



DÜNYA KARATE FEDERASYONU KUMITE YARIŞMA KURALLARI

1.1.2026 tarihinden itibaren geçerlidir.



İÇİNDEKİLER

GİRİŞ.....	3
MADDE 1: KUMITE YARIŞMA ALANI.....	3
MADDE 2: KİYAFET VE KORUYUCU EKİPMAN	5
MADDE 3: KUMITE YARIŞMALARININ ORGANİZASYONU.....	9
MADDE 4: HAKEM PANELİ.....	16
MADDE 5: MAÇIN SÜRESİ.....	18
MADDE 6: KİKEN – TATAMI'YE ÇIKMAMA.....	18
MADDE 7: MAÇLARIN BAŞLANGICI, DURDURULMASI VE SONU.....	19
MADDE 8: PUANLAR.....	21
MADDE 9: YASAKLANAN DAVRANIŞLAR	23
MADDE 10 : UYARILAR VE CEZALAR	25
MADDE 11: YARIŞMA SIRASINDA MEYDANA GELEN YARALANMALAR VE KAZALAR.....	29
MADDE 12: KARAR KRİTERLERİ.....	31
MADDE 13: RESMİ İTİRAZ.....	35
MADDE 14 : VİDEO İNCELEME TALEBİ	38
MADDE 15: GÖREVLİLERİN YETKİ VE GÖREVLERİ.....	40
MADDE 16: YARIŞMAYA KATILMA HAKKI.....	43
MADDE 17: BU KURALLARIN WKF RESMİ ETKİNLİK DIŞINDAKİ FAALİYETLERE ADAPTASYONU.....	45
MADDE 18: KURALLARDA ÖZEL OLARAK KAPSANMAYAN KONULAR.....	46
EK 1: TERİMOLOJİ	47
EK 2: JESTLER VE BAYRAK SİNYALLERİ	48
EK 3 : KATEGORİLER, YAŞ VE KİLOGRAM BÖLÜMLERİ	53
EK 4: RESMİ İTİRAZ FORMU.....	54
EK 5: İKİ YAN HAKEM SİSTEMİ.....	55
EK 6: KAZANMA KRİTERLERİ VE BERABERLİKLERİN ÇÖZÜMÜ ÖZET TABLOSU	57

GİRİŞ

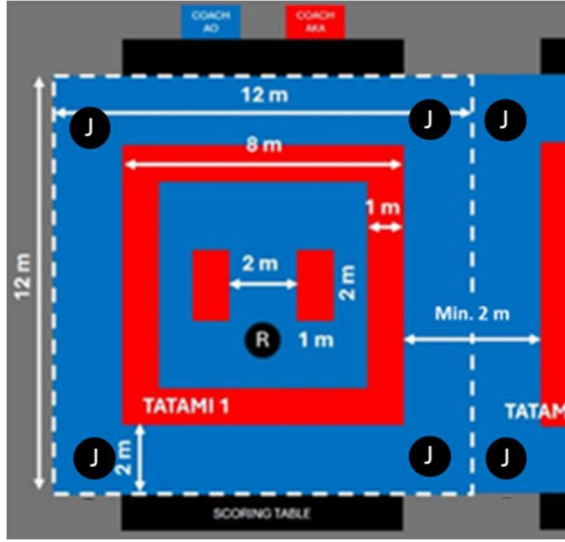
Kumite Kurallarının amacı, Dünya Karate Federasyonu (WKF), WKF Kıta Federasyonları ve WKF Üye Ulusal Federasyonları tarafından düzenlenen veya tanınan tüm seviyelerdeki Şampiyonalar için standart kurallar sağlamaktır. Yarışma Kuralları, yarışmalarla ilgili tüm konuların güvenli, adil ve düzenli bir şekilde yürütülmesini sağlamak amacıyla hazırlanmıştır.

MADDE 1: KUMITE YARIŞMASI ALANI

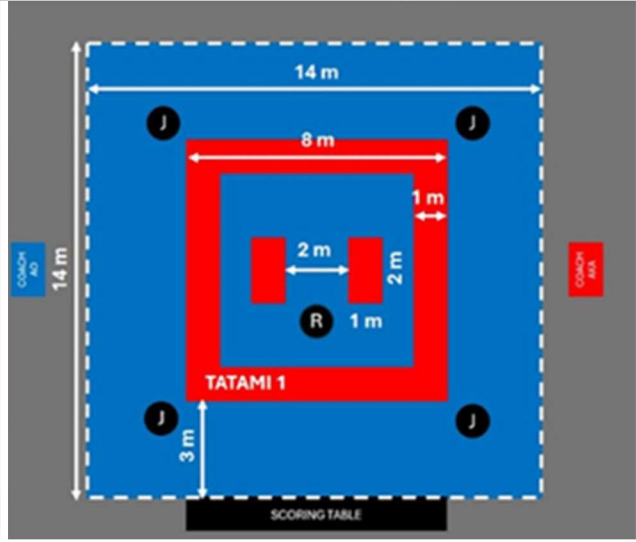
- 1.1 Yarışma alanı, WKF tarafından onaylanmış, kenarları sekiz metre (dıştan ölçülür) olan, dış kenarındaki bir metrelik alanın sınırını belirleyen başka bir renkteki minderlerle kaplı bir kare olacaktır. Yarışma alanını çevreleyen 2 metrelik bir güvenlik alanı olacaktır.
- 1.2 Tatamiler arasında en az 2 metre mesafe olacaktır.
- 1.3 Güvenlik alanının dış çevresinin 1 metre içinde reklam, tabela, duvar, sütun vb. bulunmamalıdır.
- 1.4 Yarışma alanları arasına monitörler veya ekranlar yerleştirilecekse, bunlar yarışma alanlarından yeterince uzakta, her yönden yarışma alanları arasında 2 metrelik bir güvenlik alanı bırakacak şekilde yerleştirilmelidir. (Monitörler, dıştaki farklı renkli uyarı alanının dışından en az 2 metre uzakta yerleştirilmelidir.)
- 1.5 İki minder, kırmızı (veya başka renkteki) tarafı yukarı bakacak şekilde, tataminin merkezinden 1 metre uzaklıkta ters çevrilerek sporcular arasında bir sınır oluşturulur. Dövüğe başlarken veya devam ederken, sporcular minderlerin ortasında birbirlerine karşı dururlar.
- 1.6 Hakem (SHUSHIN), iki minderin ortasında, yarışma alanının sınırından iki metre uzaklıkta, sporculara dönük olarak duracaktır. Her bir yan hakem (FUKUSHIN) belirlenen alanda oturacaktır. TATAMI üzerinde oturacaklarsa, güvenlik alanındaki köşelerden yaklaşık 1,5 metre uzakta yer alacaklardır.
- 1.7 Hakem, hakemlerin oturduğu güvenlik alanı da dahil olmak üzere tüm Tatami üzerinde hareket edebilir. Her hakem, kırmızı ve mavi bayrak veya elektronik sinyal cihazı ile donatılacaktır.
- 1.8 Maç Süpervizörü (KANSA) resmi masada oturur. Bir düdükle donatılır.
- 1.9 Skor şefi, skor/zaman tutucunun yanındaki resmi skor masasında oturacak ve video kullanılıyorsa, Video İnceleme Hakemi de aynı masada oturacaktır.
- 1.10 Koçlar, güvenlik alanının dışında, TATAMI'nin resmi masaya bakan taraflarında otururlar. Tatami'nin konfigürasyonu nedeniyle koçların resmi masaya bakacak şekilde oturmaları mümkün değilse, koçlar resmi masanın her iki yanına oturtulabilir. Bu gibi durumlarda video incelemesi kullanılırsa, koç asistanları görevlendirilmelidir.

Bayrak Sistemi Yarışma Düzeni

Eleme Maçları

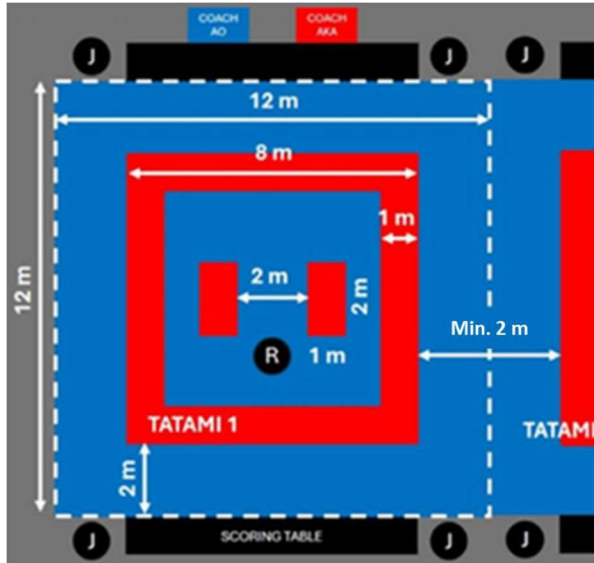


Madalya maçları

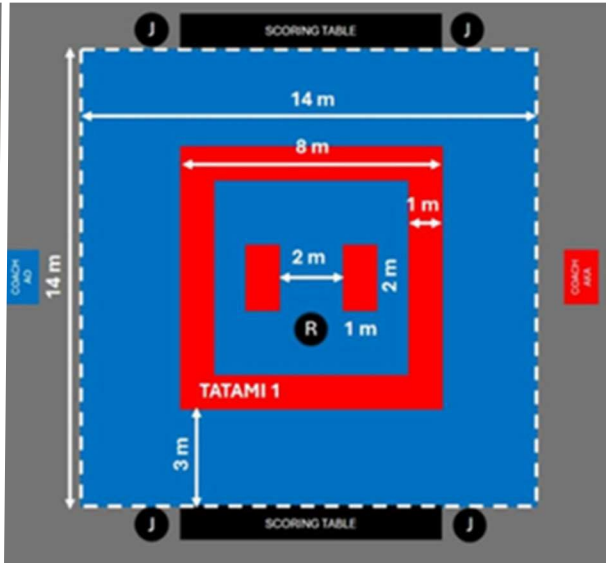


Joystick Sistemi Yarışma Düzeni

Eleme Maçları



Madalya maçları



2.1 Hakemler ve Jüri**2.1.1 Resmi üniforma aşağıdaki gibidir:**

- a) Tek sıra düğmeli lacivert Blazer Ceket (renk kodu 19-4023 TPX)
- b) Düz, açık gri, paçaları kıvrılmamış pantolon (renk kodu 18-0201 TPX)
- c) Kısa kollu beyaz gömlek
- d) Maç alanında kullanmak için düz koyu mavi veya siyah çoraplar ve siyah alçak,bağciksız ayakkabı
- e) Kravat iğnesi takılmadan giyilen resmi kravat
- f) Dődük için Sade beyaz kordonlu siyah dödük

2.1.2 Kıyafete aşağıdaki eklemeler yapılabilir:

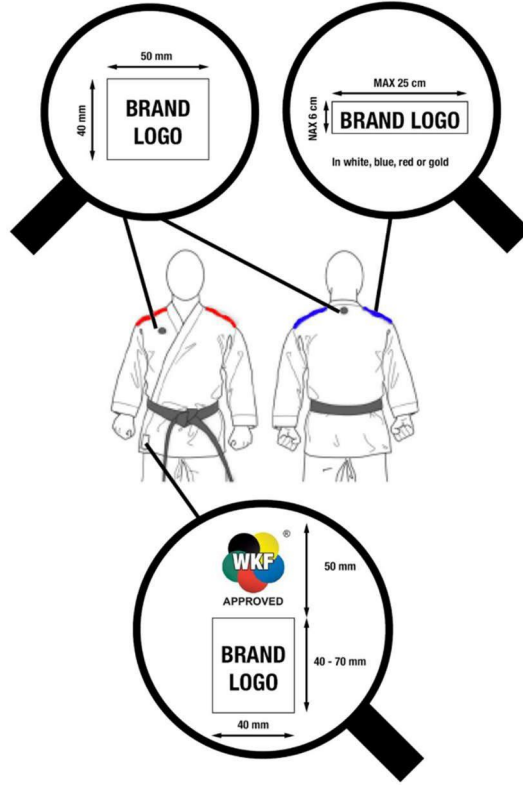
- a) Sade bir alyans
- b) WKF tarafından onaylanmış gönüllü dini başlıklar
- c) Saç tokası ve göze çarpmayan sade küpeler
- d) Saçlar omuzlardan aşağıya sarkmamalı ve makyaj mütevazı olmalıdır
- e) Hakem Üniforması ile 4 cm'den fazla topuklu ayakkabı giyilemez

Hakemlerin oyun alanı içinde telefon kullanması, akıllı saat takması veya özel elektronik cihazlar kullanması kesinlikle yasaktır. Güneş gözlüğü takılması yasaktır.

2.1.3 Hakemler ve jüri üyeleri tüm turnuvalarda, seminerlerde, brifinglerde ve kurslarda resmi üniformayı giymek zorundadır.**2.1.4 LOC'nin masraflarını karşıladığı ve belirli bir etkinliğin ruhuna ve görünümüne uygun, farklı sporlar için ortak bir üniforma sağlanan çoklu spor etkinliklerinde, etkinlik organizatörü tarafından WKF'ye yazılı olarak talep edilmesi ve WKF tarafından resmi olarak onaylanması koşuluyla, hakemlerin resmi üniforması bu ortak üniforma ile değiştirilebilir.****2.1.5 Baş hakem onaylarsa, hakemlerin Ceketlerini çıkarmalarına izin verilebilir.****2.1.6 Hakem Komisyonu veya Baş Hakem, bu kurallara uymayan herhangi bir yetkilinin katılımını reddedebilir.****2.2 Sporcular****2.2.1 Sporcular, WKF Yönetim kurulu tarafından açıkça izin verilen ve müsabaka bülteninde belirtilen durumlar dışında, şerit veya kişisel işleme içermeyen, WKF onaylı beyaz bir Karate gi giymelidir.:**

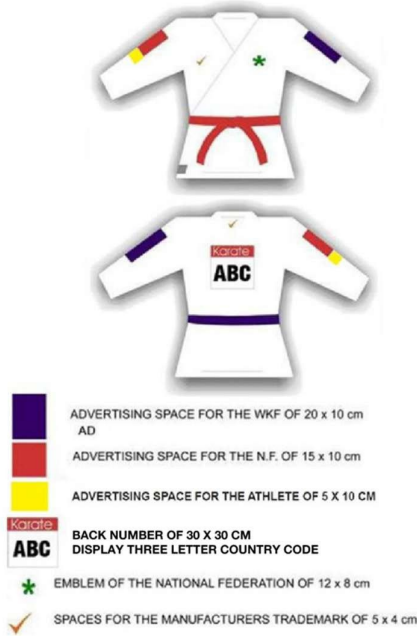
- a) Tüm resmi WKF etkinliklerinde (Dünya Şampiyonası ve Karate 1 - Premier Lig, Seri A ve Gençlik Ligi), Karategi'nin omuzlarında, kuraya göre sırasıyla kırmızı veya mavi renkli nakışlı markalar bulunmalıdır. İstisnalar arasında, önceki Premier Lig sezonunun Grand Winner ları, mevcut Premier Lig etkinliklerinde altın omuz nakışlı giysiler giymelidir ve mevcut Büyükler Dünya Şampiyonu, mevcut Büyükler Dünya Şampiyonasında altın omuz nakışlı giysiler giymelidir. Bu, bireyler ve takımlar için eşit olarak geçerlidir. Takım üyelerinin aynı marka Karate gi giymesi konusunda WKF'nin herhangi bir şartı yoktur.

- b) Karate gi üzerinde sadece orijinal üreticinin etiketleri gösterilebilir.



Ülkenin ulusal amblemi veya bayrağı ceketin sol göğsünde takılacak ve toplam boyutu 12 cm x 8 cm'yi geçmeyecektir.

Ayrıca, Organizasyon Komitesi tarafından tanımlama sırtta takılacaktır. Karate 1 – Premier League, Karate Dünya Şampiyonası ve Karate Dünya Kupası için sırt numarası zorunludur.



