

YENİ İKO MÜSABAKA KURALLARI

Hakemlik Prensipleri:

Hakem paneli ve Şampiyona Komitesi müsabakaların yönetiminde hakemlik açısından eşit otoriteye sahiptir ancak son karar Baş Hakeme aittir. Kumiteraundları üç dakikayla sınırlandırılmalıdır (eleme raundları iki dakika) ve uzatma raundları (eğer varsa) iki dakika olmalıdır. Eğer gerekli olduğuna kanaat getirilirse Baş Hakem ekstra zamana müsaade edebilir. Baş Hakem, Şef Hakeme danıştıktan sonra müsabaka programında değişiklik yapma yetkisine sahiptir. Baş Hakem gerekli görürse Müsabaka Komitesini toplantıya çağırabilir.

Serbest Stil Dövüş(Kumite)

A.Temel Prensipler

1. Her raund üç dakika sürmelidir(eleme raundları iki dakika) ve uzatmalar (eğer varsa) iki dakika
- 2.Müsabık şu durumlarda kazanmış sayılır:
 - Bir tam puan alınca (Ippon)
 - İki yarım puan alınca (2XWaza Ari =Awaselppon)
 - Hakem Kararı ile (HanteiGachi)
 - Rakibi diskalifiye olan (Shikkaku) veya geçerli bir neden olmadan raunda katılmayan (Kiken)

B. Tam Puan (Ippon) ile kazanma

3. Faul olarak belirlenmiş teknikler haricinde, rakibin üç saniyeden fazla süre yerde kalmasına ya da dövüşme arzusunu kaybetmesine neden olan yumruk (tsuki), tekme (keri), dirsek (hijiuchi) vb. vuruşlar tam puan getirir.
4. Eğer bir müsabık rakibini herhangi bir teknikle örneğin çabuk bir ayak süpürmesi (ashikake) ile düşürürse yada kendisine yapılan bir jodanmawashi geriye kontra atak olarak bir süpürmeyle rakibini sırt üstü yere düşürürse vekombinasyonun devamı olarak yerdeki rakibin karın bölgesine yapacağı hafif temaslı bir yumruk tekniği (gedan tsuki ve kiai ile zanshin) zamanlama ve diğer kriterlerde bakılarak Ippon olarak değerlendirilebilir.

C. Yarım Puan (Waza ari)

5. Faul olarak belirlenmiş teknikler haricinde, rakibin üç saniyeden daha az süre yerde kalmasına ya da dövüşme arzusunu kaybetmesine neden olan yumruk (tsuki), tekme (keri), dirsek (hijiuchi) vb. vuruşlar yarım puan getirir. Buna benzer olarak bir müsabık yere düşmez ancak bir yumruk (tsuki), tekme (keri), dirsek (hijiuchi) vb. teknik sebebiyle dengesini kaybederse, uygulayana yarım puan verilir.

6. Rakibin jodanseviyesine uygulanan bir jodan geri (jodanmawashi geri, jodanmae geri, jodanushiro geri, jodanushiromawashi geri ve jodan hiza geri, vb.) tekniğinden sonra kombinasyonun devamı olarak doğru mesafe ve düzgün konsantrasyonla yapılan temassız bir yumruk (tsuki ve kiai ile zanshin) rakip düşmez ya da dengesini kaybetmezse bile zamanlama ve diğer kriterlere bakılarak waza ari olarak değerlendirilebilir.

7. Eğer bir müsabık chudan geri ile (chudanmae geri, chudanushiro geri, vb.) düşürülür ve akabinde kombinasyonun devamı olarak kendisine doğru mesafe ve düzgün konsantrasyonla yapılan temassız bir yumruk (tsuki ve kiai ile zanshin) uygulanırsa bu teknik zamanlama ve diğer kriterlerde bakılarak Waza ari olarak değerlendirilebilir.

