



رحلتك إلى التاتامي

الدليل الرسمي لقواعد بطولة الكودو
الدولية للناشئين تحت 14 سنة

اتحاد الكودو الدولي | مراجعة 30 نوفمبر 2025

أساس الكودو: السلامة، العدالة، والاحترام



سلامة اللاعبين أولاً: هذه القواعد مصممة خصيصاً لحمايتك وأنت في طور النمو.



ضمان المنافسة العادلة: توفير ساحة لعب متكافئة لجميع الرياضيين للتألق.



احترام روح البودو: التنافس بقوة وشرف واحترام متبادل للخصم والحكام.



الفصل الأول: الاستعداد - قبل الانحناءة الأولى



الأهلية (Eligibility)

العمر: 13 سنة أو أقل (حسب تاريخ البطولة المحدد). (Art. 19)

فئات الوزن (كجم): (Art. 32)

- **ذكور:** (1) 42 وأقل
(2) 52 وأقل
(3) فوق 52
- **إناث:** (1) 42 وأقل
(2) 52 وأقل



السلامة الصحية (Health & Safety)

قاعدة الـ 90 يوماً: يمنع المشاركة في حال فقدان الوعي لأي سبب (ضربة، رمية، حادث) خلال 90 يوماً قبل البطولة. (Art. 21)

قاعدة الـ 14 يوماً: يمنع المشاركة في حال تلقي ضربات قوية على الرأس خلال 14 يوماً قبل البطولة. (Art. 20)

موافقة الطبيب إلزامية بعد أي إصابة في الرأس تتطلب دخول المستشفى. (Art. 22)



تذكر: سلامتك هي الأولوية القصوى. هذه القواعد غير قابلة للتفاوض.

الفصل الثاني: الدرع - الزي والمعدات

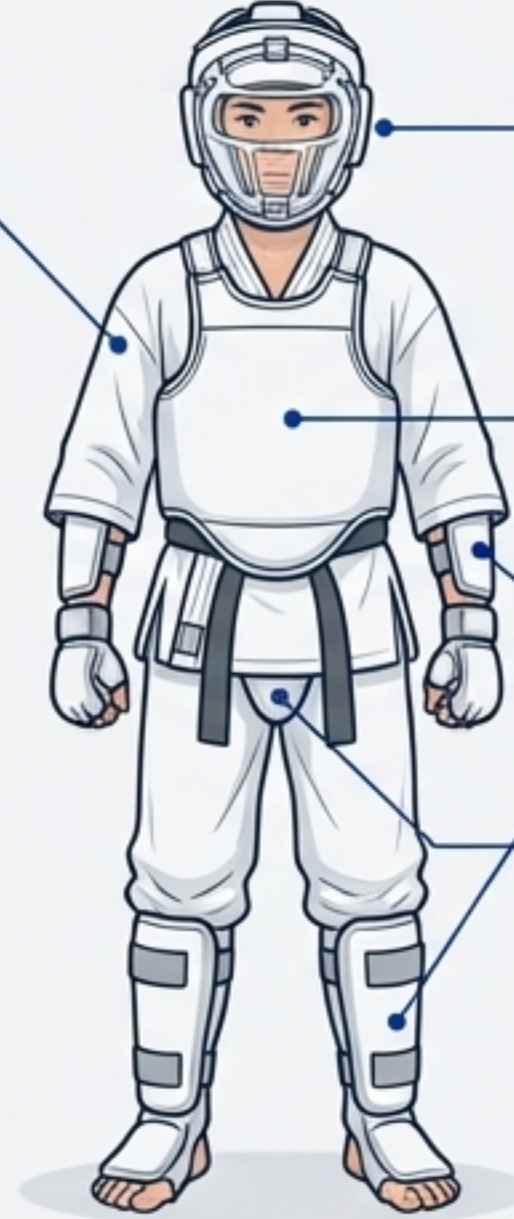
زي الكودو (Kudogi) (Art. 4, 6)


- ✓ أبيض أو أزرق حسب توجيهات المنظمين.
- ✓ طول الأكمام يغطي المرفق، وطول السروال لا يزيد أكثر من 5 سم عن الكاحل.

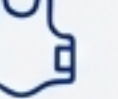
الفحص النهائي (Final Check) (Art. 16, 17, 18)

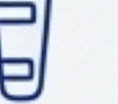
- ✓ نظافة تامة، خالٍ من الروائح.
- ✓ لا مجوهرات، أظافر مقلّمة.
- ✓ سيتم فحص جميع المعدات من قبل المنظمين قبل دخول منطقة النزال.