- c) Sporcular veya takımlar, kura ile tahsis edilen WKF Onaylı kırmızı kemer (AKA) veya mavi kemer (AO) takmak zorundadırlar ve bu kemerlerde, üreticinin geleneksel etiketi dışında herhangi bir kişisel nakış, reklam veya işaret bulunmamalıdır. Maç sırasında Dan-Kyu kemerleri takılamaz.
 - d) Kırmızı ve mavi kemerler yaklaşık beş santimetre genişliğinde ve düğümün her iki yanında on beş santimetre boşluk bırakacak kadar uzunlukta olmalı, ancak uyluk uzunluğunun dörtte üçünden uzun olmamalıdır.
 - e) Ceket, kemerle bel çevresinden sıkıldığında, kalçaları kaplayacak minimum uzunlukta olmalı, ancak uyluk uzunluğunun dörtte üçünden fazla olmamalıdır.
 - f) Kadın sporcular karate ceketinin altına düz beyaz tişört giyebilirler.
 - g) Bağciksız ceketler kullanılamaz. Ceketin yerinde tutan ceket bağcıkları, maçın başında bağlanmalıdır. Maç sırasında koparsa, sporcunun ceketini değiştirmesi gerekmez.
 - h) Ceket kollarının maksimum uzunluğu, bilek kıvrımından daha uzun ve ön kolun yarısından daha kısa olmamalıdır.
 - i) Ceket kolları kıvrılamaz.
 - j) Pantolonlar, Kaval kemiğinin en az iki üçte ikisini kaplayacak kadar uzun olmalı ve ayak bileği kemiğini geçmemelidir. Pantolon paçaları kıvrılamaz.
 - k) Karate gi, şekli değiştirilemez veya manipüle edilemez.
- 2.2.2 WKF Yürütme Komitesi, onaylanmış sponsorların özel etiketlerinin veya ticari markalarının (marka logolarının) gösterilmesine izin verebilir.
- 2.2.3 Sporcular saçlarını temiz tutmalı ve düzgün bir maçın yürütülmesini engellemeyecek uzunlukta kesmelidir. Hachimaki (kafa bandı) kullanılmasına izin verilmez.
- 2.2.4 Saç tokası ve metal saç tutucular yasaktır. Kurdele, boncuk ve diğer süslemeler yasaktır. Tek bir at kuyruğunda bir veya iki adet sade lastik bant kullanılmasına izin verilir.
- 2.2.5 Sporcular, kendi tercihlerine göre, WKF tarafından onaylanmış dini başlıklar kullanabilirler: (Saçları örten, ancak boyun veya boğaz bölgesini örtmeyen siyah düz kumaş başörtüsü.)
- 2.2.6 Sporcuların tırnakları kısa olmalı ve rakiplerini yaralayabilecek metalik veya diğer nesneleri takmamalıdır. Metalik diş tellerinin kullanımı Hakem ve Turnuva Doktoru tarafından onaylanmalıdır. Sporcu, herhangi bir yaralanma durumunda tüm sorumluluğu üstlenir.
- 2.2.7 Aşağıdaki koruyucu ekipmanların kullanımı zorunludur:
- a) WKF onaylı eldivenler, bir sporcu kırmızı, diğeri mavi renkli eldiven giyer.
 - b) Dişlik.
 - c) Erkekler için WKF onaylı vücut koruyucu. Kadınlar göğüs ve vücut koruyucu veya birleşik göğüs/vücut koruyucu kullanmalıdır.
 - d) WKF onaylı tekmelik, bir sporcu kırmızı, diğeri mavi giyer.
 - e) WKF onaylı ayak koruyucu, bir sporcu kırmızı, diğeri mavi giyer.
 - f) Erkek sporcular için WKF onaylı kasık koruyucuları.
 - g) 14 yaşın altındaki sporcular için WKF onaylı kask ve dış vücut koruyucu kullanımı zorunludur.
 - h) 14 yaşın altındaki kadın sporcular için WKF onaylı göğüs koruyucusu kullanımı da zorunludur.
- 2.2.8 Gözlük kullanımı yasaktır. Yumuşak kontakt lensler sporcunun kendi sorumluluğunda takılabilir.
- 2.2.9 İzinsiz giysi, kıyafet veya ekipman giyilmesi yasaktır.

- 2.2.10 Maç Süpervizörünün görevi, her maç veya karşılaşma öncesinde sporcuların onaylanmış ekipmanı giydiklerinden emin olmaktır. Tüm koruyucu ekipmanlar WKF onaylı olmalıdır.
- 2.2.11 Kıta Federasyonları, WKF tarafından önceden onaylanmış tedarikçiler ve markalarla sınırlı kalacaktır. Ulusal Federasyonlar da tüm yerel, bölgesel veya ulusal yarışmalarda WKF Onaylı tüm ekipmanları kabul etmek zorundadır.
- 2.2.12 Yaralanma nedeniyle bandaj, ped veya destek kullanımı Hakem tarafından onaylanmalı ve Turnuva Doktoru tarafından yapılmalı veya onaylanmalıdır.
- 2.2.13 Koruyucu ekipmanın güvenli ve emniyetli bir şekilde takılmasını engelleyen veya sporcuya veya rakiplerine risk oluşturabilecek deformasyonlar veya amputasyonlar olması durumunda, rekabetçi (Yarışmacı) Kumite'ye izin verilmeyecektir. Herhangi bir şüphe durumunda, hakemler doktorun görüşünü (onayını) almalıdır.
- 2.2.14 Yarışma alanına izin verilmeyen ekipman veya uygun olmayan Karategi ile gelen sporculara kıyafetlerini düzeltmeleri için iki dakika süre verilir ve Baş Hakemin raporuna göre, ekipman ve kıyafetler önceden WKF Kontrolörü tarafından kontrol edilmedikçe, antrenörün antrenörlük lisansı, ilgili turnuvadan sonraki tarihten itibaren 6 aya kadar askıya alınabilir.

2.3 Koçlar

- 2.3.1 Koçlar, turnuva, brifing ve kurslar sırasında her zaman ulusal federasyonlarının resmi eşofmanını giymeli, ayakkabı giymeli ve resmi kimliklerini göstermelidir. Bunun istisnası, resmi WKF etkinliklerinde madalya maçlarıdır; bu maçlarda erkek koçların koyu renk takım elbise, ayağı kapatan ayakkabı, gömlek ve kravat giymesi zorunludur. Kadın antrenörler, koyu renkli elbise, pantolon takım veya ceket ve etek kombinasyonu ve ayakkabı giymeyi tercih edebilirler. Sandalet veya diğer açık burunlu ayakkabılar yasaktır. Güneş gözlüğü takmak yasaktır.
- 2.3.2 Ayrıca, kıyafete aşağıdaki eklemeler yapılabilir:
- a) Sade bir alyans.
 - b) WKF tarafından onaylanmış dini başlıklar.
- 2.3.3 Baş hakem, antrenörlerin eşofman ceketini yerine federasyonun resmi takım tişörtünü veya yazı veya logo bulunmayan düz renkli bir tişört giymesine izin verebilir.

3.1 Tanımlar

- 3.1.1 "Ferdî Maç", iki sporcu arasındaki bireysel maçı ifade eder.
- 3.1.2 "Takım maçı", iki takımın üyeleri arasındaki tüm maçların toplamıdır.
- 3.1.3 "Grup" terimi, bireysel yarışmada Round-robin aşamasında sekiz veya daha fazla gruptan birine katılan sporcular veya Round-robin Takımlar müsabakasına katılan beş takımdan oluşan grup için kullanılır.
- 3.1.4 "Pool" terimi, bir kategorideki toplam sporcu sayısının ikiye bölünmüş sayısı için kullanılır ve madalya maçlarına doğru ilerleyen iki yol oluşturur.
- 3.1.5 "İkinci" terimi, round-robin grubunda ikinci sırada yer alan sporcuğu ifade eder.

3.2 Tartım prosedürü**3.2.1 Kontrol tartımı**

Sporcular, resmi tartım başlamadan bir saat önce resmi tartım terazilerinde (resmi tartımda kullanılacak olan) ağırlıklarını kontrol edebilirler. Her sporcunun gayri resmi tartım sırasında ağırlığını kontrol edebileceği sayı sınırlaması yoktur. İsteddiği kadar deneme tartısı yapabilir.

3.2.2 Resmi tartım:**a) Yer:**

Ağırlık kontrolü her zaman tek bir yerde yapılır. Bu kontrolün yapılabileceği yerler şunlardır: yarışma mekanı, resmi otel veya Oyunlar Köyü (her etkinlik için ayrı ayrı duyurulacaktır). Organizatörler, erkekler ve kadınlar için ayrı odalar sağlamalıdır.

b) Tartılar:

Resmi tartı, test tartısı için sağlanan tartıdan daha yüksek bir ağırlık gösteriyorsa, sporcu tekrar tartılmayı talep edebilir ve test tartısında gösterilen ağırlık, tartının resmi sonucu olarak kabul edilir. Ev sahibi Federasyon, yalnızca bir ondalık basamak gösteren (örneğin 51,9 kg, 104,6 kg) yeterli sayıda kalibre edilmiş elektronik tartı (en az 4 adet) sağlamalıdır. Tartı, halı kaplı olmayan sağlam bir zemine yerleştirilmelidir.

c) Zaman:

Aksi belirtilmedikçe, tartım, yarışma gününden en geç bir gün önce yapılmalıdır. WKF etkinlikleri için resmi tartım saati bülteninde duyurulacaktır. Diğer etkinlikler için bu bilgi, Organizasyon Komitesi iletişim kanalları aracılığıyla önceden dağıtılacaktır. Bu bilgileri takip etmek sporcunun sorumluluğundadır. Tartım süresine gelmeyen veya kayıtlı olduğu kategorinin öngörülen sınırları içinde tartılmayan sporcu diskalifiye edilir (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 sınırları için geçerlidir.

e) Prosedür:

Her cinsiyet için tartımda en az iki WKF yetkilisi bulunmalıdır. Biri sporcunun akreditasyonunu/pasaportunu kontrol etmek, diğeri ise resmi tartım listesine tam ağırlığı kaydetmek için. Ev sahibi Federasyon tarafından sağlanan altı ek personel (yetkililer/gönüllüler) de sporcuların akışını kontrol etmek için hazır bulunmalıdır. On iki sandalye sağlanmalıdır. Yetkililer ve tartıyı denetleyen personel, Sporcuların mahremiyetini korumak için sporcularla aynı cinsiyetten olmalıdır.

1. Resmi tartım, kategori bazında ve sporcu bazında yapılacaktır.
2. Tüm antrenörler ve diğer takım delegeleri, resmi tartım başlamadan önce tartım odasını terk etmelidir.
3. Sporcu, resmi tartım süresi boyunca tartıya yalnızca bir kez çıkabilir.
4. Her sporcu, etkinlik için verilen akreditasyon kartını tartıya getirmeli ve sporcunun kimliğini doğrulayacak olan görevliye ibraz etmelidir.
5. Yetkili daha sonra sporcuyla tartıya çıkmaya davet eder.
6. Sporcu, sadece iç çamaşırı giyerek tartıya çıkmalıdır (erkekler/çocuklar – külot, kadınlar/kızlar – külot ve sütyen). Çoraplar ve diğer aksesuarlar çıkarılmalıdır.
7. Tartımı denetleyen görevli, sporcunun kilosunu kilogram cinsinden (bir ondalık basamağa kadar doğru) not eder ve kaydeder.
8. Sporcu tartıdan iner.

NOT: Tartım alanında fotoğraf veya video çekimi yasaktır. Buna cep telefonları ve diğer tüm cihazların kullanımı da dahildir.

3.3 Seri Başı

3.3.1 WKF Dünya Bireysel Şampiyonası – Faz 2 ve Karate 1 - Premier League için, yarışmada bulunan en yüksek sıralamaya sahip dört sporcu, yarışma gününden önceki güncel WKF Dünya Sıralaması'ndaki sıralamalarına göre sıralanır.

3.3.2 Takımlar Dünya Kupası yarışmasında, bir önceki Dünya Kupası'nda madalya kazananlar ve bronz madalya m a ç ı n ı kaybedenler seri başı olacak.

3.4 Yarışma formatları

3.4.1 Karate Kumite yarışması, cinsiyet, yaş grupları ve ağırlık kategorilerine göre ayrılmış bireysel yarışma veya ağırlık kategorisi olmayan cinsiyete göre takım yarışması ya da ağırlık kategorisi olan veya olmayan karışık takımlar şeklinde düzenlenebilir ve çeşitli formatlarda organize edilebilir:

a) Bireysel veya Takımlar için repesajlı eleme sistemi. (Yarışma için aksi belirtilmedikçe kullanılır).

- b) Gruplar halinde round-robin, ardından bireysel veya takımlar için eleme. (Bireysel Premier Lig yarışmaları ve hem bireysel hem de takımlar için Büyükler Dünya Şampiyonası için kullanılır).
- c) İki grupta round-robin sistemi (çoklu spor oyunları için kullanılır).

- 3.4.2 Belirli bir yarışma veya turnuva serisi için önceden belirlenmedikçe, repesajlı eleme sistemi uygulanacaktır.
- 3.4.3 Premier Lig, Büyükler Bireysel Dünya Şampiyonası ve Dünya Takım Şampiyonası'ndaki bireysel yarışmalarda, round-robin sistemi ve ardından eleme uygulanır.
- 3.4.4 Kıtasal oyunlar, Olimpiyat Oyunları veya diğer çoklu spor etkinlikleri gibi çoklu spor oyunlarında, yarışma formatı, dahil edilen modaliteler ve katılım kısıtlamalarına bağlı olarak her etkinlik için ayrı ayrı belirlenir. Kullanılan format normalde iki grup sistemidir ve grupların galibi finale yükselir.

3.5 Kumite Takımlarının Oluşumu

TAKIM OLUŞTURMA TABLOSU	MÜSABAKA BAŞLANGIÇ TURU	MÜSABAKA DEVAM EDEN TURU	ZORUNLU TAKIM YEDEĞİ	OPSİYONEL TAKIM YEDEĞİ	TOPLAM TAKIM ÜYE SAYISI
Round Robin Sistem Erkek Takımlar	5	5	2	1	7 Yada 8
Elemeli Sistem Erkek Takımlar	5	Min. 3	0	2	5 Yada 7
Round Robin Sistem Kadınlar Takımlar	3	3	1	1	4 Yada 5
Elemeli Sistem Kadınlar Takımlar	3	Min. 2	0	1	3
Karışık Takım Elemeli Sistem	4	Min. 3	0	2 (Herbir Cinsiyetten 1)	4 Yada 6
Karışık Takım Kg bazlı Elemeli Sistem	6	Min. 4	0	0	6

- 3.5.1 Erkek Takımlar için Kumite maçları 5 Round ' dan oluşur. Takım, ilk maç için 5 yarışmacı sunmalıdır. Takım ayrıca sonraki Round Robin maçlarına katılmak için kayıtlı 2 ek yedek Sporcuya sahip olmalıdır ve ayrıca üçüncü bir isteğe bağlı yedek Sporcuya da sahip olabilir - bu da Takımın maksimum büyüklüğünü 8 Sporcuya çıkarır. Devamındaki herhangi eleme tur maçı için, Takım yarışmak için her zaman en az 3 katılımcıya sahip olmalıdır.
- 3.5.2 Kadın takımlar için kumite maçları 3 Raund ' dan oluşur. Takım, ilk maç için 3 katılımcı sunmalıdır. Takım ayrıca sonraki Round Robin maçlarına katılmak için kayıtlı 1 ek yedek Sporcuya sahip olmalıdır ve ayrıca ikinci bir isteğe bağlı yedek Sporcuya da sahip olabilir - bu da Takımın maksimum büyüklüğünü 5 sporcuya çıkarır. Devamındaki herhangi eleme tur maçı için, takımın yarışabilmesi için her zaman en az 2 katılımcısı olmalıdır.
- 3.5.3 Ağırlık kategorisi olmayan Takım Kumite yarışmasında, Takım her Turda Takım üyelerini değiştirebilir. Beraberlik maçı için Takım, normalde yeni bir tur için yaptıkları gibi tek bir isim sunabilir.
- 3.5.4 Round-robin yarışması sırasında, takım yarışmada kalabilmek için tüm maçları tamamlamalıdır. Aksi takdirde, tüm maçlar ve karşılaşmalar geçersiz sayılır ve galibiyet puanı veya skor puanı sayılmaz. Aynı şekilde, elenen takımla karşılaşan diğer takımların kazandığı tüm galibiyet puanları ve skor puanları da geçersiz sayılır.

- 3.5.5 Eleme turnuvasının ikinci maçında ve Round-robin'i takip eden Eleme aşamasında, erkek Takımlar bir maç için asla 3'ten az Sporcu ile devam edemez ve kadın Takımlar asla 2'den az Sporcu ile devam edemez.
- 3.5.6 Karışık Takım Yarışması maçları, her cinsiyetten eşit sayıda sporcunun katıldığı 4 veya 6 maçtan oluşur. Takım, ilk tur için tam kadro ile çıkmalıdır. Sonraki turlar için takım, galibiyet elde etmek için yeterli sayıda maç sayısı kadar sporcu çıkarmalıdır.
- 3.5.7 Ağırlık kategorilerine göre yapılan Karışık Takım Yarışmasında, her takım belirlenen tüm ağırlık kategorilerinde, hem erkek hem de kadın tüm sporcularını çıkarmalıdır.
- 3.5.8 Karışık Takım Yarışması için belirlenen ağırlık kategorileri, çoklu spor oyunlarında kullanılan kategorilerdir; 3 erkek ve 3 kadın olmak üzere toplam 6 ağırlık kategorisi vardır.

