



# TÜRKİYE KARATE FEDERASYONU

## MERKEZ HAKEM KURULU



# DÜNYA KARATE

## FEDERASYONU

### KUMITE YARIŞMA KURALLARI

1.1 .2024 tarihinden itibaren geçerlidir



# İÇERİK

GİRİŞ.....	3
MADDE 1: KUMITE YARIŞMA ALANI.....	3
MADDE 2: KİYAFET VE KORUYUCU EKİPMAN .....	5
MADDE 3: KUMITE YARIŞMALARININ ORGANİZASYONU .....	9
MADDE 4: HAKEM HEYETİ.....	17
MADDE 5: MAÇ SÜRESİ .....	19
MADDE 6: KIKEN - TATAMI'DE GÖRÜNMEME .....	20
MADDE 7: MAÇLARIN BAŞLATILMASI, DURDURULMASI VE SONA ERDİRİLMESİ.....	21
MADDE 8: PUANLAMA .....	23
MADDE 9: YASAKLANMIŞ DAVRANIŞLAR .....	25
MADDE 10: UYARILAR & CEZALAR.....	26
MADDE 11: YARIŞMALARDA YARALANMALAR VE KAZALAR .....	30
MADDE 12: KARAR İÇİN KRİTERLER.....	32
MADDE 13: RESMİ İTİRAZ.....	36
MADDE 14: VIDEO İNCELEME TALEBİ .....	39
MADDE 15: GÖREVLİLERİN YETKİ VE GÖREVLERİ .....	41
MADDE 16: YARIŞMAYA UYGUNLUK.....	44
MADDE 17: BU KURALLARIN WKF RESMİ DIŞINDAKİ ETKİNLİKLERE UYARLANMASI ETKİNLİK PROGRAMI .....	46
MADDE 18: KURALLARDA ÖZEL OLARAK KAPSANMAYAN KONULAR .....	47
EK 1: TERMİNOLOJİ .....	48
EK 2: JESTLER VE BAYRAK İŞARETLERİ .....	49
EK 3: KATEGORİLER, YAŞ VE AĞIRLIK BÖLÜMLERİ .....	54
EK 4: RESMİ İTİRAZ FORMU.....	55
EK 5: İKİ HAKEM SİSTEMİ (SADECE GENÇLER LİGİ İÇİN GEÇERLİDİR) .....	56
EK 6: KAZANMA KRİTERLERİ VE EŞİTLİK ÇÖZÜMÜ ÖZET TABLOSU.....	59

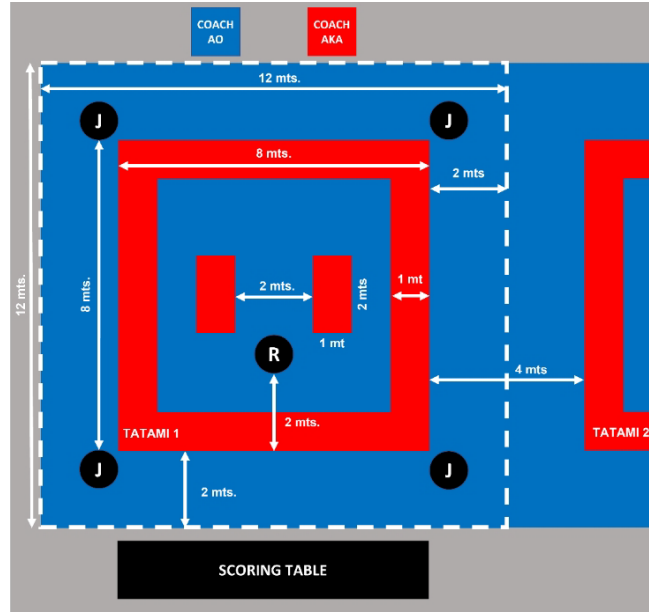
---

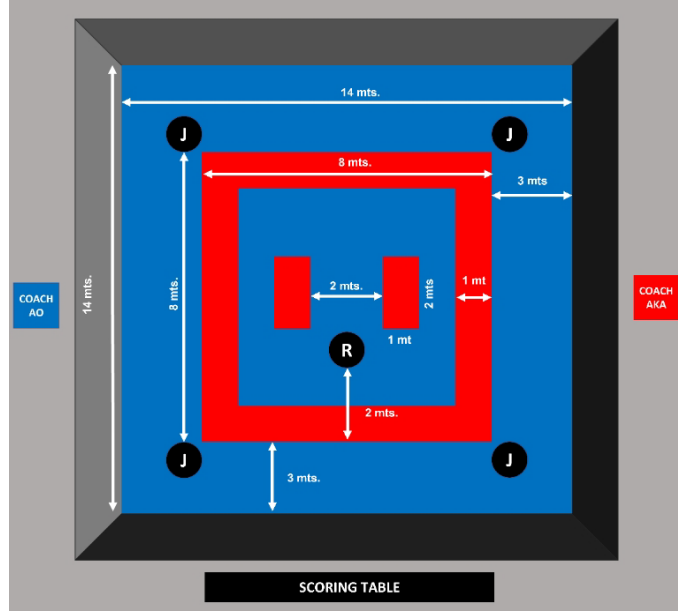
## GİRİŞ

Kumite Kurallarının amacı, Dünya Karate Federasyonu (WKF), WKF Kıta Federasyonları ve WKF Üyesi Ulusal Federasyonlar tarafından teşvik edilen veya tanınan tüm Şampiyona seviyeleri için standart kurallar sağlamaktır. Yarışma Kuralları, yarışmalarla ilgili tüm konuların güvenli, adil ve düzenli bir şekilde yürütülmesini sağlamayı amaçlamaktadır.

## MADDE 1 : KUMİTE YARIŞMA ALANI

- 1.1 Yarışma alanı, kenarları sekiz metre olan (dışarıdan ölçülen) WKF onaylı bir kare şeklinde olacak ve bir metrelik dış alandaki minderler sınırı belirleyecek şekilde başka bir renkte olacaktır.





- 1.5 İki minder, kırmızı (veya başka renkte) tarafı minder merkezinden bir metre mesafede yukarı dönük olacak şekilde ters çevriliyerek Yarışmacılar arasında bir sınır oluşturulur. Müsabakaya başlarken veya devam ederken Yarışmacılar minder üzerinde ön ve ortada birbirlerine bakacak şekilde duracaklardır.
- 1.6 Orta Hakem (SHUSHIN), Yarışma alanının sınırından iki metre mesafede Yarışmacılara bakan iki minderin ortasında duracaktır.
- 1.7 Her bir Yan Hakem (FUKUSHIN) güvenlik alanındaki Tatami üzerinde köşelerde oturacaktır. Orta Hakem, Hakemlerin oturduğu güvenlik alanı da dahil olmak üzere Tatami'nin tamamında hareket edebilir. Her Hakemde kırmızı ve mavi bayrak veya elektronik sinyal cihazı bulunacaktır.
- 1.8 Maç Şefi (KANSA) resmi masada oturacaktır. Kendisinde bir düdük bulunacaktır.
- 1.9 Skor Şefi, skor/zaman tutucunun yanında resmi skor masasında oturacaktır ve VR Kullanılan maçlarda VR hakemi de oturacaktır.
- 1.10 Antrenörler güvenlik alanının dışında, Tatami'nin kendi taraflarında resmi masaya doğru oturacaklardır. Tatami konfigürasyonunun Antrenörleri hakem masasına bakacak şekilde yerleştirmeyi pratik kılmadığı durumlarda, bunun yerine hakem masasının her iki tarafına yerleştirilebilirler. Bu gibi durumlarda video incelemesi kullanılıyorsa, Koç Asistan hakemi görevlendirilmelidir.
- 1.11 Tatami alanının yükseltilmiş olduğu durumlarda, Antrenörler kendi Yarışmacılarının arkasında yükseltilmiş alanın dışına yerleştirilecektir.

---

## MADDE 2 : KİYAFET VE KORUYUCU EKİPMAN

---

### 2.1 Hakemler ve Yan Hakemler

2.1.1 Resmi üniforma aşağıdaki gibi olacaktır:

- Tek düğmeli lacivert blazer ceket (renk kodu 19-4023 TPX).
- Kıvrımsız düz açık gri pantolon (renk kodu 18-0201 TPX).
- Kısa kollu beyaz bir gömlek.
- Maç alanında kullanılmak üzere düz lacivert veya siyah çoraplar ve siyah ayakkabılar.
- Kravat iğnesi olmadan takılan resmi bir kravat.
- Düdük için düz beyaz bir kordonu olan siyah bir düdük.

2.1.2 Kıyafetlere aşağıdaki eklemelerin yapılmasına izin verilir:

- Sade bir alyans.
  - WKF tarafından onaylanan gönüllü dini başlıklar.
  - Bir saç tokası ve düz , sade küpeler.
  - Saçlar omuzlardan açıkta bırakılmalı ve makyaj dikkat çekmeyecek şekilde yapılmalıdır.
  - Hakem kıyafeti ile 4 cm'den yüksek topuklu ayakkabı giyilemez.
- Hakemlerin oyun alanı içinde akıllı saat takmaları ve özel elektronik cihazlardan yararlanmaları kesinlikle yasaktır.

2.1.3 Hakemler ve Yan Hakemler tüm turnuvalarda, brifinglerde ve kurslarda resmi üniforma giymelidir.

2.1.4 Maliyeti LOC'ye ait olmak üzere Hakemler için belirli bir etkinliğin havasını ve görünümünü taşıyan bir rahat spor üniformasının sağlandığı çok sporlu etkinliklerde, etkinlik organizatörü tarafından WKF'ye yazılı olarak talep edilmesi ve WKF tarafından resmi olarak onaylanması koşuluyla, Hakemler için resmi üniforma bu ortak rahat spor üniforma ile değiştirilebilir.

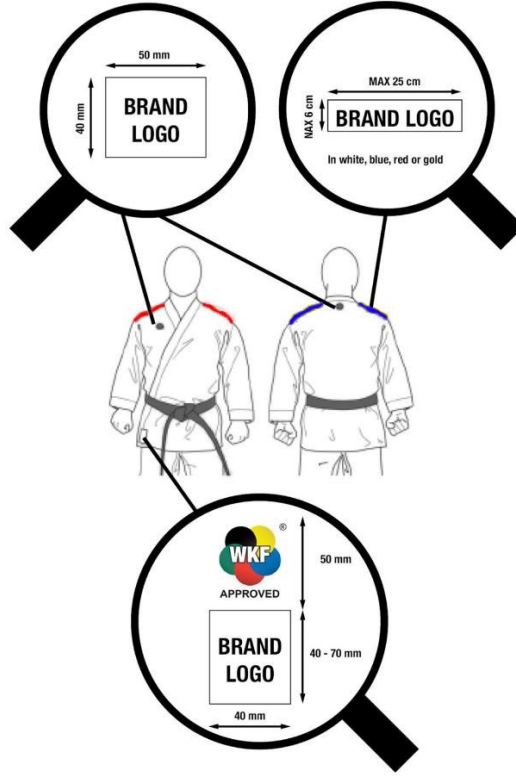
2.1.5 Başhakemin kabul etmesi halinde, hakemlerin ceketlerini çıkarmalarına izin verilebilir.

2.1.6 Hakem Komisyonu veya Başhakem, bu yönetmeliğe uymayan herhangi bir hakemin katılımını reddedebilir.

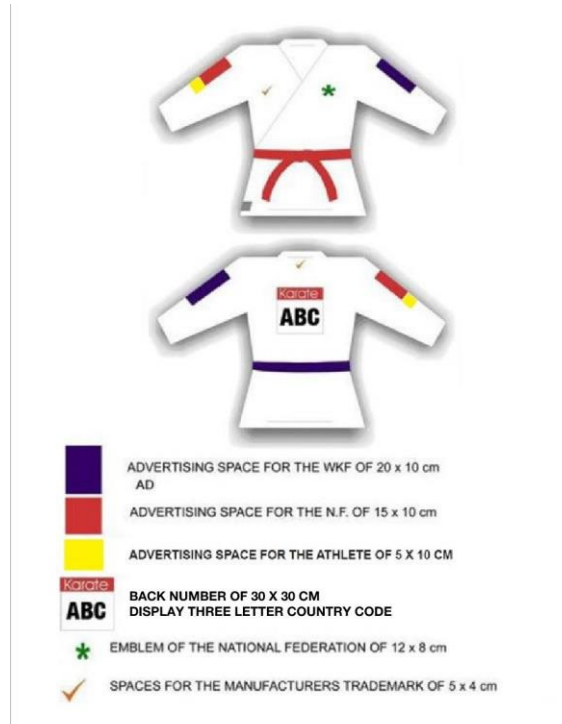
### 2.2 Müsabıklar

2.2.1 Yarışmacılar, WKF EC tarafından özel olarak izin verilen ve yarışma bülteninde belirtilenler dışında, şerit, boru veya kişisel nakış içermeyen ,WKF onaylı beyaz bir Karategi giymelidir:

- Tüm resmi WKF etkinlikleri (Dünya Şampiyonaları ve Karate 1 - Premier Lig, Seri A ve Gençler Ligi) için, Karategi'nin omuzlarında kuraya göre sırasıyla kırmızı veya mavi renkte işlemeli markalar bulunmalıdır. Bu, bireysel ve takımlar için aynı şekilde geçerlidir. Takım üyelerinin aynı marka Karate-gi giymesi için WKF şartı yoktur.
  - Karategi üzerinde yalnızca orijinal üreticinin etiketleri sergilenebilir.
-



- c) Ülkenin ulusal amblemi veya bayrağı ceketin sol göğsüne takılacak ve toplam boyutu 12 cm'ye 8 cm'yi geçmeyecektir.
- d) Ayrıca, Organizasyon Komitesi tarafından verilen etiket sırtta taşınacaktır.



- e) Yarışmacılar veya Takımlar, kura ile belirlenen WKF Onaylı kırmızı kemer (AKA) veya mavi kemer (AO) takmalı ve bu kemerlerde üreticinin alışlagelmiş etiketi dışında herhangi bir kişisel nakış veya reklam veya işaret bulunmamalıdır. Dereceli kemerler müsabaka sırasında takılamaz.
- f) Kırmızı ve mavi kemerler yaklaşık beş santimetre genişliğinde ve düğümün her iki tarafında on beş santimetre serbest bırakmaya yetecek uzunlukta olmalı, ancak uyluk uzunluğunun dörtte üçünü geçmemelidir.
- g) Ceket, kemer ile belden bağlandığında, kalçaları örtecek minimum uzunlukta olmalı, ancak uyluk uzunluğunun dörtte üçünden fazla olmamalıdır.
- h) Kadın Yarışmacılar Karate ceketinin altına düz beyaz bir tişört giyebilirler.
- i) Bağları olmayan ceketler kullanılamaz. Ceketin yerinde tutan ceket bağları müsabakanın başında bağlanmalıdır. Müsabaka sırasında kopması halinde Yarışmacının ceketini değiştirmesi gerekmez.
- j) Ceket kollarının maksimum uzunluğu bilek kıvrımından daha uzun ve ön kolun yarısından daha kısa olmamalıdır.
- k) Ceket kolları kıvrılamaz.
- l) Pantolon, kaval kemiğinin en az üçte ikisini örtecek kadar uzun olmalı ve ayak bileği kemiğinin altına ulaşmamalıdır. Pantolon paçaları kıvrılamaz.

2.2.2 WKF İcra Kurulu, onaylanmış sponsorların özel etiketlerinin veya ticari markalarının (MARKA LOGOLARI) sergilenmesine izin verebilir.

2.2.3 Yarışmacılar saçlarını temiz tutmalı ve müsabakanın düzgün bir şekilde yapılmasını engellemeyecek uzunlukta kestirmelidir. Hachimaki'ye (kafa bandı) izin verilmeyecektir.

2.2.4 Metal saç tokaları yasaktır. Kurdeleler, boncuklar ve diğer süslemeler yasaktır. Tek bir at kuyruğu üzerinde bir veya iki adet sade düz lastik banda izin verilir.

2.2.5 Yarışmacılar WKF tarafından onaylanan gönüllü dini başlıklar kullanabilir: Saçı örten, ancak boyun veya boğaz bölgesini örtmeyen siyah düz kumaş başörtüsü olmalıdır.

2.2.6 Yarışmacıların tırnakları kısa olmalı ve rakiplerini yaralayabilecek metalik veya diğer nesnelere takmamalıdır. Metalik diş tellerinin kullanımı Hakem ve Turnuva Doktoru tarafından onaylanmalıdır. Yarışmacı herhangi bir yaralanma için tüm sorumluluğu kabul eder.

2.2.7 Aşağıdaki koruyucu ekipmanların kullanılması zorunludur:

- a) WKF onaylı eldivenler, bir Yarışmacı kırmızı ve diğeri mavi giyer.
- b) Dişlik.
- c) WKF onaylı vücut koruyucusu (Erkek ve Kadın tasarım uygulanabilir)
- d) WKF onaylı Kaval koruyucu, Yarışmacılardan biri kırmızı diğeri mavi giyer.
- e) WKF onaylı ayak koruyucusu, bir Yarışmacı kırmızı, diğeri mavi giyer.
- f) Erkek Yarışmacılar için WKF onaylı kasık koruyucuları (Kugi)

Ayrıca, 14 yaşın altındaki Yarışmacılar için WKF onaylı WKF Kaskı ve Harici Göğüs Koruyucu kullanılması zorunludur.

2.2.8 Gözlük yasaktır. Yumuşak kontakt lensler Yarışmacının kendi sorumluluğunda takılabilir.

2.2.9 İzin verilmeyen herhangi bir giysi, kıyafet veya ekipmanın giyilmesi yasaktır.

