

HAKEM KUMİTE SORULARI

1. Müsabaka alanı yükseltilmişse 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 atkuyruğu 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 (KANS) güvenlik alanının hemen dışında oturacak ve sadece bir düdükle donatılacaktır.
16. KIKEN bir müsabığın o kategoriden ihracı demektir.
17. Bayan hakemler, 4 cm'den yüksek topuklu ayakkabıyı üniforma ile giyemez.
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 ikisinde 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 tekmeyle cezalandırılmaz.

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.
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 kategorisinin 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.
46. İlk uyarıdan sonra antrenör müdahale etmeye devam ederse, orta hakem müsabakayı durduracak, antrenöre yaklaşp tatamiyi terk etmesini isteyecektir.
47. Eğer Ao maç sahasının dışına adımını attığı anda Aka puan alırsa, puan ve uyarı ya da cezası 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 yarışılır.
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.

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 müsabığın 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 Ippon 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 maçtan çekilen müsabık Kiken olarak ilan edilir ve rakibe ekstradan sekiz puan verilir.

75. Farkında olma; teknik yerine ulaştıktan sonra süren, devam eden uygulama durumudur.

76. Müsabaka 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. Müsabaka 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.

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 yaralanma 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 durumlarda kansanın her hangi bir oyu yada yetkisi yoktur.
105. Sırta vurulan yumruklar için daima Yuko verilir.
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 kullanmahakkına 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.
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. Eđer 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. Eđer 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.
136. Bir müsabık güçlü bir yan tekmeyle atak yapar ve rakibini müsabaka alanının dışına iterse, Orta hakem müsabık 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 verdiğinde, 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 müsabık minumum CHUI verilir.
145. Yanlış bir müsabık verilen puanı düzeltmek için Orta hakem yanlış puan verilen müsabık döner ve Torimasen işareti yapar, sonra puanı doğru müsabık verir.
146. Eđer 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 aldığı ve resmi doktor müsabakaya devam edebilir derse, Orta hakem kendi yetkisini kullanarak doktorun kararına karşı gelemez.
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.
151. Öncesinde WAKARATE komutu verilmemişse, müsabaka bitimine onbeş saniyeden az süre kala TSUZUKETE komutu verilemez.
152. Takım maçlarında eđer 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 aldığıda verilir.
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.
166. Eğer bir müsabık iyi bir Chudan tekme atarsa ve rakibi de bu tekme yakalarsa puan verilmez.
167. Bir müsabık altı puan kriteri içeren bir Jodan tekme uygular, rakibi bu tekme 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 /KANSA), 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
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 olacaktır.
193. Herhangi bir yalandan yaralanma numarası, abartılmadan yapılsa bile CHUI uyarısı olacaktır.
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.
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, dövüşten 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 sinyalinin ardından meydana gelen bir tekniğe puan verirse, kansanın müsahale etmesine gerek yoktur.
203. YUKO bir puandır.
204. AZA-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.

211. Ippon; 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 SENSHU'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 düğümlemiş olmalıdır.

220. Müsabakaya başlarken bağciksız ceketler kullanılabilir.

221. Ferdi maçlarda kurallar 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.

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. Müsabakada 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 mata, puanlar eřit ve SENSU yoksa, karar vermedeki ilk kriter, en fazla IPPON'u kimin aldıđıdır.
235. Bir msabık iin birden fazla Yan Hakem puan vermiřse ve puanlar birbirinden farklı ise; yksek olan puan verilir.
236. Bir msabık, 10 saniye kuralı nedeniyle sonraki turlarda yarıřma hakkını kaybettiye, bu durum Tatami Őefi tarafından merkez masaya bildirilmelidir.
237. Devam eden bir msabaka esnasında yaralanan ve tıbbi tedavi ihtiya duyan bir msabık iin, 3 dakika sayımını bařlatmaktan zaman tutucu sorumludur.
238. Bir msabık rakibini tutar tutmaz bir atak yada fırlatma gerekleřtirmezse hakem YAME diyecektir.
239. Hakem kazananı "AO (AKA) NO KACHI" olarak ilan eder ve gerekirse, HANTEI durumunda bu Őekilde beraberliđi bozar..
240. Bir msabık, rakibini tuttuđunda Orta hakem ona fırlatma yapması veya teknik uygulayabilmesi iin birkaç saniye verecektir.
241. Antrenr / Ulusal Federasyon temsilcisi, resmi itira formunu Tatami Őefinden talep edecektir.
242. Orta hakem yan hakemlerin grřne bakmadan maı durdurabilir ve bir puan verebilir.
243. Eđer 10 saniye kuralının bařlatılması gerekne bir durumda, orta hakem doktor ađırmazsa kansa ddk almalıdır.
244. Kazanan takım SENSU ile kazanılanlar hari en fazla ma kazanandır.
245. Kırmızı ve mavi kemerler uyluk kemiđinin drtte nden uzun olamaz.
246. Antrenr / Ulusal Federasyon temsilcisinin zamanında itirazda bulunmaması itirazın reddine neden olabilir.
247. Hakemler tarafından puan olan bir teknik iin yaralanma numarası yapıldıđında dođru ceza HANSOKU'dur.
248. Protestoya karıřan yetkililerin bilgileri Tatami Őefi tarafından doldurulur.
249. KIKEN bir msabıđın o kategoriden ihracı demektir, bununla birlikte bu durum bařka bir kategoride yarıřmasına mani deđildir.
250. Msabıklar yarıřma sresine denk bir zamanı dinlenmek iin kullanabilirler, bunun istisnası msabıđın malzemesinin rengini deđiřtirmesi gereken durumlardır. Burada sre beř dakikaya ıkar.
251. Herhangi bir turda, zaman bittiđinde puanlar eřitse ancak yarıřmacılardan birinde SENSU varsa o yarıřmacı galip ilan edilir.
252. İlk Puan Avantajı' (SENSU) denildiđinde anlařılan, bir msabıđın rakibi ondan puan almadan ilk puanı almasıdır.
253. İki msabıkda sinyalden nce puan alırsa, 'ilk puan avantajı' meydana gelmez ve msabıkların o turda daha sonra SENSU alma řansı devam eder.
254. Bir msabık dřtđnde, fırlatıldıđında yada yere serildiđinde hemen ayađa kalkmazsa, Orta Hakem doktoru ađıracak ve her bir parmađı bir saniyeyi iřaret edecek Őekilde ona kadar sayacaktır.
255. Msabakanın bitimine 15 saniye kala zaman tutucu arafından duyulabilir bir Őekilde iřaret verilecek ve orta hakem "Atoshi Baraku" diyecektir.
256. Eđer msabakanın bitimine 15 saniyeden az bir sre kala orta hakem pasiflikten dolayı uyarı yada ceza verirse, kansa bu duruma sessiz kalmalıdır..
257. Ferdi bir msabaka beraberlikle bitebilir.
258. Tm msabaka sisteminde, Antrenrlere her bir sporcu iin bir video itiraz kartı verilecektir
259. Drtl gruplar halinde yapılan round robin sisteminde, round robin evresi iin antrenre her bir katılımcı iin 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 vide analizde puan verilebilir.

266. Video İtiraz Süpervizörü, yan hakemlerin kararlarını SENSU durumu haricinde iptal edemez 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.

271. Orta hakem zamanın bitiş zilini duymaz ise KANSA düdük 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.