3.6 Takımlar için dövüş sırası

- 3.6.1 Her maçtan önce, bir takım temsilcisi, yarışan takım üyelerinin isimlerini ve dövüş sırasını belirten resmi bir formu resmi masaya teslim etmelidir.
- 3.6.2 Dövüş sırası formu, antrenör veya takımdan belirlenen bir sporcu tarafından sunulabilir. Formu antrenör teslim ederse, antrenörün kimliği açıkça anlaşılabilir olmalıdır; aksi takdirde form reddedilebilir. Listede ülkenin adı, o maç için takıma tahsis edilen kemer rengi ve takım üyelerinin mücadele sırası yer almalıdır. Sporcuların isimleri ve turnuva numaraları da listede yer almalı ve form antrenör veya belirlenen kişi tarafından imzalanmalıdır.
- 3.6.3 Koçlar, akreditasyonlarını sporcularının veya takımlarının akreditasyonlarıyla birlikte Koç Asistan hakemine veya Kansa Asistanına sunmalıdır. Takım yarışmalarında iki koç kullanılmasına izin verilir, ancak her maçta sadece bir koç aktif olarak koçluk yapabilir, diğeri ise maçın gidişatını etkilemeden sağlanan sandalyede oturmalıdır.
- 3.6.4 Maçtan önce sıraya girerken, takım o tur için gerçek (Asil) dövüşçüleri sunacaktır. Kullanılmayan (Yedek) dövüşçüler ve antrenör dahil edilmeyecek ve kendileri için ayrılmış bir alanda oturacaklardır.
- 3.6.5 Katılımcılar, her tur için tüm takımdan seçilebilir. Dövüş sırası her tur için değiştirilebilir, ancak yeni dövüş sırası turdan önce bildirilmelidir ve bir kez bildirildikten sonra, o tur tamamlanana kadar değiştirilemez.
- 3.6.6 Takım üyelerinden herhangi biri veya koç, raunt öncesinde yazılı bildirimde bulunmadan takımın yapısını veya dövüş sırasını değiştirirse, takım diskalifiye edilir (SHIKKAKU).
- 3.6.7 Kura - Yürütme oluşturma hatası nedeniyle yanlış sporcu/takım yarışırsa, sonuç ne olursa olsun, o maç/karşılaşma geçersiz sayılır. Bu tür hataları azaltmak için, skor şefi maç/karşılaşma bittikten hemen sonra yazılım teknisyeniyle birlikte kazanan sporcuyu/takımı skorbort ta onaylamalıdır.

- 3.6.8 KIKEN, HANSOKU veya SHIKKAKU nedeniyle bir sporcunun kaybettiği takım maçlarında, diskalifiye edilen sporcunun puanı sıfır olarak belirlenir ve o maç için diğer takım lehine 8-0 (YUKO olarak sayılır) puan kaydedilir.

3.7 Round-robin, Bireysel Yarışma

- 3.7.1 Bireysel Premier Lig etkinliklerinde, 4 sporcudan oluşan gruplar halinde yapılan round-robin yarışmasında, en fazla 32 katılımcı 8 grup ve 4 sporcudan oluşan gruplara veya daha azına bölünür. Sekiz grubun her birinin galibi, elemeli çeyrek finallere, yarı finallere ve finale yükselir. Çeyrek final ve yarı finalde finalistlere yenilenler bronz madalya için yarışır. Bireysel Dünya Büyükler Şampiyonası 2. Aşamasında ise, 8 grubun her birinin galibi ve elemeli normal 16 turuna, çeyrek finallere, yarı finallere ve finale yükselir. Çeyrek final ve yarı finalde finalistlere yenilenler bronz madalya için yarışır.

- 3.7.2 Sporcu sayısına (32 veya daha az) göre, gruplara dağılım aşağıdaki tabloya göre yapılır:

Sporcu Sayısı/Gruplar	Grup başına sporcu sayısı								Notlar
8 Grup	1	2	3	4	5	6	7	8	Katılım: 24-32 Sporcu
Sıralama ►		3		2		4		1	
32	4	4	4	4	4	4	4	4	Her grubun ilk sırası eleme turuna yükselir.
31	4	4	4	4	4	4	4	4	
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	
6 Grup	1	2	3	4	5	6	7	8	Katılım: 18-23 Sporcu
Sıra ►		3		2		4		1	
23	4	4		4	4	4		3	Her grubun birincisi ve en iyi iki ikinci tur atlar.
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	
5 Grup	1	2	3	4	5	6	7	8	Katılım: 17 Sporcu
Sıra ►		3		2		4		1	
17		3		3	4	4		3	Her grubun birincisi ve en iyi üç ikinciler eleme turuna yükselir.
4 Grup	1	2	3	4	5	6	7	8	Katılım: 12-16 Sporcu
Sıra ►		3		2		4		1	
16		4		4		4		4	Her grubun birinci ve ikinci sırası tur atlar.
15		4		4		4		3	
14		4		3		4		3	
13		3		3		4		3	
12		3		3		3		3	
3 Grup	1	2	3	4	5	6	7	8	Katılım: 9-11 Sporcu
Sıra ►		3		2				1	
11		4		4				3	Her grubun birinci ve ikinci sırasını alanlar ile en iyi iki üçüncü sırayı alanlar eleme turuna yükselir.
10		4		3				3	
9		3		3				3	
2 Grup	1	2	3	4	5	6	7	8	Katılım: 6-8 Sporcu
Tohum ►				2				1	
8				4				4	Her grubun birinci ve ikinci sıradakiler doğrudan yarı finalde karşılaşacak.
7				4				3	
6				3				3	
1 Grup	1	2	3	4	5	6	7	8	Katılım: 3-5 Sporcu
Sıra ►								1	
5								5	Grup birinci ve ikinci sıradaki sporcular arasında final ve sadece bir bronz madalya maçı yapılır.
4								4	
3								3	

- 3.7.3 Bir sporcu diskalifiye edilirse veya Round-robin'deki tüm maçları tamamlayamazsa, tamamlanan veya devam eden maçların puanları geçersiz sayılır ve galibiyet puanları iptal edilir. Ancak, Round-robin'in son maçı ise, önceki tüm sonuçlar ve puanlar değişmeden kalır.
- 3.7.4 Her grubun birincisi ve ikincisini belirlerken, galibiyetler üç puan, puanlı beraberlikler bir puan olarak sayılarak en fazla galibiyet puanı toplayan takımlar dikkate alınır. Kaybedilen maçlar veya puan alınamayan beraberliklere sıfır puan verir.
- 3.7.5 Yarı finalin galipleri, altın ve gümüş madalya için yarışılacak olan final maçına yükselir.
- 3.7.6 Çeyrek final ve yarı finalde finalistlere yenilenler bronz madalya için yarışır (1-4. gruplar için bir maç, 5-8. gruplar için bir).

3.8 Bireysel Dünya Şampiyonası 1. Aşama

Bireysel Dünya Şampiyonası'nın 1. Aşaması'nda, her kategoride 32 sporcu sınırlaması yoktur ve gerektiğinde grup sayısı ve aynı grup içindeki sporcu sayısı artırılacaktır. Eleme turları, ilerlemeye hak kazanan kazananların sayısı 24 veya daha az olana kadar devam edecek ve ardından doğrudan eleme maçları ile 2. Aşamaya hak kazanan 6 kazanan belirlenecektir.

3.9 Milli Takımlar Dünya Kupası (Takım Kumite)

Dünya Kupası'nda, çeyrek finaller, yarı finaller ve finalden oluşan round-robin sistemi uygulanır. Her gruba 5 takım yerleştirilir. Her grubun birincisi ve ikincisi çeyrek finaller, yarı finaller ve finalde yarışır. Grup aşamasından sonra, grup birincileri ve ikincileri çeyrek finallere yükselir, burada maç kazananları yarı finallere, kazananlar ise finale yükselir. Yarı finallerde finalistlere yenilenler bronz madalya için yarışır. Finalin galibi altın madalya, kaybeden ise gümüş madalya alır. Bronz maçının galibi bronz madalya alır, kaybeden takım ise madalya almaz.

3.10 Yarışma formatlarındaki farklılıklar

Bu kurallarda açıklananlardan farklı bir yarışma formatı değişikliği belirli bir turnuva için uygulanacaksa, bu durum turnuva bülteninde açıkça duyurulmalıdır.

3.11 Koçluk

- 3.11.1 Dünya Şampiyonalarında, Kumite Koçları Ulusal Federasyon delegasyonunun bir parçası olmalı ve bir sporcunun maçında görev alırken gerekli Koç sertifikası seviyesine sahip olmalıdır.
- 3.11.2 İstisnai olarak, Video İnceleme uygulanan yarışmalarda ve NF'nin önceden talebi üzerine, WKF, 2.3.1. maddede belirtilen kıyafet kurallarına uymak kaydıyla, koçun talepte bulunma ihtiyacından kaynaklanan aşağıdaki gibi özel durumları karşılamak için, Video analiz için farklı bir delegasyondan bir koçun kendi delegasyonunun koçu olarak görev yapmasına izin verebilir.

- Kumite kategorilerinde bir veya daha fazla antrenör kaydettirmiş olan bir Ülke Federasyonu, ancak antrenör(ler) vize sorunları, ulaşım kazaları, ani sağlık sorunları veya diğer haklı nedenlerle etkinliğe katılamıyorsa,
- Bütçe nedenleriyle veya WKF geliştirme programının bir parçası olması nedeniyle, delegasyonuna Kumite antrenörlerini dahil edecek fonu olmayan bir Ülke Federasyonu,
- Mülteci bir sporcu, veya
- Yarışmadan diskalifiye edilen bir antrenör ve bunun sonucunda Ülke Federasyonunun sporcularının Kumite antrenörü bulunmaması.

3.11.3 Bir Ülke Federasyonu yukarıda belirtilen durumlardan herhangi birine maruz kaldıysa sadece Dünya Şampiyonası sırasında, Organizasyon Komite Başkanı (Başkanın onayıyla) bir istisna yapma yetkisine sahiptir.

3.11.4 Gençler Ligi hariç, resmi WKF etkinliklerinde maç sırasında (devam ederken) antrenör değişikliği yapılmasına izin verilmez.
Takım maçlarında, maçlar arasında antrenör değişikliği yapılmasına izin verilir.

4.1. Oluşum

- 4.1.1 Her maç için Hakem Paneli, bir Hakem (SHUSHIN), dört Yan Hakem (FUKUSHIN), bir Maç Şefi (KANSA), bir Skor Şefi ve video incelemesi kullanılıyorsa bir Video İnceleme Yan Hakeminden oluşur.
- 4.1.2 Kumite maçının Orta Hakemi, Yan Hakemleri, Maç Şefi, Skor Şefi ve Video İnceleme Hakemi, katılımcılardan herhangi biri ile aynı milliyete sahip olmamalı, aynı Ulusal Federasyona üye olmamalı ve başka herhangi bir çıkar çatışması içinde olmamalıdır. Maç veya karşılaşma başlamadan önce olası çıkar çatışmalarını bildirmek, tüm yetkililerin görevidir.

4.2 Orta Hakemlerin ve Yan Hakemlerin Görevlendirilmesi ve Panel Dağılımı

- 4.2.1 Eleme turları için, RC Sekreteri, elektronik kura sistemini yöneten yazılım sistemi teknisyenine, TATAMI başına mevcut Hakem ve Yan Hakemlerin listesini teslim edecektir. Bu liste, Sporcuların kura çekimi bittikten ve Hakemler Toplantısı sona erdikten sonra RC Sekreteri tarafından hazırlanır. Bu liste, Toplantıya katılan Hakemleri içermeli ve yukarıda belirtilen kriterlere uymalıdır. Ardından, hakem kura çekimi için yazılım teknisyeni listeyi sisteme girecek ve her TATAMI görevlendirmesinden 4 hakem, 1 hakem, 1 maç süpervizörü (KANSA) ve 1 puan süpervizörü rastgele her maç için hakem paneli olarak tahsis edilecektir.
- 4.2.2 Video incelemesi kullanıldığında, Video İnceleme Hakemi de aynı şekilde atanır.
- 4.2.3 Madalya maçları için, Tatami Yöneticileri, eleme turlarının son maçı bittikten sonra RC Başkanı ve Sekreterine kendi TATAMI'lerinden 8 hakem içeren bir liste sunacaktır. Liste RC Başkanı tarafından onaylandıktan sonra, sisteme girilmesi için yazılım teknisyenine verilecektir. Sistem daha sonra, her TATAMI'den 8 hakemden sadece 5'ini içeren hakem panelini rastgele atayacaktır.

4.3 Destek görevlileri

- 4.3.1 Ayrıca, maçların/karşılaşmaların işleyişini kolaylaştırmak için 1 Tatami Şefi, 3 Tatami Şef Asistanı ve 1 Skor/Zaman Tutucu atanacak, ayrıca TATAMI'nin konfigürasyonu nedeniyle antrenörlerin video incelemesi taleplerini görmek gerektiğinde veya Baş Hakem tarafından gerekli görülen diğer durumlarda 2 Kansa Asistanı ve 2 Koç asistanı atanacaktır.
- 4.3.2 Her maç veya karşılaşma başlamadan önce, Kansa Asistanları sporcuların ekipmanlarının ve Karategi'lerinin WKF yarışma kurallarına uygun olduğunu kontrol eder. Kansa Asistanının uygulanmadığı veya bulunmadığı yarışmalarda, her maçıdan önce ekipmanın kurallara uygun olduğunu kontrol etmek KANSA'nın sorumluluğundadır.

4.4 Formaliteler ve hakem değişikliği

- 4.4.1 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 Sporcular ve hakem paneli resmi selamlaşmalarını yaptıktan sonra, hakem bir adım geri çekilir, hakemler hakeme doğru döner ve hep birlikte selamlaşırlar. Ardından herkes yerini alır.
- 4.4.3 Hakemler değiştirilirken, maç şefi hariç, ayrılan yetkililer sıraya girer, birlikte selamlama sonrası (REI) alanı terk eder.
- 4.4.4 Tekli hakem değiştiğinde, gelen hakem giden hakemin yanına gider, birlikte selamlaşır ve yerlerini değiştirirler.
- 4.4.5 Takım maçlarında, tüm panelin gerekli niteliklere sahip olması koşuluyla, hakem ve yan hakemler her maç arasında dönüşümlü olarak değiştirilmelidir. Bir veya daha fazla görevli, hakem olarak gerekli niteliklere sahip değilse, yan hakem olarak kalacak ve dönüşümden çıkarılacaktır.
- 4.5 Sadece iki köşe Hakemi ile Kumite hakemliği prosedürü**
- 4.5.1 Gençler Ligi müsabakalarında, sadece iki köşe Hakeminin kullanılmasına izin verilir. Bu prosedür EK 5'te açıklanmaktadır.

MADDE 5: MAÇIN SÜRESİ

- 5.1 Kumite maçının süresi:
- Erkek ve Kadın Büyükler kategorileri: 3 dakika aktif süre
 - 21 yaş altı erkek ve kadın kategorileri: 3 dakika aktif süre
 - Ümit ve Genç Erkek ve Kadın kategorileri: 2 dakika aktif süre
 - 14 yaş altı 1,5 dakika aktif süre
- 5.2 Katılım sınırlaması olmayan turnuvalarda, eleme maçlarının süresi 3 dakikadan 2 dakikaya ve 2 dakikadan 1,5 dakikaya indirilebilir, ancak bunun turnuva başlamadan önce hem antrenörler hem de yetkililerle yapılan toplantıda duyurulması gerekir.
- 5.3 Maçın süresi, hakem başlangıç sinyalini verdiği başlar ve hakem "YAME" dediğinde, iki veya daha fazla hakem elektronik puan sinyali verdiği veya süre dolduğunda durur.
- 5.4 Zaman tutucu, bir kısa zil sesi ile "15 saniye kaldı" ve iki kısa zil sesi ile "süre doldu" sinyali verecektir. "Süre doldu" sinyali, maçın bittiğini gösterir.
- 5.5 Sporcular, maçlar arasında maçın standart süresine eşit bir dinlenme süresine hak kazanırlar. Ekipman renginin değiştirilmesi durumunda bu süre beş dakikaya uzatılır.

