



کتاب قوانین و مقررات داوری کبدی برگرفته از آخرین قوانین و مقررات فدراسیون کبدی آسیا

بسم الله الرحمن الرحيم

قوانین و مقررات داوری کبدی

چاپ دوم

ترجمه و تدوین

عباس خواجه اورسجی

صفر محمد ساریخانی

پائیز ۱۳۹۷





فهرست مطالب

شرح	صفحه
مقدمه	
قوانین و مقررات کبدی ۱۲ نفره	۱-۳۵
قوانین و مقررات کبدی سالنی	۳۶-۶۰
قوانین و مقررات کبدی ساحلی	۶۱-۸۳
قوانین و مقررات کبدی دایره	۸۴-۱۰۵
علائم داوری با تصویر	۱۰۶-۱۱۰
برگه های منشی	۱۱۱-۱۱۸





مقدمه

بدون اغراق، قضاوت یکی از مهمترین و حساسترین مشاغل دنیا محسوب می شود. اهمیت این شغل به دلیل تعیین و تکلیف وضعیت یک شخص و یک تیم و یا یک جامعه از جایگاه ویژه ای برخوردار است.

قضاوت صحیح مسیر رسیدن افراد به اهدافشان را نزدیک و نزدیک تر می کند. در این راستا دستگاه ورزش نیز از این قاعده مستثنی نیست و امر داوری و قضاوت جزء لاینفک رشته های ورزشی محسوب می شود که این مهم، عامل صد درصد اثرگذار برای اجرای عدالت در ورزش می باشد.

به همین منظور بر آن شدیم به روزترین قوانین و مقررات ورزش کبدی را که شامل مجموعه ی کامل از قوانین و مقررات کبدی ۱۲ نفره، سالنی، ساحلی و دایره می باشد را به تألیف رسانده تا گام مهمی برای ارتقاء سطح داوری در کشور برای رسیدن به عدالت برداریم.

عباس اورسجی

رئیس فدراسیون کبدی و

نائب رئیس فدراسیون کبدی آسیا و جهان





وظایف داوران : کمیته داوران فدراسیون کبدی متعهد است که داوران را نسبت به وظایف و مسئولیت‌هایشان آگاه ساخته تا آنها موارد مشروحه ذیل را کاملاً رعایت نمایند.

۱. قوانین کبدی را مطالعه کرده و ضمن مرور قوانین، از کلیه تغییرات مطلع باشند .

۲. تابع کلیه دستورات و استانداردهای بین المللی باشند.

۳. مادام از لحاظ ظاهری مرتب بوده وسطح بالای تناسب فیزیکی و ذهنی را حفظ کنند.

۴. شخصیت خود را در درون و در بیرون زمین حفظ کنند و برای اجرای بازی عادلانه و حفظ جایگاه و منزلت خود تلاش نمایند.

۵. باعث درگیری در مسائل حاشیه ای نشوند ، و از قانون و قواعد و اختیاراتی که در حوزه کاری آنها وجود دارد پیروی کنند.

۶. مسئولیتهای مربوط به خود را انجام دهند. این مسئولیتهای شامل شرکت در کلینیک های داوری و ارائه مقالات و... می باشد .ضمناً با سایر داوران جهت برگزاری مسابقات نهایت همکاری را بعمل آورند.





۷. با حفظ احترام هرگونه تغییر و انتصابی را بپذیرند مگر آنکه به دلیل بیماری یا هر گونه ضرورت شخصی نتوانند امور محوله را انجام دهند.

۸. هیچگونه بیانیه رسمی در رسانه ها در ارتباط با هیچ بازی صادر نکنند.

۹. از تمام خطوط صحیح ارتباطی با هیئت داوران AAKF پیروی کنند.

۱۰. تمام داوران رسمی باید تابع فعالیتهای انضباطی بوده و از این قوانین تخطی ننمایند.

۱۱. در حدامکان اصول انضباطی بازدارنده از اغتشاش را بر عملکرد مربیان و ورزشکاران اعمال نمایند.

کمیته داوران فدراسیون کبدی ج.ا.ا





کتاب قوانین و مقررات داوری کبدي برگرفته از آخرين قوانين و مقررات فدراسيون کبدي آسيا

بخش اول

قوانين و مقررات کبدي

Rules of Kabaddi





قوانین و مقررات کبدی

Rules of Kabaddi

بازی کبدی ۱۲ نفره تحت قوانین فدراسیون بین المللی کبدی اداره و برگزار می شود.

زمین بازی : Play feild

۱. سطح زمین می بایست صاف و از خاک نرم پوشیده شده باشد و یا توسط فوم (تاتامی) تایید شده Eva باشد.

الف: فوم (تاتامی) کبدی باید دارای ویژگیهای زیر باشد:

فوم لاستیکی ژاپنی + استات وینیل اتیلن

ضخامت ۲/۵ سانتی متر الی ۴ سانتی متر

ب: قبل از پهن شدن تاتامی ، زمین مناسب و هموار باید برای قرار گرفتن تاتامی در داخل آن؛ در نظر گرفته شود.





۲. ابعاد مناسب برای زمینی که تاتامی روی آن پهن می شود می بایست حداکثر ۲۰ در ۲۰ متر و حداقل ۱۷ در ۱۸ متر باشد. (۱۷ متر طول زمین در نظر گرفته شده است) می بایست حداقل ۲ متر فضای خالی در انتهای هر زمین و ۴ متر فضای خالی در هر طرف زمین وجود داشته باشد.

۳. اندازه زمین بازی : Play Field Measurement

- ابعاد زمین برای آقایان (بزرگسالان و جوانان) 10×13 متر می باشد.
- ابعاد زمین برای بانوان (بزرگسالان و جوانان) 8×12 متر می باشد.
- ابعاد زمین برای نوجوانان (دختر و پسر) 8×11 متر می باشد.
- زمین حریف: هرنیمه از زمین بازی که با خط وسط از نیمه دیگر جدا شده است زمین حریف تلقی می گردد.
- ابعاد زمین حریف برای آقایان (بزرگسالان و جوانان) 50×8 متر می باشد.
- ابعاد زمین حریف برای بانوان (بزرگسالان و جوانان) 6×6 متر می باشد.

۴. اصطلاحات زمین بازی : Terminologeis of field of play

الف: خطوط مرزی Boundary

- خطوط چهار طرف زمین مسابقه به عنوان خط مرزی خوانده می شود (AB,BC,CD,DA) عرض تمام خطوط می بایست ۳ تا ۵ سانتی متر باشد، که جزء زمین محسوب می شود.





- لازم است که حداقل ۲ متر فضای خالی در انتهای هر زمین و ۴ متر فضای خالی در هر طرف زمین وجود داشته باشد.

ب: لابی (راهروها) Lobbies

- راهروهایی به پهنای ۱ متر در دو طرف طول زمین کشیده شده است که لابی نامیده می شود. در صورت درگیری لابی ها جزو زمین بازی محسوب می شوند.
- ابعاد لابی برای آقایان (بزرگسالان و جوانان) 13×1 متر می باشد.
- ابعاد لابی برای بانوان (بزرگسالان و جوانان) 12×1 متر می باشد.

پ: جایگاه بازیکنان Sitting Block

این جایگاه می بایست با فاصله دو متر از خطوط انتهایی زمین قرار داشته باشد. بازیکنان اخراجی و ذخیره می بایست جدا از همدیگر در این جایگاه قرار بگیرند. موقعیت این جایگاه توسط مسئول برگزاری مسابقات یا نماینده فنی مشخص می گردد.

- ابعاد جایگاه بازیکنان برای آقایان (بزرگسالان و جوانان) 8×1 متر می باشد.
- ابعاد جایگاه بازیکنان برای بانوان (بزرگسالان و جوانان) و نوجوانان پسر و دختر 6×1 متر می باشد.





محدوده فنی: محوطه ای است که فقط برای نشستن افراد فنی تیم و بازیکنان ذخیره در نظر گرفته شده است. تعداد افرادی که می توانند در این منطقه بنشینند براساس مقررات حاکم بر مسابقه تعیین خواهد شد.

رفتار مربی و سایر افرادی که در این منطقه حضور دارند تابع مقررات مسئولانه مسابقه می باشد.

ت: خط نیمه Midline

خط افقی که زمین را به دو قسمت مساوی تقسیم می کند و به طول ده متر می باشد و دو خط کناری را به هم وصل میکند خط نیمه نام دارد.

ث: نیمه زمین Half

هر نیمه از زمین مسابقه که بوسیله خط نیمه تقسیم شده است ، به عنوان نیمه زمین خوانده می شود.

ج: خط باک Baulk Line

اولین خط موازی با خط نیمه زمین در هر دو نیمه زمین می باشد (۸متر برای آقایان و ۶ متر برای بانوان (بزرگسالان و جوانان) و نوجوانان دختر و پسر). فاصله این خط از خط نیمه ۳/۷۵ متر برای آقایان (بزرگسالان و جوانان) و همچنین ۳ متر برای بانوان (بزرگسالان و جوانان) و نوجوانان پسر و دختر می باشد.





چ: عبور از خط باک Crossing of baulk line

هنگامی عبور از خط باک صورت گرفته که قسمتی از بدن مهاجم با زمین بین باک و خط امتیازی (بوینس) از نیمه زمین حریف تماس یابد. در همان زمان هیچ قسمت از بدن مهاجم نباید با زمین بین خط باک و خط میانی تماس داشته باشد.

ح: خط بوینس Bonus Line

این خط ، موازی با خط باک است ((۸متر برای آقایان و ۶ متر برای بانوان (بزرگسالان و جوانان) و نوجوانان دختر و پسر)) و بین خط باک و خط انتهایی زمین قرار دارد. فاصله خط باک تا خط بوینس ۱متر می باشد.

خ: عبور از خط بوینس Crossing of bonus line

هنگامی عبور از خط امتیازی صورت گرفته که مهاجم با زمین بین خط امتیازی و خط انتهایی تماس یابد در همان زمان هیچ قسمت از بدن مهاجم نباید با زمین بین خط میانی و خط امتیازی تماس داشته باشد.

خط انتهایی زمین: فاصله خط بوینس تا خط انتهایی زمین آقایان ۱/۷۵ متر و بانوان ۲ متر ، و طول خط ۱۰ متر برای آقایان و ۸ متر برای بانوان می باشد.





۵. وزن و سن بازیکنان Weight-Age creteria

ردیف	مشخصات	سن	وزن
۱.	مردان بزرگسال	بزرگسالان آزاد	زیر ۸۵ کیلو گرم
۲.	مردان امید	زیر ۲۳ سال	زیر ۸۰ کیلو گرم
۳.	پسران جوان	۲۰ و زیر ۲۰ سال (بر اساس آخرین روز سال میلادی)	زیر ۷۰ کیلو گرم
۴.	پسران نوجوان	۱۶ و زیر ۱۶ سال (بر اساس آخرین روز سال میلادی)	زیر ۵۵ کیلو گرم
۵.	زنان بزرگسال	بزرگسالان آزاد	زیر ۷۵ کیلو گرم
۶.	زنان امید	زیر ۲۳ سال	زیر ۷۰ کیلو گرم
۷.	دختران جوان	زیر ۲۰ سال (بر اساس آخرین روز سال میلادی)	زیر ۶۵ کیلو گرم
۸.	دختران نوجوان	زیر ۱۶ سال (بر اساس آخرین روز سال میلادی)	زیر ۵۵ کیلو گرم

۶. توجه: بخشهای مربوطه ، موظفند تاریخ تولد و اصالت بازیکنان شرکت کننده را برابر یکی از مدارک شناسایی بازیکنان اعم از کپی پاسپورت، تاییدیه ثبت احوال ، کارت ملی ، گواهینامه رانندگی ، کارت شناسایی و هرگونه مدرک شناسایی عکسدار معتبر دیگری که نام و تاریخ تولد بازیکنان را دقیق نشان دهد را بررسی نمایند که بتوان بر اساس آن وزن و سن بازیکن مشخص گردد ، سپس صحت تاریخ تولد و عکس بازیکنان توسط مقام مسئول فدراسیون تایید و ارائه گردد. فدراسیون کبدی رسیدگی به این امر را به عهده هیئت استانها گذاشته اما چنانچه هیأتی از این قانون تخطی نموده باشد تیم آن استان به مدت ۳ سال از همان تاریخ از شرکت در مسابقات محروم خواهد گردید.

همچنین کلیه مدالها و مقامهای کسب شده توسط تیم مجدداً به فدراسیون کبدی بازگردانده خواهد شد.





Terminologies of Game: اصطلاحات بازی

۷. آهنگ کبدی Cant

تکرار کلمه کبدی بدون وقفه و به طور واضح و یکنواخت را آهنگ کبدی می‌گوییم.

۸. حمله Raid

زمانی که مهاجم با گفتن آهنگ کبدی وارد زمین حریف می‌شود این عمل را حمله می‌گوییم.

۹. مهاجم Raider

بازیکنی که با گفتن کلمه کبدی (آهنگ کبدی) وارد زمین حریف می‌شود را «مهاجم» می‌نامیم. مهاجم باید آهنگ کبدی را قبل از ورود به زمین حریف شروع کند.

۱۰. مدافع Defender

هر بازیکنی که در زمین او حمله صورت می‌گیرد، مدافع خوانده می‌شود.

۱۱. خارج کردن یک مدافع : To Put Out a Defender

چنانچه مهاجم بدون نقض قوانین بازی با قسمتی از بدن یا لباس مدافع تماس پیدا کند یا مدافع با بدن یا قسمتی از لباس مهاجم تماس پیدا کند و سپس با





آهنگ کبدی به زمین خود باز گردد ، به تعداد مدافعین لمس شده از زمین خارج شده و به همان تعداد امتیاز به مهاجم تعلق می گیرد.

۱۲. گرفتن مهاجم catch

چنانچه مدافع یا مدافعین بدون نقض قوانین بازی، مهاجم را در زمین خود نگه دارند و به او امکان بازگشت به زمین خود را ندهند تا زمانی که آهنگ کبدی مهاجم قطع شود یا اینکه داور و یا سر داور ، سوت پایان حمله را بزند و یا اینکه ۳۰ ثانیه حمله پایان یابد ، در واقع مهاجم نگه داشته و گرفته شده است.

۱۳. صحیح رسیدن به زمین To reach safely

چنانچه مهاجم پس از عبور از خط باک ، با تکرار آهنگ کبدی در همان ۳۰ ثانیه و بدون نقض قوانین بازی از خط نیمه عبور کند ، حمله پایان یافته تلقی و می گوئیم مهاجم صحیح به زمین خود رسیده است.

۱۴. تاج (لمس کردن) Touch (TAG)

هنگامی که مهاجم با مدافع یا مدافعین با هر قسمت از بدن یا لباس کفش و ... آنها تماس پیدا کند لمس کردن یا تاج می گوئیم.

۱۵. درگیری Struggle

هنگامی که مدافع یا مدافعین با مهاجم تماس پیدا می کنند را درگیری می گوئیم. بعد از درگیری یا تاج (زدن) لابی به زمین اضافه می گردد.





۱۶. حمله بی اثر Empty Raid

هرگاه مهاجم در طول زمان حمله پس از عبور از خط باک ، با تکرار آهنگ کبدی و بدون نقض قوانین بازی به زمین خود بازگردد ،بی آنکه امتیازی رد و بدل شود. حمله بی اثر می گوئیم.

۱۷. حمله امتیاز آور Productive

هرگاه حمله توسط هر کدام از تیمها منجر به کسب امتیاز گردد حمله امتیاز آور می گوئیم.

۱۸. تعقیب یا پرسو Pursuit

زمانی که یک مدافع پس از پایان حمله مهاجم با آهنگ کبدی و بدون تخطی از قوانین مسابقه به قصد تعقیب و لمس مهاجمی که بازگشته به داخل زمین حریف می رود، به این کار تعقیب یا پرسو می گویند.
توجه: پرسو بعد از درگیری یا توقف بازی توسط سوت داور، یا هر چیز دیگری که باعث کنسل شدن حمله شود مجاز نمی باشد.

۱۹. امتیاز ویژه(فوق العاده) Super Catch

چنانچه سه یا تعداد کمتر مدافع در زمین باشد و مدافعین موفق به گرفتن یا به اوت فرستادن و یا کسب امتیاز از مهاجم گردند. به این عمل Super Catch





می گویند. که در این حالت مدافعین دو امتیاز ویژه کسب می کنند و یک بازیکن احیاء می شود.

۲۰. حمله سوم یا حمله خالی Do or Die Raid

سومین حمله پس از دو حمله پی در پی بی اثر را Do or die می گوئیم یعنی هیچ نوع امتیازی بین مهاجم و مدافع رد و بدل نشود . در صورتی که امتیازی در حمله سوم کسب نگردد مهاجم اوت اعلام و یک بازیکن از تیم حریف احیا می گردد.

۲۱. همه بازیکنان تعلیقی به عنوان بازیکنان حاضر در زمین بازی تلقی می گردند. (مثلاً بازیکنی که بواسطه گرفتن کارت زرد تعلیق شده است)

۲۲. بیرون راندن All out

زمانی که یک تیم ، بازی را طوری مدیریت کند که همه بازیکنان حریف را به بیرون بفرستد و مجدداً بازیکنان احیا گردند تیم، امتیاز All out (لونا) بدست می آورد . ۲ امتیاز اضافه برای All out به اضافه امتیازات کسب شده در حمله به تیم اهدا خواهد شد.

قوانین بازی Rules of play

۲۳. تیمی که برنده قرعه شده باشد می تواند زمین یا حمله را انتخاب کند و تیمی که قرعه را از دست داده باشد حق انتخاب ندارد.





۲۴. در نیمه دوم بازی، زمینها تعویض می گردد.

۲۵. تیمی که در شروع بازی، اول مهاجم خود را نفرستاده ، در نیمه دوم نوبت حمله به او داده می شود.

۲۶. بازی در نیمه دوم با همان تعداد بازیکنان مانده در داخل زمین و امتیازات نیمه اول ادامه داده می شود.

۲۷. چنانچه در حین بازی ، بازیکنی به خارج از خطوط مرزی برود ، این بازیکن اوت محسوب می شود. کمک منشی در ابتدا برای چنین بازیکنانی اوت ثبت می کند. سرداور یا داور با اعلام شماره بازیکن او را به خارج از زمین فرا می خواند و سوت زده نخواهد شد بطوریکه مهاجم به حمله خود ادامه می دهد.

اگر بازیکنی برای بیرون رفتن مقاومت کند و یا تصمیم داور خط را به چالش بکشد یا درست رفتار نکند یا به زور خودش را درگیر بازی کند علاوه براینکه کارتی متناسب با حرکتش به وی نشان داده می شود یک امتیاز فنی نیز به تمام امتیازاتی که در آن حمله رد و بدل شده است، به تیم مقابل اضافه می شود.

۲۸. چنانچه یک مدافع یا مدافعان که از خطوط خارج شده باشد اقدام به نگهداری مهاجم بکنند ، مدافع یا مدافعین به بیرون فرا خوانده می شود و مهاجم محفوظ است.





۲۹. در طول درگیری اگر قسمتی از بدن بازیکن بیرون از زمین را لمس کند، در صورتی که قسمتی دیگر از بدن وی با زمین بازی در تماس است اوت اعلام نمی گردد. در این شرایط خطوط زمین بازی اعمال نمی شود.

۳۰. مهاجم باید از خط باک در طول حمله اش عبور کند در صورت تخطی از این قانون اوت اعلام می گردد، مگر در صورتی که بتواند پیش از رسیدن به خط باک یک یا چند مدافع را لمس کند و سالم به زمین خود برگردد که در این صورت نیازی به عبور از باک نیست.

