

## KUMITE

SIRA NO	SORULAR
1	Müsabaka alanı yükseltmişse bir metre daha ilave edilerek güvenlik alanının toplam 3 metreye çıkarılması gerekir
2	Gönüllü olarak takılan herhangi bir dini başlık kullanılabilir.
3	Karate-gi ceketinin uzunluğu uyluğun dörtte üçünden uzun olmalıdır.
4	Karate-gi pantolonu kaval kemiğinin en az üçte ikisini kaplamalıdır.
5	Karate-gi ceket kolu bilek kemiği kıvrımından daha uzun olmamalıdır.
6	Eğer bir müsabıkın Karate-gi ceketinin kolları çok uzunsa ve uygun bir elbise değişimi zamanın içinde mümkün değilse, orta hakem müsabığın Karate-gi'sinin kollarını içeriye doğru kıvrmasına müsaade edebilir.
7	Müsabıklar saçlarına 1 yada 2 sıkı lastik band ya da atkıyuruğu şeklinde takılan saç tutucular (tokalar) takabilirler. Kurdele, boncuk ve diğer saç süslerini takmak yasaktır.
8	Eğer bant ile kapatılırsa küpe takmaya izin verilir.
9	Hakem ve turnuva doktoru tarafından onaylanırsa müsabık riski üzerine alarak metalik dişlik (diş teli) takabilir.
10	Müsabıklar birbirlerini müsabakanın başında ve sonunda uygun bir şekilde selamlamak zorundadırlar.
11	Antrenör bir maç sırasında takımın dövüş sırasını değiştirebilir.
12	Eğer bir müsabık ferdi bir maçta yaralanırsa, antrenör ilk olarak organizasyon kuruluna bildirerek değişikliğe gidebilir.
13	Her bir yan hakem bir kırmızı ve bir mavi bayrak yada elektronik bir sinyal aleti ile donatılacaktır.
14	Eğer her iki takımda aynı sayıda galibiyete ve puana sahipse, karar verici bir maç yapılacaktır.
15	Müsabaka Yöneticisi (KANSAs) güvenlik alanının hemen dışında oturacak ve sadece bir düdükle donatılacaktır.

## KUMITE

SIRA NO	SORULAR
16	KIKEN bir müsabığın o kategoriden ihracı demektir.
17	4 cm'den yüksek topuklu ayakkabılar üniforma ile giyilemez.
18	Büyük erkekler maçları üç dakika, bayan, ümit ve gençlerin maçları iki dakikadır.
19	Kumite takımı üyeleri her türlü Karate Gi giyebilirler.
20	Takım üyeleri için farklı türde şeritler kullanılabilir.
21	Bir müsabık eğer bağcıkları müsabaka esnasında kopmuşsa karate gi ceketini değiştirmek zorunda değildir.
22	Müsabıklar herhangi bir beyaz Karate Gi giyebilir.
23	Doğru bir şekilde uygulanan her ikiside puan değerindeki hızlı Chudan geri ve Tsuki kombinasyonuna Ippon verilir.
24	Büyükler müsabakasında boğaza hafif "eldiven teması" gerçek bir yaralanma ile sonuçlanmadığında bir uyarı ya da cezayı gerektirmez.
25	Atak yapan kasten yapmamışsa, kasıklara vurulan bir tekme ceza verilmeyecektir.
26	2023'ten itibaren, 14 yaşın altındaki müsabıklar için WKF onaylı koruyucu kask kullanılmasına izin verilmiştir ve 1.1.2024 tarihinden itibaren tamamen zorunludur."
27	Eğer müsabakanın bitimine 15 saniyeden az bir süre kala senshu geri alınmışsa, bundan sonra hiçbir müsabık senshu alamaz.
28	Eğer senshu almış olan bir müsabık, müsabaka bitimine 15 saniyeden az bir süre kala, dövüşten kaçma nedeniyle kategori 2 cezası alırsa, otomatikman bu avantajını kaybeder.
29	Gönüllü olarak takılan dini başlıklar WKF onaylı olmalıdır..
30	WKF Müsabaka Sorumlusu veya Organizasyon Kurulu, Antrenörlerin eşofman üstü yerine herhangi bir tişört kullanmasına izin verebilir.