MADDE 6: KİKEN – TATAMI'YE ÇIKMAMA – MAÇI BIRAKMA

- 6.1 KIKEN, bir veya birden fazla sporcunun çağrıldığında gelmemesi, devam edememesi, maçı terk etmesi veya turnuva doktorunun emriyle çekilmesi durumunda verilen karardır. Maçı terk etme nedenleri arasında rakibin eylemleriyle alakası olmayan yaralanmalar da olabilir.
- 6.2 Çağrıldıklarında gelmeyen bireysel sporcular veya takımlar o kategoriden diskalifiye edilir (KIKEN). Takım maçlarında, yapılmayan maçın skoru 8-0 (YUKO olarak sayılır) olarak diğer takımın lehine belirlenir. Bireysel round-robin maçlarında, maçın skoru 4-0 (YUKO olarak sayılır) olarak belirlenir.
- 6.3 Rakibin diskalifiye edilmesi sonucu kazanılan puanlar her zaman YUKO olarak sayılır.
- 6.4 KIKEN ile diskalifiye olmak, sporcuların o kategoriden diskalifiye olmaları anlamına gelir, ancak başka bir kategoride katılımlarını etkilemez.
- 6.5 KIKEN ile diskalifiye edildiğini açıklarken, hakem parmağıyla eksik sporcunun veya takımın tarafını göstererek "AKA/AO KIKEN" ve ardından "AKA/AO no KACHI" diye seslenir ve rakibe KACHI (galibiyet) sinyali verir.

MADDE 7:

- 7.1 Hakem ve yan hakemlerin bir maçın yürütülmesinde kullanacakları terimler ve işaretler EK 2'de belirtildiği gibidir.
- 7.2 Her raunt için, hakem önce sporcuların ve yetkililerin seyircilere dönüp SHOMEN NI REI selamlamasını, ardından birbirlerine OTAGAI NI REI selamlamasını yapmasını sağlayarak selamlama törenini başlatır. Maçın sonunda selamlama töreni tersten yapılır.
- 7.3 Hakem ve yan hakemler belirlenen yerlerine geçerler ve rakiplerine en yakın olan minderlerin önünde duran sporcular birbirlerine selam verdikten sonra, hakem "SHOBU HAJIME!" diye seslenir ve maç başlar.
- 7.4 Sporcular, maçın başında ve sonunda birbirlerine düzgün bir şekilde selam vermelidirler – hızlı bir baş sallama hem nezaketsizcedir hem de yetersizdir.
- 7.5 Hakem, "YAME" diyerek maçı durdurur. Gerekirse, hakem sporculara "MOTO NO ICHI" diyerek orijinal pozisyonlarını almalarını ve pozisyonlarına dönmelerini emreder.
- 7.6 Puan verilmesi durumunda, hakem sporcuyu (AKA veya AO), puan bölgesini (JODAN veya CHUDAN) ve tekniği (TSUKI, UCHI veya KERI) belirler ve ardından öngörülen hareketi kullanarak ilgili puanı (YUKO, WAZA-ARI veya IPPON) verir. Hakem daha sonra "TSUZUKETE HAJIME" diyerek maçı yeniden başlatır.
- 7.7 Bir sporcuya sekiz puan veya daha fazla puan farkıyla galibiyet puanı verildiğinde, maç sona erer. Hakem, galip gelen sporcunun tarafına elini kaldırarak "AO (AKA) NO KACHI" diyerek galibi ilan eder.
- 7.8 Süre dolduğunda, en fazla puanı alan sporcu kazanan ilan edilir ve hakem kazananın tarafına elini kaldırarak "AO (AKA) NO KACHI" der. Maç bu noktada sona erer.
- 7.9 Bir maçın sonunda skor eşitliği olması ve galibin belli olmadığı durumda, Hakem Paneli (Hakem ve dört yan hakem) HANTEI ile maçı karara bağlayacaktır. Dört yan hakem, Hakem "HANTEI" dediğinde ve düdüğü çaldığında hemen işaret verecektir. Hakem daha sonra kolunu kaldırarak galibi "AO (AKA) NO KACHI" ilan eder ve gerekirse bu hareketle beraberliği bozar.
- 7.10 Aşağıdaki durumlarla karşılaşıldığında, Orta hakem "YAME!" diye seslenir ve maçı geçici olarak durdurur:
- a) Sporcunun puan alıp yarışma alanını terk ettiği durumlar hariç her iki sporcudan biri veya her ikisi de yarışma alanının dışına çıktığında,
 - b) Hakem, sporcuya KARATEGI veya koruyucu ekipmanı düzeltmesini emrettiğinde.
 - c) Bir sporcu kurallara aykırı davranmışsa.
 - d) Hakem, bir veya her iki sporcunun yaralanma, hastalık veya diğer nedenlerle maça devam edemeyeceğini düşündüğünde. Orta hakem turnuva doktorunun görüşüne göre maçın devam edip etmeyeceğine karar verir.

- e) Bir sporcu rakibini yakaladığında ve hemen bir teknik veya atış yapmadığında.
- f) Bir veya her iki sporcu düştüğünde veya fırlatmadan sonra hiçbir sporcu hemen puan kazandıran bir teknik uygulamadığında.
- g) Her iki sporcu da birbirlerini yakalayıp kenetlenme yapar, hemen bir atış veya puan alıcı teknikleri uygulamayı başaramazlarsa veya WAKARETE'ye uymazlarsa.
- h) Her iki sporcu da hemen bir atış veya başka bir teknik denemeden göğüs göğüse durur ve WAKARETE'ye uymazlarsa.
- i) Her iki sporcu da düşme veya atma girişimi sonrasında ayağa kalkamayıp güreşmeye başladığında.
- j) Aynı sporcu için iki veya daha fazla hakem tarafından puan verildiğinde.
- k) Hakemin görüşüne göre bir faul işlendiğinde veya güvenlik nedenleriyle maçın durdurulması gerektiğinde.
- l) KANSA veya Tatami Şefi tarafından talep edildiğinde.
- m) Bir koç veya her iki koç da video incelemesi talep ettiğinde.
- n) Hakemin gerekli gördüğü diğer nedenlerle.

7.11 Maçın süresinin skorbortta erken durma yada erken başlama durumunda kalan gerçek sürenin her iki koç tarafından onaylanması durumunda, maçın süresi konusunda koçların itiraz hakkı yoktur.

MADDE 8 : PUANLAMA

- 8.1 İki veya daha fazla hakem puan verdiğinde veya bir antrenör video talebinde bulunduktan sonra video inceleme hakemi puan üzerinde anlaşmaya vardığında, sporcuya puan verilir.
- 8.2 Puanlar, puan alan bölgeye kontrollü bir şekilde el veya ayakla uygulanan geleneksel karate tekniği ile kazanılır.
- 8.3 Bir puan teşebbüsünün yalnızca ilk doğru uygulanan tekniği puan alır; Etkili bir teknik kombinasyonu uygulandığında kombinasyondaki tekniklerin sırası ne olursa olsun en yüksek puanlı teknik puan olarak dikkate alınır.
- 8.4 Puan alanları, Omuzlar hariç olmak üzere, Leğen kemiğinin üstünden köprücük kemiğine kadar (CHUDAN) ve Köprücük kemiğinin üstündeki alandır.
- 8.5 Bir tekniğin puan olarak kabul edilebilmesi için, teknik kontrol edilememiş olsaydı etkili olma potansiyeli olması ve ayrıca aşağıdaki kriterleri de karşılaması gerekmektedir:
- 1) İyi form (Düzgün uygulanan teknik).
 - 2) Sportif davranış (Yaralanmaya neden olma niyeti olmadan uygulanmış).
 - 3) Güçlü uygulama (Hızlı ve güçle uygulanmış).
 - 4) Tekniğin uygulanması sırasında ve sonrasında rakibe karşı farkındalığı korumuş olmak (Tekniği tamamladıktan sonra dönmek veya düşmek – düşüş rakibin faulü nedeniyle gerçekleşmiş ise sorun olmaz).
 - 5) İyi zamanlama (Tekniğin doğru anda uygulanması).
 - 6) Doğru mesafe (Tekniğin etkili olacağı mesafeden uygulama).
- Tekniğin geçerli bir puan olarak kabul edilebilmesi için altı puanlama kriterinin tümünü karşılaması gerekir.
- 8.6 Puanların verilmesi için aşağıdaki ölçek kullanılır:
- **YUKO** (1 puan) TSUKI (Yumruk) veya UCHI (açılı vuruş) ile puan alan bölgeye isabet ettirildiğinde verilir.
 - **WAZA ARI** (2 puan) CHUDAN tekmeler için verilir.
 - **IPPON** (3 puan), JODAN tekmeleri veya ayakları dışında vücudunun herhangi bir kısmı yere temas halinde olan rakibe karşı yapılan herhangi bir el tekniği için verilir, ancak HIZA GAMAE (tekniği uygularken bir dizin yere temas etmesi) istisnadır.
- 8.7 CHUDAN bölgesine yapılan teknikler, rakibe zarar vermeden kontrollü bir darbe ile uygulanabilir. Darbeyi alan kişinin nefesinin kesilmesi, tek başına kontrol eksikliğini göstermez.
- 8.8 JODAN bölgesine yönelik teknikler, tekmeler için hedeften 5 cm, el teknikleri için 2 cm mesafede durdurulduğunda puan kazanabilir, ancak fiziksel temasın yasak olduğu boğaz bölgesi hariç, darbeye neden olmadan hafif bir dokunuşla da (deri teması) uygulanabilir. Ümit ve U14 yarışmalarında, JODAN bölgesine yapılan teknikler, tekmeler için hedeften 10 cm, el teknikleri için 5 cm mesafede durdurulduğunda puan kazanabilir, ancak darbeye neden olmadan hafif bir dokunuşla da (deri teması) uygulanabilir.
- 8.9 "Deri teması" na tüm yaş kategorilerinde izin verilir. "Deri teması", sporcunun Kaskına veya kafasına enerji aktarmadan hedefe dokunmak olarak tanımlanır.

- 8.10 Zaman bittiği anda doğru şekilde uygulanan teknikler geçerlidir. Elektronik joystick kullanıldığında, puanlar zaman dolduktan sonra 1,5 saniye içinde bildirilmelidir.
- 8.11 Aşağıdaki durumlarda teknik geçersiz sayılır:
- a) Zaman doldu sinyali veya Hakemin "YAME" demesinden sonra gerçekleşen teknikler.
 - b) "TSUZUKETE" çağrısı yapılmadan önce "WAKARETE" çağrısı yapıldıktan sonra gerçekleşen teknikler.
 - c) Puan alan, yarışma alanı dışında olduğunda (JOGAI) gerçekleşen teknikler.
 - d) Aşırı temas veya başka bir şekilde yaralanmaya neden olan faul ile yapılan teknikler.
 - e) Teknik uygulandıktan sonra puan alanın rakibe arkasını döndüğü pozisyonlar (ZANSHIN).
 - f) Tekniğin kendisinin veya ardından gelen bir kural ihlali olduğu teknikler (aşırı temas, tutma, yakalama vb.).

9.1 Yasaklanmış davranış türleri**9.1.1 Aşağıdaki davranışlar yasaktır:**

- 1) Atak yapılan puanlama alanı dikkate alındığında aşırı temasa neden olan teknikler ve boğaza temas eden teknikler.
- 2) Kollara, bacaklara, kasık bölgesine, eklemlere veya ayak üstüne yapılan ataklar.
- 3) Açık el teknikleriyle yüze yapılan ataklar.
- 4) "WAKARETE" den sonra "TSUZUKETE" çağrısından önce uygulanan teknikler.
- 5) Tehlikeli veya yasaklanmış fırlatma teknikleri.
- 6) Yaralanma numarası yapmak veya abartmak.
- 7) Rakip tarafından sebep olmaksızın veya bir puan kazandıktan sonra yarışma alanından çıkış hariç yarışma alanından dışarı çıkmak. (JOGAI).
- 8) Rakibin yaralamasına maruz kalacak davranışlarda bulunarak kendini tehlikeye atmak veya kendini korumak için yeterli önlemleri almamak (MUBOBI).
- 9) Rakibin puan alma fırsatını engellemek için dövüştten kaçınma.
- 10) Pasiflik – dövüşe teşebbüs etmemek (Maçın ilk 15 saniyesinde, maçın bitmesine 15 saniyeden az kaldığında veya puan veya SENSU ile önde olan birine verilemez).
- 11) Puanlama tekniği veya düşürme denemesi yapmadan sarılmak, güreşmek, itmek veya göğüs göğüse durmak.
- 12) Rakibin tekme atan bacağını yakaladıktan sonra rakibi yere düşürmek hariç herhangi bir nedenle rakibi iki elle tutmak.
- 13) Puanlama tekniği veya düşürme girişiminde bulunmadan rakibin kolunu veya Karategi'sini tek elle tutmak.
- 14) Doğası gereği rakibin güvenliğini tehlikeye sokan ,kontrol edilemeyen ve tehlikeli ve kontrolsüz ataklar.
- 15) Baş, diz veya dirseklerle atak yapmaya teşebbüs veya gerçek saldırılar.
- 16) Yere yatmış rakibe karşı tekme teknikleri.
- 17) Rakiple konuşmak veya onu kışkırtmak, Hakemin emirlerine uymamak, hakemlere karşı saygısız davranışlarda bulunmak veya diğer etik kuralları ihlal etmek.

9.1.2 Puan kazandıran bir teknik uygulayan ve hakem "YAME" demeden alanı terk eden sporcuya puan verilir ve JOGAI cezası uygulanmaz. Sporcunun puan kazanma girişimi başarısız olursa, alanı terk etmesi JOGAI olarak kaydedilir.

9.1.3 TATAMI içinde kalan bir sporcu, puan aldığı anda kendisi TATAMI içinde kalması koşuluyla, çıkan veya çıkmış olan rakibinden puan alabilir. Bu gibi durumlarda, dışarı çıkan diğer sporcuya JOGAI uygulanmaz.

9.1.4 Hakem, tamamen kendi takdirine bağlı olarak, uygun davranış kurallarına uymayan veya Hakem'in görüşüne göre maçın düzenli bir şekilde yürütülmesini engelleyen herhangi bir Antrenörü yarışma alanından uzaklaştırabilir ve Antrenör kurallara uymaya başlayana kadar maçın devamını erteleyebilir. Hakem'in aynı yetkisi, yarışma alanında bulunan Sporcunun diğer ekip üyelerinin kurallara uyması konusunda da geçerlidir. Yarışmadan men edilen antrenörler, oyun alanı içinde veya dışında sporculara koçluk yapamaz veya yönlendiremez.

- 9.1.5 Sadece o ma için atanan Ko, sporcuya yarıřma alanına yakın, Ko için ayrılan yerden koluk yapabilir ve yönlendirebilir. řampiyonaya katılan diğeri tüm kayıtlı ve akredite Kolar veya delegasyonun diğeri kayıtlı üyelerinin, aynı ma sırasında sporcuyu etkilemesi, koluk yapması ve/veya yönlendirmesi yasaktır; aksi takdirde akreditasyonları iptal edilebilir.
- 9.1.6 Koun talimatları ve yorumları, maın gidiřatını etkilememelidir. Ko, ma durduğunda sporcuyla serbeste konuşabilir, ancak hiçbir zaman hakem kararları hakkında yorum yapmamalıdır.
- 9.1.7 Sporcu, video incelemesi talep etme isteğini antrenörüne gizlice iřaret edebilir.

MADDE 10: UYARILAR VE CEZALAR

10.1 Gayri Resmi Uyarılar

10.1.1 Gayri resmi uyarılar, maçı durdurmadan aksiyonun sürekliliğini kolaylaştırmak için kullanılır. Bunlar, uygun olduğu durumlarda resmi uyarıların yerini almaya yönelik değildir ve sporcular gayri resmi uyarıya tepki vermezlerse hakem, uygun olduğu şekilde resmi uyarılar veya cezalar uygulamaya devam etmelidir.

10.1.2 İki tür gayri resmi uyarı vardır:

TSUZUKETE
aktiviteyi teşvik etmek için

Sporcuları, TATAMI'ye adım atmaları için geleneksel olarak kullanılan jestle birlikte "TSUZUKETE" talimatını vererek aktiviteye başlamaları için teşvik etmek.

WAKARETE
kavgayı ayırmak için

Sporcuları ayırmak için, sporcuların TATAMI de geriye çıkmaları için kullanılan geleneksel jestle birlikte, saati durdurmadan aksiyonu geçici olarak durdurmak için "WAKARETE" emri verilir. Sporcular ayrılmalıdır - ardından aksiyonu sürdürmek için "TSUZUKETE" emri verilir.

