



World Karate Federation

DÜNYA KARATE FEDERASYONU

01.01.2018 İTİBARIYLA GEÇERLİ KURALLAR

İÇERİK

KUMİTE KURALLARI

- 1 : KUMİTE YARIŞMA ALANI**
- 2 : RESMİ GİYSİLER**
- 3 : KUMİTE MÜSABAKALARININ ORGANİZASYONU**
- 4 : HAKEM PANELİ**
- 5 : MÜSABAKA 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 : MÜSABAKAYA BAŞLANGIÇ-DURDURMAVE SONLANDIRMA**

KATA KURALLARI

- 1 : KATAYARIŞMA ALANI**
- 2 : RESMİ GİYSİLER**
- 3 : KATA MÜSABAKALARININ ORGANİZASYONU**
- 4 : HAKEM PANELİ**
- 5 : DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ**
- 6 : MÜSABAKALARIN YAPILMASI**
- 7 : RESMİ İTİRAZLAR**

EK 1 : TERMİNOLOJİ

EK 2 : JEST VE İŞARETLER

EK 3 : HAKEMLER İÇİN OPERASYONEL REHBER

EK 4 : SKORTUTUCU İŞARETLERİ

EK 5 : K U M I T E MÜSABAKA ALANI

EK 6 : KATA MÜSABAKA ALANI

EK 7 : KARATE - GI

EK 8 : DÜNYA ŞAMPİYONASI : ŞARTLAR & KATEGORİLER

EK 9 : HAKEMLER İÇİN PANTOLON RENGİ REHBERİ

EK 10 : 14 YAŞ ALTI İÇİN KARATE MÜSABAKASI

EK 11 : VIDEO ANALİZ

EK 12 : RESMİ İTİRAZ FORMU

EK 13 : TARTI PROSEDÜRLERİ

EK 14 : ROUND ROBIN ÖRNEĞİ

KUMİTE KURALLARI

MADDE 1 : KUMİTE YARIŞMA ALANI

1. Müsabaka alanı düz ve tehlikelerden arındırılmış olmalıdır
2. Müsabaka alanı WKF onaylı olmalıdır ve kenardan kenara 8 metre ölçüsündedir. (Dıştan ölçülmüş), Ayrıca ek olarak her tarafında 1 metre ölçüsünde güvenlik alanı olmalıdır. Her bir tarafta 2 metrelik boş güvenlik bölgesi olacaktır. Müsabaka alanı yükseltildiğinde ek olarak her bir tarafa 1 metrelik bir güvenlik alanı daha ilave edilir.
3. Müsabaka alanının merkezinden 1 metre mesafede, iki tatami kırmızı tarafları üste gelecek şekilde çevrilerek müsabıklar için bir sınır oluşturulur. Müsabıklar bu alanın ön kısmında alanı ortalayarak yüzleri birbirine dönük şekilde duracaklardır.
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 (Kansa), 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 bölüm, tatamiden ayrı bir renkte olmalıdır.

NOT: LÜTFEN EK 5: KUMİTE MÜSABAKA ALANI KISMİNİ İNCELEYİN

AÇIKLAMALAR:

1. *Güvenlik alanının dış çevresinin 1 metre içinde herhangi bir Reklam panosu, Duvar ve sütun olmamalıdır*
2. *Tataminin yere temas eden bölgesi tamamen kaymaz olmalıdır fakat üst kısmının sürtünme katsayısı düşük olmalıdır. Tataminin Karate hareketlerini engellemesi 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.*

MADDE 2 :RESMİ GİYSİLER

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

HAKEMLER

1. Orta ve Yan Hakemler, Hakem Komisyonu tarafından belirlenmiş olan resmi kıyafeti giymek zorundadır.
2. Resmi Kıyafet aşağıdaki gibidir.

Lacivert Blazer ceket

Kısa kollu Beyaz Gömlek

Resmi kravat (kravat iğnesi yasaktır)

Duble paça olmayan düz açık gri Pantolon (Ek 9)

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.

Orta ve Yan hakemler düz bir alyans takabilirler.

2. Olimpiyat Oyunları, Gençlik olimpiyat oyunları, Kıtasal Oyunlar ve buna benzer çok branşlı spor karşılaşmalarında; WKF onayı ile yerel organizasyon komitesi masrafları onlar tarafından karşılanmak üzere müsabakanın yapısına uygun farklı bir hakem kıyafeti belirleyebilir.

YARIŞMACILAR

1. Yarışmacılar şeritsiz, fitilsiz ya da kişisel işlemez Beyaz Karate-Gi giymek zorundadırlar.(WKF Yönetim Kurulu tarafından özel izin verilenler hariç) Ülke Amblemi ya da 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. Ancak bu uzunluk yarışmacının uyluk kemiğinin dörtte üçünden uzun olamaz. Kemerler imalatçı etiketi hariç kişisel işlemez, reklamsız ya da işaretsiz düz Kırmızı ve mavi olmalıdır.

2. Yukarıdaki 1.paragrafa rağmen Yönetim Kurulu Onaylı sponsorların özel etiketleri ya da markalarının reklamına onay verebilir.
3. Ceket kemer ile bele bağlandığında minimum kalçayı kapatacak uzunlukta olmalıdır fakat uyluğun dörtte üçünü geçmemelidir. Bayan müsabıklar ceketin altına düz beyaz tişört giyebilirler. Ceketin bağcıkları düğümlenmiş 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. Ceket bağcıkları müsabaka başlarken bağlanmış olmalıdır. Müsabaka esansında koparlarsa, yarışmacı ceketini değiştirmek zorunda değildir
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 müsabakayı engellemeyecek uzunlukta olmalıdır. Saç bantları (Hachimaki) yasaktır. Orta Hakem herhangi bir müsabıkın saçlarının çok uzun ya da 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 saç kapatan ama boğazı açık bırakan düz siyah kumaştan başörtüsü giyebilirler.
8. Yarışmacıların tırnakları kısa olmalıdır ve rakibinin yaralanmasına sebep olabilecek metalik ya da 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.:
 - 9.1 WKF onaylı ellik, Bir müsabık Kırmızı ve diğeri Mavi giyecektir.
 - 9.2 Dişlik
 - 9.3 WKF onaylı Vücut koruyucu(Tüm müsabıklar için) ek olarak Bayan müsabıklar için Göğüs koruyucu.
 - 9.4 WKF onaylı incik koruyucu, Bir müsabık Kırmızı ve diğeri Mavi giyecektir.
 - 9.5 WKF Onaylı Ayak koruyucu, Bir müsabık Kırmızı ve diğeri Mavi giyecektir.