۳۱. زمانی که درگیری آغاز می شود لابی به زمین اضافه می شود. در حین درگیری و بعد از درگیری مهاجم و بازیکنانی که در درگیری بودند می توانند از لابی استفاده نمایند. این قانون فقط در زمین مدافعین قابل اجرا است.

۳۲. مهاجم باید آهنگ کبدی را قبل از تماس با زمین مدافعین شروع کند. چنانچه گفتن کبدی را دیر انجام دهد داور یا سرداور به او دستور بازگشت داده و یک امتیاز فنی به تیم مقابل تعلق می گیرد و حق حمله با همان تیم خواهد بود.

۳۳. چنانچه بازیکنان تیمی خارج از نوبت حمله کند، داور یا سرداور به او دستور بازگشت داده و یک امتیاز فنی به تیم مقابل تعلق می گیرد.





۳۴. بیش از یک مهاجم در یک نوبت حمله نباید به زمین حریف وارد شود. چنانچه بیش از یک مهاجم در یک نوبت حمله به زمین حریف وارد شود، داور یا سرداور به آنها دستور بازگشت داده ، یک امتیاز فنی به تیم مقابل تعلق می گیرد و حق حمله با همان تیم خواهد بود.

۳۵. بعد از اینکه مهاجم به زمین خود بازگشت و حمله پایان یافت ، مدافعین ۵ ثانیه فرصت دارند تا مهاجم خود را بفرستند و تا پایان مسابقه این روند ادامه دارد. چنانچه مهاجم زمان ۵ ثانیه را از دست بدهد ، یک امتیاز فنی به تیم مقابل تعلق می گیرد، و حق حمله با همان تیم خواهد بود.

۳۶. چنانچه مهاجم با مدافع یا مدافعین درگیر و بتواند از دست آنها فرار کند و صحیح به زمین خود برسد، پرسو نمی تواند انجام شود. اما چنانچه مهاجم با لمس کردن(تاچ) مدافع یا مدافعین به زمین خود بازگردد، پرسو مجاز می باشد.

۳۷. اگر مهاجم در زمین مدافعین آهنگ کبدی را قطع نماید اوت خواهد شد.

۳۸. وقتی مهاجم با مدافعین درگیر شود، مدافعین نباید دهان او را گرفته و یا با استفاده از تکل خشن یا صدمه یا هر نوع قیچی یا استفاده از هر روش نادرست دیگر باعث شوند که خواندن کبدی او قطع شود و چنانچه این اعمال انجام شد داور یا سرداور اعلام می کند که مهاجم ایمن می باشد و با توجه به نوع و شدت خطا، از کارتهای اخطار و اخراج استفاده می نماید.





۳۹. اگر یک مهاجم نتواند امتیازی کسب کند یا از دست بدهد یا بیش از ۳۰ ثانیه در طول حمله Do or Die Raid صرف کند مهاجم حمله سوم (Raid Do or Die) اوت می گردد و یک امتیاز به تیم مقابل داده میشود و یک بازیکن تیم حریف احیا می شود.

۴۰. در حین حمله مهاجم، هیچ مدافعی حق تماس با زمین مقابل را ندارد و چنانچه مدافع یا مدافعینی که قبل از پایان حمله این خطا را انجام دهند، اوت شده و تیم مقابل به همان تعداد امتیاز کسب می کند و مهاجم ایمن می باشد.

۴۱. چنانچه مدافعین (اوتی) سعی در نگه داری و یا کمک در نگه داری مهاجم کند، مهاجم ایمن می باشد (اوت نیست) و مدافع یا مدافعینی که قانون را نقض کرده اند اوت می شوند.

۴۲. زمانی که یک تیم بتواند بازی را طوری مدیریت کند که تمام بازیکنان تیم مقابل را از زمین خارج کند و هیچ یک از مدافعین حق بازگشت به زمین (احیا) را نداشته باشند آن تیم امتیاز All Out را کسب می نماید. All out دو امتیاز فوق العاده (ویژه) علاوه بر امتیازات بدست آمده در این حمله می باشد که تیم کسب می نماید. سپس بازی ادامه یافته و کلیه بازیکنان خارج شده از مسابقه (اوت شده) در مدت زمان ۱۵ ثانیه به زمین خود بازمی گردند . در غیر اینصورت چنانچه تیم در زمان ۱۵ ثانیه به زمین باز نگردد ، سرداور یا داور یک امتیاز فنی





به تیم مقابل می دهد اما چنانچه آن تیم برای ورود به زمین یک دقیقه دیگر زمان صرف کند، از آن مسابقه حذف شده و نتیجه به نفع تیم مقابل می باشد.

۴۳. چنانچه مهاجمی توسط هم تیمی ها و یا مربی خود در زمین حریف مشاوره و راهنمایی شود سرداور یا داور یک امتیاز فنی به تیم مقابل می دهد.

۴۴. هیچ مدافع یا مهاجمی مجاز نیست کسی را با هیچ قسمتی از بدن به خارج از خطوط مرزی هل دهد. چنانچه مهاجم یا مدافع این خطا را انجام دهد داور یا سرداور به مهاجم یا مدافعی که به خارج هل داده شده اعلام می دارد که ایمن است (اوت نیست) و بازیکنی که این خطا را انجام داده اوت است.

۴۵. زمانی که یک یا دو بازیکن در حین مسابقه ، بدون فعالیت مفید در زمین مانده باشند کاپیتان می تواند اعلام کند که آنها به خارج از زمین بروند (اجازه لونا کردن تیم را بدهد) تا مجددا کلیه بازیکنان به زمین بازگردند . در این صورت تیم مقابل علاوه بر امتیاز بازیکنان اوت شده امتیاز All out را نیز کسب می نماید.

۴۶. بازیکن یا بازیکنانی که اوت شده اند ، در زمانی که یک یا چند بازیکن از تیم مقابل به اوت بروند احیا می گردند (به زمین باز می گردند).





قوانین مسابقه Rules of the match

۴۷. ترکیب تیم: Squad Team

در سطوح ملی هر تیم متشکل از ۱۰ الی ۱۲ بازیکن می باشد و در سطوح بین المللی هر تیم متشکل از ۱۰ الی ۱۴ بازیکن می باشد.

۴۸. بازی Playing

هر تیم متشکل از حداقل ۱۰ و حداکثر ۱۲ بازیکن می باشد (۷ بازیکن داخل زمین و بقیه (پنج نفر یا سه نفر) بازیکنان ذخیره می باشند (باید حداقل ۳ نفر ذخیره باشد). اسامی ۱۰ تا ۱۲ بازیکن می بایست ۹۰ دقیقه قبل از مسابقات به کمیته فنی (سرپرست فنی) ارائه گردد. در صورتیکه به دلیل محرومیت و مصدومیت بازیکنان ، تعداد نفرات یک تیم به کمتر از ۵ نفر کاهش پیدا کند ، بازی ادامه نخواهد یافت.

این قانون در خصوص بازیکنانی که موقتاً از بازی بیرون رفته اند مصداق ندارد لذا چنانچه پیش از شروع بازی هر یک از دو تیم دارای کمتر از ۷ بازیکن باشد مسابقه آغاز نخواهد شد.

۴۹. مدت زمان مسابقه: Duration of the Match

مدت زمان مسابقه می بایست دو نیمه ۲۰ دقیقه ای برای آقایان (بزرگسالان و جوانان) و ۵ دقیقه استراحت بین دو نیمه باشد. مدت زمان مسابقه





می بایست برای بانوان (بزرگسالان و جوانان) و نوجوانان دختر و پسر دو نیمه ۱۵ دقیقه ای و ۵ دقیقه استراحت بین دو نیمه باشد. تیمها بعد از تایم استراحت جابجا می شوند و تعداد بازیکنان و شماره بازیکنان در شروع نیمه دوم بازی می بایست همان تعداد و شماره بازیکنان در پایان نیمه اول باشد.

الف: آخرین حمله در پایان هر نیمه مسابقات باید تا کامل شدن آن حمله حتی بعد از تمام شدن زمان قانونی مسابقه انجام پذیرد.

۵۰. سیستم امتیاز: System of Scoring

یک تیم با اوت شدن هر بازیکن از تیم مقابل یک امتیاز کسب می کند. همچنین تیم با کسب All Out دو امتیاز ویژه نیز بدست می آورد. قانون اوت و احیا نیز قابل اجرا می باشد.

۵۱. تایم اوت: Time Out

الف) هر تیم می تواند از ۲ تایم اوت ۳۰ ثانیه ای در هر نیمه مسابقه استفاده کند. این تایم اوت باید بوسیله کاپیتان یا مربی تیم از سرداور درخواست شود. زمان تایم اوت به زمان مسابقه اضافه می شود.

ب) در حین تایم اوت تیمها اجازه ترک زمین را ندارند. با تخطی از این قانون، یک امتیاز فنی به تیم مقابل تعلق می گیرد.





ج) تایم اوت رسمی بوسیله سرداور یا داوران در صورت صدمه بازیکنان، تعلیق بوسیله عوامل بیرونی، خط کشی مجدد زمین، و یا هر شرایط ناخواسته دیگر گرفته می شود. زمان تایم اوت به زمان مسابقه اضافه می شود. مدت زمان تایم اوت رسمی دو دقیقه می باشد.

د) قانون تایم اوت با موافقت و تاییدیه IKF می تواند توسط کمیته برگزاری بازیگری شود.

۵۲. تعویض: Substitution

الف) ۵ بازیکن ذخیره می توانند با اجازه سرداور در طول تایم اوت یا زمان استراحت بین دو نیمه تعویض شوند. (اگر تیم از حداکثر تعویض مجاز خود (۵ تعویض) استفاده کرده باشد، چنانچه بازیکن یا بازیکنانی در حین بازی مصدوم شده باشند و آن تیم نیاز به استفاده تعویض برای بار ششم داشته باشد پس از شرح کامل به داور و با اجازه داور، تعویض بازیکن آسیب دیده انجام می گردد که این بازیکنان آسیب دیده تعویض شده که بخاطر تمام شدن پنج تعویض تیم با صلاحدید سرداور تعویض می شوند دیگر آن بازی اجازه بازی ندارند.) برای انجام هرگونه تعویض، کاپیتان یا مربی تیم باید داور را در جریان قرار دهد. بازیکنان ذخیره هنگامی می تواند وارد زمین شود که بازیکن قبلی از زمین خارج شده باشد و اجازه ورود به بازیکن ذخیره داده شده باشد.





ب) بازیکنان تعویضی می توانند دوباره تعویض شوند.

ج) چنانچه بازیکنی تعلیق شود (دیسکالیفه) یا صلاحیت بازی را نداشته باشد (اخراجی)، تعویض او مجاز نمی باشد و تیم با تعداد کمتر به بازی ادامه می دهد.

چنانچه بازیکن ذخیره بدون اجازه داور وارد زمین شود به تیم حریف یک امتیاز فنی داده می شود.

د) تعویض بازیکنان اوت شده مجاز نمی باشد.

ه) بازیکنی که مقرر است تعویض شود باید با اجازه داور کمک ثبت در محدوده معین در کنار خط وسط بایستد.

و) داور یا سرداور پس از اتمام حمله در یک زمان مناسب و در صورت دارا بودن حق حمله به آن تیم اجازه تعویض خواهد داد، تیم مقابل نیز می تواند تعویض انجام دهد.

۵۳. امتیاز بونیس: Bonus Point

الف: امتیاز بونیس فقط در صورتی توسط مهاجم می تواند کسب شود که تعداد بازیکنان مدافع حداقل ۶ نفر باشد.





ب: بازیکنی که از خط بوینس عبور کامل داشته باشد یک امتیاز کسب می کند. حتی اگر این بازیکن پس از کسب امتیاز بوینس توسط مدافعین گرفته و نتواند به زمین خود بازگردد امتیاز بوینس را حفظ می نماید. این امتیاز توسط داور یا سرداور در پایان حمله با نشان دادن انگشت شصت به سمت امتیاز گیرنده اعلام می شود .

پ: چنانچه مهاجم در حین عبور از خط بوینس توسط مدافعین گرفته شود، امتیاز بوینس را کسب نمی کند.

ت: چنانچه مهاجم پس از عبور کامل از خط بوینس یک یا چند مدافع را نیز لمس کند (تاچ کند) به تعداد مدافعین تاچ شده به اضافه امتیاز بوینس، امتیاز کسب می نماید.

ث: مهاجم می بایست قبل از لمس مدافع یا مدافعین و یا قبل از درگیری از خط بوینس عبور نماید تا این امتیاز را بدست آورد . پس از تاچ یا درگیری عبور از خط بوینس امتیازی ندارد.

ج: با امتیاز بوینس بازیکن احیا نمی شود.





چ: چنانچه بازیکن یا بازیکنانی اخراج و یا دیسکالیفه شده باشند ، تیم با تعداد بازیکنان کمتر بازی را ادامه می دهد ، اما برای کسب امتیاز بوینس توسط مهاجم ، این بازیکنان نیز جزء افراد داخل زمین محسوب می شوند.

۵۴. نتیجه: Result

تیمی که بالاترین امتیاز را بدست آورد در پایان مسابقه برنده اعلام میشود.

۵۵. تساوی در مسابقات حذفی: Tie in Knock Out

اگر در مسابقات حذفی دو تیم مساوی شوند ، بدین ترتیب ادامه می یابد:

۱. هر دو تیم باید ۷ بازیکن در زمین داشته باشند.
۲. هر دو تیم باید مسابقه را روی خط باک انجام دهند. خط باک تبدیل به خط بوینس شده و قانون امتیاز بوینس اعمال میشود.
۳. چنانچه مهاجم از خط باک که تبدیل به خط بوینس شده عبور کامل داشته باشد امتیاز بوینس را کسب می نماید.
۴. چنانچه مهاجم پس از عبور کامل از خط باک که تبدیل به خط بوینس شده یک یا چند مدافع را نیز لمس (تاچ) کند به تعداد مدافعی تاچ شده به اضافه امتیاز بوینس امتیاز کسب می نماید.





۵. قانون اوت و احیا اجرا نمی گردد . فقط امتیاز محاسبه می شود.
۶. هر دو تیم می بایست نام و شماره ۵ بازیکن مهاجم خود را به ترتیب حمله به سرداور بدهد. تعویض ۷ بازیکن داخل زمین مجاز نمی باشد.
۷. هر تیم ۵ حمله بوسیله ۵ مهاجم مختلف خود را در نوبت حمله انجام می دهد.
۸. در صورتی که یکی از مهاجمین قبل از انجام حمله خود دچار آسیب دیدگی شود، یکی از دو بازیکن موجود در زمین (از ۷ نفر داخل زمین) می تواند حمله را انجام دهد.
۹. تیمی که در شروع مسابقه اولین حمله را انجام داده در این زمان نیز اولین حمله را انجام می دهد .
۱۰. حتی بعد از ۵ حمله اگر دو تیم به نتیجه مساوی برسند می بایست براساس قانون حمله طلایی مسابقه ادامه یابد.
۱۱. چنانچه بازیکن یا بازیکنانی در طول تای برک به طور موقت تعلیق شوند و صلاحیت بازی را نداشته باشند و اخراج گردند ، بازی با تعداد بازیکنان کمتر ادامه می یابد و این بازیکنان جهت کسب امتیاز بوینس توسط مهاجم داخل زمین محسوب می شوند.





۵۶. حمله طلایی: Golden Raid

۱. حتی بعد از تساوی امتیازات دو تیم در ۵ حمله ، بازی با حمله طلایی ادامه می یابد. قرعه کشی (تاس) مجدد انجام شده و تیمی که برنده تاس باشد شانس اولین حمله طلایی را خواهد داشت.

۲. چنانچه پس از این حمله طلایی باز هم تساوی وجود داشت، به تیم دوم شانس حمله طلایی داده می شود.

۳. در قانون حمله طلایی تیمی که اولین امتیاز بیشتر را بگیرد، برنده مسابقه اعلام می گردد.

۴. چنانچه پس از یک حمله طلایی باز هم نتیجه معلوم نشد تیم برنده با قرعه کشی (انداختن سکه) انتخاب می شود.

۵۷. سیستم لیگ : League System

در سیستم لیگ تیمی که مسابقه را می برد دو امتیاز و تیم بازنده صفر امتیاز می گیرد. در صورت مساوی شدن هر دو تیم یک امتیاز می گیرند.

- دو امتیاز برای هربرد
- یک امتیاز برای هر تساوی
- صفر امتیاز برای هر باخت





۵۸. تساوی در امتیازات لیگ Tie in the league points

چنانچه امتیازات تیمها تساوی باشد برابر محاسبات زیر امتیازها تعیین می گردد. اگر تیمی از یک مسابقه محروم شود از مسابقات حذف و امتیازات مثبت و منفی آن برای تیمها محاسبه نمی گردد.

الف) تیمی که کمتر از ۲۵٪ از امتیازات لیگ را کسب نموده باشد نمی تواند وارد محاسبات « تساوی در مسابقات لیگ » شود.

ب) تیمی می تواند در محاسبات « تساوی در مسابقات لیگ » قرار گیرد که ۲۵٪ و یا بیشتر از ۲۵٪ امتیازات لیگ را کسب نموده باشد.

پ) تیمی که پس از تفاضل « امتیازات کسب شده و از دست داده » بالاترین امتیاز را داشته باشد، برنده اعلام می گردد.

ت) چنانچه بعد از تفاضل ، مجدداً تیمها در حالت تساوی قرار گیرند در فرمول محاسبه « امتیازات کسب شده » قرار می گیرند.

ث) چنانچه بعد از انجام محاسبه « امتیازات کسب شده » نتیجه امتیازات تیمها هنوز مساوی باشد ، بین آنها قرعه (سکه انداختن) انجام می گیرد.

ج) سیستم لیگ با موافقت IKF توسط کمیته برگزاری قابل بازنگری می باشد.





نکته: قوانین مشابه قابل درخواست برای تیمهای حاضر در مسابقات خواهد بود.

(۵۹) چنانچه مسابقه به دلیل قطع برق، بارندگی شدید و یا هر مورد غیرقابل پیش بینی دیگر متوقف گردد، آن بازی در زمان و جلسه دیگری مجدداً انجام می شود و کلیه بازیکنان می توانند تعویض یابند و اگر امکان برگزاری مجدد مسابقه نباشد برگزار کنندگان این حق را دارند که مسابقه را معلق اعلام نمایند و به هر کدام از تیم ها یک امتیاز لیگ تعلق می گیرد و اگر این اتفاق در مسابقه فینال بیافتد هر دو تیم به عنوان برندگان مشترک اعلام می شوند.

(۶۰) در صورت تعلیق موقت بازی یا تعویض زمین، نیمه و زمین بازی باید با احتساب همان امتیازات کسب شده و زمان قبلی ادامه می یابد.

(۶۱) ناخنهای بازیکنان باید کاملاً کوتاه باشد و هیچگونه وسیله غیرورزشی به همراه نداشته باشند. هدبند سبک تأیید شده در صورت صلاحدید داور مجاز است.

(۶۲) تمام بازیکنان می بایست شماره مشخص بر روی تی شرت خود داشته باشند حداقل ۴ اینچ (۶ سانتیمتر) در جلو و ۶ اینچ (۹ سانتیمتر) در پشت. هر تیم می بایست از لباس اجباری و تایید شده پیروی کند.





