



# KARATE KUMİTE-KATA KURALLARININ ÖZETİ



Ocak 2023

# KUMİTE



## KUMITE MÜSABAKA ALANI

Müsabaka alanları arasına monitörler veya ekranlar yerleştirildiğinde, bunlar müsabaka alanlarının her tarafında 1,5 metrelik bir güvenlik alanı sağlayacak şekilde, müsabaka alanlarından yeterince uzağa yerleştirilmelidir. (Monitörler kırmızı uyarı alanlarının dışından en az 1,5 metre uzağa yerleştirilmelidir).

Her Yan Hakem (FUKUSHIN) Tatami'nin köşelerinde ve güvenlik alanında oturacaktır. Orta Hakem, Yan Hakemlerin oturduğu güvenlik alanı da dahil olmak üzere tüm Tatami'de hareket edebilir. Her Hakem bir kırmızı ve bir mavi bayrak veya elektronik sinyal cihazı (joystick) ile donatılacaktır.

Maç şefi (Kansa), Orta hakemin arkasında, güvenlik alanının hemen dışında ve solda ya da sağda oturacaktır. Kendisi bir düdük ile donatılacaktır.

Skor Şefi resmi skor masasında skor/zaman tutucunun yanında oturacaktır ve Video Analizin olduğu durumlarda Video Analiz Süpervizörleri de burada bulunacaktır.

Antrenörler, güvenlik alanının dışında, yüzleri resmi masaya doğru oturacaklardır. Tatami düzeninin, Antrenörlerin yüzlerinin resmi masaya dönük olarak yerleştirilmesini mümkün kılmadığı durumlarda, Antrenörler resmi masanın her iki tarafına yerleştirilebilirler. Eğer Video Analiz kullanılacaksa, Koç Asistanları görevlendirilmelidir.

## HAKEM KIYAFET

### Orta ve Yan Hakemler için resmi kıyafet aşağıdaki gibidir:

- Kruvaze olmayan lacivert blazer ceket (renk kodu 19-4023 TPX).
- Duble paça olmayan, düz, açık gri pantolon (renk kodu 18-0201 TPX).
- Kısa kollu beyaz gömlek
- Düz siyah ya da lacivert çorap ve müsabaka alanında kullanılacak siyah ayakkabı.
- Resmi kravat ( kravat iğnesi yasaktır ).
- Düz beyaz kordonlu siyah düdük.

### Aşağıdakilerin kullanımına izin verilir:

- Düz alyans.
- Gönüllü olarak kullanılan ve WKF onaylı başörtüleri.
- Saç tokası ve sade küpe.
- Saçlar omuz üzerinde toplanmalı ve makyaj ölçülü olmalıdır.
- 4 cm den yüksek topuklular, resmi kıyafet ile kullanılmamalıdır.



## **MUSABIK KIYAFET VE KORUYUCU EKİPMANLARI;**

Müsabıklar WKF Yönetim Kurulu tarafından özel olarak izin verilen ve müsabaka bülteninin de belirtilenler dışında, WKF tarafından onaylı çizgisiz, şeritsiz veya kişisel işlemez beyaz bir Karategi giymelidir. Kumite takımı üyelerinin hepsi aynı tip Karategi giymelidir. Şeritlerin kullanıldığı yerlerde, bunlar tüm ekip üyeleri için aynı olmalıdır.

Metal saç tokaları ve saç tutucuları yasaktır. Kurdele, boncuk ve diğer saç süslerini takmak yasaktır. Sıkı lastik bant ya da atkuyruğu üzerine takılan bir ya da iki saç tutucuya (toka) izin verilir.