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) müsabaka öncesinde yarışmacıların onaylı malzeme kullandığından emin olmalıdır. (Kıta şampiyonaları, uluslararası şampiyonalar ya da Ülke şampiyonalarında WKF onaylı malzemelerin 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 madalya müsabakaları haricinde tüm turnuva boyunca, kendi ülkelerinin resmi Milli eşofmanlarını giyecekler ve resmi kimliklerini göstereceklerdir. Madalya müsabakalarında 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 hakemler için WKF tarafından onaylanmış başörtüsü takabilirler

AÇIKLAMALAR:

I. Yarışmacılar tek bir kemer takacaklardır. Bu kemer AKA için Kırmızı ve AO için Mavi olacaktır. Bulunulan seviyeyi gösteren Kemerler müsabaka esnasında 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.

MADDE 3 : KUMITE MÜSABAKALARININ ORGANİZASYONU

1. Bir Karate turnuvası Kumite yarışması ve/veya Kata yarışması olarak yapılır. Kumite yarışmaları Ferdi ya da Takım olarak yapılır. Ferdi yarışmalar Yaş ve Kilogramlara bölünebilir. Kilogramlara bölünen yarışmalar müsabakalara bölünür. Tur terimi Ferdi kumite yarışmalarını ve Maç takım kumite yarışmasındaki karşılaşmalara anlamına gelir.

2. Müsabaka için ayrı bir sistem belirtilmemişse, röpesajlı eleme sistemi uygulanır. Eğer round-robin uygulanacaksa Ek 14'de belirtilen hususlara uygun olarak yapılmalıdır.

3. Tartı ile ilgili prosedürler Ek 13'de belirtilmiştir.

4. Ferdi müsabakalarda kuralar çekildikten sonra yarışmacı bir diğeri ile değiştirilemez.

5. Müsabakaya çıkmayan ferdi yarışmacılar ya da takımlar (KIKEN) diskalifiye edilirler. Takım maçlarında bu durum meydana gelirse o turun skoru rakip lehine 8-0 olarak belirlenir. KIKEN yarışmacıların o kategoriden diskalifiyesi anlamına gelir ancak bu durum yarışmacıların başka bir kategoride yarışmasını engellemez.

6. 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.

7. Yarışmacılar takımın üyesi olmalıdırlar ve Yerleri sabit olmamalıdır.

Her bir müsabaka 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. Yazılan sıralamadan farklı bir sıralamada dövüşen sporcu olursa yada koçun turdan önce sıralama değişikliği bildirmeden sıralamayı değiştirdiği durumda Takım diskalifiye (SHIKKAKU) edilecektir. 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.

AÇIKLAMALAR:

I .Bir round, bir müsabakada finalistlerin belirlenmesi için bir yapılan her bir aşama anlamına gelir. Kumite müsabakasının elemesinde bir round, by çekenler de dahil olmak üzere müsabıkların yüzde ellisini eler. Bu anlamda her iki elemelerde ya da röposajda eşit olarak uygulanır. Bir çizelgede ya da "round robin" müsabakasında, bir round tüm müsabıklara bir havuzda bir kez dövüşme hakkı verir

I ."Tur" iki müsabık arasındaki ferdi karşılaşmayı ifade ederken "Maç" iki takım arasında geçen tüm turlar anlamına gelir.

III .Müsabıkların sadece isimlerini kullanmak telaffuz ve kimlik belirlemede sıkıntı yaratacağından, WKF ID (Kimlik) numarası da kullanılmalıdır.

IV. Bir maçdan önce sporcular sıralanırken, sadece o maçda yer alacak olan sporcular sıraya gireceklerdir. Yedekler ve Koçlar ayrı bir alanda oturacaklardır.

V. 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).

VI. Kiken ile diskalifiye durumunda, orta hakem işaret parmağıyla gelmeyen müsabık ya da takımın tarafını işaret eder ve Aka/Ao Kiken der. Daha sonra Aka/Ao no Kachi diyerek ve gereken işareti göstererek rakibi galip ilan eder.

VII. 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 müsabakaya 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

VIII. Koçlar Sporcularının ya da takımlarının akreditasyon kartlarını kendi kartlarıyla beraber resmi masaya sunmak zorundadırlar. Koçlar kendilerine gösterilen yerde oturmalı ve müsabakanın düzenini bozacak şekilde sözle yada başka bir şekilde müdahale etmemelidirler.

IX. Eđer sıralamada bir hata varsa ve yanlış bir müsabık dövüşürse o zaman müsabaka sonucuna bakmaksızın o karşılaşma geçersiz ilan edilir. Bu tür hataları engellemek amacı ile her müsabakanın galibi tatamiden ayrılmadan önce kontrol numarasına galibiyetini teyit ettirir.

MADDE 4 : HAKEM PANELİ

1. Herbir müsabaka için hakem paneli bir Orta hakem (SHUSHIN),dört yan hakem (FUKUSHIN) ve bir Maç şefinden (KANSA) oluşur.

2. Kumite müsabakasının Orta Hakem, yan hakemleri ya da Kansa müsabıklarıyla aynı Ulustan ve ya aynı ulusal federasyondan olamaz.

3. Orta Hakem ve Yan hakemlerin dağılımı ve belirlenmesi :

- Eleme turları için Hakem Kurulu Sekreteri, Bilgisayar Teknisyenine elektronik kura sistemine girmesi için her tatami için hakemlerin listesini verir.Bu liste Hakem Kurulu Sekreteri tarafından müsabıkların kurası çekildikten sonra Hakem Brifinginin sonunda verilmelidir. Listede sadece brifingde olan hakemler yer alabilir. Daha sonra teknisyen listeyi programa yükler ve her tatami için, her bir tura 1 Orta 4 yan hakem ve 1 Kansa atanır

- Madalya müsabakaları için Tatami Şefleri, eleme turlarının son müsabakasından sonra kendi tatamilerinden 8 görevliyi belirten bir listeyi Hakem Kurulu Sekreterine ulaştırmalıdır. Liste Hakem Kurulu Başkanı tarafından onaylandıktan sonra, sisteme girmesi için bilgisayar teknisyenine verilecektir. Sonra sistem her tatamiden 8 görevliden 5 tanesini alarak rastlantısal olarak hakem panelini oluşturacaktır.

- Ayrıca tur/maçların idaresi için 2 Tatami Şefi, 1 tatami Şef Yardımcısı, 1Skor Şefi, 2 Skor tutucu görevlendirilecektir. Burada istisna Olimpiyat Oyunlarıdır. Burada sadece 1 Tatami Şefi görev alacaktır.

