



**01.01.2015 DEN İTİBAREN GEÇERLİ KATA ve KUMITE  
MÜSABAKA KURALLARI**

## **KUMİTE KURALLARI**

**1 –KUMİTE YARIŞMA ALANI**

**2 -RESMİ GİYSİLER**

**3 –KUMİTE MÜSABAKALARININ ORGANİZASYONU**

**4 -HAKEM PANELİ**

**5 -MAÇ SÜRESİ**

**6 -PUANLAR**

**7 –KARAR KRİTERLERİ**

**8 -YASAK HAREKETLER**

**9 –UYARILAR VE CEZALAR**

**10–MÜSABAKADA YARALANMALAR VE KAZALAR**

**11-RESMİ İTİRAZLAR**

**12-GÖREV VE YETKİLER**

**13-MAÇA BAŞLANGIÇ-DURDURMAVE SONLANDIRMA**

## **KATA YARIŞMA KURALLARI**

**1 -KATAYARIŞMA ALANI**

**2 -RESMİ GİYSİLER**

**3 -KATA MÜSABAKALARININ ORGANİZASYONU**

**4 -HAKEM PANELİ**

**5 -DEĞERLENDİRMEKRİTERLERİ**

**6 -MAÇLARINYAPILMASI**

# KUMİTE KURALLARI

## KUMİTE YARIŞMA ALANI

- 1- Müsabaka alanı düz ve tehlikelerden arındırılmış olmalıdır
- 2- Müsabaka alanı WKF onaylı kaymaz zemin olmalıdır ve kenardan kenara 8 metre ölçüsündedir.(Dıştan ölçülmüş), Ayrıca ek olarak her tarafında 1 metre ölçüsünde güvenlik alanı olmalıdır. Her bir tarafta 1 metrelik boş güvenlik bölgesi olacaktır.
- 3- Müsabaka alanının merkezinden 1 metre mesafede, iki tatami kırmızı tarafları üstte gelecek şekilde çevrilerek müsabıklar için bir sınır oluşturulur.
- 4- Orta hakem güvenlik alanına 1 metre mesafede, iki tatamiyi ortalayacak ve sporculara dönük şekilde durur.
- 5- Her bir yan hakem müsabaka alanı köşelerinde ve güvenlik bölgesi üzerinde oturacaktır.  
Orta Hakem ,yan hakemlerin bulunduğu güvenlik alanı da dahil olmak üzere tüm tatamide hareket edebilir. Her bir yan hakem Mavi ve Kırmızı bayrakla donatılacaktır.
- 6- Maç şefi Orta hakemin arkasında, güvenlik alanının hemen dışında ve solda yada sağda oturacaktır. Kendisi kırmızı bayrak ya da bir işaret ekipmanı ve bir düdük ile donatılacaktır.
- 7- Skor Şefi resmi skor masasında, skor tutucu ve zaman tutucunun arasında oturacaktır.
- 8- Koçlar güvenlik alanı dışında, skor masasının karşısında oturacaklardır. Tatami yükseltilmiş tatami ise Koçlar yükseltilmiş tatami dışında bulunacaklardır.
- 9- Tataminin sınırını gösteren, ayrı renkte 1 metrelik bir sınır olmalıdır.

## AÇIKLAMALAR:

I. Güvenlik alanının dış çevresinin 1 metre içinde herhangi bir Reklam panosu, Duvar ve sütun olmamalıdır.

II. Tataminin yere temas eden bölgesi tamamen kaymaz olmalıdır fakat üst kısmının sürtünme katsayısı düşük olmalıdır. Tataminin Karate hareketlerini engellememesi için Judo minderleri gibi kalın olmamalıdır. Boşluklar tehlike yaratacağından dolayı Orta hakem Tatami parçalarının yarışma sırasında ayrılmayacağından emin olmalıdır. Tataminin WKF dizaynına uygun olduğu onaylanmalıdır.

## RESMİ KIYAFETLER

- 1- Müsabıklar ve Koçları burada tanımlanmış resmi kıyafetleri giymek zorundadırlar
- 2- Hakem komisyonu bu kıyafet yönetmeliğine uymayan herhangi bir görevli ya da müsabıkı ihraç edebilir.

## HAKEMLER

1- Orta Hakemler ve Yan hakemler Hakem Komisyonunun tasarımı olan resmi Kıyafeti giymek zorundadırlar. Bu Kıyafetin tüm turnuvalarda ve Kurslarda giyilmesi zorunludur

2- Resmi Kıyafet aşağıdaki gibidir.

2 Gümüş düğmeli Lacivert Blazer ceket

Kısa kollu Beyaz Gömlek

Resmi kravat ( Tutucusuz )

Düz açık gri Pantolon (Kıvrılmamış)

Düz Siyah ya da Koyu Mavi çorap ve Müsabaka alanında kullanılacak siyah ayakkabı

**Bayan Orta hakemler ve yan hakemler saç tokası ve WKF onaylı başörtüsü takabilirler.**

## YARIŞMACILAR

1-Yarışmacılar şeritsiz, fitilsiz ya da kişisel işlemesiz Beyaz Karate-Gi giymek zorundadırlar. Ülke Amblemi yada Bayrağı ceketin sol göğsünde olmalı ve ölçüsü 12 cm'ye 8 cm'yi geçmemelidir. Karate-Gi üzerinde sadece orijinal imalatçının etiketi gösterilebilir. Ek olarak Ceketin arkasında Organizasyon komitesi tarafından verilen tanımlama bilgileri olacaktır. Bir müsabık Kırmızı ve Bir müsabık Mavi kemer takacaktır. Kemerler 5 cm genişliğinde ve bağlandıktan sonra her iki tarafta 15 cm serbest kalacak şekilde olacaktır. Kemerler imalatçı etiketi hariç kişisel işlemesiz , reklamsız yada işaretsiz düz Kırmızı ve mavi olmalıdır.

2- Yukarıdaki 1.paragrafa rağmen Yönetim Kurulu Onaylı sponsorların özel etiketleri yada markalarının reklamına onay verebilir.

3- Ceket kemer ile bele bağlandığında minimum kalçayı kapatacak uzunlukta olmalıdır fakat uyluğun üçte-ikisini geçmemelidir. Bayan müsabıklar ceketin altına düz beyaz tişört giyebilirler. Ceketin bağcıkları düğümlemiş olmalıdır. **Bağciksız ceketler kullanılmamalıdır.**

4- Ceket kollarının maksimum uzunluğunun bilek bükümünü geçmeyecek şekilde olması zorunludur ve ön kol'un yarısından kısa olamaz. Ceket kolları kıvrılamaz.

5- Pantolon incik bölgesinin (Diz altında bileğe kadar olan bölge) en az üçte-ikisini kapatacak uzunlukta olmalıdır ve bilek kemiğini geçmemelidir. Pantolon paçaları kıvrılamaz.

6- Yarışmacıların saçları temiz ve maçı engellemeyecek uzunlukta olmalıdır. Saç bantları (Hachimaki) yasaktır. Orta Hakem herhangi bir müsabıkın saçlarının çok uzun yada kirli olduğunu düşünürse kendisini ihraç edebilir. Metal saç tokaları ve saç tutucuları yasaktır. Kurdele, boncuk ve diğer saç süslerini takmak yasaktır. Sıkı lastik bant ya da atkuyruğu şeklinde takılan saç tutucular (tokalar) takabilirler. **Bayan müsabıklar WKF tarafından onaylı bir başörtüsü takabilirler.**

**7- Bayan müsabıklar WKF tarafından onaylı saçı kapatan ama boğazı açık bırakan düz siyah kumaştan başörtüsü giyebilirler**

- 8- Yarışmacıların tırnakları kısa olmalıdır ve rakibinin yaralanmasına sebep olabilecek metalik yada diğer objeler takamazlar. Metal Diş tellerinin kullanımına Orta hakem ve Resmi Doktorun onayı olursa izin verilir. Yarışmacı herhangi bir yaralanma için tüm sorumluluğu alır.
- 9- Aşağıdaki koruyucu malzemeler zorunludur:
- 8.1. WKF onaylı ellik, Bir müsabık Kırmızı ve diğeri Mavi giyecektir.
- 8.2. Dişlik.
- 8.3. WKF onaylı Vücut koruyucu(Tüm müsabıklar için) ek olarak Bayan müsabıklar için Göğüs koruyucu.
- 8.4. WKF onaylı incik koruyucu, (Diz altından bileğe kadar olan bölge).Bir müsabık Kırmızı ve diğeri Mavi giyecektir.
- 8.5. WKF Onaylı Ayak koruyucu, Bir müsabık Kırmızı ve diğeri Mavi giyecektir.
- 8.6. Ümitler yukarıdaki malzemelere ek olarak ayrıca WKF onaylı yüz maskesi takacaklardır.(31.12.2015 tarihine kadar geçerlidir. 01.01.2016 tarihinden itibaren kalkacaktır.) Kagi zorunlu değildir ama kullanılacaksa WKF onaylı olmak zorundadır.
- 10- Gözlükler yasaktır. Yumuşak kontak lenslerin kullanımına müsabığın kendi sorumluluğunu alması şartıyla izin verilir.
- 11-Onaylı olmayan giysi-kıyafet-malzeme kullanımı yasaktır
- 12-Tüm koruyucu malzemeler WKF onaylı olmalıdır.
- 13-Maç Şefi ( Kansa) maç öncesinde yarışmacıların onaylı ekipman kullandığından emin olmalıdır.(Kıta şampiyonaları, uluslararası şampiyonalar yada Ülke şampiyonalarında WKF onaylı ekipmanların kullanımı kabul edilmek zorundadır ve reddedilemez.)
- 14-Sakatlık sebebi ile kullanılan Bandajlar, tamponlar ve destekler ancak Turnuva doktorunun tavsiyesi ve Orta Hakemin onayı ile kullanılabilir.

## **KOÇLAR**

- 1- Koçlar resmi WKF müsabakalarının finalleri haricinde tüm turnuva boyunca, kendi ülkelerinin resmi Millî eşofmanlarını giyecekler ve resmi kimliklerini göstereceklerdir. Finallerde erkek koçlar koyu renk takım elbise, gömlek giymek ve kravat takmak zorundadır. Kadın koçlar ise koyu renk olmak üzere, elbise, pantolon ceket takım ya da ceket etek kombinasyonundan oluşan bir kıyafet giyebilirler. Kadın koçlar ayrıca WKF onaylı başörtüsü takabilirler.

## **ACIKLAMALAR:**

- I. Yarışmacılar tek bir kemer takacaklardır. Bu kemer AKA için Kırmızı ve AO için Mavi olacaktır. Bulunulan seviyeyi gösteren Kemerler maç esmasında takılamaz.
- II. Dişlik ağıza düzgün oturmalıdır
- III. Eğer yarışmacı Tatamiye uygun olmayan giysi yada ekipmanla gelirse hemen diskalifiye edilmeyecek ve kendisine uygun olan giysi yada ekipmanı giymesi için 1 dakika verilecektir.
- IV. Eğer Hakem Komisyonu uygun görürse Hakemler ve yan hakemler ceketlerini çıkarabilirler.

## **KUMİTE YARIŞMALARININ ORGANİZASYONU**

- 1- Bir Karate turnuvası Kumite yarışması ve/veya Kata yarışması olarak yapılır. Kumite yarışmaları Ferdi yada Takım olarak yapılır. Ferdi yarışmalar Yaş ve Kilogramlara bölünebilir. Kilogramlara bölünen yarışmalar maçlara bölünür. Maç terimi Ferdi kumite yarışmalarını ve takım kumite yarışmasındaki eşlerin maçları anlamına'da gelir.
- 2- **Ferdi maçlarda kuralar çekildikten sonra yarışmacı bir diğeri ile değiştirilemez.**
- 3- Ferdi maçlarda yada takım maçlarında anons edildiğinde gelmeyen sporcu yada takımlar o kategoriden diskalifiye (KIKEN) edilir. Takım maçlarında maç skoru 8-0 olarak orada bulunanın lehine tescil edilir.
- 4- Erkek Kumite takımı Turda dövüşen 5 kişi olmak üzere 7 kişiden oluşur. Bayan kumite takımı ise turda dövüşen 3 kişi olmak üzere 4 kişiden oluşur.
- 5- Yarışmacılar takımın üyesi Olmalıdırlar ve Yerleri sabit olmamalıdır.
- 6- Her bir maç öncesinde, takım temsilcisi resmi masaya takım üye isimlerini ve dövüş sırasını sunmalıdır. Tüm 7 yada 4 takım üyesinin dövüş sıralaması yeni bir dövüş sıralaması verilerek her bir turda değiştirilebilir. Fakat bildirilen liste tur tamamlanan kadar değiştirilemez.
- 7- Yazılan sıralamadan farklı bir sıralamada dövüşen sporcu olursa yada koçun turdan önce sıralama değişikliği bildirmeden sıralamayı değiştirdiği durumda Takım diskalifiye edilecektir.
- 8- Takım maçlarında Hansoku yada Shikkaku sebebi ile kaybedilen maçlarda diskalifiye olan sporcunun puanı varsa sıfır yapılacak ve maç diğer sporcu lehine 8-0 olarak tescil edilecektir.