## KUMITE

SIRA NO	SORULAR
31	Hansoku-Chui müsabıkın kazanma potansiyelinin rakibin hatası ile ciddi olarak azalttığı durumlarda verilir.
32	'Durma öncesi" maçın durdurulduğu ve saatin durduğu anın öncesini ifade eder.
33	Erkek ve kadınlar için kabul edilen ağırlık toleransı 0,5 kg.'dır
34	Hansoku kuralların ciddi ihlalinde uygulanır.
35	Shikkaku sadece bir uyarı verildikten sonra uygulanabilir.
36	Eğer bir müsabık kötü niyetle hareket ederse, Hansoku değil Shikkaku doğru bir cezadır.
37	Eğer bir müsabık kötü niyetle hareket ederse, Hansoku doğru cezadır.
38	Antrenör, takım üyeleri ya da dövüşmeyen üyelerin davranışları Karate- do'nun prestijini ve onurunu incitmesi halinde, müsabığa Shikkaku verilebilir.
39	Bir ağırlık kategorisininin hem üst hem de alt limitleri için aynı tolerans geçerlidir.
40	Ferdi yarışmalarda, Round-robin sistemi, ardından çeyrek finaller, yarı finaller ve finaller uygulanır.
41	Bir puana karar vermede beş kriter mevcuttur.
42	Bir erkek takımı, ilk tur için en az beş müsabık ile maça çıkabilir.
43	Erkek takımları beş ila yedi üyeden oluşur ve beşi bir turda yarışır.
44	Bir kadın takımı, ilk tur için en az iki müsabık ile maça çıkabilir.
45	Round Robin Sisteminde, kategori başına maksimum 32 müsabık, 4 müsabıktan oluşan 8 ayrı gruba ayrılır.

## KUMITE

SIRA NO	SORULAR
46	İlk uyarıdan sonra antrenör müdahale etmeye devam ederse, orta hakem müsabakayı durduracak, antrenöre yaklaşıp tatamiyi terk etmesini isteyecektir.
47	Eğer Ao maç sahasının dışına adımını attığı anda Aka puan alırsa, puan ve uyarı yada ceza verilebilir.
48	Eğer müsabık fiziksel olarak maç alanından dışarı itilmişse, Jogai verilecektir.
49	Premier Lig müsabakalarında, çeyrek ve yarı finalde, finalistlere yenilenler bronz madalya için yarışır.
50	Bir gruptaki aynı toplam puana sahip iki veya daha fazla müsabık arasında eşitlik olması durumunda dikkate alınması gereken ilk kriter, müsabaka tarihinde hangisinin Dünya Sıralamasında daha üstte olduğudur.
51	Bir Müsabıkın bir turda diskalifiye edilmesi (HANSOKU) ve müsabakaya devam etmesi mümkündür.
52	Orta hakemin Yame komutundan önce puan alan ve dışarı çıkan müsabığa Jogai verilmeyecektir.
53	Müsabakanın bitiş zilinden sonra, müsabıklara ceza verilemez.
54	Gençler müsabakasında yüz, baş ya da boyunda yaralanmaya sebep olan herhangi bir teknik, darbeyi alanın kendi hatası olmadığı sürece uyarılmalı ya da cezalandırılmalıdır.
55	Ümitler ve Gençler müsabakasında Jodan tekmeler için yaralanma olmaması şartı ile çok hafif temasa (deri teması) izin verilir.
56	Büyükler müsabakasında Jodan yumruklar için hafif bir temasa, Jodan tekmeler için daha fazla bir toleransa izin verilir.
57	Round Robin sisteminde, halihazırda kalifiye olmuş bir müsabık, (SHIKKAKU) nedeniyle diskalifiye edilemez.
58	Belirli bir müsabaka için kurallarda belirtilenden farklı bir müsabaka formatı değişikliği uygulanacaksa, bunun müsabaka bülteninde açıkça duyurulması gerekir.
59	Antrenörün yaptığı kötü bir davranış müsabığın shikkaku olmasına ve maçtan/turdan atılmasına sebep olmaz.
60	Yan Hakemler skor gördüklerinde derhal joystickleri ile işaret edeceklerdir.

## KUMITE

SIRA NO	SORULAR
61	Hakem Paneli, 1 Tatami Şefi, 3 Tatami şefi Yardımcısından oluşur.
62	Her maçın Hakem Paneli, bir Orta Hakem, dört Yan Hakem ve bir Maç Şefinden oluşur.
63	Maç başladıktan sonra bir müsabıkın dişlik takmadığı görülürse, müsabık diskalifiye edilecektir.
64	Orta hakem tüm komutları verecek ve tüm anonsları yapacaktır.
65	14 yaş ve altı için kumite müsabakası süresi 1,5 dakikadır.
66	Üç yan hakem Aka için bir puan gösterdiğinde, Orta hakem onların hata yaptığından emin olsa bile maçı durdurmak zorundadır.
67	Eğer iki veya daha fazla Yan hakem aynı sporcuya puan gösteriyorsa Orta hakem maçı durdurmak zorundadır.
68	Bir maçın süresi, Orta hakemin başlatmak için işaret vermesiyle başlar ve Orta hakem Yame dediğinde durur.
69	Bir kumite maçının hakem paneli Orta hakem, dört yan hakem, bir Maç Şefi ve bir Skor Tutucudan oluşur.
70	Bir müsabık kayarsa, düşerse ancak vücudunun üst kısmı tatamiye değmiyorsa rakibi tarafından aniden puan uygulandığında İppon verilir.
71	Sadece müsabığın antrenörü yada resmi temsilcisi, itiraz etmeye yetkilidir.
72	Orta hakem zamanın bitiş zilini duymaz ise Maç Şefi düdük çalacaktır.
73	Müsabıklar birbirlerini müsabakanın başında uygun bir şekilde selamlamak zorundadırlar.
74	Ferdi maçlarda gönüllü olarak maçı çekilen müsabık Kiken olarak ilan edilir ve rakibe ekstradan sekiz puan verilir.
75	Farkında olma; teknik yerine ulaştıktan sonra süren, devam eden uygulama durumudur.