المعدات الإلزامية (Mandatory Equipment) (Art. 8, 11)



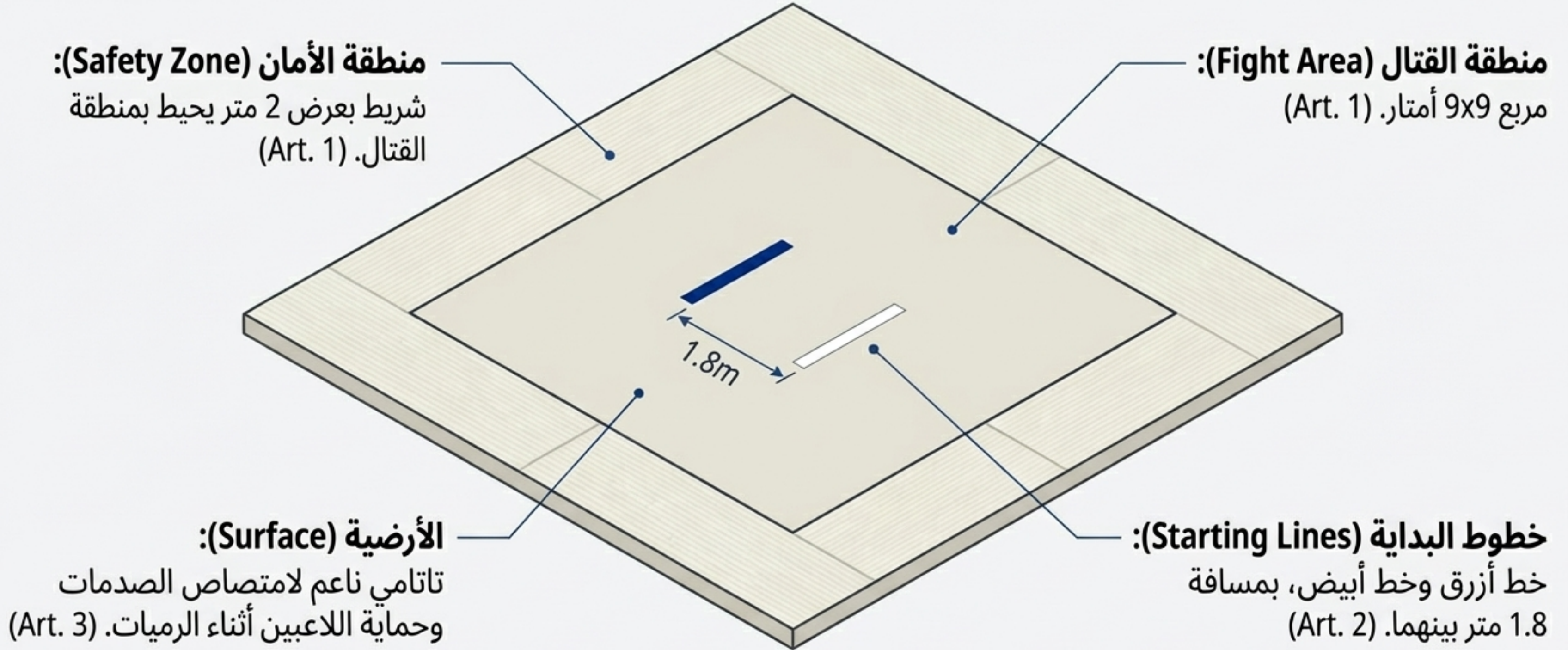
واقى الرأس (يُربط من الخلف في مكانين). 

واقى الصدر (يُلبس تحت الجاكيت). 

واقى الذراعين والساقين. 

واقى المنطقة الحساسة (للذكور والإناث). 

الفصل الثالث: الحلبة - ساحة النزال



الفصل الرابع: النزال - الإجراءات والتوقيت



1. **التحية (Salute):**
بأمر من الحكم، انحناءة
التسجيل، ثم للحكم
الرئيسي، وأخيراً للخصم.
(Art. 26)

2. **البداية (Start):**
تبدأ المباراة بأمر
الحكم 'HAJIME'.
(Art. 26)

3. **الجولة الأساسية
(Initial Round):**
1.5 دقيقة.
(Art. 27)

4. **الراحة (Rest):**
30 ثانية.
(Art. 27)

5. **الجولة التمديدية
(Extension Round):**
1 دقيقة (تُستخدم فقط
إذا كان هناك تعادل).
(Art. 27)



ملاحظة هامة: يجب أن تتم الهجمات والدفاعات في غضون 10 ثوانٍ لمنع التوقف الطويل.
(Art. 29, Note)

الفصل الخامس: طريق الفوز (جزء 1) - النقاط الكبرى



**إيبون (IPPON) - الفوز الفوري (8 نقاط): (Art. 58)

- عندما يسقط الخصم ويبقى على الأرض لأكثر من ثانيتين.
- عندما يتعرض الخصم لهجوم متواصل لأكثر من 4 ثوانٍ دون رد.
- عند تجميع 8 نقاط من خلال النقاط الأخرى أو العقوبات.

