

به نام خدا

قوانین دآوری مسابقات استایل نوازا شین دو کیوکوشین

۱- مقررات عمومی:

در مسابقات نوازا دورقابت کننده در کمال احترام و دوستانه در محیط مسابقه ورزشی به مبارزه میپردازند برنده این مسابقه براساس امتیاز بالاتر و یا تسلیم کردن حریف مقابل مشخص میشود.

تکنیکهای مجاز در مسابقات نوازا:

انجام تکنیکهای روی زمین انواع (اوسایکمی وازا)+(شیمه وازا)+(کانستسو وازا)

۲- محوطه مسابقه (زمین بازی)

محوطه مسابقه به ابعاد ۸*۸ با تشک هایی در رنگ های مختلف میباشد.

محوطه بیرونی مبارزه (محیط ایمن) گفته میشود که به عرض ۲ متر و حداکثر ۳ متر میباشد.

محیط مبارزه و محیط ایمن را محوطه مسابقه میگویند که محل مسابقه و منطقه ایمنی تشک باید با رنگی متفاوت مشخص گردد.

۳- پوشش مسابقه و لوازم مورد نیاز:

ورزشکاران مسابقه دهنده باید حتما مقررات مربوط به پوشیدن و الزامات شخصی را رعایت کنند.

رقابت کننده ملزم به پوشیدن دوگی و شلوار شین دو کیوکوشین و نصب آرم سبک بر روی سینه سمت چپ و نصب آرم بازو روی بازو سمت چپ میباشد.

داشتن کاپ و محافظ لثه مجاز میباشد، رقابت کنندگان در بخش بانوان باید از پوشش مناسب طبق قوانین جمهوری اسلامی ایران برخوردار باشند.

وسایل محافظ اضافی مانند (زانو بند، مچ بند، کش مو، کتف بند...) باید نرم و به اندازه کافی نازک باشد که مانع از گاردگیری حریف نشود.

۱-۳) رعایت بهداشت:

لباس مسابقه دهندگان باید تمیز، خشک و بدون بوی بد باشد.

ناخن های مسابقه دهندگان باید کوتاه باشد و بهداشت فردی در سطح قابل قبول باشد. اگر ورزشکاری نتواند این قوانین را رعایت کند اجازه شروع مبارزه را ندارد.

۴-مربیان:

فقط یک مربی اجازه حضور در جایگاه مربیان در مسابقه را دارد.

مربی میتواند در طول مسابقه شاگرد خود را راهنمایی کند.

اگر مربی رفتار توهین آمیز نسبت به ورزشکاران، داور، تماشاچیان یا هر شخص دیگری داشته باشد داور میتواند که وی را برای مدت باقی مانده از مسابقه اخراج نماید.

اگر این رفتار ادامه یابد مسئولان برگزاری اجازه دارند که وی را بطور کامل از محل رقابتها اخراج نمایند.

۵-رده بندی های سنی و زمان مسابقه:

رده بندی سنی طبق فایل های مشخص شده در آئین نامه هر مسابقه تعیین میگردد.

مدت زمان مسابقه برای رده سنی بزرگسال وزیر ۲۱ سال ۳ دقیقه و رده سنی زیر ۱۶ سال ۲ دقیقه میباشد.

مدت زمان مسابقه در رده پیشکسوتان ۲ دقیقه میباشد.

اگر دو ورزشکار مساوی شوند ۱ دقیقه به عنوان وقت اضافی در نظر گرفته میشود و در پایان اگر امتیازی کسب نشود با نظر داوران ورزشکاری که اخطار کمتری داشته باشد و یا پر تلاش تر و تکنیکی تر در پایان از آمادگی بدنی ظاهری بهتری (خسته نبودن) برخوردار باشد به عنوان برنده در نظر گرفته میشود.

اگر یک ورزشکار ۲ مسابقه پیاپی به رقابت بپردازد باید ۱۰ دقیقه زمان استراحت بین هر مسابقه برای او لحاظ شود.

۶-داورها:

۱-۶:داور اصلی روی تاتامی مسابقه میماند و تا پایان مسابقه را هدایت میکند.

داور وسط تنها کسی است که تصمیمات در مورد امتیازها،اخطارها و زمان آسیب دیدگی و اصلاح نتایج را اعلام میکند.