## KUMITE

SIRA NO	SORULAR
76	Müسابaka organizasyonu, müsabıklar sıralanmadan önce ekipmanların kontrolünü yapmış olsa bile, ekipmanların uygunluğu konusunda sorumlu olan kansadır.
77	Maç alanı içinde kalan bir müsabık maç alanı dışındaki bir müsabıktan puan alabilir.
78	Atoshi baraku'nun anlamı "maçın bitimine 15 saniye süre kalmasıdır.
79	Atoshi baraku'nun anlamı "maçın bitimine 10 saniye süre kalmasıdır.
80	Yalnızca Büyükler müsabakasında gırtlığa "deri teması"na izin verilir.
81	Eğer bir takım müsabakası sonunda puan yoksa Orta Hakem, Hantei ilan edecektir.
82	Blok almadaki başarısızlık sonucu oluşan aşırı kontakt Mubobi olarak göz önüne alınır.
83	Gerçek bir yaralanma olsa bile, abartılı davranan bir müsabık cezalandırılabilir.
84	Hakem kazananı "AO (AKA) NO KACHI" olarak ilan eder ve gerekirse, HANTEI durumunda bu şekilde beraberliği bozar.
85	Sonuçsuz bir maçın sonunda beraberlik olması durumunda, Hakem Paneli (Hakem ve dört Yan Hakem) maçı HANTEI'ye göre belirleyecektir.
86	Eğer hakem paneli müsabaka kurallarına uygun olmayan bir karar alırsa, kansa derhal düdük çalacaktır.
87	Bir müsabığın, kendisine yapılan bir teknikten dolayı nefesi kesilirse, atağı yapan müsabık puan almış olsa bile cezalandırılmasına gerek yoktur.
88	Takım maçlarında ekstra maç yoktur.
89	Bir kombinasyonun yalnızca doğru uygulanan ilk tekniği puan alır.
90	Müسابaka alanına izinsiz ekipman veya Karate-Gi ile gelen müsabıklara, kıyafetlerini düzeltmeleri için bir dakika süre verilecek ve Antrenör o maçta antrenörlük yapma hakkını otomatik olarak kaybedecektir.

## KUMITE

SIRA NO	SORULAR
91	Kendisine yapılan bir teknikten dolayı nefesi kesilen müsabığa, nefesini düzenleyebilmesi için müsabakaya devam edilmeden önce süre verilmelidir.
92	JODAN, köprücük kemiğinin üzerindeki bölge ve omuzlar olarak tanımlanır.
93	IPPON; Jodan Geri ve fırlatılan, düşürülen, kendi kendine düşen ya da ayağından başka vücudunun herhangi bir bölgesi tatamiye değen sporcuya uygulanan geçerli tekniğe verilir.
94	Hansoku Chui yalandan yararlanma numarasına verilir.
95	İlk defa yapılan yaralanmayı abartma durumunda Hansoku verilecektir.
96	Bir CHUDAN tekniğini aldıktan sonra darbe alan kişinin nefes kaybetmesi, kontrol eksikliğidir.
97	Müsabık yaralanmanın etkilerini abartır ise direkt Hansoku olabilir.
98	Komuttan sonra ya da maç durduğunda yapılan bir teknik etkili olsa bile puan olarak değerlendirilmemelidir ve bir ceza ile sonuçlandırılabilir.
99	Ümitler kumite müsabakasında Jodan tekmelere yaralanma olmaması şartı ile "deri teması" yapılmasına izin verilir.
100	Bir maçın başlamasından önce Tatami Şefi, müsabıkların sağlık kartlarını incelemelidir.
101	Eğer sıralamada bir hata varsa ve yanlış müsabıklar dövüşüyorsa bu durum sonradan değiştirilemez.
102	Müsabakanın bitiş zili ile aynı anda uygulanan etkin teknik puan olarak geçerli sayılacaktır.
103	Eğer bir müsabık yaralanmış ise ve bu kendi hatası ile (Mubobi) olmuşsa, Orta hakem rakibe uyarı yada ceza vermeyecektir.
104	Bir puanın geçerli olup olmadığı gibi durumlara ilgili kararlarda kansanın her hangi bir oyu yada yetkisi yoktur.
105	Sırta vurulan yumruklar için daima Yuko verilir.

