فعال - Fausse attaque)

قم بتمديد كلا الذراعين للأمام في نفس الوقت، بأيدي مغلقة وقم بحركة لأسفل بكلتا الذراعين.



## نهاية المباراة:

تنتهي المباراة عندما يقول الحكم (سوري مادي) ومعناها أن وقت المباراة انتهى أو حصل المتسابق على النقطة الكاملة (ايون).

وهو الوقت الغير محتسب من الوقت الأصلي للمباراة.

وهو الوقت بين:

\* كلمة (ماتيه وهاجيبي): توقيف اللعب واعادة بدئه من جديد.

\* كلمة (سونو ماما ويوشي): وهو الوقت بين ايقاف اللعب من طرف الحكم بسبب خطأ

ما ثم اعادة بدئه من جديد

## مباراة النقطة الذهبية:

وتعتبر هذه المباراة مكملًا للمباراة الأصلية لتحديد الفائز وأي السكور يحدث في مباراة النقطة الذهبية ينهي المباراة مباشرة

وتم العمل بمباراة النقطة الذهبية للتخلص من **(الهاتي)** وترجيح أحد المتسابقين للفوز بالمباراة نتيجة للتفوق في الهجوم ولكن دون نتيجة

ومباراة النقطة الذهبية تعطي فرصة للمتسابقين للفوز بالمباراة عن طريق الحصول على نقاط فنية وليس عن طريق الهجوم الغير مؤثر واذا انتهى زمن مباراة النقطة الذهبية يلجأ الحكم والقضاة الى الرجوع الى **(الهاتي)** مرة اخرى.

## التحول الى اللعب الأرضي في الجودو :

يمكن للمتسابق التحول الى اللعب الارضي من خلال النقاط التالية:

- 1.** عندما يقوم أحد المتسابقين بالرمي وسجل (يوكو أو وزاري) فيمكنه في هذه الحالة التحول الى اللعب الارضي دون توقف للاستفادة من اللعب الارضي.
- 2.** عند سقوط أحد المتسابقين نتيجة لاستخدام غير ناجح لأحد مهارات الرمي فيمكن في هذه الحالة الاستفادة من هذا السقوط والتحول الى الارضي.
- 3.** عندما يتمكن أحد المتسابقين من الحصول على تأثير واضح للخنق أو الكسر من الوقوف ثم يتحول دون توقف الى اللعب الارضي لتكملة الخنق أو الكسر.
- 4.** عندما يجذب أحد المتسابقين منافسه للعب الارضي عن طريق اداء مهارات متشابهة لاحد مهارات الرمي والتحول به مباشرة الى اللعب الارضي.

## حالات التعادل في المباراة (هيكلي وآكي):

يمكن للمتسابقين التعادل في المباراة ويعلن الحكم قرار التعادل (هيكلي وآكي) في البطولات الخاصة بالفرق فقط اما البطولات الفردية فلا يوجد فيها تعادل فلا بد من وجود فائز بالمباراة.



## تقسيم الجزئات في الجودو :

تم تقسيم الجزئات في الجودو الى مجموعتين وهما كالتالي:

1- **جزءات بسيطة:** ويعاقب بها المتسابق بإنذار (شيدو)

2- **جزءات كبيرة:** ويعاقب بها المتسابق بالطرد من المباراة (هانسو كو مكي).

## الجزءات بسيطة (شيدو):

- 1- عدم الهجوم لمدة من (3-5) ثواني.
- 2- إدخال أصابع اليد داخل كم الجاكت الخاص بالمنافس.
- 3- فك البدلة بشكل متعمد دون الحصول على اذن من الحكم.
- 4- اتخاذ وضع دفاعي أكثر من (5) ثواني.
- 5- التحول الى اللعب الأرضي بما لا يتلاءم مع شروط التحول.
- 6- عندما يقوم المتسابق بضياح الوقت عن طريق عدم مسك البدلة.
- 7- تعمد دفع المتسابق للخروج من البساط.
- 8- تعمد ركل المنافس بالركبة أو القدم أو اليدين لفك المسكة.
- 9- تعمد ثني أصابع المنافس للخلف.

## الجزءات كبيرة (هانسو كو مكي) :

- 1- مسك رجل المنافس مباشرة في بداية الهجوم.
- 2- محاولة رمي المنافس عن طريق لف القدم حول قدم المنافس.
- 3- محاولة تطبيق مهارات الكسر في أي مكان غير مفصل الكوع.
- 4- تجاهل قرارات الحكم واللجنة المنظمة للبطولة.
- 5- محاولة رمي المنافس بمهارة (كاني باسامي) مقص الرجلين.
- 6- السقوط بالرأس على البساط مباشرة عند أداء بعض المهارات الفنية مثل مهارة (هراي جوشي) ومهارة (أوتش ماتا).
- 7- الوقوع بالخلف متعمدا والمنافس ملتصق بالظهر.
- 8- ارتداء شيء معدني مثل (خاتم، ساعة).