---

- 2.2.10 Her ma veya msabakadan nce Yarışmacıların onaylı ekipmanları giydiğinden emin olmak Kansa'nın grevidir. Tm koruyucu ekipmanlar WKF Onaylı olmalıdır.
- 2.2.11 Kita Federasyonları ise kendilerini WKF iin halihazırda onaylanmış tedarikiler ve markalarla sınırlandıracaktır. Ulusal Federasyonlar da tm yerel, blgesel veya ulusal yarışmalar iin WKF onaylı tm ekipmanları kabul etmelidir.
- 2.2.12 Yaralanma nedeniyle bandaj, dolgu veya destek kullanımı Hakem tarafından onaylanmalı ve Turnuva Doktoru tarafından uygulanmalı veya onaylanmalıdır.
- 2.2.13 Koruyucu ekipmanın gvenli ve emniyetli bir şekilde takılmasına izin vermeyen veya sporcu ya da rakipleri iin risk teşkil edebilecek deformasyon veya amptasyonların olması durumunda, Kumite maına izin verilmeyecektir. Herhangi bir řphe durumunda, Hakemler karar iin doktora danışmalıdır.
- 2.2.14 Yarışma alanına izinsiz ekipman veya dzensiz Karategi ile gelen yarışmacılara kıyafetlerini dzeltmeleri iin iki dakika sre verilecek ve Bařhakemin raporuna dayanarak Antrenrn antrenrlk lisansı, ekipman ve kıyafetlerin nceden bir WKF Denetisi tarafından kontrol edilmemesi halinde, ilgili turnuvadan sonraki tarihten itibaren 6 aya kadar askıya alınabilecektir.

## **2.3 Kolar**

- 2.3.1 Antrenrler turnuva boyunca her zaman Ulusal Federasyonlarının resmi eřofmanını giymeli, ayakkabılarını giymeli ve resmi kimliklerini gstermelidir. Bunun istisnası, erkek Antrenrlerin koyu renk bir takım elbise, ayakları rten ayakkabılar, gmlek ve kravat giymeleri gereken resmi WKF etkinliklerinde madalya iin yapılan msabakalar/malardır. Kadın Antrenrler koyu renklerde bir elbise, pantolon takım veya ceket ve etek kombinasyonu ve ayakkabı giymeyi tercih edebilirler. Sandalet veya diđer aık burunlu ayakkabılar yasaktır.
- 2.3.2 Buna ek olarak, kıyafetlere ařağıdaki ilavelerin yapılmasına izin verilmektedir:
- a) Sade bir alyans.
  - b) WKF tarafından onaylanan, dini olarak zorunlu olan gnll Bařlıklar.
- 2.3.3 Bařhakem, Antrenrlerin eřofman ceketini yerine federasyonun resmi Takım tiřrtn veya zerinde yazı veya logo olmayan dz renkli bir tiřrt kullanmasına izin verebilir.
-



---

## MADDE 3 : KUMİTE YARIŞMALARININ ORGANİZASYONU

---

### 3.1 Tanımlar

3.1.1 Bir "müsabaka" iki Yarışmacı arasındaki bireysel bir müsabakayı ifade eder.

3.1.2 Bir "maç", iki Takımın üyeleri arasındaki tüm müsabakaların toplamıdır

3.1.3 Burada "grup" terimi, bireysel yarışma için Round-robin aşamasında sekiz veya daha fazla gruptan birine katılan Yarışmacılar veya round-robin Takım yarışmasına katılan beş Takımdan oluşan grup hakkında kullanılmaktadır.

3.1.4 "Pool" terimi, bir kategorideki toplam Yarışmacı sayısının her iki yarısı için kullanılır ve madalya için yarışmaya yönelik iki ilerleme yolunu oluşturur.

### 3.2 Tartı prosedürü

#### 3.2.1 Deneme tartımı

Yarışmacıların resmi tartı başlamadan bir saat öncesinden itibaren resmi tartı kantarlarında (resmi tartı için kullanılacak olan) ağırlıklarını kontrol etmelerine izin verilecektir. Resmi olmayan tartı süresince her Yarışmacının kilosunu kaç kez kontrol edebileceğine dair bir sınırlama yoktur.

#### 3.2.2 Resmi tartı:

##### a) Yer:

Ağırlık kontrolü her zaman tek bir yerde yapılacaktır. Bu kontrol için uygun yerler, yarışma alanı, resmi otel veya oyunlar köyüdür (Her etkinlik için duyurulacaktır). Organizatörler erkekler ve kadınlar için ayrı odalar sağlamalıdır.

##### b) Ölçekler:

Resmi kantarın test tartımı için sağlanan kantardan daha yüksek bir ağırlık göstermesi halinde, Yarışmacı test kantarında gösterilen ağırlığın tartımın resmi sonucu olarak uygulanarak yeniden tartılmasını talep edebilir.

Ev sahibi ülke federasyonu, 51,9 Kg, 104,6 kg gibi sadece bir ondalık basamak gösteren yeterli sayıda kalibre edilmiş elektronik terazi (en az 4 birim) sağlamalıdır. Tartı, halı kaplı olmayan sağlam bir zemine yerleştirilmelidir.

##### c) Zaman:

Tartı, belirli bir yarışma için aksi belirtilmedikçe, en geç kategorinin yarışma gününden bir gün önce yapılmalıdır. WKF etkinlikleri için resmi tartı zamanı usulüne uygun olarak bültende duyurulacaktır. Diğer tüm etkinlikler için bu bilgi Organizasyon kurulu iletişim kanalları aracılığıyla önceden dağıtılacaktır. Bu bilgiden haberdar olmak Yarışmacının sorumluluğundadır. Tartıya gelmeyen veya kayıtlı olduğu kategori için öngörülen sınırlar dahilinde tartılmayan bir Yarışmacı diskalifiye edilecektir (KIKEN).

##### d) Tolerans:

Kabul edilen toleranslar tüm erkek kategorileri için 0,2 kg ve tüm kadın kategorileri için 0,5 kg'dır. Aynı tolerans, bir ağırlık sınıfının hem üst hem de alt limitleri için geçerlidir.

---

e) Prosedür:

Her cinsiyet için tartıda en az iki WKF yetkilisinin bulunması gerekmektedir. Biri Yarışmacının akreditasyonunu/pasaportunu kontrol etmek, diğeri ise tam ağırlığı resmi tartı listesine kaydetmek için. Yarışmacıların ağırlığını kontrol etmek için ev sahibi Ülke Federasyonu tarafından sağlanan ilave altı personel (resmi/gönüllü) de hazır bulunmalıdır. On iki sandalye temin edilmelidir. Yarışmacıların mahremiyetini korumak için, tartımı denetleyen personelin yanı sıra görevliler de Yarışmacılarla aynı cinsiyetten olmalıdır.

1. Resmi tartım kategori kategori ve Yarışmacı Yarışmacı yapılacaktır.
2. Tüm Antrenörler ve diğeri Takım delegeleri resmi tartı başlamadan önce tartı odasını terk etmelidir.
3. Yarışmacının resmi tartı süresi boyunca sadece bir kez tartıya çıkmasına izin verilir.
4. Her Yarışmacı tartıya etkinlik için verilen akreditasyon kartını getirecek ve Yarışmacının kimliğini doğrulayacak olan görevliye ibraz edecektir.
5. Görevli daha sonra Yarışmacıyı tartı üzerinde durmaya davet eder.
6. Yarışmacı sadece iç çamaşırı giyerek tartılacaktır (erkekler/çocuklar - iç çamaşırı, kadınlar/kızlar - iç çamaşırı ve sütyen). Çoraplar veya ek tamamlayıcılar çıkarılmalıdır.
7. Tartıya nezaret eden görevli, Yarışmacının tartı sonucunu not edecek ve kaydedecektir. kilogram cinsinden ağırlık (kilogramın bir ondalık noktasına kadar doğru).
8. Yarışmacı tartıdan çıkar.

NOT: Tartım alanında fotoğraf veya film çekimine izin verilmez. Buna cep telefonu ve diğeri tüm cihazların kullanımı da dahildir.

### 3.3 Kurallar

- 3.3.1 WKF Dünya Ferdi Şampiyonası - 2. Faz ve Karate 1 - Premier Lig için, yarışmaya katılan en yüksek rankingli dört Yarışmacı, yarışmadan önceki gün itibariyle WKF Dünya Sıralamasındaki ilgili sıralamalarına göre seri başı olur.
- 3.3.2 Dünya Büyükler Takım Şampiyonaları için 3 madalya sahibi Takım (altın, gümüş ve bronz) artı bir önceki Dünya Büyükler Takım Şampiyonasında bronz madalyayı kaybeden takım seri başı olacaktır.

*[Geçiş notu: Budapeşte 2023'teki etkinliği takip eden ilk Takımlar Dünya Şampiyonası için, Budapeşte iki bronz madalyalı son Dünya Takımlar Şampiyonası olduğu için, seri başı Takımlar bir bronz kazanan ve bronz finalin kaybedeni yerine her ikisi de bronz madalya kazananlar olacaktır].*

### 3.4 Yarışma formatları

- 3.4.1 Karate kumite müsabakaları cinsiyet, yaş grupları ve ağırlık kategorilerine göre ayrılmış bireysel müsabakalar ve/veya ağırlık kategorileri olmaksızın cinsiyete göre ayrılmış takım müsabakaları şeklinde ve çeşitli formatlarda düzenlenebilir:
  - a) Bireysel veya Takımlar için repesajlı eleme sistemi. (Yarışma için aksi belirtilmedikçe kullanılır).

b) Gruplarda Round-robin ve ardından bireyler veya Takımlar için Eleme. Bireysel Premier Lig yarışmaları ve hem bireyler hem de Takımlar için Büyükler Kumite Dünya Şampiyonaları için kullanılır).

c) İki havuzlu Round-robin sistemi (çok sporlu oyunlar için kullanılır).

3.4.2 Belirli bir yarışma veya turnuva serisi için aksi önceden belirlenmedikçe, repechage ile eleme sistemi uygulanacaktır.

3.4.3 Premier Lig, Büyükler Bireysel Dünya Şampiyonaları ve Dünya Takım Şampiyonalarındaki bireysel yarışmalar için Round-robin sistemi ve ardından Eleme uygulanır.

3.4.4 Kita oyunları, Olimpiyat Oyunları veya diğer çok sporlu etkinlikler gibi çok sporlu oyunlar için yarışma formatı, dahil edilen modalitelere ve katılımdaki kısıtlamaya bağlı olarak her etkinlik için belirlenecektir. Kullanılan format normalde iki havuzlu bir sistemdir ve havuzların kazananları finale gider.

### 3.5 Kumite Takımlarının Bileşimi

TAKIM KOMPOSİZYON TABLOSU	BAŞLANGIÇ RAUNDU MAÇLARI	SONRAKİ TURLAR MAÇLARI	ZORUNLU YEDEK TAKIM ÜYELERİ	OPSİYONEL YEDEK TAKIM ÜYELERİ	TOPLAM TAKIM ÜYE SAYISI
ERKEK TAKIMLAR Roud Robin	5	5	2	1	7 İLE 8
ERKEK TAKIMLAR Eleme	5	MİN.3	0	2	5 İLE 7
KADIN TAKIMLAR Roud Robin	3	3	1	1	4 İLE 5
KADIN TAKIMLAR Eleme	3	MİN.2	0	1	3 İLE 4

3.5.1 Erkek Takımlar için kumite maçları 5 müsabakadan oluşur. Takım ilk maç için 5 katılımcı sunmalıdır. Round-robin müsabakalarına katılmak için Takımın ayrıca sonraki müsabakalara olası katılım için kayıtlı 2 yedek Yarışmacıya daha sahip olması gerekir ve isteğe bağlı üçüncü bir yedek Yarışmacıya da sahip olabilir - bu da Takımın maksimum büyüklüğünü 8 Yarışmacıya çıkarır. Eleme maçlarında, Takım yarışabilmek için her zaman en az 3 katılımcıya sahip olmalıdır.

3.5.2 Bayan Takımlar için kumite maçları 3 müsabakadan oluşur. Takım ilk maç için 3 katılımcı sunmalıdır. Round-robin müsabakasına katılmak için Takım ayrıca sonraki müsabakalara olası katılım için kayıtlı 1 ilave yedek Yarışmacıya sahip olmalıdır ve ayrıca isteğe bağlı ikinci bir yedek Yarışmacıya sahip olabilir - bu da Takımın maksimum büyüklüğünü 5 Yarışmacıya çıkarır. Herhangi bir eleme maçında, Takım yarışabilmek için her zaman en az 2 katılımcıya sahip olmalıdır.

3.5.3 Takım kumite müsabakalarında Takım, her maç için Takım üyelerinden hangisinin katılacağını değiştirebilir. Eşitlik bozma müsabakası için, Takım normalde yeni bir tur için yaptığı gibi tek bir isim sunabilir.

3.5.4 Round-robin müsabakaları sırasında Takım müsabakada kalabilmek için tüm müsabakaları tamamlamalıdır. Aksi takdirde, tüm müsabakalar ve maçlar geçersiz sayılacak ve hiçbir galibiyet puanı ve maçlarda alınan puanlar sayılmayacaktır. Aynı şekilde, elenen Takımla karşılaşan diğer Takımlar tarafından kazanılan tüm galibiyet puanları ve maçlarda alınan puanlar da geçersiz sayılacaktır.

3.5.5 Bir Eleme turnuvasının ikinci maçında ve Round- robin'i takip eden Eleme aşamasında, erkek Takımlar bir maç için asla 3 Yarışmacıdan az ve kadın Takımlar asla 2'den az Yarışmacı sunamaz.

### **3.6 Takımlar için ma düzeni**

- 3.6.1 Her matan önce, bir Takım temsilcisi, yarışan Takım üyelerinin isimlerini ve dövüş sıralarını tanımlayan resmi bir formu resmi masaya teslim etmelidir.
- 3.6.2 Dövüş sırası formu Antrenör veya Takımdan atanmış bir Yarışmacı tarafından sunulabilir. Formun Antrenör tarafından verilmesi halinde, Antrenörün kimliği açıkça belirtilmelidir; aksi takdirde form reddedilebilir. Listede ülkenin adı, o ma için Takıma tahsis edilen kemer rengi ve Takım üyelerinin dövüş sırası yer almalıdır. Yarışmacıların hem isimleri hem de turnuva numaraları yer almalı ve form Antrenör veya görevlendirdiği bir kişi tarafından imzalanmalıdır.
- 3.6.3 Antrenörler akreditasyonlarını Yarışmacılarının veya Takımlarının akreditasyonlarıyla birlikte Ko Asistan hakemine veya Kansa Asistanına sunmalıdır. Antrenör sağlanan sandalyede oturmalı ve müsabakanın sorunsuz bir şekilde yürütülmesine söz veya eylemle müdahale etmemelidir.
- 3.6.4 Bir matan önce sıraya girerken, bir Takım o tur için yarışacak yarışmacıları sunacaktır. Kullanılmayan yarışmacı(lar) ve Antrenör dahil edilmeyecek ve onlar için ayrılmış bir alanda oturacaklardır.
- 3.6.5 Katılımcılar her tur için tüm Ekip arasından seçilebilir. Yeni dövüş sırasının turdan önce bildirilmesi koşuluyla dövüş sıraları her tur için değiştirilebilir, ancak bir kez bildirildikten sonra; o tur tamamlanana kadar değiştirilemez.
- 3.6.6 Üyelerinden herhangi birinin veya Antrenörünün tur öncesinde yazılı bildirimde bulunmadan Takımın kompozisyonunu veya dövüş düzenini değiştirmesi halinde Takım diskalifiye edilecektir (SHIKKAKU).
- 3.6.7 Eğer çizelgede yapılan bir hata nedeniyle yanlış Yarışmacılar yarışır, sonuç ne olursa olsun o ma yada Tur geçersiz sayılır. Bu tür hataları azaltmak için Skor Sorumlusu kazanan Yarışmacıyı / Takımı matan /turdan hemen sonra Skorbord elemanı ile teyit etmelidir.
- 3.6.8 Bir takım sporcusunun KIKEN, HANSOKU veya SHIKKAKU aldığı için kaybettiği Takım maçlarında, diskalifiye edilen Yarışmacının puanı sıfır olarak belirlenecek ve o ma için diğer Takım lehine 8-0 (YUKO olarak sayılır) skoru kaydedilecektir.

### **3.7 Round-robin, Bireysel Yarışma**

- 3.7.1 Bireysel Dünya Şampiyonaları - 2. Faz ve Premier Lig müsabakalarında 32 katılımcı 4 veya daha az Yarışmacıdan oluşan 8 gruba ayrılır. Sekiz grubun her birinin galibi normal çeyrek finallere, yarı finallere ve finale yükselir. Çeyrek ve yarı finallerde finalistlere kaybedenler bronz madalya için yarışır.
-

3.7.2 Yarışmacı sayısına göre (32 veya daha az) gruplara dağılım aşağıdaki tabloya göre yapılacaktır:

Rakip/Grup Sayısı	Grup başına rakipler								Notlar
<b>8 Grup</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>Katılım: 24-32 Yarışmacı</b>
<b>Dağılım ►</b>		<b>3</b>		<b>2</b>		<b>4</b>		<b>1</b>	
32	4	4	4	4	4	4	4	4	Her Grubun birincisi hak kazanır.
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	3	
28	4	3	4	3	4	3	4	3	
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
<b>6 Grup</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>Katılım: 18-23 Yarışmacı</b>
<b>Dağılım ►</b>		<b>3</b>		<b>2</b>		<b>4</b>		<b>1</b>	
23	4	4		4	4	4		3	Her grubun birincisi ve en iyi iki ikincisi yarışmaya hak kazanır.
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	
18	3	3		3	3	3		3	
<b>5 Grup</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>Katılım 17 Yarışmacı</b>
<b>Dağılım ►</b>		<b>3</b>		<b>2</b>		<b>4</b>		<b>1</b>	
17		3		3	4	4		3	Her grubun birincisi ve en iyi üç ikincisi yarışmaya hak kazanır.
<b>4 Grup</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>Katılım: 12-16 Yarışmacı</b>
<b>Dağılım</b>		<b>3</b>		<b>2</b>		<b>4</b>		<b>1</b>	
16		4		4		4		4	Her Grubun birincisi ve ikincisi.
15		4		4		4		3	
14		4		3		4		3	
13		3		3		4		3	
12		3		3		3		3	
<b>3 Grup</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>Katılım: 9-11 Yarışmacı</b>
<b>Dağılım ►</b>		<b>3</b>		<b>2</b>				<b>1</b>	
11		4		4				3	Her grubun birincisi ve ikincisinin yanı sıra en iyi iki üç numara da yarışmaya hak kazanır.
10		4		3				3	
9		3		3				3	
<b>2 Grup</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>Katılım 6-8 Yarışmacı</b>
<b>Dağılım ►</b>				<b>2</b>				<b>1</b>	
8				4				4	Her grubun birincisi ve ikincisi doğrudan yarı finalde yarışacak.
7				4				3	
6				3				3	
<b>1 Grup</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>Katılım 3-5 Yarışmacı</b>
<b>Dağılım ►</b>								<b>1</b>	
5								5	Grup birincisi ve ikincisi arasında final ve sadece bir bronz madalya müsabakası.
4								4	
3								3	

3.7.3 Bir kişi diskalifiye edilirse veya başka bir nedenle Round-robin'deki tüm müsabakaları tamamlayamazsa, tamamlanan veya mevcut müsabakaların puanları sıfır olarak ilan edilir (sonuçlar geçersiz sayılır) fakat Round-robin Elemesinin son müsabakasında bu durum yaşanırsa bu maçta galibiyet puanları kaybedilir, bu durumda önceki tüm sonuçlar ve puanlar değişmeden kalır.