8. Eğer bir müsabık rakibini herhangi bir teknikle örneğin çabuk bir ayak süpürmesi (ashikake) ile düşürürse yada kendisine yapılan bir jodanmawashi geriye kontra atak olarak bir süpürmeyle rakibini düşürürse, kombinasyonun devamı olarak rakibine yapacağı temassız bir yumruk tekniği (gedan tsuki ve kiai ile zanshin) zamanlama ve diğer kriterlerde bakılarak Waza ari olarak değerlendirilebilir.

9. Rakibin tekniğini engelledikten sonra (kaitendomawashi) ve rakibin sırtı yerdeyken, kombinasyonun devamı olarak yerdeki rakibin karın bölgesine yapacağı hafif temaslı bir yumruk tekniği (gedan tsuki ve kiai ile zanshin) zamanlama ve diğer kriterlerde bakılarak Waza ari olarak değerlendirilebilir.

10. Yere düşen müsabık, düşer düşmez yerden bir keri age tekniği ile atak yapabilir. Ve bu keri age tekniği ile madde 3 ve 5'e göre Waza Ari yada Ippon alabilir.

11. Eğer bir müsabık rakibinin kurallar dahilinde yaptığı bir vuruştan dolayı yaralanırsa (alın bölgesindeki küçük kesiklerde dahil olmak üzere), ve tatami dışında tedavi edilmesi gerekirse, müsabaka başkanı rakibe Waza Ari verilmesine karar verebilir.

12. İki Waza ari bir tam puan eder ve galibi belirler (2 Waza Ari= AwaseIppon)

****Düşürme Teriminin Tarifi: Eğer rakibin elleri veya bedeninin her hangi bir yeri yere temas ederse (ayak altı hariç) veya rakip reaksiyon gösteremeyeceği bir durumdaysa (ShiniTai)*

D.Hakem Kararı İle Kazanma (Hantei)

13. Raund sonunda puan yoksa, kazanan hantei ile belirlenir

14. 5 hakemden en az 3'ü karara katılmalıdır

15. Karar vermedeki kriterler önem sırasına göre aşağıda belirtilmiştir

[A] Hasar

[B] Kullanılan etkili teknikler (Yuko –Da)

[C] Kullanılan teknik sayısı (Tekazu) / Agresiflik (Kosei)

16. Eğer bir müsabığın bir cezası varsa (GentenIchi) ve bir yarım puanı varsa (Waza Ari) bunlar birbirini dengeler. Eğer bir müsabığın cezası yada yarım puanı yoksa o zaman kazanana karar verilir

GentenIchi= Waza Ari

17. Diskalifiye ile yada rakibin çekilmesi ile kazanma

E.UZATMALAR (Enchosen)

18. Eğer hakem panelinin 5'de 3'lük çoğunluğu karar için sağlanamamışsa, berabere ilan edilir ve uzatma verilir.

19. Eğer iki uzatmadan sonra hala galip belirlenememişse kazanan 10 KG. hafif olan müsabıktır. Eğer kilo farkına göre de kazanan belirlenemezse, kırış testi (tameshiwari) esnasında kırılan tahta sayısı kazananı belirlemedeki kriterdir.

Eleme raundlarında eğer bir uzatma sonrasında karar verilemezse ve müsabıklar arasındaki kilo farkı 10 KG. dan az ise tek bir "suddendeath" (altın vuruş) uzatması yapılır.

20. Eğer kazanan kilo farkı ve kırılan tahta sayısına göre de belirlenemiyorsa, Baş Hakem Ve Şef Hakem, kazananı müsabıkların tekniğine, dövüş ruhuna ve ceza sayılarına ,vb. göre belirleyebilir.

Burada üçüncü bir uzatmada olabilir.

21. 19 ve 20. Maddeler temel prensipleri belirtir. Ancak Baş Hakem ve Şef Hakem gerekli görürlerse farklı değişiklikler yapabilirler.