Tüm müsabıklar gönüllü olarak WKF tarafından onaylı bir başörtüsü takabilirler: Başını kapatan ama boğazı açık bırakan düz siyah kumaştan onaylı bir başörtüsü,

### **Aşağıdaki ekipmanlar zorunludur:**

- WKF onaylı ellik, Bir müsabık kırmızı ve diğeri mavi giyecektir.
- Dişlik
- WKF onaylı vücut koruyucu (erkek ve kadınlar için uygun tasarımı)
- WKF onaylı incik koruyucu, Bir müsabık kırmızı ve diğeri mavi giyecektir.
- WKF onaylı ayak koruyucu, Bir müsabık kırmızı ve diğeri mavi giyecektir.
- WKF onaylı kasık koruyucu (kağı)

İlave olarak 14 yaş altı için 2023 yılında yüz maskesi kullanımına devam edilecektir. Bu yaş grubu için 2023 yılından itibaren WKF onaylı kask kullanımı serbesttir ve 2024 yılından itibaren zorunlu olacaktır.

Sporcudaki bulunabilecek fiziksel şekil bozukluklarının veya ampütasyonların, koruyucu ekipmanın düzgün takılmasını engellediği yahut rakibi için risk oluşturduğu durumlarda, o sporcunun kumite müsabakasında yarışmasına izin verilmez. Şüpheye düşülen durumlar için Orta Hakem, doktora danışmalıdır.

Müsabaka alanına uygun olmayan kıyafet ya da ekipmanla gelen sporcuya kıyafetini düzeltmesi için iki dakika verilir. Bu durumda antrenörü o turda antrenörlük yapma hakkını otomatikman kaybeder.

## **ANTRENÖR (KOÇ) KIYAFET**

### **Aşağıdakilere izin verilir:**

- Düz bir alyans.
- Gönüllü olarak giyilen WKF onaylı dini başlık.



WKF Müsabaka Sorumlusu veya Organizasyon Kurulu, Antrenörlerin eşofman üstü yerine federasyonlarının resmi takım tshirtünü ya da yazısız ve logosuz düz bir tshirt giymelerine müsaade edebilir.

## KUMITE MÜSABAKALARININ ORGANİZASYONU

### Tanımlar:

- **Tur:** bir yarışmada nihai olarak finalistlerin belirlenmesine yol açan ayrı bir aşamadır.
- **Durma öncesi:** maçın durdurulduğu ve saatin durduğu anın öncesini ifade eder.
- **Müsabaka:** iki takım arasındaki tüm maçları ifade eder.
- **Raunt:** bir yarışmada nihai olarak finalistlerin belirlenmesine yol açan bir aşamadır. Bir Kumite eleme müsabakasında, bir rauntta rakiplerin yüzde ellisini elenir ve bye'lar rakip olarak sayılır. Bu bağlamda raunt, birincil eleme veya röpesajdaki bir aşamaya eşit şekilde uygulanabilir.
- **Bir matris veya Round-robin:** bir raunt, bir gruptaki tüm müsabıkların diğer tüm müsabıklarla karşılaştığı bir zamanı ifade eder.
- **Pool:** terimi, eleme aşaması için bir araya gelen müsabıkların yarısı için kullanılır.

### RESMİ TARTI:

#### Tolerans:

Erkek kategorileri için kabul edilen tolerans 0,2 kg ve kadın kategorileri için 0,5 kg.dır. Aynı tolerans, bir kategorinin hem üst hem de alt limitleri için geçerlidir.

#### Müsabaka formatları:

Premier Lig'de ferdi müsabakalar için Round-robin sistemi ardından çeyrek final, yarı final ve final uygulanır. Her kategoride en fazla 32 müsabık, 4'er müsabıktan oluşan 8 gruba ayrılır ve her grubun birincisi çeyrek final, ardından yarı final ve finalde mücadele eder.

#### Takım başına müsabık sayısı:

- Erkek takımları beş ila yedi üyeden oluşur ve beşi bir turda yarışır. Bir erkek takımın ilk tur için en az beş sporcusu ve sonraki herhangi bir turda yarışabilmesi için en az üç sporcusu olması gerekir.
- Kadın takımları üç ila dört üyeden oluşur ve üçü bir turda yarışır. Bir kadın takımının ilk tur için en az üç sporcusu ve sonraki herhangi bir turda yarışabilmesi için en az iki sporcusu olması gerekir.