10.1.3 Bir sporcu köşeye sıkıştığında WAKARETE komutu verildiğinde, hakem diğer sporcunun TSUZUKETE komutu verilmeden önce yeterince geri çekilmesini sağlamalıdır.

10.1.4 (Pasivite) TSUZUKETE, WAKARETE'den önce verilmedikçe , maçın bitmesine 15 saniyeden az süre kaldığında kullanılmaz.

10.1.5 Aksi takdirde doğru bir şekilde uygulanan bir teknik, WAKARETE çağrısı ile aynı anda uygulandığında puan verilmez, ancak ceza da verilmez. Kontrolsüz bir teknik, normal şekilde uyarı veya cezaya tabi tutulur.

10.2 Resmi Uyarılar

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

CHUI
Uyarı

Diğer sporcunun kazanma şansını azaltmayan küçük ihlaller için en fazla üç kez verilir.

HANSOKU CHUI
Daha fazla kural ihlali durumunda diskalifiye uyarısı

Diğer sporcunun kazanma şansını azaltan daha ciddi ihlaller veya daha önce üç CHUI ihlali olan ve tekrar faul yapan sporcuya verilir.

10.3 Cezalar

10.3.1 İki tür ceza vardır ve bunlar iki farklı diskalifiye seviyesidir:

HANSOKU
Maçtan diskalifiye.

Bu, çok ciddi bir ihlalin ardından veya HANSOKU CHUI verildikten sonra verilen diskalifiye cezasıdır.

SHIKKAKU

Turnuvadan diskalifiye.

Bu, suçlu sporcunun kayıtlı olduğu sonraki kategoriler de dahil olmak üzere tüm turnuvadan diskalifiye edilmesidir. SHIKKAKU, bir sporcunun hakemin emirlerine uymaması, kötü niyetli davranması veya karatenin prestijine ve onuruna zarar veren bir eylemde bulunması durumunda uygulanabilir.

- 10.3.2 Aynı maçta hem AKA hem de AO'nun HANSOKU veya SHIKKAKU nedeniyle diskalifiye edildiği durumlarda, bir sonraki tura çıkacak olan rakipler bay geçerek kazanır (ve sonuç açıklanmaz).
- 10.3.3 Sporcu veya sporcunun takımı tarafından yarışma alanı içinde veya dışında yapılan ciddi aşırı davranış, disiplinsiz veya kötü niyetli davranışlar, WKF Disiplin Komisyonu veya Yürütme Komitesi tarafından daha fazla disiplin cezasına neden olabilir.
- 10.3.4 Bir durum diskalifiyeyi gerektirebilecek gibi görüldüğünde, hakem herhangi bir karar açıklamadan önce bir veya daha fazla hakemi kısa bir istişare (SHUGO) için çağırabilir. SHUGO, zaman geçirme durumlarına dayalı diskalifiye kararları vermeden veya SHIKKAKU uygulamadan önce zorunludur.

10.4 Uyarı ve ceza uygulaması

- 10.4.1 **Aşırı temas:** Hakem tarafından temasın çok güçlü olduğu ancak sporcunun kazanma şansını azaltmadığı düşünülen durumlarda, uyarı (CHUI) verilebilir.
- 10.4.2 **Yaralanmaya neden olan temas:** Yaralanmaya neden olan herhangi bir teknik, yaralanan tarafından yapılmadığı sürece, uyarı veya ceza ile sonuçlanabilir. Sporcular tüm teknikleri kontrol ve iyi bir şekilde gerçekleştirmelidir. Bunu yapamazlarsa, hatalı uygulanan teknik ne olursa olsun, uyarı veya ceza uygulanmalıdır.
- 10.4.3 **Temas sonrası gözlem:** Hakem, maç yeniden başlayana kadar yaralı sporcuyla gözlemlenmeye devam etmeli ve gözlem için yeterli süre tanınmalıdır. Karar vermede kısa bir gecikme, burun kanaması gibi yaralanma semptomlarının gelişmesine veya sporcunun taktiksel avantaj elde etmek için hafif bir yaralanmayı ağırlaştırma çabalarının ortaya çıkmasına neden olabilir.
- 10.4.4 **Temasa aşırı tepki:** Hafif bir aşırı tepki CHUI ile cezalandırılır. Bariz bir abartı HANSOKU CHUI ile cezalandırılır. Sendeleme, yere düşme, ayağa kalkıp tekrar düşme gibi daha ciddi abartılar doğrudan HANSOKU ile cezalandırılabilir.
- 10.4.5 **Yaralanmış numarası yapmak:** Yaralanmış numarası yapmanın herhangi bir örneği, ne kadar hafif olursa olsun, en az CHUI uyarısı ile cezalandırılırken, bariz bir şekilde Yaralanmış numarası yapmak HANSOKU CHUI ile cezalandırılır. Daha ciddi bir şekilde Yaralanmış numarası yapmak, örneğin etrafta dolanmak, yere düşmek, ayağa kalkıp tekrar düşmek vb. doğrudan SHIKKAKU ile cezalandırılır. Hakemler tarafından puan olarak değerlendirilen bir teknikten kaynaklanan herhangi bir yaralanma numarası, en az HANSOKU CHUI cezası ile sonuçlanacaktır.
- 10.4.6 **Boğaza temas:** Alıcının kendi hatası dışında boğaza yapılan herhangi bir temas, uyarı veya ceza ile sonuçlanmalıdır.

- 10.4.7 **Atma 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 dönme 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 yakalama:** Rakibe iki elle tutunarak 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 **Bacakları tutmak:** 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:** Sporcu, bir fırlatma veya doğrudan puanlama tekniği uygulamak amacıyla rakibin kolunu veya Karategi'sini tek elle tutabilir, ancak devamındaki teknikler için tutmaya devam edemez.
- 10.4.12 **Düşüşü bozmak için tutmak:** Düşüşü bozmak için rakibin Karategi'sini tek elle tutmaya izin verilir.
- 10.4.13 **Yarışma alanından çıkış:** JOGAI, bir sporcunun ayağı veya vücudunun başka bir parçasının yarışma alanı dışındaki zemine temas etmesi durumuyla ilgilidir. Sporcunun rakibi tarafından fiziksel olarak itilmesi veya alandan atılması ya da puan kazandıktan sonra alandan çıkması istisna teşkil eder.
- 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 kasık koruyucu (Kogi) takıp takmadığı sorulmuşsa ve sporcu kasık koruyucu taktığını onaylarsa ve daha sonra bunun böyle olmadığı ortaya çıkarsa, Müsabık SHIKKAKU alacaktır. Müsabık bu soru sorulmamışsa ancak Müsabıkın kasık koruyucusu takmadığı anlaşılırsa, Müsabık takması için iki (2) dakika süre verilir ve otomatik olarak MUBOBİ uyarısı verilir.
- 10.4.15 **Pasiflik**, hiçbir sporcunun puan kazanmaya çalışmadığı veya tek bir sporcunun puan farkıyla geride olmasına veya rakibinin beraberlikte SENSU nedeniyle önde olmasına rağmen puan kazanmaya çalışmadığı durumları ifade eder. Hakem, pasiflik nedeniyle maçı durdurmadan önce, uygun işaret ve komut kullanarak TSUZEKETE'yi gayri resmi bir uyarı olarak duyurmalıdır. Pasiflik, maçın ilk veya son 15 saniyesinde verilemez.

10.4.16 Dövüşten Kaçmak, bir sporcunun, rakibine puan kazanma fırsatı vermemek için, etkili bir karşı saldırı yapmadan sürekli geri çekilmesi, tutması, sarılması veya rakibinin puan kazanma potansiyelini engellemek amacıyla yarışma alanından çıkmak gibi zaman kaybettiren davranışlarda bulunması durumunu ifade eder. Maçın son 15 saniyesinde dövüşten kaçınma (ATO SHIBARAKU), en azından HANSOKU CHUI ve SENSU kaybı ile sonuçlanır.

10.4.17 Talimatlara uymama: Hakemin talimatlarına uymayı reddeden veya öfkesini kontrol edemeyen bir sporcu otomatik olarak SHIKKAKU cezası alır. Bu ceza maçtan önce, maç sırasında veya maçtan sonra verilebilir.

10.5. Aşırı sevinç gösterisi, siyasi veya dini gösteri: Sporcuların maç veya karşılaşma öncesi ve sonrası selamlama törenine saygı göstermeleri beklenir. Maç veya karşılaşma sırasında veya hemen sonrasında diz çökmek gibi aşırı sevinç gösterileri, siyasi veya dini ifadeler yasaktır ve Yönetim kurulu tarafından belirlenen protesto ücreti tutarında para cezasına tabi tutulabilir.

10.6 Takım maçlarında tek sporcunun diskalifiye edilmesi

10.6.1 HANSOKU veya SHIKKAKU: Takım maçlarında, Hansoku yada Shikkaku ile kazanan sporcunun puanı 8 olarak ayarlanır ve Hansoku yada Shikkaku ile kaybeden sporcunun puanı sıfırlanır.

10.7 Round-robin yarışmasında diskalifiye.

10.7.1 Bir sporcu round-robin maçında HANSOKU, KIKEN veya SHIKKAKU alırsa, atılan yada çekilen sporcunun puanı sıfır olarak belirlenirken, kazanan sporcunun puanı 4 puana veya o maçta tekniklerle kazanılan puanlar yüksek ise yüksek olana ayarlanır. Tekniklerle kazanılan puanlar, sırasıyla IPPON, WAZA-ARI veya YUKO olarak orijinal değerlerini korur. Kazanılan puanlar dışında eklenen tüm puanlar YUKO olarak ölçülür.

10.7.2 Bir sporcu Round-Robin yarışmasında (Herkesin birbiri ile maç yaptığı sistem) KIKEN veya SHIKKAKU alırsa, diskalifiye edilen sporcunun son maçı olmadığı sürece önceki tüm maçlar geçersiz sayılır. Son maçı olması durumunda müsabakanın sonucu önceki müsabakaların sonuçlarına bakılmaksızın olağan şekilde kaydedilir.

11.1 Dövüşmeye uygun olmadığı ilan edilen sporcular

- 11.1.1 Yaralanması nedeniyle rakibinin diskalifiye edilmesi sonucunda maçı kazanan bir sporcu, turnuva doktorunun izni olmadan yarışmada tekrar dövüşemez. Bilinç kaybı yaşayan veya başka bir şekilde beyin sarsıntısı belirtileri gösteren bir sporcuya bu izin verilemez.
- 11.1.2 Yaralanmış bir sporcu, devam etmesine izin verilirse, tekrar yaralanması nedeniyle rakibinin diskalifiye edilmesi sonucunda ikinci bir maçı da kazanabilir, ancak o turnuvadaki diğer Kumite müsabakalarından derhal çekilmiş sayılır.

11.2 Yaralanmaların ele alınması prosedürü

- 11.2.1 Bir sporcu yaralandığında, hakem maçı derhal durdurmalı ve elini kaldırarak "doktor" diye seslenerek doktoru çağırmalıdır.
- 11.2.2 Fiziki durumu uygunsa, yaralı sporcu muayene ve tedavi için tataminin dışına çıkarılmalıdır.
- 11.2.3 Maç sırasında yaralanan ve tıbbi tedaviye ihtiyaç duyan bir sporcuya, tedavi için üç dakika süre verilir. Tatami Şefi, zaman tutucuya 3 dakikalık süreyi başlatması talimatını vermekten sorumludur. Tedavi, verilen süre içinde tamamlanmazsa, hakem sporcunun dövüşmeye uygun olmadığına karar verir veya tedavi süresinin uzatılmasına karar verir.
- 11.2.4 **10 saniye kuralı:** Düşme, fırlatılma veya yere serilme sonrasında yere yatarak 10 saniye içinde ayağa kalkamayan sporcu, dövüşmeye devam edemeyecek durumda kabul edilir ve o turnuvadaki tüm Kumite etkinliklerinden otomatik olarak çekilir. Bir sporcu düştükten, atıldıktan veya yere serildikten sonra yere yatıp hemen ayağa kalkmazsa, hakem maçı durdurur, doktoru çağırır ve aynı anda İngilizce olarak ona kadar saymaya başlar, her saniye için bir parmağını göstererek sayıyı belirtir. 10 saniyelik saymanın başlatıldığı her durumda, maçı başlatmadan önce doktordan sporcuyu muayene etmesi istenir. 10 saniye kuralı uygulanan olaylarda, sporcu minderde muayene edilebilir. Tatami Şefi, bir sporcunun 10 saniye kuralı nedeniyle yarışmaya devam edemeyecek sporcuları merkez masaya bildirmelidir.
- 11.2.5 Turnuva doktoru, yaralı sporcunun yarışmaya devam etmeye uygun olup olmadığı konusunda görüş bildirme yetkisine sahiptir. Hakem, duruma göre HANSOKU, KIKEN veya SHIKKAKU temelinde kazananı belirleyecektir.
- 11.2.6 **Orta 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 yarışmasında bir sporcu sakatlık nedeniyle çekilmek zorunda kalırsa,** sakatlanan sporcunun son maçı olmadığı sürece önceki tüm maçların sonuçları geçersiz sayılır. Son maç durumunda ise maçın sonucu, önceki maçların sonuçlarına etkisi olmaksızın olağan şekilde kaydedilir.

11.3 Her iki sporcunun da sakatlığı

İki sporcu birbirini yaralarsa veya daha önce meydana gelen bir yaralanmanın etkilerinden muzdaripse ve turnuva doktoru tarafından devam edemeyeceđi ilan edilirse, maçın süresi normal olarak bitmiş gibi değerlendirilerek sonuçlandırılır.

12.1 Genel

- 12.1.1 İki veya daha fazla hakem aynı sporcuya puan verdiğinde, hakem maçı durdurur ve buna göre karar verir. Hakem maçı durdurmazsa, maç şefi (Kansa) düdüğünü çalar. Hakem herhangi bir nedenle maçı durdurmaya karar verdiğinde, gerekli el işaretini kullanarak aynı anda "YAME" der.
- 12.1.2 Her iki sporcuya da ikişer hakem tarafından puan verilmesi durumunda, her iki sporcuya da kendi puanları verilir.
- 12.1.3 Bir sporcuya birden fazla hakem tarafından puan verilirse ve hakemler arasındaki puan farklıysa, daha yüksek olan puan geçerli olacaktır. Her sporcu için farklı puanlar veren iki hakem olması durumunda da aynı kural geçerlidir.
- 12.1.4 Yan hakemler bir sporcuya farklı puanlar vermişse ancak bir puan seviyesi için çoğunluk varsa , çoğunluk görüşü geçerli olacaktır.
- 12.1.5 Maç veya karşılaşma sonrasında kararın gerekçesini açıklarken, Hakem Paneli sadece Tatami Şefi, Baş Hakem veya İtiraz jürisi ile görüşebilir. Başka hiç kimseye açıklama yapmazlar.

12.2 Maçın galibini belirleme kriterleri

- 12.2.1 Maçın sonucu, bir sporcunun 8 puanlık açık bir üstünlük elde etmesi, süre dolduğunda en yüksek puana sahip olması, eşit puan durumunda ilk rakipsiz puan avantajı (SENSHU) elde etmesi, HANTEI kararı veya rakibe uygulanan HANSOKU, SHIKKAKU veya KIKEN kararı ile belirlenir.
- 12.2.2 İlk rakipsiz puan avantajı (SENSHU), bir sporcunun, rakibinden önce ilk puanı kazandığı anlamına gelir. Her iki sporcunun da aynı anda puan aldığı ve iki hakemin her iki sporcu için de puan verdiğі durumlarda, "ilk rakipsiz puan avantajı" verilmez ve her iki sporcu da maçın ilerleyen bölümlerinde SENSHU kazanma olasılığını korur.
- 12.2.3 Herhangi bir bireysel maçta (Bireysel, Round-robin ve Takımlar), hiçbir sporcu puan olarak üstün değil ve puanlar eşitse ve hiçbir sporcu "ilk rakipsiz puan avantajı" (SENSHU) elde edememişse, karar aşağıdaki kriterlere göre sırayla verilecektir:
a) Maçta elde edilen daha yüksek IPPON sayısı.
b) Maçta elde edilen WAZA ARI sayısı.
- 12.2.4 IPPON ve WAZA ARI sayısı eşit ise, karar HANTEI tarafından verilir. HANTEI, dört yan hakem ve Orta hakemin, hangi sporcunun taktik ve teknik açıdan üstünlük gösterdiğine dair bireysel kararlarına göre verdikleri oyların çoğunluğu ile alınır. Round-robin ve Takım maçlarında, maçın sonucunu belirlemek için ekstra maç yapılmadığı sürece HIKIWAKE verilir.
- 12.2.5 Bireysel eleme maçlarında beraberlik ilan edilemez, ancak takım yarışması veya round-robin yarışması hariç, maçın puansız, eşit puanlı,

IPPON veya WAZA ARI üstünlüğü olmaması ve hiçbir sporcunun SENSU elde etmemesi durumunda, hakem beraberlik (HIKIWAKE) ilan eder.