۶۳) استفاده از هرگونه روغن و مواد نرم کننده برای بازیکنان مجاز نمی باشد.
در صورت مشاهده:

الف: برای اولین بار داور درخواست پاک کردن مواد رو به بازیکن خاطی اعلام و یک امتیاز فنی به تیم حریف می دهد.

ب: در صورت مشاهده به دفعات داور امتیاز فنی به حریف نمیدهد بلکه بازیکن با نشان دادن کارت زرد به مدت دو دقیقه دیسکالیفه می شود.

۶۴) کفش بازیکنان می بایست متناسب با زمین بازی «تاتامی» و بدون استوک باشد.

Warning Cards کارتهای اخطار

الف) کارت سبز: اخطار Green Card

از کارت سبز فقط برای اخطار به بازیکنان ، تیم ، و مربی و سرپرست تیم استفاده می شود. اگر کارت سبز به بازیکن/ مربی/ مدیر/ تیم نشان داده شود سپس کارت بعدی مستقیماً کارت زرد خواهد بود. با دادن کارت سبز امتیازی رد و بدل نمی شود.





ب) کارت زرد: تعلیق موقتی برای ۲ دقیقه (دیسکالیفه): Yellow Card

یک امتیاز فنی به تیم حریف داده می شود. چنانچه به بازیکن/ مربی/ مدیر تیم کارت زرد نشان داده شود وی ۲ دقیقه اخراج موقت (دیسکالیفه) می گردد. اگر بازیکنی قبلاً کارت زرد دریافت کرده باشد، سپس کارت بعدی مستقیماً کارت قرمز خواهد بود.

توجه:

۱. تعلیق موقت بازیکن از زمانی شروع می شود که وی در زمین بازی می باشد.
۲. چنانچه بازیکن اوت شده کارت زرد دریافت کند، ۲ دقیقه اخراج موقت وی بعد از احیا و بازگشت او به زمین مسابقه شروع می شود. تیمها اجازه ندارند به جای بازیکنی که هم اوت شده و هم کارت زرد دریافت کرده بازیکن اوت بعدی را به زمین وارد کنند.

ج) کارت قرمز: Red Card تعلیق از مسابقه یا حذف از مسابقات

یک امتیاز فنی به تیم حریف داده می شود. زمانی که بازیکن/ مربی/ و یا سرپرست تیم کارت قرمز دریافت می کند از آن مسابقه اخراج و چنانچه برای بار دوم کارت قرمز به همان بازیکن/ شخص نشان داده شود از کل مسابقات و یا تورنمنت اخراج می شود.

سرپرست، مربی و بازیکنانی که کارت قرمز دریافت نموده اند می بایست از محدوده فنی مسابقات خارج شوند.





تخطی از قوانین - مجازات و اقدام

ردیف	خطا	مجازات	اقدام
۱.	قطع آهنگ / تاخیر در آهنگ	یک امتیاز فنی به تیم مقابل	حمله مجدد
۲.	حمله خارج از نوبت	یک امتیاز فنی به تیم مقابل	-
۳.	ورود بیش از یک مهاجم به زمین حریف برای حمله	یک امتیاز فنی به تیم مقابل	حمله مجدد
۴.	حمله مهاجم بعد از ۵ ثانیه	یک امتیاز فنی به تیم مقابل	حمله مجدد
۵.	خطای گرفتن/صدمه بازیکنان / حرکات قیچی/بازی ناجوانمردانه/ عمدتاً نگه داشتن قسمتهایی از بدن مهاجم برای اینکه حمله وی متوقف شود	اوت مدافعين و محفوظ بودن مهاجم	در ابتدا کارت سبز و در صورت تکرار کارت زرد نشان داده می شود.
۶.	زمانی که یک مهاجم توسط تیمش در طول حمله مربیگری یا هدایت می شود	یک امتیاز فنی به تیم مقابل	-
۷.	پس از اعلام سوت داور اگر مهاجم حمله خود را شروع نکند	یک امتیاز فنی به تیم مقابل	حمله مجدد
۸.	تخطی از قانون توسط بازیکن / مربی / تیم در طول تایم اوتها و تعویض	یک امتیاز فنی به تیم مقابل	-
۹.	استفاده از روغن یا هر نوع ماده دیگری بر روی بدن	یک امتیاز فنی به تیم مقابل	بازیکن به بیرون هدایت می شود تا مواد را پاک کند
۱۰.	اگر مربی در طول بازی وارد زمین شود	یک امتیاز فنی به تیم مقابل	در ابتدا کارت سبز و در صورت تکرار کارت زرد نشان داده می شود.
۱۱.	اگر بازیکن در طول تعلیق موقت یا تایم اوت رسمی محوطه را ترک کند	یک امتیاز فنی به تیم مقابل	-
۱۲.	اگر تیم ۱۵ ثانیه زمان صرف ورود دوباره به زمین پس از اعلام All Out بکند	یک امتیاز فنی به تیم مقابل	در ابتدا کارت سبز و در صورت تکرار کارت زرد نشان داده می شود.
۱۳.	اگر تیم یک دقیقه زمان صرف ورود دوباره به زمین پس از اعلام All Out بکند	بازی به تیم مقابل واگذار می شود.	





اعضا فنی Technical Official

اعضای فنی از طرف فدراسیون کبدی آماتور آسیا به رسمیت شناخته می شوند و باید حداکثر ۵۸ سال داشته باشند. این اعضا (بالای ۵۰ سال) موظفند هر دو سال یکبار تست آمادگی جسمانی و صلاحیت عملکرد زیر نظر فدراسیون کبدی آسیا انجام دهند.

برای تمام اعضای فنی اجباری می باشد که این موارد را بر اساس وظایف فنی خود همراه داشته باشند:

- ساعت الکترونیکی زمان سنج دار. (کرونومتر).
- لباس رسمی شامل شلوار مشکی. تی شرت آستین کوتاه آبی آسمانی
- یقه دار. کفش کتان سفید با جوراب سفید.
- سوت.
- کارتهای اخطار.
- خودکار.
- تراوی وزن کشی دیجیتالی (توسط نماینده فنی بررسی و تأیید گردد)
- دفترچه ثبت خطاهای فردی و تیمی.
- آخرین کتاب قوانین بین المللی کبدی ۱۲ نفره.





(۱) **اعضا رسمی** شامل یک سر داور، دو داورکنار و یک منشی و دو کمک منشی، دو داور پشت خط و ۴ نفر داوران میز، و ۳ یا ۵ یا ۷ نفر اعضای ژوری میباشند.

(۲) **تصمیمات داوران** در زمین نهایی بوده ولی در شرایط خاص سر داور تصمیم خود را بر اساس مصالح بازی و در صورت اختلاف میان دو داور اعلام می کند.

خطا و تخطی های مهم: Gross Violations & Foul

سر داور و داوران قدرت اخطار، تعلیق، پس گرفتن امتیازات و اخراج بازیکن و یا تیم را دارند. در صورتیکه یکی از تخطی های زیر را انجام داده باشند.

موارد قابل احتیاط:

- (۱) با سماجت بخواهد نظر کادر داوری را به تصمیم خاصی معطوف کند.
- (۲) نسبت به کادر فنی اقدامات توهین آمیز انجام دهند یا کارهایی کنند که منجر به تاثیر در تصمیم آنها شود.
- (۳) نشان دادن انگشت بوسیله مهاجم یا مدافع برای تصمیم داور.
- (۴) خفه کردن مهاجم با بستن دهان او و یا هر روش نادرست دیگری.
- (۵) تکل خطرناک که باعث صدمه به بدن بازیکن شود.
- (۶) زمان بیش از ۵ ثانیه برای شروع حمله.





- ۷) گرفتن مهاجم با کمک قیچی کردن پاها.
 - ۸) ممانعت از ورود مهاجم در نوبت حمله او.
- سر داور و داوران می توانند از کارتهای اخطار برای اخطار یا اخراج موقت اخراج از مسابقه یا ممنوع کردن بازیکن/ مربی/ مدیر/ تیم/ برای شرکت در مسابقه استفاده کند.

Duties of Technical official وظایف کادر فنی

Duties of the Referee: وظایف سر داور

سر داور می بایست:

- ۱) سکه بیاندازد (انجام قرعه کشی)؛
- ۲) نگهداری زمان مسابقه؛
- ۳) شروع-توقف و شروع دوباره مسابقه را اعلام نماید؛
- ۴) اعلام امتیاز تیمها در ۵ دقیقه پایانی هر نیمه مسابقه؛
- ۵) نظارت کلی و اداره مسابقه؛
- ۶) تعویض و جایگزینی بازیکنان را اعلام کند؛
- ۷) اعلام زمان پایان هر دقیقه در ۵ دقیقه پایانی نیمه دوم.





وظایف داوران: Duties of the Umpire

۱. بعد از اعلام شروع بازی توسط سرداور داوران می بایست مسابقه را اداره کنند و تصمیمات را بر اساس قوانین بازی و مسابقات تا پایان بازی اتخاذ کنند.
۲. داور با شناسایی بازیکنان اوتی و شماره پیراهن آنها به سرداور کمک می کند.
۳. داور در طول تایم اوت و تعویض به سرداور کمک می کند.

وظایف منشیان: Duties of the Scorer

۱. پرکردن برگه امتیاز و اعلام امتیازات با اجازه سر داور در پایان هر نیمه و اعلام نتیجه در پایان مسابقه.
۲. مشخص کردن تیم برنده سکه در شروع بازی.
۳. تمام امتیازات گرفته شده بوسیله تمام بازیکنان هر تیم می بایست در برگه امتیاز با علامت / در بخش مربوطه علامت گذاری شود.
۴. ثبت امتیاز All Out با علامت = در برگه منشی.
۵. ثبت امتیاز بوینس با علامت $\triangle$ در برگه منشی.
۶. ثبت امتیاز تیمی که اولین امتیاز را گرفته با علامت $\square$ در برگه منشی.
۷. ثبت امتیاز فنی که توسط سرداور یا داور اعلام می شود با علامت $\bigcirc$ در برگه منشی.
۸. ثبت تایم اوت درخواست شده از طرف هر تیم با علامت T در برگه منشی.
۹. ثبت امتیاز ویژه با علامت X در برگه منشی.





۱۰. ثبت وضعیت هر تیم در پایان هر نیمه در برگه منشی شامل تایم اوت های درخواست شده از طرف هر تیم ، تایم اوت های رسمی و تعویضها.
۱۱. پس از تکمیل برگه منشی، گرفتن امضای داوران و سرداور در برگه منشی.
۱۲. تایپ لیست اسامی و شماره بازیکنان تیمها در برگه منشی

وظایف کمک منشی: Duties of the Asistant Scorer:

۱. شماره بازیکنانی که از زمین خارج شده اند و احیا می شوند را به ترتیب ورود و خروج آنها، در برگه ثبت می کند.
۲. می بایست مطمئن شود از اینکه بازیکنانی که از زمین خارج شده اند در جایگاه مخصوص قرار گرفته اند.
۳. ثبت امتیازات بوینس، امتیاز فنی و سوپر امتیاز تیم مقابل و امتیازات از دست رفته.

وظایف داوران خط: Duties of the line Umpire:

۱. با اشاره کردن به سمت بازیکنانی که از زمین خارج شده اند ، به داوران یا سرداور کمک می کند.
۲. در شناسایی شماره پیراهن بازیکنان اوت شده به سرداور کمک می کند.

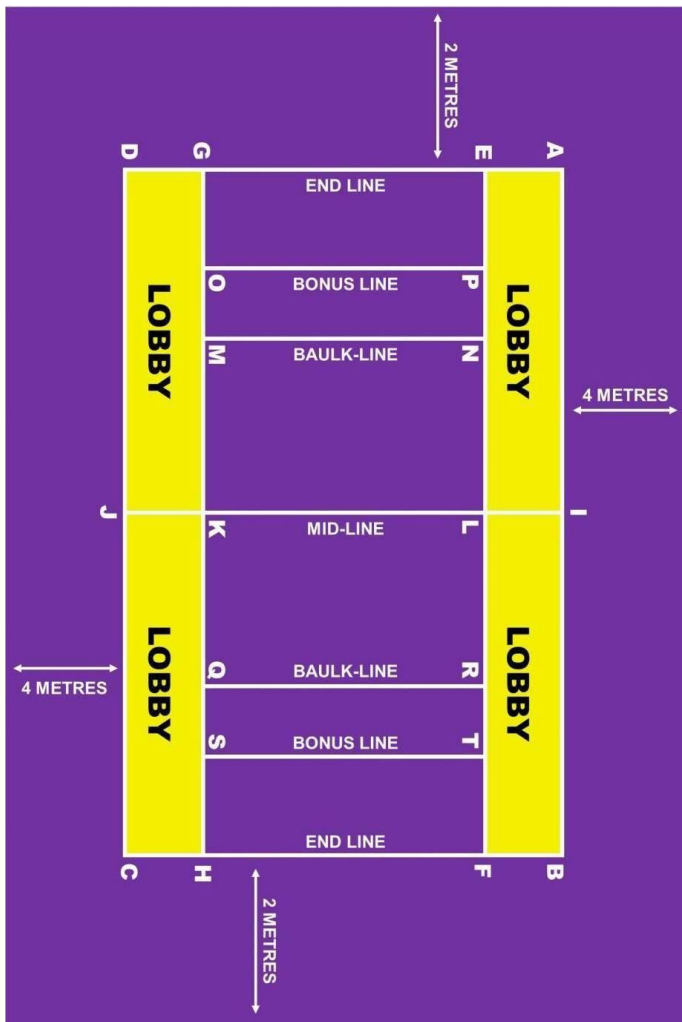




اندازه های خطوط زمین بازی

ردیف	خطوط زمین	مردان و پسران جوان	زنان و دختران جوان	نوجوانان پسر و دختر
۱.	خطوط طولی زمین AB,CD,EF,GH	۱۳ متر	۱۲ متر	۱۱ متر
۲.	خطوط انتهایی زمین AD,BC	۱۰ متر	۸ متر	۸ متر
۳.	لایه AE,BF,GD,HC	۱ متر	۱ متر	۱ متر
۴.	خط باک (از خط نیمه) LN,KM,LR,KQ	۳/۷۵ متر	۳ متر	۳ متر
۵.	طول خط باک RQ,NM	۸ متر	۶ متر	۶ متر
۶.	خط نیمه IJ	۱۰ متر	۸ متر	۸ متر
۷.	خط بوینس (تا خط باک) PN,OM,RT,QS	۱ متر	۱ متر	۱ متر
۸.	خط بوینس OP,ST	۸ متر	۶ متر	۶ متر
۹.	جایگاه بازیکنان اوت (سیتینگ بلاک) با فاصله دو متر از خط انتهایی زمین	۸×۱	۶×۱	۶×۱
۱۰.	زمین هر نیمه (از خط نیمه) KG,LE,KH,LF	۶/۵×۸	۶×۶	۵/۵×۶
۱۱.	فضای خالی خارج از خطوط مرزی	۴ متر	۴ متر	۴ متر
۱۲.	زمان بازی	۲۰-۵-۲۰ دقیقه	۱۵-۵-۱۵ دقیقه	۱۵-۵-۱۵ دقیقه







بخش دوم

قوانین و مقررات کبدهی سالنی

Rules of Indoor Kabaddi





قوانین و مقررات کبیدی سالنی

Rules of Indoor Kabaddi

بازی کبیدی سالنی تحت قوانین فدراسیون بین المللی کبیدی اداره و برگزار می شود.

زمین بازی: Play feild

۱. بازی کبیدی می بایست روی زمین صاف و هموار برگزار گردد.

الف: فوم (تاتامی) کبیدی باید دارای ویژگیهای زیر باشد:

فوم لاستیکی ژاپنی + استات وینیل اتیلن

ضخامت ۲/۵ سانتی متر الی ۴ سانتی متر

ب: قبل از پهن شدن تاتامی ، زمین مناسبی باید برای قرار گرفتن تاتامی در داخل آن؛ در نظر گرفته شود.

۲. سایز مناسب زمین که تاتامی روی آن قرار می گیرد باید ۱۸ در ۱۸ متر باشد نهایتاً نباید کمتر از ۱۵ در ۱۷ متر باشد (۱۵ متر در راستای طول در نظر گرفته شده است (یعنی می بایست حداقل ۲ متر فضای خالی در هر انتهای زمین و ۴ متر فضای خالی در هر طرف زمین وجود داشته باشد).

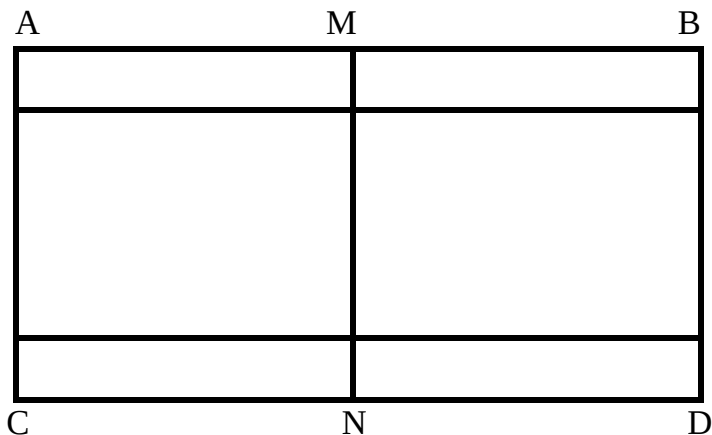




۳. اندازه زمین بازی : Play Field Measurements

الف) ابعاد زمین برای آقایان (بزرگسالان و جوانان) 9×11 متر می باشد.

ب) ابعاد زمین برای بانوان (بزرگسالان و جوانان) و نوجوانان (دختر و پسر) 8×10 متر می باشد.



۴. وزن و سن بازیکنان Weight-Age

ردیف	مشخصات	سن	وزن
۱.	مردان بزرگسال	آزاد	زیر ۸۵ کیلو گرم
۲.	پسران جوان	۲۰ و زیر ۲۰ سال (بر اساس آخرین روز سال میلادی)	زیر ۷۰ کیلو گرم
۳.	پسران نوجوان	۱۶ و زیر ۱۶ سال (بر اساس آخرین روز سال میلادی)	زیر ۵۵ کیلو گرم
۴.	زنان بزرگسال	آزاد	زیر ۷۵ کیلو گرم
۵.	دختران جوان	۲۰ و زیر ۲۰ سال (بر اساس آخرین روز سال میلادی)	زیر ۶۵ کیلو گرم
۶.	دختران نوجوان	۱۶ و زیر ۱۶ سال (بر اساس آخرین روز سال میلادی)	زیر ۵۵ کیلو گرم





۵. توجه: بخشهای مربوطه ، موظفند تاریخ تولد و اصالت بازیکنان شرکت کننده را برابر یکی از مدارک شناسایی بازیکنان اعم از کپی پاسپورت، تاییدیه ثبت احوال ، کارت ملی ، گواهینامه رانندگی ، کارت شناسایی و هرگونه مدرک شناسایی عکسدار معتبر دیگری که نام و تاریخ تولد بازیکنان را دقیق نشان دهد را بررسی نمایند که بتوان بر اساس آن وزن و سن بازیکن مشخص گردد ، سپس صحت تاریخ تولد و عکس بازیکنان توسط مقام مسئول فدراسیون تایید و ارائه گردد. فدراسیون کبدی رسیدگی به این امر را به عهده هیئت استانها گذاشته اما چنانچه هیأتی از این قانون تخطی نموده باشد تیم آن استان به مدت ۳ سال از همان تاریخ از شرکت در مسابقات محروم خواهد گردید. همچنین کلیه مدالها و مقامهای کسب شده توسط تیم مجدداً به فدراسیون کبدی بازگردانده خواهد شد.