3.7.4 Her grubun galibi ve ikincisi, galibiyetler üçer puan, puan alınan beraberlikler 1 puan ve puan alınmayan beraberlikler ya da mağlubiyetler sıfır puan olarak sayılarak en çok galibiyet puanı alan tarafa göre belirlenir.

3.7.5 Yarı finallerin kazananları daha sonra altın ve gümüş için yarışacakları finallere kalacaklardır.

3.7.6 Çeyrek final ve yarı finalde finalistlere kaybedenler bronz madalya için yarışacaklardır (1-4 grubu için bir ve 5-8 grubu için bir).

### 3.8 Bireysel Dünya Şampiyonalarının 1. Aşaması

Ferdi Dünya Şampiyonalarının 1. Aşaması için kategori başına 32 Yarışmacı sınırlaması yoktur ve gerektiğinde grup sayısı ve aynı gruptaki yarışmacı sayısı artırılacaktır. Devam etmeye hak kazananların sayısı 24 veya daha az olana kadar ek Round-robin turları yapılacak ve ardından 2. Aşamaya katılmaya hak kazanacak 6 kazanan sporcu düz Eleme müsabakaları ile belirlenecektir.

### 3.9 Dünya Takımlar Şampiyonası

Dünya Büyükler Takımlar Şampiyonası için Round-robin sistemi ve ardından Çeyrek final , yarı final ve final uygulanır. Her gruba 5 takım tahsis edilir. Her grubun birincileri ve ikincileri daha sonra çeyrek final ,yarı final ve finalde yarışır. Yarı Finallerde maç kazananlar Finale, kaybedenler ise bronz madalya maçına çıkar. Final maçını kazanan altın madalya alırken kaybeden gümüş madalya alır. Bronz maçın galibi bronz madalya alırken, kaybeden Takıma madalya verilmez.

[Geçiş notu: Budapeşte 2023'teki etkinliği takip eden ilk Takımlar Dünya Şampiyonası için, Budapeşte iki bronz madalyalı son Dünya Takımlar Şampiyonası olduğu için, seri başı Takımlar bir bronz kazanan ve bronz finalin kaybedeni yerine her ikisi de bronz madalya kazananlar olacaktır].

### 3.10 Sınırlı katılımlı çoklu spor oyunları ve yarışmaları

Sınırlı sayıda Yarışmacının katıldığı yarışmalarda iki havuzlu bir sistem kullanılır; bu sistemde iki havuzun birincileri finalde karşılaşırken, ilk havuzdaki 2 numara ikinci havuzdaki 3 numara ile karşılaşır ve bunun tersi de iki bronz madalya için yarışır.

### 3.11 Yarışma formatlarında değişiklikler

Belirli bir turnuva için bu kurallarda açıklanandan farklı bir yarışma formatı uygulanacaksa, bu durum turnuva bülteninde açıkça duyurulmalıdır.

### 3.12 Koçluk

3.12.1 Dünya Şampiyonalarında, Kumite antrenörlerinin bir Ulusal Federasyon delegasyonunun üyesi olması ve bir Yarışmacının maçı sırasında görev yaparken gerekli Antrenör sertifikası seviyesine sahip olması gerekir.

3.12.2 İstisnai olarak, Video İncelemeli yarışmalarda ve Ülke Federasyonunun önceden talebi üzerine, WKF farklı bir delegasyondan bir antrenöre, 2.3.1 nolu maddede belirtildiği şekilde kıyafet kurallarına uymaları koşuluyla, aşağıda belirtilen durumlarda kendi delegasyonu için antrenörlük yapma yetkisi verebilir. Video İnceleme talebinde bulunmak için bir antrenöre ihtiyaç duyulmasından kaynaklanan özel durumlar şu şekildedir.

- Kumite kategorilerinde bir (veya daha fazla) antrenör kaydettirmiş olan bir Ülke, antrenör(ler)in vize sorunları, ulaşım sorunları, ani sağlık sorunları veya başka herhangi bir haklı sebep nedeniyle etkinliğe katılamaması durumunda,
  - Bütçesel nedenlerden dolayı veya WKF gelişim programının bir parçası olduğu için delegasyonuna Kumite antrenör(ler)ini dahil edecek fona sahip olmayan bir ülke federasyonu,
  - Mülteci bir atlet veya
-

- Bir antrenörün yarışmadan diskalifiye edilmesi ve bunun sonucunda Ülke 'sinin Yarışmacılarının Kumite antrenörünün olmaması.

3.12.3 Eğer bir Ülke yukarıda belirtilen durumlardan herhangi birinde ve sadece Dünya Şampiyonası sırasında ise, Organizasyon komitesi Başkanı (Başkanın onayına tabi olarak) bir istisna yapma yetkisi vardır.



---

## **MADDE 4 : HAKEM PANELİ**

---

### **4.1. Kompozisyon**

4.1.1 Her müsabaka için Hakem Heyeti bir Hakem (SHUSHIN), dört yan hakem (FUKUSHIN) ve bir Maç şefi (KANSA), bir Skor şefi ve video incelemenin kullanıldığı durumlarda iki Video analiz hakeminden oluşacaktır.

4.1.2 Bir Kumite müsabakasının Hakemi, yan Hakemleri, Maç şefi, Skor şefi ve Video İnceleme hakemleri, katılımcılardan herhangi birinin uyuşuna sahip olmamalı veya aynı Ulusal Federasyondan olmamalı ya da başka herhangi bir çıkar çatışmasına sahip olmamalıdır. Müsabaka veya maç başlamadan önce olası herhangi bir çıkar çatışmasını bildirmek tüm görevlilerin görevidir.

### **4.2 Hakemlerin ve yan hakemlerin görevlendirilmesi ve panel tahsisi**

4.2.1 Eleme turları için RC Sekreteri elektronik kura sistemini yöneten yazılım sistemi teknisyenine TATAMI'ye göre mevcut Hakem ve yan hakemleri içeren bir liste teslim edecektir. Bu liste, Yarışmacıların kura çekimi bittikten sonra ve Hakemler Brifinginin sonunda RC Sekreteri tarafından yapılır. Bu liste sadece Brifingde hazır bulunan Hakemleri içermeli ve yukarıda belirtilen kriterlere uygun olmalıdır. Daha sonra Hakem kurası için yazılım teknisyeni listeyi sisteme girecek ve her TATAMI hakem paneli ayarlamasında 4 Hakem, 1 Hakem, 1 Maç şefi (KANSA) ve 1 Skor şefi her müsabaka için Hakem Heyeti olarak rastgele tahsis edilecektir.

4.2.2 Video incelemesinin kullanıldığı yerlerde, aynı şekilde iki Video İnceleme hakemi görevlendirilir.

4.2.3 Madalya müsabakaları için Tatami Yöneticileri, eleme turlarının son müsabakası tamamlandıktan sonra RC Başkanı ve Sekreterine kendi TATAMI'lerinden 8 görevliyi içeren bir liste verecektir. Liste RC Başkanı tarafından onaylandıktan sonra sisteme girilmek üzere yazılım teknisyenine verilecektir. Sistem daha sonra her TATAMI'den 8 hakemden sadece 5'ini içeren Hakem panelini rastgele tahsis edecektir.

### **4.3 Destekleyen yetkililer**

4.3.1 Buna ek olarak, müsabakaların/maçların işleyişini kolaylaştırmak için 1 Tatami Şefi, 3 Tatami Yönetici Yardımcısı ve 1 Skor/Süre Tutucu ile birlikte Yarışmacının ekipmanını kontrol etmek için 2 Kansa Yardımcısı ve TATAMI'nin yapılandırılmasının Antrenörlerin video inceleme taleplerini görmeyi gerekli kıldığı durumlarda veya Baş Hakem tarafından gerekli görülen herhangi bir nedenle 2 Antrenör yardımcı hakemi atanacaktır.

4.3.2 Her maç veya müsabaka başlamadan önce Kansa Asistanları, Yarışmacıların ekipmanlarının ve Karategi'nin WKF müsabaka kurallarına uygun olmasını sağlayacaktır. Kansa Asistanının gerekli olmadığı müsabakalarda, her müsabakadan önce ekipmanın kurallara uygun olmasını sağlamak KANSA'nın sorumluluğundadır.

### **4.4 Formaliteler ve hakemlerin değişimi**

4.4.1 Bir Kumite maçının başlangıcında, Hakem maç alanının dış kenarında durur. Hakemin solunda 1 ve 2 numaralı hakemler, sağında ise 3 ve 4 numaralı hakemler durur.

---

- 4.4.2 Yarışmacılar ve Hakem Heyeti resmi olarak selamlaştıktan sonra Hakem bir adım geri çekilir, yan hakemler Hakeme doğru döner ve hep birlikte selam verirler. Daha sonra herkes pozisyonunu alır.
- 4.4.3 Hakemler değişirken, Maç şefi hariç, ayrılan Görevliler sıraya girer, birlikte selam verir (REI) ve ardından alanı terk eder.
- 4.4.4 Bireysel Hakemler değiştiğinde, gelen Hakem giden Hakemin yanına gider, birlikte eğilirler ve yer değiştirirler.
- 4.4.5 Takım maçlarında, tüm hakem heyetinin gerekli yeterliliğe sahip olması koşuluyla, Hakem ve yan hakemlerin pozisyonları her maç arasında rotasyona tabi tutulmalıdır. Eğer bir veya daha fazla hakem gerekli Hakemlik yeterliliğine sahip değilse, bu kişiler Hakem olarak kalmaya devam edecek ve rotasyondan çıkarılacaktır.

#### **4.5 Sadece iki köşe hakemi ile Kumite hakemliği prosedürü**

- 4.5.1 Gençler Ligi müsabakaları için sadece iki köşe hakeminin kullanılmasına izin verilir. Bu prosedür EK 5'te açıklanmaktadır.
-

---

## MADDE 5 : MAÇIN SÜRESİ

---

- 5.1 Kumite müsabakasının süresi:
- Büyük Erkek ve Kadın kategorileri: 3 dakika
  - 21 Yaş Altı Erkek ve Kadın kategorileri: 3 dakika
  - Cadet ve Junior Erkek ve Kadın kategorileri: 2 dakika
  - 14 yaş altı 1,5 dakika
- 5.2 Katılım sınırlaması olmayan turnuvalarda, turnuva başlamadan önce hem antrenörlere hem de görevlilere yönelik bir toplantıda duyurulması koşuluyla, Eleme müsabakalarının süresi 3 dakikadan 2 dakikaya ve 2 dakikadan 1,5 dakikaya indirilebilir.
- 5.3 Müsabakanın zamanlaması Hakem başlama işareti verdiğiğinde başlar ve Hakem "YAME" dediğinde veya süre doldu işaretini verdiğiğinde durur.
- 5.4 Zaman tutucu, zille bir kez kısa süreli vuruş yaparak "15 saniye kaldı" ve zille iki kez kısa süreli vuruş yaparak "süre doldu" şeklinde bir işaret verecektir. "Süre doldu" sinyali müsabakanın bittiğini gösterir.
- 5.5 Yarışmacılar müsabakalar arasında, müsabakanın standart süresine eşit bir dinlenme süresi hakkına sahiptir. Bunun istisnası, ekipman renginin değiştirilmesi durumunda bu sürenin beş dakikaya uzatılmasıdır.
-

---

**MADDE 6 : KIKEN - TATAMIYE GELMEME**

---

- 6.1 KIKEN, bir Müsabık veya Müsabıkların çağrıldıklarında gelmemeleri, devam edememeleri, müsabakayı terk etmeleri veya Turnuva Doktorunun emriyle müsabakadan çekilmeleri durumunda verilen karardır. Müsabakayı terk etme gerekçeleri rakibin darbesi ile telafi edilemeyecek yaralanmaları içerebilir.
  - 6.2 Çağrıldıklarında gelmeyen Bireysel Yarışmacılar veya Takımlar o kategoriden diskalifiye edilir (KIKEN). Takım maçlarında, gerçekleşmeyen müsabakanın skoru diğer Takım lehine 8-0 (YUKO olarak sayılır) olarak belirlenecektir. Bireysel Round-robin'de maçın skoru 4-0 (YUKO olarak sayılır) olarak belirlenecektir.
  - 6.3 Rakibin diskalifiye edilmesi sonucunda kazanılan puanlar her zaman YUKO olarak sayılır.
  - 6.4 KIKEN tarafından diskalifiye edilmek, başka bir kategoriye katılımı etkilemese de, Yarışmacıların o kategoriden diskalifiye edildiği anlamına gelir.
  - 6.5 KIKEN ile diskalifiye anonsu yapılırken Hakem parmağıyla eksik Yarışmacının veya Takımın tarafını işaret ederek "AKA/AO KIKEN" ve ardından "AKA/AO no KACHI" diyerek rakibe KACHI (kazanma) işareti verecektir.
-

---

**MADDE 7 : MAÇLARIN BAŞLATILMASI, DURDURULMASI VE SONA ERDİRİLMESİ**

---

- 7.1 Hakem ve Yan Hakemler tarafından bir vuruş/maç sırasında kullanılacak terimler ve jestler EK 2'de belirtildiği gibi olacaktır.
- 7.2 Her maç için, Hakemin önce Yarışmacıların ve görevlilerin seyirciye dönerek SHOMEN NI REI selamlaması ve ardından birbirlerine OTAGAI NI REI selamlamasıyla başlayan bir selamlama töreni yapılacaktır. Müsabaka(lar)ın sonunda selamlama seremonisi ters sırayla yapılır.
- 7.3 Hakem ve yan hakemler belirlenen pozisyonlarını alacak ve kendilerine tahsis edilen minderlerin ön tarafında rakibine en yakın konumda bulunan Yarışmacılar arasında selam alışverişinin ardından Hakem "SHOBU HAJIME!" anonsunu yapacak ve müsabaka başlayacaktır.
- 7.4 Yarışmacılar müsabakanın başında ve sonunda birbirlerini düzgün bir şekilde selamlamalıdır - hızlı bir baş sallama hem nezaketsizliktir hem de yetersizdir.
- 7.5 Hakem "YAME" anonsu yaparak müsabakayı durduracaktır. Gerekirse, Hakem Yarışmacılara orijinal pozisyonlarını almalarını emreder: "MOTO NO ICHI" ve kendi pozisyonuna geri döner.
- 7.6 Puan verilmesi gereken durumlarda, Hakem Yarışmacıyı (AKA veya AO), puan alınan bölgeyi (JODAN veya CHUDAN), tekniği (TSUKI, UCHI veya KERI) belirler ve ardından belirtilen hareketi kullanarak ilgili puanı (YUKO, WAZA-ARI veya IPPON) verir. Hakem daha sonra "TSUZUKETE HAJIME" diyerek müsabakayı yeniden başlatır.
- 7.7 Bir Müsabık müsabaka sırasında sekiz puanlık net bir üstünlük sağladığında, Hakem "YAME" diyecek ve Müsabıkların başlangıç noktalarına dönmelerini emreder ve varsa puanı verecektir. Ardından kazanan ilan edilecek ve Hakem kazananın tarafındaki elini kaldırıp "AO (AKA) NO KACHI" demesiyle galip belirtilecek. Müsabaka bu noktada sona erecektir.
- 7.8 Süre dolduğunda, en fazla puana sahip olan Yarışmacı, Hakemin kazanan tarafa elini kaldırması ve "AO (AKA) NO KACHI" demesiyle kazanan ilan edilir. Müsabaka bu noktada sona erer.
- 7.9 Sonuçsuz bir müsabakanın sonunda skorun eşit olması durumunda, Hakem Heyeti (Hakem ve dört yan hakem) müsabakayı HANTEI ile belirleyecektir. Dört yan hakem, Hakem düdüğü çaldığında "HANTEI" dedikten hemen sonra bayraklarla yada joystick ile işaret verecektir. Hakem daha sonra kolunu kaldırarak ve kazananı ilan edecektir; "AO (AKA) NO KACHI" ve gerekirse bu hareketle eşitliği bozacaktır.
- 7.10 Aşağıdaki durumlarla karşılaşıldığında, Hakem "YAME!" diyecek ve müsabakayı durduracaktır Geçici olarak:
- Yarışmacılardan biri veya her ikisi Yarışma alanının dışına çıktığında, ancak bir Yarışmacının rakibi yarışma alanından çıkarken hemen sayı almasına izin verilmesi hariçtir.
  - Hakem Yarışmacıya KARATEGI veya koruyucu ekipmanı ayarlamasını emrettiğinde.
  - Bir Yarışmacı kuralları ihlal ettiğinde.
-

- d) Hakem, Müsabıklardan birinin veya her ikisinin sakatlık, hastalık veya diğer nedenlerle müsabakaya devam edemeyeceğine kanaat getirirse. Turnuva Doktorunun görüşü doğrultusunda, Hakem müsabakaya devam edip edilmeyeceğine karar verecektir.
- e) Bir Yarışmacı rakibini tuttuğunda ve anında bir teknik veya atış gerçekleştirmediğinde.
- f) Yarışmacılardan biri veya her ikisi düştüğünde veya fırlatıldığında ve Yarışmacılardan hiçbiri hemen bir puanlama tekniği ile puan almaya teşebbüs etmediğinde.
- g) Her iki Yarışmacı da bir atış veya puanlama tekniği uygulamayı hemen başaramadan birbirlerini yakaladığında veya kenetlendiğinde veya WAKARETE ye yanıt vermediğinde.
- h) Her iki Yarışmacı da hemen bir atış veya başka bir teknik denemeden göğüs göğüse durduğunda ve WAKARETE ye yanıt vermediğinde.
- i) Her iki Yarışmacı da bir düşürme veya fırlatma girişiminin ardından yerde ise yada fırlatma teşebbüsü güreşmeye dönmüşse.
- j) Aynı Yarışmacı için iki veya daha fazla yan hakem tarafından bir puan belirtildiğinde.
- k) Hakemin görüşüne göre bir faul yapılmışsa veya durum güvenlik nedeniyle müsabakanın durdurulmasını gerektiriyorsa.
- l) KANSA veya Tatami şefi tarafından talep edildiğinde.
- m) Bir koç veya her iki koç video incelemesi talep ettiğinde.
- n) Hakemin gerekli gördüğü başka herhangi bir nedenle.