## KUMITE

SIRA NO	SORULAR
106	16 yaş ve üstü müsabıklar için "deri temasına" izin verilir
107	Orta hakemin komutlarına uymayan bir müsabıka Shikkaku verilmelidir.
108	Skor şefi, müsabaka kurallarının ihlalini gördüğünde Orta hakeme maçı durdurmasını söyleyecektir.
109	Bir kombinasyon içinde birinci teknik Yuko, ikincisi bir ceza değerine ise her ikisi birden verilmelidir.
110	Deri teması, başa veya vücuda enerji aktarmadan hedefe dokunmak olarak tanımlanır.
111	Zeminde yatarken puan almak mümkün değildir.
112	WKF onaylı malzemeleri takmayan bir müsabıka, onaylanmış olanlarla değiştirmesi için iki dakika süre verilir.
113	Kumitede yaralanan bir müsabık on saniye kuralı sebebi ile çekildi ise kata müsabakasına katılamayacaktır.
114	Turnuva doktoru tarafından dövüşemez diye ilan edilen yaralı bir müsabık bu yarışmada tekrar dövüşemez.
115	Müsabaka ya da yarışma bittikten sonra bile müsabaka alanında bulunan bir müsabık kötü bir davranışta bulunursa Orta hakem ona hala Shikkaku verebilir.
116	Maç Şefi, Shikaku oluşması halinde oy kullanma hakkına sahiptir.
117	Erkek takım maçlarında, bir takımın üç maç kazanması durumunda, maç o noktada biter.
118	Kadın takım maçlarında, bir takımın iki maç kazanması durumunda, maç o noktada biter.
119	Bir müsabık rakibine sarılır ve derhal bir teknik uygulamaz veya atış yapmaz ise Orta hakem Yame diyecektir.
120	Bir yan hakem tekniğin puan alıcı bölgeye gerçekten ulaştığından emin değilse bile, puan işareti verebilir.



## KUMITE

SIRA NO	SORULAR
121	Karate-do prestijine ve onuruna zarar veren bir harekette bulunan müsabıka Hansoku verilir
122	Bir müsabıkın hareketi tehlikeli olarak gözlemlendiğinde ve yasak hareketleri ilgilendiren kuralları kasten ihlal ettiğinde müsabıka Shikkaku verilir.
123	Süre bitiş işaretinden sonra uygulanan puan alıcı teknikler geçerlidir.
124	WAKARATE komutu ile aynı anda yada sonra uygulanan puan alıcı teknikler geçerlidir.
125	Yan Hakemler, tekniğin son temas noktasını göremese bile bir puan işaret edilebilir
126	Hantei'de eğer üç Yan hakem Aka için galibiyet ve dördüncü yan hakem Orta hakem ile birlikte Ao için galibiyet gösteriyorsa, Orta hakem Aka'yı galip ilan etmek zorundadır.
127	SENSHU veya puanla önde olan bir müsabığa pasivite verilemez.
128	Yalnızca o tur için belirlenmiş antrenörün, kendisine tahsis edilen yerden yarışmacıya koçluk etmesine izin verilir.
129	Bir müsabık on saniye içinde kendine gelip ayakları üstüne dikilmezse, Orta hakem "kiken" ve rakibe "Kachi" anonsu yapar.
130	Eğer bir müsabık fırlatılır ve vücudunun bir kısmı maç sahasının dışına düşerse, Orta hakem hemen Yame komutu verecektir.
131	Müsabık, antrenöre video analiz itirazında bulunması için işaret veremez.
132	Müsabıklar tataminin dışında tedavi edilmelidir.
133	Eğer yan hakemler, joystickleri yanlış ellerinde tutuyorlarsa kansa düdük çalacaktır.
134	Dişlikler (ağız koruyucuları) kumite müsabakaları için zorunludur.
135	Bir fırlatmadan sonra Orta hakem puan alınması için maksimum iki saniye müsaade etmelidir.