**SAISIE DES DOIGTS=SHIDO**



**SAISIE UN=SHIDO  
SECONDE SAISIE = HANSOKU-MAKE**



**VESTE SORTIE DE LA CEINTURE  
SAISIE AUTORISEE**



**HANSOKU-MAKE**

## الدفاع باستخدام الرأس

- اي استخدام متعمد للرأس لتجنب السقوط أو للهروب من الرمي أو من احتساب النقاط الفنية يستوجب جزاء الطرد هانسوكوماكي مثل السقوط على المعدة أو الجانب الأمامي أو الركبتين





طرق الفوز في  
مباريات الجودو:

1 الفوز عن طريق رمي المنافس

2 الفوز عن طريق تثبيت المنافس

3 الفوز عن طريق تنفيذ إحدى مهارات الخنق للمنافس

4 الفوز عن طريق تنفيذ إحدى مهارات الكسر

5 الفوز عن طريق معاقبة المنافس بالإندارات

6 الفوز عن طريق الترويج طلب رأي القضاة (هاتّي)

7 الفوز عن طريق انسحاب المنافس من المباراة (كيكن جايشي)

8 الفوز عن طريق عدم دخول المنافس المباراة (فوزن جايشي)

9 الفوز عن طريق اصابة المنافس

# الفوز عن طريق رمي المنافس:

وعند رمي المنافس يقوم الحكم باحتساب النقاط الخاصة بالرمية وهناك بعض المعايير التي تحدد النقاط المناسبة للرمية وهي كالتالي:

أ- اذا كانت الرمية **سريعة وقوية** والمتسابق سقط **على ظهره كاملا** يحسب الحكم (إيون) نقطة كاملة.





## الفوز عن طريق رمي المنافس:

ويتضح من ذلك أن هناك شروط لكي يحسب الحكم ايون وهي:

✓ أن تكون الرمية سريعة.

✓ أن تكون الرمية قوية.

✓ أن يسقط المتسابق على ظهره كاملاً.

**ب-** إذا فقدت الرمية أي شرط من شروط إيون الثلاثة يحسب الحكم في هذه الحالة **(وزاري)** نصف نقطة.

# الفوز عن طريق رمي المنافس

1

وضع الجسر: جميع حالات الهبوط المتعمد في وضع الجسر ، سيتم اعتبار ايون.



حالات احتساب نصف نقطة وزاري





حالات احتساب نصف نقطة وزاري

\* الهبوط على الكوعين أو اليدين الاثنتين تعتبر وزاري.

\* الهبوط على كوع واحد والمقعدة او الفخذين مع

الاستمرار بدون توقف على الظهر.

\* الهبوط على كوع واحد ويد واحدة.



## الفوز عن طريق تثبيت المنافس / القانون السابق

عندما يقوم المتسابق بتثبيت منافسه من خلال اللعب الارضي بإحدى مهارات التثبيت (زمن الأسايكومي) كالتالي:

- 1- اذا قام المتنافس بتثبيت منافسه والسيطرة عليه لمدة (25) ثانية يحسب الحكم (ايون) نقطة كاملة.
- 2- اذا قام المتسابق بتثبيت منافسه والسيطرة عليه لمدة (من 20 وأقل من 25 ثانية) يحسب الحكم (وزاري) نصف نقطة.
- 3- اذا قام المتسابق بتثبيت منافسه والسيطرة عليه لمدة (من 15 وأقل من 20 ثانية) يحسب الحكم (يوكو) ربع نقطة.
- 4- اذا قام المتسابق بتثبيت منافسه والسيطرة عليه لمدة (من 1 وأقل من 15 ثانية) لا يحسب الحكم أي نقاط وفي هذه الحالة يعتبر الهجوم غير مؤثر (كنسا) يستفيد منه المتسابق في حالة حدوث تعادل او اعلان الحكم (الهاتي) بعد مباراة الجولد السكور (النقطة الذهبية).

وتم تعديل القوانين الى:

أنه لا توجد نقطة فنية سوى وزاري وايون في اللعب من أعلى واللعب الارضي.