**وازاري (WAZA-ARI) - نقطة حاسمة (4 نقاط): (Art. 59)

- عندما يسقط الخصم ويبقى على الأرض لأقل من ثانيتين.
- عندما يتعرض الخصم لهجوم متواصل لأكثر من ثانيتين (وحتى 4 ثوانٍ) دون رد.

قاعدة الأمان الخاصة بالناشئين تحت 14 سنة: أي سقوط يعادل 'وازاري' أو أكثر ينهي النزال فوراً لحماية اللاعب.

(Art. 58, Note 1 & Art. 59, Note 1)



الفصل السادس: طريق الفوز (جزء 2) - بناء النقاط

2 يوكو (YUKO) - (نقطتان): (Art. 60)



- ركلة قوية على الرأس غير المحمي.



- ضربة مؤثرة على الجسم تظهر ضررها من خلال الواقي.



- سلسلة من 4 إلى 6 هجمات فعالة من جانب واحد.

1 كوكا (KOKA) - (نقطة واحدة): (Art. 61)



- ضربة واحدة قوية ودقيقة على الجسم أو الساقين.

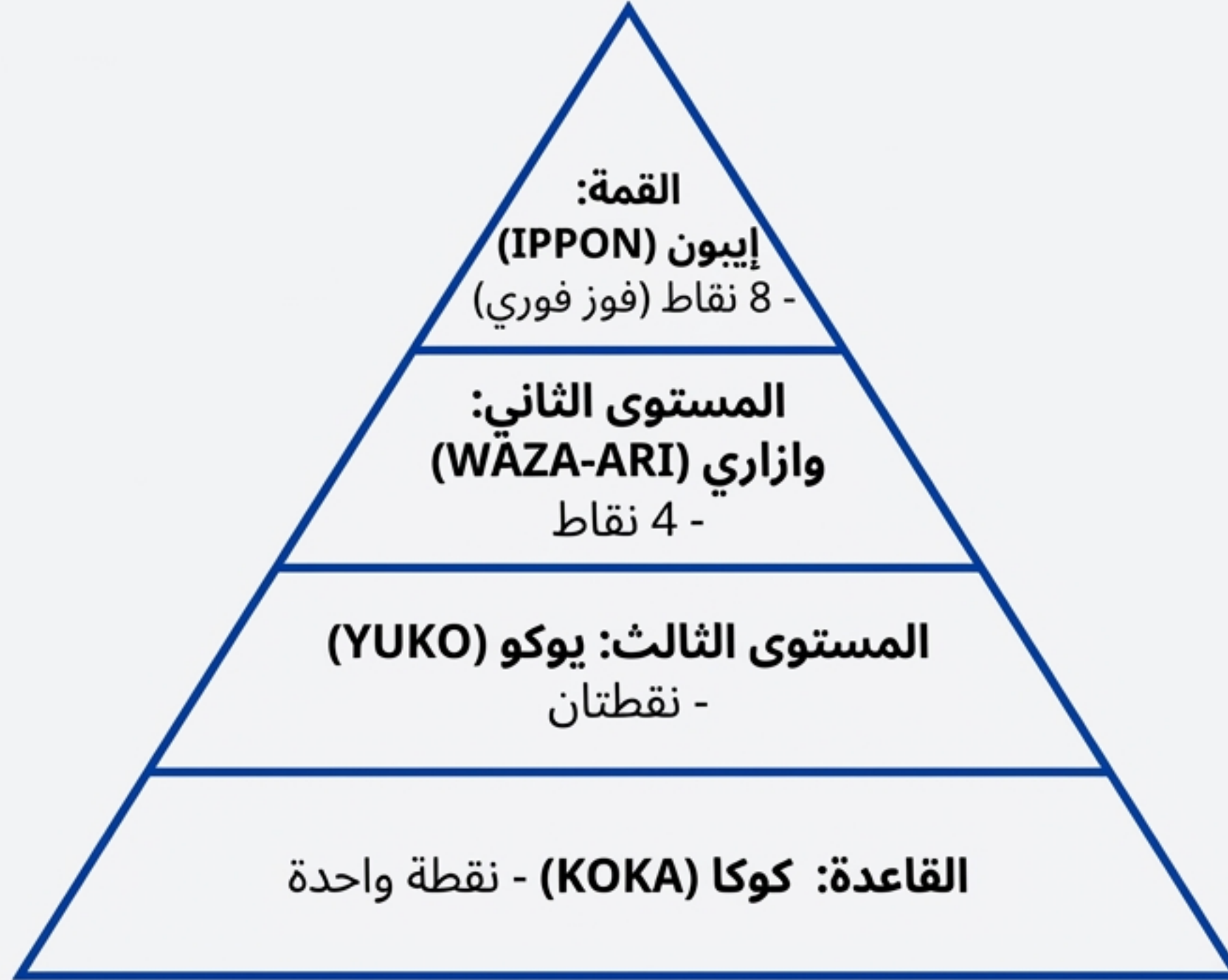


- رمية واضحة وقوية (من قائمة الرميات المسموحة فقط).



- حركة "كيمي" (ضربة وهمية) بعد رمية ناجحة.

هرم النقاط: كيف يتم تحقيق الفوز

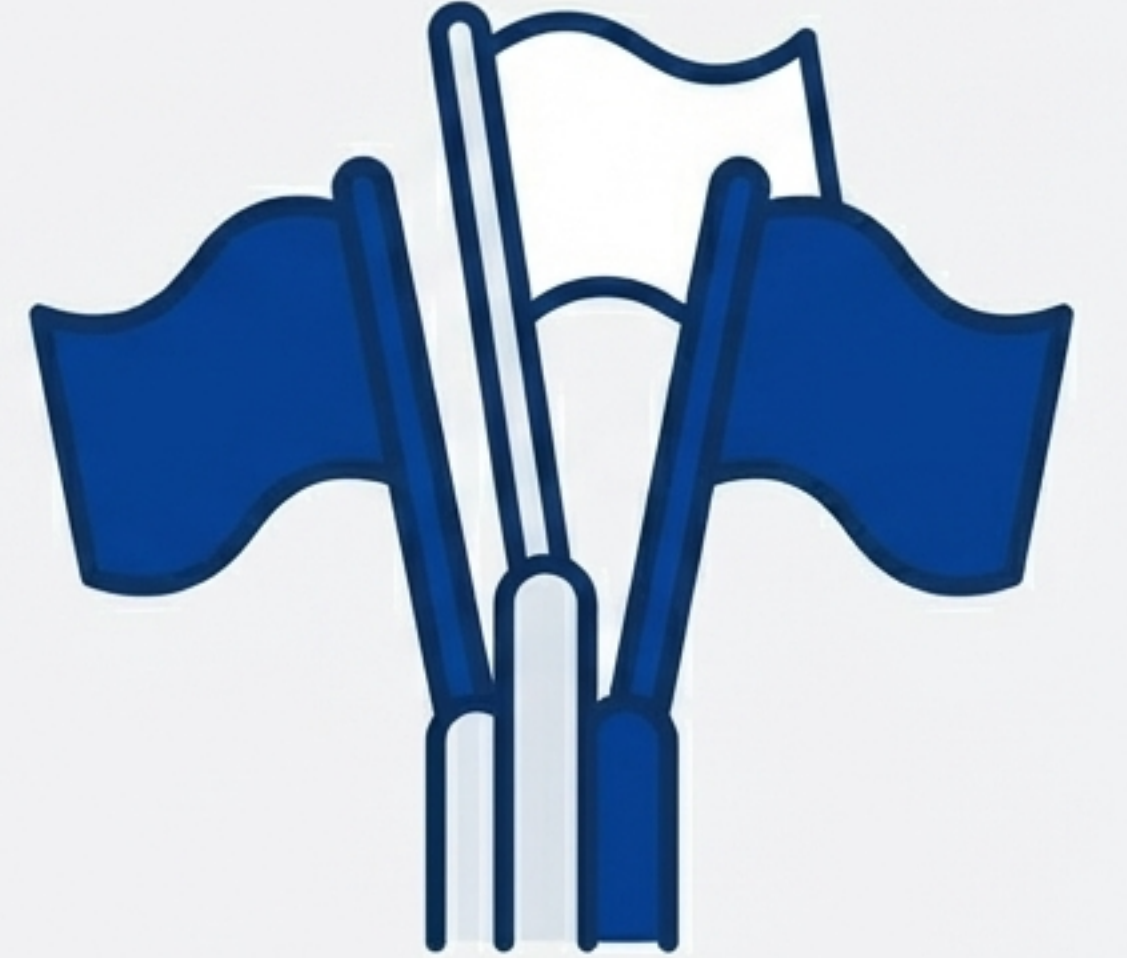


تذكر: تجميع 8 نقاط = إيبون! (Art. 57)