7.11 Bir müsabakanın süre başlatılmadan başlaması yada maç durdurulduğunda sürenin devam etmesi sebebiyle müsabakanın sürenin düzeltilmesi için maçın durdurulması ve kalan sürenin her iki antrenör arasında kararlaştırılması durumunda, müsabakanın süresi konusunda antrenörler artık itirazda bulunulamaz.

---

---

## MADDE 8 : PUANLAMA

---

- 8.1 İki veya daha fazla hakem bir puan belirttiğinde veya bir Antrenörün Video Talebinde bulunmasının ardından Video İnceleme hakemlerinin her ikisi de bir puan üzerinde anlaşmışta bir Yarışmacıya puan verilir.
- 8.2 Puanlar, puan alınacak bölgelere kontrollü bir şekilde uygulanan el veya ayak ile geleneksel bir karate tekniği ile alınır.
- 8.3 Bir puan teşebbüsünün yalnızca doğru şekilde alınan ilk tekniği puan alacaktır; Etkili bir teknik kombinasyonu uygulandığında kombinasyondaki tekniklerin sırasına bakılmaksızın en yüksek puan alan teknik sayılacaktır.
- 8.4 Puanlama alanları, omuzlar hariç olmak üzere, leğen kemiğinin üstünden köprücük kemiğine kadar (CHUDAN) ve köprücük kemiğinin üstündeki alandır (JODAN).
- 8.5 Bir tekniğin puan olarak değerlendirilebilmesi için, kontrol edilmeme durumunda etkili olma potansiyeline sahip olması ve ayrıca şu kriterleri de karşılaması gerekir:
- 1) İyi Şekil (Düzenli uygulanan teknik).
  - 2) Sportmence tavır (Yaralama niyeti olmaksızın uygulanmıştır).
  - 3) Güçlü uygulama (Hız ve güç ile uygulama).
  - 4) Tekniğin uygulanması sırasında ve sonrasında rakibe karşı farkındalığı korumak (Bir tekniği tamamladıktan sonra dönmek - rakibin yaptığı bir faulden kaynaklanmadığı sürece düşmemek).
  - 5) İyi zamanlama (Tekniğin doğru zamanda uygulanması).
  - 6) Doğru mesafe (Tekniğin etkili olacağı bir mesafeden uygulanması).
- 8.6 Puanların verilmesi için aşağıdaki ölçek kullanılır:
- Bir skor alanına Tsuki (düz yumruk) veya Uchi (vuruş) için **YUKO** (1 puan) verilir.
  - CHUDAN TEKME vuruşları için **WAZA-ARI** (2 puan) verilir.
  - **IPPON** (3 puan), JODAN tekmeler yada Hiza-Gamae (Bir tekniği uygularken bir dizin mindere değmesi) hariç olmak üzere, ayakları dışında vücudunun herhangi bir kısmı minderle temas halinde olan bir rakibe karşı uygulanan bir teknik için verilir.
- 8.7 CHUDAN bölgesine yapılan teknikler, rakibin yaralanmasına neden olmadan kontrollü bir darbe ile uygulanabilir. Darbeyi alan kişinin nefesinin kesilmesi tekniğin kendi başına kontrol eksikliğini göstermez.
- 8.8 JODAN'a yönelik teknikler, tekmeler için hedefin 5 cm ve el teknikleri için 2 cm yakınında durdurulduğunda puan alabilir, ancak fiziksel temasa izin verilmeyen boğaz bölgesi hariç olmak üzere, darbeye neden olmadan hafif dokunuşla (ten teması) verilebilir.
- 8.9 Ümitler ve 14 yaşın altındaki çocuklar için, JODAN teknikleri, tekmeler için hedefin 10 cm ve el teknikleri için 5 cm içinde durdurulduğunda puan alabilir.
- 8.10 "Ten temasına" 16 yaş ve üzeri Yarışmacılar (Gençler) için kategorilerde izin verilir. 14 ila 16 yaş arası kategorilerde ten temasına sadece tekmeler için izin verilir. Ten teması, enerjiyi kafaya veya vücuda aktarmadan hedefe dokunmak olarak tanımlanır. 14 yaşından küçük Yarışmacılar için Jodan tekniklerinde ten temasına izin verilmez.
- 8.11 Süre bittiği anda doğru şekilde uygulanan teknikler geçerlidir. Joystick kullanıldığında,
-

puanlar sürenin dolmasından sonraki 2 saniye içinde tuşlanmalıdır.





8.12 Bir teknik şu durumlarda geçersizdir:

- a) Zaman bittiğinden sonra veya Hakem "YAME" dedikten sonra uygulanmışsa.
- b) "WAKARETE" anında veya sonrasında , "TSUZUKETE" denmeden önce uygulanmışsa.
- c) Puan alan sporcu yarışma alanının dışındayken gerçekleştirilirse (JOGAI).
- d) Bir foul sonrasında uygulanmışsa ( JOGAI hariç).
- e) Kişi bir puan aldıktan sonra rakibine sırtını dönerse (Zanshin eksikliği).
- f) Bir kural ihlali ise veya kural ihlalinin takip ediyorsa (aşırı temas, tutma, yakalama vb.).

8.13 Tekniğin kendisi doğru bir şekilde uygulanmışsa ve hedefine ulaşırken engellenmediği açıkça gözlemlenebiliyorsa, Yan Hakem gerçek temas noktasını göremese bile bir puan verilebilir.

---

---

## MADDE 9 : YASAKLANMIŞ DAVRANIŞLAR

---

### 9.1 Yasaklanmış hareket türleri

#### 9.1.1 Aşağıdaki davranışlar yasaktır:

- 1) Atak yapılan puanlama alanı göz önünde bulundurularak aşırı temas yapan teknikler ve boğaza temas eden teknikler.
- 2) Kollara, bacaklara, kasıklara, eklemlere veya ayaklara yönelik ataklar.
- 3) Açık el teknikleri ile yüze ataklar.
- 4) "WAKARETE" sonrasında , "TSUZUKETE" anonsundan önce yapılan teknikler.
- 5) Tehlikeli veya yasak fırlatma teknikleri.
- 6) Yaralanma numarası yapmak veya abartmak.
- 7) Rakipten kaynaklanmayan veya bir puanın ardından yarışma alanından çıkış (JOGAI).
- 8) Müsabığın rakibi tarafından yaralanmasına neden olacak davranışlarda bulunarak veya kendini korumak için yeterli önlemleri almayarak kendini tehlikeye atması, (MUBOBI).
- 9) Rakibin puan alma fırsatını engellemek için mücadeleden kaçınmak.
- 10) Pasiflik – maç yapmamak (Müسابakanın bitimine 15 saniyeden az kaldıktan sonra veya puan ya da SENSU ile önde olan birine verilemez).
- 11) Puanlama tekniği veya süpürme , düşürme girişiminde bulunmadan göğüs göğüse tutuşma, güreşme, itme veya ayakta durma.
- 12) Rakibin tekme atan bacağını yakaladıktan sonra yere düşürme dışında herhangi bir nedenle rakibi iki eliyle kavramak.
- 13) Rakibin kolunu veya Karategi'sini hemen bir skor tekniği veya düşürme denemeden tek elle kavramak.
- 14) Doğası gereği rakibin güvenliği için kontrol edilemeyen teknikler ile tehlikeli ve kontrolsüz saldırılar.
- 15) Baş, dizler veya dirseklerle atağa teşebbüs veya gerçek ataklar.
- 16) Rakiple konuşmak veya rakibi kışkırtmak, Hakemin emirlerine uymamak, Hakemlere karşı saygısız davranışlar veya diğer görgü kuralları ihlalleri.

9.1.2 Buna ek olarak, bir Hakem, sadece kendi kararına dayanarak, uygun davranışlara uymayan veya Hakemin görüşüne göre müسابakanın düzenli bir şekilde yürütülmesini engelleyen herhangi bir Antrenörü müsabaka alanından çıkarabilir ve Antrenör uygun davranışa kadar müسابakanın devamını erteleyebilir. Hakemin aynı yetkisi, müsabaka alanında bulunan Yarışmacının beraberindeki diğer delegasyon için de geçerlidir.

9.1.3 Sadece söz konusu müsabaka için görevlendirilen Antrenörün müsabaka alanına yakın bir yerde kendisine tahsis edilen yerden Yarışmacıya antrenörlük ve rehberlik yapmasına izin verilir. Şampiyonaya katılan diğer tüm kayıtlı ve akredite Antrenörlerin veya delegasyonun diğer kayıtlı üyelerinin aynı müsabaka sırasında akreditasyonlarının geri alınması riskini göze alarak Yarışmacıya müdahale etmelerine, antrenörlük yapmalarına ve/veya rehberlik etmelerine izin verilmez.

9.1.4 Antrenörden gelen talimatlar ve taktikler hakemliğe müdahale etmemelidir. Antrenör, maç durdurulduğunda Yarışmacıyla serbestçe konuşabilir ancak kararlarla ilgili yorum yapmaktan her zaman kaçınmalıdır.

9.1.5 Yarışmacı, Antrenöre VR talep etme isteğini gizlice işaret edebilir.

---

---

## MADDE 10: UYARILAR VE CEZALAR

---

### 10.1 Gayri Resmi Uyarılar

10.1.1 Gayri resmi uyarılar müsabakayı durdurmadan hareketin devamlılığını kolaylaştırmak için kullanılır. Uygun olduğunda resmi uyarıların yerini almaları amaçlanmamıştır ve gayri resmi uyarıya Yarışmacılar tarafından tepki gösterilmezse Hakem uygun şekilde resmi uyarılar veya cezalarla devam etmelidir.

10.1.2 İki tür Gayri Resmi Uyarı vardır:

**TSUZUKETE**  
Dövüşmeye teşvik etmek için

Yarışmacıları El işareti ve konut ile aksiyona başlamaya teşvik etmek  
"TSUZUKETE" talimatı ile birlikte Yarışmacıların TATAMI'ye adım atması için yönlendirdiğimiz şekilde.

**WAKARETE**  
Bir Kilitlenmeyi bozmak için

Bir kilitlenmeyi sonlandırmak , Yarışmacıların TATAMI üzerinde birbirlerinden geri adım atmalarını sağlamak, saati durdurmadan aksiyonu geçici olarak durdurmak için "WAKARETE" emrini verilerek yarışmacıların birbirlerinden ayrılmalarını sağlamaktır. Ardından harekete devam etmek için "TSUZUKETE" emri verilir.

10.1.3 Bir Yarışmacı köşeye sıkıştırıldığında WAKARETE anonsu yapıldığında, Hakem TSUZUKETE demeden önce diğer Yarışmacının ayrılmak için yeterince geri çekildiğinden emin olmalıdır.

10.1.4 TSUZUKETE, öncesinde WAKARETE yoksa, müsabakanın bitimine 15 saniyeden az kalmışsa kullanılmaz.

10.1.5 Doğru şekilde uygulanan bir teknik, WAKARETE ile aynı anda uygulandığında puan verilmeyecek, ancak cezalandırılmayacaktır. Kontrolsüz bir teknik normal şekilde uyarı veya cezaya tabi olacaktır.

### 10.2 Resmi Uyarılar

10.2.1 Resmi uyarıların iki derecesi vardır; CHUI ve HANSOKU CHUI:

**CHUI**  
Uyarı

Yarışmacının kazanma şansını azaltmayan küçük ihlaller için üç defaya kadar verilir.

**HANSOKU CHUI**  
İhlallerin devam etmesi halinde diskalifiye edilme uyarısı

Diğer Yarışmacının kazanma şansını azaltan daha ciddi ihlaller için veya üç CHUI verilmişse verilen uyarıdır

---

### 10.3 Cezalar

10.3.1 İki farklı diskalifiye seviyesi olan iki tür ceza vardır:

#### **HANSOKU**

Maçtan diskalifiye.

Bu, çok ciddi bir suçun ardından verilen veya HANSOKU CHUI zaten verilmişse verilen diskalifiye cezasıdır.

#### **SHIKKAKU**

Turnuvadan diskalifiye.

Bu, suçlunun kayıtlı olabileceği sonraki kategoriler de dahil olmak üzere tüm turnuvadan diskalifiye edilmesidir. SHIKKAKU, bir Yarışmacı Hakemin emirlerine itaat etmediğinde, kötü niyetli davrandığında veya Karate'nin onuru ve saygınlığa zarar veren bir eylemde bulunduğu uygulanabilir.

10.3.2 Hem AKA hem de AO'nun aynı müsabakada HANSOKU veya SHIKKAKU ile diskalifiye edildiği durumlarda, bir sonraki tur için rakipler bye ile kazanacaktır (ve sonuç ilan edilmeyecektir).

10.3.3 Yarışma alanında veya dışında Yarışmacı veya beraberindekiler tarafından yapılan ciddi davranış, disiplin ihlali veya kötü niyetli davranışlar, WKF Disiplin Komisyonu veya İcra Kurulu tarafından daha fazla disiplin cezası verilmesine neden olabilir.

10.3.4 Diskalifiye gerektirebilecek bir durum ortaya çıktığında, Hakem herhangi bir kararı açıklamadan önce bir veya daha fazla hakemi kısa bir istişare (SHUGO) için çağırabilir.

### 10.4 Uyarı ve ceza uygulaması

10.4.1 **Aşırı temas:** Temasın Hakem tarafından çok güçlü olarak değerlendirildiği ancak Yarışmacının kazanma şansını azaltmıyorsa, bir uyarı (CHUI) verilebilir.

10.4.2 **Yaralanmaya neden olan temas:** Yaralanmayla sonuçlanan herhangi bir teknik, alıcıdan kaynaklanmadığı sürece bir uyarı veya cezaya neden olur. Yarışmacılar tüm teknikleri kontrollü ve iyi bir formda gerçekleştirmelidir. Eğer yapamazlarsa, yanlış foul yapılan teknik ne olursa olsun, bir uyarı veya ceza verilmelidir.

10.4.3 **Temas sonrası gözlem:** Hakem müsabaka yeniden başlayana kadar sakatlanan Müsabıkı gözlemlemeye devam etmeli ve gözlem için yeterli süre tanınmalıdır. Karar vermede kısa bir gecikme, burun kanaması gibi yaralanma belirtilerinin ortaya çıkmasına veya Müsabıkın taktik avantaj sağlamak için hafif yaralanmayı ağırlaştırma çabalarının ortaya çıkmasına olanak tanır.

10.4.4 **Temasa aşırı tepki:** Hafif bir aşırı tepki bir CHUI alacaktır. Açık bir abartı gösterisine HANSOKU CHUI verilir. Sendeleme, yere düşme, ayağa kalkma ve tekrar yere düşme gibi daha ciddi bir abartı doğrudan HANSOKU alabilir.

10.4.5 **Yaralanmış gibi yapmak:** Her ne kadar hafif olursa olsun, herhangi bir yaralanma taklidi asgari bir CHUI uyarısı alırken, bariz bir abartı gösterisi HANSOKU CHUI alacaktır. Sendeleme, yere düşme, ayağa kalkma ve tekrar düşme gibi daha ciddi bir abartı doğrudan SHIKKAKU alır. Herhangi bir yaralanma numarası

Hakemler tarafından puan olarak belirlenmiş olan teknik, asgari olarak HANSOKU CHUI ile sonuçlanacaktır.

- 10.4.6 **Boğaza temas:** Alıcının kendi hatasından kaynaklanmadığı sürece boğaza yapılan her türlü temas, bir uyarı veya ceza ile sonuçlanmalıdır.
- 10.4.7 **Fırlatma teknikleri** iki türe ayrılır. De Ashi Barai, Ko Uchi Gari, vb. gibi rakibin dengesinin bozulduğu veya önce yakalanmadan fırlatıldığı yerleşik "geleneksel" karate bacak süpürme teknikleri ve rakibin bir elle yakalanmasını veya fırlatma gerçekleştirilirken tutulmasını gerektiren fırlatmalar. Her ikisine de izin verilir.
- 10.4.8 **Atışın eksen noktası atıcının** kalça hizasının üzerinde olmamalı ve rakibin güvenli bir iniş yapabilmesi için **atış** boyunca tutulması gerekmektedir. Omuz üzerinden yapılan atışlar kesinlikle yasaktır.
- 10.4.9 **Tekme yakalamak:** Rakibe iki elle tutularak fırlatmanın gerçekleştirilebileceği tek durum rakibin tekme atan bacağına yakalanmasıdır. İki elle tutmaya sadece rakibi yere düşürmek amacıyla rakibin tekme atan bacağına yakalamak ve ardından rakibin bacağına tutarken diğer elin düşmeyi engellemek için rakibin Karategi'sini veya vücudunu kavraması durumunda izin verilir.
- 10.4.10 **Bacaklardan tutma:** Rakibi belden aşağı tutup kaldırmak ve fırlatmak veya bacaklarını altından çekmek için aşağı uzanmak yasaktır. Bir Yarışmacı fırlatma tekniği sonucunda yaralanırsa, Hakem bir uyarı veya ceza gerekip gerekmediğine karar verecektir.
- 10.4.11 **Tek elle tutma:** Yarışmacı bir atış veya doğrudan puanlama tekniği uygulamak amacıyla rakibinin kolunu veya Karategi'sini tek eliyle tutabilir - ancak devamındaki teknikler için tutmaya devam edemez.
- 10.4.12 **Düşüşü kırmak için tutunmak:** Düşüşü kırmak için rakibin Karategi'sini tek elle tutmaya izin verilir.
- 10.4.13 **Yarışma alanından çıkmak:** JOGAI, bir Yarışmacının ayağının veya vücudunun herhangi bir kısmının yarışma alanının dışında zemine temas ettiği durumlarla ilgilidir. Yarışmacının rakibi tarafından fiziksel olarak itilmesi veya atılması ya da sayı yaptıktan sonra alandan çıkması istisnadır.
- 10.4.14 **Kendi kendini tehlikeye atma:** Bir Müsabık kendi hatası veya ihmali nedeniyle darbe aldığı veya yaralandığında MUBOBİ için bir uyarı veya ceza verilir. Bu, rakibe sırtını dönmek, rakibin karşı saldırısını dikkate almadan atak yapmak, Hakem "YAME" demeden önce dövüşmeyi bırakmak, gardını düşürmek veya rakibin saldırılarını bloklamada tekrarlanan başarısızlık veya blok almayı reddetme nedeniyle olabilir.