## **ACIKLAMALAR:**

- I. *Bir round, bir müsabakada finalistlerin kimliklerinin belirlenmesi anlamına gelir.*  
*Kumite müsabakasının elemesinde bir round, by çekenler de dahil olmak üzere müsabıkların yüzde ellisini eler. Bu anlamda her iki elemede yada röposajda eşit olarak uygulanır. Bir çizelgede ya da "round robin" müsabakasında, bir round tüm müsabıklara bir havuzda bir kez dövüşme hakkı verir.*
- II. *Müsabık isimlerinin kullanımı, telaffuz ve kimlik açısından problemlere yol açar. Turnuva numaraları tahsis edilmeli ve kullanılmalıdır.*
- III. *Bir maçtan önce takım sıraya girdiğinde tüm dövüşçüler sıraya girmelidir. Dövüşmeyen sporcular ve antrenör sıraya girmeyecek ve kendileri için ayrılmış yere oturacaklardır*
- IV. *Müsabakaya katılabilmek için erkek takımları en az üç müsabıkla, bayan takımları ise en az iki müsabıkla hazır olmalıdırlar. Müsabaka için gerekli sayıdan oluşmayan bir takım maçı kaybeder(kiken).*
- V. *Dövüş sıra formu, Antrenör tarafından ya da takımdan biri tarafından sunulacaktır. Eğer Antrenör bu formu teslim ederse, form açıkça okunabilir olmalıdır, aksi takdirde reddedilebilir. Liste, bu maça katılacak sporcuların ülkesini, kulübünü ve kemer rengini ve dövüşecek takım üyelerinin sırasını belirtmelidir. Müsabıkın ismi ve turnuva numarasının her ikisi de olmalıdır. Form Antrenör ya da görevlendirilen kişi tarafından imzalanmalıdır*
- VI. *Koçlar Sporcularının ya da takımlarının akreditasyon kartlarını kendi kartlarıyla beraber resmi masaya sunmak zorundadırlar. Koçlar kendilerine gösterilen yerde oturmalı ve maçın düzenini bozacak şekilde sözle yada başka bir şekilde müdahale etmemelidirler.*
- VII. *Eğer sıralamada bir hata varsa ve yanlış bir müsabık dövüşürse o zaman maçın sonucuna bakmaksızın maç geçersiz ilan edilir. Bu tür hataları engellemek amacı ile her maçın galibi tatamiden ayrılmadan önce kontrol numarasına galibiyetini teyit ettirir.*

## **HAKEM PANELİ**

- 1- Herbir maç için hakem paneli bir Orta hakem (SHUSHIN),dört yan hakem (FUKUSHIN) ve bir Maç şefinden (KANSA) oluşur.
- 2- Kumite maçının Orta Hakem ve yan hakemleri müsabıklarla aynı Ulustan olamaz.
- 3- Ek olarak Maçların işleyişinin kolaylaştırılması için Zaman tutucular, Anonsçular, kayıt tutucular ve Skor Şefi atanacaktır.

## **ACIKLAMALAR:**

- I. Kumite maına bařlarken Orta hakem ma alanının dıř kenarında durur. Orta hakemin sol tarafında 1 ve 2 numaralı yan hakemler ve saė tarafında da 3 ve 4 numaralı yan hakemler durur.
- II. Hakem Ekibi ve msabıklar tarafından normal selam verildikten sonra orta hakem bir adım geri ekilir, yardımcı hakemler ieri doėru dnerek hep birlikte selam verirler ve bylece hepsi yerini alır
- III. Hakemler deėiřirlerken Ma Őefi hari ma bařındaki gibi pozisyonlarını alıp birbirlerini selamlarlar ve tatamiden beraber ayrılırlar.
- IV. Tekli yan hakem deėiřimlerinde ieri girecek olan yan hakem dıřarı ıkacak olan yan hakemin yanına giderek birbirlerini selamlarlar ve deėiřimi yaparlar
- V. Takım malarında maı ynetecek panelin yeterli lisans seviyesinde olması saėlanarak Orta hakemin ve yan hakemlerin her bir mata dnerek orta hakemlik yapması saėlanacaktır.

## **MA SRELERİ**

- 1- Kumite Malarının sreleri Byk erkekler iin 3 dakika (Takım ve ferdi).Byk bayanlar maları iin 2 dakika (Takım ve ferdi). 21 yař altı kumite maları Erkekler iin 3 dakika ve bayanlar iin 2 dakikadır. mitler ve Genler Bay-Bayanlar kumite maları 2 dakikadır.
- 2- Ma sresi Orta hakem bařlama iřareti verdiėinde alıřmaya bařlar ve her bir "YAME" aėrısında durur.
- 3- Zaman tutucu bir gong ya da ddk ile son 10 saniye iřaretini ve Zaman bitti iřaretini rahata duyulabilecek Őekilde verecektir.
- 4- Msabıklar, ma aralarında, dinlenme ve ekipman deėiřtirmek iin ma sresine eřit bir ara hakkına sahiptir. Bunun tek istisnası msabıėın ekipmanının renginin deėiřmesi gereken rpesaj msabakalarıdır. Burada ara 5 dakikaya ıkar.



## **PUANLAMALAR**

1. Skorlar ařađıdaki gibidir.

- a) **IPPON** 3 Puan
- b) **WAZA-ARI** 2 Puan
- c) **YUKO** 1 Puan

2. Ařađıdaki kriterlere uyan ve 7 adet puan alınabilecek b6lgelere uygulanan teknikler puan olarak deđerlendirilir.

### **Puan Kriterleri**

- a) İyi řekil
- b) Sportif davranıř
- c) G6çl6 uygulama
- d) Farkındalık (ZANSHIN)
- e) İyi zamanlama
- f) Dođru mesafe

3. **IPPON** ařađıdaki tekniklere verilir.

- a) Jodan tekmeler
- b) Fırlatılan yada d6řen m6sabiđa uygulanan puan alıcı teknikler

4. **WAZA-ARI** ařađıdaki tekniklere verilir. a)

Chudan tekmeler

5. **YUKO** ařađıdaki tekniklere verilir.

- a) Chudan yada Jodan Tsukiler
- b) Chudan yada Jodan Uchi'ler

6. **Ataklar ařađıdaki b6lgelere yapılabilir.**

- a) Bař
- b) Y6z
- c) Boyun
- d) Karın
- e) G6đ6s
- f) Sırt
- g) Yanlar

7- Maçın bitiř iřareti ile aynı anda uygulanan geçerli bir teknik puan olarak deđerlendirilecektir. Teknik geçerli olsa bile maçı durdurma anonsundan sonra yada s6re bitiř zilinden sonra yapılmıř bir teknik geçerli sayılmaz fakat ceza uygulanabilir

8- Teknik geçerli olsa bile, her iki müsabığın dışarda olduğu durumda puan alınmaz. Ancak bir müsabık YAME den önce dışarıda bulunan bir müsabığa geçerli teknik uygularsa ve kendisi halen içeride ise teknik, puan olarak değerlendirilir.

## **ACIKLAMALAR:**

Puan almak için ,teknikler yukarıda belirtilen “Puan bölgelerine” uygulanmak zorundadır. Teknik atak yapılan bölge dikkate alınarak uygun kontrolde olmalıdır ve yukarıda bulunan 6 puan kriteri tamamen oluşmuş olmalıdır

<b>PUANLAR</b>	<b>TEKNİK KRİTERİ</b>
<b>IPPON (3 Puan) Kriteri</b>	1. Yüz-Baş ve boyun'a yapılan Jodan tekmeler 2. Fırlatılan, düşürülen, kendi kendine düşen ya da ayakları yerden kesilen müsabıka uygulanan puan alıcı teknikler
<b>WAZA-ARİ (2 Puan) Kriteri</b>	1. Karın-Sırt ve yanlara vurulan Chudan tekmeler
<b>YUKO (1 Puan) Kriteri</b>	1. Puan alınabilecek olan 7 bölgeye yapılan Tsukiler 2. Puan alınabilecek olan 7 bölgeye yapılan Uchiler

I. Güvenlik için ,Bel altından sarılarak yapılan fırlatışlar, Tehlikeli yada tutmadan yapılan fırlatışlar, temas noktasının kemer hizasından yukarda olduğu fırlatışlar yasaktır ve uyarılmalı yada cezalandırılmalıdır. Tutuş gerektirmeyen geleneksel ayak süpürme teknikleri, Ashi-barai, Ko uchi gari, kani waza gibi teknikler istisnadır ve uygulanabilirler. **Fırlatma uygulandığında müsabık hiç vakit kaybetmeden teknik uygulayacaktır.**

II. Kurallara uygun olarak fırlatılan, kayan, düşen, yada ayakta olmayan bir sporcuya uygulanan puan alıcı bir teknik IPPON olarak değerlendirilecektir.

III. “İyi şekil”le yapılan bir tekniğin anlamı, geleneksel karate kavramların çatısı içinde yer alan karakteristiklere sahip olması demektir.

IV. “Sportif davranış”, iyi şekil’in bir unsuru olup bir puanlayıcı tekniğin uygulanması sırasında büyük konsantrasyonun saygılı bir şekilde uygulanması demektir.

V. “Kuvvetli uygulama”, başarmak için uygulanan tekniğin hissedilebilen hızını ve gücünü ifade eder.

VI. “Farkında olma” (ZANSHIN) kriteri, bir teknik değerlendirildiğinde çoğunlukla gözden kaçırılır. Bu rakibin kontra atak potansiyelinin farkında olma, gözlemlene ve müsabığın uyguladığı tam konsantrasyonun devamlı işleyişidir. Müsabık tekniği uygulandıktan sonra yüzünü geri çevirmez ve teknik uygulandıktan sonra da yüzünü rakibe dönük tutar

- VII. "İyi zamanlama", tekniğin en yüksek potansiyel etkiye ulaştığında hedefe ulaşması anlamına gelir
- VIII. "Doğru mesafe", tekniğin kabul edilebilir mesafeye ulaştığında en yüksek potansiyel etkide olması anlamına gelir. Hızla kaçmakta olan bir rakibe teknik uygulandığında, bu tekniğin potansiyel etkisi azalacaktır.
- IX. "Mesafeleme", ayrıca tamamlanan tekniğin hedefte yada hedefin yakınında olması ile ilgilidir. Yumruk yada tekme, yüz, baş yada boyun bölgesinde deri teması ile 5 cm mesafe arasında herhangi bir yere uygulandıysa doğru mesafede denilebilir. Ancak hedefin 5 cm mesafesine uygulanan ve rakibin blok teşebbüsünde bulunmadığı yada kaçmadığı Jodan teknikler diğer kriterlere uyuyorsa puan olarak değerlendirilecektir. Ümitler ve Gençler yarışmalarında Baş-yüz ve boyuna el ile temas etmek yasaktır. Öte yandan Jodan tekmeler için hafif temas yani deri temasına izin verilir. Puan alma mesafesi Ümit ve Gençler'de 10 cm'ye yükseltilmiştir.
- X. Nasıl yapıldığına ve yapıldığı yere bakılmaksızın değersiz bir teknik değersiz bir tekniktir. İyi şekil yada güç eksikliği olan teknikler puan olarak değerlendirilmeyecektir.
- XI. Kemer altına uygulanan teknikler, kasık kemiği üstüne uygulandığı sürece puan olarak değerlendirilebilir. Boyun ve gırtlak bir hedef bölgesidir. Fakat, bununla birlikte gırtlığa dokunmayan uygun kontrollü bir tekniğe puan verilebilmesine rağmen, temas kesinlikle yasaktır.
- XII. Omuz kürek kemiklerine uygulanan bir teknik puan olarak değerlendirilebilir. Omuzun puan olarak değerlendirilmeyecek bölgesi kolun üst kemiği ile omuz kürek kemiğinin birleştiği bölgedir.
- XIII. Orta Hakem istemeyerek aniden maçı durdurmasa bile "süre bitti" zili bu maçta puan alma olasılıklarının bittiği anlamına gelir. Bununla birlikte 'Süre bitti' zilinın çalması burada cezaların uygulanmayacağı anlamına gelmez. Cezalar Hakem Paneli tarafından müsabaka sonucunun ilan edilmesinden sonra müsabaka alanından ayrıldığı noktaya kadar devam eder. Bundan sonraki cezalar yalnızca Hakem komisyonu yada Displin ve Hukuk komisyonu tarafında verilebilir.
- XIV. Eğer iki müsabıkta birbirlerine aynı anda vururlar ve her iki müsabıkada puan alıcı 2 bayrak kalkmış ise ve puan YAME den önce yada zaman bitti zilinden önce olmuşsa puan alabilirler ancak "İyi zamanlama" kriteri tanım olarak oluşmamış olduğundan doğru karar puan vermemektir.
- XV. Eğer bir müsabık maç durmadan önce birden fazla teknik ile puanlar almış ise müsabık puan alışı sırasına bakılmadan en yüksek puana sahip olan tekniğin puanını alacaktır. Örnek olarak Yumruğu takiben yapılan başarılı bir tekme vuruşunda ilk önce alınan yumruk puanına bakılmaksızın tekme vuruşu daha yüksek puana sahip olduğundan tekme vuruşunun puanı verilecektir.

## **KARAR KRİTERLERİ**

Bir maın sonucu , msabiđın rakibine karşı 8 puan fark yapması, zaman dolduđunda en yksek puana sahip olması, hanteide ođunluk oyunu alması, yada rakibin HANSOKU,SHIKKAKU yada KIKEN olması ile belirlenir.

1. Ferdi malarda beraberlik ilan edilmez. Sadece takım malarında ma eřit puanla yada puan alınmadan biterse Orta hakem beraberlik (HIKIWAKE) ilan eder.

2. Ferdi malarda, eđer ma berabere biterse, karar Orta hakem ve 4 yan hakemin bayrak oyları (HANTEI) ile bir msabiđın lehine ařađıdaki kriterler gz nne alınarak verilir.

- a) Davranıř , Dvřme ruhu , Yarıřmacı gc ve dayanıklılıđını gstermek
- b) Taktik stnlk ve teknik stnlđn sergilenmesi
- c) Hangi msabiđın en ok hareketi – aksiyonu bařlattıđı

3. Kazanan takım en fazla galibiyete sahip olan takımdır. İki takımın da aynı galibiyet sayısına sahip olması durumunda kazanan takım, kazanılan yada kaybedilen malar gz nne alınarak en fazla puana sahip olan takımdır.Kayıt altına alınacak maksimum puan farkı 8 olacaktır.