اصطلاحات زمین بازی Termonologies of feild of play

۶. خطوط مرزی Boundary

خطوط چهار طرف زمین مسابقه به عنوان خط مرزی خوانده می شود (AB,CD,AC,BD) عرض تمام خطوط می بایست ۳ تا ۵ سانتی متر باشد، که جزء زمین محسوب می شود.

نکته: در کبدی سالنی خط باک و خط بوینس وجود ندارد.





۷. لابی (راهروها) Lobbies

راهروها در دو طرف طول زمین به عرض یک متر کشیده شده است. زمانی لابی ها جزء زمین بازی شامل می شوند، که درگیری بین مدافع و مهاجم صورت گرفته باشد.

الف) ابعاد لابی برای آقایان (بزرگسالان و جوانان) 1×11 متر می باشد.

ب) ابعاد لابی برای بانوان (بزرگسالان و جوانان) و نوجوانان (دختر و پسر) 1×10 متر می باشد.

۸. خط نیمه Midline

خط نیمه زمین بازی را به دو قسمت مساوی تقسیم می کند.

۹. نیمه زمین Half

هر نیمه از زمین بازی بوسیله خط نیمه تقسیم شده است که به عنوان نیمه زمین خوانده می شود.





اصطلاحات بازی Terminologies of Game

۱۰. آهنگ کبدی: Cant

تکرار کلمه کبدی بدون وقفه و به طور واضح و یکنواخت توسط مهاجم را آهنگ کبدی می‌گوییم.

۱۱. حمله: Raid

زمانی که مهاجم با آهنگ کبدی وارد زمین حریف می‌شود این عمل را حمله می‌گوییم.

۱۲. مهاجم Raider

بازیکنی که با گفتن کلمه کبدی (آهنگ کبدی) وارد زمین حریف می‌شود را «مهاجم» می‌نامیم. مهاجم باید آهنگ کبدی را قبل از ورود به زمین حریف شروع کند.

۱۳. مدافع Defender

هر بازیکنی که در زمینش حمله صورت گیرد، مدافع خوانده می‌شود.

۱۴. کسب امتیاز از مدافع: To Put Out Defender

چنانچه مهاجم بدون نقض قوانین بازی با قسمتی از بدن یا لباس مدافع تماس پیدا کند یا مدافع با بدن یا قسمتی از لباس مهاجم تماس پیدا کند و سپس با





آهنگ کبدی و در زمان ۳۰ ثانیه به زمین خود باز گردد، به تعداد مدافعین لمس شده امتیاز کسب می نماید.

۱۵. گرفتن مهاجم Catch

چنانچه مدافع یا مدافعین بدون نقض قوانین بازی مهاجم را بیش از ۳۰ ثانیه در زمین خود نگه دارند یا زمانی که مهاجم آهنگ کبدی را قطع کند داور و یا سر داور حمله را پایان یافته اعلام می کند و یک امتیاز به نفع تیم مدافع می باشد.

۱۶. صحیح رسیدن به زمین To reach court safely

اگر مهاجم با هریک از اعضای بدن در حین تکرار آهنگ کبدی در طول حمله ۳۰ ثانیه با زمین خود تماس پیدا کند و قوانین بازی را نیز نقض نکرده باشد، او صحیح به زمین خود رسیده است.

۱۷. تاج (لمس کردن) Touch

منظور تماس مهاجم با مدافع یا مدافعین با هر قسمت از بدن، لباس، کفش و ... آنها می باشد.

۱۸. درگیری Struggle

هنگامیکه مدافع یا مدافعین با مهاجم تماس پیدا می کنند را درگیری میگوییم. بعد از تماس و درگیری لابی جزو زمین محسوب می شود.





۱۹. تعقیب یا پرسو Pursuit

زمانی که یک مدافع پس از پایان حمله مهاجم با آهنگ کبدی و بدون تخطی از قوانین مسابقه به قصد تعقیب و لمس مهاجمی که بازگشته به داخل زمین حریف می رود، به این کار تعقیب یا پرسو می گویند.

توجه: پرسو بعد از درگیری یا توقف بازی توسط سوت داور ، یا هر چیز دیگری که باعث کنسل شدن حمله شود مجاز نمی باشد.

۲۰. حمله مؤثر: Productive raid

یک حمله مفید می بایست منجر به کسب امتیاز/ امتیازات/ امتیاز فنی/ سلف اوت (خروج یا اوت مدافع از زمین/ نگه داشته شدن مهاجم) گردد. حتی در مواقعی که مدافع یا مدافعین اوت شده باشند حمله خاتمه یافته و مهاجم به زمین خود باز می گردد و امتیاز آن حمله را می گیرد.

چنانچه مهاجم بدون کسب امتیاز یا حمله مؤثر، سالم به زمین خود برگردد و یا حمله او بیشتر از ۳۰ ثانیه طول کشیده باشد ، تیم مقابل یک امتیاز بدست می آورد.





RULES OF PALY قوانین بازی

با توجه به اینکه در کبدی سالنی اخراج و احیاء نداریم منظور از اوت بازیکن ، رد و بدل شدن امتیاز است.

۲۱. تیمی که برنده قرعه (سکه انداختن) شده باشد می تواند زمین یا حمله را انتخاب کند.

۲۲. در نیمه دوم بازی زمینها تعویض می شود.

۲۳. تیمی که در شروع بازی، اول مهاجم خود را فرستاده، در نیمه دوم نمی تواند آغازگر حمله باشد.

۲۴. چنانچه قسمتی از بدن بازیکن با زمین خارج از مرزها تماس پیدا کند، بازیکن اوت اعلام می شود (فقط امتیاز رد و بدل می شود)، اما چنانچه در حین درگیری قسمتی از بدن وی به خارج از مرزها برود، و تماس او با بازیکنان داخل زمین برقرار باشد، او به اوت نمی رود (فقط امتیاز رد و بدل می شود). (باید قسمتی از ارتباط در داخل مرزها باشد).





۲۵. در طول درگیری اگر قسمتی از بدن بازیکن بیرون از زمین را لمس کند اوت نمی گردد (فقط امتیاز رد و بدل می شود) در صورتیکه قسمتی دیگر از بدن وی با زمین بازی در تماس است.

۲۶. چنانچه یک مدافع که از خطوط مرزی خارج شده ، مهاجم را نگه دارد مهاجم محفوظ خواهد بود و مدافع یک امتیاز از دست می دهد.

۲۷. زمانی که درگیری آغاز می شود لابی به زمین اضافه می شود. در حین درگیری و بعد از درگیری مهاجم و بازیکنانی که در درگیری بودند می توانند از لابی استفاده نمایند. این قانون فقط در زمین مدافعین قابل اجرا است.

۲۸. مهاجم باید آهنگ کبدی را قبل از تماس با زمین مدافعین شروع کند. چنانچه گفتن کبدی را دیر شروع کند. داور یا سرداور به او دستور بازگشت داده و یک امتیاز فنی به تیم مقابل تعلق می گیرد و حق حمله محفوظ می باشد.

۲۹. چنانچه بازیکن یا بازیکنان تیمی خارج از نوبت حمله کند، داور یا سرداور به او دستور بازگشت داده و یک امتیاز فنی به تیم مقابل تعلق می گیرد.

۳۰. بیش از یک مهاجم در یک نوبت حمله نباید به زمین حریف وارد شود. چنانچه بیش از یک مهاجم در یک نوبت حمله به زمین حریف وارد شود، داور یا





سرداور به آنها دستور بازگشت داده و یک امتیاز فنی به تیم مقابل تعلق می گیرد و حق حمله محفوظ می باشد.

۳۱. بعد از اینکه مهاجم به زمین خود رسید و یا توسط مدافعین نگه داشته شده و حمله پایان یافت، مدافعین ۵ ثانیه فرصت دارند تا مهاجم خود را بفرستند. چنانچه مهاجم این زمان ۵ ثانیه را از دست بدهد، یک امتیاز فنی به تیم مقابل تعلق می گیرد و حق حمله محفوظ می باشد.

۳۲. چنانچه مهاجم توسط مدافع یا مدافعین درگیر شود و بتواند از دست آنها فرار کند و صحیح به زمین خود برسد، پرسو نمی تواند انجام شود. اگر مهاجم، مدافع یا مدافعین را لمس کند و صحیح به زمین برسد، پرسو اجرا شود.

۳۳. چنانچه مهاجم در زمین حریف آهنگ کبدی را قطع کند اوت خواهد شد (فقط امتیاز رد و بدل می شود).

۳۴. وقتی مهاجم با مدافعین درگیر شود، مدافعین نباید عمداً دهان او را گرفته و یا با استفاده از تکل خشن یا صدمه یا هر نوع قیچی یا استفاده از هر روش نادرست دیگر باعث شوند که خواندن کبدی او قطع شود و چنانچه این خطا انجام شد داور یا سرداور اعلام می کند که مهاجم ایمن می باشد و از طریق نشان دادن کارت اخطار مناسب اقدام می کند.





۳۵. در حین حمله مهاجم هیچ مدافعی حق تماس با زمین مقابل را تا پایان حمله ندارد. چنانچه این خطا انجام شود و مدافعی با زمین مقابل تماس داشته باشد، اوت شده و تیم مقابل به همان تعداد امتیاز کسب می کند.

۳۶. چنانچه مدافعین اوت شده مهاجم را نگه دارند و یا کمک در نگه داری مهاجم کنند، مهاجم ایمن می باشد و مدافع یا مدافعینی که قانون را نقض کرده اند اوت می شوند (فقط امتیاز رد و بدل می شود).

۳۷. چنانچه مهاجم توسط یکی از اعضای تیمش در طول حمله اش مشاوه و راهنمایی شود داور یا سرداور یک امتیاز فنی به تیم مقابل می دهد.

۳۸. هیچ مدافع یا مهاجمی مجاز نیست کسی را با هیچ قسمتی از بدن به خارج از خطوط مرزی هل دهد چنانچه مهاجم یا مدافع این خطا را انجام دهد داور یا سرداور به مهاجم یا مدافعی که به خارج هل داده شده اعلام می دارد که ایمن است (اوت نیست) و بازیکنی که این خطا را انجام داده اوت است (فقط امتیاز رد و بدل می شود).





RULES OF MATCH قوانین مسابقه

۳۹. تیم: Squad Team

هر تیم متشکل از ۷ بازیکن می باشد. ۵ بازیکن داخل زمین و ۲ بازیکن ذخیره.

۴۰. مدت زمان مسابقه: Duration of the match

مدت زمان مسابقه می بایست دو نیمه ۱۵ دقیقه ای برای مردان، زنان، و جوانان دختر و پسر و ۵ دقیقه استراحت بین دو نیمه باشد. آخرین حمله در هر نیمه مسابقات باید تا زمان کامل شدن آن حتی بعد از تمام شدن زمان قانونی مسابقه انجام پذیرد.

۴۱. سیستم بازی: System of match

قانون اخراج و احیا اجرا نمی گردد. فقط امتیازات کسب شده محاسبه میشود.

۴۲. حمله مؤثر : Productive

یک حمله مفید می بایست منجر به کسب امتیاز/ امتیازات/ امتیاز فنی/ سلف اوت (خروج یا اوت مدافع از زمین/ نگه داشته شدن مهاجم) گردد. حتی در مواقعی که مدافع یا مدافعین اوت شده باشند حمله خاتمه یافته و مهاجم به زمین خود بازمی گردد و امتیاز آن حمله را می گیرد. چنانچه مهاجم بدون کسب امتیاز یا حمله مؤثر، سالم به زمین خود برگردد و یا حمله او بیشتر از ۳۰ ثانیه طول کشیده باشد، تیم مقابل یک امتیاز بدست می آورد.





۴۳. تایم اوت : Time out

(الف) هر تیم می تواند از ۲ تایم اوت ۳۰ ثانیه ای در هر نیمه مسابقه استفاده کند. این تایم اوت باید بوسیله کاپیتان یا مربی تیم از سرداور درخواست شود. زمان تایم اوت به زمان مسابقه اضافه می شود.

(ب) در طول تایم اوت تیمها اجازه ترک زمین را ندارند. در صورت تخطی از این قانون یک امتیاز فنی به تیم مقابل تعلق می گیرد.

(ج) تایم اوت رسمی بوسیله سرداور یا داوران در صورت صدمه بازیکنان، تعلیق بوسیله عوامل بیرونی خط کشی مجدد زمین، و یا هر شرایط ناخواسته دیگر گرفته می شود. زمان تایم اوت به زمان مسابقه اضافه می شود.

(د): قانون تایم اوت می تواند با تاییدیه IKF توسط کمیته برگزاری مسابقات بازنگری شود.

۴۴. تعویض : Substitution

(الف) ۲ بازیکن ذخیره می توانند در طول تایم اوت یا زمان استراحت بین دو نیمه با اجازه سرداور تعویض شوند. (اگر تیم از حداکثر تعویض مجاز خود (۲ تعویض) استفاده کرده باشد، چنانچه بازیکن یا بازیکنانی در حین بازی مصدوم شده باشند و آن تیم نیاز به استفاده تعویض برای بار سوم داشته باشد پس از شرح کامل به داور و با اجازه داور، تعویض بازیکن آسیب دیده انجام





می گردد.) برای انجام هرگونه تعویض کاپیتان یا مربی تیم باید داور را در جریان قرار دهد. بازیکنان ذخیره هنگامی می تواند وارد زمین شود که بازیکن قبلی از زمین خارج شده باشد و اجازه ورود به بازیکن ذخیره داده شده باشد.

ب) بازیکنان تعویضی می توانند دوباره تعویض شوند.

ج) چنانچه بازیکنی تعلیق شود (دیسکالیفه) یا صلاحیت بازی را نداشته باشد تعویض او مجاز نمی باشد و تیم با تعداد کمتر به بازی ادامه می دهد.

د) تعویض بازیکنان تعلیقی مجاز نمی باشد.

ه) بازیکنی که تعویض شده ، باید با اجازه داور یا سرداور در منطقه تعیین شده بایستد.

و) داور یا سرداور پس از اتمام حمله در یک زمان مناسب و در صورتی که حق حمله با آن تیم باشد اجازه تعویض خواهد داد.

۴۵. نتیجه: Result

تیمی که بالاترین امتیاز را بگیرد در پایان مسابقه برنده اعلام می شود.





۴۶. تساوی در مسابقات حذفی: Tie in Knock Out

اگر در مسابقات حذفی تساوی باشد مسابقه بدین ترتیب ادامه می یابد:

الف: هر دو تیم باید ۵ بازیکن در زمین داشته باشند.

ب: هر دو تیم باید اسامی ۳ بازیکن مهاجم متفاوت را با شماره آنها به ترتیب حمله به سرداور اعلام کند. تعویض بازیکنان (۵ بازیکن داخل زمین) مجاز نمی باشد.

ب: هر تیم ۳ حمله بوسیله مهاجمان متفاوت انجام می دهد که به نوبت حمله می کنند.

ت: در صورتیکه یکی از سه مهاجم قبل از انجام حمله صدمه ببیند، یکی از ۲ بازیکن داخل زمین از ۵ بازیکن می تواند حمله را انجام دهد.

ث: تیمی که در شروع مسابقه اول حمله کرده بعد از مساوی شدن (تای برک) نیز اول حمله می کند.

ج: حتی بعد از ۳ حمله اگر دو تیم به نتیجه مساوی برسند می بایست بر اساس قانون حمله طلایی مسابقه ادامه یابد.





چ) چنانچه بازیکنی تعلیق شود (دیسکالیفه) یا صلاحیت بازی را نداشته باشد تعویض او مجاز نمی باشد و تیم با تعداد کمتر به بازی ادامه می دهد.

۴۷. حمله طلایی: Golden Raid

الف : حتی بعد از تساوی امتیازات دو تیم در ۳ حمله، بازی با حمله طلایی ادامه می یابد. قرعه کشی (تاس) مجدد انجام شده و تیمی که برنده تاس باشد شانس اولین حمله طلایی را خواهد داشت.

ب: چنانچه پس از این حمله طلایی باز هم تساوی وجود داشت، به تیم حریف شانس حمله طلایی داده می شود.

ج: در قانون حمله طلایی تیمی که اولین امتیاز بیشتر را بگیرد برنده اعلام می گردد.

د: چنانچه پس از یک حمله طلایی باز هم نتیجه معلوم نشد تیم برنده با قرعه کشی (انداختن سکه) انتخاب می شود.

۴۸. سیستم لیگ: League System

در سیستم لیگ تیمی که مسابقه را می برد دو امتیاز و تیم بازنده صفر امتیاز می گیرد. در صورت مساوی شدن هر دو تیم یک امتیاز می گیرند.





- دو امتیاز برای هر برد
- یک امتیاز برای هر تساوی
- صفر امتیاز برای هر باخت

۴۹: تساوی در امتیازات لیگ: Tie in league points

اگر تیمی از یک مسابقه محروم شود از مسابقات حذف و امتیاز آن مثبت و منفی آن تیم برای تیمها محاسبه نمی گردد.

اگر امتیازات کسب شده در لیگ مساوی باشد برنده یا بازنده مسابقه در سیستم لیگ براساس قانون (تساوی در مسابقات لیگ) محاسبه می شود.

الف) تیمی که کمتر از ۲۵٪ از امتیازات لیگ را کسب نموده باشد نمی تواند وارد محاسبات « تساوی در مسابقات لیگ » شود.

ب) تیمی می تواند در محاسبات « تساوی در مسابقات لیگ » قرار گیرد که ۲۵٪ یا بیشتر از ۲۵٪ امتیازات لیگ را کسب نموده باشد.

پ) تیمی که در فرمول « امتیازات کسب شده و از دست داده » بالاترین امتیازات تفاضل را داشته باشد، برنده اعلام می گردد.

ت) چنانچه بعد از تفاضل ، مجدداً تیمها در حالت تساوی قرار گیرند در فرمول محاسبه « امتیازات کسب شده » قرار می گیرند.





ج) چنانچه بعد از انجام محاسبه « امتیازات کسب شده » نتیجه امتیازات تیمها هنوز مساوی باشد ، بین آنها قرعه (سکه انداختن) انجام می گیرد.

ر) چنانچه پس از طی تمامی این مراحل هنوز دو تیم مساوی بودند ، بین آنها قرعه انجام می گیرد.

توجه: قوانین مشابه برای تیمهای حاضر در مسابقات با تأیید فدراسیون بین المللی کبدی قابل بازنگری خواهد بود.

۵۰) چنانچه مسابقه به دلیل قطع برق، بارندگی شدید و یا هر مورد غیرقابل پیش بینی دیگر متوقف گردد، آن بازی در زمان و جلسه دیگری مجدداً انجام می شود. در این صورت نیازی نیست که بازیکنان همان بازیکنان مسابقه قبلی باشند.

۵۱) در زمان تعلیق موقت بازی، مسابقه با احتساب همان امتیازات کسب شده و زمان باقیمانده محاسبه می گردد.

۵۲) ناخندهای بازیکنان باید کاملاً کوتاه باشد و هیچگونه وسیله غیرورزشی به همراه نداشته باشند. داشتن هدبند سبک تأیید شده در صورت صلاحدید داور مجاز است.





۵۳) تمام بازیکنان می بایست شماره مشخص بر روی تی شرت خود داشته باشند حداقل ۴ اینچ (۶ سانتیمتر) در جلو و ۶ اینچ (۹ سانتیمتر) در پشت. هر تیم می بایست از لباس اجباری و تایید شده پیروی کند.