#### Takımlar için dövüş sırası:



Antrenörler, kendi akreditasyon kartlarını, sporcularının veya takımlarınıninkıyla birlikte Koç Assitanına veya Kansa Asistanına ibraz etmelidir.

### **Round-robin eleme sistemi:**

Premier Lig müsabakasında her kategoride 32 katılımcı, 4 sporcudan oluşan 8 gruba ayrılır. Sekiz grubun her birinin galibi çeyrek finallere, kazanırlarsa oradan yarı finallere ve gene kazanırlarsa finallere gider. Çeyrek ve yarı finalde finalistlere yenilenler bronz madalya için yarışır.

Bir gruptaki aynı toplam puana sahip iki veya daha fazla Müsabık arasında eşitlik olması durumunda, aşağıdaki kriterler belirtilen sırayla uygulanacaktır. Bu kriterlerden birinden sonra bir kazanan bulunursa, diğer kriterler uygulanmayacaktır.

- 1) İki veya daha fazla ilgili Yarışmacı arasındaki müsabakanın/maçların galibi/kazananları.
- 2) Tüm maçlarda lehte elde edilen daha yüksek sayıda toplam puan.
- 3) Tüm maçlarda rakiplere verilen daha az toplam puan.
- 4) Tüm maçlarda lehte olarak alınan daha yüksek sayıda IPPON.
- 5) Tüm maçlarda rakiplere verilen daha az sayıda IPPON.
- 6) Tüm maçlarda lehte olarak alınan daha yüksek sayıda WAZA ARI.
- 7) Tüm maçlarda rakiplere verilen daha az sayıda WAZA ARI.
- 8) Yarışma tarihindeki en yüksek Dünya Sıralaması.

Bir Müsabıkın bir maçtan (HANSOKU) diskalifiye edilmesi ve müsabakaya devam etmesi mümkündür. Bu durumda rakibi o maçı ya 4-0 ya da 4 puanı aşan herhangi bir skor için (yani 5-0, 6-0 vb.) kazanır ve diğer sonuçlar kalır.

### **Müsabaka formatlarındaki değişiklikler:**

Belirli bir turnuva için bu kurallarda belirtilenden farklı bir müsabaka formatı değişikliği uygulanacaksa, bu durum turnuva bülteninde açıkça ilan edilmelidir.

### **HAKEM PANELİ**

Her maç için Hakem Heyeti; bir Orta Hakem (SHUSHIN), dört Yan Hakem (FUKUSHIN) ve bir Maç Şefi (KANSA), bir Skor Süpervizörü ve video itirazın kullanıldığı durumlarda bir Video Analiz Süpervizöründen oluşacaktır.

### **YARDIMCI YETKİLİLER**

Ayrıca müsabakaların/maçların işleyişini kolaylaştırmak için 1 Tatami Şefi, 3 Tatami Şefi yardımcısı, 1 Skor Tutucu ayrıca video analiz olan durumlarda 2 koç asistanı atanacaktır.



## **MAÇ SÜRESİ**

14 yaş ve altı için 1.5 dakika

## **MAÇLARIN BAŞLAMASI, DURDURULMASI VE BİTİRİLMESİ**

Her raunt için, Orta Hakemin önce yarışmacıları ve görevlileri seyircilere döndürüp SHOMEN NI REI ve ardından OTAGAI NI REI selamı verdirmesi ile başlayan bir selamlama töreni olacaktır. Müsabaka(lar)ın sonunda selamlama töreni ters sırada yapılacaktır.

Müسابıklar maçın başında ve sonunda birbirlerine düzgün bir şekilde selamlamalıdır - hızlı bir baş sallama hem nezaketsiz hem de yetersizdir.

Bir maçın sonunda eşitlik olması durumunda, Hakem Paneli (Orta Hakem ve dört Yan Hakem) HANTEI ile kazanana karar verecektir. Orta Hakem "HANTEI" dedikten sonra düdük çaldığında, dört yan hakem hemen kazananı işareti edecektir. Orta Hakem daha sonra kolunu kaldıracak ve kazananı ilan edecektir; "AO (AKA) NO KACHI" ve gerekirse bu hareketle beraberliği bozacaktır.