- 12.2.6 Takım yarışmasında HANTEI'nin bir maça uygulandığı tek durum, beraberliği bozmak için yapılan ek maçlardır.
- 12.2.7 Sonucu belirsiz bir maçın sonunda oylama (HANTEI) ile maçın sonucu belirlenecekse, hakem yarışma alanı dış çizgisine geçecek ve "HANTEI" diye seslenecek, ardından düdüğünü çalacaktır. Hakemler görüşlerini işaretleyecek ve hakem kazananı ilan edecektir. Hakem daha sonra el işareti ve sıra (AKA/AO NO KACHI) ile galibi belirler ve beraberlik varsa bu hareketle beraberliği de çözmüş olur.
- 12.2.8 SENSU verilen bir sporcu, maçın bitimine 15 saniyeden az bir süre kala aşağıdaki olaylar nedeniyle dövüştten kaçındığı için uyarı alırsa: JOGAİ, kaçma, sarılma, tutma, güreşme, itme veya göğüs göğüse durma, sporcu bu avantajı otomatik olarak kaybeder. Hakem önce sporcunun yaptığı ihlalin türünü ve uyarı veya cezanın türünü gösterir, ardından SENSU işaretini gösterir, ardından iptal işaretini (TORIMASEN) gösterir ve aynı anda "AKA/AO SENSU TORIMASEN" diye anons eder.
- 12.2.9 SENSU verilmiş olmasına rağmen, başarılı bir video talebi sonucunda diğer rakibin de puan aldığı ve puanın aslında rakipsiz olmadığı tespit edilirse, SENSU'nun geçersiz kılınması için aynı prosedür uygulanır.
- 12.2.10 Maçın bitimine 15 saniyeden az bir süre kala SENSU iptal edilirse, her iki sporcuya da başka SENSU verilemez.
- 12.2.11 Eliminasyon müsabakalarında, AKA ve AO'nun aynı maçta aynı anda HANSOKU, KIKEN veya SHIKKAKU nedeniyle diskalifiye edildiğinde, bir sonraki tura çıkması planlanan rakipler bay geçerek kazanır (ve sonuç açıklanmaz), ancak çift diskalifiye madalya maçında olduyorsa, bu durumda kazanan, diskalifiye anındaki puan durumu, SENSU veya bu koşulların hiçbiri mevcut değilse, doğrudan HANTEI ile belirlenir. SHIKKAKU nedeniyle diskalifiye edilen bir sporcuya madalya verilemez.

12.3 Round-robin grubunun galibinin belirlenmesi ve bireysel yarışmada eşitliklerin çözülmesi

- 12.3.1 Bireysel round robin yarışmasında bir grubun galibi, kazanılan maçlar için 3 puan ve beraberlikler için 1 puan olmak üzere en fazla galibiyet puanı toplayan sporcudur. Bir grupta iki veya daha fazla sporcu arasında aynı sayıda galibiyet puanı ile beraberlik olması durumunda, aşağıdaki kriterler belirtilen sırayla uygulanır. Bu, kriterlerden birinin ardından bir kazanan bulunursa, sonraki kriterlerin uygulanmasına gerek olmadığı anlamına gelir.

- 1) Beraberlik yaşanan sporcular arasındaki maçın galibi.
- 2) Tüm maçlarda elde edilen toplam puanların yüksekliği.
- 3) Tüm maçlarda kaybedilen toplam puanların daha düşük olması.
- 4) Tüm maçlarda kazanılan IPPON sayısının fazlalığı.
- 5) Tüm maçlarda kaybedilen IPPON sayısının azlığı.

- 6) Tüm maçlarda kazanılan WAZA ARI sayısının fazlalığı.
- 7) Tüm maçlarda kaybedilen WAZA ARI sayısının azlığı.
- 8) Yarışma tarihindeki en yüksek dünya sıralaması.
- 9) Hiçbirinde üstünlük yoksa HANTEI olasılığı da olan ekstra maç yapılması.

Karşılaştırılan her çift için kriterler listenin başından itibaren dikkate alınmalıdır.

- 12.3.2 Bir sporcunun bir maçtan diskalifiye edilmesi (HANSOKU) ve yarışmaya devam etmesi mümkündür. Bu durumda, rakibi o maçı 4-0 (YUKO olarak sayılır) kazanır veya kazanması gereken rakibin 4 puandan fazla puanı varsa o skorla sıfıra karşı kazanır.
- 12.3.3 Eğer zaten elemeyi geçmiş bir sporcu, Round-robin turunun sonunda Shikkaku edilmesi gereken bir sebepten dolayı diskalifiye edilirse (SHIKKAKU), çeyrek finaldeki rakibi bay geçerek ("maç yapmadan") yarı finale yükselir.

12.4 Takım yarışmasında Round-robin grubunun galibini belirleme ve beraberlikleri çözme

- 12.4.1 Takım Round-robin yarışmasında bir grubun galibi, kazanılan maçlar için 3 puan ve puan alınan beraberlikler için 1 puan olmak üzere en fazla galibiyet puanı toplayan takımdır. Bir grupta iki veya daha fazla takımın galibiyet puanı eşit olduğunda, aşağıdaki kriterler belirtilen sırayla uygulanır. Bu, kriterlerden biri uygulandıktan sonra galip belirlenirse, sonraki kriterlerin uygulanmasına gerek olmadığı anlamına gelir.

- 1) Beraberlik yaşayan takımlar arasındaki maçın galibi.
- 2) Round-robin aşamasının tamamında kazanılan en yüksek bireysel maç sayısına sahip takım.
- 3) Tüm Round-robin aşaması boyunca en fazla teknik puanı alan takım.
- 4) Tüm Round-robin aşaması boyunca rakip takıma karşı en az teknik puan kaybeden takım.
- 5) Tüm Round-robin aşaması boyunca en fazla IPPON kazanan takım.
- 6) Tüm Round-robin aşaması boyunca en az IPPON kaybeden takım.
- 7) Tüm Round-robin aşaması boyunca en fazla WAZA-ARI kazanan takım.
- 8) Tüm Round-robin aşaması boyunca en az WAZA-ARI kaybeden takım.
- 9) Her takımın üyelerinden biri arasında HANTEI uygulaması da olacak olan extra maç.

Beraberlik bozulması için yukarıdaki maddelerin değerlendirildiği her çift takım için, kriterler listenin başından itibaren dikkate alınmalıdır.

12.5 Elemeli Takım maçlarının galibini belirleme kriterleri

- 12.5.1 SENSU tarafından kazanılanlar da dahil olmak üzere en fazla maç galibiyeti alan takım kazanan takımdır. İki takımın maç galibiyet sayısı eşitse, en fazla puanı alan takım kazanan takım olur.
- 12.5.2 İki takımın maç galibiyet ve puan sayısı eşitse, karar maçı yapılır. Her takım, önceki maçlarda iki takım arasında mücadele etmiş olup olmadığına bakılmaksızın, ekstra maçta mücadele etmek üzere takımından herhangi bir sporcu aday gösterebilir.
- 12.5.3 Ekstra maçta puan üstünlüğü ile bir kazanan belirlenemezse ve hiçbir sporcu SENSU almazsa, ekstra maçın sonucu bireysel maçlarla aynı prosedüre göre HANTEI ile karara bağlanacaktır. Ekstra maçın HANTEI sonucu, takım maçının sonucunu da belirleyecektir.

- 12.5.4 Takım maçlarında, bir takım yeterli sayıda maç galibiyeti elde ettiğinde veya yeterli puanı topladığında, maç sona ermiş sayılır ve tüm maçların oynanması gereken Round-robin hariç, başka maç yapılmaz.
- 12.5.5 Takım maçlarında, bir takım üyesi diskalifiye edilirse (HANSOKU veya SHIKKAKU), o maçtaki puanı, varsa, sıfırlanacak ve rakibin puanı sekiz puan olarak belirlenecektir.

12.6 Puan Kaydı

Puan Sorumlusu, puanların kaydedilmesi için aşağıdaki sembolleri kullanacaktır:

3	IPPON	Üç puan
2	WAZA ARI	İki puan
1	YUKO	Bir puan

u	SENSHU	İlk rakipsiz puan avantajı
□	KACHI	Kazanan
X	MAKE	Kaybeden
▲	HIKIWAKE	Beraberlik
KK	KIKEN	Çekilme

1C	CHUI (ilk örnek)	1. uyarı
2C	CHUI (ikinci derece)	2. uyarı
3C	CHUI (üçüncü durum)	3. uyarı
HC	HANSOKU CHUI	Diskalifiye öncesi son uyarı
H	HANSOKU	Maçtan diskalifiye
S	SHIKKAKU	Turnuvadan diskalifiye

13.1 Genel hükümler

- 13.1.1 Hiç kimse Hakem Paneli üyelerine bir hakem Kararı hakkında itirazda bulunamaz.
- 13.1.2 Hakemlik prosedürü kurallara aykırı görünüyorsa, sporcunun antrenörü veya resmi temsilcisi protesto yapma hakkına sahiptir.
- 13.1.3 İtiraz, itirazın ortaya çıktığı maçın hemen ardından yazılı bir rapor şeklinde sunulur. Tek istisna, itirazın idari bir aksaklıkla ilgili olmasıdır.
- 13.1.4 Kuralların uygulanmasına ilişkin herhangi bir itiraz, yarışmanın ilerlemesini engellememelidir ve itiraz niyeti, maçın bitiminden hemen sonra antrenör veya Ülke Federasyonu temsilcisi tarafından açıklanmalıdır.
- 13.1.5 İtiraz, devam eden bir kategorideki Sporcuları ilgilendiriyorsa, Sporcuların katılabileceği bir sonraki tur, itirazın karara bağlanmasına kadar ertelenmelidir.
- 13.1.6 Koç / Ülke Federasyonu temsilcisi, Tatami Şefi'nden resmi itiraz formunu talep edecektir. Yazılı itiraz, Tatami Şefinden itiraz formunu aldıktan sonra 5 dakika içinde doldurulmalı ve itiraz ücreti ödenmelidir.
- 13.1.7 Koç / Ülke Federasyon temsilcisinin protestoyu zamanında teslim etmemesi, itiraz jürisinin görüşüne göre bu gecikmenin makul bir gerekçesi olmaması ve yarışmanın ilerlemesini engellemesi durumunda protestonun reddedilmesine yol açabilir.
- 13.1.8 Tatami Şefi, ilgili yetkililerle ilgili tüm bilgileri tamamlayacak ve tamamlanmış itiraz formunu derhal İtiraz Kurulu temsilcisine teslim edecektir. İtiraz Jürisi, gecikmeksizin, itiraz edilen karara yol açan koşulları inceleyecektir. Mevcut tüm gerçekleri değerlendirdikten sonra bir rapor hazırlayacak ve gerekli görülen işlemleri yapma yetkisine sahip olacaktır. İtiraz, İtiraz Jürisi tarafından incelenecek ve bu incelemenin bir parçası olarak Jüri, itirazı destekleyen mevcut kanıtları inceleyecektir.
- 13.1.9 İtiraz, Hakem Komite Başkanı veya etkinliğin Baş Hakemi tarafından doğrudan karara bağlanabilir ve İtiraz Jürisine duyurulabilir; bu durumda itiraz ücreti ödenmez.
- 13.1.10 Maç sırasında yönetsel bir aksaklık olması durumunda, antrenör doğrudan Tatami Şefine bildirimde bulunabilir. Tatami Şefi de Maç Şefine (KANSA) bildirimde bulunur.
- 13.1.11 İtirazda sporcuların adı ve ülkesi ile itirazın tam olarak ne olduğu belirtilmelidir. İlgili yetkililerin bilgileri Tatami Şefi tarafından doldurulur. Genel standartlarla ilgili genel iddialar meşru itiraz olarak kabul edilmez. İtirazın geçerliliğini kanıtlama yükümlülüğü şikayetçiye aittir. İtiraz, Tatami Şefi tarafından İtiraz Jürisi temsilcisine sunulmalıdır. Jüri, zamanı geldiğinde itiraz edilen karara yol açan koşulları inceler.

- 13.1.12 Protestocu, WKF EC tarafından kararlaştırılan Protesto Ücretini yatırmalı ve bunu protesto ile birlikte Tatami Yöneticisine teslim etmelidir. Tatami Yöneticisi bu belgeleri İtiraz Jürisi temsilcisine teslim edecektir.
- 13.1.13 Protesto isteği, (yazılacağı) maç biter bitmez bildirilmelidir. Tatami Şefinden protesto formunu aldıktan sonra 5 dakika içinde yazılı protesto formu doldurulmalı ve protesto ücreti ödenmelidir.
- 13.1.14 İtiraz Jürisinin kararı nihaidir ve sadece WKF Başkanının talebi üzerine Yürütme Komitesinin kararıyla geçersiz kılınabilir.
- 13.1.15 İtiraz Jürisi yaptırım veya ceza uygulayamaz. Jürinin işlevi, itirazın geçerliliğine ilişkin karar vermek ve Hakem Komitesi ve Organizasyon Kurulunun, kurallara aykırı olduğu tespit edilen hakemlik prosedürlerini düzeltmek için gerekli önlemleri almasını sağlamaktır.

13.2 İtiraz Jürisinin Yapısı

- 13.2.1 İtiraz Jürisi, Hakem Komisyonu (RC) veya Baş Hakem 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, çıkar çatışması durumunda, Jüri üyesinin aynı uyruğa sahip olması, ilgili taraflarla kan bağı veya Evlilik bağı olması veya itiraz edilen olayda, itiraz edilen olaya dahil olan tüm hakem paneli üyeleri de dahil olmak üzere, başka herhangi bir makul çıkar çatışması veya potansiyel çıkar çatışması olması durumunun önüne geçmek için başlangıçta atanan İtiraz Jürisi üyelerinin yerine otomatik olarak geçecek, 4 ila 6 arasında numaralandırılmış üç ek üye atayacaktır.

13.3 İtiraz Değerlendirme Süreci

- 13.3.1 Tatami Yöneticisi, itirazı almak, İtiraz Jürisini toplamak ve reddedilen itirazlar için itiraz tutarını WKF'ye yatırmakla sorumludur.
- 13.3.2 İtiraz Jürisi, itirazın geçerliliğini doğrulamak için gerekli gördüğü sorgulamaları ve soruşturmaları derhal yapar.
- 13.3.3 Video incelemesi kullanıldığında, İtiraz Jürisi karar vermeden önce olayın video kaydını incelemek isteyebilir.
- 13.3.4 Üç üyenin her biri, itirazın geçerliliği konusunda karar vermekle yükümlüdür. Çekimser oy kullanılması kabul edilemez.

13.4 Reddedilen ve kabul edilen itirazlar

- 13.4.1 Bir itirazın geçersiz olduğu tespit edilirse, İtiraz Jürisi, İtiraz Jürisi üyelerinden birini, itiraz sahibine itirazın reddedildiğini sözlü olarak bildirmesi, orijinal belgeye "REDDEDİLDİ" ibaresini yazması, İtiraz Jürisi üyelerinin her birinin imzalaması ve itiraz sahibine kararı bildirmesi için görevlendirir.

- 13.4.2 Bir itiraz kabul edilirse, İtiraz Jürisi, Organizasyon Komisyonu (OC) ve Baş Hakem ile irtibat kurarak, durumu düzeltmek için pratik olarak uygulanabilecek önlemleri alır. Bu önlemler arasında şunlar yer alabilir:
- Kurallara aykırı önceki kararları tersine çevirmek.
 - Olaydan önceki noktadan itibaren etkilenen turların sonuçlarını geçersiz kılmak.
 - Olaydan etkilenen maçların yeniden yapılması.
 - İlgili hakemlerin cezalandırılması için RC'ye tavsiye kararı vermek.
- 13.4.3 İtiraz Jürisi, Etkinliğin programını önemli ölçüde bozacak kararlar ,önlemler alması gerekirse itidalli ve sağduyulu davranma sorumluluğuna sahiptir. Eleme sürecini tersine çevirmek, adil bir sonuç elde etmek için son çare olarak değerlendirilir.
- 13.4.4 İtiraz kabul edilirse, İtiraz Jürisi , İtiraz Jürisi üyelerinden birini görevlendirerek itiraz sahibine itirazın kabul edildiğini sözlü olarak bildirir, orijinal belgeye "KABUL EDİLDİ" ibaresini yazar ve İtiraz Jürisi üyelerinin her birinin imzalamasını sağlar, ardından itirazı Baş Hakeme teslim eder ve itiraz ücretini itiraz sahibine iade eder.
- 13.4.5 Protestonun kabul edilmesi, maçın veya karşılaşmanın otomatik olarak yeniden yapılacağı anlamına gelmez.