۵۴) استفاده از هرگونه روغن و مواد نرم کننده برای بازیکنان مجاز نمی باشد. در صورت مشاهده:

الف: برای اولین بار داور درخواست پاک کردن مواد رو به بازیکن خاطی اعلام و یک امتیاز فنی به تیم حریف می دهد.

ب: در صورت مشاهده به دفعات داور امتیاز فنی به حریف نمیدهد بلکه بازیکن با نشان دادن کارت زرد به مدت دو دقیقه دیسکالیفه می شود.

۵۵) کفش بازیکنان می بایست متناسب با زمین بازی «تانامی» و بدون استوک باشد.

کارت‌های اخطار Warning Cards

الف) کارت سبز: اخطار Green Card

از کارت سبز برای اخطار به بازیکنان ، تیم ، و مربی و سرپرست تیم استفاده میشود. اگر کارت سبز به بازیکن، مربی، مدیر، تیم نشان داده شود سپس کارت بعدی مستقیماً کارت زرد خواهد بود. با نشان دادن این کارت امتیازی رد و بدل نمی شود.





ب) کارت زرد: تعلیق موقتی برای ۲ دقیقه (دیسکالیفه): Yellow Card

یک امتیاز فنی به تیم حریف داده می شود. چنانچه به بازیکن/ مربی/ مدیر تیم کارت زرد نشان داده شود وی ۲ دقیقه اخراج موقت (دیسکالیفه) می گردد. اگر بازیکنی قبلاً کارت زرد دریافت کرده باشد، سپس کارت بعدی مستقیماً کارت قرمز خواهد بود.

توجه:

۱. ۲ دقیقه تعلیق موقت بازیکن از زمانی شروع می شود که وی در زمین بازی می باشد.

۲. اگر بازیکن اوت شده، ۲ دقیقه تعلیق گردد، تعلیق او بعد از احیاء وی آغاز می گردد. تیمها اجازه ندارند به جای بازیکنی که هم اوت شده و هم در تعلیق است بازیکن اوت بعدی را احیاء کنند.

ج) کارت قرمز: Red Card اخراج از مسابقه یا حذف از مسابقات.

یک امتیاز فنی به تیم حریف داده می شود. زمانی که بازیکن/ مربی/ و یا سرپرست تیم کارت قرمز دریافت می کند از آن مسابقه اخراج و چنانچه برای بار دوم کارت قرمز به همان بازیکن/ شخص نشان داده شود از کل مسابقات و یا تورنمنت اخراج می شود.

سرپرست، مربی و بازیکنانی که کارت قرمز دریافت نموده اند می بایست از محدوده فنی مسابقات خارج شوند.





اعضا فنی Technical Official

اعضای فنی که از طرف فدراسیون کبدی آماتور آسیا به رسمیت شناخته می شوند باید حداکثر ۵۸ سال داشته باشند. این اعضاء (بالای ۵۰ سال) موظفند هر دو سال یکبار تست آمادگی جسمانی و صلاحیت عملکرد زیر نظر فدراسیون کبدی آسیا انجام دهند.

برای تمام اعضا فنی اجباری می باشد که این موارد را بر اساس وظایف فنی خود همراه داشته باشند:

- ساعت الکترونیکی زمان سنج دار (کرونومتر).
- لباس رسمی شامل شلوار مشکی. تی شرت آستین کوتاه آبی آسمانی یقه دار. کفش کتانی سفید با جوراب سفید.
- سوت.
- کارتهای اخطار.
- خودکار.
- تراوزی وزن کشی دیجیتالی (توسط نماینده فنی بررسی و تأیید گردد)
- دفترچه ثبت خطاهای فردی و تیمی.
- آخرین کتاب قوانین کبدی سالنی.





(۱) **اعضا رسمی** شامل یک سر داور، دو داور و یک منشی و دو کمک منشی می باشند.

(۲) **تصمیمات داوران** در زمین نهایی بوده ولی در شرایط خاص و همچنین اگر اختلافی میان دو داور باشد سر داور تصمیم خود را بر اساس مصالح بازی اعلام می کند.

(۳) **خطا و تخطی های مهم: Gross Violations & Foul**

سر داور و داوران قدرت اخطار، تعلیق، پس گرفتن امتیازات و اخراج بازیکن و یا تیم را دارند. در صورتیکه یکی از تخطی های زیر را انجام داده باشند.

موارد قابل احتیاط:

(۱) با سماجت بخواهد نظر کادر داوری را به تصمیم خاصی معطوف کند.

(۲) نسبت به کادر فنی اقدامات توهین آمیز انجام دهند یا کارهایی کنند که منجر به تاثیر در تصمیم آنها شود.

(۳) نشان دادن انگشت بوسیله مهاجم یا مدافع برای تصمیم داور.

(۴) خفه کردن مهاجم با بستن دهان و گلو او و هر روش نادرست دیگری.

(۵) تکل خطرناک که باعث صدمه به بدن بازیکن شود.

(۶) زمان بیش از ۵ ثانیه برای شروع حمله.

(۷) مربیگری از خارج از زمین بوسیله مربیان و بازیکنان.





۸) ممانعت از ورود مهاجم در نوبت حمله او.

۴) سر داور و داوران می توانند از این کارتها برای اخطار یا اخراج موقت اخراج از مسابقه یا ممنوع کردن بازیکن، مربی، مدیر، تیم، برای شرکت در مسابقه استفاده کند.

وظایف کادر فنی Duties of technical official

وظایف سر داور: Duties of the Referee

سرداور می بایست:

- ۱) سکه بیاندازد (انجام قرعه کشی)؛
- ۲) نگهداری زمان مسابقه
- ۳) شروع-توقف و شروع دوباره مسابقه را اعلام نماید.
- ۴) اعلام امتیاز تیمها در ۵ دقیقه پایانی هر نیمه مسابقه.
- ۵) نظارت کلی و اداره مسابقه؛
- ۶) اعلام زمان پایان هر دقیقه در ۵ دقیقه پایانی نیمه دوم.

وظایف داوران Duties of the Umpire

۱. بعد از اعلام شروع بازی توسط سرداور داوران می بایست مسابقه را اداره کنند و تصمیمات را بر اساس قوانین بازی و مسابقات تا پایان بازی اتخاذ کنند.





۲. داور با شناسایی بازیکنان اوتی و شماره پیراهن آنها به سرداور کمک می کند.

۳. داور در طول تایم اوت و تعویض به سرداور کمک می کند.

وظایف منشیان: Duties of the Scorer

۱. پرکردن برگه امتیاز و اعلام امتیازات با اجازه سر داور در پایان هر نیمه و اعلام نتیجه در پایان مسابقه.

۲. مشخص کردن تیم برنده سکه در شروع بازی.

۳. تمام امتیازات گرفته شده بوسیله تمام بازیکنان هر تیم می بایست در برگه امتیاز با علامت / در بخش مربوطه علامت گذاری شود.

۴. ثبت امتیاز تیمی که اولین امتیاز را گرفته با علامت ☐ در برگه منشی.

۵. ثبت امتیاز فنی که توسط سرداور یا داور اعلام می شود با علامت ☐ در برگه منشی.

۶. ثبت تایم اوت درخواست شده از طرف هر تیم با علامت T در برگه منشی.

۷. ثبت وضعیت هر تیم در پایان هر نیمه در برگه منشی شامل تایم اوت های درخواست شده از طرف هر تیم ، تایم اوت های رسمی و تعویضها.

۸. پس از تکمیل برگه منشی، گرفتن امضای داوران و سرداور در برگه منشی.

وظایف کمک منشی Duties of the Assistant Scorer

۱. ثبت امتیازات.





بخش سوم

قوانین و مقررات کبدي ساحلي

Rules of Beach Kabaddi





قوانین و مقررات کبیدی ساحلی

Rules of Beach Kabaddi

بازی کبیدی ساحلی تحت قوانین فدراسیون بین المللی کبیدی اداره و برگزار می شود.

زمین بازی: Play Feild

۱: زمین باید با ماسه به عمق حداقل ۳۰ سانتیمتر و مسطح باشد.

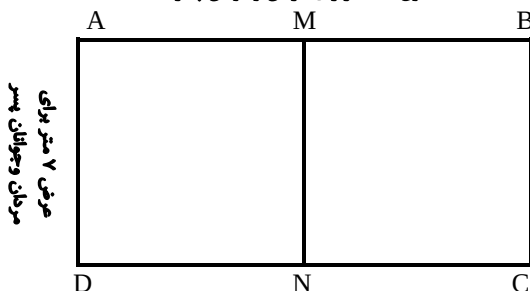
۲. اندازه زمین مسابقه: Measurement

الف) ابعاد زمین برای مردان و جوانان پسر ۱۱ در ۷ متر می باشد که توسط خط میانی به دو قسمت مساوی تقسیم شده است.

ب) ابعاد زمین برای زنان و دختران جوان ۱۰ در ۶ متر می باشد.

ج) ابعاد زمین برای نوجوانان پسر و دختر ۹ در ۶ متر می باشد.

طول ۱۱ متر برای مردان و جوانان پسر





۳. اصطلاحات زمین بازی : Terminologies of play feild

الف: خط مرزی: Boundary

خطوط چهار طرف زمین مسابقه بعنوان خط مرزی می باشد که (AB,BC,CD,DA) همه خطوط باید از نوار با موادی سخت طراحی شود و قطر طناب حداقل ۱ سانتیمتر تا حداکثر ۲ سانتیمتر باشد عرض خطوط می بایست حداقل ۳ سانتیمتر تا حداکثر ۵ سانتیمتر که با یک نوار مشخص می شود. لازم است که ۳ متر فضای خالی خارج از خط مرزی باشد. نکته: در کبدی ساحلی خط باک، بوینس و لابی وجود ندارد.

ب: خط وسط: Midline

خطی است که زمین مسابقه را به دو نیمه مساوی تقسیم می کند. (MN)

۴. سن و وزن بازیکنان: Weight – Age

ردیف	مشخصات	سن	وزن
۱.	مردان بزرگسالان	آزاد	زیر ۸۵ کیلوگرم
۲.	پسران جوان	۲۰ سال و کمتر (بر اساس آخرین روز سال میلادی)	زیر ۷۰ کیلوگرم
۳.	پسران نوجوان	۱۶ سال و کمتر (بر اساس آخرین روز سال میلادی)	زیر ۵۵ کیلوگرم
۴.	زنان بزرگسالان	آزاد	زیر ۷۵ کیلوگرم
۵.	دختران جوان	۲۰ سال و کمتر (بر اساس آخرین روز سال میلادی)	زیر ۶۵ کیلوگرم
۶.	دختران نوجوان	۱۶ سال و کمتر (بر اساس آخرین روز سال میلادی)	زیر ۵۵ کیلوگرم





۵. بخشهای مربوطه ، موظفند تاریخ تولد و اصالت بازیکنان شرکت کننده را برابر یکی از مدارک شناسایی بازیکنان اعم از کپی پاسپورت، تاییدیه ثبت احوال ، کارت ملی ، گواهینامه رانندگی ، کارت شناسایی و هرگونه مدرک شناسایی عکسدار معتبر دیگری که نام و تاریخ تولد بازیکنان را دقیق نشان دهد را بررسی نمایند که بتوان بر اساس آن وزن و سن بازیکن مشخص گردد ، سپس صحت تاریخ تولد و عکس بازیکنان توسط مقام مسئول فدراسیون تایید و ارائه گردد. فدراسیون کبدی رسیدگی به این امر را به عهده هیئت استانها گذاشته اما چنانچه هیأتی از این قانون تخطی نموده باشد تیم آن استان به مدت ۳ سال از همان تاریخ از شرکت در مسابقات محروم خواهد گردید. همچنین کلیه مدالها و مقامهای کسب شده توسط تیم مجدداً " به فدراسیون کبدی بازگردانده خواهد شد.

اصطلاحات بازی Terminologies of games

۶. آهنگ کبدی: Cant

تکرار کلمه کبدی بدون انقطاع و در یک تنفس با صدای واضح و بلند و با کلمه تایید شده کبدی آهنگ کبدی یا Cant خوانده می شود.

۷. حمله: Raid

زمانی که مهاجم با آهنگ کبدی وارد زمین حریف می شود به آن حمله می گویند.





۸. مهاجم: Raider

بازیکنی که با آهنگ کبدی به زمین حریف وارد می شود مهاجم خوانده می شود. مهاجم می بایست آهنگ خود را قبل از آنکه با زمین حریف تماس پیدا کند شروع کند.

۹. مدافع یا ضد مهاجم : Defender

هر بازیکنی که در زمین او حمله صورت می گیرد مدافع خوانده می شود.

۱۰. کسب امتیاز از مدافع: To Put Out Defender

اگر یک مهاجم بدون تخطی از قانون مسابقه مدافع را لمس کند یا هر قسمت از بدن مدافع با مهاجم تماس پیدا کند و سپس مهاجم به زمین خود با آهنگ کبدی بطور موفق بازگردد در این حالت یک امتیاز به تیم مهاجم داده می شود.

۱۱. نگهداشتن یک مهاجم: To Hold a Raider

اگر مدافع یا مدافعان ، مهاجم را بدون تخطی از قوانین مسابقه بگیرند و مهاجم را در زمین خود نگه دارند و به او اجازه ندهند که به زمین خود برگردد تا وقتی که آهنگ کبدی را قطع کند یا با سوت سر داور یا داوران حمله پایان یابد و امتیاز به نفع تیم مدافع می باشد.





۱۲. صحیح رسیدن به زمین: To Reach Court Safely

اگر مهاجم با هر بخشی از بدن خود از خط وسط با آهنگ کبدی بدون تخطی از قوانین مسابقه بعد از تماس با مدافع یا مدافعین به زمین خود بطور سالم رسیده باشد نوبت حمله او پایان مییابد.

۱۳. تماس: Touch

اگر مهاجم با هر قسمت از بدنش حتی با لباس، کفش یا هر چیز دیگری با بدن مدافع یا مدافعان تماس پیدا کند اینکار تماس یا لمس کردن خوانده می شود.

۱۴. درگیری: Struggle

زمانی که مدافع یا مدافعان با مهاجم به درگیری می پردازند اینکار را درگیری می نامند.

۱۵. تعقیب یا پرسو: Pursuit

حرکت سریع یک مدافع پس از پایان حمله مهاجم به داخل زمین حریف با آهنگ کبدی بدون تخطی از قانون مسابقه و با هدف تماس با نفرات تیم مقابل تعقیب یا پرسو نامیده می شود.

توجه: پرسو بعد از درگیری یا توقف بازی توسط سوت داور، یا هر چیز دیگری که باعث کنسل شدن حمله شود مجاز نمی باشد.





قوانین بازی *Rules of play*

۱۶) برای انتخاب زمین یا حمله از سکه استفاده می شود و تیمی که در قرعه کشی برنده شود حق انتخاب زمین یا حمله را خواهد داشت و تیمی که در قرعه کشی بازنده شود انتخاب دیگر را دارد. در نیمه دوم زمین تعویض می شود و تیمی که در نیمه اول حمله را انتخاب کرده بود در نیمه دوم مهاجمی را به زمین حریف نمی فرستد و حمله متعلق به تیم مقابل می باشد.

۱۷) اگر بازیکنی هر قسمت از بدنش با زمین خارج از خط مرزی تماس پیدا کند امتیاز از دست می دهد. ولی در طول درگیری اگر قسمتی از بدنش با زمین خارج از خط مرزی تماس پیدا کند اوت اعلام نمی شود در صورتیکه قسمتی از بدنش با داخل زمین تماس داشته باشد.

۱۸) الف) اگر هر بازیکن در طول مسابقه به خارج از خط مرزی برود امتیاز از دست می دهد. داوران یا سر داور باید امتیاز این حمله را اعلام و حمله پایان یافته تلقی می شود.

ب) اگر یک مدافع یا مدافعان که برای نگه داشتن مهاجم از خط خارج شده باشند (براساس قانون ۱۷) مهاجم اوت اعلام نمی شود فقط تیم مدافع یا مدافعان امتیاز از دست می دهند.





۱۹) مهاجم می بایست آهنگ کبدی را بعنوان آهنگ تایید شده ادامه دهد. اگر نتواند آنرا در زمین حریف ادامه دهد به زمین خود بر گردانده می شود و به حریف یک امتیاز فنی و شانس حمله داده می شود. در این شرایط او تعقیب یا پرسو نمی شود.

۲۰) یک مهاجم می بایست قبل از تماس با زمین حریف آهنگ کبدی را آغاز کند. اگر آهنگ کبدی را با تأخیر شروع کند توسط داوران یا سر داور اعلام می شود که به زمین خود برگردد و به تیم حریف یک امتیاز فنی و نوبت حمله داده می شود.

۲۱) اگر بازیکن تیمی خارج از نوبت حمله کند. داوران یا سر داور او را به زمین خود باز میگردانند و یک امتیاز فنی به تیم حریف داده می شود.

۲۲) فقط یک مهاجم می تواند به زمین حریف وارد شود. اگر بیش از یک مهاجم وارد شوند داوران یا سر داور آنها را به زمین خود بر می گردانند و یک امتیاز فنی و نوبت حمله به تیم حریف داده می شود.

۲۳) بعد از اینکه مهاجم به زمین خود رسید یا در زمین حریف امتیاز از دست داد. تیم حریف باید مهاجم خود را ظرف ۵ ثانیه به زمین بفرستد. هر دو طرف باید تا زمان پایان بازی به نوبت مهاجم خود را به زمین حریف بفرستند. در





صورتی که مهاجم حمله خود را در طول ۵ ثانیه آغاز نکند آن تیم نوبت حمله خود را از دست می دهد و تیم حریف یک امتیاز فنی می گیرد.

۲۴) اگر مهاجم که بوسیله مدافع یا مدافعان گرفته شده از دست آنها فرار کند و خود را به سلامت به زمین خود برساند تعقیب یا پرسو نمی شود. پرسو پس از درگیری مجاز نمی باشد.

توجه: ولی اگر یک مهاجم با مدافع یا مدافعان تماس پیدا کند و به زمین خود بطور سالم برگردد می تواند تعقیب یا پرسو می شود.

۲۵) اگر یک مهاجم در حالی که در زمین حریف می باشد آهنگ کبدی را قطع کند یا به زمین خود بدون تماس یا درگیری برگردد به تیم حریف یک امتیاز تعلق می گیرد.

۲۶) زمانی که یک مهاجم با مدافعان درگیر شود، مدافعان نباید عمداً با بستن دهان او یا با استفاده از تکل خشن یا صدمه یا هر نوع قیچی یا استفاده از هر روش نادرست دیگر باعث قطع تلفظ کبدی او شوند. اگر این خطا انجام شود داور یا سرداور مهاجم را اوت اعلام نمیکند (امتیازی از دست نمی دهد).

۲۷) هیچ مدافع و مهاجمی نباید بطور عمدی مهاجم را با هیچ یک از قسمتهای بدنش به خارج از خط مرزی هل بدهد. اگر مهاجم به خارج از خط مرزی کشیده





شود یا مدافع به خارج از خط مرزی کشیده یا هل داده شود داوران یا سر داور مهاجم یا مدافع را اوت اعلام نمیکند (امتیازی از دست نمی دهد) . بلکه مدافع یا مهاجمی که حریف را به خارج از خط مرزی بکشد یا هل بدهد و خطا کند امتیاز از دست می دهد.

۲۸) در طول زمان حمله هیچ یک از مدافعان نباید تا زمان پایان حمله با زمین مهاجم تماس پیدا کنند. در صورتی که هر مدافع یا مدافعان با زمین مهاجم قبل از کامل شدن حمله تماس پیدا کند تیم حریف آن امتیازات را میگیرد.