AÇIKLAMALAR:

I. Kumite karşılaşmasına başlarken Orta hakem müsabaka alanının dış kenarında durur. Orta hakemin sol tarafında 1 ve 2 numaralı yan hakemler ve sağ tarafında da 3 ve 4 numaralı yan hakemler durur.

II. Hakem Ekibi ve müsabıklar tarafından normal selam verildikten sonra orta hakem bir adım geri çekilir, yardımcı hakemler içeri doğru dönerek hep birlikte selam verirler ve böylece hepsi yerini alır

III. Hakemler değişirlerken Maç şefi hariç müsabaka başındaki gibi pozisyonlarını alıp birbirlerini selamlarlar ve tatamiden beraber ayrılırlar.

IV. Tekli yan hakem değişimlerinde içeri girecek olan yan hakem dışarı çıkacak olan yan hakemin yanına giderek birbirlerini selamlarlar ve değişimi yaparlar

V. Takım maçlarında karşılaşmayı yönetecek panelin yeterli lisans seviyesinde olması sağlanarak Orta hakemin ve yan hakemlerin her bir karşılaşmada dönerek orta hakemlik yapması sağlanacaktır.

MADDE 5 : MÜSABAKA SÜRESİ

1-Kumite Müsabakalarının süreleri Büyük erkekler için 3 dakika (Takım ve ferdi).Büyük bayanlar müsabakaları için 2 dakika (Takım ve ferdi). 21 yaş altı kumite müsabakaları Erkekler için 3 dakika ve bayanlar için 2 dakikadır. Ümitler ve Gençler Bay-Bayanlar kumite müsabakaları 2 dakikadır.

2- Müsabaka süresi Orta hakem başlama işareti verdiğinde çalışmaya başlar ve her bir "YAME" çağrısında durur.

3-Zaman tutucu bir gong ya da düdük ile son 15 saniye işaretini ve Zaman bitti işaretini rahatça duyulabilecek şekilde verecektir.

4-Müsabıklar, tur aralarında, dinlenme ve ekipman değiştirmek için maç süresine eşit bir ara hakkına sahiptir. Bunun tek istisnası müsabığın ekipmanının renginin değişmesi gereken müsabakalarıdır. Burada ara 5 dakikaya çıkar.

MADDE 6 : PUANLAR

1. Skorlar aşağıdaki gibidir:

- a) IPPON Üç puan
- b) WAZA-ARI İki puan
- c) YUKO Bir puan

2.Aşağıdaki kriterlere uyan ve 7 adet puan alınabilecek bölgelere uygulanan teknikler puan olarak değerlendirilir.

Puan Kriterleri

- a) İyi şekil
- b) Sportif davranış
- c) Güçlü uygulama
- d) Farkındalık (ZANSHIN)
- e) İyi zamanlama
- f) Doğru mesafe

3. IPPON ařađıdaki tekniklere verilir.

a) Jodan tekmeler

b) Fırlatılan yada dűřen műsabiđa 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 bűlgelere yapılabilir.

a-Bař

b-Yűz

c-Boyun

d-Karın

e-Gűđűs

f-Sırt

g-Yanlar

7. Műsabakanın bitiř iřareti ile aynı anda uygulanan geđerli bir teknik puan olarak deđerlendirilecektir. Teknik geđerli olsa bile műsabakayı durdurma anonsundan sonra yada sűre bitiř zilinden sonra yapılmıř bir teknik geđerli sayılmaz fakat ceza uygulanabilir

8.Teknik geđerli olsa bile, her iki műsabiđın dıřarda olduđu durumda puan alınamaz.Ancak bir műsabık YAME den nce dıřarıda bulunan bir műsabiđa geđerli teknik uygularsa ve kendisi halen iđeride ise teknik, puan olarak deđerlendirilir.

AĐIKLAMALAR:

Puan almak iin ,teknikler yukarıda belirtilen "Puan bűlgelerine" uygulanmak zorundadır. Teknik atak yapılan bűlge dikkate alınarak uygun kontrolde olmalıdır ve yukarıda bulunan 6 puan kriteri tamamen oluřmuř olmalıdır

PUANLAR	TEKNİK KRİTERİ
IPPON (3 Puan) Kriteri	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
WAZA-ARİ (2 Puan) Kriteri	1. Karın-Sırt ve yanlara vurulan Chudan tekmeler
YUKO (1 Puan) Kriteri	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 yukarıda 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 karşılaşmayı durdurmasa bile "süre bitti" zili bu karşılaşmada puan alma olasılıklarının bittiği anlamına gelir. Bununla birlikte 'Süre bitti' zilinin 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 Disiplin ve Hukuk komisyonu tarafında verilebilir.

XIV. Eğer iki müsabıkta birbirlerine aynı anda vururlar ve her iki müsabığa da puan alıcı 2 bayrak kalkar 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, müsabaka durmadan önce birden fazla teknik ile puanlar almış ise müsabık puan alış 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.

MADDE 7 : KARAR KRİTERLERİ

Bir karşılaşmanın sonucu, müsabığın rakibine karşı 8 puan fark yapması, zaman dolduğunda en yüksek puana sahip olması, hanteide çoğunluk oyunu alması, yada rakibin HANSOKU,SHIKKAKU yada KİKEN olması ile belirlenir.

1. Ferdi karşılaşmalarda beraberlik ilan edilmez. Sadece takım maçlarında maç eşit puanla yada puan alınmadan biterse ve hiçbir sporcu SENSU'ya sahip değilse, Orta hakem beraberlik (HİKİWAKE) ilan eder.

2. Ferdi karşılaşmalarda, eğer müsabaka berabere biterse, ancak sporculardan birinde SENSU varsa o sporcu galip ilan edilir. Eğer karşılaşma skor olmadan biterse ya da sporculardan hiç birisi SENSU alamamış ise o zaman karar Orta hakem ve 4 yan hakemin bayrak oyları (HANTEI) ile bir müsabığın lehine aşağıdaki kriterler göz önüne alınarak verilir.

- Davranış , Dövüşme ruhu , Yarışmacı gücü ve dayanıklılığını göstermek
- Taktik üstünlük ve teknik üstünlüğün sergilenmesi
- Hangi müsabığın en çok hareketi – aksiyonu başlattığı

3.SENSHU alan bir müsabık, müsabakanın bitimine on beş saniyeden az bir süre kala: Jogai, kaçma, tutma, güreşme, itme yada göğüs göğüse durma gibi nedenlerden dolayı, Kategori 2 uyarısı alırsa bu avantajını otomatik olarak kaybeder. Orta Hakem, yan hakemlerin desteğini almak için ilk olarak gerekli uyarı jestini yaptıktan sonra SENSHU işareti ardından TORIMASEN işareti yapar. Eğer en az iki yan hakemin desteğini alırsa aynı işaretleri sesli şekilde komutları da söyleyerek tekrarlar.