## KUMITE

SIRA NO	SORULAR
136	Bir müsabık güçlü bir yan tekmeyle atak yapar ve rakibini müsabaka alanının dışına iterse, Orta hakem müsabıka Waza-Ari ve rakibine Jogai için Kategori 2 uyarı ya da cezası vermelidir.
137	Resmi bir itiraz verildiğinde verilen itiraz sonuçlanana kadar sonraki maçlar bekletilmelidir.
138	Her bir Yan hakem güvenlik alanı içerisinde, tataminin köşelerine oturacaklardır.
139	Yaralanmaya sebep olan bir teknik için Orta hakem puan verdiğiğinde, Maç Şefi maçın durması için işaret vermelidir.
140	Orta hakem "zaman bitti" zilini duymadığında Skor tutucu düdüğünü çalmalıdır
141	WAKARETE müsabakanın herhangi bir anında verilebilir.
142	Orta hakem Shikkaku vermek istediğinde, Yan hakemleri kısa bir danışma için yanına çağırabilir.
143	Devam eden bir maç sırasında bir müsabık yaralanırsa ve tıbbi tedaviye ihtiyaç duyarsa üç dakika süre verilir. Bundan sonra Orta hakem müsabığın dövüşe devam edemeyeceğine ya da daha fazla zaman verileceğine karar verecektir.
144	Müsabakanın bitimine 15 saniyeden az zaman kala dışarı çıkan müsabıka minimum CHUI verilir.
145	Yanlış bir müsabıka verilen puanı düzeltmek için Orta hakem yanlış puan verilen müsabıka döner ve Torimasen işareti yapar, sonra puanı doğru müsabıka verir.
146	Eğer bir müsabık çok kontrollü bir Chudan geri atak yapar, ardından rakibin suratında hafif bir yaralanmaya sebep olan bir yumruğu kazara vurursa; bir Waza-Ari ve bir uyarı verilebilir.
147	Yaralanan bir müsabık tıbbi bir tedavi aldığıında ve resmi doktor müsabakaya devam edebilir derse, Orta hakem kendi yetkisini kullanarak doktorun kararına karşı gelemmez.
148	Orta hakem, yan hakemler herhangi bir işaret yapmasa bile maçı durdurabilir.
149	Orta Hakem tarafından WAKARETE komutu verilen durumlarda, antrenörler video analiz isteğinde bulunamazlar.
150	Dövüşten Kaçmak" süreyi kullanıcı davranışlar ile rakibin puan alma fırsatını engellediği durumları tanımlar.

## KUMITE

SIRA NO	SORULAR
151	Öncesinde WAKARATE komutu verilmemişse, müsabaka bitimine onbeş saniyeden az süre kala TSUZUKETE komutu verilemez.
152	Takım maçlarında eğer iki müsabık birbirini yaralar, dövüşe devam edemezlerse ve puanları eşit ise Orta hakem Hikiwake'yi ilan edecektir.
153	Müsabaka süresinin bitimine on saniyeden az zaman kaldığı bir durumda kaybeden bir müsabık durumu eşitlemeye çalıştığı sırada müsabaka alanın dışına (Jogai) çıkarsa en az Hansoku-Chui cezası verilecektir.
154	Kemerin altına uygulanan teknikler puan olarak değerlendirilemez.
155	Kürek kemiğine uygulanan teknikler puan olarak değerlendirilebilir.
156	Aka kazara Ao'nun kalçasına tekme atarsa ve Ao maça devam edemezse, Ao Kiken olarak ilan edilir.
157	Bir müsabıkın kondüsyon eksikliğinden dolayı nefesinin kesildiği açıkça görülüyorsa, Orta hakem maçı müsabıkın kendisine gelmesine zaman tanımak için müsabakayı durdurmalıdır.
158	Açık sekiz puan farkı yaptığı tespit edilen müsabık kazanan olarak ilan edilir.
159	Süre bittiğinde en çok puanı toplayan müsabık kazanan olarak ilan edilir.
160	WAKARETE komutu ile aynı anda uygulanan düzgün bir teknik cezalandırılacaktır.
161	İki derece resmi uyarı vardır.
162	Küçük kural ihlalleri için üç defaya kadar CHUI verilir.
163	Eğer önceden üç CHUI verilmemişse, HANSOKU CHUI verilemez.
164	Mubobi cezası ya da uyarısı sadece müsabıkın kendi hatası veya dikkatsizliğinden dolayı, müsabık yaralandığında ya da darbe aldığındadır.
165	Kendi hatası ile yaralanan ve bu etkiyi abartan müsabık, Mubobi cezası ya da uyarısı veya abartı cezası almalıdır. Müsabık cezalardan birini alır, iki cezayı birden alamaz.

## KUMITE

SIRA NO	SORULAR
166	Eğer bir müsabık iyi bir Chudan tekme atarsa ve rakibi de bu tekmei yakalarsa puan verilmez.
167	Bir müsabık altı puan kriteri içeren bir Joda tekme uygular, rakibi bu tekmei kesmek için ellerini kaldırır ve ardından elleri hafifçe suratına vurursa, Orta hakem tekmenin etkin olarak bloklanmadığından dolayı Ippon verebilir.
168	Bir erkek takımı 2 müsabık ile yarışabilir.
169	WKF'nin resmi reklamı karate-gi'nin sol kolu üzerinde gösterilir.
170	Ulusal Federasyonların, müsabıkın karate-gi'si üzerinde reklam konulmasına izin verilmez.
171	Kiken olan kumite müsabığı bu turnuvada tekrar yarışamaz.
172	Ekstra maç sadece takım maçları için kullanılır.
173	Eğer orta hakem bir müsabığa puan, diğerine mubobi verirse kansanın düdük çalması gerekir.
174	Ciddi kural ihlali, disiplinsizlik veya kötü niyetli davranış, HANSOKU CHUI gerektirir.
175	Uluslar arası müsabakalarda, iki antrenörde mutabık olduğunda Yan hakemlerden bir tanesi sporcularla aynı milletten olabilmesine karşın, Orta hakem müsabıkların hiçbirisiyle aynı milletten olamaz.
176	Maç Şefi /KANSÄ), Orta hakem ve Yan hakem ile birlikte sıraya geçecektir.
177	Antrenörler güvenlik alanının dışında, yüzleri resmi masaya doğru olacak şekilde kendilerine ayrılan yerlere oturacaklardır.
178	Orta hakem bir müsabığa puan, diğerine ise abartı verirse, kansanın duruma müdahale etmesine gerek yoktur.
179	Takım maçlarında, Hakem paneli (her birinin gerekli lisans sahip olduğu göz önüne alınarak) her maçta dönecektir.
180	Takım maçlarının sadece madalya maçlarında Hakem paneli her maçta dönecektir