۲۹) اگر یک مدافع یا مدافعان که اوت شده (امتیازی از دست داده) و از قانون ۱۳ تخطی کند و مهاجم را بگیرند ، مهاجم اوت اعلام نمی شود (امتیازی از دست نمی دهد) . بلکه مدافع یا مدافعان که با زمین مهاجم تماس پیدا کرده اند امتیاز از دست می دهند.

۳۰) اگر مهاجم به هر نحو و بخاطر یکی از اعضای تیمش اخطار بگیرد داوران یا سر داور یک امتیاز فنی به تیم حریف می دهند.

۳۱) یک مهاجم یا مدافع نباید عمداً با هیچ قسمت از بدنش بجز بالاتنه و دست و پا اقدام به لمس یا گرفتن نمایند.





کسی که از این قانون تخطی کند امتیاز از دست می دهند. اگر مهاجم عمداً بجز بالاتنه یا دست و پا با حرکات خشن گرفته شود داوران یا سرداور این مهاجم را اوت اعلام نمیکند (امتیازی از دست نمی دهد) .

توجه: اگر مهاجم بوسیله لباس یا مو گرفته شود مهاجم اوت اعلام نمیکند (امتیازی از دست نمی دهد) . بلکه مدافع یا مدافعانی که از این قانون (قانون ۱۶) تخطی کرده اند امتیاز از دست می دهند.

RULES OF MATCH قوانین مسابقه

با توجه به اینکه در کبدی ساحلی اخراج و احیاء نداریم منظور از اوت بازیکن ، رد و بدل شدن امتیاز است.

Team: تیم (۳۲)

هر تیم شامل ۶ بازیکن می باشد. ۴ بازیکن اصلی در زمین بازی می کنند و ۲ بازیکن ذخیره که تعویض می شوند.

Duration of the Match: مدت زمان مسابقه (۳۳)

مدت زمان مسابقه می بایست دو نیمه ۱۵ دقیقه برای مردان و زنان بزرگسال ، دختران و پسران جوان با ۵ دقیقه استراحت و دو نیمه ۱۰ دقیقه برای نوجوانان





(دختران و پسران) با ۵ دقیقه استراحت می باشد. دو تیم زمین خود را بعد از وقت استراحت تعویض می کنند.

توجه: آخرین حمله هر نیمه مسابقه باید تا زمان کامل شدن آن حتی بعد از تمام شدن زمان قانونی در نظر گرفته شده در بالا ادامه یابد.

۳۴) سیستم بازی: System of Play

قانون اخراج و احیا قابل اجرا نمی باشد. فقط امتیازات کسب شده محاسبه می شود.

۳۵) حمله مؤثر: Productive Raid

هر حمله می بایست امتیاز آور باشد یا بوسیله امتیاز/ امتیاز فنی/ سلف اوت یا حمله. حتی اگر یک مدافع یا مدافعان خودش به خارج برود حمله تمام شده تلقی می شود و به تیم مهاجم آن امتیازات داده می شود. اگر مهاجم بطور سالم بدون امتیاز گرفتن یا حمله مؤثر به زمین خود برگردد به تیم مدافع یک امتیاز داده می شود.

۳۶) تایم اوت: Time Out

الف) هر تیم می تواند ۳ تایم اوت ۳۰ ثانیه ای در هر نیمه استفاده کند این تایم اوت می بایست بوسیله کاپیتان یا مربی یا هر بازیکن دیگر و یا یکی از اعضای تیم و با اجازه سر داور درخواست شود .





ب) در طول تایم اوت تیمها نباید زمین را ترک کنند در صورت تخطی یک امتیاز فنی به تیم حریف داده می شود.

ج) تایم اوت رسمی بوسیله سر داور یا داوران در صورت صدمه بازیکن یا خط کشی دوباره یا هر اشکالی در زمین یا تعلیق بوسیله عوامل بیرونی و یا هر شرایط ناخواسته دیگر گرفته میشود. این تایم اوت به زمان مسابقه اضافه میشود.

۳۷) تعویض: Substitution

الف) ۲ بازیکن رزرو می توانند در طول تایم اوت یا زمان استراحت بین دو نیمه با اجازه سرداور تعویض شوند.

اگر تیم از حداکثر تعویض مجاز خود (۲ تعویض) استفاده کرده باشد ، چنانچه بازیکن یا بازیکنانی در حین بازی مصدوم شده باشند و آن تیم نیاز به استفاده تعویض برای بار سوم داشته باشد پس از شرح کامل به داور و با اجازه داور ، تعویض بازیکن آسیب دیده انجام می گردد.) برای انجام هرگونه تعویض کاپیتان یا مربی تیم باید داور را در جریان قرار دهد. بازیکنان ذخیره هنگامی می تواند وارد زمین شود که بازیکن قبلی از زمین خارج شده باشد و اجازه ورود به بازیکن ذخیره داده شده باشد.

ب) بازیکنان تعویضی می توانند دوباره تعویض شوند.





ج) چنانچه بازیکنی تعلیق شود (دیسکالیفه) یا صلاحیت بازی را نداشته باشد تعویض او مجاز نمی باشد و تیم با تعداد کمتر به بازی ادامه می دهد.

د) تعویض بازیکنان تعلیقی مجاز نمی باشد.

ه) بازیکنی که تعویض شده باید با اجازه داور کمک ثبت در منطقه تعیین شده بایستد.

و) داور یا سرداور پس از اتمام حمله در یک زمان مناسب و در اختیار آن تیم اجازه تعویض خواهد داد.

۳۸) نتیجه: Result

تیمی که بالاترین امتیاز را بگیرد در پایان مسابقه برنده اعلام می شود.

۳۹) مساوی در مسابقات حذفی: Tie in Knock Out

اگر در مسابقات حذفی بازی مساوی شود مسابقه بر این مبنا محاسبه می شود:

الف) هر دو تیم باید ۴ بازیکن در مسابقه داشته باشند.

ب) هر دو تیم باید اسامی ۳ مهاجم متفاوت را با شماره آنها به ترتیب حمله به سرداور اعلام کند. تعویض بازیکنان از ۴ بازیکن داخل زمین مجاز نمی باشد.

ج) هر تیم حق ۳ حمله با مهاجمان متفاوت را داراست که به نوبت حمله کنند.





د) تیمی که در شروع مسابقه، اول حمله کرده بعد از مساوی شدن نیز حق حمله با آن تیم می باشد.

ر) در صورتیکه یکی از سه مهاجمین در لیست قبل از نوبت حمله صدمه ببینند کسی که در زمین (از آن ۴ نفر) باقیمانده می تواند حمله را انجام بدهد.

ه) حتی اگر بعد از ۳ حمله نتیجه مساوی باشد بازی می بایست براساس قانون حمله طلایی انجام شود.

توجه: اگر بازیکن یا بازیکنان بطور موقتی تعلیق شوند و یا صلاحیت بازی را نداشته باشند. در طول تای برک تیم با تعداد کمتر بازیکنان بازی می کند.

۴۰. حمله طلایی: Golden Raid

الف: حتی بعد از ۳-۳ حمله اگر تیمها هنوز مساوی باشند سکه انداخته می شود و تیمی که برنده شود شانس انجام (حمله طلایی) را خواهد داشت.

ب: اگر باز هم بعد از این حمله طلایی تساوی باشد نوبت حمله طلایی به تیم حریف داده می شود.

ج: در حمله طلایی تیمی که اولین امتیاز بیشتر را بگیرد بعنوان برنده خوانده می شود.





۴۱) سیستم لیگ: League System

در سیستم لیگ تیمی که مسابقه را می برد دو امتیاز و تیم بازنده صفر امتیاز می گیرد. در صورت مساوی شدن هر دو تیم یک امتیاز می گیرند.

- ۲ امتیاز برای هر برد
- یک امتیاز برای تساوی
- صفر امتیاز برای هر باخت

۴۲) مساوی در سیستم لیگ: Tie in League Points

اگر در امتیازات لیگ مساوی باشند در سیستم لیگ تیم برنده گروه بر پایه امتیازات گرفته و از دست داده و با این فرمول محاسبه می شود:

الف) تیمی که کمتر از ۲۵٪ امتیازات لیگ را بگیرد بر اساس فرمول امتیازات گرفته و از دست داده محاسبه نمی شود.

ب) برای تصمیم گیری در مورد تساوی، امتیازات گرفته و از دست داده تیم مربوطه در مقابل تیمها که ۲۵٪ یا بیشتر از امتیازات لیگ را کسب کرده باشند در نظر گرفته می شود و اختلاف آنها محاسبه می شود.





ج) تیمی که بالاترین اختلاف امتیاز از امتیازات گرفته و از دست داده را بگیرد برنده گروه خوانده می شود.

د) حتی بعد از در نظر گرفتن امتیازات گرفته و از دست داده اگر باز هم مساوی باشد کل امتیازات گرفته شده فقط برای تیم در نظر گرفته می شود.

ه) اگر بعد از این باز هم مساوی شوند نتیجه مسابقه میان تیمها در نظر گرفته می شود.

و) اگر باز هم مساوی باشد بالاترین امتیاز گرفته شده بدون در نظر گرفتن ۲۵٪ قوانین در نظر گرفته می شود.

ی) اگر باز هم مساوی باشد براساس سکه انداختن برنده وبازنده انتخاب می شود.

توجه: قانون واک اور توسط سرداور در موارد زیر اعمال می شود و این تیم ها از بازیهای حذف و امتیاز آن بازی مساوی در نظر گرفته می شود.

- عدم تحویل گزارش و یا تأخیر در تحویل گزارش ارنج تیم در زمان مسابقه
- مشکلات فنی تیم (که منجر به خروج تیم ها از مسابقات می شود)
- خروج تیم از زمین بازی قبل از اتمام زمان بازی (غیبت و عدم حضور تیم در زمین بازی)





۴۳) مسابقه در صورت داشتن مشکل نور یا باران سنگین یا هر مشکل خاص دیگر ادامه نمی یابد. در جلسه بعد انجام نمی شود و در صورت تکرار بازی استفاده از همان بازیکنان اجبار نمی باشد.

۴۴) در صورت تعلیق موقتی مسابقه این مسابقه با همان امتیازات و زمان باقیمانده ادامه می یابد در همان جلسه. در طول تعلیق موقتی بازیکنان نباید زمین خود را بدون اجازه سرداور ترک کنند. اگر یک تیم از این قانون تخطی کند یک امتیاز فنی به تیم حریف داده می شود.

۴۵) ناخنهای بازیکنان می بایست کاملاً گرفته شده باشد و همراه داشتن هیچگونه زیور آلات مجاز نمی باشد. داشتن هدبند تایید شده سبک با صلاحدید سرداور مجاز است.

۴۶) تمام بازیکنان می بایست شماره مشخص بر روی تی شرت خود داشته باشند حداقل ۴ اینچ (۶ سانتیمتر) در جلو و ۶ اینچ (۹ سانتیمتر) در پشت. هر تیم می بایست از لباس اجباری و تایید شده پیروی کند.

۴۷) استفاده از روغن یا هر ماده نرم کننده دیگر بر روی بدن مجاز نمی باشد.





کارت‌های اخطار warning cards

الف) کارت سبز: اخطار Green Card

از کارت سبز برای اخطار به بازیکنان، تیم، و مربی و سرپرست تیم استفاده میشود. اگر کارت سبز به بازیکن، مربی، مدیر، تیم نشان داده شود سپس کارت بعدی مستقیماً کارت زرد خواهد بود. با دادن کارت سبز هیچ امتیازی ردو بدل نمی شود.

ب) کارت زرد: تعلیق موقتی برای ۲ دقیقه (دیسکالیفه): Yellow Card

یک امتیاز فنی به تیم حریف داده می شود. چنانچه به بازیکن / مربی / مدیر تیم کارت زرد نشان داده شود وی ۲ دقیقه اخراج موقت (دیسکالیفه) می گردد . اگر بازیکنی قبلاً کارت زرد دریافت کرده باشد، سپس کارت بعدی مستقیماً کارت قرمز خواهد بود.

توجه:

الف: ۲ دقیقه تعلیق موقت بازیکن از زمانی شروع می شود که وی در زمین بازی می باشد.

ب: اگر بازیکن اوت شده ، ۲ دقیقه تعلیق گردد ، تعلیق او بعد از احیاء وی آغاز می گردد . تیمها اجازه ندارند به جای بازیکنی که اوت شده و در تعلیق است بازیکن اوت بعدی را احیاء کنند.





ج) کارت قرمز: Red Card تعلیق از مسابقه یا حذف از مسابقات.

یک امتیاز فنی به تیم مقابل داده می شود. زمانی که بازیکن/ مربی/ و یا سرپرست تیم کارت قرمز دریافت می کند از آن مسابقه اخراج و چنانچه برای بار دوم کارت قرمز به همان بازیکن/ شخص نشان داده شود از کل مسابقات و یا تورنمنت اخراج می شود.

سرپرست، مربی و بازیکنانی که کارت قرمز دریافت نموده اند می بایست از محدوده فنی مسابقات خارج شوند.

اعضای فنی Technical Official

برای تمام اعضا فنی اجباری می باشد که این موارد را بر اساس وظایف فنی خود همراه داشته باشند:

- ساعت الکترونیکی زمان سنج دار. (کرونومتر).
- لباس رسمی شامل شلوار مشکی. تی شرت آستین کوتاه آبی آسمانی یقه دار. کفش کتانی سفید با جوراب سفید.
- سوت.
- کارتهای اخطار.
- خودکار.
- تراوی وزن کشی دیجیتالی (توسط نماینده فنی بررسی و تأیید گردد)





- دفترچه ثبت خطاهای فردی و تیمی.
- آخرین کتاب قوانین کبدی ساحلی.

(۱) اعضا رسمی شامل یک سر داور دو داور و یک منشی و دو کمک منشی میباشند.

(۲) تصمیمات داوران در زمین نهایی بوده اما در شرایط خاص و در صورت اختلافی میان دو داور، سر داور تصمیم خود را بر طبق مصالح بازی اعلام میکند.

(۳) خطا و تخطی های مهم: Gross Violations & Foul

سر داور و داوران قدرت اخطار، اعلام امتیاز بر علیه تیم و سلب صلاحیت بازیکن یا تیم را از مسابقه در صورتیکه یکی از تخطی های زیر را انجام داده باشند.

- (۱) با سماجت بخواهد نظر کادر داوری را به تصمیم خاصی معطوف کند.
- (۲) نسبت به کادر فنی اقدامات توهین آمیز انجام دهند یا کارهایی کنند که منجر به تاثیر در تصمیم آنها شود.
- (۳) نشان دادن انگشت بوسیله مهاجم یا مدافع برای تصمیم داور.
- (۴) خفه کردن مهاجم با بستن دهان او و یا هر روش نادرست دیگری
- (۵) تکل خطرناک که باعث صدمه به بدن بازیکن شود.
- (۶) زمان بیش از ۵ ثانیه برای شروع حمله.





- ۷) گرفتن مهاجم با کمک قیچی کردن پاها.
- ۹) جلوگیری کردن مهاجم برای گرفتن نوبت حمله او.
- ۴) **سر داور و داوران** می توانند از این کارتها برای اخطار یا تعلیق موقت تعلیق از مسابقه یا ممنوع کردن بازیکن/ مربی/ مدیر/ تیم/ برای شرکت در مسابقه استفاده کند.

Duties of Technical Official وظایف کادر فنی

Duties of the Referee: وظایف سر داور

سر داور می بایست:

- ۱) سکه بیاندازد (انجام قرعه کشی)؛
- ۲) اعلام امتیاز تیمها در ۵ دقیقه پایانی هر نیمه مسابقه.
- ۳) نظارت کلی و اداره مسابقه؛
- ۴) تعویض و جایگزینی بازیکنان را اعلام کند؛
- ۵) اعلام زمان پایان هر دقیقه در ۵ دقیقه پایانی نیمه دوم.

Duties of the Umpire: وظایف داوران

۱. بعد از اعلام شروع بازی توسط سر داور داوران می بایست مسابقه را اداره کنند و تصمیمات را بر اساس قوانین بازی و مسابقات تا پایان بازی اتخاذ کنند.





۲. داور با شناسایی بازیکنان اوتی و شماره پیراهن آنها به سرداور کمک می کند.

۳. داور در طول تایم اوت و تعویض به سرداور کمک می کند.

وظایف منشیان: Duties of the Scorer

۱. پرکردن برگه امتیاز و اعلام امتیازات با اجازه سر داور در پایان هر نیمه و اعلام نتیجه در پایان مسابقه.

۲. مشخص کردن تیم برنده سکه در شروع بازی.

۳. تمام امتیازات گرفته شده بوسیله تمام بازیکنان هر تیم می بایست در برگه امتیاز با علامت / در بخش مربوطه علامت گذاری شود.

۴. ثبت امتیاز تیمی که اولین امتیاز را گرفته با علامت ☐ در برگه منشی.

۵. ثبت امتیاز فنی که توسط سرداور یا داور اعلام می شود با علامت ☐ در برگه منشی.

۶. ثبت تایم اوت درخواست شده از طرف هر تیم با علامت T در برگه منشی.

۷. ثبت وضعیت هر تیم در پایان هر نیمه در برگه منشی شامل تایم اوت های درخواست شده از طرف هر تیم ، تایم اوت های رسمی و تعویضها.

۸. پس از تکمیل برگه منشی، گرفتن امضای داوران و سرداور در برگه منشی.

وظایف کمک منشی: Duties of the Assistant Scorer

۱. ثبت امتیازات.





بخش چهارم

قوانین و مقررات کبده دایره ای

Rules of Circle Kabaddi





قوانین و مقررات کبدي دایره ای

Rules of Circle Kabaddi

بازی کبدي دایره تحت قوانین فدراسیون بین المللی کبدي اداره و برگزار می شود.

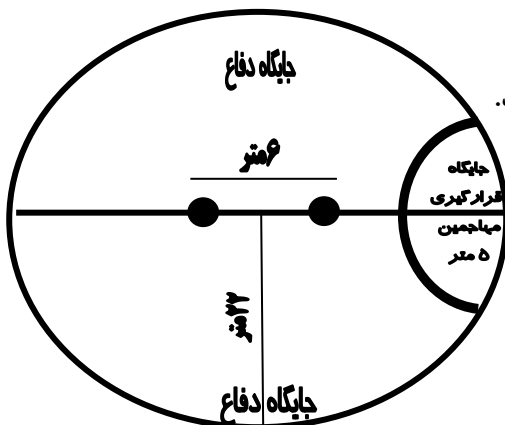
(۱) اندازه زمین کبدي Measurement of play field

الف: اندازه زمین مسابقه برای مردان و جوانان پسر دایره ای به شعاع ۲۲ متر می باشد ، که توسط خط نیمه به دو قسمت تقسیم می شود.

ب: اندازه زمین مسابقه برای زنان و جوانان دختر و نوجوانان دختر و پسر دایره ای به شعاع ۱۶ متر می باشد که توسط خط نیمه به دو قسمت تقسیم می شود.

(۲) زمین Ground

- زمین می بایست نرم و هموار باشد.





۳. خط مرزی: Boundary

الف: زمین کبدی، دایره مرز بندی شده است به وسیله خطوطی که ۳ الی ۵ سانتیمتر عرض دارند ، همچنین شعاع این دایره ۲۲ متر برای آقایان و جوانان پسر و ۱۶ متر برای زنان و جوانان دختر و همچنین نوجوانان دختر و پسر می باشد.