4. Eđer takımlar aynı galibiyet sayısı ile beraber aynı puana sahipler ise Karar maı yapılacaktır.Herbir takım Karar maında dvřmek zere sporcu ıkaracaktır,Karar maı yine berabere biter ise kazanan ferdi ma prosedrleri ile aynı olacak řekilde HANTEİ ile belirlenecektir.HANTEİ Karar maının galibini ve aynı zamanda Takım maının galibini belirleyecektir.

5. Takım malarında bir takım yeterli galibiyet sayısına ulařmıřtıđında galip olarak ilan edilecektir ve kalan malar yapılmayacaktır.

6. Bir ma esnasında hem AKA hemde AO Hansoku ile diskalifiye edilirse, bu maın galibiyle bir sonraki tur da yarıřacak olan msabiđ o turu bye gemiř sayılır(herhangi bir sonu ilan edilmez). Ancak bu durum bir madalya maında oluřursa, kazanan Hantei ile belirlenir.

## **AIKLAMALAR:**

1. Beraberlik durumunda HANTEİ ile galibi belirlenmesi gerektiđinde Orta hakem tataminin dıřına ıkararak HANTEİ anonsu yapar ve 2 ayrı tonda ddk alar.Yan hakemler bayrakları ile ve Orta hakemde aynı anda elini kullanarak kararını gsterir.Sonra Orta hakem kısa bir ddk alarak normal pozisyonuna geri dner ve Galibi normal prosedre gre ilan eder.

## YASAK HAREKETLER

Yasak hareketler , Kategori 1 ve Kategori 2 olmak üzere 2 ayrı kategori'de toplanır.

### KATEGORİ 1

1. Puan bölgesine yapılan teknikler dikkate alınarak aşırı kontak yapan teknikler ve gırtlığa temas eden teknikler.
2. Kollara, Ayaklara, Kasıklara, Eklem yerlerine yada Ayağın üst kısmına yapılan ataklar.
3. Açık el ile surata yapılan teknikler
4. Tehlikeli yada Yasak fırlatma teknikleri

### KATEGORİ 2

1. Aldatma yada Yaralanmayı abartma
2. Rakibin etkisi olmadan yarışma alanından çıkış (JOGAI)
3. Hareketi ile rakibin yaptığı atakla kendini tehlikeye sokacak duruma düşürme, Rakibin atağında kendini yaralamaya sebebiyet verme yada kendini korumak için gerekli önlemleri almama (MUBOBİ)
4. Rakibin puan alma fırsatını engellemek maksadıyla dövüşmekten kaçınma,
5. Pasiflik – Dövüşmeye teşebbüs etmemek. (Maçın bitimine 10 saniyeden az kalmışsa verilemez.)
6. Fırlatma yada diğer bir tekniğe teşebbüs etmeden Sarılma,Güreşme,İtme,tutma yada göğüs göğüse bekleme.
7. Rakibin attığı tekneyi yakalayıp onu yere düşürme durumundan başka herhangi bir sebeple rakibi iki elle tutma.
8. Rakibin karategisini yada kolunu tek elle tutmak ancak derhal puan almaya yahut rakibi düşürmeye çalışmamak. Kendisini düşüren rakibi engellemek için ona tek elle tutunmak.
9. Doğası gereği rakibi tehlikeye sokacak ,kontrol edilemeyen teknikler ve tehlikeli ve kontrolsüz ataklar.
10. Baş-diz ve dirsekler ile yapılan ataklar.
11. Konuşma yada rakibi kışkırtma,Orta hakemin talimatlarına uymama, Hakemlere karşı Saygısızca davranmak yada diğer davranış ihlalleri

## **AÇIKLAMALAR:**

- I. Karate yarışması bir spor yarışmasıdır. Bu sebepten dolayı bazı çok tehlikeli teknikler yasaklanmıştır ve tüm teknikler kontrollü olmalıdır. Antrenmanlı yetişkin sporcular karın bölgesi gibi kas bölgelerine gelen çok güçlü darbelere dayanabilirler, fakat Baş, yüz, boyun, kasıklar ve eklem bölgeleri yaralanmaya müsaittir. Bu nedenle yaralanmaya sebep olan herhangi bir teknik rakibin kendi hatası ile oluşmamış ise cezalandırılmalıdır. Yarışmacılar tüm teknikleri "iyi şekil" ve kontrollü olarak uygulamalıdır. Eğer "iyi şekil" ve kontrol yoksa teknik nasıl olursa olsun uyarılmalı yada cezalandırılmalıdır. Bu duruma Ümitler ve Gençler'de daha hassas dikkat gösterilmesi zorunludur.
- II. **YÜZE TEMAS – BÜYÜKLER** : Büyükler müsabakalarında, Yüze, Başa, Boyuna yapılan yaralamaya sebep olamayan, hafif, kontrollü temaslara izin verilir. (Gırtlak hariç). Temas Orta hakem tarafından çok güçlü olarak değerlendirilmişse ve Yarışmacının kazanma potansiyelini azaltmamış ise bir uyarı (CHUKOKU) verilebilir. Aynı şartlardaki ikinci temas KEIKOKU olarak değerlendirilecek olup sonraki kural ihlali cezası HANSOKU – CHUI olacaktır. Bundan sonraki aynı şartlardaki temas yarışmacının kazanma potansiyelini etkilemese bile HANSOKU olarak cezalandırılacaktır.
- III. **YÜZE TEMAS – ÜMİTLER VE GENÇLER** : Ümitler ve Gençlerde müsabıkların El ile Baş, Yüz, Boyun (Yüz maskesi dahil) bölgelerine temas etmeleri yasaktır. Ne kadar hafif olursa olsun bu bölgelere yapılacak olan temaslar darbeyi alanın hatası (MUBOBİ) olmadığı sürece uygun şekilde cezalandırılacaktır. Jodan tekmeler hafif temas yapabilir (Deri teması) ve puandır. Deri temasından daha fazla olan temaslar darbeyi alanın hatası (MUBOBİ) olmadığı sürece uyarılmalı yada cezalandırılmalıdır.
- IV. Orta Hakem yaralı müsabıkı gözlemleyecektir. Değerlendirmede verilecek ufak bir gecikme burun kanaması gibi semptomların gelişmesine sebep olur. Gözleme sırasında sporcunun taktik avantaj kazanmak sebebi ile hafif yararlanmaları abartma çabasını da gözlemlemek gerekir. Örnek olarak yaralı bir buruna sert bir şekilde vurma yada yüzü kabaca sürtme gibi.
- V. Daha önceden var olan yaralanma, uygulanan kontakın etkisi dışında semptomlara sebep olabilir ve orta hakemler görünüşte aşırı temas olan cezaları düşünürken bunu da göz önüne almalıdırlar. Örneğin, gerçekte hafif bir kontak olarak görünen temas daha evvelki maçlarda meydana gelen yaralanmaların toplam etkisi nedeniyle müsabıkın devam edememesi ile sonuçlanabilir. Maçın başlamasından önce Tatami yöneticisi sağlık kartlarını incelemeli ve müsabıkların dövüşmeye uygun olduğundan emin olmalıdır. Müsabıkın yaralanma için tedavi gördüğü bilgisi orta hakeme verilmelidir.
- VI. Rakibinin Orta Hakem tarafından cezalandırılmasını sağlamak için hafif bir temasta aşırı tepki gösteren, yüzünü tutma ve sendeleme, ya da gereksiz yere düşme gibi, hafif teması abartan müsabıklar derhal uyarılacak ya da cezalandırılacaktır.
- VII. Varolmayan bir yaralanma numarası yapmak kuralların ciddi bir ihlalidir. Yerde yatan veya yuvarlanan ve bu durumun yaralanması ile orantısız olduğu doktor tarafından kanıtlarla desteklenen sporcular SHIKKAKU edilecektir
- VIII. Varolan bir yaralanmanın etkisini abartmak daha az ciddi bir durumdur ama kesinlikle kabul edilemez bir harekettir ve ilk oluştuğunda direkt olarak minimum HANSOKU-CHUI ile cezalandırılacaktır. Sendelemek, Ayağa kalkıp tekrar kendini yere atmak gibi çok

*abartılı durumlarda ihlalin ciddiyetine bakılarak direkt olarak HANSOKU verilebilir.*

*IX. Yaralanmayı abartarak SHIKKAKU olan bir müsabık direkt olarak tatamiden alınarak WKF Sağlık komisyonuna götürülecek ve kendisinin acil olarak kontrol edilmesi sağlanacaktır. Sağlık kurulu şampiyona bitmeden önce konu ile ilgili raporunu Hakem komisyonuna sunacaktır. Varolmayan yaralanma numarası yapan müsabık bu olayın tekrarı halinde ömür boyu men cezasına kadar cezalarla cezalandırılabilir.*

*X. Gırtlak özellik itibari ile savunmasız bir bölgedir ve ne kadar hafif bir temas olursa olsun darbeyi alanın kendi hatası olmadığı sürece (MUBOBİ) uyarılmalı yada cezalandırılmalıdır.*

*XI. Eğer müsabık fırlatma sonrasında yaralanırsa hakemler ceza uygulanıp uygulanmayacağı karar vereceklerdir.*

*Müsabık, rakibinin karategisini yada kolunu tek elle onu yere düşürmek yahut direk olarak puan almak için tutabilir. Ancak başka başka teknikler için tutmaya devam edemez. Müsabık rakibini tutar tutmaz puan almalı yada rakibi yere düşürmelidir. İki elle tutmanın tek istisnası rakibin tekmesini onu yere düşürmek amacıyla tutmaktır.*

*XII. Açık el ile yüze yapılan teknikler müsabığın görmesini tehlikeye atacağı için yasaktır*

*XIII. JOGAİ müsabığın ayak yada vücudunun herhangi bir parçasının maç alanı dışına temas etmesidir. Burada istisna olan müsabığın rakibi tarafından fiziksel olarak dışarı itilmesi yada fırlatılmasıdır. Jogai tanımı "tekrarlanan dışarı çıkış" olarak değil "rakibin sebep olmadığı dışarı çıkış" olarak tanımlanmıştır. Ancak Jogai maçın bitimine 10 saniyeden az bir zaman kala oluşmuş ise Orta hakem müsabığa direkt olarak minimum HANSOKU-CHUI verecektir.*

*XIV. Bir müsabık hakemin YAME konutundan önce puan alıp dışarı çıkmış ise kendisine Puan verilecek olup JOGAİ uygulanmayacaktır. Eğer müsabık puan için başarısız bir teşebbüste bulunur ve dışarı çıkar ise kendisine Jogai verilecektir.*

*XV. Eğer AO, AKA 'nın puan almasından hemen sonra dışarı çıkarsa hemen "YAME" komutu verilecek ve AKA 'ya puanı verilerek AO' ya Jogai verilmeyecektir. Eğer AKA puan aldığı anda AO dışarı çıkarsa ve AKA halen içerde ise AKA' ya puanı verilecek ve AO' da Jogai alacaktır.*

*XVI. "Dövüşten Kaçma" durumunu anlamak çok önemlidir. "Dövüşten kaçmak" süreyi kullanıcı davranışlar ile rakibin puan alma fırsatının engellendiği durumları tanımlar. Müsabık karşılık vermeden sürekli olarak puan vermemek amacı ile geri çekilir, tutar, sarılır yada dışarı çıkar ve bu hareketin uyarılması yada cezalandırılması zorunludur. Bunlar genelde maçın bitişine yakın zamanlarda olur. Eğer ihlal 10 saniye ve daha fazla bir zaman kaldığında oluşmuş ise ve kategori 2 'den daha önceden uyarısı yok ise Orta hakem kendisine CHUKOKU verecektir. Eğer daha önceden alınmış bir uyarısı var ise KEIKOKU uygulanır. Ancak bitime 10 saniyeden daha az bir zaman kalmış ise Orta hakem daha önce kategori 2 cezası olup olmadığına bakmadan direkt olarak HANSOKU- CHUI verecektir. Eğer müsabığın daha önceden HANSOKU CHUI' si var ise Orta hakem HANSOKU vererek rakibini galip ilan edecektir. Ancak Orta hakem müsabığın*

*hareketlerinin defansif olmadığından ve rakibinin kötü niyetli ve tehlikeli bir şekilde hareket etmediğinden emin olmalıdır. Böyle bir durumda atak yapan uyarılmalı yada cezalandırılmalıdır.*

*XVII. Pasiflik her iki müsabığında belirli bir süre aralığında teknik yapmaya teşebbüs etmemeleri anlamına gelir.*

*XVIII. Bir MUBOBİ örneğinde müsabığın kendi güvenliğini göz ardı ederek atak yapmasıdır. Bazı müsabıklar uzun bir yumruk atmak için rakipten gelebilecek atağı blok alma imkanı olmadan iler fırlarlar. Bu şekildeki açık ataklar MUBOBİ' dir ve puan olmaz. Ayrıca bazı sporcular taktiksel bir hareket olarak puan aldıklarını göstermek için aniden geri dönerler ve alaycı bir baskı hareketi yaparlar. Gard larını indirirler ve rakibi dikkate almazlar. Bu dönüşün amacı Orta hakeme puanı dikte etmektir. Bu harekette çok net bir MUBOBİ' dir. Bu gibi müsabıklara karşı yapılan ataklarda aşırı temas olursa yada herhangi bir yaralanma olursa Orta hakem Kategori 2 uyarı yada ceza verecektir ve rakibine herhangi bir ceza vermeyecektir.*

*XIX. Resmi delegasyonun herhangi bir üyesinin nezaket dışı yaptığı bir davranış Müsabığın, takımın yada kafilenin turnuvadan diskalifiye edilmesine yol açabilir.*

## **UYARILAR & CEZALAR**

- CHUKOKU** : **CHUKOKU** ilgili ceza kategorisinde ilk kez oluşan ufak kural ihlallerinde uygulanır.
- KEİKOKU** : **KEİKOKU** ilgili ceza kategorisinde ikinci kez oluşan ufak kural ihlallerinde yada HANSOKU-CHUI verilecek kadar ciddi olmayan kural ihlallerinde uygulanır.
- HANSOKU-CHUI** : Bu ceza Diskalifiye uyarısıdır ve genellikle bu maçta önceden KEİKOKU' su olanlara uygulanmasına rağmen HANSOKU hak edilmeyecek şekilde yapılan ciddi kural ihlalleri oluştuğunda'da direkt olarak uygulanabilir.
- HANSOKU** : Bu ceza Diskalifiedir ve çok ciddi kural ihlalleri sonucunda uygulanır. Bunun yanında bu maçta zaten verilmiş bir HANSOKU- CHUI' si olan kişiyede uygulanacak sıradaki cezadır. Takım maçlarında HANSOKU olan sporcunun puanı sıfırlanacak ve rakibinin puanı 8 puan olarak tescil edilecektir.
- SHİKKAKU** : Bu ceza o anki turnuvadan, yarışmadan yada maç'tan Diskalifiye anlamına gelir . SHİKKAKU' nun limitlerini belirlemek için Hakem Komisyonu çalışma yapacaktır. SHİKKAKU Orta hakemin talimatlarına uymayan, kötü niyetli davranan, Karate-do prestijine ve onuruna zarar veren yada Turnuva kurallarına ve ruhuna aykırı hareketler yapanlara uygulanır. Takım maçlarında SHİKKAKU



olan sporcunun puanı sıfırlanacak ve rakibinin puanı 8 puan olarak tescil edilecektir.