داور وسط توسط سرداور و میز کمیسیون نظارت و ارزیابی میشود.

اعتراض مربیان توسط داور وسط شنیده و پاسخ داده میشود و با پشتیبانی سر داور بررسی میشود.

طبق قوانین داوری این وظیفه داور است که به مربیان اخطار و تذکر بدهد و از آنها بخواهد محوطه مسابقه را ترک کنند.

۲-۶:میز داوری(منشی و وقت نگهدار)

میز داوری مقابل داور وسط قرار میگیرد و متشکل از دونفر است یکی مسئول ثبت امتیازات و دیگری مسئول زمان مسابقه میباشد و میز داوری باید با داور وسط ارتباط لحظه ای داشته باشد و تمامی تصمیمات داور به شکل کامل ثبت شود.

مراحل برگزاری مسابقه(شروع مسابقه)

رقبا در وسط منطقه مسابقه در جایی که داور تعیین میکند به صورت ایستاده به هم احترام میگذارند.

بعد از احترام ایستاده دو ورزشکار به هم نزدیک میشوند و درحالتی که پشت به هم هستند در حالت سیزا مینشینند و منتظر فرمان شروع مسابقه توسط داور هستند،شروع مسابقه با هاجیمه توسط داور انجام میشود.

انجام مسابقه در خاک(نوازا)میباشد حتما بایدزانو یک پای ورزشکار روی زمین باشد در زمانی که یکی از دو ورزشکار هم دیگر را گرفته باشند برای خروج از گارد پا یا(دوجیمه) ورزشکار میتواند دو زانو را از روی زمین بردارد و ایستاده ادامه دهد تا زمانی که از گارد پا عبور کند.

مراحل مسابقه میتواند بدون وقفه انجام شود در صورتی که دو ورزشکار در حال مبارزه و اجرای تکنیک باشند.

اگر ورزشکاران بدون فعالیت موثر به هم پیچیده شوند و تکنیکی انجام نشود داور میتواند مسابقه را متوقف و به یک یا هردو ورزشکار اخطار کم کاری دهد.

تکنیکهای مجاز در مسابقات نوازا شین دو کیوکوشین (اوسایکمی وازا-شیمه وازا-کانستسو وازا) میباشد. (تکنیکهای قفل مفصل پا مجاز نمیباشد)

۸- امتیازهای مسابقه نوازا:

۸-۱: اگر امتیاز ورزشکار با اختلاف ۱۲ امتیاز از رقیب خود باشد بلافاصله با فرمان داور (ایبون) به عنوان برنده مسابقه اعلام میشود.

۸-۲: اگر ورزشکار بتواند با تکنیکهای مجاز رقیب خود را تسلیم نماید به عنوان برنده مسابقه اعلام میشود.

۸-۳: نگه داشتن حریف در خاک در حالتی مختلف دارای امتیاز میباشد، در حالت اوسایکمی وازا (به غیر از حالتی مونت و بک) باید ورزشکار رقیب خود را به مدت ۳ ثانیه نگه دارد و ۱۰ ثانیه زمان دارد تا تکنیک را تغییر دهد در غیر اینصورت امتیاز قبلی توسط داور پاک میشود.

۸-۴: تکنیکهای اوسایکمی وازا از سمت پهلو (یوکو) از سمت بالا (کامی) هر کدام ۲ امتیاز دارد، حالت تاته شیهو گاتامه و استقرار در موقعیت شکم یا سینه رقیب ۴ امتیاز دارد. (در دو حالتی که ۴ امتیاز دارد مبارز میتواند در پایان مسابقه همان وضعیت را حفظ نماید)

استقرار در موقعیت پشت حریف به طوری که دو پا ورزشکار به دور بدن حریف (داخل ران یا کمر) چسبیده باشد ۴ امتیاز دارد.

انواع تکنیکهای شکستن، به غیر از قفل مفصل پا و دست که منجر به تسلیم شدن رقیب شود و اعلام مایته شود با امتیاز ایبون برنده مسابقه اعلام میشود.