## KUMITE

SIRA NO	SORULAR
181	Orta hakem güvenlik alanlarında dahil olmak üzere tüm tatamde hareket edebilir.
182	Bayan müsabıklar göğüs koruyucusu takmak zorundadırlar.
183	Bayan müsabıklar eğer vücut koruyucuları var ise göğüs koruyucusu takmak zorunda değildirler.
184	Mavi ve kırmızı kemerler herhangi bir kişisel nakış işlemesiz ya da işaretli olmak zorundadır.
185	Bir durum diskalifiye edilmeyi gerektirecek gibi görüldüğünde, Orta Hakem herhangi bir kararı açıklamadan önce kısa bir danışma için bir veya daha fazla hakemi çağırabilir.(FUKUSHIN SHUGO)
186	Müsabıklar kişisel nakış işlemesi olmayan beyaz karate-gi giymek zorundadırlar.
187	Karate-gi üzerindeki kişisel nakış işlemlerine sadece madalya maçlarında izin verilir.
188	Orta Hakem temasın çok güçlü olduğunu ancak rakibin kazanma şansını azaltmadığını düşünürse bir uyarı (CHUI) verilebilir.
189	Yaralanmayla sonuçlanan herhangi bir teknik, yaralanan yüzünden meydana gelmediği sürece bir uyarı veya cezaya neden olur.
190	Bir kondağa verilen bariz bir aşırı tepki, bir CHUI'ye neden olur.
191	Yan hakemler Orta hakem maçı durdurmadan önce puan ya da uyarı işaret edemezler.
192	Bariz bir abartı gösterisi HANSOKU alacaktır.
193	Herhangi bir yalandan yaralanma numarası, abartılmadan yapılsa bile CHUI uyarısı alacaktır.
194	Sendeleme, yere düşme, ayağa kalkıp tekrar düşme gibi bariz bir yalandan yaralanma numarası yapılması, doğrudan SHIKKAKU'yu sebep olacaktır.
195	Hakemler tarafından bir puan olarak değerlendirilen bir teknikten sonra yapılan yalandan yaralanma numarası en az HANSOKU CHUI ile sonuçlanacaktır.

## KUMITE

SIRA NO	SORULAR
196	Eğer yarışmacı Yame'den önce birden çok teknik uygulamaları ile puan alıyorsa, Yan hakemler hangi tekniğin önce uygulandığına bakmadan yüksek olan puanı göstermek zorundadırlar.
197	Takım maçlarında, ekstra maçtan sonra puan yok ya da senshu olmadan eşit puan var ise, maç sonucuna Hantei ile karar verilecektir.
198	Jogai, yarışmacı müsabaka alanında dışında çıktığında ve bu duruma rakibi neden olmuyorsa oluşur.
199	Atoshi Baraku süresince; kaçış, dövüştten kaçma ve/veya zaman harcayıcı her türlü hareketlere verilecek en düşük ceza Hansoku Chui'dir.
200	Bir atış esnasında, atışın pivot noktası atan müsabığın kalça seviyesinden yukarıda olmamalı ve atılan müsabık atış esnasında güvenli bir şekilde yere düşebilmesi için tutulmalıdır.
201	Düşüşü yavaşlatmak için rakinin Karate Gi'sini tutmaya izin verilmez.
202	Eğer orta hakem yameden yada müsabaka bitiş sinyalinden sonra meydana gelen bir tekniğe puan verirse, kansanın müzahale etmesine gerek yoktur.
203	YUKO bir puandır.
204	WAZA-ARI iki puandır.
205	IPPON üç puandır.
206	Her maç ya da müsabaka öncesinde müsabıkların onaylı malzeme giydiklerini kontrol etmek Maç Şefinin sorumluluğundadır.
207	Her maç ya da müsabaka öncesinde müsabıkların onaylı malzeme giydiklerini kontrol etmek Tatami Şefinin sorumluluğundadır.
208	Antrenörler, sporcu ya da takımı ile birlikte akreditasyon kartını resmi masaya sunmak zorundadırlar.
209	Waza-Ari; Chudan Tekmelere verilir.
210	Yuko; ayakta duran yada yerde olsa bile gövdesi tatami üstünde olmayan bir rakibin yedi puan alıcı alanına yapılan herhangi bir Tsuki veya Uchi'ye verilir.