## **ACIKLAMALAR:**

- I. 3 adet uyarı vardır; CHUKOKU, KEIKOKU ve HANSOKU CHUI. Bu uyarılar yarışmacıya açık bir şekilde Kural ihlali yaptığını ve bir ceza uygulanmadan önce kural ihlali yapmaması için uyarıldığını anlatır.
- II. 2 adet ceza vardır; HANSOKU ve SHIKKAKU , her ikisinde yarışmacının kural ihlali sebebi ile maçtan (HANSOKU) yada tüm turnuvadan (SHIKKAKU) diskalifiyesi ile sonuçlanır.
- III. Kategori 1 ve Katedori 2 adet cezaları bir arada toplanamaz.
- IV. Bir uyarı direkt uygulanabilir ama bir kez verilebilir. Bunun devamında uyarı yada ceza artarak devam etmelidir. Örnek olarak aşırı bir kantağa uyarı yada ceza verilebilir ama bir sonraki aşırı kontakta aynı değerde uyarı yada ceza verilemez.
- V. CHUKOKU normalde rakibin kazanma şansının yapılan foul ile azalmadığı ilk ihlalde uygulanır.
- VI. KEIKOKU normalde rakibin kazanma şansının yapılan foul ile hafif bir şekilde azaldığı (Hakemlerin görüşüne göre) durumlarda uygulanır
- VII. HANSOKU-CHUI direkt yada bir KEIKOKU'yu takiben uygulanabilir. Ayrıca rakibin kazanma şansının yapılan foul ile ciddi bir şekilde azaldığı (Hakemlerin görüşüne göre) durumlarda uygulanır
- VIII. HANSOKU toplanan uyarılar sonunda uygulanmasına rağmen ciddi kural ihlallerinde direkt olarak uygulanabilir. Ayrıca müsabığın kazanma potansiyelinin rakibin foul'ü ile direkt olarak sıfırlandığında (Hakemlerin görüşüne göre) uygulanır.
- IX. Yaralanmaya sebep olmaktan HANSOKU olan bir sporcunun hakemler ve Tatami Yöneticisinin değerlendirmesiyle dikkatsizce ve tehlikeli davrandığı, yada WKF yarışmaları için gerekli olan kendini kontrol özelliklere sahip olmadığı kanaatine varılırsa kendisi Hakem komisyonuna rapor edilecektir. Hakem komisyonu bu müsabığın yarışmanın kalan kısmından yada sonraki yarışmalardan uzaklaştırılıp uzaklaştırılmayacağına karar verecektir.
- IX. SHIKKAKU uyarı yada başka bir şey olmadan direkt olarak uygulanabilir. Müsabığın bunun için hiçbir şey yapmasına gerek yoktur. Müsabığın Koç' u yada delegasyonunun dövüşmeyen üyelerinin Karate-Do 'nun onur ve prestijine aykırı davranışta bulunmaları yeterlidir. Eğer orta hakem müsabığın tehlikeli davrandığını düşünüyorsa fiziksel bir yaralanma olup olmadığına bakmaksızın uygulayacağı doğru ceza SHIKKAKU olacaktır HANSOKU değil.
- X. SHIKKAKU'nun halka genel bir anonsu yapılmalıdır.

## **MÜSABAKADA YARALANMALAR VE KAZALAR**

1. KİKEN yada çekilme, yarışmacı yada yarışmacıların çağırıldıklarında hazır bulunmamaları, maça devam edememeleri ,maçı terk etmeleri, hakem kararı ile maçtan çekilmeleri durumunda verilen bir karardır.Çekilme rakip tarafından sebep olunmayan yaralanmalarıda içerir.
2. Eğer iki müsabıkta birbirlerini sakatlarlar ise yada daha önceden var olan yaralanmadan dolayı sıkıntı yaşıyorlarsa ve turnuva doktoru tarafından her ikisininde devam edemeyeceği bildirilir ise en fazla puanı olan yarışmacı galip ilan edilir.Ferdi maçlarda durum berabere ise maçın galibi HANTEİ ile belirlenir.Takım maçlarında durum berabere ise orta hakem HİKİWAKE ilan eder.Bu beraberlik durumu takım maçındaki karar maçında ortaya çıkar ise maçın galibi HANTEİ ile belirlenir.
3. Turnuva doktoru tarafından dövüşmesi uygun olmadığı ilan edilen bir müsabık bu yarışmada tekrar dövüşemez.
4. Yaralanma sebebi ile diskalifiye ile bir maç kazanan yaralı bir müsabığın doktorun izni olmaksızın müsabakada dövüşmesine izin verilmez. Eğer yaralanmışsa, ikinci bir maçı diskalifiye ile kazanır fakat bu turnuvadaki bir sonraki kumite maçında derhal diskalifiye edilir.
5. Bir müsabık yaralandığında orta hakem ilk önce maçı durdurup doktoru çağıracaktır. Doktor yalnızca teşhis koymaya ve yarayı tedavi etmeye yetkili olacaktır.
6. Devam eden bir maçta müsabık yaralanırsa ve tıbbi tedavi gerekli ise tedavi olması için için üç dakika izin verilecektir. Eğer izin verilen bu süre içinde tedavi tamamlanmaz ise orta hakem müsabığın dövüşmek için uygun olup olmadığına yada tedavi için bir uzatma süresi verilip verilmeyeceğine karar verecektir.
7. Düşen, fırlatılan, düşürülen herhangi bir müsabık on saniye içinde ayaklarının üstünde tamamen dik olarak durmaz ise müsabakaya devam edemez sayılır ve otomatik olarak bu turnuvadaki tüm kumite olaylarından çekilmiş sayılır.Müsabığın düştüğü, fırlatıldığı yada nakavt durumunda olduğu ve hemen ayağa kalkmadığı durumda Orta hakem hemen zaman tutucuya 10 saniye geri sayımı başlatması için düdüğü ile sinyal verecek ve doktoru yukarıdaki madde 5'e uygun olarak çapıracaktır. Zaman tutucu saati orta hakem elini kaldırdığında durduracaktır. 10 saniyenin başlatıldığı her durumda doktor müsabığı kontrol edecektir. 10 saniye ile ilgili yerdeki pozisyonlarda yarışmacı tatamide incelenebilir.

## **AÇIKLAMALAR:**

1. *Doktor yarışmacının dövüşmeye uygun olmadığını ilan ederse uygun açıklama yarışmacının kartına işlenir. Yarışmacının Uygun olmama durumu diğer hakemlerin çok net anlayacağı şekilde olmalıdır.*

- II. Yarışmacı rakibinin basit kategori 1 ihlallerinden dolayı uyarılarının toplanması sonucu diskalifiye ile maç kazanabilir. Galip sporcu herhangi bir yaralanmaya maruz kalmamış olabilir fakat aynı şekilde 2. kez diskalifiye ile galip gelen yarışmacı fiziksel olarak devam edecek durumda olsa bile maçtan çekilmiş sayılır.
- III. Orta hakem yarışmacı yaralandığında ve tıbbi bir müdahaleye ihtiyaç duyduğunda elini havaya kaldırarak ve sözlü olarak "DOKTOR" çağırmalıdır.
- IV. Eğer fiziksel olarak uygun ise yaralanan yarışmacı doktor incelemesi ve tedavisi için tataminin dışına çıkarılmalıdır.
- V. Doktor sadece yaralanan sporcunun sağlığı ve güvenliği ile ilgili uygun öneriler yapmak zorundadır.
- VI. "On saniye kuralı" uygulandığında zaman bu gibi belirli amaçlar için atanan Zaman Tutucu tarafından tutulacaktır. Yedinci saniyede bir uyarı sesi ve 10 saniye dolduğundada zaman doldu uyarı sesi çalınacaktır.Zaman tutucu zamanı Orta hakemin sinyali ile başlatacaktır ve sporcu tamamen ayakları üzerinde dik duruma geldiğinde ve Orta hakem elini kaldırdığında durduracaktır.
- VII.Hakemler HANSOKU,KİKEN yada SHİKKAKU ' yu baz alarak galibi belirleyeceklerdir.
- VIII.Takım maçlarında, takım üyesi Kiken olursa yada diskalifiye olursa (HANSOKU yada SHİKKAKU) varsa puanları sıfırlanacak ve rakip sporcunun puanı 8 olarak tescil edilecektir.

## **RESMİ İTİRAZ**

1. Hiçbir kimse bir karar ile ilgili olarak Hakem paneli üyelerine itiraz edemez.
2. Eğer hakemlik prosedüründe kurallara aykırı bir durum görünürse Federasyon Başkanı yada Resmi Temsilci itiraz etmeye yetkili kişidir
3. İtiraz, itirazın konu olduğu maçtan sonra verilmek üzere yazılı rapor ile yapılacaktır. (Tek istisna itirazın yönetim eksiliği ile ilgili olduğu zamandır.Tatami yöneticisi yönetim eksikliği ile ilgili olarak derhal bilgilendirilmelidir.)
4. İtiraz, Jüri Heyeti'nin bir temsilcisine ulaştırılmalı.Jüri, itiraz edilen karara yol açan sebepleri gözden geçirir.Tüm gerçekleri göz önüne aldıktan sonra, bir rapor hazırlarlar ve bu tür eylemlerin ortaya çıkabileceğini düşünerek tedbirler alır.
5. Kuralların uygulanmasıyla ilgili herhangi bir protesto, WKF Yürütme kurulu tarafından belirtilen itiraz prosedürüne göre yapılmalı.Takım ya da müsabık/ların resmi temsilcisi tarafından imzalanmalı ve yazılı biçimde iletilmeli.
6. İtiraz eden kişi,WKF Yürütme kurulu tarafından belirlenen itiraz ücretini yatırmalı ve bu ödeme itirazla birlikte Jüri Heyetinin bir üyesine teslim edilmeli.

## 7. Jüri Heyetinin Oluşumu

Jüri Heyeti, Hakem Komisyonu tarafından atanan üç Usta hakemden oluşur. Jüri heyetine aynı ulusal federasyondan iki üye atanamaz. Hakem komisyonu, atanan Jüri

Heyeti üyelerinin birinin itiraz konusu olayın hakemleri dahil, taraflardan herhangi biri ile aynı ülkeden olması ya da ikinci dereceden akrabalık bağı olması sonucu ortaya çıkabilecek çıkar çatışmasını önlemek amacı ile, bu üyenin yerini alacak 1, 2, 3 şeklinde numaralandırılmış üç yedek üye görevlendirmelidir.

## 8. İtirazın değerlendirilmesi

Protestonun taraflarını toplamak ve depozitin hazineye alınmasıyla ilgili sorumluluk İtiraz Jürisindir. Heyet toplandığında, İtirazın niteliğini belirlemek için Jüri Heyeti derhal araştırma ve soruşturmaları yapar, Her bir üye itirazın geçerliliği konusunda kendi kararını vermek zorundadır. Çekimser oy kabul edilemez.

## 9. İtirazın Reddedilmesi

Bir itiraz geçersiz sayılırsa, Jüri Heyeti üyelerinden bir tanesi itirazın reddedildiğini itiraz eden tarafa sözle bildirmek, orijinal belgeye "REDDEDİLDİ" şeklinde yazmak ve belgeyi Jüri heyetinin üyelerinin her birine imzalatmak için atanır. Ücret veznedara verilmeden önce atanan jüri üyesi Genel sekretere durumu iletilir.

## 10. Kabul Edilen İtirazlar

Bir itiraz kabul edilirse, Jüri Heyeti Organizasyon Komitesi ve Hakem Komisyonu ile birlikte çalışarak, olasılıkları içeren çözüm durumunu pratik olarak tamamlayabilen aşağıdaki tedbirleri alır.