الفصل السابع: القرار - عندما تتعادل النقاط

1. **مجموع النقاط:**
اللاعب الحاصل على نقاط أعلى يفوز.
2. **قيمة النقاط:**
في حال تساوي المجموع، اللاعب صاحب النقاط الأعلى قيمة (وازارى < يوكو < كوكا) يفوز.
3. **العقوبات الأقل:**
إذا استمر التعادل، اللاعب صاحب العقوبات الأقل يفوز.
4. **قرار الحكام (Hantei):**
إذا استمر التعادل بعد كل ذلك، يقرر الحكام الفائز بناءً على:
 - الهيمنة في الضربات والركلات. (Art. 68)
 - الرميات الفعالة (من الرميات المسموحة). (Art. 68)

(Reference Art. 67)

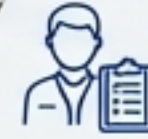


الفصل الثامن: الأوصياء - الحكام وفريق الدعم



فريق التحكيم (The Judge's Team) (Art. 33):

- * يتكون من حكم رئيسي، ونائب، و3 قضاة زاوية.
- * مسؤولون عن إدارة النزال وضمان العدالة المطلقة.



المساعد (The Second) (Section 6):

- * دور المدرب: تقديم التوجيهات، وتقييم الحالة الصحية للاعب، واتخاذ قرار إيقاف النزال إذا لزم الأمر. (Art. 45, 46)
- * **يُمنع التدخل الجسدي أو السلوك غير اللائق.** (Art. 50, 51)



طبيب البطولة (The Tournament Doctor) (Section 7):

- * يتم استدعاؤه فوراً لأي إصابة، خاصة في الرأس. (Art. 54)
- * قراره بشأن قدرة اللاعب على استئناف النزال
- قراره بشأن قدرة اللاعب على استئناف النزال نهائي وغير قابل للنقاش. (Art. 54)

الفصل التاسع: اللعب النظيف - الأفعال المحظورة (جزء 1)

****نظام العقوبات (The Penalty System)**
(Art. 69, Note 1)

كيكوكو (KEIKOKU) → تحذير أول

هانسوكو 1 (HANSOKU 1) → نقطة للخصم

هانسوكو 2 (HANSOKU 2) → نقطتان للخصم

هانسوكو 3 (HANSOKU 3) → استبعاد من المباراة

****أخطر المحظورات (Most Serious Prohibitions)**
(Art. 69(2))



أي ضربة موجهة للرأس (لكمة،
لكمة، ركلة، الخ).



الهجوم على العمود الفقري، مؤخرة
مؤخرة الرأس، الحلق، أو الكلى.



ركل مفصل الركبة من الأمام أو
الجانب.

الفصل العاشر: اللعب النظيف - الأفعال المحظورة (جزء 2)

****مزيد من المحظورات (Art. 69) (More Prohibitions):**



• **الرميات الخطرة (Dangerous Throws):** يُسمح فقط بـ 5 رميات محددة بالإضافة إلى التدخلات (Tackles). الرميات التي تسقط الخصم على رأسه أو عموده الفقري ممنوعة تماماً. (Art. 69(4)).



• **المسك (Grabbing):** لا يجوز الإمساك بالخصم أو ملابسه لأكثر من 10 ثوانٍ بشكل مستمر. (Art. 69(3)).



• **السلوك غير القتالي (Non-Combative Behavior):** تجنب الخصم، إظهار عدم الرغبة في القتال، أو الخروج المتعمد من الحلبة للهروب. (Art. 69(5)).



• **تأخير النزال (Delaying the Match):** إضاعة الوقت عمدًا أو عدم الجهوزية عند النداء للمباراة. (Art. 69(6)).

كلمة أخيرة: مسؤوليتك

• **اعرف القواعد:** أنت ومدربك مسؤولان عن فهم هذه القواعد وتطبيقها.

• **استمع لحكمك:** تعليمات الحكم نهائية ويجب اتباعها فوراً وبدون جدال. (Art. 69(9))

• **تنافس بشرف:** الفوز والخسارة جزء من رحلة الكودو. الأهم هو أن تقاتل بأفضل ما لديك، وباحترام، وأن تخرج من الحلبة وأنت فخور بأدائك.

نتمنى لكم كل التوفيق!



قاتلوا بقوة، قاتلوا بأمان، وأظهروا روح الكودو الحقيقية.