## **PUANLAMA**

Puanlama alanları, köprücük kemiğine kadar ve köprücük kemiği dahil olmak üzere pelvisin üzerindeki gövdedir (CHUDAN) ve omuzlar hariç köprücük kemiğinin üzerindeki alan (JODAN) dır.

**YUKO(2 puan):** Bir Tsuki (düz yumruk) veya Uchi (el vuruşu) için YUKO (1 puan) verilir.

**WAZA-ARI (2 puan):** CHUDAN tekmeler için verilir.

**IPPON (3 puan):** Ayaklar dışında vücudunun herhangi bir kısmı tatami ile temas halinde olan bir rakibe karşı uygulanan herhangi bir teknik veya jodan tekmelere verilir.

CHUDAN alanına teknikler, rakibin yaralanmasına neden olmadan kontrollü bir güç ile uygulanabilir. Darbe alan kişinin nefesinin kesilmesi, başlı başına teknikte bir kontrol eksikliği olduğunu göstermez.

JODAN seviyeye uygulanan teknikler, tekmeler için hedefin 5 cm ve el teknikleri için 2 cm içinde durdurulduğunda puan verilebilir, ancak fiziksel temasın olmadığı boğaz bölgesi istisna olmak üzere, darbeye neden olmadan hafif dokunuşa da (deri teması) puan verilebilir.



16 yaş ve üstü sporcular için "deri temasına" izin verilir. 14 ila 16 yaş kategorilerinde deri temasına sadece tekmelerde izin verilir. Deri teması, enerjii başa veya vücuda aktarmadan hedefe dokunmak olarak tanımlanır.

#### **Aşağıdaki durumlarda teknik geçersizdir:**

WAKARATE denildikten sonra TSUZUKETE komutu verilmeden önce yapılan teknikler:

- Teknik yapan sporcu rakibine teknikten sonra arkasını dönerse (zanshin yok)
- Tekniğin kendisi doğru bir şekilde uygulanırsa ve hedefine ulaşmada engellenmediği açıkça görülüyorsa, Yan Hakemler son temas noktasını göremese bile bir puan işaret edebilir.

#### **YASAK DAVRANIŞLAR:**

WAKARATE denildikten sonra TSUZUKETE komutu verilmeden önce yapılan teknikler.

Pasivite – (Müsabakanın bitmesine 15 saniyeden az süre kaldığında veya puanla önde olan birine veya puan eşitse SENSU' su olan müsabıka verilemez),

**Kart İtirazı:** Sporcu, antrenörüne gizlice bir video analiz talep etme isteğini işaret edebilir.

#### **UYARI VE CEZALAR**

##### **Gayri Resmi Uyarılar**

İki tür gayri resmi uyarı vardır

TSUZUKETE

WAKARATE

Orta Hakem tarafından WAKARETE komutu verildiğinde antrenörlerin video analiz talebinde bulunma şansı yoktur.

Bir müsabık köşeye sıkıştırıldığında ve WAKARETE dendiğinde, Orta Hakem, TSUZUKETE demeden önce diğer müsabıkın yeterince geri çekilmesini sağlamalıdır.

TSUZUKETE, öncesinde WAKARETE komutu verilmemişse, müsabakanın bitimine 15 saniyeden az kala kullanılamaz.

WAKARATE ile aynı anda yapılan bir teknik puan olarak geçerli olmaz ancak ceza da verilmez. Ancak teknik rakibe zarar vermişse normal şekilde uyarı ya da ceza verilir.





## RESMİ UYARILAR

### İki tür resmi uyarı vardır:

CHUI ve HANSOKU CHUI

CHUI

Rakibin kazanma şansını engellemeyen küçük kural ihlalleri için üç kereye kadar verilir.