Eğer SENSHU müsabaka bitimine 15 saniyeden az bir süre kala geri alınır, bu durumdan sonra o müsabakada hiç bir müsabık SENSHU alamaz.

SENSHU verilen ancak video analiz sonrasında diğer müsabığında aynı anda puan aldığına karar verilen durumlarda aynı şekilde SENSHU iptal edilir.

4. Kazanan takım SENSHU ile kazanılanlar da dahil olmak üzere en fazla galibiyete sahip olan takımdır. İki takımın da aynı galibiyet sayısına sahip olması durumunda kazanan takım, kazanılan yada kaybedilen karşılaşmalar göz önüne alınarak en fazla puana sahip olan takımdır. Kayıt altına alınacak maksimum puan farkı 8 olacaktır.

5. Eğer takımlar aynı galibiyet sayısı ile beraber aynı puana sahipler ise Karar maçı yapılacaktır. Her bir takım Karar maçında dövüşmek üzere sporcu çıkaracaktır, Karar maçı yine berabere biter (puansız yada SENSHU olmadan) ise kazanan ferdi müsabaka prosedürleri ile aynı olacak şekilde HANTEİ ile belirlenecektir. HANTEİ Karar maçının galibini ve aynı zamanda da Takım maçının galibini belirleyecektir.

6.Takım maçlarında bir takım yeterli galibiyet sayısına ulaştığında galip olarak ilan edilecektir ve kalan maçlar yapılmayacaktır.

7. Bir karşılaşma esnasında hem AKA hemde AO Hansoku ile diskalifiye edilirse, bu karşılaşmanın galibiyle bir sonraki tur da yarışacak olan müsabık o turu bye geçmiş sayılır(herhangi bir sonuç ilan edilmez). Ancak bu durum bir madalya müsabakasında oluşursa, kazanan Hantei ile belirlenir.

AÇIKLAMALAR:

1. Beraberlik durumunda HANTEİ ile galibi belirlenmesi gerektiğinde Orta hakem tataminin dışına çıkarak HANTEİ anonsu yapar ve 2 ayrı tonda düdük çalar. Yan hakemler bayrakları ile ve Orta hakemde aynı anda elini kullanarak kararını gösterir. Sonra Orta hakem kısa bir düdük çalarak normal pozisyonuna geri döner ve Galibi normal prosedüre göre ilan eder.

II.SENSHU teriminden anlaşılması gereken, bir müsabığın rakibine puan vermeden ilk puanı almasıdır. Eğer iki müsabıkda aynı anda puan alırsa SENSHU meydana gelmez ve sporcular müsabaka ilerleyen süreçte SENSHU alma hakkını korur.

MADDE 8 : 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 ya da 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. (Müsabakanın bitimine 15 saniyeden az kalmışsa verilemez.)
- 6.Fırlatma yada diğer bir tekniğe teşebbüs etmeden Sarılma,Güreşme,İtme,tutma yada göğüs göğüse bekleme.
- 7.Rakibin attığı tekneyi yakalayarak 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 – CHUÍ 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 bölgelerine temas etmeleri yasaktır. Ne kadar hafif olursa olsun bu bölgelere yapılacak olan temaslar darbeyi alanın hatası (MUBOBİ) olmadığı sürece uygun şekilde uyarılacak/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. 14 yaş altı müsabıklar için Ek 10'u okuyunuz.

IV. Orta Hakem yaralı müsabığı müsabakayı devam ettirene kadar 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 sürme 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 karşılaşmalarda meydana gelen yaralanmaların toplam etkisi nedeniyle müsabıkın devam edememesi ile sonuçlanabilir. Müsabakaların 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 SHİKKAKU 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-CHUİ ile uyarılacaktır.. Sendelemek, Ayağa kalkıp tekrar kendini yere atmak gibi çok abartılı durumlarda ihlalin ciddiyetine bakılarak direkt olarak HANSOKU verilebilir.

IX. Yaralanmayı abartarak SHİKKAKU 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 müsabaka 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 müsabakanın bitimine 15 saniyeden az bir zaman kala oluşmuş ise Orta hakem müsabığa direkt olarak minimum HANSOKU-CHUİ 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 müsabakanın bitişine yakın zamanlarda olur. Eğer ihlal 15 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 KEİKOKU uygulanır. Ancak bitime 15 saniyeden daha az bir zaman kalmış ise Orta hakem daha önce kategori 2 cezası olup olmadığına bakmadan direkt olarak HANSOKU- CHUİ verecektir. Eğer müsabığın daha önceden HANSOKU CHUİ' 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 ileri 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.

MADDE 9 : UYARILAR VE 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-CHUİ verilecek kadar ciddi olmayan kural ihlallerinde uygulanır.

HANSOKU-CHUI: Bu uyarı Diskalifiye uyarısıdır ve genellikle bu müsabakada önceden KEİKOKU' su olanlara uygulanmasına rağmen HANSOKU hak edilmeyecek şekilde yapılan ciddi kural ihlalleri oluştuğunda da direkt olarak uygulanabilir.

HANSOKU: Bu ceza Diskalifiyedir ve çok ciddi kural ihlalleri sonucunda uygulanır. Bunun yanında bu müsabakada zaten verilmiş bir HANSOKU- CHUİ' si olan kişiye de uygulanacak sıradaki cezadır. Takım maçlarında HANSOKU olan sporcunun puanı sıfırlanacak ve rakibinin puanı 8 puan olarak tescil edilecektir.

SHIKKAKU: Bu ceza alan kişinin katılmak için kayıt yaptırmış olabileceği bütün kategoriler dahil olmak üzere tüm turnuvadan diskalifiyedir. SHIKKAKU 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 SHIKKAKU olan sporcunun puanı sıfırlanacak ve rakibinin puanı 8 puan olarak tescil edilecektir.

AÇIKLAMALAR:

I. 3 adet uyarı vardır; CHUKOKU, KEIKOKU ve HANSOKU CHUİ. 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 ikisi de yarışmacının kural ihlali sebebi ile müsabakadan (HANSOKU) ya da tüm turnuvadan (SHIKKAKU) diskalifiyesi ile sonuçlanır. SHIKKAKU durumunda, alan kişiye Disiplin Kurulu tarafından daha ileri seviyede ceza verilebilir.

III. Kategori 1 ve Kategori 2 adet uyarı/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 kontağa uyarı yada ceza verilebilir ama bir sonraki aşırı kontakta aynı değerde uyarı yada ceza verilemez.