- ☐ Kurallara aykırı olan önceki kararı değiştirmek
- ☐ İtirazdan önce yapılan ve durumdan etkilenmiş maçları iptal etmek.
- ☐ Durumdan etkilenen maçları tekrar oynatma
- ☐ İlgili hakemlerin durumu değerlendirmesi için Hakem Komisyonuna tavsiye mektubu hazırlamak.

Jüri Heyeti üyelerinden bir tanesi itirazın reddedildiğini itiraz eden tarafa sözle bildirmek, orijinal belgeye "KABUL EDİLDİ" şeklinde yazmak ve belgeyi Jüri heyetinin üyelerinin her birine imzalatmak için atanır. Veznedar depozitoyu itiraz edene geri verir ve itiraz dökümanı Genel sekretere iletilir.

## 11. Olay Raporu

Yukarıda tanımlanan durumdaki olay ele alındıktan sonra, Jüri Panel'i tekrar toplanarak ayrıntıları içeren bir itiraz raporu hazırlar ve red veya kabul etme gerekçelerini belirtir. Rapor, Jüri Heyetinin üç üyesi tarafından imzalanarak Genel Sekretere iletilir.

## 12. Yetki ve Sınırlar

Jüri Heyeti'nin kararı nihayidir ve yalnızca Yürütme Kurulu'nun kararıyla iptal edilebilir. Jüri Heyeti, ceza veya yaptırımları koyamaz. Jüri Heyeti, ceza ya da yaptırımlara etki edemez. Jüri Heyetinin görevi, itirazın geçerliliği hakkında karar almak, Hakem ve Organizasyon Komitesi'nde kurallara aykırı bulunan hakemlik uygulamalarının düzeltilmesi yolunda gerekli tedbirlerin alınması için teşvik etmektir.

### 13. Video İnceleme kullanımı için özel hüküm

Not: Bu özel hüküm 11. Maddenin diğer hükümlerinden ve açıklamalarından bağımsız ve ayrı sayılmalıdır.

WKF Dünya Şampiyonalarında müsabakaların video ile incelemesi gereklidir. Diğer müsabakalarda ise video incelemenin yapılması mümkün ise tavsiye edilir. Video incelemede ilgili koçlara, sporcusunun yaptığı geçerli bir tekniğin hakemler tarafından görülmediğini düşündükleri zaman itiraz etmeleri için bir mavi yada kırmızı kart verilir. Tatami yöneticisi tarafından belirlenen iki kişi videoları izleyecek ve görüş birliğine varırlarsa hakem panelinin kararını değiştirebileceklerdir.

İtiraz sonucunda koç haklı bulunursa kartını muhafaza edecek ve orta hakem yeni kararı açıklayacaktır. Eğer koç haksız bulunursa karta el konulacak ve koç o maçın devamı ve ileri turlardaki maçlar için direk itiraz hakkını kaybedecektir. Bunun istisnası madalya maçlarıdır. Burada her iki koçada kendilerine itiraz hakkı veren birer kart verilecektir.

## **AÇIKLAMALAR:**

- I. İtiraz, müsabıkların isimlerini, maçı yöneten hakem panelini ve itiraz edilen şeyin tüm detaylarını içermelidir. Tüm standartlarla ilgili genel iddialar, bir yasal itiraz olarak kabul edilecektir. İtirazın geçerliliğini ispat etme yükümlülüğü, iddia eden tarafa aittir.
- II. İtiraz, Jüri Heyeti tarafından gözden geçirilir ve bu gözden geçirmenin parçası olarak, Jüri itiraza konu olarak sunulan kanıtları inceler. Jüri, protestoyu daha iyi incelemek için varsa videoları izler ve yetkililere soru sorar.
- III. İtiraz, jüri Heyeti tarafından geçerli olarak kabul edilirse, uygun önlemler alınır. İlave olarak, gelecek müsabakalarda bu tip olayların tekrarlanmasından kaçınmak için gerekli tedbirlerde alınır. Ödenen depozito ücreti hazine tarafından geri ödenir.
- IV. İtiraz, jüri heyeti tarafından geçersiz sayılırsa, itiraz reddedilir ve depozito WKF'ye iade olur.
- V. Resmi itiraz hazırlansa bile devam eden maçlar geciktirilmeyecektir. Yarışma kurallarına göre maçın devamını sağlamak, Maç şefinin sorumluluğundadır.
- VI. Devam eden bir maçta yönetim eksikliği olduğu takdirde, antrenör direk olarak Tatami yöneticisini bilgilendirebilir. Tatami yöneticiside Orta Hakem'i bilgilendirir.

## **GÖREV VE YETKİLER** **HAKEM KOMİSYONU:**

Hakem komisyonunun Yetki ve Görevleri aşağıdaki gibidir.

1. Organizasyon Komitesi ile birlikte çalışarak, yarışma alanın düzenlemesi, tüm ekipmanların tahsis edilmesi, maç işletimi ve gözlemi ve güvenlik tedbirleri gibi her turnuva için doğru ve gerekli hazırlıkları yapmak.
2. Tatami yöneticilerini (Şef Hakemleri) atamak ve görev yerlerini belirlemek , Tatami yöneticilerinin raporlarına istinaden gerekli olabilecek tedbirleri almak ve uygulamak.
3. Tüm görevli hakemlerin performanslarını izlemek ve koordine etmek.
4. Gerekli yerlerde yedek hakemleri atamak
5. Kuralarda olmayan bir durum ortaya çıktığında veya bir maç sırasında olabilecek teknik sorunlarla ilgili olarak karar varmak.

## **TATAMI YÖNETİCİSİ:**

Tatami Yöneticisinin Yetki ve Görevleri aşağıdaki gibidir.

1. Kontrolleri altındaki bölgelerdeki tüm maçlar için Orta ve Yan Hakemleri denetlemek,atamak ve yetkilendirmek.
2. Bölgelerinde görev yapan Orta ve Yan Hakemlerin performanslarını gözlemlemek ve görevlendirilen hakemlerin verilen görevleri yapabilecek kapasitede olduklarından emin olmak
3. Maç Şefi , müsabaka kurallarına aykırı bir durumu işaret ettiğinde maçı durdurmak için Orta Hakem'e emir vermek.
4. Hakem Komisyonu'na , gözetimleri altındaki her hakemin performansları hakkında, günlük, yazılı rapor hazırlamak varsa tavsiyelerini iletme
5. Video Analiz panelini belirlemek.

## **ORTA HAKEM:**

Orta Hakem'in Yetki ve Görevleri aşağıdaki gibidir.

1. Orta Hakem ( SHUSHIN ),maçı başlatma,durdurma ve bitirme dahil maçları yönetme yetkisine sahiptir.
2. Yan Hakemler tarafından verilen puanları vermek.
3. Bir sakatlık, hastalık yada müsabığın maça devamını engelleyen bir durum görüldüğünde.
4. Bir puan olduğunda,faul olduğunda veya müsabıkların güvenliğini sağlamak gerektiğinde,maçı durdurmak.
5. İki yada daha fazla hakem bir puan gösterdiğinde veya jogai işaret ettiğinde.

**6. (Jogai dahil) belirlenen faulleri göstermek, yan hakemlerden karar istemek**

7. Uyarı yada ceza için yan hakem kararlarının tekrar gözden geçirilmesi gerektiğini düşündüğünde , Yan Hakemlerden tekrar değerlendirme istemek.

**8. Yan hakemleri (SHUGO) shikkaku kararı vermek için çağırmak.**

9. Verilen bir karara göre, gerekirse Jüri Heyetine, Hakem Komisyonuna veya Tatami Şefi'ne açıklama yapmak.

**10. Yan hakemlerin kararlarına göre cezaların ve puanların verilmesi**

11. Takım maçlarında gerektiğinde ekstra maçı başlatmak ve anons etmek.

12. HANTEI'de,kendi oyunu da içeren,hakemlerini oyunu yönetmek etmek ve sonucu anons etmek.

13. Eşitliği ortadan kaldırmak/bozmak.

14. Kazananı açıklamak.

15. Orta Hakem'in yetkisi sadece müsabaka alanı ile sınırlı olmayıp , aynı zamanda tüm alanda yetkilidir.

16. Orta Hakem bütün komutları verir ve tüm anonsları yapar.

**YAN HAKEMLER:**

Yan Hakemler'in (Fukushin) Yetki ve Görevleri aşağıdaki gibidir.

**1. Puanları ve Jogai'yi belirtmek.**

**2. Orta hakemin belirttiği utarı ve cezalar hakkında görüşlerini belirtmek.**

3. Alınacak herhangi bir kararda oy vererek oylamaya katılmak

Yan hakemler,dikkatli biçimde müsabıkların hareketlerini gözlemlerler ve aşağıdaki durumlarda düşüncelerini Orta Hakem'e bildirirler.

a) Bir sayı görüldüğünde,

**b) Müsabıklardan her ikisi veya birisi müsabaka alanının dışına çıktığında (JOGAI)**

**c) Orta hakem istediğinde diğer faullerle ilgili kararlarını belirtmek.**

**MAÇ ŞEFİ:**

Maç Şefi'nin Yetki ve Görevleri aşağıdaki gibidir.

1. Maç Gözlemcisi ( KANSA ) devam eden maçı gözlemleyerek Tatami Şefine yardımcı olacak.Orta Hakemin veya Yardımcı Hakemlerin kararları,müsabaka kurallarına uygun değilse Maç şefi derhal kırmızı bayrağını kaldıracak ve düdüğünü çalacaktır.Tatami Yöneticisi ,Orta Hakem'e maçı durdurması ve uyumsuzluğu gidermesi için talimat

verecektir. Maçın tutulan kayıtları, Maç Şefinin onayına bağılı olarak resmi kayıt altına alınacaktır. Her bir maç öncesinde, Maç şefi müsabıkların onaylanmış elbise/ekipman giydiklerinden emin olacaktır. Maç şefi Takım maçlarında dönmeyecektir.

### **SKORŞEFİ:**

Skor Gözlemcileri, Orta Hakem tarafından verilen puanların ayrı bir kaydını tutacak ve aynı zamanda atanmış olan Zaman Tutucularını ve Skor Tutucularını da gözlemleyecektir.

### **AÇIKLAMALAR:**

- 1. İki veya daha fazla yan hakem aynı işareti verdiğinde veya aynı yarışmacı için bir puan gösterdiğinde, Orta Hakem maçı durduracak ve buna göre kararı uygulayacak. Orta Hakem, maçı durdurmazsa, Maç şefi kırmızı bayrağı kaldırarak ve düdüğünü çalacaktır.*



II. Orta Hakem, yan hakemlerden iki veya daha fazlasının verdiği işaretlerden başka herhangi bir nedenden dolayı maçı durdurduğunda, maçı durdurmak için gerekli el işaretlerini kullanarak "YAME" diyecek. Yan hakemler kendi görüşlerini bayrakları vasıtası ile gösterecekler ve Orta Hakem iki veya daha fazla hakemin çoğunluk oyu varsa o kararı uygulayacaktır.

IV. Her iki müsabık için, yan hakemlerin iki ve daha fazla uyarı, ceza veya puan göstermesi durumunda, her iki yarışmacı'da, uyarıları, cezaları veya puanları alacaktır.

V. Eğer bir müsabık Puan, uyarı yada ceza alırsa ve yan hakemlerin aynı sporcuya gösterdikleri bayrakları farklı puan, uyarı yada ceza gösteriyorsa bu durumda en düşük Puan, Uyarı yada ceza uygulanacaktır.

V. Eğer bir müsabık Puan, uyarı yada ceza alırsa ve yan hakemlerin aynı sporcuya gösterdikleri bayrakları farklı puan, uyarı yada ceza gösteriyorsa ve burada yüksek puan, uyarı yada ceza çoğunlukta ise bu durumda en düşük Puan, Uyarı yada ceza prensibi uygulanmayacak ve çoğunluğun kararı uygulanacaktır.

VI. "HANTEI" 'de, dört yan hakem ve Orta Hakem'in bir oy hakkı vardır.

VII. Maç Şefi(Kansa)' nin görevi, maçın kurallara uygun şekilde yönetildiğinden emin olmaktır. Kendisi ilave bir hakem değildir. Oy hakkı yoktur, bir sayının geçerli olup olmadığı gibi veya JOGAI nin gerçekleşip gerçekleşmediği gibi karar durumunda herhangi bir yetkisi yoktur, Onun tek sorumluluğu prosedürlerdir. Maç şefi takım maçlarında dönmez.

VII. Orta Hakemin, süre bitti zilini duymaması durumunda, Skor şefi düdüğünü çalacaktır.

VIII. Hakemler maçtan sonra bir kararla ilgili bir açıklama yapılması gerektiğinde, hakemler Tatami Yöneticisi, Hakem Komisyonu veya Jüri Heyeti ile konuşabilir. Başka hiçbir kimseye açıklama yapmazlar.

## **MAÇLARI BAŞLATMA , DURDURMA VE BİTİRME**

1. Bir maç sırasında, Orta ve Yan Hakemler tarafından kullanılan jestler ve terimler, sonraki sayfalarda gösterilecektir.
2. Orta ve Yan Hakemler, kendilerine tanımlanmış yerlerini alacaklar ve müsabıkların birbirlerini selamlamasının ardından, Orta Hakem, "SHOBU HAJIME" komutunu vermesiyle maç başlayacaktır.
3. Orta Hakem, "YAME" komutuyla maçı durduracak, gerekirse, Orta Hakem müsabıklara asıl yerlerine dönmeleri için emir verecektir ( MOTO NO ICHI).
4. Orta Hakem yerine döndüğünde, Yan Hakemler işaretler yardımıyla fikirlerini bildirecekler. Bir puan verilmesi gerektiğinde, Orta Hakem, sporcuyu (AKA veya AO diye), atak yapılan bölgeyi (CHUDAN veya JODAN) belirtir ve sonra tanımlanmış jesti kullanarak uygun puanı verir. Bundan sonra, Orta Hakem "TSUZUKETE HAJIME" komutuyla maçı tekrar başlatır.