ب: عرض خطوط می بایست حداقل ۳ سانتیمتر و حداکثر ۵ سانتیمتر باشد .لازم است که ۳ متر فضای خالی خارج از خط مرزی باشد.

نکته: در کبدی دایره خط لابی و بوینس وجود ندارد.

۴. خط وسط: Midline

خطی است که زمین مسابقه را به دو نیمه مساوی تقسیم میکند.

نیمه زمین: Court

هر نیمه از زمین مسابقه تقسیم شده بوسیله خط وسط بعنوان نیمه زمین می نامند.

۵. منطقه ایستادن مهاجمین Raiders Standing Area

منطقه منحنی شکلی است که از مرکز به سمت خط انتهایی نشان داده شده است و محل قرار گیری مهاجمین است.





۶. پالا : Pala

پالا به عنوان یک دروازه در مرکز زمین بازی قرار گرفته است . منطقه پالا به وسیله خطوطی با فاصله ۳ متر از هر طرف خط نیمه قرار گرفته است و به طول ۶ متر است و مهاجم تنها از طریق منطقه پالا می تواند به طور صحیح به زمین خود بازگردد. در محوطه پالا دو نقطه به قطر ۱۵ سانتی متر و ارتفاع ۲۰ سانتی متر که با ماده نرم یا پودر آهک پوشیده است قرار دارد.

۸. وزن و سن بازیکنان: Weight – Age

ردیف	مشخصات	سن	وزن
۱.	مردان بزرگسالان	آزاد	آزاد
۲.	پسران جوان	۲۰ سال و کمتر (بر اساس آخرین روز سال میلادی)	۷۵ کیلوگرم
۳.	پسران نوجوان	۱۶ سال و کمتر (بر اساس آخرین روز سال میلادی)	۶۵ کیلوگرم
۴.	زنان بزرگسالان	آزاد	آزاد
۵.	دختران جوان	۲۰ سال و کمتر (بر اساس آخرین روز سال میلادی)	۷۰ کیلوگرم
۶.	دختران نوجوان	۱۶ سال و کمتر (بر اساس آخرین روز سال میلادی)	۶۵ کیلوگرم

توجه: بخشهای مربوطه ، موظفند تاریخ تولد و اصالت بازیکنان شرکت کننده را برابر یکی از مدارک شناسایی بازیکنان اعم از کپی پاسپورت، تاییدیه ثبت احوال، کارت ملی ، گواهینامه رانندگی ، کارت شناسایی و هرگونه مدرک شناسایی عکسدار معتبر دیگری که نام و تاریخ تولد بازیکنان را دقیق نشان دهد را بررسی نمایند که بتوان بر اساس آن وزن و سن بازیکن مشخص گردد ، سپس





صحت تاریخ تولد و عکس بازیکنان توسط مقام مسئول فدراسیون تایید و ارائه گردد. فدراسیون کبدی رسیدگی به این امر را به عهده هیئت استانها گذاشته اما چنانچه هیأتی از این قانون تخطی نموده باشد تیم آن استان به مدت ۳ سال از همان تاریخ از شرکت در مسابقات محروم خواهد گردید.

همچنین کلیه مدالها و مقامهای کسب شده توسط تیم مجدداً به فدراسیون کبدی بازگردانده خواهد شد.

اصطلاحات بازی Terminologies of game

۹. آهنگ کبدی : Cant

تکرار کلمه کبدی بدون وقفه و به طور واضح و یکنواخت را آهنگ کبدی می گوئیم. حداکثر زمان تکرار کبدی ۳۰ ثانیه می باشد.

۱۰. گرفتن یک مهاجم: To Hold a Raider

اگر مدافع، بدون تخطی از قوانین مسابقه مهاجم را بیش از ۳۰ ثانیه در زمین خود نگه دارد و به او اجازه ندهد که به محوطه خودش بازگردد تا هنگامی که آهنگ کبدی را از دست بدهد و یا سرداور یا داوران پایان حمله را اعلام کند، یک امتیاز به نفع مدافعين می باشد.





۱۱. رسیدن به زمین خود بطور سالم: **To Reach Court Safely**

اگر مهاجم بدون تخطی از قوانین مسابقه با آهنگ کبدی و در طی ۳۰ ثانیه با عبور از منطقه پالا به زمین خود برگردد می گوئیم سالم به زمین رسیده است و حمله پایان یافته تلقی می شود.

Rules of play قوانین بازی

۱۲. برای انتخاب زمین یا حمله از سکه استفاده می شود و تیمی که در قرعه کشی برنده شود حق انتخاب زمین یا حمله را خواهد داشت و تیمی که در قرعه کشی بازنده شود انتخاب دیگر را دارد.

در نیمه دوم بازی ، زمین تعویض می شود و تیمی که در نیمه اول حمله را انتخاب کرده بود در نیمه دوم مهاجمی را به زمین حریف نمی فرستد حمله متعلق به تیم مقابل می باشد.

۱۳. چنانچه مهاجمی به محض فرارسیدن نوبت حمله از منطقه ایستادن مهاجمین خارج نشود یک امتیاز فنی به تیم مقابل اهدا خواهد شد و نوبت حمله وی نیز به تیم حریف داده می شود.





۱۴. چهار مدافع می بایست به صورت زنجیر در زمین قرار بگیرند آنها نباید زنجیر را جدا کنند. در صورت جدا کردن زنجیر یک امتیاز فنی به تیم مهاجم داده می شود.

۱۵. پیش از شروع حمله، ۴ مدافع باید در جلوی منطقه پالا به سمت خط انتهایی و پشت به خط قرار بگیرند. در طول حمله، زنجیر می تواند به هر طرفی حرکت کند.

۱۶. در کبدی دایره ای، مهاجم تنها می تواند ۱ نفر از مدافعین را لمس نموده و تنها یک مدافع می تواند مهاجم را نگه داشته و متوقف کند. چنانچه مهاجم بیش از یک مدافع را لمس نماید، یک امتیاز به نفع تیم مقابل داده میشود.

۱۷. هیچ بازیکنی ۲ حمله متوالی (یکی بعد از دیگری) را نمی تواند داشته باشد. حداقل یک فاصله باید بین دو حمله بازیکن باشد.

۱۸. چنانچه بیش از یک مدافع جهت نگه داشتن مهاجم اقدام نماید، مهاجم ایمن و یک امتیاز به تیم مهاجم داده می شود.

۱۹. در طول درگیری اگر بازیکنی از خطوط مرزی یا خط نیمه عبور کند یک امتیاز به تیم مقابل تعلق می گیرد.





۲۰. یک مهاجم نباید مدافع را با شدت بیرون براند در صورت انجام این عمل یک امتیاز فنی به تیم حریف داده می شود.

۲۱. در طول درگیری چنانچه هر دو بازیکن مهاجم و مدافع از خطوط مرزی و خط نیمه از طریق پالا به طور همزمان عبور کنند. هیچ امتیازی به تیمی داده نمی شود ، درحالیکه اگر مهاجم از طریق پالا از خط نیمه عبور کند ایمن بوده و یک امتیاز کسب می نماید.

۲۲. چنانچه مدافعی از خطوط مرزی خارج شده باشد مهاجم را نگه دارد ، یک امتیاز به نفع مهاجم می باشد.

۲۳. چنانچه حمله مهاجم در زمین مدافعین بیش از ۳۰ ثانیه زمان ببرد ، دستور بازگشت به او داده شده و یک امتیاز و حق حمله به تیم مقابل تعلق می گیرد.

۲۴. اگر مهاجمی خارج از نوبت حمله کند. داور یا سر داور او را به زمین خود باز میگرداند و یک امتیاز فنی به تیم حریف داده می شود.

۲۵. فقط یک مهاجم می تواند به زمین حریف وارد شود. اگر بیش از یک مهاجم وارد شوند داوران یا سر داور آنها را به زمین خود بر می گردانند و یک امتیاز فنی و نوبت حمله به تیم حریف داده می شود.





۲۶. زمانی که مهاجم پس از پایان حمله به زمین خود باز می گردد. تیم حریف باید مهاجم خود را ظرف ۱۰ ثانیه به زمین بفرستد و این تا پایان بازی ادامه می یابد. در صورتی که مهاجم حمله خود را در زمان ۱۰ ثانیه آغاز نکند آن تیم شانس حمله خود را از دست می دهد و تیم حریف یک امتیاز فنی می گیرد.

۲۷. زمانی که یک مهاجم توسط مدافع نگه داشته شده باشد مدافع نباید عمداً با بستن دهان او یا با استفاده از تکل خشن منجر به صدمه مهاجم گردد. اگر این اتفاق بیافتد داور یا سرداور مهاجم را ایمن اعلام می کند. (مطابق قانون ۳ و ۴ رفتار می شود).

۲۸. در طول زمان حمله هیچ یک از مدافعان نباید تا زمان پایان حمله با زمین مهاجم تماس پیدا کنند. در صورتی که هر مدافع یا مدافعان با زمین مهاجم قبل از کامل شدن حمله تماس پیدا کند یک امتیاز به تیم مهاجم داده شده و حمله موفقیت آمیز می باشد.

قوانین مسابقه Rules of matches

تیم ۲۹ Team

هر تیم شامل ۱۴ بازیکن می باشد - ۸ نفر بازیکن اصلی و ۶ نفر بازیکن ذخیره که تعویض می شوند.





۳۰) مدت زمان مسابقه : Duration of the match

- زمان بازی برای مردان ، جوانان پسر دو زمان ۲۰ دقیقه ای با ۵ دقیقه استراحت بین دو نیمه می باشد.

- زمان بازی برای زنان و دختران جوان و نوجوانان دختر و پسر دو زمان ۱۵ دقیقه ای با ۵ دقیقه استراحت بین دو نیمه می باشد.

توجه: در هر نیمه تعداد حمله های هر تیم باید باهم برابر باشد. در آخرین حمله هر نیمه مسابقه باید تا زمان کامل شدن آن حتی بعد از اتمام زمان قانونی انجام و کامل شود .

۳۱) سیستم بازی: System play

قانون اخراج و احیاء قابل اجرا نمی باشد . فقط امتیازات کسب شده محاسبه می شود.

۳۲) حمله امتیاز آور : Productive Raid

هر حمله می بایست با کسب امتیاز یا امتیازات/ امتیاز فنی/ سلف اوت (خروج مدافع از زمین یا نگه داشته شدن مهاجم) امتیاز آور باشد. حتی اگر یک مدافع یا مدافعان خودش به خارج برود حمله تمام شده تلقی می شود و به تیم مهاجم آن امتیازات داده می شود. اگر مهاجم بطور سالم بدون امتیاز گرفتن (لمس





مدافع) به زمین خود باز گردد و یا چنانچه مهاجم بیش از ۳۰ ثانیه زمان حمله را ادامه دهد یک امتیاز به تیم مدافع داده می شود.

۳۳) تایم اوت: Time Out

الف) هر تیم می تواند ۲ تایم اوت ۳۰ ثانیه ای در هر نیمه استفاده کند این تایم اوت می بایست بوسیله کاپیتان یا مربی از سرداور درخواست شود.

ب) در طول تایم اوت تیمها نباید زمین را ترک کنند در صورت تخطی یک امتیاز فنی به تیم حریف داده می شود.

ج) تایم اوت رسمی بوسیله سر داور یا داوران در صورت صدمه بازیکن یا خط کشی دوباره یا هر اشکالی در زمین یا تعلیق بوسیله عوامل بیرونی و یا هر شرایط ناخواسته دیگر گرفته میشود. این تایم اوت به زمان مسابقه اضافه میشود.

۳۴) زمان آب خوری Water Break

الف: پس از هر ده دقیقه بازی ، می بایست ۲ دقیقه زمان آبخوری داده شود.

ب: در این تایم تیمها مجاز به ترک زمین نمی باشند. در صورت تخطی از این قانون یک امتیاز فنی به تیم مقابل داده می شود.





ج) تایم اوت رسمی بوسیله سر داور یا داوران در صورت صدمه بازیکن یا خط کشی دوباره یا هر اشکالی در زمین یا تعلیق بوسیله عوامل بیرونی و یا هر شرایط ناخواسته دیگر گرفته میشود. این تایم اوت به زمان مسابقه اضافه میشود.

۳۵) تعویض: Substitution

- ۶ بازیکن ذخیره با اجازه سرداور می توانند تعویض شوند.
- بازیکنان تعویض شده می توانند مجدداً تعویض شوند.
- اگر بازیکن تعلیق شود یا صلاحیت بازی را نداشته باشد تعویض او مجاز نمی باشد و تیم با تعداد کمتر به بازی ادامه می دهد.

۳۶) نتیجه: Result

- تیمی که بالاترین امتیاز را بگیرد در پایان مسابقه برنده اعلام می شود.

۳۷) مساوی در مسابقات حذفی: Tie in Knock Out

چنانچه در مسابقات حذفی امتیازات تیمها مساوی شود مسابقه بر این مبنا محاسبه می شود:

- الف)** هر دو تیم باید ۸ بازیکن در زمین بازی داشته باشند .
- ب)** هر دو تیم باید اسامی ۵ مهاجم متفاوت را با شماره آنها به ترتیب حمله به سرداور اعلام کند. این بازیکنان قابل تعویض نمی باشند. به هر تیم ۵ حمله بوسیله مهاجمان متفاوت داده می شود که به نوبت حمله کنند.





د) تیمی که در شروع مسابقه اول حمله کرده بعد از مساوی شدن (تای برک) نیز اول حمله می کند.

ه) حتی اگر بعد از ۵ حمله نتیجه مساوی باشد بازی می بایست براساس قانون حمله طلایی انجام شود.

۳۸. حمله طلایی: Golden Raid Rule

- چنانچه بعد از انجام ۵ حمله، نتیجه امتیازات تیمها برابر باشد از قانون حمله طلایی استفاده می شود. بین دو تیم مجدداً قرعه کشی انجام گرفته و برنده قرعه کشی شانس انجام اولین حمله طلایی را بدست می آورد.
- اگر باز هم بعد از این حمله طلایی تساوی باشد نوبت یک حمله به تیم حریف برای حمله طلایی داده می شود.
- در این حمله طلایی تیمی که اولین امتیاز بیشتر را بگیرد برنده اعلام می شود.

۳۹. سیستم لیگ: League System

در سیستم لیگ تیمی که مسابقه را می برد دو امتیاز و تیم بازنده صفر امتیاز می گیرد. در صورت مساوی شدن هر دو تیم یک امتیاز می گیرند.





- دو امتیاز برای هر برد
- یک امتیاز برای هر تساوی
- صفر امتیاز برای هر باخت

۴۰. تساوی در امتیازات لیگ : Tie in league points

اگر که تساوی در امتیازات لیگ کسب شده، در سیستم لیگ باشد برنده یا بازنده مسابقه براساس (تساوی در مسابقات لیگ) محاسبه می شود.

الف) تیمی که کمتر از ۲۵٪ از امتیازات لیگ را کسب نموده باشد نمی تواند وارد محاسبات « تساوی در مسابقات لیگ » شود.

ب) تیمی می تواند در محاسبات « تساوی در مسابقات لیگ » قرار گیرد که ۲۵٪ یا بیشتر از ۲۵٪ امتیازات لیگ را کسب نموده باشد.

پ) تیمی که در فرمول « امتیازات کسب شده و از دست داده » بالاترین امتیازات تفاضل را داشته باشد، برنده اعلام می گردد.

ت) چنانچه بعد از تفاضل ، مجدداً تیمها در حالت تساوی قرار گیرند در فرمول محاسبه « امتیازات کسب شده » قرار می گیرند.





ج) چنانچه بعد از انجام محاسبه « امتیازات کسب شده » نتیجه امتیازات تیمها هنوز مساوی باشد ، نتیجه بازی رو در رو ، برنده بازی را مشخص خواهد نمود.

د) چنانچه نتیجه بازی رو در روی دو تیم نیز مساوی باشد، بالاترین امتیاز بدست آمده بدون اجرای ۲۵٪ قانون امتیازات، برنده را مشخص می کند.

ر) چنانچه پس از طی تمامی این مراحل هنوز دو تیم مساوی بودند ، بین آنها قرعه (انداختن سکه) انجام می گیرد.

توجه: واک اور به تیم حریف توسط سرداور بنا به تأخیر در گزارش یا عدم گزارش (گزارش وضعیت زمان حضور بازیکنان برای مسابقه) و یا مشکلات فنی تیم داده می شود. این تیم از مسابقه حذف می شود و امتیاز این گونه تیمها در تساوی برای تصمیم گیری محاسبه نمی شود. این قانون در مورد تیمهایی که مسابقه را واگذار می کنند نیز قابل اجرا است.

۴۱) چنانچه مسابقه به دلیل قطع برق، بارندگی شدید و یا هر مورد غیرقابل پیش بینی دیگر متوقف گردد، آن بازی در زمان و جلسه دیگری مجدداً انجام می شود.





(۴۲) در زمان تعلیق موقت بازی، مسابقه با احتساب همان امتیازات کسب شده و زمان محاسبه می گردد.

در طول تعلیق موقت بازیکنان بدون اجازه سرداور ، مجاز به ترک زمین نمی باشند و چنانچه تیمی از این قانون تخطی کند ، تیم مقابل یک امتیاز فنی کسب می نماید.

(۴۳) ناخندهای بازیکنان باید کوتاه باشد و هیچگونه وسیله غیرورزشی به همراه نداشته باشند. هد بند سبک تایید شده با صلاحدید داور مجاز است.

(۴۴) تمام بازیکنان می بایست شماره مشخص بر روی تی شرت خود داشته باشند حداقل ۴ اینچ (۶ سانتیمتر) در جلو و ۶ اینچ (۹ سانتیمتر) در پشت. هر تیم می بایست از لباس اجباری و تایید شده پیروی کند.

(۴۵) استفاده از هرگونه روغن و مواد نرم کننده برای بازیکنان مجاز نمی باشد.





کارت‌های اخطار warning cards

الف) کارت سبز: اخطار Green Card

از کارت سبز برای اخطار به بازیکنان ، تیم ، و مربی و سرپرست تیم استفاده میشود. اگر کارت سبز دو بار به بازیکن، مربی، مدیر، تیم نشان داده شود سپس کارت بعدی مستقیماً کارت زرد خواهد بود. با دادن کارت سبز امتیازی رد و بدل نمی شود.

ب) کارت زرد: تعلیق موقتی برای ۲ دقیقه (دیسکالیفه): Yellow Card

یک امتیاز فنی به تیم حریف داده می شود. چنانچه به بازیکن/ مربی/ مدیر تیم کارت زرد نشان داده شود وی ۲ دقیقه اخراج موقت (دیسکالیفه) می گردد. اگر بازیکنی قبلاً کارت زرد دریافت کرده باشد، سپس کارت بعدی مستقیماً کارت قرمز خواهد بود.

توجه:

۳. ۲ دقیقه تعلیق موقت بازیکن از زمانی شروع می شود که وی در زمین بازی می باشد.

۴. اگر بازیکن اوت شده ، ۲ دقیقه تعلیق گردد ، تعلیق او بعد از احیاء وی آغاز می گردد . تیمها اجازه ندارند به جای بازیکنی که اوت شده و در تعلیق است بازیکن اوت بعدی را احیاء کنند.





ج) کارت قرمز: Red Card تعلیق از مسابقه یا حذف از مسابقات.

یک امتیاز فنی به تیم مقابل داده می شود. زمانی که بازیکن/ مربی/ و یا سرپرست تیم کارت قرمز دریافت می کند از آن مسابقه اخراج و چنانچه برای بار دوم کارت قرمز به همان بازیکن/ شخص نشان داده شود از کل مسابقات و یا تورنمنت اخراج می شود.