HANSOKU CHUI

Daha ciddi kural ihlallerinde yada sporcu önceden üç adet Chui almışsa

## CEZALAR

### İki tür ceza vardır:

HANSOKU

SHIKKAKU

Bir durum muhtemelen diskalifiye edilmeyi gerektirecek gibi görüldüğünde, Orta Hakem herhangi bir kararı açıklamadan önce kısa bir danışma için bir veya daha fazla yan hakemi çağırabilir.(SHUGO)

## UYARI VEYA CEZA UYGULAMA

### Temasa aşırı tepki

Hafif bir tepki, bir CHUI gerektirir. Bariz bir abartı, bir HANSOKU CHUI gerektirir. Sendelemek, yere düşmek, ayağa kalkıp tekrar düşmek gibi daha ciddi bir abartılarda ise direkt HANSOKU gerektirir.

### Yaralanma numarası yapma

Herhangi bir yaralanma numarası eğer hafif olursa, minimum bir CHUI uyarısı alınırken, bariz bir abartma bir HANSOKU CHUI alacaktır. Sendeleme, yere düşme, ayağa kalkıp tekrar düşme gibi daha ciddi bir abartma direkt olarak SHIKKAKU alacaktır. Hakemler tarafından bir puan olarak belirlenen bir teknikten kaynaklanan herhangi bir yaralanma taklidi, en azından HANSOKU CHUI ile sonuçlanacaktır.

Bir atış esnasında, atışın pivot noktası atan müsabıkın kalça seviyesinden yukarıda olmamalı ve atılan müsabık atış esnasında güvenli bir şekilde yere düşebilmesi için tutulmalıdır.

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.



Bir Müsabık, Round-robin müsabakasında KIKEN veya SHIKKAKU alırsa, diskalifiye edilen Müsabık için son maç olmadığı sürece önceki tüm maçların sonuçları geçersiz sayılır; Eğer son maç kaldıysa, bu durumda maçın sonucu olağan şekilde kaydedilir.

Bir Müsabık, Round-robin müsabakasında sakatlığı nedeniyle müsabakadan çekilirse, diskalifiye edilen Müsabık için son maç olmadığı sürece önceki tüm maçların sonuçları geçersiz sayılır; Eğer son maç kaldıysa, bu durumda maçın sonucu olağan şekilde kaydedilir.

### **KARAR KRİTERLERİ**

Bir sporcu için birden fazla yan hakem tarafından verilen puan varsa ve puanlar birbirinden farklıysa, yüksek olan puan verilecektir.

Eğer yan hakemlerin verdiği puanlar arasında bir çoğunluk varsa ve çoğunluğun puanı, yüksek puan ilkesini geçersiz kılar.

**Bir ferdi müsabaka berabere sonuçlanırsa, karar aşağıdaki kriterlere göre verilecektir:**

- a) Maçta alınan Ippon sayısı,
- b) Maçta alınan Waza Ari sayısı,

Ippon ve Waza-Ari'nin sayısının da eşit olması durumunda, karar HANTEI ile, dört Yan Hakemin ve Orta Hakemin çoğunluk oyu ile verilecek ve karar vermede hangi sporcunun taktik üstünlük gösterdiğine bakılacaktır.

### **RESMİ İTİRAZ**

Kuralların uygulanmasına ilişkin herhangi bir itiraz, müsabakanın ilerlemesini engellememelidir ve itiraz edileceği, maçın bitiminden hemen sonra Antrenör veya Federasyon temsilcisi tarafından belirtilmelidir.

İtiraz, devam eden bir kategorideki sporcularla ilgiliyse, sporcuların dahil olabileceği bir sonraki tur, itiraz karara bağlanana kadar ertelenmelidir.

Antrenör / Federasyon temsilcisi, Tatami Şefinden resmi itiraz formunu talep edecek ve bu formu doldurması, imzalaması ve gerekli ücretle gecikmeden Tatami Şefine teslim etmesi beklenecektir.

Bir Antrenör / Federasyon temsilcisinin zamanında itirazda bulunmaması durumunda, İtiraz Jürisinin görüşüne göre bu gecikme makul bir gerekçeye dayanmıyorsa ve müsabakanın ilerlemesini engelliyorsa, itirazın reddedilmesine yol açabilir.