F.Fauller (Hansoku)

22. Aşağıda belirtilen davranışlar faul olarak değerlendirilir:

(1) GanmenOuda: Hafifçe de olsa rakibin yüz ve boynuna, el veya dirsekle atak yapmak. Bununla birlikte yüze yapılan aldatmacalara müsaade edilir. (Fent vermeye)

(2) Kin geri yada Kintekienokogeki: Kasıklara yapılan tekmeler

(3) Zutsuki: Yüze yapılan itişler

(4) Taoreta aite enokogeki: Madde 4 ve Madde 9 da belirtilen hafif temaslı gedan tsukiler haricinde yerde olan rakibe yapılan ataklar

(5) Seboneenokogeki: Omurga yada omuriliğe yapılan ataklar

(6) Kake : Rakibin boynunu yada bedeninin herhangi bir yerini bükme

(7) Tsukami: Rakibin ünifomasını (dogi), kollarını ve ayaklarını yakalama ve tutmak

(8) Kakaekomi:Rakibin bedeninin bir kısmını, örneğin bacak gibi tutmak

(9) Nage: Rakibi fırlatmak

(10) GanmenenoOshi (KubienoOshi):Rakibin yüzünü yada boynunu itmek

(11) RenzokushitenoOshi: Birden fazla itmek

(12) Osae: Omuzu elle tutmak gibi rakibin bedeninin bir kısmını tutmak

(13) Munewoawasetenokogeki / Te woawasetenokogeki: Rakibin ellerine dokunmak yada göğüs göğüseye yapışmak

(14) Kakenige: Rakibe tekme veya yumruk attıktan sonra yere düşme veya dışarı çıkma gibi durumların sürekli tekrarlanması

(15) Jogai: Müsabaka alanından sık sık çıkmak

(16) Jogaikaranokogeki: Müsabaka alanı dışından atak yapmak

(17) Hakem "Yame"dedikten sonra atak yapmak

(18) Kansetsuenokogeki : Chusoku,sokuto, kakato ile direk önden dize atak yapmak.

(19) Hakemlerin faul olarak algılayacağı diğer davranışlar.

*****Oshi: Seiken, shotei, shuto,kote ve hiji ile yapılan anlık tek itişler serbesttir.**

***** Sabaki: Bir saniye için elleri ve kolları savuşturmak serbesttir. Rakibin bedeninin bir kısmını (kollar yada ayaklar gibi döndürmek veya atmak yasaktır**

****Oshi, Sabaki ve AshiKakeyi bir saniye içinde kombine etmek serbesttir*

23. Kasıtlı yapılan hareketler haricinde, İlk faul (Chuiichi) uyarısına, İkinci Faul (ChuiNi) uyarısına neden olur. Üçün faul (GentenIchi) cezasına, dördüncü faul ise (GentenNi) cezasına ve otomatik olarak diskalifiyeye neden olur (Shikkaku).

G.Cezalar (Genten)

24. Aşağıdaki durumlar otomatik olarak bir cezaya neden olur:

- (1) Kasıtlı yapılan faul
- (2) Hakem tarafından kötü niyetle yapıldığına inanılan davranışlar.

H.Diskalifiye (Shikkaku)

25. Aşağıda belirtilen davranışlar diskalifiyeye yol açar:

- (1) İki ceza (GentenNi=Shikkaku)
- (2) Bir raund esnasında hakemin talimatlarına uymamak
- (3) Açıkça şiddet içeren davranışlar, kasten yapılan ciddi fauller, kasten gösterilen kötü tutumlar. Diskalifiye olan müsabık ödül almaya hak kazanmışsa, ödülü elinden alınabilir
- (4) Müsabaka esnasında bir dakikadan uzun süre dövüşmemek. Bu dövüş ruhunun eksikliği olarak görülür ve iki müsabıkta diskalifiye edilir.
- (5) Raunda geç gelme yada gelmeme
- (6) Resmi olmayan kıyafet yada koruyucu ekipman giyme
- (7) Şampiyona başvurusunda belirttiğinden 10KG. eksik/fazla olmak

26. ShiaiHoki: Geçerli bir sebebi olmadan belirlenmiş müsabakaya katılmama durumunda ceza kesilir. İstisnalar aşağıdadır:

- (1) Resmi doktor tarafından yapılan muayene sonucunda şampiyonaya devam edecek fiziksel durumda olmamak
- (2) Müsabakanın hemen öncesinde veya esnasında, müsabığın yakınlarından birinin başına önemli bir olay gelmesi. Bu durumda müsabakayı terk etme için izin, Şef hakem ve müsabaka komisyonu tarafından verilir.