13.5 Olay raporu

- 13.5.1 Yukarıda belirtilen şekilde olayı ele aldıktan sonra, İtiraz Jürisi tekrar toplanarak, bulgularını açıklayan ve itirazın kabul veya reddedilme nedenlerini belirten basit bir itiraz olay raporu hazırlar.
- 13.5.2 Rapor, İtiraz Jürisinin üç üyesinin tamamı tarafından imzalanmalı ve Baş Hakem ile Organizasyon Komisyonuna sunulmalıdır.

MADDE 14: VIDEO İNCELEME TALEBİ

- 14.1 WKF Dünya Şampiyonalarında, Premier Ligde, Olimpiyat Oyunlarında, Gençlik Olimpiyat Oyunlarında, Kitasal Oyunlarda, Dünya Oyunlarında ve bu türden çoklu spor oyunlarında, maçların video incelemesinin kullanılması zorunludur. Video incelemesinin kullanılması, mümkün olduğunda diğer yarışmalarda da tavsiye edilir.
- 14.2 Video incelemesi, Bir Koç'un, kendi sporcusu için hakemlerin gözden kaçırmış olabileceği bir puanının gözden geçirilmesi için video inceleme kartını (manuel olarak veya uygunsa elektronik cihazla) kaldırdığında başlatılır. Bir Koç joystick'in düğmesine bastıktan sonra hemen pişman olursa, prosedür durdurulmaz ve video incelemesi buna göre gerçekleştirilir. Koç, video incelemesi sırasında ayağa kalkarak Hakeme durumu bildirmeli ve sistemde bir arıza olup Kart kaldırmasının görülmemesi durumuna karşı maçın devam etmesini önlemelidir.
- 14.3 Koçlara özellikle YUKO, WAZA ARI veya IPPON için inceleme talep etmelerini sağlayan elektronik ekipman sağlanan yarışmalarda, Video İnceleme Hakemi yalnızca talep edilen puan türü için olası puanı değerlendirmekle yükümlüdür. Koç, hakem video incelemesi sinyalini bitirene kadar puan isteğini farklı bir puan için değiştirebilir.
- 14.4 Sporcu, antrenörün video incelemesi talep etmesini veya inceleme talebinde bulunmamasını istiyorsa, bunu maçın gidişatını bozmadan dikkatli bir şekilde belirtmelidir.
- 14.5 Video incelemesi, antrenörün görüşüne göre daha yüksek puan alması gereken bir teknik için Hakemlerin daha düşük bir puan verdiği durumlarda da Antrenör tarafından talep edilebilir.
- 14.6 Video İnceleme Hakemi, talebin yapıldığı Sporcunun geçerli puanının olması ve diğer Sporcudan önce veya aynı anda puan almış olması durumunda puan verebilir.
- 14.7 Yukarıdaki maddeye bir istisna olarak, yan hakemler tarafından hiçbir sporcuya puan verilmediği, sadece bir koçun video incelemesi talep ettiği, diğer koçun kartı olmadığı veya video talebinde bulunmak istemediği durumlardır. Bu durumda, video incelemesi talep edilen sporcunun teknikleri önce -sonra yada aynı anda kriteri olmadan puanlama için incelemeye alınır.
- 14.8 Talep nedeniyle maçın durdurulmasından önceki son 6 saniye her zaman değerlendirilir, ancak en iyi kararı vermek için gerekli görüldüğü takdirde ek süre eklenebilir. Sıra normal hızda incelenmelidir, ancak gerekirse yavaş çekim veya yakınlaştırma da kullanılabilir. İnceleme her zaman önce tam hızda yapılmalıdır, ancak ayrıntıları belirlemek için daha sonra yavaş çekim de kullanılabilir. Videoyu incelemek için kullanılan toplam süre 30 saniyeyi geçmemelidir, bu sürenin sonunda karar verilmelidir.
- 14.09 Her iki antrenör de aynı anda video incelemesi talep ederse, Video İnceleme Hakemi sadece ilk puan alan sporcuya puan verebilir. Tek istisna, eşzamanlı puanlama teknikleridir; bu durumda her iki sporcuya da puan verilebilir.
- 14.10 Bir koç video incelemesi için kartını gösterirse ve diğer koç da aynı durumun incelenmesini isterse, ikinci koç, video incelemesi talep etme hakkını kaybetmemek için inceleme başlamadan önce kartını kaldırmalıdır. Video incelemesi, hakem jestine başlayıp bitirdiğinde başlamış sayılır.

- 14.11 Talep geçerli bulunursa, IPPON için 3, WAZA ARI için 2 veya YUKO için 1 rakamlı kırmızı veya mavi kart kaldırılır veya sonuç monitörde görüntülenir. Hakem daha sonra puanı olağan şekilde verir. Talep geçersiz bulunursa, koç maçın geri kalanında başka bir video talebinde bulunma hakkını kaybeder.

NO	1	2	3	NO	1	2	3
PUAN YOK	YUKO	WAZA-ARI	İPPON	PUAN YOK	YUKO	WAZA-ARI	İPPON

- 14.12 Video İnceleme Hakemi, SENSU hariç, Yan Hakemlerin kararlarını geçersiz kılamaz.
- 14.13 Video İnceleme Hakemi kamera açısı nedeniyle tekniği/teknikleri gözlemleyemiyorsa, MIENAI işareti yaparak bunu bildirir ve Koç kartını kaybetmez. Teknik sorunlar (elektrik, kamera veya bilgisayar arızaları vb.) nedeniyle videoyu analiz edip karar vermek mümkün değilse, aynı prosedür uygulanır ve Koç kartını kaybetmez.
- 14.15 Koç VR talep ederse, ancak Hakem'in görüşüne göre teknik kontrolsüz veya çok sert ise, uyarı veya ceza uygulanmalı ve Koç kartını kaybetmemelidir.
- 14.16 Hakem WAKARETE kararı verdikten sonra, teknik WAKARETE kararı verilmeden önce gerçekleşmedikçe, antrenörlerin video talebinde bulunma hakkı yoktur.
- 14.17 Antrenör, Kart hakkı olduğunda Tatami Şefinden kartın iade edilmesini talep etme hakkına sahiptir. VR kartının iade edilmemesi durumunda Antrenörün itiraz etme hakkı saklıdır;
- 14.18 Aşağıdaki tablo, WKF etkinliklerinde her aşama için izin verilen video inceleme kartlarını belirler:

FAZ 1- FERDİ DÜNYA ŞAMPİYONASI	TAKILAR DÜNYA ŞAMPİYONASI
Grup aşamasında Antrenörün 3-4 Sporculu bir grupta 1 VR Kart hakkı vardır Grup aşamasında Antrenörün 5-6 Sporculu bir grupta 2 VR Kart hakkı vardır Antrenörün (24 Gruplu) Eleme Aşamasında 1. Turda 1 VR Kart hakkı vardır Antrenörün Eleme Fazının Kalifikasyon Aşamasında 1 VR Kart hakkı vardır	ERKEKLER TAKIM Antrenörün Grup Fazındaki her takım maçı için 3 VR Kart Hakkı vardır Antrenörün Çeyrek Finalde 3 VR Kart Hakkı vardır Antrenörün Yarı Finalde 3 VR Kart Hakkı vardır Antrenörün Finalde 3 VR Kart Hakkı vardır
FAZ 2- FERDİ DÜNYA ŞAMPİYONASI	KADINLAR TAKIM
Antrenörün Grup Aşamasında 1 VR Kart hakkı vardır Antrenörün Round 16' da 1 VR Kart hakkı vardır Antrenörün Çeyrek Finalde 1 VR Kart hakkı vardır Antrenörün Yarı Finalde 1 VR Kart hakkı vardır Antrenörün Madalya Maçında 1 VR Kart hakkı vardır	Antrenörün Grup Fazındaki her takım maçı için 2 VR Kart Hakkı vardır Antrenörün Çeyrek Finalde 2 VR Kart Hakkı vardır Antrenörün Yarı Finalde 2 VR Kart Hakkı vardır Antrenörün Finalde 2 VR Kart Hakkı vardır
PREMIER LİG	ELEMELİ VE RÖPÖSAJLI TAKIM YARIŞMALARI
Antrenörün Grup Aşamasında 1 VR Kart hakkı vardır Antrenörün Çeyrek Finalde 1 VR Kart hakkı vardır Antrenörün Yarı Finalde 1 VR Kart hakkı vardır Antrenörün Madalya Maçında 1 VR Kart hakkı vardır	Antrenörün Elemelerde herbir sporcusu için 1 VR Kart hakkı vardır Antrenörün Yarı Finalde herbir sporcusu için 1 VR Kart hakkı vardır Antrenörün Röpösaj maçlarında herbir sporcusu için 1 VR Kart hakkı vardır Antrenörün Madalya maçlarında herbir sporcusu için 1 VR Kart hakkı vardır
ELEMELİ VE RÖPÖSAJLI BİREYSEL YARIŞMALAR	HERHANGİ BİR BİREYSEL MAÇTA YANLIZCA 1 VR KART HAKKI VARDIR
Antrenörün Elemelerde 1 VR Kart hakkı vardır Antrenörün Yarı Finalde 1 VR Kart hakkı vardır Antrenörün Röpösaj Maçında 1 VR Kart hakkı vardır Antrenörün Madalya Maçında 1 VR Kart hakkı vardır	

15.1 Baş Hakem ve Hakem Komisyonu

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

- 1) Organizasyon Komisyonu ile istişare halinde, yarışma alanı düzenlemesi, tüm ekipman ve gerekli tesislerin sağlanması ve konuşlandırılması, maç/karşılaşma operasyonu ve denetimi, güvenlik önlemleri vb. konularında her bir turnuvanın doğru şekilde hazırlanmasını sağlamak.
- 2) Tatami Şefi ve Tatami Şef Yardımcılarını atamak ve görevlendirmek ve Tatami Şeflerinin raporlarında gerekli görülen önlemleri almak ve uygulamak.
- 3) Hakemlerin genel performansını denetlemek ve koordine etmek.
- 4) Gerekli olduğu durumlarda yedek görevlileri atamak.
- 5) Belirli bir maç veya karşılaşma sırasında ortaya çıkabilecek ve kurallarda herhangi bir hüküm bulunmayan teknik konularda nihai kararı vermek.
- 6) Yarışma için İtiraz Jürisini atamak.

15.2 Tatami Şefi ve Tatami Şef Yardımcıları

15.2.1 Tatami Şefinin yetkileri ve görevleri aşağıdaki gibidir:

- 1) Kontrolü altındaki alanlarda tüm maç ve karşılaşmalar için hakemleri ve Yan hakemleri atamak, görevlendirmek ve denetlemek.
- 2) Kendi alanlarındaki hakemlerin ve Yan hakemlerin performansını denetlemek ve atanan görevlilerin kendilerine verilen görevleri yerine getirebilecek nitelikte olduklarından emin olmak.
- 3) KANSA'nın, Yarışma Kurallarına aykırı davranışlar konusunda Hakeme talimat vermek üzere maçı durdurup durdurmadığını denetlemek.
- 4) Denetimleri altındaki her bir yetkilinin performansına ilişkin günlük yazılı rapor hazırlamak ve varsa önerilerini Hakem Komisyonu'na sunmak.
- 5) Video İnceleme Hakemi (VRJ) olarak görev yapacak WKF **Hakem A** Lisansına sahip bir hakem atamak.

15.3 Orta Hakemler

15.3.1 Hakemin yetkileri aşağıdaki gibidir:

- 1) Orta Hakem ("SHUSHIN"), maçın başlangıcını, ara verilmesini ve sonunu anons etmek dahil olmak üzere maçları yönetme yetkisine sahiptir.
- 2) Orta Hakem tüm komutları verir ve tüm duyuruları yapar.
- 3) Yan Hakemlerin kararına göre puanları verir.
- 4) Bir sporcunun yaralanması, hastalanması veya devam edememesi durumunda maçı durdurmak.
- 5) Hakemin görüşüne göre bir faul yapıldığında veya sporcuların güvenliğini sağlamak için maçı durdurmak.
- 6) SHIKKAKU verilmesi ve zaman kaybı nedeniyle diskalifiye gerekmesi durumunda – 10 saniye kuralının uygulanması durumunda; doktorun bir sporcuyu devam edemez ilan edeceği durumda; veya doğrudan HANSOKU verilmesi durumunda Yan Hakemleri kısa bir görüşme için çağırmak (FUKUSHIN-SHUGO)
- 7) Gözlemlenen faulleri belirtmek ve kuralların gerektirdiği şekilde uyarı ve cezalar vermek.
- 8) Gerekirse Tatami Yöneticisi, Hakem Komisyonu veya İtiraz Jürisine ilgili kararın gerekçesini açıklamak.
- 9) Takım maçlarında gerektiğinde ekstra maçları duyurmak ve başlatmak.

- 10) Beraberlik durumunda hakemlerin HANTEİ oylamasını yürütmek ve gerekirse kendi oyunu dikkate alarak beraberliği bozarak galibi ilan etmek.
- 11) Kazananı ilan etmek.
- 12) Hakemin yetkisi sadece yarışma alanı ile sınırlı değildir, aynı zamanda yarışma alanında bulunan antrenörlerin, diğer sporcuların veya sporcuların refakatçilerinin davranışlarını kontrol etmek de dahil olmak üzere, yarışma alanının hemen çevresindeki tüm alanı da kapsar.

15.4 Yan Hakemler

15.4.1 Yan Hakemlerin (FUKUSHIN) yetkileri aşağıdaki gibidir:

- 1-Kendi inisiyatifleriyle puanları belirtmek.
- 2-Alınacak herhangi bir kararda oy kullanma hakkını kullanmak.
- 3-FUKUSHIN SHUGO çağrısı yapıldığında, olası diskalifiye durumları hakkında Hakeme tavsiyede bulunmak.

15.4.2 Yan Hakemler, sporcuların hareketlerini dikkatle gözlemler ve bir puan gözlemlendiğinde hakemlere görüşlerini bildirir.

15.5 Maç Şefleri (KANSA)

15.5.1 Maç Şefleri (KANSA), devam eden maçı veya karşılaşmayı denetleyerek Tatami Şefine yardımcı olur. Orta Hakem ve/veya Yan hakemlerin kararları Yarışma Kurallarına uygun değilse, Maç Şefi hemen düdüğünü çalarak sinyal verir.

15.5.2 Maçın kayıtları, Maç Şefinin onayı ile resmi kayıtlar haline gelir.

15.5.3 Her maç veya karşılaşma başlamadan önce, Kansa Asistanları sporcuların ekipmanlarının ve karategilerinin WKF yarışma kurallarına uygun olduğunu kontrol eder. Kansa Asistanının görevlendirilmediği veya bulunmadığı yarışmalarda, her karşılaşma öncesinde ekipmanın kurallara uygunluğunu kontrol etmek KANSA'nın sorumluluğundadır.

15.5.4 Aşağıdaki durumlarda, Maç Süpervizörü (KANSA) düdüğünü çalarak sinyal verecektir:

- 1) Hakem SENSU'yu belirtmeyi unutur.
- 2) Hakem SENSU'yu kaldırmayı unutur.
- 3) Hakem yanlış sporcuya puan verir.
- 4) Hakem yanlış sporcuya uyarı/ceza verir.
- 5) Hakem bir sporcuya puan verirken diğerine abartılı hareket nedeniyle uyarı verir.
- 6) Hakem bir sporcuya puan verir, diğerine MUBOBI verir.
- 7) Hakem, YAME'den sonra veya süre dolduktan sonra yapılan bir teknik için puan verir.
- 8) Hakem, sporcu dövüş alanı dışında olduğunda sporcunun yaptığı harekete puan verir.
- 9) Hakem, ATO SHIBARAKU sırasında pasiflik için uyarı veya ceza verir.
- 10) Hakem, ATO SHIBARAKU sırasında yanlış uyarı veya ceza verir.
- 11) Hakem, ATO SHIBARAKU sırasında doğrudan HANSOKU CHUI verir, ancak olay ATO SHIBARAKU sinyalinden hemen önce gerçekleşmiştir.
- 12) Hakem iki veya daha fazla hakem puan verdiğinde maçı durdurmaz.
- 13) Koç tarafından Video İnceleme talep edildiğinde hakem maçı durdurmaz.
- 14) Hakem, hakemlerin işaret ettiği puanların çoğunluğunu takip etmez.
- 15) Hakem, 10 saniye kuralı durumunda doktoru çağırır.
- 16) Hakem HANTEİ/HIKIWAKE kararı verir, ancak SENSU elde edilmiştir.