5. Bir müsabık maç sırasında sekiz puan fark yaptığında, Orta Hakem "YAME" komutuyla maçı durdurur ve kendi yerine dönerken müsabıklara da kendi yerlerine dönmeleri emrini verir."AO ( AKA ) NO KACHI diyerek, kazanan tarafına elini kaldırarak belirtir. Maç , o noktada biter.
6. Zaman bittiğinde, en fazla puana sahip olan müsabık kazanan olarak ilan edilir, Orta Hakem, kazanan tarafa elini kaldırarak "AO (AKA) NO KACHI diye ilan eder.Maç bu noktada biter.
7. Beraberlikte galibi belirlemek gerektiğinde Hakem paneli (Orta hakem ve dört yan hakem) kazanan HANTEİ ile karar vereceklerdir.
8. Aşağıdaki durumlarla karşı karşıya kalındığında,Orta Hakem " YAME" diyecek ve maçı geçici olarak durduracaktır.
  - a) Müsabıklardan biri veya her ikisi maç sahası dışına çıktığında,
  - b) Orta Hakem, müsabık Karate elbisesini ve koruyucu ekipmanı düzeltme emrini verdiğinde,
  - c) Bir müsabık kuralları ihlal ettiğinde,
  - d) Orta Hakem, müsabıklardan birinin veya ikisinin bir yaralanmadan, hastalıktan veya diğer nedenlerden dolayı maça devam edemeyeceğini düşündüğünde. Orta hakem Turnuva doktorunun fikrini alarak ve maçın devam edip etmeyeceğine karar verecektir.
  - e) Bir müsabık rakibini tuttuğunda ve hemen bir teknik yapmadığında yahut fırlatmadığında,
  - f) Bir veya iki müsabık düştüğünde veya fırlatıldığında ve etkili teknikler hemen yapılmadığında,
  - g) Her iki müsabık herhangi bir teknik yada fırlatmaya teşebbüs etmeden birbirlerini tutarlarsa veya güreşirlerse,
  - h) Her iki müsabık, fırlatma yada başka bir teknik yapmaksızın göğüs göğüse bekler durumda olduklarında,
  - i) Her iki yarışmacı fırlatma teşebbüsü sonrası yerdelerse veya güreşmeye başladığında
  - j) Aynı yarışmacı için iki veya daha fazla yan hakem, bir sayı veya faul belirttiğinde, k) Orta Hakem'e göre, bir puan veya faul olduğunda veya güvenlik nedenlerinden dolayı maçı durdurması gerektiğinde,
  - l) Tatami Şefi tarafından durdurulması istendiğinde,

## **ACIKLAMALAR:**

I. Bir maç başladığında, Orta Hakem, ilk önce müsabıkları başlangıç yerlerine çağırır.Bir müsabık alana önce girerse, tekrar çağırılmalıdır. Müsabıklar birbirlerini düzgün biçimde selamlamalı - çabuk baş sallama hem saygısızca hem de yetersizdir. Sporcular selamlamayı eksik yaptıklarında yada yapmadıklarında , Orta Hakem selamlama için talepte bulunabilir.

II. Maç tekrar başlarken, Orta Hakem müsabıkların kendi çizgilerinde ve düzgün biçimde olduklarını kontrol etmeli. Müsabaka tekrar başlamadan önce yukarı aşağı zıplayan veya yerinde duramayan müsabıklar sakınleştirilmeli. Orta hakem, minimum gecikmeyle maçı tekrar başlatmalı.

III. Müsabıklar,maçın başında ve sonunda birbirlerini selamlamalı.

# KATA KURALLARI

## KATA YARIŐMA ALANI

1. Műsabaka alanı dűz ve tehlikelerden arındırılmıő olmalıdır.
2. Műsabaka alanı Kata performansının kesintisiz yapılmasına izin verecek lűlerde olmalıdır.

### **AIKLAMALAR:**

- I. Kata'nın dűzgűn performansı iin, sabit, dűz bir yűzey gereklidir. Genellikle, kaymaz minderli Kumite alanları uygundur.*

## RESMİ KIYAFETLER

1. Műsabıklar ve hakemler, Kumite kuralları madde 2'de belirtildiėi gibi resmi kıyafetleri giymelidirler.
2. Bu kurala uymayanlar ihra edilebilirler.

### **AIKLAMALAR:**

- I. Karate-gi ceketi, Kata izimi sırasında ıkartılamaz.*
- II. Uygun olmayan biimde giyinen műsabıklara, uygun olanını giymesi iin bir dakika sűre verilecektir.*

## **KATA YARIŐMALARININ ORGANİZASYONU**

1. Kata műsabakası, takım ve Ferdi malardan oluőur. Takım maları, ű'er kiőilik takımlar arası malardan oluőur. Her takım yalnızca erkek veya bayandan oluőur. Ferdi Kata maları, erkeklerin ve bayanların ayrı olarak yarıőtıėı bireysel performans oluőur.
2. Roprosajlı eleme sistemi uygulanacaktır.
3. Műsabıkların Karate stilindeki (Ryu ha) varyasyonlara műsadae edilir.
4. Her tur ncesi, skor masasına Kata tercihi bildirilecektir.
5. Műsabıklar her turda farklı Kata izmelidirler. Bir kez izilen Kata tekrar izilemez.

6. Takım Kata müsabakası madalya maçında, takımlar her zamanki gibi kendi seçtikleri Kata'yı çizeceklerdir. Sonrasında Kata'nın (BUNKAI) anlamını içeren bir gösteri sunacaklardır. KATA ve BUNKAI gösterisi için verilen toplam süre, altı dakikadır. Takım üyeleri kataya başlarken selamlama yapacak bu sırada resmi zaman tutucu süreyi başlatacak geri sayım başlayacak ve BUNKAI performansından sonra son selamda saati durduracaklardır. Performansın başlangıcında ve bitiminde selam vermeyen veya altı dakikalık süreyi aşan takım, diskalifiye olacaktır. Geleneksel silahların kullanımına, yardımcı donanım veya ilave elbiseye izin verilmez.

## **ACIKLAMALAR:**

- I. Gerekli Kata sayısı, aşağıdaki tabloda gösterildiği gibi ferdi müsabıkların veya takımların sayısına bağlıdır. Bylar ( Bye çeken takım yada sporcular ) ferdi veya Takım gibi hesap edilir.

Müsabıklar veya Takımlar	Gerekli Kata Sayısı
65 – 128	7
33 – 64	6
17 – 32	5
9 – 16	4
5 – 8	3
4	2

## **HAKEM PANELİ**

1. Tatami Yöneticisi tarafından herbir maç için 5 kişilik hakem paneli atanacaktır.
2. Kata maçı hakemleri, müsabıkların herhangi biri ile aynı milliyetinden olmamalıdır.
3. İlave olarak, skor tutucu, puan tutucu ve anonsçu atanacaktır.

## **ACIKLAMALAR:**

- I. Şef Hakem, müsabıklara dönük olarak merkez pozisyonunda oturacak ve diğer dört hakem yarışma alanının köşelerine oturacaklar.

II. Herbir hakemde kırmızı ve mavi bayraklar olacak veya elektronik skorboard kullanılıyorsa, ellerinde bir giriş terminali olacaktır

# DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ

## Resmi Kata Listesi

Sadece resmi kata listesindeki katarlar çizilebilir.

Anan	Jion	Papuren
Anan Dai	Jitte	Passai
Annanko	Jyuroku	Pinan 1-5
Aoyagi	Kanchin	Rohai
Bassai Dai	Kanku Dai	Saifa (Saiha)
Bassai Sho	Kanku Sho	Sanchin
Chatanyara Kushanku	Kanshu	Sanseiru
Chinte	Kosokun (Kushanku)	Sanseru
Chinto	Kosokun (Kushanku) Dai	Seichin
Enpi	Kosokun (Kushanku) Sho	Seienchin
Fukyugata 1-2	Kosokun Shiho	Seipai
Gankaku	Kururunfa	Seirui
Garyu	Kusanku	Seisan (Seishan)
Gekisai (Gekisai) 1-2	Matsumura Rohai	Shinpa
Gojushiho	Mattskaze	Shinsei
Gojushiho Dai	Matusumura Bassai	Shisochin
Gojushiho Sho	Meikyo	Sochin
Hakucho	Myojo	Suparinpei
Hangetsu	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Tekki 1-3
Haufa	Nijushiho	Tensho
Heian 1-5	Nipaipo	Tmorai Bassai
Heiku	Niseishi	Useishi (Gojushiho)
Ishimine Bassai	Ohan	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Wankan
Jiin	Paiku	Wanshu

*Not: Bazı kata isimleri latin alfabesine geçirilirken olan varyasyonlar sebebi ile iki kez yazılmış olabilir. Bazı durumlarda da stilden stile katanın ismi değişiklik gösterebilir. Ayrıca bazı istisnai durumlarda aynı isme sahip olan kata farklı stillerde farklı bir kata olabilir.*

## DEĞERLENDİRME

Bir müsabıkın veya takımın performansının değerlendirilmesinde, hakemler her bir kritere eşit önem vereceklerdir.

Değerlendirme müsabık selam verince başlar katanın sonunda selam verinceye kadar sürer. Bunun istisnas takım maçlarıdır. Burada değerlendirme kata başlangıcındaki selamda zaman tutucunun süreyi başlatmasıyla başlar ve Bunkai sonrasında verilen selamla sona erer.

Üç ana kriterin tamamının, performansın değerlendirilmesinde eşit önemi vardır.

Bunkai'ya, Kata'nın kendisi gibi eşit önem verilecektir.

<b>Kata Performansı</b>	<b>Bunkai Performansı</b> ( madalya için takım maçlarında uygulanacaktır )
<b>1. Uyum</b> Uygulanan stilin (Ryu ha) standartlarına uygunluk	<b>1. Uyum (Kata'ya )</b> Kata çizilirken gerçek hareketleri kullanma
<b>2. Teknik Performans</b> a) Duruşlar b) Teknikler c) Geçiş hareketleri d) Zamanlama /Senkronizasyon e) Doğru nefes f) Odaklanma ( Kime) g) Teknik zorluk	<b>2. Teknik Performans</b> a) Duruşlar b) Teknikler c) Geçiş hareketleri d) Zamanlama e) Kontrol f) Odaklanma ( Kime) g)Kullanılan tekniklerin zorluğu
<b>3. Atletik Performans</b> a) Güç b) Hız c) Denge d) Ritim	<b>3. Atletik Performans</b> a) Güç b) Hız c) Denge d) Zamanlama

## DİSKALİFİYE KRİTERLERİ

Bir müsabık veya takım, aşağıdaki kriterleri yaparsa diskalifiye edilecektir.

1. Yanlış Kata çizimi veya yanlış Kata anonsu yapma.
2. Katanın başlangıcında ve bitiminde selam vermeme.
3. Kata çiziminde durma veya belirgin bir duraksama.
4. Hakemlerin fonksiyonunu engelleme ( güvenlik nedenlerinden dolayı hakemin hareket etmesini sağlamak veya hakeme fiziksel kontak yapmak)
5. Kata'yı çizerken kemerin düşmesi.
6. Kata ve Bunkai için verilen toplam altı dakikalık süreyi geçme.
7. Şef hakemin talimatlarına uymama veya diğer uygunsuz hareketler.

## FAUL KRİTERLERİ

Bir müsabık veya takım, aşağıdaki kriterleri yaparsa faul olarak değerlendirilecektir ve değerlendirme yapılırken dikkate alınacaktır.

- a) Hafif denge kaybı
- b) Yumruğu hedef dışına atma veya bir bloğu yapmada başarısız olma gibi doğru olmayan veya tamamlanmamış hareketler
- c) Vücut geçişi tamamlanmadan önce bir teknik yapmak gibi uyumsuz hareketler veya takım Kata'da uyumsuz hareket etmek.
- d) Sesli ipuçları kullanımı ( Herhangi birinden veya diğer takım üyelerinden ) veya tiyatral şeyler, ayakları vurma, göğse, kollara veya Karate-gi'ye vurma veya uygun olmayan nefes verme, hakemler tarafından kata teknik performansı için verilen toplam puan değerlendirmeden düşürülerek otomatikmen cezalandırılacaktır. (böylece performansın toplam puanının üçte biri kaybedilecektir.)
- e) Kalçadan neredeyse düşecek şekilde gevşemiş olan kemer.
- f) Zaman geçirme, kataya başlamadan önce yürüyüşü uzatma, aşırı selamlama veya uzun durma .
- g) Bunkai sırasında, kontrol edilmeyen bir teknikten dolayı yaralanmaya neden olma.