## KUMITE

SIRA NO	SORULAR
211	İppon; Jodan Geri ve fırlatılan, düşürülen, kendi kendine düşen ya da ayakları yerden kesilen müsabıka uygulanan puan alıcı tekniklere verilir.
212	Ferdi maçlarda beraberlik ilan edilemez.
213	Pasivite herhangi bir zamanda, herhangi bir müsabığa verilebilir.
214	Müsabakanın ilk onbeş saniyesinde pasivite verilemez.
215	Baş, diz ya da dirseklerle yapılan atak girişimleri uyarı/cezadır.
216	Müsabaka bitimine onbeş saniyeden az kala (ATO SHIBARAKU) müsabakadan kaçmak en az HANSOKU CHUI ve SENSU'nun kaybına neden olur.
217	Delegasyonun Baş Antrenörü, Hakem Paneli üyelerinin yönetimi hakkında itirazda bulunabilir.
218	Kumite müsabakasında, Müsabaka alanının merkezinden 1 metre mesafede, iki tatami kırmızı tarafları üste gelecek şekilde çevrilerek müsabıklar için bir sınır oluşturulur.
219	Ceket bağcıkları düğümlenmiş olmalıdır.
220	Müsabakaya başlarken bağciksız ceketler kullanılabilir.
221	Ferdi maçlarda kuralar çekildikten sonra yarışmacı bir diğeri ile değiştirilebilir.
222	Madalya maçlarında erkek antrenörler koyu renk takım elbise, gömlek giymek ve kravat takmak zorundadır.
223	Madalya maçlarında kadın antrenörler koyu renk olmak üzere, elbise, pantolon ceket takım ya da ceket etek kombinasyonunun dan oluşan bir kıyafet giyebilirler.
224	Madalya maçlarında kadın antrenörler başörtüsü takamazlar.
225	Orta Hakemin talimatlarına uymayı reddeden veya öfkeli davranışlar sergileyen bir müsabık otomatik olarak HANSOKU olacaktır.

## KUMITE

SIRA NO	SORULAR
226	Müsabıklar, maç aralarında dinlenmek için standart maç süresine eşit bir zaman kullanma hakkına sahip değildir.
227	Maç bitimine 15 saniyeden az bir süre kala pasiflik nedeniyle ceza verilemez.
228	Müsabaka esnasında veya müsabakadan hemen sonra ,herhangi bir aşırı kutlama, örneğin diz üstü düşme vb., gibi siyasi veya dini ifadeler yasaktır. Yapanlar, Yönetim Kurulu tarafından belirlenen o müsabakadaki itiraz ücretine denk bir para cezasına tabi tutulabilirler.
229	Bir müsabık, Round Robin sisteminde KIKEN veya SHIKKAKU alırsa, önceki tüm müsabakalardaki sonuçlardan silinir.
230	Rakibin karategisini yada kolunu tek elle tutmaya ancak derhal puan alma yahut rakibi düşürmeye çalışma durumunda müsaade edilir.
231	Müsabaka esnasında rakibi iki elle tutmaya asla müsaade edilmez.
232	Video analiz paneli süpervizörünü belirlemek Tatami Şefinin görevidir.
233	IPPON ve WAZA ARI sayısının eşit olması durumunda karar HANTEI ile verilir.
234	Herhangi bir ferdi maçta, puanlar eşit ve SENSU yoksa, karar vermedeki ilk kriter, en fazla IPPON'u kimin aldığıdır.
235	Bir müsabık için birden fazla Yan Hakem puan vermişse ve puanlar birbirinden farklı ise; yüksek olan puan verilir.
236	Bir müsabık, 10 saniye kuralı nedeniyle sonraki turlarda yarışma hakkını kaybettiyse, bu durum Tatami Şefi tarafından merkez masaya bildirilmelidir.
237	Devam eden bir müsabaka esnasında yaralanan ve tıbbi tedavi ihtiyaç duyan bir müsabık için, 3 dakika sayımını başlatmaktan zaman tutucu sorumludur.
238	Bir müsabık, rakibini tuttuğunda Orta hakem ona fırlatma yapması veya teknik uygulayabilmesi için birkaç saniye verecektir.
239	Hakem kazananı "AO (AKA) NO KACHI" olarak ilan eder ve gerekirse, HANTEI durumunda bu şekilde beraberliği bozar..
240	Bir müsabık, rakibini tuttuğunda Orta hakem ona fırlatma yapması veya teknik uygulayabilmesi için birkaç saniye verecektir.