Müsabaka başlamadan önce bir Müsabık sorulmuşsa ve kasık koruması taktığını onaylarsa ve daha sonra bunun böyle olmadığı ortaya çıkarsa, Müsabık SHIKKAKU alacaktır. Müsabık sorulmamışsa ancak Müsabıkın kasık koruması takmadığı anlaşılırsa, Müsabık konuyu düzeltmesi için iki (2) dakika süre verilir ve otomatik olarak MUBOBİ uyarısı alır.

---

10.4.15 **Pasiflik**, hiçbir Yarışmacının skor yapma girişiminde bulunmadığı veya tek bir Yarışmacının puan olarak geride olmasına veya rakibinin SENSU nedeniyle önde olmasına rağmen skor yapma girişiminde bulunmadığı durumları ifade eder. Bir müsabakanın ilk veya son 15 saniyesinde pasiflik verilemez.

10.4.16 **Mücadeleden Kaçınma**, bir Müsabıkın rakibine sayı yapma fırsatı vermek yerine etkili bir karşılık vermeden sürekli geri çekilme, tutma, kenetlenme veya müsabaka alanından çıkma gibi zaman kaybettirici davranışlar kullanarak rakibinin sayı yapma fırsatını engellemeye çalıştığı bir durumu ifade eder. Müsabakanın son 15 saniyesinde mücadeleden kaçınmak (ATO SHIBARAKU) asgari olarak HANSOKU CHUI ve SENSU kaybıyla sonuçlanacaktır.

10.4.17 **Talimatlara uymamak**: Hakemin talimatlarına uymayı reddeden veya öfke krizine giren bir Yarışmacı otomatik olarak SHIKKAKU olacaktır. Bu ceza müsabakadan önce, müsabaka sırasında veya müsabakadan sonra verilebilir.

10.5. **Aşırı kutlama, siyasi veya dini gösteri**: Yarışmacılardan müsabaka veya maç öncesinde ve sonrasında selamlama seremonisine saygı göstermeleri beklenir. Müsabaka veya maç sırasında veya hemen sonrasında diz çökme vb. aşırı kutlamalar, siyasi veya dini ifadeler yasaktır ve Yönetim Kurulu tarafından İtiraz ücreti için belirlenen miktara eşit bir para cezasına tabi tutulabilir.

#### 10.6 **Takım maçlarındaki bireysel Yarışmacıların diskalifiye edilmesi**

10.6.1 HANSOKU veya SHIKKAKU: Takım maçlarında, diskalifiye olan sporcunun rakibinin puanı sekiz puan olarak belirlenecek ve kendi puanı sıfırlanacaktır.

#### 10.7 **Round-robin yarışmasında diskalifiye.**

10.7.1 Bir Müsabık Round-robin müsabakasinda HANSOKU alırsa, müsabıkın müsabaka puanı sıfır olarak belirlenirken, rakibin puanı 4 puan veya o maçta tekniklerle kazanılan puanlar yüksek ise yüksek olana ayarlanır. HANSOKU ile kazanılan galibiyet için eklenen puanların tümü YUKO olarak ölçülür.

–

10.7.2 Bir Müsabık Round-robin müsabakasinda **KIKEN veya SHIKKAKU** alırsa, diskalifiye olunan maç planlanan son müsabaka olmadığı sürece önceki tüm maçlar sonuçsuz sayılır; bu durumda müsabakanın sonucu önceki müsabakaların sonuçlarına bakılmaksızın olağan şekilde kaydedilir.

---

## MADDE 11: YARIŞMALARDA YARALANMALAR VE KAZALAR

---

### 11.1 Yarışmacılar dövüşmeye elverişsiz ilan edildi

11.1.1 Yaralanma nedeniyle diskalifiye edilerek müsabakayı kazanan bir Yarışmacının turnuva doktorunun izni olmadan müsabakada tekrar dövüşmesine izin verilmez. Bilinç kaybı yaşayan veya herhangi bir beyin sarsıntısı belirtisi gösteren bir Yarışmacıya böyle bir izin verilemez.

11.1.2 Sakatlanan ve devam etmesine izin verilen bir Yarışmacı, sakatlık nedeniyle diskalifiye yoluyla ikinci bir müsabaka da kazanabilir, ancak o turnuvadaki diğer Kumite müsabakalarından derhal çekilir.

### 11.2 Yaralanmaları ele alma prosedürü

11.2.1 Bir Yarışmacı yaralandığında, Hakem derhal müsabakayı durdurmalı ve doktoru çağırmalıdır. elini kaldırır ve sözlü olarak "doktor" diye seslenir.

11.2.2 Fiziksel olarak bunu yapabilecek durumdaysa, sakatlanan Yarışmacı doktor tarafından muayene ve tedavi edilmek üzere minder dışına yönlendirilmelidir.

11.2.3 Devam etmekte olan bir müsabaka sırasında sakatlanan ve tıbbi tedaviye ihtiyaç duyan bir Yarışmacıya bu tedaviyi alması için üç dakika süre tanınacaktır. Tatami Şefi zaman tutucuya 3 dakika sayımının başlatılması talimatını vermekle sorumludur. Tedavi verilen süre içinde tamamlanmazsa, Hakem Müsabıkın dövüşmeye elverişsiz ilan edilip edilmeyeceğine veya tedavi süresinin uzatılıp uzatılmayacağına karar verecektir.

11.2.4 **10 saniye kuralı:** Düşen, fırlatılan veya yere serilen ve on saniye içinde ayağa tam olarak kalkamayan herhangi bir Yarışmacı dövüşmeye devam edemeyecek durumda kabul edilir ve o turnuvadaki tüm Kumite maçlarından otomatik olarak çekilir. Bir Yarışmacının düşmesi, fırlatılması veya yere serilmesi ve hemen ayağa kalkmaması durumunda, Hakem maçı durduracak, doktoru çağırarak ve aynı zamanda her saniye için bir parmak göstererek İngilizce dilinde ona kadar sözlü bir sayım başlatacaktır. On saniye sayımının başlatıldığı tüm durumlarda, müsabaka devam etmeden önce doktordan Yarışmacıyı muayene etmesi istenecektir. Bu 10 saniye kuralı kapsamına giren olaylar için Müsabık minderde muayene edilebilir. Tatami Şefi, bir Müsabık 10 saniye kuralı uyarınca müsabakadan men edildiğinde bunu Yürütme masasına bildirmelidir.

11.2.5 Turnuva doktoru sadece sakatlanan Yarışmacının devam etmeye uygun olup olmadığı konusunda görüş bildirme yetkisine sahiptir. Hakem, duruma göre HANSOKU, KIKEN veya SHIKKAKU temelinde kazanana karar verecektir.

11.2.6 **Hakem**, mevcut sakatlık durumunun rakibin hareketlerine ne derece bağlı olabileceğini değerlendirirken **önceden var** olan sakatlıkların **farkında olmalıdır**. Rakip önceden var olan herhangi bir durum için cezalandırılmamalıdır.

11.2.7 **Round-robin müsabakasında bir Yarışmacının sakatlık nedeniyle çekilmek zorunda kalması** halinde, sakatlanan Yarışmacının planlanmış son müsabakası olmadığı sürece, önceki tüm müsabakalar sonuçlardan çıkarılır; bu durumda müsabakanın sonucu önceki müsabakaların sonuçlarına bakılmaksızın olağan şekilde kaydedilir.

---

### **11.3 Her iki Rakibin Yaralanması**

İki Yarışmacının birbirini sakatlaması ya da daha önce meydana gelen sakatlığın etkilerinden muzdarip olması ve Turnuva Doktoru tarafından devam edemeyecek durumda olduklarının bildirilmesi halinde, müsabaka normalde tam zamanlı olarak yapılmış gibi karara bağlanır.



---

## MADDE 12 : KARAR KRİTERLERİ

---

### 12.1 Genel

- 12.1.1 İki veya daha fazla Hakem aynı Müsabık için bir skor işaret ettiğinde, Hakem müsabakayı durduracak ve kararı buna göre verecektir. Hakem müsabakayı durduramazsa Maç Şefi düdüğünü çalacaktır. Hakem herhangi bir nedenle müsabakayı durdurmaya karar verdiğinde, gerekli el işaretini kullanarak aynı anda "YAME" diyecektir.
- 12.1.2 Her iki Yarışmacının da iki yan hakem tarafından gösterilen bir puana sahip olması durumunda, her iki Yarışmacıya da ilgili puanları verilecektir.
- 12.1.3 Bir Yarışmacının birden fazla yan hakem tarafından belirtilen bir puanı varsa ve yan hakemler arasında puan farklıysa, yüksek olan uygulanacaktır. Aynı durum, her bir Yarışmacı için farklı puanlara sahip iki hakem olması halinde de geçerlidir.
- 12.1.4 Yan hakemler arasında bir puan seviyesi için çoğunluk, ancak anlaşmazlık varsa, çoğunluk görüşü her zaman en yüksek puanın uygulanması ilkesini geçersiz kılacaktır.
- 12.1.5 Hakem Paneli, müsabaka veya maçtan sonra bir kararın gerekçesini açıklarken Tatami Şefi, Başhakem veya İtiraz Jürisi ile konuşabilir. Kendilerini başka hiç kimseye açıklamayacaklardır.

### 12.2 Bir müsabakanın galibini belirleme kriterleri

- 12.2.1 Bir müsabakanın sonucu, bir Müsabıkın sekiz puanlık net bir üstünlük elde etmesi, süre dolduğunda en yüksek puana sahip olması; eşit puanda ilk rakipsiz puan avantajına (SENSHU) sahip olması; HANTEI kararı alması veya bir Müsabıkaya karşı uygulanan HANSOKU, SHIKKAKU veya KIKEN ile belirlenir.
- 12.2.2 İlk rakipsiz skor avantajı' (SENSHU) ile bir Yarışmacının rakibinden önce puan alması ve rakibinin bu pozisyonda puan almamasıdır. Her iki Yarışmacı için iki hakem tarafından puan belirtildiği durumlarda, 'ilk rakipsiz puan avantajı' verilmez ve her iki Yarışmacı da müsabakanın ilerleyen bölümlerinde SENSHU alma olasılığını korur.
- 12.2.3 Herhangi bir bireysel müsabakada (bireysel, Round-robin ve Takımlar), herhangi bir Yarışmacı tarafından üstün bir puan elde edilmediği veya herhangi bir Yarışmacının 'ilk rakipsiz puan avantajına' (SENSHU) sahip olmadığı puanların eşit olduğu durumlarda, karar uygulama sırasına göre aşağıdaki kriterlere göre verilecektir:  
a) Müsabakada daha yüksek sayıda IPPON puanı.  
b) WAZA ARI sayısı arttıkça müsabakada daha yüksek skor elde edilir.
- 12.2.4 IPPON ve WAZA ARI sayılarının da eşit olması halinde, karar HANTEI tarafından, dört yan hakem ve Orta hakemin nihai çoğunluk oyuyla, her biri hangi Müsabıkın taktik ve tekniklerde üstünlük gösterdiğine dair bireysel kanaatlerine göre oylarını kullanarak verilecektir. Round-robin ve Takım müsabakalarında, maç sonucunu belirlemek için ekstra bir müsabaka olmadığı sürece HIKIWAKE verilecektir.
- 12.2.5 Takım müsabakası veya Round-robin müsabakası istisnaları dışında, bireysel eleme müsabakaları berabere ilan
-

edilemez. Takım müsabakaları yada Round Robin maçlarında maç skorlu yada skorsuz olarak senshu olmadan berabere bitmişse, İppon yada Wazaari üstünlüğü yoksa hakem Hiki-Wake ilan edecektir.



- 12.2.6 HANTEI'nin Takım müsabakalarında uygulandığı tek zaman, eşitliği bozmak için ilave bir extra maç yapılmasıdır.
- 12.2.7 Galibin belirlenmediği bir müsabakanın sonunda müsabakanın sonucuna oylama (HANTEI) ile karar verilirken, Hakem müsabaka alanı çevresine hareket edecek ve "HANTEI" diyecek, ardından düdük çalacaktır. Hakemler görüşlerini bildirecek ve Hakem kazananı ilan edecektir. Hakem daha sonra kazananı el işaretiyle ve sırayla (AKA/AO NO K ACHI) belirtecek ve bu işlemle herhangi bir eşitliği de çözecektir.
- 12.2.8 SENSU ile ödüllendirilen bir Müsabık aşağıdaki olaylardan dolayı mücadeleden kaçınma uyarısı alırsa: JOGAI, kaçma, kenetlenme, yakalama, güreşme, itme veya müsabakanın bitimine 15 saniyeden az kaldığında göğüs göğüse durma - Müsabık bu avantajı otomatik olarak kaybedecektir. Hakem önce Müsabıkın yaptığı ihlalin türünü ve uyarı veya cezanın türünü gösterir, ardından SENSU işaretini ve ardından iptal işaretini (TORIMASEN) gösterir ve aynı zamanda "AKA/AO SENSU TORIMASEN" anonsunu yapar.
- 12.2.9 Müsabakanın bitimine 15 saniyeden az bir süre kalmışken SENSU geri çekilirse, her iki Yarışmacıya da başka SENSU verilemez.
- 12.2.10 SENSU'nun verildiği, ancak başarılı bir video talebiyle diğer rakibin de puan aldığı ve aslında puanın rakipsiz olmadığı belirlendiği durumlarda, SENSU'nun iptali için aynı prosedür kullanılır.
- 12.2.11 Hem AKA hem de AO'nun aynı müsabakada HANSOKU ile diskalifiye edildiği Eleme müsabakasında, bir sonraki turdaki rakip bye geçerek maçı kazanır, çifte diskalifiye bir madalya müsabakasında ise bu durumda kazanan kişi diskalifiye anındaki puanlara, SENSU'ya veya bu koşulların hiçbiri mevcut değilse doğrudan HANTEI'ye göre ilan edilir. SHIKKAKU ile diskalifiye edilen bir Yarışmacıya madalya verilemez.

### **12.3 Bir round-robin grubunun galibinin belirlenmesi ve bireysel yarışmalarda beraberliklerin çözülmesi**

- 12.3.1 Bireysel round robin müsabakalarında bir grubun galibi, kazanılan müsabakalar için 3 puan ve puan verilen beraberlikler için 1 puan olmak üzere en fazla galibiyet Puanına sahip olan Yarışmacıdır. Bir grupta aynı sayıda galibiyet Puanına sahip iki veya daha fazla Yarışmacı arasında eşitlik olması durumunda, aşağıdaki kriterler belirtilen sırayla uygulanacaktır. Yani, kriterlerden birinin ardından bir kazanan bulunursa, sonraki kriterlerin uygulanmasına gerek olmayacaktır.

- 1) Beraberliğe dahil olan Yarışmacılar arasındaki müsabakanın galibi.
  - 2) Tüm müsabakalar boyunca lehte alınan toplam puan sayısı daha yüksek olan.
  - 3) Tüm müsabakalar boyunca kaybedilen puanı az olan.
  - 4) Tüm müsabakalar boyunca alınan yüksek IPPON sayısı.
  - 5) Tüm müsabakalar boyunca kaybedilen yüksek IPPON sayısı.
  - 6) Tüm müsabakalar boyunca alınan yüksek WAZA-ARİ sayısı.
  - 7) Tüm müsabakalar boyunca kaybedilen yüksek WAZA-ARİ sayısı.
  - 8) Yarışma tarihindeki en yüksek Dünya Sıralaması.
-

9) Hantei ' nin uygulanabilecek olan ekstra ma. Karşılaştırılan her takım için kriterler listenin başından itibaren dikkate alınmalıdır.

12.3.2 Bir Yarışmacının bir müsabakadan diskalifiye edilmesi (HANSOKU) ve müsabakaya devam etmesi mümkündür. Bu durumda, rakibi o müsabakayı 4-0 (YUKO olarak sayılır) veya 4 puanı aşan herhangi bir puanla kazanır. Önceki müsabakaların sonuçları kalır.

12.3.3 Halihazırda kalifiye olan bir Yarışmacının Round-robin turunun sonunda hatalı davranış (SHIKKAKU) nedeniyle diskalifiye edilmesi halinde aşağıdaki kurallar uygulanacaktır:

- Çeyrek final rakibi yarı finale bye ("doğrudan kasanmış olarak") ile çıkacaktır.
- Diğer Yarışmacılar çeyrek finalde yarışacaklardır.

#### **12.4 Takım yarışmasında bir Round-robin grubunun galibinin belirlenmesi ve beraberliklerin çözülmesi**

12.4.1 Takımlar arası Round-robin yarışmasında bir grubun galibi, kazanılan maçlar için 3 puan ve puan alınan beraberlikler için 1 puan olmak üzere en fazla Galibiyet Puanına sahip olan Takımdır. Bir grupta aynı sayıda Galibiyet Puanına sahip iki veya daha fazla Takım arasında eşitlik olması durumunda, aşağıdaki kriterler belirtilen sırayla uygulanacaktır. Bu, kriterlerden birinin ardından bir kazanan bulunursa, aşağıdaki kriterlerin uygulanmasına gerek olmayacağı anlamına gelir.