## **ACIKLAMALAR:**

- I. *Kata bir dans veya artistik bir performans değildir. Geleneksel değerleri ve prensipleri göstermelidir. Teknikler, dövüşteki gibi gerçekçi olmalı ve konsantrasyonu, gücü ve potansiyel etkiyi göstermelidir. İncelik, ritim, dengenin yanı sıra hızı, gücü ve kuvveti göstermelidir.*
- II. *Her hakem, çizilen katanın WKF resmi kata listesinde yer alan geleneksel bir katanın varyasyonu olup olmadığını karar vermelidir.*
- III. *Takım Kata'da, üç takım üyesi Şef hakeme doğru aynı yönde Kataya başlamalı ve bitirmelidir.*
- IV. *Takım üyeleri, senkronizasyonun yanında Kata performansının tümünde yeteneklerini göstermelidirler.*
- V. *Skor masasına bildirilen katanın o müsabakaya uygun kata olduğundan emin olmak antrenörün veya müsabıkın sorumluluğundadır.*

## **MAÇLARIN YAPILMASI**

1. Her maçın başında , biri kırmızı kemer giyen (AKA) ve diğeri mavi kemer (AO) giyen iki müsabık , yüzleri Şef Hakem ' e gelecek biçimde maç sahasının başlangıç çizgisinde sıraya girerler.Hakem Panelini ve birbirlerini selamladıktan sonra AO maç sahasının dışına bir adım geri atar.Başlangıç pozisyonuna geçtikten sonra AKA selam verir ve çizilecek katanın ismini açık şekilde anons ettikten sonra kataya başlar. Katanın tamamlanmasından sonra AKA tekrar selam verecek ve AO'nun performansını beklemek için alandan ayrılacaktır.AO'nun katası bittikten sonra her ikisi maç sahasının başlangıcına gelecek ve hakem panelinin kararını bekleyeceklerdir.
2. Şef Hakem müsabığın diskalifiye edilmesi gerektiğini düşünüyorsa bir karara varmak için diğer hakemleri çağırabilir.
3. Bir müsabık diskalifiye olursa, Şef Hakem bayrakları çapraz hale getirip ve çaprazı açarak diskalifiye işareti yapacak ve kazanan taraftaki bayrağını kaldırarak galibi ilan edecektir.
4. Her iki katanın tamamlanmasından sonra müsabıklar başlangıç çizgisinde yan yana dururlar. Şef Hakem karar için ( HANTEİ) der ve iki kısa düdük çalar ve ondan sonra hakemler kendi oylarını gösterirler. Ancak bir maç esnasında hem AKA hemde AO diskalifiye edilirse, bu maçın galibiyle bir sonraki tur da yarışacak olan müsabık o turu bye geçmiş sayılır(herhangi bir sonuç ilan edilmez). Ancak bu durum bir madalya maçında oluşursa, kazanan Hantei ile belirlenir.
5. Karar AKA veya AO olacaktır. Beraberlik yoktur. Oyların çoğunu alan müsabık , anonsçu tarafından galip olarak ilan edilir.
6. Eğer bir müsabık rakibi katayı çizmeye başladıktan sonra müsabakadan çekilirse, rakip sporcu bu maçı kiken'le kazanmış sayılacağından aynı katayı istediği bir başka turda çizebilir. (Bu madde 3.6'ya bir istisnadır.)
7. Müsabıklar birbirlerini selamladıktan sonra hakem panelini selamlarlar ve sahadan ayrılırlar.

## **AÇIKLAMALAR:**

- I. Kata performansının başlama noktası, müsabaka alanının içindedir.
- II. Şef Hakem karar çağırısı yapacak (HANTEI) ve iki kısa düdük çalacaktır. Hakemler aynı anda bayrakları kaldıracaklardır. Oyların sayılması için ( yaklaşık olarak beş saniye) yeterince zaman verdikten sonra bayraklar kısa bir düdük sesinden sonra indirilecektir.

*Bir müsabık veya takım anons edildiğinde sahaya çıkmazsa veya maçtan çekilirse önceden bildirilen katayı çizmeye gerek kalmaksızın maç otomatik olarak rakibe verilecektir.*

*Bu durumda kazanan müsabık veya takım, sonraki turda o tur için belirlediği katayı çizebilir.*



# KUMİTE ORTA ve YAN HAKEMLER İÇİN OPERASYONEL REHBER

Kural ve açıklamalarda, belirgin olmayan durumlar için Orta ve Yan Hakemlere yardımcı olmak için bu bölüm tasarlanmıştır.

## AŞIRI KONTAK

Bir müsabık, puan alıcı bir tekniğin hemen sonrasında aşırı temas yapan bir teknik uyguladığında, yan hakemler puan vermez ve onun yerine Kategori 1 uyarı veya ceza verir (rakibin kendi hatası olmadığı sürece).

## AŞIRI KONTAK ve ABARTMA

Karate, bir Dövüş sanatıdır ve müsabıklardan yüksek standartlı davranışlar beklenir. Hafif kontak alındığında rakibe daha fazla ceza verdimen için hakemi etkilemek amacı güden , yüzünü ovuşturmak, sersemlemiş gibi yürümek, eğilmek, dişliğini çıkartmak veya ağızdan atmak gibi hareketler yapan müsabıkların bu davranışları kabul edilemez. Bu tür davranışlar, aldatmadır ve sporumuzu küçük düşürür ve hemen cezalandırılmalıdırlar.

Bir müsabık aşırı bir kontak almış gibi davrandığında ve yan hakemler tekniğin kontrollü ve 6 puan kriterine uygun olduğuna karar verdiğinde, puan verilecek olup , abartıdan veya yaralanma numarası yapmaktan dolayı Kategori 2 cezası uygulanacaktır. Varolmayan yaralanma numarası yapmak her zaman Shikkaku ile cezalandırılacaktır).

Bir yarışmacının aşırı bir kontak aldığı ve yere düştüğü , bazen ayağa kalktığı (10 saniyeyi durdurmak için ) ve tekrar yere düştüğü gibi zor durumlar ortaya çıkabilir. Orta ve Yan hakemler, Jodan tekmenin 3 puan olduğunu ve bu üç puanın ferdi yada takım maçını kazanmak için çok önemli bir kazanç olduğunu hatırlamalıdırlar ve bu puanın alınmasını engellemek için yaralanma numarası yapmanın dahada güçlü olabileceğini unutmamalıdırlar. Bunu anlamak ve uygun/gerekli uyarı yada cezayı uygulamak önemlidir.

## MUBOBİ

Mubobi, bir müsabığın kendi hatası veya ihmalkarlığıyla yaralandığı veya darbe aldığı durumlarda uygulanan, bir uyarı veya cezadır. Müsabığın rakibine arkasını döndüğü pozisyonlar, çok uzun yapılan ataklar , alt seviyeye rakibin Jodan tsukisini dikkate almadan yapılan gyaku-tsukiler, "Yame" komutu verilmeden duruşlar , Gard indirmeler ve konsantrasyon eksikliği , rakibin ataklarında ardı ardına blok hataları gibi davranışlar MUBOBİ örnekleridir ve daha önceki sayfalarda açıklandığı gibi bu gibi hareketleri yapan ve aşırı kantağa ve yaralanmaya maruz kalan bir müsabığa Orta hakem Kategori 2 uyarı yada ceza verecektir ve rakibine herhangi bir ceza vermeyecektir.

Kendi hatasıyla darbe alan ve hakemleri yanıltmak için etkiyi abartan müsabık, her iki ihlalide yaptığı için Mubobi uyarısının yanı sıra abartı için ilave ceza alabilir.

Unutulmamalıdırki Aşırı kontak yapan bir tekniğe kesinlikle puan verilemez.

## ZANSHIN

Zanshin, müsabığın tam konsantrasyon içinde rakibi gözlemlemesi ve rakibin kontra atağına karşı sürekli hazır olma durumudur. Bazı müsabıklar bir teknik uyguladıktan sonra vücutlarını rakiplerine kısmen dönerler ama halen bir harekete devam etmek için hazırlardır. Hakemler birbirlerinden farklı olan bu iki durumu dikkate almalıdırlar.

## BİR CHUDAN TEKMEYİ YAKALAMAK

Bir müsabık Chudan tekme attığında ve müsabık bacağını çekmeden önce rakibi bacağını yakalarsa, hakemler puan vermeli mi ?

Eğer tekme atan müsabık ZANSHIN durumundaysa ve tekme altı sayı kriterini içeriyorsa, bu tekniğe puan vermemek için neden yoktur. Teorik olarak, gerçek dövüş senaryosunda, güçlü bir tekmenin rakibi sakatlayabileceği ve bu yüzden bacağını yakalanamayacağı düşünülebilir. Uygun kontrol, hedef bölge ve altı skor kriterine uygunluk, herhangi bir tekniğin puan olup olmamasında karar etmenleridir.

## FIRLATMA ve YARALANMALAR

Rakibi tutmak ve fırlatmak bazı koşullar altında serbest olduğundan dolayı, düzgün veya güvenli düşüş tekniklerinin kullanımının müsabıklara öğretilmesi / onların eğitilmesi antrenörlerinin sorumluluğundadır.

Bir fırlatma tekniği yapacak olan müsabık Madde 6 ve 8'e uygun olarak davranmalıdır. Eğer fırlatma tüm kurallara uygun olarak yapıldıysa ancak rakip kendi hatasından dolayı doğru şekilde düşemediğinden sakatlandıysa bu onun kendi sorumluluğudur ve fırlatan cezalandırılmamalıdır. Müsabık fırlatıldığında, kolun veya dirsek üzerine düşmesi veya fırlatana sarılması ve onu tutarak kendi üstüne düşürmesi durumunda kendi kendini yaralamayla sonuçlanabilir.

## DÜŞEN RAKİPTEN PUAN ALMAK

Bir müsabık fırlatıldığında veya ayakları yerden kesildiğinde, TORSO Tatemi'de olduğunda ( üst vücut veya beden ) puan alınırsa IPPON verilecektir..

Müsabıkın vücudu (TORSO) Tatami'de değil iken etkili ve puan alıcı bir teknik uygulandığında, verilecek puan, madde 6'da belirtildiği gibi olacaktır. Bu yüzden, bir müsabık düştüğünde, oturduğunda, diz çöktüğünde, havaya zıpladığında vücudu (TORSO) Tatami'de olmadığı tüm durumlarda, rakip ayakta kabul edilip aşağıdaki gibi puanlar verilmelidir.

1. Jodan Tekmeler, üç puan ( IPPON )
2. Chudan Tekmeler , iki puan ( WAZA-ARI )
3. Tsuki ve Uchi, bir puan ( YUKO )

## OY VERME PROSEDÜRLERİ

Orta Hakem maçı durdurduğunda, gerekli el işaretini kullanarak " YAME " diyecek. Orta Hakem başlangıç gerine dönerken, Yan Hakemler puan ve jogai ve eğer Orta hakem talep ederse diğer

yasaklı davranışlar hakkındaki düşüncelerini bayrakla belirtecekler ve Orta Hakem, buna göre kararını uygulayacaktır. Orta Hakem, sahada dolaşabilen, müsabıka direk olarak yaklaşabilen ve doktorla konuşabilen tek kişi olduğunda, yan hakemler son kararlarını vermeden önce Orta Hakemin kendilerine ne ifade etmek istediğini ciddi şekilde değerlendirmelidirler.

Bir müsabığın puan aldığı ve diğerinin de kontak yaptığı veya aynı anda MUBOBI olduğu ve aynı müsabığın yaralanmayı abarttığı durumda olduğu gibi Orta Hakemin Maçı durdurmak için birden daha fazla nedeni olduğu durumlarda, Orta Hakem, sırayla, her durumla ilgilenecektir.

Video incelemenin yapıldığı durumlarda, video izleme paneli ancak her iki üyeninde görüşü aynı yönde bir kararı değiştirebilir. İncelemeden sonra karar derhal Orta hakeme bildirilir, oda gerekli anonsu yaparak kararı uygular.

## **JOGAI**

Yan Hakemler, Jogai verdiklerinde, uygun bayrakla yere vurmaları gerektiğini hatırlamalıdır. Orta Hakem maçı durdurduğunda ve yerine döndüğünde, Kategori 2 ihlalini işaret edecektir.

## **KURAL İHLALLERİNİN İŞARETLERİ**

Kategori 1 ihlalleri için, Yan Hakemler önce uygun renkteki bayrakla daire çizmeliler ve ondan sonra AKA için kırmızı bayrak önde olacak biçimde sol tarafa bayrağı çarpaz hale getirmelidirler, AO için ise mavi bayrak önde ve çarpaz olacaktır. Bu hangi müsabığın net olarak kural ihlali yaptığını Orta hakemin anlamasına yardımcı olacaktır.

## SKOR TUTUCU İŞARETLERİ





●-○	IPPON	Üç Puan
○-○	WAZA-ARI	İki Puan
○	YUKO	Bir Puan
□	KACHI	Galip
x	MAKE	Mağlup
▲	HIKIWAKE	Berabere
C1C	Category 1 Foul-CHUKOKU	Uyarı
C1K	Category 1 Foul-KEIKOKU	Uyarı
C1HC	Category 1 Foul-HANSOKU CHUI	Diskalifiye Uyarısı
C1H	Category 1 Foul-HANSOKU	Diskalifiye
C2C	Category 2 Foul-CHUKOKU	Uyarı
C2K	Category 2 Foul-KEIKOKU	Uyarı
C2HC	Category 2 Foul-HANSOKU CHUI	Diskalifiye Uyarısı
C2H	Category 2 Foul-HANSOKU	Diskalifiye
KK	KIKEN	Çekilme
S	SHIKKAKU	Ciddi Diskalifiye

## TERMİNOLOJİ

KOMUT	ANLAMI	YAPILACAK HAREKET
SHOBU HAJİME	Maç yada müsabakaya başlama	Anonstan sonra,Orta Hakem bir adım geri çekilir
ATOSHİ BARAKU	Maçın bitimine az zaman kaldı	Maç bitmeden önce saat tutucu tarafından son on saniyede işaret verilir ve Orta Hakem “ Atoshi Baraku “ diye anons eder.
YAME	Dur	Kesme veya maçın sonu.Anons yaparken,Orta Hakem,eliyle yukarıdan aşağıya kesme yapar.
MOTO NO ICHI	Orijinal Pozisyona Geç	Müsabıklar ve Orta Hakem,başlangıç pozisyonuna dönerler.
TSUZEKETE	Dövüş ' e devam	Maçta,durdurma olmadığında müsabıkların dövüşmesini istemek
TSUKEZETE HAJİME	Başı tekrar devam ettirme	Orta Hakem, ayakta durur. “Tszukete” derken, avuç içleri müsabıklara doğru bakacak şekilde kolları ileri uzatır. “Hajime” komutunu verirken, avuç içlerini birbirlerine çevirir ve hızlı biçimde onları birbirlerine doğru ortada buluşturur, aynı anda bir adım geriye çekilir.
SHUGO	Yan Hakemleri çağırma	Orta hakem , yan hakemleri maçın sonunda yada SHİKKAKU için görüşlerini almak üzere çağırır.
HANTEİ	Karar	Sonuçlanmayan bir maçın sonunda Orta Hakem karar ister. Kısa bir düdükten sonra Yan Hakemler bayrak işaretiyle oylarını gösterirler ve Orta Hakem kolunu kaldırarak sonucu belirtir.
HİKİWAKE	Berabere	Maçın berabere bittiği durumda,Orta Hakem kollarını çapraz hale getirir ve avuç içleri öne gelecek şekilde uzatır.
AKA (AO) NO KACHI	Kırmızı (mavi) galip	Orta Hakem,kolunu kazanan tarafına kaldırır.
AKA (AO ) IPPON	Kırmızı (mavi) üç puan	Orta Hakem,puan alan tarafa doğru kolunu 45 derece kaldırır.
AKA (AO ) WAZARI	Kırmızı (mavi) iki puan	Orta Hakem,puan alan tarafa doğru omuz hizasında kolunu uzatır.
AKA (AO ) YUKO	Kırmızı (mavi) bir puan	Orta Hakem,puan alan tarafa 45 derece aşağıya doğru elini uzatır.
CHUKOKU	Uyarı	Orta Hakem,kategori 1 veya 2 suçlarını belirtir.
KEİKOKU	Uyarı	Orta Hakem,Kategori 1 veya 2 suçunu gösterir ve sonra işaret parmağını suçlu yönünde 45 aşağıyı işaret eder.
HANSOKU-CHUI	Diskalifiye Uyarısı	Orta Hakem,Kategori 1 veya 2 suçunu gösterir ve daha sonra suçlu yönünde işaret parmağını yatay olarak işaret eder.