V. CHUKOKU normalde rakibin kazanma şansının yapılan faul ile azalmadığı ilk ihlalde uygulanır.

VI. KEİKOKU normalde rakibin kazanma şansının yapılan faul ile hafif bir şekilde azaldığı (Hakemlerin görüşüne göre) durumlarda uygulanır

VII. HANSOKU-CHUİ direkt yada bir KEİKOKU'yu takiben uygulanabilir. Ayrıca rakibin kazanma şansının yapılan faul ile ciddi bir şekilde azaldığı (Hakemlerin görüşüne göre) durumlarda uygulanır

VIII. HANSOKU toplanan uyarılar sonunda uygulanmasına rağmen ciddi kural ihlallerinde direkt olarak da uygulanabilir. Ayrıca müsabığın kazanma potansiyelinin rakibin foul'ü ile direkt olarak sıfırlandığında (Hakemlerin görüşüne göre) uygulanır.

XI. 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.

X. SHIKKAKU uyarı yada başka bir şey olmadan direkt olarak uygulanabilir. Eğer orta hakem müsabığın kötü niyetli davrandığını düşünüyorsa fiziksel bir yaralanma olup olmadığına bakmaksızın uygulayacağı doğru ceza SHIKKAKU olacaktır HANSOKU değil.

XI. Eğer bir koç müsabaka esnasında müsabakaya müdahale ediyorsa, Orta Hakem YAME diyerek müsabakayı durduracak, koça yaklaşacak ve nezaketsiz davrandığını gerekli jestle işaret edecektir. Daha sonra TSUZUKATE HAJIME ile müsabakayı devam ettirecektir. Eğer koç müdahaleye devam ederse Orta Hakem müsabakayı tekrar durduracak, koçdan sahayı terk etmesini isteyecek ve kişi sahayı terk etmeden müsabakayı devam ettirmeyecektir. Bu bir SHIKKAKU durumu değildir sadece o müsabaka için geçerlidir.

XII. SHIKKAKU'nun halka genel bir anonsu yapılmalıdır.

MADDE 1 0 : MÜSABAKADA YARALANMALAR VE KAZALAR

1.KIKEN ya da çekilme, yarışmacı yada yarışmacıların çağırıldıklarında hazır bulunmamaları, müsabakaya devam edememeleri, müsabakayı terk etmeleri, hakem kararı ile müsabakadan çekilmeleri durumunda verilen bir karardır. Çekilme rakip tarafından sebep olunmayan yaralanmaları da içerir. KIKEN olan sporcu o kategorideki bütün müsabakalardan çekilmiş sayılır ancak bu o turnuvada başka bir kategoride yarışmasını engellemez.

2. Eğer iki müsabıkta birbirlerini sakatlarlar ise ya da daha önceden var olan yaralanmadan dolayı sıkıntı yaşıyorlarsa ve turnuva doktoru tarafından her ikisinin de devam edemeyeceği bildirilir ise en fazla puanı olan yarışmacı galip ilan edilir. Ferdi karşılaşmalarında durum berabere ise ve SENSU yoksa karşılaşmanın galibi HANTEI ile belirlenir. Takım maçlarında durum berabere ve SENSU yok ise orta hakem HIKIWAKE ilan eder. Bu beraberlik durumu takım maçındaki karar maçında ortaya çıkar ve SENSU yok ise maçın galibi HANTEI ile belirlenir.

3.Turnuva doktoru tarafından dövüşmesi uygun olmadığı ilan edilen bir müsabık bu yarışmada tekrar dövüşemez.

4.Yaralanma sebebi ile diskalifiye ile bir müsabakayı kazanan yaralı bir müsabığın doktorun izni olmaksızın müsabakada dövüşmesine izin verilmez.

5.Bir müsabık yaralandığında orta hakem ilk önce müsabakayı durdurup doktoru çağıracaktır. Doktor yalnızca teşhis koymaya ve yarayı tedavi etmeye yetkili olacaktır.

6.Devam eden bir müsabakada müsabık yaralanırsa ve tıbbi tedavi gerekli ise tedavi olması için üç dakika izin verilecektir. Eğer izin verilen bu süre içinde tedavi tamamlanmaz ise orta hakem müsabığın dövüşmek için uygun olup olmadığına ya da 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 doktoru çağırarak ve aynı anda tek elini kullanarak her bir parmağı bir saniyeyi işaret edecek şekilde İngilizce olarak ona kadar sayacaktır. 10 saniyenin başlatıldığı her durumda doktor müsabığı kontrol edecektir. 10 saniye ile ilgili yerdeki pozisyonlarda yarışmacı tatamde incelenebilir.

AÇIKLAMALAR:

I. 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 karşılaşmayı kazanabilir. Galip sporcu belirgin herhangi bir yaralanmaya maruz kalmamış olabilir.

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. Hakemler; HANSOKU, KIKEN yada SHIKKAKU 'yu baz alarak galibi belirleyeceklerdir.

VII. Takım maçlarında, takım üyesi Kiken olursa yada diskalifiye olursa (HANSOKU yada SHIKKAKU) varsa puanları sıfırlanacak ve rakip sporcunun puanı 8 olarak tescil edilecektir.

MADDE 11 : RESMİ İTİRAZLAR

1. Hiçbir kimse bir karar ile ilgili olarak Hakem paneli üyelerine itiraz edemez.

2. Eğer hakemlik prosedürün de kurallara aykırı bir durum görünürse Federasyon Başkanı ya da Resmi Temsilci itiraz etmeye yetkili kişidir

3. İtiraz, itirazın konu olduğu karşılaşmadan sonra verilmek üzere yazılı rapor ile yapılacaktır. (Tek istisna itirazın yönetim eksiliği ile ilgili olduğu zamandır. Tatami yöneticisi yönetim eksiliği 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 uygulanması ile ilgili yapılacak olan resmi itiraz koç tarafından müsabakanın bitiminden en geç bir dakika içinde yapılmalıdır. Koç, Tatami Şefine itirazını belirtip, resmi itiraz formunu alır. Formu dört dakika içinde doldurur, imzalar ve gerekli itiraz ücreti ile birlikte Tatami Şefine teslim eder. Tatami Şefi formu derhal İtiraz Jürisinin bir üyesine iletir ve Jüri beş dakika içinde bir karara varır.

6. İtiraz eden kişi, WKF Yürütme kurulu tarafından belirlenen itiraz ücretini yatırmalı ve bu ödeme itirazla birlikte Jüri Heyetinin bir üyesine teslim edilmeli.