Tatami Şefi, olaya karışan tüm hakemlerle ilgili her türlü bilgiyi dolduracak ve doldurulmuş itiraz formunu derhal İtiraz Jürisi temsilcisine teslim edecektir.

## GÖREVLİLERİN YETKİ VE SORUMLULUKLARI

**Tatami Şefleri ve Tatami Şef Asistanları:** Müsabaka Kurallarının ihlali durumunda Orta Hakeme talimat vermek için maçı durdurup durdurmadığını denetlemek.

**Orta Hakemler:** Gözlemlenen faulleri belirtmek, kuralların gerektirdiği uyarı ve cezaları uygulamak.  
Beraberlik olması durumunda ve gerekirse beraberliği bozmak için kendi oyu dahil olmak üzere Yan Hakemlerin oylamasını yürütmek.(HANTEI)

### Yan Hakemler (FUKUSHIN):

- 1) Kendi inisiyatifleriyle kazanılan puanları belirtmek.
  - 2) Alınacak her türlü kararda oy haklarını kullanmak.
  - 3) FUKUSHIN SHUGO komutuyla çağrılmaları halinde olası diskalifiyeler hakkında Orta Hakeme bilgi vermek
- Yan hakemler, Müsabıkların hareketlerini dikkatle gözlemleyecek ve bir skor gözlemlendiğinde Orta Hakeme bir fikirlerini bildirecektir.

**Maç Şefi (Kansa):**Orta Hakemin ve/veya Yan Hakemlerin kararları, müsabaka kuralları aykırı ise, Maç Şefi hemen düdükle işaret verecektir.  
Orta Hakemin süre bitimi zilini duymaması durumunda, KANSA değil Skor Şefi düdüğünü çalacaktır.

## İKİ YAN HAKEMLİ SİSTEM

Köşe Hakemleri, puanları göstermenin yanı sıra, kurallara aykırı olan DURUMLARI: Jogai, aşırı temas ve deri teması işaretleri vererek Orta Hakeme yardımcı olacaktır, ancak Orta Hakem uyarıları ve cezaları uygulamada özerk kalacaktır.

İki Yan Hakem veya bir Yan Hakem ve Orta Hakem aynı yarışmacılar için farklı puanlar gösterirse, yüksek olan verilecektir.  
İki Yan Hakem veya bir Yan Hakem ve Orta Hakem aynı müsabık için farklı uyarılar gösterirse, düşük olan verilecektir.



# KATA



## MÜSABAKA FORMATI

### Kata müsabakaları birkaç formatta düzenlenebilir:

- 8 Müsabıktan oluşan gruplarla eleme Sistemi (Premier Lig'deki Bireysel kata ve çok sporlu etkinlikler hariç tüm müsabakalar için kullanılır)
- 4 Müsabıktan oluşan gruplarla Round-robin Eleme Sistemi (kullanılan bireysel Premier Lig müsabakaları için)
- İki Pool'lu Round-robin sistemi (çoklu spor oyunları için kullanılır)

Kata müsabakaları, takım maçları ve ferdi maçlar şeklinde olur. Takım maçları, 3'ü aynı anda yarışan 3 veya 4 yarışmacı ile oluşan takımlar arasında olur.

### Çizilecek katanın isminin belirtilmesi:

Performans için kaydedilen katanın numarası ile adı arasında herhangi bir tutarsızlık olması durumunda, resmi WKF Kata listesine göre kata numarası geçerli olacaktır.

## PUAN SİSTEMİ

Performanslara, 0,1'lik artışlarla 5,0'dan 10,0'a kadar bir ölçek kullanılarak bir puan verilir.