I.K.O KIRIŞ TESTİ (Tameshiwari)

1. Kırış testi için kullanılacak malzemeler 33 santimetre uzunluğunda, 21 santimetre genişliğinde ve 24 milimetre kalınlığında tahtadan olmalıdır. Hakemler ve teftiş heyeti materyallerin IKO standartlarında olup olmadığını kontrol eder.
2. Puanlar, kırılan tahta sayısına göre verilir.
3. Her müsabık kırış testi için dört teknik kullanılmalıdır: Seiken, Sokuto, Enpi, Shuto. Kırılan tahtaların toplam sayısı puanı oluşturur.
4. Her müsabık en az üç olmak üzere istediği kadar tahta kırmaya teşebbüs edebilir.
5. Eğer ilk denemede müsabığın belirttiği tahtaların tamamı kırılmazsa hiç puan verilmez.
6. Başarısızlık halinde müsabığın tekrar denemesine izin verilir ama tahta sayısı üç ile sınırlanır.
7. Eğer müsabık ikinci denemede de tahtaları kıramazsa, puanı 0 olarak belirlenir.
8. Kırış testi için kullanılacak tahtalar, iki sabit bloğun üstüne yerleştirilmelidir. Müsabıkların, hakemlerin izni olmadan, blokları hareket ettirmeleri yasaktır.
9. Müsabıkların, bloklara ve tahtalara dokunması yasaktır. Ama her bir tahta arasındaki boşluğu inceleyebilirler ve en üste ince bir bez (hakemler ve teftiş heyeti onayladıktan sonra) koyabilirler.
10. Kırış testi hakemin talimatlarına uygun olarak yapılacaktır. Test için belirtilen süre iki dakikadır. Süre geçilirse bu başarısız bir kırış denemesi olarak değerlendirilecektir.

I.K.O STANDART HAKEM HAREKETLERİ

Kumite:

Raundun başlatılması:

1. Görevli olan kişi müsabıkları çağırır. Rakipler tatamiye birbirlerine zıt taraflardan girmelidir.
2. Orta hakem, tataminin ortasında, merkez çizgisinden üç metre uzakta durur. Saygı için gerekli komutları verir: "ShomenniRei" ve " OtoganiniRei" . Raund Orta Hakem "Hajime" dedikten sonra başlar.
3. Eğer müsabıklardan birinin yada ikisinin birden elbisesi açılırsa, hakem müsabakayı durdurur , müsabıklar yerlerine geçerler ve arkaları birbirine dönük şekilde elbiselerini düzeltirler.

Raund Esnasında:

1. Eđer raund esnasında bir Ippon, Waza Ari veya faul meydana gelirse yada bir müsabık müsabaka alanından çıkarsa yada müsabakanın durdurulması gereken bir durum meydana gelirse; yan hakem/hakemler düdük çalmalı ve aynı anda bayraklarını kaldırmalıdır. Orta Hakem "Yame" komutuyla müsabakayı durdurur ve müsabıklara yerlerine geçmeleri talimatını verir.

2. Bayrak sinyalleri şu şekildedir:

(1) Ippon (Tam Puan Galibiyet) : Yan Hakem, kazanan tarafla aynı olan bayrağını (kırmızı yada beyaz) yukarı doğru dikine kaldırır. Yüksek sesle düdük çalar.

(2) Wazaari (Yarım Puan) :Yan Hakem,Wazaari alan tarafla aynı olan bayrağını o yöne doğru yatay olarak kaldırır. Bayrakla eşzamanlı olarak kısa ve yüksek sesle düdük çalar.

(3) Hansoku (Faul):Yan Hakem,faul yapan tarafla aynı olan bayrağını yukarı aşağı doğru sallarken aynı zamanda kısa düdük çalar.

(4) Jogai (Müsabaka alanından çıkma): Olaya yakın olan hakem/hakemler bayraklarını indirerek çaprazlama yere vururlar, bayrakla aynı anda kısa düdük çalınır.