- 1) Berabere kalan takımlar arasındaki maın galibi.
- 2) Tüm Round-robin aşaması boyunca kazanılan en yüksek ma sayısı.
- 3) Tüm Round-robin aşaması boyunca alınan en yüksek puan sayısı.
- 4) Tüm Round-robin aşaması boyunca kaybedilen en az sayı.
- 5) Tüm Round-robin aşaması boyunca alınan en yüksek IPPON sayısı.
- 6) Tüm Round-robin aşaması boyunca kaybedilen en az IPPON sayısı.
- 7) Tüm Round-robin aşaması boyunca alınan en fazla Waza-ari sayısı.
- 8) Tüm Round-robin aşaması boyunca kaybedilen en az Waza-ari sayısı.
- 9) Gerekirse, Hantei tarafından karar verilen, her Takımın üyelerinden biri arasında ek bir müsabaka.

Karşılaştırılan her bir takım için kriterler listenin başından itibaren dikkate alınmalıdır.

#### **12.5 Eleme yöntemiyle bir Takım maının galibini belirleme kriterleri**

12.5.1 Kazanan Takım, SENSU tarafından kazanılanlar da dahil olmak üzere en fazla müsabaka galibiyetine sahip olan Takımdır. İki Takımın aynı sayıda müsabaka galibiyetine sahip olması durumunda, kazanan Takım, hem kazanılan hem de kaybedilen müsabakalar dikkate alınarak en fazla puana sahip olan Takım olacaktır.

12.5.2 Eğer iki Takım aynı sayıda müsabaka galibiyeti ve puana sahipse, o zaman bir karar müsabakası yapılacaktır. Her Takım kendi Takımından herhangi bir Yarışmacıyı ekstra müsabaka için aday gösterebilir, bu Yarışmacının iki Takım arasında daha önce bir müsabakada dövüşmüş olup olmadığına bakılmayacaktır.

12.5.3 Eğer ekstra müsabakada puan üstünlüğüne dayalı bir galip çıkmazsa veya Müsabıklardan herhangi biri SENSU alamazsa, ekstra müsabaka ferdi müsabakalarda olduğu gibi aynı prosedüre göre HANTEI'ye dayalı olarak karara bağlanacaktır. Ekstra müsabakanın HANTEI sonucu aynı zamanda Takım maının sonucunu da belirleyecektir.

12.5.4 Takım malarında, bir Takım yeterli sayıda müsabaka galibiyeti aldığında ya da yeterli puanı topladığında, maın bittiği ilan edilir ve tüm müsabakaların yapılması gereken Round-robin hariç,

bařka müsabaka yapılmaz.



12.5.5 Takım maçlarında, bir Takım üyesinin diskalifiye edilmesi durumunda (HANSOKU veya SHIKKAKU), puanı varsa o maç için sıfırlanacak ve rakibin puanı sekiz puan olarak belirlenecektir.

## 12.6 Puanlama

Puan Sorumlusu puanların kaydedilmesi için aşağıdaki sembolleri kullanacaktır:

3	IPPON	Üç puanlık skor
2	WAZA ARI	İki puanlık skor
1	YUKO	Bir puanlık skor

✓	SENSHU	İlk rakipsiz puan avantajı
□	KACHI	Kazanan
✗	YAPMAK	Kaybeden
▲	HIKIWAKE	Berabere
KK	KIKEN	Çekilme

1C	CHUI	1. uyarı
2C	CHUI	2. uyarı
3C	CHUI	3. uyarı
HC	HANSOKU CHUI	Diskalifiye uyarısı
H	HANSOKU	Maçtan diskalifiye
S	SHIKKAKU	Turnuvadan diskalifiye

---

## MADDE 13 : RESMİ İTİRAZ

---

### 13.1 Genel hükümler

- 13.1.1 Hiç kimse bir Karar hakkında Hakem paneli üyelerine itiraz edemez.
- 13.1.2 Eğer bir Hakemlik prosedürü kurallara aykırı görünüyorsa, Yarışmacının Antrenörü veya onun Resmi temsilcileri İtiraz yapabilirler.
- 13.1.3 İtiraz, itirazın yapıldığı müsabakadan hemen sonra sunulan yazılı bir rapor şeklinde olacaktır. Bunun tek istisnası, itirazın idari bir sorun ile ilgili olmasıdır.
- 13.1.4 Kuralların uygulanmasına ilişkin herhangi bir İtiraz müsabakanın ilerlemesini engellememeli ve İtiraz niyeti müsabakanın bitiminden hemen sonra Antrenör veya Ülke temsilcisi tarafından duyurulmalıdır.
- 13.1.5 İtiraz, devam eden bir kategorideki Yarışmacıları ilgilendiriyorsa, itiraz karara bağlanana kadar Yarışmacının katılabileceği bir sonraki tur ertelenmelidir.
- 13.1.6 Antrenör / Ülke temsilcisi resmi İtiraz Formunu Tatami Şefinden talep edecek ve gecikmeden doldurup imzalayarak ilgili ücretle birlikte Tatami Şefine teslim edecektir.
- 13.1.7 Bir Antrenörün / Ülke temsilcisinin bir itirazı zamanında teslim etmemesi, İtiraz Jürisinin görüşüne göre bu gecikmenin makul bir gerekçesi yoksa ve yarışmanın ilerlemesini engelliyorsa, reddedilmesine yol açabilir.
- 13.1.8 Tatami şefi, olaya karışan görevlilerle ilgili her türlü bilgiyi tamamlayacak ve tamamlanmış İtiraz formunu derhal İtiraz Jürisinin bir temsilcisine verecektir. İtiraz Jürisi, İtiraz edilen karara yol açan koşulları gecikmeksizin inceleyecektir. Mevcut tüm gerçekleri göz önünde bulundurarak bir rapor hazırlayacak ve gerekli olabilecek önlemleri alma yetkisine sahip olacaktır. İtiraz, İtiraz Jürisi tarafından incelenecek ve bu incelemenin bir parçası olarak Jüri, itirazı destekleyen mevcut kanıtları inceleyecektir.
- 13.1.9 İtiraz, doğrudan RC Başkanı veya yarışmanın Başhakemi tarafından da karara bağlanabilir ve İtiraz Jürisine bildirilebilir, bu durumda herhangi bir İtiraz ücreti ödenmesi gerekmez.
- 13.1.10 Devam etmekte olan bir müsabaka sırasında kural hatası olması durumunda, Antrenör doğrudan Tatami şefini bilgilendirebilir. Tatami şefi de durumu Başhakeme bildirecektir.
- 13.1.11 İtiraz formunda Yarışmacıların adı, ülkesi ve neye İtiraz edildiğinin kesin ayrıntıları belirtilmelidir. İlgili görevlilerin bilgileri Tatami şefi tarafından tamamlanır. Genel standartlarla ilgili hiçbir genel iddia meşru bir İtiraz olarak kabul edilmeyecektir. İtirazın geçerliliğini kanıtlama yükümlülüğü şikayetçiye aittir. İtiraz, Tatami şefi tarafından İtiraz Jürisinin bir temsilcisine sunulmalıdır. Zamanı geldiğinde Jüri, İtiraz edilen karara yol açan koşulları gözden geçirecektir.
-

13.1.12 İtiraz eden, WKF EC tarafından kabul edildiği şekilde bir İtiraz Ücreti yatırmalı ve bu ücret, İtiraz formu ile birlikte İtiraz Jürisinin bir temsilcisine teslim edecek olan Tatami şefine verilmelidir.

13.1.13 Yazılı İtiraz, İtiraz niyetinin bildirilmesinden sonraki 5 dakika içinde tamamlanmalı ve İtiraz ücreti ödenmelidir.

13.1.14 İtiraz Jürisinin kararı nihaidir ve ancak WKF Başkanının talebi üzerine İcra Komitesinin kararıyla bozulabilir.

13.1.15 İtiraz Jürisi yaptırım veya ceza uygulayamaz. Görevleri, kurallara aykırı olduğu tespit edilen herhangi bir Hakemlik prosedürünü düzeltmek için RC ve OC'den gerekli eylemleri başlatmak üzere itirazın haklılığı konusunda karar vermektir.

## **13.2 İtiraz Jürisinin Oluşumu**

13.2.1 İtiraz Jürisi, Hakem Komisyonu (RC) veya Başhakem tarafından atanan üç Kıdemli Hakem temsilcisinden oluşur. Aynı Ulusal Federasyondan iki üye atanamaz. Üyeler 1'den 3'e kadar numaralandırılır.

13.2.2 RC ayrıca 4'ten 6'ya kadar numaralandırılmış üç ek üye atayacak ve bu üyeler çıkar çatışması durumunda otomatik olarak ilk atanan İtiraz Jürisi üyelerinin yerini alacaktır. Örneğin, jüri üyesinin aynı uyruktan olması, ilgili taraflardan herhangi biriyle kan veya kayın hısımlığı ilişkisi olması veya İtiraz edilen olayda yer alan Hakem heyetinin tüm üyeleri de dahil olmak üzere, İtiraz edilen olayla ilgili başka herhangi bir makul çatışma veya potansiyel çıkar çatışması olması.

## **13.3 İtiraz Değerlendirme Süreci**

13.3.1 Reddedilen İtirazlar için İtiraz Jürisini toplamak ve İtiraz bedelini WKF'ye yatırmak itirazı alan Tatami Şefinin sorumluluğundadır.

13.3.2 İtiraz Jürisi, itirazın haklılığını doğrulamak için gerekli gördüğü soruşturma ve incelemeleri derhal yapacaktır.

13.3.3 Video incelemesinin kullanıldığı durumlarda, İtiraz Jürisi karar vermeden önce olayın video kaydını incelemeyi talep edebilir.

13.3.4 Üç üyeden her biri itirazın geçerliliğine ilişkin kararını vermekle yükümlüdür. Çekimser oylar kabul edilemez.

## **13.4 Reddedilen ve kabul edilen İtirazlar**

13.4.1 Bir itirazın geçersiz bulunması halinde, İtiraz Jürisi üyelerinden birini itiraz edene itirazın reddedildiğini sözlü olarak bildirmek, orijinal belgeyi "REDDEDİLDİ" ibaresiyle işaretlemek, İtiraz Jürisi üyelerinin her biri tarafından imzalanmasını sağlamak ve kararı itiraz edene bildirmekle görevlendirecektir.

13.4.2 Bir itirazın kabul edilmesi halinde, itiraz Jürisi Organizasyon Komisyonu (OC) ve Başhakem ile irtibata geçerek durumun düzeltilmesi için pratikte uygulanabilecek tedbirleri alacaktır:

---



- Kurallara aykırı olan önceki kararların bozulması.
- Olaydan önceki noktadan itibaren etkilenen turların sonuçlarının geçersiz kılınması.
- Olaydan etkilenen maçların yeniden yapılması.
- Yaptırım için değerlendirilen tüm ilgili hakemler için RC'ye bir tavsiye kararı verilmesi.

13.4.3 Etkinlik programını önemli ölçüde bozacak eylemlerde bulunurken itidalli davranma ve sağduyulu karar verme sorumluluğu İtiraz Jürisine aittir. Eleme sürecini tersine çevirmek, adil bir sonuç elde etmek için son seçenektir.

13.4.4 İtiraz kabul edilirse, İtiraz Jürisi üyelerinden birini görevlendirerek itiraz edene itirazın kabul edildiğini sözlü olarak bildirecek, orijinal belgenin üzerine "KABUL EDİLDİ" ibaresini yazacak ve İtiraz Jürisi üyelerinin her biri tarafından imzalanmasını sağlayarak İtiraz formunu Başhakeme teslim edecek ve İtiraz ücretini itiraz edene iade edecektir.

### **13.5 Olay raporu**

13.5.1 Olayı yukarıda belirtilen şekilde ele aldıktan sonra, İtiraz Jürisi tekrar toplanacak ve bulgularını açıklayan basit bir İtiraz olay raporu hazırlayacak ve itirazı kabul etme veya reddetme nedenlerini belirtecektir.

13.5.2 Rapor, İtiraz Jürisinin üç üyesi tarafından imzalanmalı ve Başhakem ile Organizasyon Komisyonuna sunulmalıdır.

---

---

## MADDE 14 : VİDEO İNCELEME TALEBİ

---

- 14.1 WKF Dünya Şampiyonaları, Premier Lig, Olimpiyat Oyunları, Gençlik Olimpiyat Oyunları, Kıta Oyunları, Dünya Oyunları ve bu nitelikteki çok sporlu oyunlarda, müsabakaların video incelemesinin kullanılması zorunludur. Mümkün olduğunda diğer müsabakalar için de video incelemesinin kullanılması önerilir.
  - 14.2 Video incelemesi, bir antrenörün video inceleme kartını kaldırarak (manuel olarak veya elektronik cihazla) Yarışmacısının bir skorunun hakemler tarafından gözden kaçırıldığını belirtmesiyle başlatılır. Video inceleme talebi, Antrenörün görüşüne göre bir skor olduğunda gündeme getirilmelidir. Eğer bir Antrenör kart kaldırır ve hemen ardından pişmanlık duyarsa, prosedür durdurulmayacak ve video incelemesi buna göre yapılacaktır.
  - 14.3 Yarışmacı, Antrenörün video incelemesi talep etmesini veya inceleme talep etmekten kaçınmasını isterse, bu durum müsabakanın ilerleyişini bozmayacak şekilde belirtilmelidir.
  - 14.4 Video incelemesi, Hakemlerin Antrenörün görüşüne göre daha yüksek puanlı bir teknik için olması gerekenden daha düşük bir puan verdiği durumlarda Antrenör tarafından talep edilebilir.
  - 14.5 Video İnceleme hakemleri ancak her ikisi de talebin yapıldığı Yarışmacının geçerli bir skora sahip olduğu, yani diğer Yarışmacıdan önce veya diğer Yarışmacıyla aynı anda skor yaptığı konusunda hemfikirse puan verebilir.
  - 14.6 Yukarıdaki alt maddenin bir istisnası, hiçbir Yarışmacıya köşe Hakemleri tarafından puan verilmediği, Antrenörlerden sadece birinin Video incelemesi istediği, diğer antrenörün kartı olmadığı veya video talebi istemediği durumlardır - bu durumda sadece video incelemesi istenen Yarışmacının teknikleri puanlama için dikkate alınacaktır.
  - 14.7 Talep için müsabakanın durdurulmasından önceki son 6 saniye her zaman değerlendirilecektir, ancak mümkün olan en iyi kararı vermek için gerekli görüldüğünde ek süre eklenebilir. Sekans normal hızda incelenmelidir ancak gerekirse ağır çekimde veya yakınlaştırılmış olarak da izlenebilir. İnceleme her zaman ilk olarak tam hızda yapılmalıdır, ancak daha sonra ayrıntıları belirlemek için yavaş çekim kullanılabilir.
  - 14.8 Video incelemesi, Yarışmacının incelenen değişim sırasında birden fazla puan aldığını ortaya çıkarırsa, en yüksek puan verilmelidir.
  - 14.9 Her iki Antrenörün de aynı anda video incelemesi talep etmesi halinde, Video İnceleme Gözetmenleri puanı yalnızca ilk puanı alan Yarışmacıya verebilir. Bunun tek istisnası eş zamanlı puanlama teknikleri olup, bu durumda puanlar her iki Yarışmacıya da verilebilir.
  - 14.10 Bir koç video incelemesi için kartını gösterirse ve diğer koç da aynı durum için inceleme isterse, ikinci koç o durum için video incelemesi talep etme hakkını kaybetmemek için inceleme başlamadan önce kartını kaldırmalıdır. Hakem el hareketini yaptığında video incelemesi başlamış sayılır.
  - 14.11 Talebin geçerli bulunması halinde, IPPON için 3, WAZA ARI için 2 veya YUKO için 1 numaralı kırmızı veya mavi kart gösterilir. Hakem daha sonra skoru olağan şekilde verecektir. Talebin geçersiz bulunması halinde, antrenör müsabakanın geri kalanında başka bir video talebinde bulunma hakkını kaybeder.
-



- 14.12 Video inceleme hakemleri, SENSU hariç olmak üzere, köşe hakemlerinin verdiği hiçbir kararı geçersiz kılamaz.
- 14.13 Video inceleme Gözetmenleri kamera açısı nedeniyle teknik(ler)i gözlemleyemiyorsa, MINAI işareti yaparak bunu belirtecek ve Antrenör kartı skaybetmeyecektir. Teknik sorunlar (elektrik, kamera veya bilgisayar arızaları vb.) nedeniyle videoyu analiz etmek ve bir karar almak mümkün değilse, aynı prosedür uygulanacak ve Antrenör kartı kaybetmeyecektir.
- 14.14 Eğer bir Antrenör VR talep eder ancak Hakemin görüşüne göre teknik kontrolsüz veya çok sert olursa, bir uyarı veya ceza uygulanmalıdır ve Antrenör kartını kaybetmeyecektir.
- 14.15 Hakem tarafından WAKARETE çağrıldığında, teknik WAKARETE çağrılmadan önce gerçekleşmemişse, Antrenörlerin video talebinde bulunma şansı yoktur.
- 14.16 Bir VR kartının iade edilmemesi durumunda, Antrenörün Tatami Şefi tarafından kartın iade edilmesini isteme hakkı olduğunda, bu durumu İtiraz etmek Antrenörün görevidir.
- 14.17 Aşağıdaki tablo, WKF etkinlikleri için aşama başına izin verilen video inceleme kartlarını belirler:

PHASE 1 - WORLD INDIVIDUAL CHAMPIONSHIPS	TEAM WORLD CHAMPIONSHIPS
· Coach will have 1 VR card for groups with 3 - 4 Athletes in the Group Phase.	A Coach may only use one Video Card per bout.
· Coach will have 2 VR card for groups with 5 - 6 Athletes in the Group Phase.	<b>Men's Teams:</b>
· Coach will have one VR card for the Elimination Phase 1st Round (24 groups).	· Coach will have three VR card per match in the Group Phase.
· Coach will have one VR card for the Elimination Phase - Qualification Bout	· Coach will have three VR card for the Semi-Finals.
<b>PHASE 2 - WORLD INDIVIDUAL CHAMPIONSHIPS &amp; PREMIER LEAGUE</b>	· Coach will have three VR card for the Medal-Bouts.
· Coach will have one VR card for the Group Phase.	<b>Women's Teams:</b>
· Coach will have one VR card for the Quarterfinals.	· Coach will have two VR card per match in the Group Phase.
· Coach will have one VR card for the Semi-Finals.	· Coach will have two VR card for the Semi-Finals.
· Coach will have one VR card for the Medal-Bouts.	· Coach will have two VR card for the Medal-Bouts.
<b>ELIMINATION WITH REPECHAGE - INDIVIDUAL COMPETITION</b>	<b>ELIMINATION WITH REPECHAGE - TEAM COMPETITION</b>
· Coach will have one VR card for the Eliminations.	· Coach will have one VR card per Competitor for the Eliminations.
· Coach will have one VR card for the Semi-finals.	· Coach will have one VR card per Competitor for the Semi-finals.
· Coach will have one VR card for the Repechages.	· Coach will have one VR card per Competitor for the Repechages.
· Coach will have one VR card for the Medal-Bouts.	· Coach will have one VR card per Competitor for the Medal-Bouts.
<b>Only one VR card can be used for any individual bout</b>	

---

## MADDE 15 : GÖREVLİLERİN YETKİ VE GÖREVLERİ

---

### 15.1 Baş Hakem ve Hakem komisyonu

15.1.1 Baş Hakem ve Hakem Komisyonu'nun yetki ve görevleri aşağıdaki gibidir:

- 1) Organizasyon Komisyonu ile istişare halinde, müsabaka alanının düzenlenmesi, tüm ekipman ve gerekli tesislerin sağlanması ve konuşlandırılması, müsabaka/maç operasyonu ve denetimi, güvenlik önlemleri vb. ile ilgili olarak her bir turnuva için doğru hazırlığı sağlamak.
- 2) Tatami şeflerini ve Tatami Şef Yardımcılarını atamak ve görevlendirmek ve Tatami Şeflerinin raporlarının gerektirebileceği şekilde hareket etmek ve bu tür önlemleri almak.
- 3) Hakemlerin genel performansını denetlemek ve koordine etmek.
- 4) Gerekliğinde yedek görevlileri atamak.
- 5) Belirli bir müsabaka veya maç sırasında ortaya çıkabilecek ve kurallarda belirtilmeyen teknik nitelikteki konularda nihai kararı vermek.
- 6) Yarışma için İtiraz Jürisini atamak.