جابجا کردن و تغییر موقعیت رقیب توسط ورزشکار (سوئیپ) در هر وضعیتی که در یکی از حالتی اوسایکمی قرار بگیرد یا به پشت زمین بخورد ۲ امتیاز دارد. (مثلا: از حالت دوجیمه به وضعیت تاته شیهو گاتامه) زمانی که وضعیت حداقل ۳ ثانیه تثبیت شود.

۹- کاربرد ماته- هاجیمه- سونوماما- یوشی:

داور وسط باید **هاجیمه** را برای شروع و برای متوقف کردن مسابقه ماته اعلام کند.
داور وسط باید **ماته** را برای متوقف کردن مسابقه به طور موقت در موارد زیر اعلام کند:

- اگر دو ورزشکار تلاشی برای اجرا تکنیک انجام ندهند.
- اگر یکی یا دو ورزشکار از محوطه مسابقه خارج شوند.
- در صورت تسلیم شدن و اعلام مایته کردن یک ورزشکار.
- داور برای جلوگیری کردن از آسیب به ورزشکار در تکنیکهای کانستز و یا شیمه میتواند بازی را متوقف نماید.
- زمانی که داور بخواهد به ورزشکاری اخطار بدهد.
- در صورتی که یک یا هر دو ورزشکار مصدوم شوند.
- در هر مورد دیگری که داور وسط نیاز ببیند (مثلا مرتب کردن لباس، دادن اخطار و...)
- زمانی که زمان مبارزه به پایان برسد.

سونوماما زمانی توسط داور وسط استفاده میشود که داور باید به طور موقت رقبا را متوقف کند و بازیکنان در این شرایط اجازه هیچ گونه تحرکی را ندارند (مثل خطا کردن یکی از رقبا، بیرون رفتن از محیط مسابقه)
داور وسط **یوشی** را برای شروع مجدد مسابقه پس از سونوماما اعلام میکند.

۱۰- شرایط ثبت امتیازها توسط داور

امتیاز توسط داور وسط اعطا میشود.

- اگر رای میز کمیسیون دآوری مخالف داور وسط باشد باید برای مشورت و یا تغییر رای توسط داور وسط اقدام شود.

-در زمانی که دو ورزشکار در پایان وقت مسابقه مساوی و بدون امتیاز باشند یک دقیقه به عنوان وقت طلایی در نظر گرفته میشود و در صورت عدم کسب امتیاز ورزشکاری که اخطار کمتر داشته باشد و فعالیت بالاتری در مسابقه داشته باشد و از لحاظ قوای جسمانی در پایان مسابقه در وضعیت بهتری باشد به عنوان برنده با مشورت داور وسط و میز کمسیون معرفی میشود.

۱۱- اخطارها و خطاها و حرکات ممنوعه

هر اخطار با شیدو مجازات میشود که ۲ امتیاز به حریف تعلق میگیرد.

مواردی که اخطار داده میشود توسط داور.

-کم کاری در حین مسابقه.

-انجام حرکتی که باعث به خطر افتادن خود یا حریف شود.

-بلند شدن و ایستادن به طوری که دو ورزشکار هم دیگر را نگرفته باشند.

-ضربه زدن با دست و پا به رقیب.

-گذاشتن کف دست روی صورت رقیب یا انگشت کردن در چشم رقیب.

-کشیدن مو سر، گاز گرفتن، چنگ زدن توسط مسابقه دهندگان با اخطار شیدو جریمه میشود.

-ترک منطقه مسابقه توسط ورزشکار.

-حرف زدن با حریف و درآوردن صدا غیر متعارف توسط ورزشکار.

-قفل انگشتان دست یا انگشتان پا.

-مسابقه دهنده حریف را با کف دست یا انگشتان دست خفه کند.

-اگر ورزشکار از آمادگی لازم برخوردار نباشد و مسابقه را به تاخیر بیندازد.

-وقت تلف کردن به صورت عمدی.

۱۱-۱- خطاهای جدی که باعث اخراج میشود (هانسوکوماکه)

-استفاده از ضربات سنگین دست و پا به حریف با تشخیص داور اخراج میشود.

-دریافت سه اخطار(شیدو)باعث اخراج میشود.

-بی توجهی به توصیه های داور

-رها نکردن حریف بعد از اعلام مایته و آسیب به حریف در تکنیکهای قفل مفصل

-بحث کردن با مربی و داور

-بی احترامی یا اظهار نظرهای بی دلیل،رقص و یا حرکاتی که باعث بی احترامی نسبت به حریف،داور و ... شود.