7.İtiraz Jürisinin Oluşumu

Jüri Heyeti, Hakem Komisyonu tarafından atanan üç deneyimli 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 kan bağı ve ya evlilik yoluyla 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 Değerlendirilme Süreci

Protestonun taraflarını toplamak ve depozitin hazineye alınmasıyla ilgili sorumluluk İtiraz Jürisindedir. 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.Reddedilen İtirazlar

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 müsabakaları iptal etmek.

-Durumdan etkilenen müsabakaları 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 Büyükler Dünya Şampiyonalarında, Olimpiyat Oyunlarında, Gençlik Olimpiyat Oyunlarında, Kıtasa Oyunlarda, Dünya Oyunlarında ve bu tarsz çok sporlu faaliyetlerde müsabakaların video ile incelemesi gereklidir. Diğer müsabakalarda ise video incelemenin yapılması mümkün ise tavsiye edilir. Video analiz için prosedür Ek 11'de açıklanmıştır.

AÇIKLAMALAR:

- I. *İtiraz, müsabıkların isimlerini, müsabakayı 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 karşılaşmalar geciktirilmeyecektir. Yarışma kurallarına göre müsabakanın devamını sağlamak, Maç şefinin sorumluluğundadır.*
- VI. *Devam eden bir müsabakada yönetim eksikliği olduğu takdirde, antrenör direk olarak Tatami yöneticisini bilgilendirebilir. Tatami yöneticisinde Orta Hakem'i bilgilendirir.*

MADDE 12 : GÖREV VE YETKİLER

HAKEM KOMİSYONU

Hakem Komisyonunun görev ve yetkileri aşağıdaki gibidir.:

1. Organizasyon Komitesi ile birlikte çalışarak, yarışma alanın düzenlemesi, tüm ekipmanların tahsis edilmesi, tur/maç işletimi ve gözlemi ve güvenlik tedbirleri gibi her turnuva için doğru ve gerekli hazırlıkları yapmak.
2. Tatami Şeflerini (Şef Hakemleri) ve Tatami Şef Yardımcılarını 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 müsabaka sırasında olabilecek teknik sorunlarla ilgili olarak karar varmak.

TATAMI YÖNETİCİSİ (ŞEFİ) VE TATAMI ŞEF YARDIMCILARI

Tatami Yöneticisinin Yetki ve Görevleri aşağıdaki gibidir.

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

KOÇ YÖNETİCİSİ

Koç yöneticilerinin görevleri Ek 11'de belirtilmiştir.

ORTA HAKEMLER

Orta Hakemin görevleri aşağıdaki gibidir:

1. Orta Hakem (SHUSHIN),müsbakayı başlatma, durdurma ve bitirme dahil müsbakaları yönetme yetkisine sahiptir.
2. Yan Hakemler tarafından verilen puanları vermek.
3. Bir sakatlık, hastalık ya da müsabığın müsabakaya devamını engelleyen bir durum görüldüğünde.
4. Bir puan olduğunda, faul olduğunda veya müsabıkların güvenliğini sağlamak gerektiğinde, müsabakayı durdurmak.
5. İki ya da 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 çağırarak.
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 müsabaka alanında bulunan koç ve diğer sporcuların davranışlarının kontrolü de dahil olmak üzere müsabaka alanındaki tüm durumları kapsar.
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 uyarı 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 (KANSA):

Maç Şefi'nin (KANSA) Yetki ve Görevleri aşağıdaki gibidir:

Maç Gözlemcisi (KANSA) devam eden müsabkayı 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 müsabakayı durdurması ve uyumsuzluğu gidermesi için talimat verecektir.

Maçın tutulan kayıtları, Maç Şefinin onayından sonra resmi kayıt olarak resmîyet kazanır.

Her bir maç öncesinde, Maç şefi müsabıkların onaylanmış elbise/ekipman giydiklerinden emin olacaktır. Organizasyon müsabıklar sıralanmadan önce malzeme kontrolü yapmış olsa bile ekipmanların kurallara uygun olup olmadığı Kansanın sorumluluğundadır. Maç şefi, Takım maçlarında dönmeyecektir.

KILAVUZ

Aşağıdaki durumlarda Kansa kırmızı bayrağını kaldıracak ve düdük çalacaktır:

- Orta Hakem, Senshu vermeyi unutursa
- Orta Hakem, yanlış müsabığa uyarı/ceza verirse.
- Orta Hakem, bir müsabığa puan ve diğerine abartıdan Kategori 2 verirse
- Orta Hakem, bir müsabığa puan diğerine mubobi verirse.
- Orta Hakem, Yameden yada zaman bittikten sonra yapılan bir tekniğe puan verirse
- Orta Hakem, tatami dışındaki bir müsabığın yaptığı tekniğe puan verirse
- Orta Hakem, Ato Shibaraku sırasında pasiflikten uyarı vey a ceza verirse
- Orta Hakem, Ato Shibaraku esnasında yanlış Kategori 2 uyarı yada cezayı verirse
- Orta Hakem, aynı müsabık için iki yada daha fazla bayrak puan ya da jogai gösterirken müsabakayı durdurmazsa.
- Orta Hakem, video analiz için itiraz yapılmışken müsabakayı durdurmazsa.
- Orta Hakem, bayrakların çoğunluğuna uymazsa.
- Orta Hakem, on saniye durumunda doctor çağırmasa
- Orta Hakem, Senshu varken Hantei/Hikiwake yaparsa
- Bir Yan Hakem bayrakları yanlış elinde tutuyorsa.
- Skorbord yanlışsa.
- Koç tarafından talep edilen teknik yameden ya da zaman bittikten sonra yapılmışsa

Aşağıdaki durumlarda Kansa, hakem panelinin kararına karışmayacaktır:

- Yan hakemler bir puan için bayrak kaldırmazlarsa
- Yan hakemler Jogai için bayrak kaldırmazlarsa.
- Orta Hakem Kategori 1 Yada Kategori 2 uyarı/ceza istediğinde yan hakemler desteklemezlerse
- Panelin verdiği Kategori 1'in derecesine.
- Panelin verdiği Kategori 2'nin derecesine.
- Bir puanın geçerli olup olmadığı gibi durumlara ilgili Kansanın bir oyu yada yetkisi yoktur.
- Orta Hakem müsabaka bitiş zilini duymazsa; Kansa değil, Skor Şefi düdük çalacaktır.

SKOR ŞEFİ:

Skor Şefi, 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 yarışmacı için bir puan yada Jogai gösterdiğinde, Orta Hakem müsabakayı durduracak ve buna göre uygun kararı uygulayacaktır. Orta Hakem, müsabakayı durdurmazsa, Maç şefi kırmızı bayrağı kaldıracak ve düdüğünü çalacaktır. İki ya da daha fazla Yan Hakem tarafımdan verilen bir işaret olmadan Orta Hakem müsabakayı durdurmak isterse YAME diyecek ve aynı anda gerekli jesti yapacaktır. Bundan sonra Yan hakemler görüşlerini belirtecek ve iki yada daha fazla yan hakemin bir fikir birliği oluşursa Orta Hakem gerekli kararı uygulayacaktır.