### 15.2 Tatami Şefleri ve Tatami Şef Yardımcıları

15.2.1 Tatami Yöneticilerinin yetki ve görevleri aşağıdaki gibi olacaktır:

- 1) Kontrolleri altındaki bölgelerdeki tüm müsabakalar ve maçlar için Hakemleri ve Hakemleri görevlendirmek, atamak ve denetlemek.
- 2) Kendi bölgelerindeki Hakemlerin ve yan hakemlerin performansını denetlemek ve atanan Görevlilerin kendilerine verilen görevleri yerine getirebilecek yeterlilikte olmalarını sağlamak.
- 3) KANSA'nın Müsabaka Kurallarına aykırı bir durumla ilgili olarak Hakeme talimat vermek üzere müsabakayı durdurmasını denetlemek.
- 4) Gözetimleri altındaki her bir görevlinin performansı hakkında, varsa tavsiyeleriyle birlikte Hakem Komisyonu'na günlük yazılı bir rapor hazırlamak.
- 5) Video İnceleme hakemleri olarak görev yapmak üzere WKF **Hakem A** Yeterliliğine sahip iki Hakem atamak. (VRS).

### 15.3 Hakemler

15.3.1 Hakemin yetkileri aşağıdaki gibi olacaktır:

- 1) Hakem ("SHUSHIN") aşağıdakiler de dahil olmak üzere müsabakaları/maçları yönetme yetkisine sahip olacaktır  
müsabakanın veya maçın başladığını, durduğunu ve bittiğini duyurur.
  - 2) Hakem tüm komutları verecek ve tüm anonsları yapacaktır.
  - 3) Yan hakemlerin kararına göre puan vermek.
  - 4) Bir Yarışmacının sakatlığı, hastalığı veya devam edemeyecek durumda olduğu fark edildiğinde müsabakayı durdurmak.
  - 5) Hakemin görüşüne göre bir faul yapıldığında müsabakayı durdurmak veya Yarışmacıların güvenliğini sağlamak.
  - 6) Hakemin görüşüne göre gerekli görüldüğünde, SHIKKAKU vermek için, 10 saniye kuralını uygulamak , doktor maçı durdurmak istediğinde veya doğrudan HANSOKU verirken FUKUSHIN SHUGO yapmak (hakemleri çağırarak).
  - 7) Gözlemlenen faulleri belirtmek ve kuralların gerektirdiği şekilde uyarı ve cezaları uygulamak.
  - 8) Gerekirse Tatami Şefine, Hakem Komisyonuna veya İtiraz Jürisine bir Kararın verilmesinin temelini açıklamak.
-

- 9) Takım maçlarında gerektiğinde ekstra bir maçı anons etmek ve başlatmak.
  - 10) Berabere biten müsabakalarda yan hakemlerin oylamasını yürütmek ve gerekirse eşitliği bozmak için kendi oyunu (HANTEI) da dahil etmek.
-

- 11) Kazananı açıklamak.
- 12) Hakemin yetkisi sadece yarışma alanıyla sınırlı olmayıp, yarışma alanında bulunan Antrenörlerin, diğer Yarışmacıların veya Yarışmacıların maiyetinin herhangi bir kısmının davranışlarını kontrol etmek de dahil olmak üzere tüm yakın çevresini kapsar.

#### 15.4 Yan Hakemler

15.4.1 Yan Hakemlerin (FUKUSHIN) yetkileri aşağıdaki gibi olacaktır:

- 1) Kendi inisiyatifleriyle alınan puanları işaret etmek.
- 2) Alınacak herhangi bir kararda oy kullanma haklarını kullanmak.
- 3) FUKUSHIN SHUGO tarafından çağrılması halinde olası diskalifiyeler konusunda Hakeme tavsiyede bulunmak.

15.4.2 Hakemler Yarışmacıların hareketlerini dikkatle gözlemlemeli ve bir puan gözlemlendiğinde Hakeme görüş bildirmelidir.

#### 15.5 Maç Şefi (KANSA)

15.5.1 Maç Şefi (KANSA) devam etmekte olan maç veya müsabakayı denetleyerek Tatami Şefine yardımcı olacaktır. Hakem ve/veya yan hakem kararlarının Müsabaka Kurallarına uygun olmaması halinde, Maç Şefi derhal düdüğünü çalarak işaret verecektir.

15.5.2 Maçla ilgili tutulan kayıtlar, Maç Şefinin onayına tabi olarak resmi kayıtlar haline gelecektir.

15.5.3 Her maç veya müsabaka başlamadan önce Maç Sorumlusu, Yarışmacıların ekipmanlarının ve Karategi'nin WKF müsabaka kurallarına uygun olduğundan emin olacaktır. Kansa Asistanı sıraya girmeden önce ekipmanı kontrol etse bile, her maçtan önce ekipmanın kurallara uygun olduğundan emin olmak yine de KANSA'nın sorumluluğundadır. Maç Şefi Takım maçları sırasında dönüşümlü olarak görev yapmayacaktır. Kansa Asistanının gerekli olmadığı müsabakalarda, her müsabakadan önce ekipmanın kurallara uygun olmasını sağlamak KANSA'nın sorumluluğundadır.

15.5.4 Aşağıdaki durumlarda Maç Şefi düdüğünü çalarak işaret verecektir:

- 1) Hakem SENSU'yu işaret etmeyi unuttur.
  - 2) Hakem SENSU'yu çıkarmayı unuttur.
  - 3) Hakem yanlış Yarışmacıya puan verir.
  - 4) Hakem yanlış Yarışmacıya uyarı/ceza verir.
  - 5) Hakem bir Yarışmacıya puan verirken diğerine abartı nedeniyle uyarıda bulunur.
  - 6) Hakem bir Yarışmacıya puan verirken diğerine MUBOBI verir.
  - 7) Hakem, YAME'den sonra veya süre dolduktan sonra yapılan bir teknik için puan verir.
  - 8) Hakem, Yarışmacı dövüş alanının dışındayken Yarışmacı tarafından yapılan bir puanı verir.
  - 9) Hakem, Ato Shibaraku sırasında pasiflik için bir uyarı veya ceza verir.
  - 10) Hakem Ato Shibaraku sırasında yanlış uyarı veya ceza verir.
  - 11) İki ya da daha fazla hakem puan verdiği Hakem müsabakayı durdurmaz ise.
  - 12) Bir Koç tarafından Video İnceleme talep edildiğinde Hakem müsabakayı durdurmazsa.
  - 13) Hakem, yan hakemler tarafından işaret edilen skorların çoğunluğunu takip etmezse.
  - 14) Hakem 10 saniye kuralı durumunda doktoru çağırılmazsa.
  - 15) Hakem HANTEI/HIKIWAKE yapar, ancak maçta SENSU elde edilmişse.
-

- 16) Bir Hakem(ler) bayrakları veya elektronik cihazı yanlış elde tutuyorsa.
- 17) Skor tabelası doğru bilgileri göstermiyorsa.
- 18) Koç tarafından talep edilen teknik, YAME'den sonra veya süre dolduktan sonra yapılmışsa.
- 19) Hakem bir JOGAI görmemişse.
- 20) Müsabakanın makul bir şekilde durdurulmasını gerektiren diğer öngörülemeyen durum varsa.
- 21) Kansa'nın bir karar hakkında şüpheye düştüğü durumlarda, video inceleme kaydını kontrol etme hakkı vardır.

15.5.5 Aşağıdaki durumlarda Maç Şefi ,Hakem panelinin kararlarına karışmayacaktır.

- 1) Yan hakem skor için işaret vermez.
- 2) Kuralların uygulanmasında bir hata olmadığı sürece, KANSA'nın bir skorun geçerli olup olmadığı gibi yargı konularında hiçbir oy hakkı veya yetkisi yoktur.

## **15.6 Skor Şefi**

15.6.1 Skor Şefi, Hakem tarafından verilen skorların ve uyarıların ayrı bir kaydını tutacak ve aynı zamanda atanmış skor/zaman tutucunun eylemlerini denetleyecektir.

15.6.2 Hakemin mola zilini duymaması durumunda düdüğünü KANSA değil Skor Şefii çalacaktır.

---

---

**MADDE 16 : YARIŞMAYA UYGUNLUK**

---

**16.1 Yaş**

16.1.1 Yaş kategorisi tahsisi, Yarışmacının etkinliğin ilk yarışma günündeki yaşına göre belirlenir.

16.1.2 Büyükler kumite kategorilerinde Yarışmacılar 18 yaşında olmalıdır.

16.1.3 21 Yaş Altı kategorisindeki katılımcılar 18, 19 veya 20 yaşında, Junior kategorisindeki katılımcılar 16 veya 17 yaşında, Cadet kategorisindeki katılımcılar 14 veya 15 yaşında ve 14 Yaş Altı kategorisindeki katılımcılar 12 ve 13 yaşında olmalıdır.

**16.2 Etkinlik Başına Ülke Kotası**

16.2.1 Cadet, Junior ve U21 Dünya Şampiyonaları, Bireysel Dünya Büyükler Şampiyonası - "Final Aşaması" ve Takım Dünya Büyükler Şampiyonalarında her Ulusal Federasyon kategori başına 1 Yarışmacı ile sınırlıdır.

16.2.2 Bireysel Büyükler Dünya Şampiyonası - "Yeterlilik Aşaması "nda özel sınırlamalar uygulanabilir." Eğer bir Ulusal Federasyonun Bireysel Büyükler Dünya Şampiyonası - "Final Aşaması "nın bir kategorisinde halihazırda kalifiye bir sporcusu varsa, Bireysel Dünya Şampiyonası - "Yeterlilik Aşaması "nda aynı kategori için başka bir sporcu kaydettiremez.

16.2.3 Karate 1 -Etkinlikler, Ülke başına 1 Yarışmacı sınırlaması olmaksızın tüm WKF üyelerinin katılmasına izin verilen açık müsabakalardır. Bununla birlikte, katılımcılar WKF tarafından tanınan bir Ulusal Federasyonun üyesi olmalıdır.

16.2.4 ANOC- Plaj Oyunları, Dünya Oyunları, Olimpiyatlar gibi çok sporlu Etkinlikler, kendi Yeterlilik Sistemlerinde tanımlanacak olan diğer kriterleri uygulayabilir.

**16.3 Uyruk**

16.3.2 Aşağıdaki istisnalar dışında, sadece bir ülke Vatandaşı olarak ülkelerini temsilen Dünya Şampiyonalarına ve WKF resmi etkinliklerine katılabilir.

16.3.3 Genel bir kural olarak, bir ülkeyi WKF resmi bir etkinliğinde veya Dünya Şampiyonasında temsil eden bir Yarışmacı, başka bir ülkeyi resmi bir WKF etkinliğinde veya Dünya Şampiyonasında temsil edemez.

16.3.4 Bununla birlikte, bu etkinliklerden birine katılmış olan bir Yarışmacı evlilik yoluyla eşin uyruğunda ise, eşin ülkesini temsil edebilir.

16.3.5 Çifte vatandaşlığa sahip bir Yarışmacı (yani biri bir ülkenin yasalarına göre, diğeri başka bir ülkenin yasalarına göre) yalnızca söz konusu Yarışmacının seçtiği bir ülkeyi veya diğeri temsil edebilir. Her iki ülkeyi de temsil ettikten sonra, ilgili Ülke'nin WKF Başkanına gerekçeli yazılı talebini takiben, başka bir değişiklik için WKF EC onayı gerekecektir.

16.3.6 Bir Yarışmacı, babasının veya annesinin vatandaşlığını almayı tercih etmediği sürece, doğduğu ve Vatandaşı olduğu ülkeyi temsil edebilir.

---



- 16.3.7 Vatandaşlığa geçen bir Yarışmacı (veya vatandaşlığa geçerek uyruğunu değiştiren bir Yarışmacı) vatandaşlığa geçişinden üç yıl sonrasına kadar yeni ülkesini temsilen Dünya Şampiyonalarına katılamaz. Vatandaşlığa geçişi takip eden süre, ilgili iki Ülke 'nin mutabakatı ve WKF EC'nin nihai onayı ile kısaltılabilir veya hatta iptal edilebilir.
- 16.3.8 Bağlı bir Eyalet, İl veya Denizaşırı bölge, bir Ülke veya eski Koloni bağımsızlığını kazanırsa veya sınır değişikliği nedeniyle başka bir ülkeye dahil olursa ya da WKF tarafından yeni bir Ülke tanınırsa, bir Yarışmacı ait olduğu veya ait olduğu ülkeyi temsil etmeye devam edebilir. Ancak, Dünya Şampiyonalarında yeni ülkesini veya yeni Ülke 'sini temsil etmeyi seçebilir.
- 16.3.9 WKF'nin, üyelerinin aynı ulusal pasaporta sahip olduğu 1'den (bir) fazla Ülke 'yi tanıdığı durumlarda (yani, ayrı ulusal spor organlarına sahip bir ülke ve onun protektoraları için), Yarışmacı, WKF resmi etkinliklerinde diğer Ülke (ler) için henüz yarışmamış olması koşuluyla, yalnızca ikamet ettiği Ülke için yarışabilir.
- 16.3.10 Vatandaşları aynı pasaporta sahip olan başka bir Ülke 'ye transfer olmak için, ilgili 2 (iki) Ülke 'nin bir Yarışmacının statüsüyle ilgili herhangi bir değişikliği WKF'ye onaylaması yeterli olacaktır. Taraflar arasında anlaşmazlık olması durumunda Ülke 'ler, herhangi bir değişikliğin WKF EC tarafından onaylanması gerekecektir. Bu durumda, ilgili Ülke aracılığıyla Yarışmacının diğer Ülke tarafından yönetilen bölgede ikamet ettiğini veya bunun olmaması halinde, değişikliği haklı kılan diğer Ülke ile olan ilişkisini WKF'yi tatmin edecek şekilde kanıtlaması gerekecektir.
- 16.3.11 Yarışmacı ilgili tüm Ülke 'leri temsil ettikten sonra, başka herhangi bir değişiklik için WKF EC onayı gerekecektir.
-

---

**MADDE 17 : BU KURALLARIN WKF RESMİ ETKİNLİK PROGRAMI DIŐINDAKİ ETKİNLİKLERE UYARLANMASI**

---

Ulusal Federasyonlar, Yarışmacıların güvenliđi, puanlama, yasaklanmış davranışlar, uyarı ve cezalar, yaralanmalar ve yarışmadaki kazalar veya karar kriterleri ile ilgili kurallarda deđişiklik yapılmadıđı sürece, ulusal yarışmalar veya resmi WKF programında yer almayan diđer yarışmalar amacıyla bu kuralları deđiřtirebilir.

---

**MADDE 18 : KURALLAR TARAFINDAN ÖZEL OLARAK KAPSANMAYAN KONULAR**

---

Zaman zaman kuralların bir sorunu çözmek için özel talimatlar vermekte yetersiz kaldığı durumlar ortaya çıkabilir. Bu gibi durumlarda, bu durum müsabaka içinde / bir etkinlik sırasında meydana geldiğinde, müsabakanın Başhakemi, kurallarda bulunan benzer durumlara benzer çözümler uygulayarak ve/veya kendi en iyi yargısına göre sorunu çözme yetkisine sahiptir. Bir sorunun müsabaka dışında çözülmesi gereken durumlarda, karar alınmadan önce konu Spor Komiserine danışılmalıdır.