10	Mükemmel performans
9 - 9.9	Harika performans (Dünya standartlarında madalya müsabakası)
8 - 8.9	Çok iyi (Yüksek düzeyde uluslararası rekabet)
7 - 7.9	İyi (Uluslararası müsabaka için beklenen seviye)
6 - 6.9	Kabul Edilebilir (Üstünlük göstermeyen performans)
5 - 5.9	Yetersiz (Tutarsızlıklarla gerçekleştirilen performans)
0	Diskalifiye

### Kata'da beraberlikleri çözme

8 müsabıktan oluşan gruplar ile yapılan eleme sistemi

### Berberlikler aşağıdaki maddelere göre çözülür:

- Puanlamaya dahil edilmeyen en düşük puan da dikkate alındıktan sonra müsabıkların aldığı en yüksek puana bakılır. ( 7 hakemden 6 sının puanı)
- Puanlamaya dahil edilmeyen en düşük ve en yüksek puanlar da dikkate alındıktan sonra müsabıkların aldığı en yüksek puana bakılır ( 7 hakemin tamamının verdiği puan)
- Müsabaka tarihinde hangi sporcunun Dünya Sıralamasında üstte olduğu
- Yazı tura



### Müsabıklı Round Robin Sistemi

1. Müsabıklar arasında yapılan karşılaşmanın sonu,
2. Kazanılan toplam puan ( her galibiyet 3 puan) ( gruptaki tüm müsabakalar dahil edilecektir),
3. Puanlamaya dahil edilmeyen en düşük puan da dikkate alındıktan sonra müsabıkların aldığı en yüksek puana bakılır. (7 hakemden 6 sıının puanı)
4. Puanlamaya dahil edilmeyen en düşük ve en yüksek puanlar da dikkate alındıktan sonra müsabıkların aldığı en yüksek puana bakılır (7 hakemin tamamının verdiği puan),
5. Müsabaka tarihinde hangi sporcunun Dünya Sıralamasında üstte olduğu,
6. Yazı tura,

### İKİ POOL'LU ROUND ROBIN SİSTEMİ

Ferdi müsabaka kurallarına göre beraberlik çözülür

Berberlikler çözülürken, Müsabıkın orijinal puanı korunur. Eşit puan alan müsabıklar arasında kazananı belirlemek için diğer puanların dikkate alınması resmi puanı değiştirmez.

KATA PERFORMANSI	BUNKAİ PERFORMANSI
1. Duruşlar	1. Duruşlar
2. Teknikler	2. Teknikler
3. Geçiş hareketleri	3. Geçiş hareketleri
4. Zamanlama ve senkronizasyon	4. Zamanlama ve mesafe (Ma-Ai)
5. Doğru nefes alma	5. Kontrol
6. Odaklanma (KIME)	6. Odaklanma (KIME)
7. Uygunluk: KIHON performansında tutarlılık	7. Uygunluk (Kata'ya): Kata'da yapıldığı gibi gerçek hareketleri kullanmak.
8. Güç	8. Güç
9. Hız	9. Hız
10. Denge	10. Denge

### FAULLER

Bunkai'nin bir parçası olarak o sırada 2 saniyeden fazla bilinç kaybı simülasyonu.

### DİSKALİFİYE

Katayı anons etmemek, yanlış katayı anons etmek veya resmi masaya önceden anons edilenden başka bir kata çizmek.



Kataya hakemlere dönük şekilde başlamamak  
Hareket çıkarma veya ekleme - veya performansı orijinal biçiminden önemli ölçüde değiştirme,

#### **Aşırı Kutlama:**

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.

#### **KATAYA BAŞLAMA**

Selamlamadan sonra Yarışmacı, çizeceği Kata'nın adını açıkça anons etmeli ve ardından performansı başlatmalıdır.

#### **KATA MÜSABAKA KATEGORİLERİ**

- Büyük Erkek Takım Kata
- Büyük Kadın Takım Kata
- Ümit & Genç Erkek Takım Kata
- Ümit & Genç Kadın Takım Kata
- Ferdi Büyük Erkek Kata
- Ferdi Büyük Kadın Kata
- Ferdi Genç Erkek Kata
- Ferdi Kadın Erkek Kata
- Ferdi Ümit Erkek Kata
- Ferdi Ümit Kadın Kata