- اذا قام المتسابق بتثبيت منافسه والسيطرة عليه لمدة (20) ثانية يحسب الحكم نقطة كاملة (ايون).
- اذا قام المتسابق بتثبيت منافسه والسيطرة عليه لمدة (10ثواني وأقل من 20ثانية) يحسب الحكم نصف نقطة (وزاري).

## الفوز عن طريق تنفيذ إحدى مهارات الخنق للمنافس

عندما يقوم المتسابق بخنق منافسه من خلال اللعب الأرضي بإحدى مهارات لخنق ويكون تأثير الخنق واضح ويقوم المنافس **بالاستسلام** يحسب الحكم **(إييون)** نقطة كاملة وحتى اذا لم يستسلم المنافس وكان تأثير الخنق واضح يمكن للحكم احتساب نقطة كاملة (إييون) ولكن بعد التأكد من أن المتسابق يفقد الوعي نتيجة لتأثير الخنق وأنه غير قادر على الاستسلام.

مثال: **(أوكوريه جيميه)**



وتعتبر هذه المهارة من أكثر المهارات استخدمها في المباريات والصورة التالية توضح هذه المهارة

## الفوز عن طريق تنفيذ إحدى مهارات الكسر للمنافس:

عندما يقوم المتسابق بكسر منافسه من خلال اللعب الأرضي بإحدى المهارات الكسر ويكون تأثير الكسر واضح ويقوم المنافس بالاستسلام بحسب الحكم إيون (نقطة كاملة).



مثال : مهارة جيبي كاتامي

## الفوز عن طريق معاقبة المنافس بالإندارات

عند معاقبة المنافس بالاندارات يفوز المتسابق بالمباراة حيث أنه توجد علاقة بين النقاط والاندارات وهذه العلاقة هي كالتالي:

1- اذا عوقب المتسابق (بالإندار الاول) **شيدو 1** لم يحصل المتسابق الاخر على أي نقاط حيث أن هذا الانذار يمثل (لفت نظر) فقط.

2- اذا عوقب المتسابق (بالإندار الثاني) **شيدو 2** ليحصل المتسابق الاخر على يوكو ربع نقطة

3- اذا عوقب المتسابق (بالإندار الثالث) **شيدو 3** ليحصل المتسابق الاخر على وزاري نصف نقطة.

4- اذا عوقب المتسابق (بالإندار الرابع) **شيدو 4** يحصل المتسابق الاخر على ايون من خلال طرد اللاعب (هانسوكوماكي).



## الفوز عن طريق الترجيح طلب رأي القضاة (هاتي)

عند إنتهاء المباراة ولم يحصل كلا المتسابقين على أي نقاط أي أن نتيجة المباراة تعادل يتم عمل مباراة أخرى تسمى مباراة **(النقطة الذهبية)** الجولد السكور.

وإذا انتهت مباراة النقطة الذهبية بالتعادل مرة أخرى يطلب الحكم رأي القضاة وعددهم (02) فيمن يفوز بالمباراة ويكون المعيار هو من أي من المتسابقين قام بهجمات أكثر ولكن دون فاعلية.

والمقصود بالفاعلية هنا هو إحراز النقاط ويكون إعلان **الهاتي** في وقت واحد حيث يقول الحكم هاتي ثم يرفع يده في اتجاه الفائز وإذا اتفق القاضي مع حكم في رأي يفوز المتسابق بالمباراة.

الفوز عن طريق انسحاب المنافس من المباراة (كيكن جايشي)

عند انسحاب المتسابق من المباراة نتيجة لقوة المنافس مثلا يفوز المتسابق الاخر بالمباراة ويعتبر فائزا بانسحاب المنافس.

## الفوز عن طريق عدم دخول المنافس المباراة (فوزن جايشي)

عند النداء على المتسابقين لدخول المباراة ولم يدخل احدهما يعتبر المتسابق الاخر  
فائزا بتخلف المنافس عن الدخول للمباراة ويجب على حكم المباراة التأكد من أنه تم  
النداء على المتسابق المتخلف عن دخول للمباراة ثلاث مرات وبعدها يعلن فوز  
المتسابق الاخر.

## الفوز عن طريق اصابة المنافس.

اذا حدثت اصابة للمتسابق في المباراة ورأى طبيب البطولة أن الإصابة تمنعه من تكملة المباراة يعلن الحكم فوز المتسابق الاخر نتيجة للإصابة المنافس ويمكن للمتسابق على مرتين فحص طبي وليس لهم تأثير على نتيجة المباراة واذا تطلب الأمر فحص طبي ثالث يخسر المباراة.

LOGO



شكراً على حسن الاستماع