سرپرست، مربی و بازیکنانی که کارت قرمز دریافت نموده اند می بایست از محدوده فنی مسابقات خارج شوند.

اعضا فنی Technical Official

اعضای فنی که از طرف فدراسیون کبدی آماتور آسیا به رسمیت شناخته می شوند باید حداکثر ۵۸ سال داشته باشند. این اعضاء (بالای ۵۰ سال) موظفند هر دو سال یکبار تست آمادگی جسمانی و صلاحیت عملکرد زیر نظر فدراسیون کبدی آسیا انجام دهند.

برای تمام اعضا فنی اجباری می باشد که این موارد را بر اساس وظایف فنی خود همراه داشته باشند:

- ساعت الکترونیکی زمان سنج دار. (کرونومتر).
- لباس رسمی شامل شلوار مشکی. تی شرت آستین کوتاه آبی آسمانی یقه دار. کفش کتانی سفید با جوراب سفید.





- سوت.
- کارتهای اخطار.
- خودکار.
- تراوی وزن کشی دیجیتالی (توسط نماینده فنی بررسی و تأیید گردد)
- دفترچه ثبت خطاهای فردی و تیمی.
- آخرین کتاب قوانین کبدی دایره.

(۱) اعضا رسمی شامل یک سر داور ، دو داور و یک منشی و دو کمک منشی می باشند.

(۲) تصمیمات داوران در زمین نهایی بوده ولی در شرایط خاص و همچنین اگر اختلافی میان دو داور باشد سر داور تصمیم خود را بر اساس مصالح بازی اعلام می کند.

(۳) خطا و تخطی های مهم: Gross Violations & Foul

سر داور و داوران قدرت اخطار، تعلیق ، پس گرفتن امتیازات و اخراج بازیکن و یا تیم را دارند. در صورتیکه یکی از تخطی های زیر را انجام داده باشند.





موارد قابل احتیاط:

- ۱) با سماجت بخواهد نظر کادر داوری را به تصمیم خاصی معطوف کند.
 - ۲) نسبت به کادر فنی اقدامات توهین آمیز انجام دهند یا کارهایی کنند که منجر به تاثیر در تصمیم آنها شود.
 - ۳) نشان دادن انگشت بوسیله مهاجم یا مدافع برای تصمیم داور.
 - ۴) گرفتن دهان مهاجم با بستن دهان و گلو او و یا هر روش نادرست دیگری.
 - ۵) تکل خشن که باعث صدمه به بدن بازیکن شود.
 - ۶) زمان بیش از ۱۰ ثانیه برای شروع حمله.
 - ۷) مربیگری از خارج از زمین بوسیله مربیان و بازیکنان.
 - ۸) ممانعت از ورود مهاجم در نوبت حمله او.
- ۴) سر داور و داوران می توانند از این کارتها برای اخطار یا اخراج موقت اخراج از مسابقه یا ممنوع کردن بازیکن، مربی، مدیر، تیم، برای شرکت در مسابقه استفاده کند.





وظایف کادر فنی Duties of Technical Official

وظایف سر داور: Duties of the Referee

سر داور می بایست:

- (۱) سکه بیاندازد (انجام قرعه کشی).
- (۲) اعلام امتیاز هر تیم قبل از ۵ دقیقه پایانی.
- (۳) نظارت کلی و اداره مسابقه .
- (۴) اعلام زمان شروع و پایان مسابقه.
- (۵) اعلام تعویض و جایگزینی بازیکنان.
- (۶) اعلام زمان پایان هر دقیقه در ۵ دقیقه پایانی.

وظایف داوران: Duties of the Umpire

داوران می بایست مسابقه را اداره کنند و تصمیمات را بر اساس قوانین بازی و مسابقات تا پایان بازی اتخاذ کنند.

وظایف منشیان: Duties of the Scorer

۱. پرکردن برگه امتیاز و اعلام امتیازات با اجازه سر داور در پایان هر نیمه و اعلام نتیجه در پایان مسابقه.
۲. مشخص کردن تیم برنده سکه در شروع بازی.





۳. تمام امتیازات گرفته شده بوسیله تمام بازیکنان هر تیم می بایست در برگه امتیاز با علامت / در بخش مربوطه علامت گذاری شود.
۴. ثبت امتیاز تیمی که اولین امتیاز را گرفته با علامت ☐ در برگه منشی.
۵. ثبت امتیاز فنی که توسط سرداور یا داور اعلام می شود ○ با علامت در برگه منشی.
۶. ثبت تایم اوت درخواست شده از طرف هر تیم با علامت T در برگه منشی.
۷. ثبت وضعیت هر تیم در پایان هر نیمه در برگه منشی شامل تایم اوت های درخواست شده از طرف هر تیم ، تایم اوت های رسمی و تعویضهای انجام شده.
۸. پس از تکمیل برگه منشی، رفتن جهت امضای داوران و سرداور در برگه منشی.





کتاب قوانین و مقررات داوری کبدی برگرفته از آخرین قوانین و مقررات فدراسیون کبدی آسیا

بخش پنجم

علائم داوری

در حین برگزاری مسابقات





شروع مسابقه

دست خود را بالا عمود بردن



۲ دست به سمت راست و بالا بردن به
علامت ایستادن و رفتن



بیرون بودن

۲ دست به سمت داخل و بالا بردن به
علامت بیرون بودن
"سوت بلند"



نگفتن کبدي

با دست جلوی گلوی خود را گرفته
وسوت کوتاه می زند





دستور برگشت مهاجم



دست چپ به کمر و دست راست با انگشت اشاره به سمت شانه بالا و ۲ بار سوت کوتاه زدن

هر دو بیرون



هر دودست با انگشت اشاره به سمت امتداد شانه بالا و ۲ بار سوت بلند زدن

گفتن امتیاز و اوت



دست راست تعداد افرادی که بیرون می روند و دست چپ به سمت بالا امتیاز را نشان می دهد.

دادن امتیاز بونیس



امتیاز:

دست چپ پایین و شصت دست راست با سمت راست امتداد شانه





هول دادن



دو دست به صورت موازی و رو به پایین کف
دست به سمت جلو و سوت بلند زدن

حرکات خطرناک از بازیکن

انگشت دو دست را به هم گذاشته .



هشدار

دست انگشت اشاره به سمت فرد یا تیم
مورد نظر و هشدار دادن.



تایم اوت / تعلیق موقت

دست راست انگشت اشاره رو به بالا و دست
چپ کف دست روی انگشت راست
"سوت کوتاه و بلند زدن"





صبر کردن و ایستادن

دست چپ به کمر و دست راست پنجه
دست رو به جلو به معنی ایستادن.



تعویض نیمه

دو دست ضربدر به سمت سینه چسبانده به
علامت پایان نیمه بازی



پایان مسابقه

۲ دست خود را به سمت جلو امتداد هم
قرار داده به معنی پایان مسابقه و سوت
بلند زدن





کتاب قوانین و مقررات داوری کبدی برگرفته از آخرین قوانین و مقررات فدراسیون کبدی آسیا

بخش ششم

برکه های داوری





کتاب قوانین و مقررات داوری کبده برگرفته از آخرین قوانین و مقررات فدراسیون کبده آسیا



فدراسیون کبده آسیا



فدراسیون کبده جمهوری اسلامی ایران

KABADDI FEDERATION ISLAMIC REPUBLIC OF IRAN

Score Sheet

session: _____ Pool: _____ League/Knock out: _____
 Date: _____ Time: _____ Place: _____ Ground: _____
 Toss won by Team: _____ Choice Court/Rail _____

Team: A		Team: B		Tie		Tot		Sudden		Tot	
Team out	Team in	Team out	Team in	Team out	Team in	Team out	Team in	Team out	Team in	Team out	Team in
1		1									
2		2									
3		3									
4		4									
5		5									
6		6									
7		7									
8		8									
9		9									
10		10									
11		11									
12		12									
13	Coach	13	Coach								
14	Manager	14	Manager								

RUNING SCORE

Team: A		Team: B		Points		No		Points		No	
1	19	37	55	73	91						
2	20	38	56	74	92						
3	21	39	57	75	93						
4	22	40	58	76	94						
5	23	41	59	77	95						
6	24	42	60	78	96						
7	25	43	61	79	97						
8	26	44	62	80	98						
9	27	45	63	81	99						
10	28	46	64	82	100						
11	29	47	65	83	101						
12	30	48	66	84	102						
13	31	49	67	85	103						
14	32	50	68	86	104						
15	33	51	69	87	105						
16	34	52	70	88	106						
17	35	53	71	89	107						
18	36	54	72	90	108						

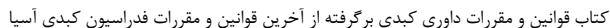
Point	No	Points	No	Points	No	Points	No	Points	No	Points	No
1	19	37	55	73	91						
2	20	38	56	74	92						
3	21	39	57	75	93						
4	22	40	58	76	94						
5	23	41	59	77	95						
6	24	42	60	78	96						
7	25	43	61	79	97						
8	26	44	62	80	98						
9	27	45	63	81	99						
10	28	46	64	82	100						
11	29	47	65	83	101						
12	30	48	66	84	102						
13	31	49	67	85	103						
14	32	50	68	86	104						
15	33	51	69	87	105						
16	34	52	70	88	106						
17	35	53	71	89	107						
18	36	54	72	90	108						

Particulars	Out	Lona	Bonus Pts	Tech. Pts	Total
1Half					
11Half					
5 Raids					
Sudden Death					
Total					

Particulars	Out	Lona	Bonus Pts	Tech. Pts	Total
1Half					
11Half					
5 Raids					
Sudden Death					
Total					

Result: _____ Team: A _____ Team: B _____ Team won by _____ Team won _____
 Signature of the Score _____ Signature of the Umpires 1. _____ Signature of the Referee _____
 2. _____





وزارت ورزش و جوانان ج.ا.ا.



برگه کمک ثبت امتیاز مسابقات کبدی

گروه:
ثبت امتیاز تیم:

ساعت:
در مقابل:

تاریخ:
تیم:

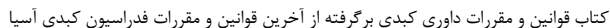
هفت نفر اصلی												
پنج نفر ذخیره												
جایگزینی	داخل	خارج	داخل	خارج								
	داخل	خارج	داخل	خارج								
	داخل	خارج	داخل	خارج								
امتیاز بندی	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰	۱۱	۱۲
شماره بازیکن اوت شده												
شماره بازیکن وارده												
امتیاز بندی	۱۳	۱۴	۱۵	۱۶	۱۷	۱۸	۱۹	۲۰	۲۱	۲۲	۲۳	۲۴
شماره بازیکن اوت شده												
شماره بازیکن وارده												
امتیاز بندی	۲۵	۲۶	۲۷	۲۸	۲۹	۳۰	۳۱	۳۲	۳۳	۳۴	۳۵	۳۶
شماره بازیکن اوت شده												
شماره بازیکن وارده												
امتیاز بندی	۳۷	۳۸	۳۹	۴۰	۴۱	۴۲	۴۳	۴۴	۴۵	۴۶	۴۷	۴۸
شماره بازیکن اوت شده												
شماره بازیکن وارده												
امتیاز بندی	۴۹	۵۰	۵۱	۵۲	۵۳	۵۴	۵۵	۵۶	۵۷	۵۸	۵۹	۶۰
شماره بازیکن اوت شده												
شماره بازیکن وارده												
امتیاز بندی	۶۱	۶۲	۶۳	۶۴	۶۵	۶۶	۶۷	۶۸	۶۹	۷۰	۷۱	۷۲
شماره بازیکن اوت شده												
شماره بازیکن وارده												
امتیاز بندی	۷۳	۷۴	۷۵	۷۶	۷۷	۷۸	۷۹	۸۰	۸۱	۸۲	۸۳	۸۴
شماره بازیکن اوت شده												
شماره بازیکن وارده												
امتیاز بندی	۸۵	۸۶	۸۷	۸۸	۸۹	۹۰	۹۱	۹۲	۹۳	۹۴	۹۵	۹۶
شماره بازیکن اوت شده												
شماره بازیکن وارده												
امتیاز بندی	۹۷	۹۸	۹۹	۱۰۰	۱۰۱	۱۰۲	۱۰۳	۱۰۴	۱۰۵	۱۰۶	۱۰۷	۱۰۸
شماره بازیکن اوت شده												
شماره بازیکن وارده												
امتیاز بندی	۱۰۹	۱۱۰	۱۱۱	۱۱۲	۱۱۳	۱۱۴	۱۱۵	۱۱۶	۱۱۷	۱۱۸	۱۱۹	۱۲۰
شماره بازیکن اوت شده												
شماره بازیکن وارده												

شخصیات	اوت	لونا	پویس	امتیاز فنی	جمع کل
تیم اول					
تیم دوم					
3 حریف					
پادان ناگهانی					
جمع کل					

اعضا، کمک ثبت کننده
نام و نام خانوادگی

اعضا، سرداور
نام و نام خانوادگی

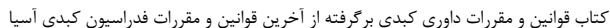




دوره: _____
 تاریخ: _____
 ساعت: _____
 مکان مسابقه: _____
 انتخاب: _____ / جنس: _____
 لیگ: _____

نتیجہ:	تیم برآمدہ:	اعتیازات:
نام و امضاء منشی:	نام و امضاء داور ۱:	
نام و امضاء سردار:	نام و امضاء داور ۲:	





لیک: _____

.....: 0909

محل مسابقه:

تاریخ: _____ ساعت: _____

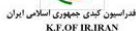
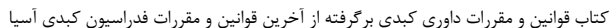
تیم ب زنده تایی : انتخاب زمین / جمله :

نتیجه: تیم برنده: امتیازات:

نام و امضاء منشی: نام و امضاء داور ۱:

..... نام و امضا سرداور: نام و امضا داور ۲:





برگه امتیاز منشی مسابقات سرکل (دایره ای)

امتیازات نیم ترم										امتیازات نیم اول									
۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰
۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰
۱۱	۱۲	۱۳	۱۴	۱۵	۱۶	۱۷	۱۸	۱۹	۲۰	۱۱	۱۲	۱۳	۱۴	۱۵	۱۶	۱۷	۱۸	۱۹	۲۰
۲۱	۲۲	۲۳	۲۴	۲۵	۲۶	۲۷	۲۸	۲۹	۳۰	۲۱	۲۲	۲۳	۲۴	۲۵	۲۶	۲۷	۲۸	۲۹	۳۰
۳۱	۳۲	۳۳	۳۴	۳۵	۳۶	۳۷	۳۸	۳۹	۴۰	۳۱	۳۲	۳۳	۳۴	۳۵	۳۶	۳۷	۳۸	۳۹	۴۰
۴۱	۴۲	۴۳	۴۴	۴۵	۴۶	۴۷	۴۸	۴۹	۵۰	۴۱	۴۲	۴۳	۴۴	۴۵	۴۶	۴۷	۴۸	۴۹	۵۰
۵۱	۵۲	۵۳	۵۴	۵۵	۵۶	۵۷	۵۸	۵۹	۶۰	۵۱	۵۲	۵۳	۵۴	۵۵	۵۶	۵۷	۵۸	۵۹	۶۰
۶۱	۶۲	۶۳	۶۴	۶۵	۶۶	۶۷	۶۸	۶۹	۷۰	۶۱	۶۲	۶۳	۶۴	۶۵	۶۶	۶۷	۶۸	۶۹	۷۰
۷۱	۷۲	۷۳	۷۴	۷۵	۷۶	۷۷	۷۸	۷۹	۸۰	۷۱	۷۲	۷۳	۷۴	۷۵	۷۶	۷۷	۷۸	۷۹	۸۰
۸۱	۸۲	۸۳	۸۴	۸۵	۸۶	۸۷	۸۸	۸۹	۹۰	۸۱	۸۲	۸۳	۸۴	۸۵	۸۶	۸۷	۸۸	۸۹	۹۰
۹۱	۹۲	۹۳	۹۴	۹۵	۹۶	۹۷	۹۸	۹۹	۱۰۰	۹۱	۹۲	۹۳	۹۴	۹۵	۹۶	۹۷	۹۸	۹۹	۱۰۰
۱۰۱	۱۰۲	۱۰۳	۱۰۴	۱۰۵	۱۰۶	۱۰۷	۱۰۸	۱۰۹	۱۱۰	۱۰۱	۱۰۲	۱۰۳	۱۰۴	۱۰۵	۱۰۶	۱۰۷	۱۰۸	۱۰۹	۱۱۰
۱۱۱	۱۱۲	۱۱۳	۱۱۴	۱۱۵	۱۱۶	۱۱۷	۱۱۸	۱۱۹	۱۲۰	۱۱۱	۱۱۲	۱۱۳	۱۱۴	۱۱۵	۱۱۶	۱۱۷	۱۱۸	۱۱۹	۱۲۰
۱۲۱	۱۲۲	۱۲۳	۱۲۴	۱۲۵	۱۲۶	۱۲۷	۱۲۸	۱۲۹	۱۳۰	۱۲۱	۱۲۲	۱۲۳	۱۲۴	۱۲۵	۱۲۶	۱۲۷	۱۲۸	۱۲۹	۱۳۰
۱۳۱	۱۳۲	۱۳۳	۱۳۴	۱۳۵	۱۳۶	۱۳۷	۱۳۸	۱۳۹	۱۴۰	۱۳۱	۱۳۲	۱۳۳	۱۳۴	۱۳۵	۱۳۶	۱۳۷	۱۳۸	۱۳۹	۱۴۰
۱۴۱	۱۴۲	۱۴۳	۱۴۴	۱۴۵	۱۴۶	۱۴۷	۱۴۸	۱۴۹	۱۵۰	۱۴۱	۱۴۲	۱۴۳	۱۴۴	۱۴۵	۱۴۶	۱۴۷	۱۴۸	۱۴۹	۱۵۰
۱۵۱	۱۵۲	۱۵۳	۱۵۴	۱۵۵	۱۵۶	۱۵۷	۱۵۸	۱۵۹	۱۶۰	۱۵۱	۱۵۲	۱۵۳	۱۵۴	۱۵۵	۱۵۶	۱۵۷	۱۵۸	۱۵۹	۱۶۰
۱۶۱	۱۶۲	۱۶۳	۱۶۴	۱۶۵	۱۶۶	۱۶۷	۱۶۸	۱۶۹	۱۷۰	۱۶۱	۱۶۲	۱۶۳	۱۶۴	۱۶۵	۱۶۶	۱۶۷	۱۶۸	۱۶۹	۱۷۰
۱۷۱	۱۷۲	۱۷۳	۱۷۴	۱۷۵	۱۷۶	۱۷۷	۱۷۸	۱۷۹	۱۸۰	۱۷۱	۱۷۲	۱۷۳	۱۷۴	۱۷۵	۱۷۶	۱۷۷	۱۷۸	۱۷۹	۱۸۰
۱۸۱	۱۸۲	۱۸۳	۱۸۴	۱۸۵	۱۸۶	۱۸۷	۱												





نکته:

الف: حق اجرای هیچ گونه آگهی تجاری چه حقیقی و چه مجازی از زمانی که تیم وارد زمین می شود تا وقتی که تیم در نیمه بازی از میدان خارج می شود و دوباره به زمین باز می گردد، وجود ندارد. به خصوص هیچ نوع برند تبلیغاتی نباید بر روی زمین موجود باشد.

ب: هیچ نوع آگهی نباید در محدوده فنی وجود داشته باشد.

*** تبصره: در صورت مجوز فدراسیون در جهت درآمد زایی بلامانع است.