## KUMITE

SIRA NO	SORULAR
241	Antrenör / Ulusal Federasyon temsilcisi, resmi itiraz formunu Tatami Şefinden talep edecektir.
242	Orta hakem yan hakemlerin görüşüne bakmadan maçı durdurabilir ve bir puan verebilir.
243	Eğer 10 saniye kuralının başlatılması gerekmesi bir durumda, orta hakem doktor çağırılmazsa kansa düdüğü çalmalıdır.
244	Kazanan takım SENSU ile kazanılanlar hariç en fazla maç kazanandır.
245	Kırmızı ve mavi kemerler uyluk kemiğinin dörtte üçünden uzun olamaz.
246	Antrenör / Ulusal Federasyon temsilcisinin zamanında itirazda bulunmaması itirazın reddine neden olabilir.
247	Hakemler tarafından puan olan bir teknik için yaralanma numarası yapıldığında doğru ceza HANSOKU'dur.
248	Protestoya karışan yetkililerin bilgileri Tatami Şefi tarafından doldurulur.
249	KIKEN bir müsabığın o kategoriden ihracı demektir, bununla birlikte bu durum başka bir kategoride yarışmasına mani değildir.
250	Müsabıklar yarışma süresine denk bir zamanı dinlenmek için kullanabilirler, bunun istisnası müsabığın malzemesinin rengini değiştirmesi gereken durumlardır. Burada süre beş dakikaya çıkar.
251	Herhangi bir turda, zaman bittiğinde puanlar eşitse ancak yarışmacılardan birinde SENSU varsa o yarışmacı galip ilan edilir.
252	İlk Puan Avantajı' (SENSU) denildiğinde anlaşılan, bir müsabığın rakibi ondan puan almadan ilk puanı almasıdır.
253	İki müsabıkta sinyalden önce puan alırsa, 'ilk puan avantajı' meydana gelmez ve müsabıkların o turda daha sonra SENSU alma şansı devam eder.
254	Bir müsabık düştüğünde, fırlatıldığında yada yere serildiğinde hemen ayağa kalkmazsa, Orta Hakem doktoru çağırarak ve her bir parmağı bir saniyeyi işaret edecek şekilde ona kadar sayacaktır.
255	Müsabakanın bitimine 15 saniye kala zaman tutucu tarafından duyulabilir bir şekilde işaret verilecek ve orta hakem "Atoshi Baraku" diyecektir.

## KUMITE

SIRA NO	SORULAR
256	Eğer müsabakanın bitimine 15 saniyeden az bir süre kala orta hakem pasiflikten dolayı uyarı yada ceza verirse, kansa bu duruma sessiz kalmalıdır.
257	Ferdi bir müsabaka beraberlikle bitebilir.
258	Tüm müsabaka sisteminde, Antrenörlere her bir sporcu için bir video itiraz kartı verilecektir
259	Dörtlü gruplar halinde yapılan round robin sisteminde, round robin evresi için antrenöre her bir katılımcı için bir adet video itiraz kartı verilir.
260	Müsabık, antrenöründen gizlice Video Analiz itirazında bulunmasını isteyebilir.
261	Antrenör, sporcusu puan almış olsa dahi, daha yüksek bir puan için Video Analiz itirazında bulunabilir.
262	Video Analiz Süpervizörü sadece diğer müsabıkla aynı anda yada daha önce yapılan teknikleri değerlendirebilir.
263	Video Analiz için itirazda bulunulduğunda, müsabaka durdurulmadan önceki 6 saniye daima değerlendirilir.
264	Eğer iki antrenörde aynı anda video analiz itirazında bulunursa, Video Süpervizörü sadece önce alınan puanı değerlendirebilir.
265	Aynı anda yapılan tekniklerin ikisinin de video analizde puan verilebilir.
266	Video İtiraz Süpervizörü, yan hakemlerin kararlarını SENSU durumu haricinde iptal edemez
267	Tatami Şefi, kurallara aykırı bir durum olduğunda, KANSA'nın hakeme talimat vermek için maçı durdurup durdurmadığını denetlemelidir.
268	Orta Hakem, gördüğü faulleri gösterir ve kuralların gerektirdiği şekilde uyarı ve cezaları verir.
269	HANTEI durumunda bereberliği Orta Hakem bozar.
270	Her müsabakadan önce, ekipmanların kurallara uygun olduğundan emin olmak her zaman KANSA'nın sorumluluğudur.

## KUMITE

SIRA NO	SORULAR
271	Orta hakem zamanın bitiş zilini duymaz ise KANSA düdüğü çalacaktır.
272	İki yan hakemli sistemde, yan hakemler, orta hakeme yardımcı olmak için JOGAI, kontak ve temasın yasak olduğu kategorilerde deri teması gösterebilir.
273	İki yan hakemli sistemde, Orta Hakem uyarı ve ceza vermede tek başına karar verebilir.
274	İki yan hakemli sistemde, eğer iki yan hakem veya orta hakem ve yan hakemlerden biri farklı puanlar gösterirse, yüksek olan verilecektir.
275	İki yan hakemli sistemde, eğer iki yan hakem veya orta hakem ve yan hakemlerden biri farklı puanlar gösterirse, düşük olan verilecektir.