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

III. 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.

IV. 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.

V. "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.

IX. Bir Orta Hakem kendi kararıyla müsabakada uygun davranmayan veya müsabaka gidişatını olumsuz etkileyen bir koçu müsabaka alanından men edebilir. Bu yetki müsabığın diğer yakınları içinde geçerlidir.

MADDE 13 : MÜSABAKAYA BAŞLANGIÇ-DURDURMA VE SONLANDIRMA

1. Bir müsabaka 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 kendileri için belirlenmiş tataminin ön kısmında selamlamasının ardından, Orta Hakem, "SHOBU HAJIME" komutunu vermesiyle müsabaka başlayacaktır.
3. Orta Hakem, "YAME" komutuyla müsabakayı 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 müsabakayı tekrar başlatır.

5. Bir müsabık, müsabaka sırasında sekiz puan fark yaptığında, Orta Hakem "YAME" komutuyla müsabakayı durdurur ve kendi yerine dönerken müsabıklara da kendi yerlerine dönmeleri emrini verir. "AO (AKA) NO KACHI diyerek, kazanan tarafına elini kaldırarak belirtir. Müsabaka, 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. Müsabaka bu noktada biter.
7. Beraberlikte galibi belirlemek gerektiğinde Hakem paneli (Orta hakem ve dört yan hakem) kazanana HANTEİ ile karar vereceklerdir.
8. Aşağıdaki durumlarla karşı karşıya kalındığında, Orta Hakem " YAME" diyecek ve müsabakayı geçici olarak durduracaktır.
 - a) Müsabıklardan biri veya her ikisi müsabaka 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 müsabakaya devam edemeyeceğini düşündüğünde. Orta hakem Turnuva doktorunun fikrini alarak ve müsabakanın 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 müsabakayı durdurması gerektiğinde,
 - l) Tatami Şefi tarafından durdurulması istendiğinde,

AÇIKLAMALAR:

- I. *Bir müsabaka 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. *Müsabaka tekrar başlarken, Orta Hakem müsabıkların kendi çizgilerinde ve düzgün biçimde olduklarını kontrol etmeli. Müsabaka tekrar başlamadan önce yukarı aşağı zıplayan veya yerinde duramayan müsabıklar sakinleştirilmeli. Orta hakem, minimum gecikmeyle müsabakayı tekrar başlatmalı.*
- III. *Müsabıklar, müsabakanın başında ve sonunda birbirlerini selamlamalı.*

K ATA KURALLARI

MADDE 1 : KATA YARIŐMA ALANI

1. Yariőma alanı Kumite ile aynıdır ancak kumitede müsabıkların yerlerini belirlemek için kırmızı tarafı yukarı doğru çevirilen tatamiler yekpare renkte bir yüzey elde etmek için tekrar geri çevirilmelidir.

MADDE 2 : RESMİ GİYSİLER

- 1.Müsabıklar ve hakemler, Kumite kuralları madde 2’de belirtildiđi gibi resmi kıyafetleri giymelidirler.
- 2.Bu kurala uymayanlar ihraç edilebilirler.

AÇIKLAMALAR:

I.Karate-gi ceketi, Kata çizimi sırasında çıkartılamaz.

II.Uygun olmayan biçimde giyinen müsabıklara, uygun olanını giymesi için bir dakika süre verilecektir.

MADDE 3 : KATA MÜSABAKALARININ ORGANİZASYONU

- 1.Kata müsabakası, takım ve Ferdi turlardan oluşur. Takım maçları, üç’er kişilik takımlar arası müsabakalardan oluşur. Her takım yalnızca erkek veya bayandan oluşur. Ferdi Kata müsabakaları, erkeklerin ve bayanların ayrı olarak yarıştığı bireysel performans oluşur.
2. Müsabaka için aksi bir karar alınmadığı sürece röpesajlı eleme sistemi uygulanacaktır. Eğer round-robin kullanılacaksa gerekli açıklamalar Ek 14 belirtilmiştir.
- 3.Müsabıkların Karate stilindeki (Ryu ha) varyasyonlara müsadde edilir.
- 4.Her tur öncesi, skor masasına Kata tercihi bildirilecektir.
- 5.Müsabıklar her turda farklı Kata çizmelidirler. Bir kez çizilen Kata tekrar çizilemez.
- 6.Eđer bir müsabakada, müsabık kata çizmeye başladıktan sonra rakibi müsabakadan çekilirse, bu durum Kiken’le alınan bir galibiyet olacağı için, müsabık o katayı başka bir turda çezebilir.
- 7.Ferdi müsabıklar ya da takımlar çağırıldıkları zaman sahaya gelmez ise o kategoriden (KIKEN)diskalifiye edilirler. KIKEN ile diskalifiye olmak, o kategoriden diskalifiye olmak demektir. Bununla beraber bu durum aynı turnuvada başka bir kategoriye katılımı engellemez.

8. 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.

AÇIKLAMALAR:

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

<i>Müsabık yada Takımlar</i>	<i>Gerekli Kata</i>
<i>65-128</i>	<i>7</i>
<i>33-64</i>	<i>6</i>
<i>17-32</i>	<i>5</i>
<i>9-16</i>	<i>4</i>
<i>5-8</i>	<i>3</i>
<i>4</i>	<i>2</i>

MADDE 4 : HAKEM PANELİ

1. Tatami Yöneticisi(Şefi) veya Tatami Yöneticisi (Şefi) Yardımcısı tarafından herbir müsabaka için 5 kişilik hakem paneli atanacaktır.

2. Kata maçı hakemleri, müsabıkların herhangi biri ile aynı ulusdan yada aynı Ulusal Federasyondan olmamalıdır.

3. Hakemlerin dağılımı ve belirlenmesi:

-Eleme turları için Hakem Kurulu Sekreteri, Bilgisayar Teknisyenine elektronik kura sistemine girmesi için her tatami için hakemlerin listesini verir. Bu liste Hakem Kurulu Sekreteri tarafından müsabıkların kurası çekildikten sonra Hakem Brifinginin sonunda verilmelidir. Listede sadece brifingde olan hakemler yer alabilir. Daha sonra teknisyen listeyi programa yükler ve her tatami için, her bir tura 1 Orta 4 yan hakem ve 1 Kansa atanır

-Madalya müsabakaları için Tatami Şefleri, eleme turlarının son müsabakasından sonra kendi tatamilerinden 8 görevliyi belirten bir listeyi Hakem Kurulu Sekreterine ulaştırmalıdır. Liste Hakem Kurulu Başkanı tarafından onaylandıktan sonra, sisteme girmesi için bilgisayar teknisyenine verilecektir. Sonra sistem her tatamiden 8 görevliden 5 tanesini alarak rastlantısal olarak hakem panelini oluşturacaktır.