HANSOKU	Diskalifiye	Orta Hakem,Kategori 1 veya 2 suçunu gösterir ve daha sonra suçlu yönünde işaret parmağını 45 derece yukarıya gösterir ve rakibi kazanan olarak anons eder.
JOGAI	Rakip tarafından sebep olunmayan maç alanından çıkış	Orta Hakem,müsabıkın maç alanı dışına çıktığını yan hakemlere belirtmek için suçlunun tarafına işaret parmağını gösterir.
SHIKKAKU	Diskalifiye,"Müsabaka alanını terk etme "	Orta Hakem ilk önce,suçlunun tarafına doğru 45 derece yukarıya doğru ve sonra parmağını dışarıya doğru gösterir ve ardından AKA (AO) SHIKKAKU anonsunu yapar.Ardından,rakibi kazanan olarak ilan eder.
KIKEN	Vazgeçme / terk etme	Orta Hakem,müsabıkın başlangıç çizgisi yönünde 45 derece aşağıya doğru gösterir.
MUBOBİ	Kendini tehlikeye atma / Tehlikeye düşürme	Orta Hakem müsabıkın kendisini tehlikeye attığını yan hakemlere belirtmek için yüzüne dokunur ve sonra elini yüzünün ortasında tutarak sağa sola hareket

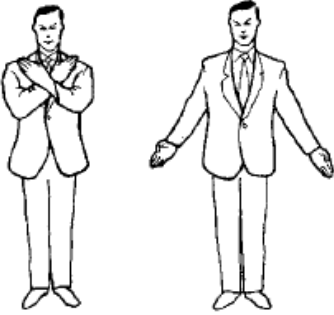

## **ORTA HAKEM JESTLERİ**

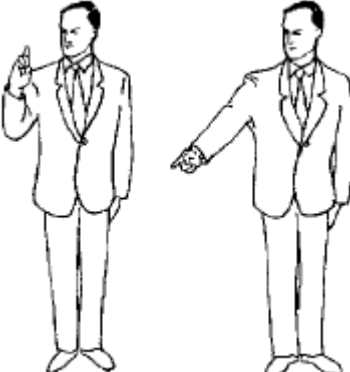


			
SHOMEN-NI-REI	OTAGAI-NI-REI	SHOBU HAJIME	YAME

		
TSUZUKETE HAJIME	YUKO (BİR PUAN)	WAZA-ARI (İKİ PUAN)

<b>İPPON (ÜÇ PUAN)</b>	<b>SON KARARIN İPTALİ</b>	<b>NO KACHİ (GALİBİYET)</b>

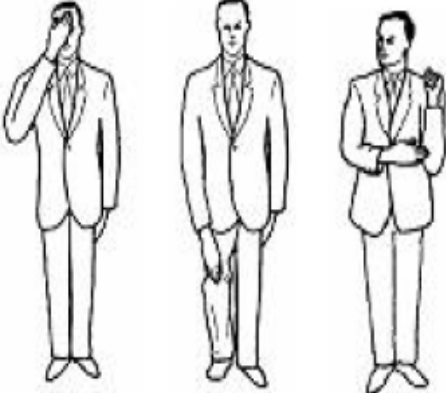
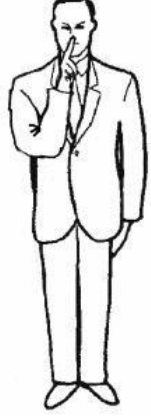

<b>KİKEN</b>	<b>S H İ K K A K U</b>

		
<b>HİKİWAKE</b>	<b>KATEGORİ 1 İŞARETİ</b>	<b>KATEGORİ 2 İŞARETİ</b>

		
<b>KEİKOKU İŞARETİ</b>	<b>HANSOKU CHUİ İŞARETİ</b>	<b>HANSOKU İŞARETİ</b>

			
<b>PASİVİTE</b>	<b>AŞIRI KONTAK İŞARETİ</b>	<b>ALDATMA YADA YARALANMAYI ABARTMA</b>	<b>JOGAİ</b>

			
<b>MUBOBİ</b>	<b>DÖVÜŞTEN KAÇMAK</b>	<b>TEHLİKELİ YADA KONTROLSUZ ATAK</b>	<b>İTME-TUTMA-ÇEKME-GÖĞÜS GÖĞÜSE BEKLEME</b>

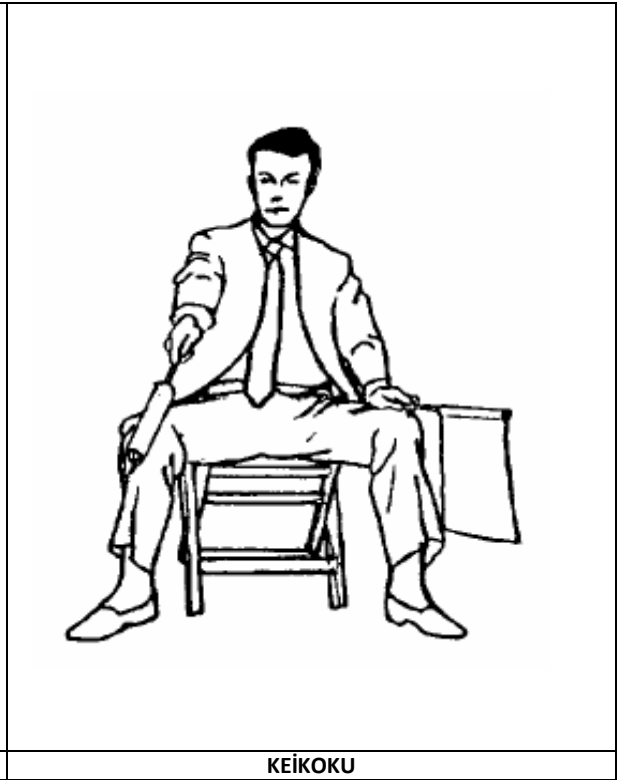
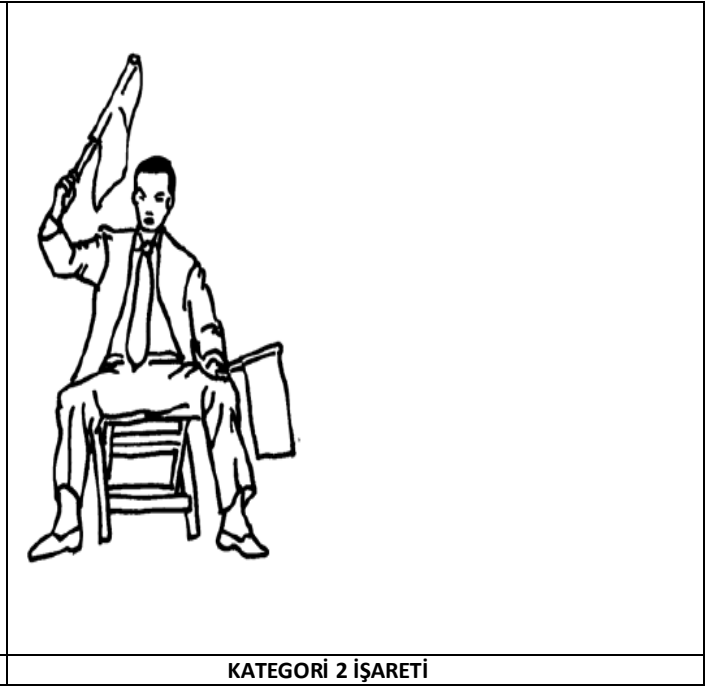
		
<b>BAŞ – DİZ YADA DİRSEKLE YAPILAN ATAKLAR</b>	<b>KONUŞMA-KIŞKIRTMA</b>	<b>SHUGO – HAKEMİ ÇAĞIRMA</b>

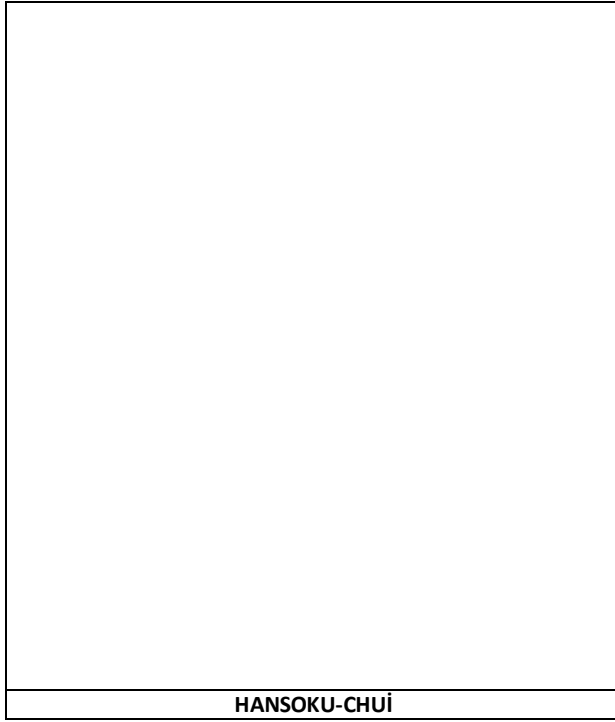


## YAN HAKEM JESTLERİ

<b>YUKO</b>	<b>WAZA-ARI</b>

<b>İPPON</b>	<b>FAUL</b>





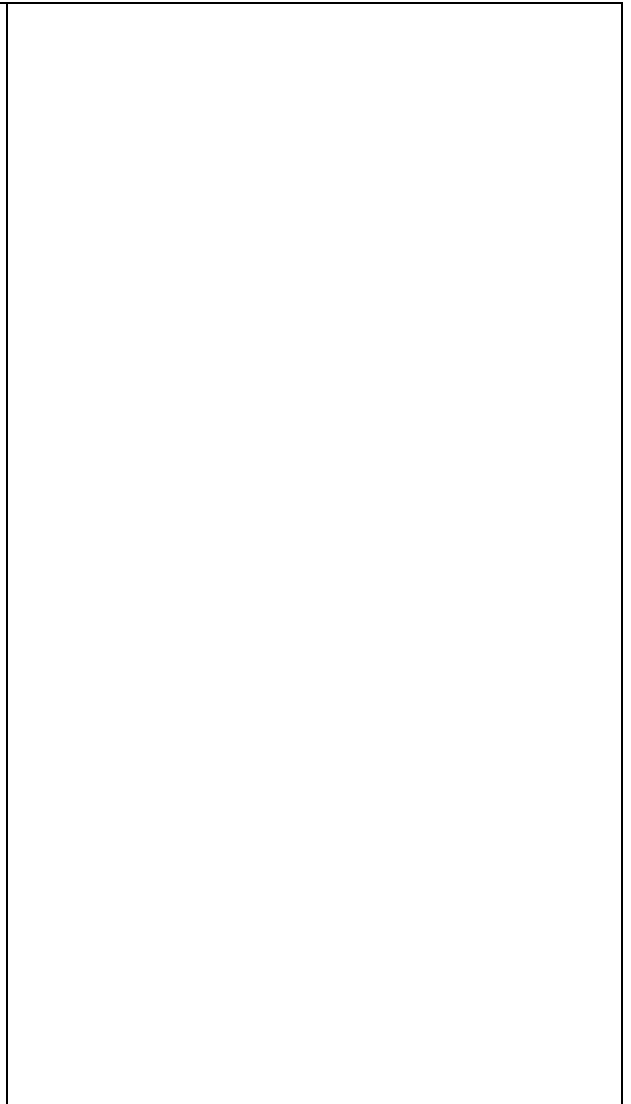
HANSOKU-CHUI



HANSOKU



PASIFLIK



HAKEMLER İÇİN KABUL EDİLEBİLİR PANTOLON  
RENGİ

# KUMİTE VE KATA MÜSABAKA ALAN ÖLÇÜLERİ