## EK 1: TERMİNOLOJİ

<b>SHOBU HAJIME</b>	Maçı veya Karşılaşmayı Başlat	Anonsun ardından Hakem bir adım geri çekilir.
<b>ATO SHIBARAKU</b>	Biraz daha zaman kaldı	Başlamadan 15 saniye önce zaman tutucu tarafından sesli bir sinyal verilecektir. ve Hakem "Ato Shibaraku" anonsunu yapacaktır.
<b>YAME</b>	Dur	Kesinti ya da maçın sonu. Anonsu yaparken, Hakem eliyle aşağı doğru bir kesme hareketi yapar.
<b>MOTO NO ICHI</b>	Orijinal pozisyon	Yarışmacılar ve Hakem başlangıç pozisyonlarına dönerler.
<b>TSUZUKETE</b>	Dövüğe devam	WAKARETE'den sonra, izinsiz bir kesinti meydana geldiğinde veya Hakem faaliyet eksikliği nedeniyle dövüğe başlanması için gayri resmi bir emir verdiğinde dövüşün yeniden başlaması
<b>TSUZUKETE HAJIME</b>	Mücadeleye devam edin - Başlayın	Hakem öne doğru bir duruşta durur. "Tszukete" derken kollarını avuç içleri dışarı bakacak şekilde Yarışmacılara doğru uzatır. "Hajime" derken avuç içlerini çevirir ve hızla birbirine yaklaştırır, aynı zamanda geri adım atar.
<b>FUKUSHIN SHUGO</b>	Hakem Çağırma	Hakem, Yan hakemleri toplanmaya çağırır.
<b>HANTEI</b>	Karar	Hakem, sonuçsuz kalan bir müsabakanın sonunda karar çağrısında bulunur. İki tonlu kısa bir düdük sesinden sonra, Hakemler oylarını işaret eder ve Hakem kolunu kaldırarak kazananı belirtir.
<b>HIKIWAKE</b>	Berabere	Maçın berabere bitmesi durumunda, Hakem kollarını çapraz yapar ve avuç içleri öne bakacak şekilde uzatır.
<b>AKA (AO) NO KACHI</b>	Kırmızı (Mavi) kazanır	Hakem kolunu kazanan tarafa doğru kaldırır.
<b>AKA (AO) IPPON</b>	Kırmızı (Mavi) üç puan alır	Hakem kolunu sayı hakeminin yanından 45 derece yukarı kaldırır.
<b>AKA (AO) WAZA-ARI</b>	Kırmızı (Mavi) iki puan alır	Hakem kolunu omuz hizasında sayı hakeminin yanına uzatır.
<b>AKA (AO) YUKO</b>	Kırmızı (Mavi) bir puan alır	Hakem kolunu sayı hakeminin yanından aşağıya doğru 45 derece açıyla uzatır.
<b>CHUI</b>	Uyarı	Hakem, fa i l e yönelik suç türünün işaretini gösterir ve ardından bunun 1.,2. veya 3. uyarı olup olmadığına bağlı olarak <sup>1</sup> ila <sup>3</sup> parmak gösterir.
<b>HANSOKU-CHUI</b>	Diskalifiye uyarısı	Hakem, s u ç l u y a yönelik suç türünün işaretini gösterir ve ardından bir parmağıyla suçlunun kemerine doğru işaret eder.
<b>HANSOKU</b>	Diskalifiye	Hakem suçlunun yüzüne işaret eder ve rakibin kazandığını ilan eder.
<b>JOGAI</b>	Rakipten kaynaklanmayan yarışma alanından çıkış	Hakem, Yarışmacının alan dışına çıktığını belirtmek için işaret parmağıyla ihlalde bulunan tarafa işaret eder ve ardından geçerli uyarı veya cezayı verir.
<b>SENSHU</b>	İlk rakipsiz puan avantajı	Puan normal şekilde verildikten sonra, Hakem avuç içi Hakemin kendi yüzüne bakacak şekilde bükülmüş kolunu kaldırırken "AKA (AO) SENSHU" der.
<b>SHIKKAKU</b>	Turnuvadan diskalifiye edilme	Hakem suçlunun yüzüne, ardından müsabaka alanından uzağa işaret eder ve rakibin kazandığını ilan eder.
<b>TORIMASEN</b>	İptal	Bir karar iptal edilir. Hakem ellerini aşağı doğru hareket ettirerek çapraz yapar.
<b>KIKEN</b>	Çekilme	Hakem aşağıya doğru 45 derecelik açıyla işaret eder. Tataminin Yarışmacı veya Takım tarafı.
<b>MUBOBI</b>	Kendini Tehlikeye Atma	Hakem yüzüne dokunur ve ardından elinin kenarını öne doğru çevirerek Yarışmacının kendini tehlikeye attığını belirtmek için ileri geri hareket ettirir.
<b>WAKARETE</b>	"Ayrı"	Hakem, sözlü emir verirken ellerini avuç içleri dışı bakacak şekilde ayırarak Müsabıkların kenetlenmeden veya göğüs göğüse dururken ayrılmalrı için hareket eder. Yarışmacılar "Tszukete" emrini alana kadar hareketi durdurur ve ayrılır.

## EK 2 : JESTLER VE BAYRAK İŞARETLERİ

### MAÇIN BAŞLATILMASI VE DURDURULMASI



SHOMEN NI REI ( 1 / 3 )



SHOMEN NI REI ( 2 / 3 )



SHOMEN NI REI ( 3 / 3 )



OTAGAI NI REI ( 1 / 3 )



OTAGAI NI REI ( 2 / 3 )



OTAGAI NI REI ( 3 / 3 )



SHOBU HAJIME



MOTO NO ICHI



YAME ( 1 / 2 )



YAME ( 2 / 2 )

### PUANLAR VE İPTALLER



YUKO ( 1 / 2 )



YUKO ( 2 / 2 )



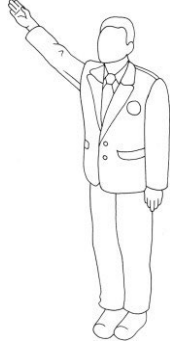
WAZA ARI ( 1 / 2 )



WAZA ARI ( 2 / 2 )



IPPON ( 1 / 2 )



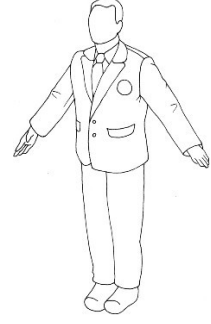
IPPON ( 2 / 2 )



SENSHU

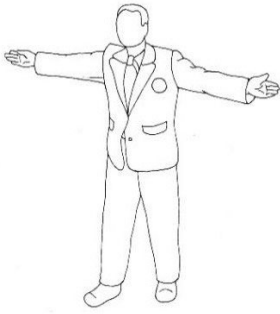


TORIMASEN ( 1 / 2 )  
İPTAL

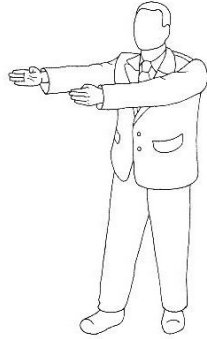


TORIMASEN ( 2 / 2 )  
İPTAL

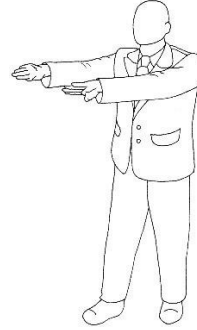
## UYARILAR



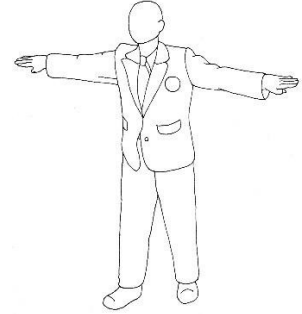
TSUZUKETE ( 1 / 2 )



TSUZUKETE ( 2 / 2 )



WAKARETE ( 1 / 2 )



WAKARETE ( 2 / 2 )



PASIFLIK ( 1 / 2 )



PASIFLIK ( 2 / 2 )



SERT KONT  
TEHLİKELİ  
ATIŞLAR



YARALANMA  
ABARTMASI



YARALANMA  
NUMARASI



JOGAI



MUBOBI



DÖVÜŞTEN  
KAÇINMAK



İTME



TUTMA



KONTROLSÜZ  
PASS ATAK



SİMÜLE EDİLMİŞ  
SALDIRI  
(ELBOW)



SİMÜLE EDİLMİŞ  
SALDIRI  
(HEAD)



SİMÜLE EDİLMİŞ  
SALDIRI  
(DİZ)



GÜRÜLTÜ  
VEYA  
KONUŞMA



CHUI #1



CHUI #2



CHUI #3

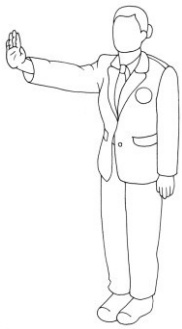


HANSOKU CHUI (1/2)



HANSOKU CHUI (2/2)

**KARAR**



FUKUSHIN SHUGO ( 1 / 2 )



FUKUSHIN SHUGO ( 2 / 2 )



AKA (AO) KIKEN



HANTEI



HANSOKU ( 1 / 2 )



HANSOKU ( 2 / 2 )



SHIKKAKU ( 1 / 3 )



SHIKKAKU ( 2 / 3 )



SHIKKAKU ( 3 / 3 )



HIKIWAKE ( 1 / 2 )



HIKIWAKE ( 2 / 2 )



AKA ( AO ) NO KACHI ( 1 / 2 )



AKA ( AO ) NO KACHI ( 2 / 2 )



## VIDEO İNCELEME SINYALLERİ



VİDEO İNCELEMESİ ( 1 /4 )



VİDEO İNCELEMESİ ( 2 /4 )



VİDEO İNCELEMESİ ( 3 /4 )

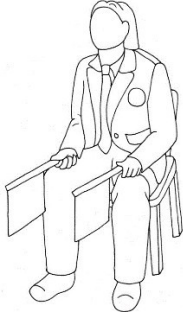


VİDEO İNCELEMESİ ( 4 /4 )



MIENAI

## BAYRAK İŞARETLERİ



OTURMA POZİSYONU



YUKO



WAZA ARI



IPPON

### EK 3 : KATEGORİLER, YAŞ VE AĞIRLIK BÖLÜMLERİ

Erkek Büyükler (18+ yaş)	- 60 kg	Kadınlar Büyükler (18+ yaş)	- 50 kg
Erkek Büyükler (18+ yaş)	- 67 kg	Kadınlar Büyükler (18+ yaş)	- 55 kg
Erkek Büyükler (18+ yaş)	- 75 kg	Kadınlar Büyükler (18+ yaş)	- 61 kg
Erkek Büyükler (18+ yaş)	- 84 kg	Kadınlar Büyükler (18+ yaş)	- 68 kg
Erkek Büyükler (18+ yaş)	+ 84 kg	Kadınlar Büyükler (18+ yaş)	+ 68 kg
21 yaş altı erkek	- 60 kg	21 yaş altı kadın	- 50 kg
21 yaş altı erkek	- 67 kg	21 yaş altı kadın	- 55 kg
21 yaş altı erkek	- 75 kg	21 yaş altı kadın	- 61 kg
21 yaş altı erkek	- 84 kg	21 yaş altı kadın	- 68 kg
21 yaş altı erkek	+ 84 kg	21 yaş altı kadın	+ 68 kg
Erkek Gençler (16 ila <18 yaş)	- 55 kg	Kadın Gençler (16 ila <18 yaş)	- 48 kg
Erkek Gençler (16 ila <18 yaş)	- 61 kg	Kadın Gençler (16 ila <18 yaş)	- 53 kg
Erkek Gençler (16 ila <18 yaş)	- 68 kg	Kadın Gençler (16 ila <18 yaş)	- 59 kg
Erkek Gençler (16 ila <18 yaş)	- 76 kg	Kadın Gençler (16 ila <18 yaş)	- 66 kg
Erkek Gençler (16 ila <18 yaş)	+ 76 kg	Kadın Gençler (16 ila <18 yaş)	+ 66 kg
Erkek Ümitler (14 ila <16 yaş)	- 52 kg	Kadın Ümitler (14 ila <16 yaş)	- 47 kg
Erkek Ümitler (14 ila <16 yaş)	- 57 kg	Kadın Ümitler (14 ila <16 yaş)	- 54 kg
Erkek Ümitler (14 ila <16 yaş)	- 63 kg	Kadın Ümitler (14 ila <16 yaş)	- 61 kg
Erkek Ümitler (14 ila <16 yaş)	- 70 kg	Kadın Ümitler (14 ila <16 yaş)	+ 61 kg
Erkek Ümitler (14 ila <16 yaş)	+ 70 kg		
Erkek U14 (12 ila <14 yaş)	- 40 kg	Kadın U14 (12 ila <14 yaş)	- 42 kg
Erkek U14 (12 ila <14 yaş)	- 45 kg	Kadın U14 (12 ila <14 yaş)	- 47 kg
Erkek U14 (12 ila <14 yaş)	- 50 kg	Kadın U14 (12 ila <14 yaş)	- 52 kg
Erkek U14 (12 ila <14 yaş)	- 55 kg	Kadın U14 (12 ila <14 yaş)	+ 52 kg
Erkek U14 (12 ila <14 yaş)	+55 kg		

---

## EK 5 : İKİ HAKEMLİ SİSTEM (SADECE GENÇLER LİĞİ İÇİN GEÇERLİDİR)

### Sadece iki köşe hakemi ile Kumite hakemliği prosedürü

1. İki köşe hakemi sistemi kullanıldığında, köşe hakemleri ve hakem puanlar konusunda ortak sorumluluk taşırlar. Bayraklar Köşe Hakemleri tarafından sinyalizasyon için kullanılır.
  2. Puan göstermenin yanı sıra, Köşe Hakemleri Jogai, aşırı temas ve kurallara aykırı olan kategorilerde ten teması için işaretler vererek Hakeme yardımcı olacaktır, ancak Hakem uyarı ve cezaları uygulamada özerk kalacaktır.
  3. Puanlar, iki Hakemin veya bir yan hakem artı Orta Hakemin puan üzerinde anlaşması halinde verilir.
  4. Her üç görüş açısını da kapsayabilmek için, hakem asla iki Hakemle aynı tarafta konumlanmamalıdır.
  5. Antrenörler Hakemin arkasına değil önüne yerleştirilmelidir.
  6. Orta Hakem kendi oyun alanında yapılan puanları gösterebilir ve destek isteyebilir. Bu durumda Orta Hakemin YUKO, Waza-ari ve IPPON işaretleri, ilgili işareti gösterirken Hakemin dirseğinin gövdesine dokunması dışında, normal kumite kurallarında olduğu gibidir. Hakem destek aldıktan sonra, puan verirken kullanılan işaretler normal kurallar kapsamındaki müsabakalarda kullanılanlarla aynıdır.
  7. Hakemlerden biri puan, diğeri uyarı veya ceza için işaret verirse, Hakem Hakemlerden birini destekleyerek son kararı verecektir.
  8. İki Hakem veya bir Hakem ve Hakem aynı yarışmacılar için farklı puanlar gösterirse, yüksek olan verilecektir.
  9. Eğer her iki Hakem de farklı Yarışmacılar için puan işaret ederse, Hakem her iki puanı da verecektir.
  10. 14 ila 16 yaş kategorileri için ten temasına sadece tekmeler için izin verilir. Ten teması, enerjii kafaya veya vücuda aktarmadan hedefe dokunmak olarak tanımlanır. 14 yaşın altındaki Yarışmacılar için Jodan tekniklerinde ten temasına izin verilmez.
-

## İKİ YAN HAKEMLİ SİSTEM İÇİN EK BAYRAK SİNYALLERİ

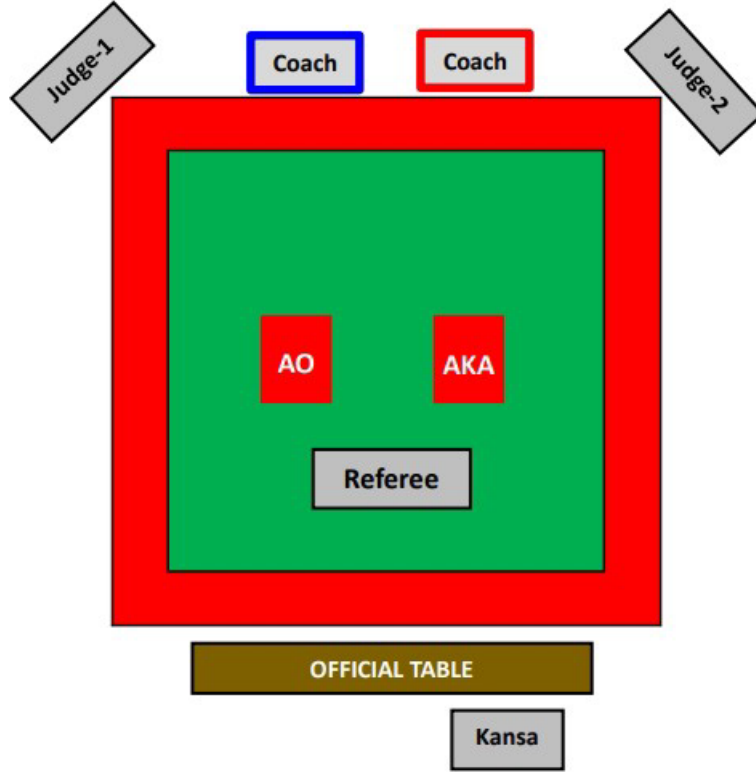


JOGAI



KONTAK

## YARIŞMA ALANI DÜZENİ



## EK 6 : KAZANMA KRİTERLERİ VE BERABERLİK ÇÖZÜMÜ ÖZET TABLOSU

KUMITE			
Individual		Teams	
Round-robin	Elimination	Round-robin	Elimination
<b>Criteria for winning a bout between two individuals</b>			
1. Most scored points	1. Most scored points	1. Most scored points	1. Most scored points
2. Senshu	2. Senshu	2. Senshu	2. Senshu
3. Draw (Hikiwake)	3. Vote by judges (Hantei)	3. Draw (Hikiwake)	3. Draw (Hikiwake) or Hantei in the case of extra bout.
<b>Criteria for winning a team match</b>			
		1. Most bouts won	1. Most bouts won
		2. Most scored points by team	2. Most scored points by team
		3. Draw (Hikiwake)	3. Extra bout allowing Hantei *)
<b>Criteria for winning Round-robin group and resolving ties</b>			
1. Most victory points		1. Most victory points	*) Each team may elect any competitor for the extra bout  "Total" means for all bouts in the group
2. Winner of bout between the two		2. Winner of match between the two	
3. Most total scored points		3. Most total points scored	
4. Least points scored against		4. Least points scored against	
5. Most total Ippon scored		5. Most total Ippon scored	
6. Least total Ippon against		6. Least total Ippon against	
7. Most total Waza-ari scored		7. Most total Waza-ari scored	
8. Least total Waza-ari against		8. Least total Waza-ari against	
9. Highest Word Ranking		9. Extra bout allowing Hantei	
10. Extra bout allowing Hantei			
For each pair compared, the criteria must be considered from the beginning of the list.		For each pair compared, the criteria must be considered from the beginning of the list.	
All winning criteria are listed numerically in order of precedence from the top down.			

Table corrected 07-NOV-24 GN