4. İlave olarak, skor tutucu, puan tutucu ve anonsçular atanacaktır.

AÇIKLAMALAR:

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

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

MADDE 5 : DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ

Resmi Kata Listesi

Sadece Resmi Kata Listesinde bulunan katarlar kullanılabilir.

Anan	Jyuroku	Passai
Anan Dai	Kanchin	Pinan 1-5
Ananko	Kanku Dai	Rohai
Aoyagi	Kanku Sho	Saifa (Saiha)
Bassai Dai	Kanshu	Sanchin
Bassai Sho	Kishimoto No Kushanku	Sansai
Chatanyara Kushanku	Kosokun (Kushanku)	Sanseiru
Chibana No Kushanku	Kosokun (Kushanku) Dai	Sanseru
Chinte	Kosokun (Kushanku) Sho	Seichan
Chinto	Kyan No Wanshu	Seichin
Enpi	Kyan No Chinto	Seienchin
Fukygata 1-2	Kururunfa	Seipai
Gankaku	Kusanku	Seiryu
Garyu	Matsumura Rohai	Seisan
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsukaze	Shiho Kousoukun
Gojushiho	Matsumura Bassai	Shinpa
Gojushiho Dai	Meikyo	Shinsei
Gojushiho Sho	Myojo	Shisochin
Hakucho	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Sochin
Hangetsu	Nijushiho	Suparinpei
Haufa	Nipaipo	Tekki 1-3
Heian 1-5	Niseishi	Tensho
Heiku	Ohan	Tomari Bassai
Ishimine Bassai	Oyadomari No Passai	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Useishi (Gojushiho)
Jiin	Paiku	Wankan
Jion	Papuren	Wanshu
Jitte		

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.

DEĞERLENDİME

Bir müsabıkın veya takımın performansının değerlendirilmesinde, hakemler her bir kritere (teknik performan-atletik performans) eşit önem vereceklerdir.

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

İki ana kriterin tamamının, performansın değerlendirilmesinde eşit önemi vardır

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

Kata Performansı	Bunkai Performansı (madalya maçlarında)
1. Teknik performans <ul style="list-style-type: none">a. Duruşlarb. Tekniklerc. Geçiş Hareketlerid. Zamanlama/Senkronizasyone. Doğru Nefesf. Odaklanma (kime)g. Teknik zorlukh. Uyum: kata daki stile (ryu-ha) ait kihonun sergilenmesindeki uyum/tutarlılık.	1. Teknik performans <ul style="list-style-type: none">a. Duruşlarb. Tekniklerc. Geçiş Hareketlerid. Zamanlamae. Kontrolf. Odaklanma (kime)g. Uygulanan tekniklerin zorluğuh. Uyum (kataya): Ktada çzzen hareketlerin aynısını uygulamak.
2. Atletik performans <ul style="list-style-type: none">a. Güçb. Hızc. Denged. Ritim	2. Atletik performans <ul style="list-style-type: none">a. Güçb. Hızc. Denged. 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. Bunkai esnasında boyunbölgesine bir makas tekniği uygulamak (Jodan Kani Basami)
8. 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 geçici bir denge kaybı gibi çok ciddi bir faul olarak değerlendirmeye alınacaktır
- e) Kalçadan neredeyse düşecek şekilde gevşemiş olan kemer.
- f) Zaman geçirme, kataya başlamadan önce yürüyüşü uzatma, aşırı selamlama veya uzun durma .
- g) Rakip performansını sergilerken hakemlerin dikkatini dağıtacak şekilde dolanmak
- h) Bunkai sırasında, kontrol edilmeyen bir teknikten dolayı yaralanmaya neden olmak

AÇIKLAMALAR:

I.Kata bir dans veya artistik bir performans değildir. Geleneksel değerleri ve prensipleri göstermelidir. Teknikler, dövüştteki gibi gerçekçi olmalı ve konsantrasyonu, gücü ve potansiyel etkiyi göstermelidir. İncelik, ritim, dengenin yanı sıra hızı, gücü ve kuvveti göstermelidir.

II. Takım Kata'da, üç takım üyesi Şef hakeme doğru aynı yönde Kataya başlamalı ve bitirmelidir.

III. Takım üyeleri, senkronizasyonun yanında Kata performansının tümünde yeteneklerini göstermelidirler.

IV. Skor masasına bildirilen katanın o müsabakaya uygun kata olduğundan emin olmak antrenörün veya müsabıkın sorumluluğundadır.

V. Bunkai esnasında boyuna yapılan bir makas tekniği (Kani Basami) yasak olmasına rağmen vücuda yapılan bir makas tekniğine izin verilir.

MADDE 6: MÜSABAKALARIN YAPILMASI

1. Her müsabakanın başında , biri kırmızı kemer giyen (AKA) ve diğeri mavi kemer (AO) giyen iki müsabık , yüzleri Şef Hakem ' e gelecek biçimde müsabaka sahasının başlangıç çizgisinde sıraya girerler. Hakem Panelini ve birbirlerini selamladıktan sonra AO müsabaka 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 müsabaka sahasının başlangıcına gelecek ve hakem panelinin kararını bekleyeceklerdir.
2. Şef Hakem müsabığın diskalifiye edilmesi gerektiğini düşünüyorsa bir karara varmak için diğerk 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 karşılaşma esnasında hem AKA hemde AO diskalifiye edilirse, bu karşılaşmanın 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. Ferdi müsabıklar ya da takımlar çağırıldıkları zaman sahaya gelmez ise o kategoriden (KIKEN)diskalifiye edilirler. KIKEN ile diskalifiye olmak, o kategoriden diskalifiye olmak demektir. Bununla beraber bu durum aynı turnuvada başka bir kategoriye katılımı engellemez.
7. Kiken ile diskalifiye durumunda, orta hakem uygun bayrakla kiken olan müsabık tarafını işaret eder ve daha sonra rakibi için galibiyet işareti eder.
8. 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 müsabakadan 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.

MADDE 7 :**RESMİ İTİRAZLAR**

Kata müsabakalarındaki itirazlar, Kumite Kuralları Madde 10 daki prosedüre uygun olarak yürütülecektir.

Not: Ek kısımları en kısa sürede eklenecektir