-اگر یک بازیکن دوبار پیاپی در مسابقات با هانسوکوماکه اخراج شود دیگر حق شرکت در مسابقات را ندارد و از جدول حذف میشود.

-اگر دو بازیکن با هانسوکوماکه تنبیه شوند بازی دیگری برگزار میشود.

-اجرای حرکتی که منجر به آسیب دیدن حریف شود مخصوصا در قفل مفاصل پا هانسوکوماکه جریمه میشود.

-اجرای تکنیکهای آشی گارامی قفل کردن پا، قفل گردن و فشار بر ستون فقرات

-نشان دادن رفتار غیر اخلاقی که فراتر از مفهوم (نشانه گذاری های بی دلیل) باشد.

-تظاهر به آسیب دیدگی برای جریمه شدن حریف،قسم خوردن،نژاد پرستی،تنفر یا هر حرکت و کلمه ایی که توهین آمیز باشد با هانسوکوماکه تنبیه میشود.

۱۲-عدم حضور و انصراف از مسابقه(فوسن کاچ – کیکن کاچ)

تصمیم فوسن کاچ برنده با عدم حضور رقیب بعد از ۳بار فراخوانده شدن بعد از یک دقیقه توسط داور اعلام میگردد و تصمیم کیکن کاچ برنده با انصراف حریف از ادامه مسابقه توسط داور اعلام میگردد.

۱۳-آسیب دیدگی/حادثه/بیماری

به هر علتی که بازی به دلیل آسیب دیدگی یک ورزشکار یا هر دو متوقف گردد داور وسط مجاز است حداکثر ۲ دقیقه به بازیکن جهت بهبود و یا ترمیم زمان بدهد.

در صورتی که دلیل آسیب دیدگی بازیکن مقابل باشد(***خطا کرده باشد***) حریف مقابل بازنده و امتیازش به صفر تبدیل میشود.

اگر یک بازیکن بیمار باشد یا در حین مسابقه از حال برود، بیهوش بشود و یا استفراغ کند حریف روبرو برنده اعلام میگردد.

اگر پزشک مسابقات تشخیص دهد که یک بازیکن به علت خونریزی و یا هر آسیبی قادر به ادامه نیست حریف مقابل برنده اعلام میشود.

۱۴-مراسم پایانی

دو ورزشکار روبرو هم می ایستند و بعد از مرتب کردن لباسها داور برنده را اعلام نماید(کاچ)

سپس دو ورزشکار به هم احترام میگذارند و زمین را ترک میکنند.

۱۵-دستبه بندی وزن

بانوان

زیر ۱۲ سال: ۳۰-۳۵-۴۰-۴۵-۵۰-۵۵-۶۰-۶۵-۷۰-۷۵+۷۵

زیر ۱۶ سال: ۳۰-۳۵-۴۰-۴۵-۵۰-۵۵-۶۰-۶۵-۷۰-۷۵+۷۵

زیر ۱۸ سال: ۴۰-۴۴-۴۸-۵۲-۵۷-۶۳-۷۰-۶۵-۷۰-۷۵+۷۵

زیر ۲۱ سال: ۴۵-۴۸-۵۲-۵۷-۶۳-۷۰-۷۵+۷۵

بزرگسال: ۴۵-۴۸-۵۲-۵۷-۶۳-۷۰-۷۵+۷۵

آقایان

زیر ۱۲ سال: ۳۰-۳۵-۴۰-۴۵-۵۰-۵۵-۶۰-۶۵-۷۰-۷۵+۷۵

زیر ۱۶ سال: ۳۸-۴۲-۴۶-۵۰-۵۵-۶۰-۶۶-۷۳-۷۸+۷۸

زیر ۱۸ سال: ۴۶-۵۰-۵۵-۶۰-۶۶-۷۳-۸۱+۸۱

زیر ۲۱ سال: ۵۶-۶۲-۶۹-۷۷-۸۵-۹۴+۹۴

بزرگسال: ۵۶-۶۲-۶۹-۷۷-۸۵-۹۴+۹۴

خداوند یار و یاورتان