(5) Mitomezu (Önemli bir şey yada skor yok): Hakemler bayraklarını önlerinde çaprazlama olarak tutar ve sallarlar aynı anda uzun, orta güçte düdük çalınır.

(6) Miezu (Belirsiz hareket):Hakemler bayraklarını göğüs hizalarında ve gözlerini kapatmayacak şekilde çaprazlama olarak tutarlar. Düdük yoktur.

(7) Hantei (Karar):Hikiwake, Cyuritsu (Berabere): Yan hakem bayrakları önünde çaprazlama olarak aşağıyı gösterecek şekilde indirir.

Aka (kırmızı) kazandı: Yan hakem kırmızı bayrağı dikey olarak yukarı doğru kaldırır ve yüksek sesle düdük çalar.

Shiro (beyaz) kazandı: Yan hakem beyaz bayrağı dikey olarak yukarı doğru kaldırır ve yüksek sesle düdük çalar.

3. Ippon, Wazaari ve faul durumunda, Orta Hakem, Yan Hakemlerin kararını da istemeli ve kendisi de dahil en az üç hakemin katılımıyla son kararı açıklamalıdır.

Tam Puan (Ippon) Galibiyeti

1. Bir Ippon meydana geldiğinde (Madde 3 veya 4), Orta Hakem müsabaka alanının ortasında, müsabıklara döner, müsabıklarda kendi yerlerine geçtikten sonra kararı açıklar.

2. Orta Hakem, Yan Hakemlerin kararlarını kontrol edip kendisi de dahil olmak üzere en az üç hakemin kararına göre hareket etmelidir.

Karar ile Galibiyet (Hantei)

1. Müsabaka bittiğinde, Orta Hakem "Yame" der ve Hakem ve müsabıklar yerlerine geçerler.
2. Orta Hakem, Müsabıkların öne "Shomen" dönmesini sağlar ve Yan Hakemlerin kararını ister. Her bir Yan Hakem kazanması gerektiğini düşündüğü müsabığın rengindeki bayrağı yukarı dikine doğru kaldırır. Eğer beraberlik düşünüyorsa bayrakları önünde çaprazlama olarak tutar. Geçerli karar, Orta Hakemde dahil olmak üzere üç veya daha fazla alınan oya göre belirlenir. Üç ya da daha fazla hakem aynı kararda değilse, beraberlik ilan edilir.

Fauller (Hansoku)

1. Bir faul meydana geldiğinde Orta Hakem müsabakayı durdurur ve müsabıkları ayırır.
2. Bir faule karar verirken üç yada daha fazla hakemin (Orta Hakem dahil) karara katılması gerekir.
3. Bir faul durumunda, bu durum bilerek yapılmadıysa, müsabık bir uyarı alabilir (Chuilchi). İki uyarı ikinci bir ikaza neden olur (ChuiNi). Üç uyarı, ilk cezaya sebebiyet verir(GentenIchi). Dördüncü uyarıda ikinci ceza ve otomatik diskalifiye meydana gelir (GentenNi).
4. Faul olan teknikler 22. Maddede belirtilmiştir.

Diskalifiye (Shikkaku)

1. İki ceza alan (GentenNi) müsabık diskalifiye edilir
2. Diğer diskalifiye kriterleri Madde 25 de belirtilmiştir.

Raundu sona erdirme

1. Ippon yada Shikkaku durumunda, Orta Hakem derhal müsabakayı durdurur , sporcuların yerlerine geçmelerini sağlar, sonucu açıklar, "Shomen" ve "Otogani" selamlarını verdirir, müsabıkların el sıkışmalarından sonra alandan ayrılmalarına izin verir.
2. Ippon yada Shikkaku olmaması durumunda müsabaka bitiş sinyali verildikten sonra Orta Hakem müsabakayı durdurur, müsabıkların öne "Shomen" dönmesini sağlar ve Yan Hakemlerin kararını ister. Kazanan belirlendikten sonra yukarıdaki prosedürü aynen uygular.