- 17) Yan Hakem(ler) bayrakları veya elektronik cihazı yanlış elinde tutuyor.
- 18) Skorbord doğru bilgileri göstermiyor.
- 19) Koçun VR istediği teknik, YAME'den sonra veya süre dolduktan sonra yapıldı.
- 20) Hakem JOGAI göremedi.
- 21) Maçın durdurulmasını gerektiren diğer öngörülemez durumlar için maç durmadı.
- 22) KANSA'nın bir karar konusunda şüpheye düştüğü durumlarda, KANSA video kayıtlarını kontrol etme hakkına sahiptir.

15.5.5 Aşağıdaki durumlarda, Maç Süpervizörü Hakem Paneli'nin kararına müdahale etmez:

- 1) Hakemler puan için işaret vermezse.
- 2) KANSA, kuralların uygulanmasında bir hata olmadığı sürece, puanın geçerli olup olmadığı gibi kararlarla ilgili oy hakkı veya yetkisi yoktur.

15.6 Skor Şefi

15.6.1 Skor Şefi, Hakem tarafından verilen puanları ve uyarıları ayrı bir kayıta tutar ve aynı zamanda atanan skor/zaman tutucunun eylemlerini denetler.

15.6.2 Hakem zaman doldu zilini duymazsa, KANSA değil, Skor Şefi düdüğünü çalar.

16.1 Yaş

- 16.1.1 Yaş kategorisi hesabı, sporcunun yarışmanın ilk günündeki yaşına göre belirlenir.
- 16.1.2 Büyükler Kumite kategorilerinde sporcuların 18 yaşında olması gerekir.
- 16.1.3 21 yaş altı kategorilerinde katılımcılar 18, 19 veya 20 yaşında, genç kategorilerinde 16 veya 17 yaşında, Ümit kategorilerinde 14 veya 15 yaşında ve 14 yaş altı kategorilerinde 12 veya 13 yaşında olmalıdır.

16.2 Yarışma başına Ülke Federasyonu Kotası

- 16.2.1 Ümit, Genç ve 21 Yaş Altı Dünya Şampiyonalarında, Bireysel Dünya Büyükler Şampiyonalarında - "Final Aşaması" ve Takım Dünya Büyükler Şampiyonalarında her ulusal federasyonun her kategoride 1 sporcu ile sınırlıdır.
- 16.2.2 Bireysel Büyükler Dünya Şampiyonası - "Eleme Aşaması"nda belirli sınırlamalar geçerli olabilir. Bir NF, Bireysel Büyükler Dünya Şampiyonası - "Final Aşaması"nda bir kategoride halihazırda nitelikli bir sporcuya sahipse, Bireysel Dünya Şampiyonası - "Eleme Aşaması"nda aynı kategoriye başka bir sporcu kaydettiremez.
- 16.2.3 Karate 1 - Etkinlikleri, tüm WKF üyelerinin NF başına 1 sporcu sınırlaması olmaksızın katılabileceği açık yarışmalardır. Bununla birlikte, katılımcılar WKF tarafından tanınan bir Ulusal Federasyonun üyesi olmalıdır.
- 16.2.4 ANOC Plaj Oyunları, Dünya Oyunları ve Olimpiyatlar gibi çoklu spor etkinlikleri, kendi Eleme Sistemlerinde tanımlanacak başka kriterler uygulayabilir.

16.3 Milliyet

- 16.3.1 Aşağıdaki istisnalar dışında, sadece bir ülkenin vatandaşları, ülkelerini temsil ederek Dünya Şampiyonası ve WKF resmi etkinliklerine katılabilirler.
- 16.3.2 Genel kural olarak, WKF resmi etkinliğinde veya Dünya Şampiyonasında bir ülkeyi temsil etmiş olan bir sporcu, WKF resmi etkinliğinde veya Dünya Şampiyonasında başka bir ülkeyi temsil edemez.
- 16.3.3 Bununla birlikte, bu etkinliklerden birine katılmış bir sporcu, evlilik yoluyla eşinin vatandaşlığını almışsa, eşinin ülkesini temsil edebilir.
- 16.3.4 Çifte vatandaşlığa sahip bir sporcu (yani bir ülkenin kanunları uyarınca bir vatandaşlık, başka bir ülkenin kanunları uyarınca başka bir vatandaşlık), kendi seçimi doğrultusunda yalnızca bir ülkeyi temsil edebilir. Her iki ülkeyi de temsil ettikten sonra, ilgili ulusal federasyonun WKF başkanına yazılı olarak gerekçeli talepte bulunması halinde, daha fazla değişiklik için WKF EC onayı gerekecektir.

- 16.3.5 Bir sporcu, babasının veya annesinin uyruğunu almayı tercih etmediği sürece, doğduğu ve vatandaşı olduğu ülkeyi temsil edebilir.
- 16.3.6 Vatandaşlığa kabul edilmiş bir sporcu (veya vatandaşlığa kabul edilerek uyruğunu değiştirmiş bir sporcu), vatandaşlığa kabul edildikten sonra üç yıl geçmeden yeni ülkesini temsil ederek Dünya Şampiyonasına katılamaz. Vatandaşlığa kabul edildikten sonraki süre, ilgili iki ulusal federasyonun mutabakatı ve WKF EC'nin nihai onayı ile kısaltılabilir veya hatta iptal edilebilir.
- 16.3.7 Bağlı bir Eyalet, il veya Denizaşırı bölge, bir ülke veya eski koloni bağımsızlığını kazanırsa, bir ülke sınır değişikliği nedeniyle başka bir ülkeye dahil edilirse veya WKF tarafından yeni bir NF tanınırsa, sporcu ait olduğu veya ait olduğu ülkeyi temsil etmeye devam edebilir. Ancak, Dünya Şampiyonalarında yeni ülkesini veya yeni NF'sini temsil etmeyi seçebilir.
- 16.3.8 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.
- 16.3.9 Pasaportuna sahip olduğu ve vatandaşlığının bulunduğu başka bir NF'ye transfer olmak için, ilgili 2 (iki) NF arasında, sporcunun statüsüyle ilgili herhangi bir değişikliği WKF'ye teyit etmek üzere yapılan anlaşma yeterli olacaktır. NF'ler arasında anlaşmazlık olması durumunda, herhangi bir değişiklik WKF EC tarafından onaylanmalıdır. Bu durumda, sporcu, ilgili NF aracılığıyla, WKF'yi tatmin edecek şekilde diğer NF'nin yönetimindeki bölgede ikamet ettiğini veya bunun mümkün olmaması durumunda, değişikliği haklı kılan diğer NF ile olan ilişkisini kanıtlamalıdır.
- 16.3.10 Sporcu, ilgili tüm ulusal federasyonları temsil ettikten sonra, herhangi bir değişiklik için WKF EC'nin onayı gerekecektir.

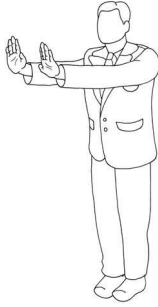
MADDE 17: BU KURALLARIN WKF RESMİ ETKİNLİK PROGRAMI DIŞINDAKİ ETKİNLİKLERE UYGULANMASI

- 17.1 Ulusal Federasyonlar, sporcuların güvenliği, koruyucu ekipman kullanımı, puanlama, yasaklanmış davranışlar, uyarı ve cezalar, yarışma sırasında meydana gelen yaralanmalar ve kazalar veya karar kriterleri ile ilgili kurallarda herhangi bir değişiklik yapılmamak kaydıyla, ulusal yarışmalar veya WKF resmi programında yer almayan diğer yarışmalar için bu kuralları değiştirebilir.
- 17.2 Ulusal Federasyonlar, 12 yaşın altındaki çocuklar için ulusal yasalar ve/veya rekabetçi sporlar için kılavuzlar konusunda ulusal spor otoritelerine danışmaları teşvik edilir.
- 17.3 Bir yarışmada uygulanan Yarışma Kurallarında herhangi bir sapma, resmi bültende veya etkinlik davetiyesinde duyurulmalıdır.

Zaman zaman, kuralların bir sorunu çözmek için belirli talimatlar içermediğı durumlar ortaya çıkabilir. Bu gibi durumlarda, yarışmanın Baş Hakemi, kurallarda bulunan benzer durumlara benzer çözümler uygulayarak veya en iyi kararını vererek sorunu çözme yetkisine sahiptir. Karar vermeden önce, Baş Hakem turnuva için atanan WKF Temsilcisine danışabilir veya kararı vermeden önce sorunu Spor Komisyon görevlisine ileterek danışabilir.

EK 2: ORTA HAKEM VE YAN HAKEM BAYRAK JESTLERİ

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)



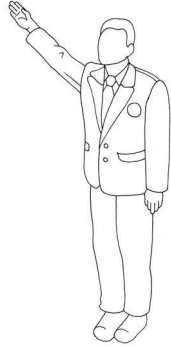
WAZA ARI (1 / 2)



WAZA ARI (2 / 2)



IPPON (1/2)



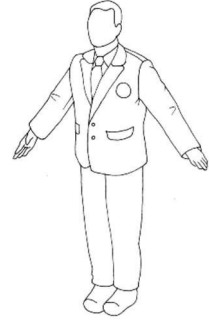
IPPON (2/2)



SENSHU

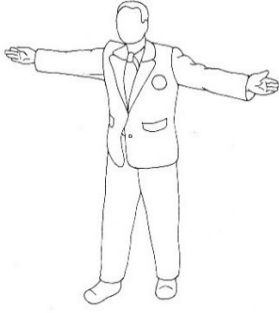


TORIMASEN (1/2)
İPTAL

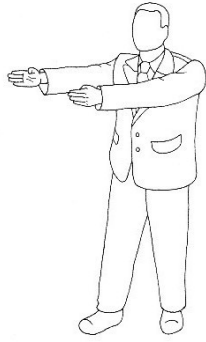


TORIMASEN (2/2)
İPTAL

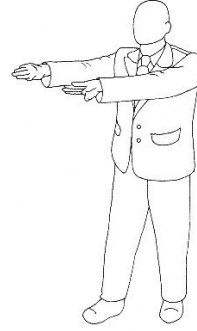
UYARILAR



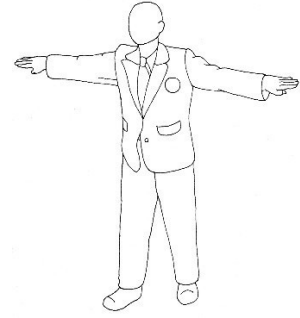
TSUZUKETE (1/2)



TSUZUKETE (2/2)



WAKARETE (1/2)



WAKARETE (2/2)



PASİFLİK (1/2)



PASİFLİK (2/2)



SERT TEMAS VEYA
TEHLİKELİ
ATMA



YARALANMAYI
ABARTMA



YARALANMAYI TAKLİT ETMEK



JOGAI



MUBOBI



SAVAŞTAN KAÇINMA



İTİP



YAKALAMA



KONTROLSÜZ
SALDIRI



SİMÜLE EDİLMİŞ
SALDIRI (DİRSEK)



SİMÜLE EDİLMİŞ
SALDIRI (KAFA)



SİMÜLE EDİLMİŞ
SALDIRI (DİZ)



KÜFÜR VEYA
KONUŞMA



CHUI #1



CHUI #2



CHUI #3

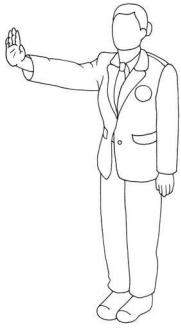


HANSOKU CHUI (1/2)



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 KACH I
(1/2)



AKA (AO) NO KACH I (2/2)

VİDEO İNCELEME JESTLERİ

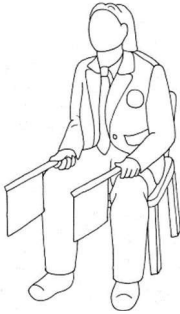


VİDEO İNCELEMESİ (1/4) VİDEO İNCELEMESİ (2/4) VİDEO İNCELEMESİ (3/4) VİDEO İNCELEMESİ (4/4)



MIENAI

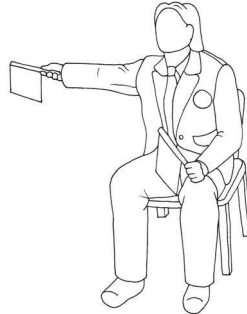
BAYRAK JESTLERİ



OTURMA POZİSYONU



YUKO



WAZA ARI



IPPON

EK 3: KATEGORİLER, YAŞ VE KİLOGRAM BÖLÜMLERİ

Erkekler Büyükler (18+ yaş)	- 60 kg	Kadınlar Büyükler (18+ yaş)	- 50 kg
Erkekler Büyükler (18+ yaş)	- 67 kg	Kadınlar Büyükler (18+ yaş)	- 55 kg
Erkek Büyükler (18+ yaş)	- 75 kg	Kadınlar (18 yaş ve üzeri)	- 61 kg
Erkekler Büyükler (18+ yaş)	- 84 kg	Kadınlar Büyükler (18+ yaş)	- 68 kg
Erkekler Büyükler (18+ yaş)	+ 84 kg	Kadınlar Büyükler (18+ yaş)	+ 68 kg
Erkek U21 (18 ila <21 yaş)	- 60 kg	Kadın U21 (18 ila <21 yaş)	- 50 kg
Erkek U21 (18 ila <21 yaş)	- 67 kg	Kadın U21 (18 ila <21 yaş)	- 55 kg
Erkek U21 (18 ila <21 yaş)	- 75 kg	Kadın U21 (18 ila <21 yaş)	- 61 kg
Erkek U21 (18 ila <21 yaş)	- 84 kg	Kadın U21 (18 ila <21 yaş)	- 68 kg
Erkek U21 (18 ila <21 yaş)	+ 84 kg	Kadın U21 (18 ila <21 yaş)	+ 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		

WKF RESMİ İTİRAZ FORMU

Protesto önceden ödenmelidir

KUMITE

TARİH	YARIŞMA	YER
..... / /		KATEGORİ:

YARIŞMACILARIN ÜLKELERİ	
AO	AKA
Ülke:	Ülke:

İTİRAZ TANIMI
.....

ANTRENÖRÜN ADI / NF TEMSİLCİSİ	ÜLKE	WKF Makbuzu olarak geçerlidir
İMZA :		

TATAMI no.			KANSA:		
PANEL	HAKEM	YAN HAKEM 1	YAN HAKEM 2	YAN HAKEM 3	YAN HAKEM 4
AD					
ÜLKE / ŞEHİR					

SORUMLU TM	PUAN ŞEFİ	VR HAKEMİ

Sadece iki köşe hakemi ile Kumite hakemliği prosedürü

- 1.** İki köşe hakemi sistemi kullanıldığında, Yan hakemler ve Orta hakem puanlar konusunda karşılıklı sorumluluk sahibidir. Yan sinyal vermek için bayrak kullanır.
- 2.** Puanları göstermenin yanı sıra, Yan hakemler JOGAI ve aşırı temas için sinyaller vererek hakeme yardımcı olurlar, ancak hakem uyarı ve cezaları uygulamada özerkliğini korur ve yalnızca aynı faulü gösteren iki hakeme karşı gelemmez.
- 3.** İki Yan hakem veya bir Yan hakem ve Orta hakem puan konusunda anlaşırса puan verilir.
- 4.** Üç görüş açısını da kapsayabilmek için hakem asla iki Yan hakemle aynı tarafta durmamalıdır.
- 5.** Koçlar, Hakemin arkasında değil, Karşısında yer almalıdır.
- 6.** Orta Hakem, kendi oyun alanında verilen puanlar için destek isteyebilir ve gösterebilir. Bu durumda, Orta Hakemin YUKO, WAZA ARI ve IPPON işaretleri, normal Kumite kurallarında olduğu gibidir, ancak Hakem ilgili işareti gösterirken dirseği gövdesine değdirir. Orta Hakem destek aldıktan sonra, puan verirken kullandığı işaretler normal kurallara göre yapılan maçlarda kullanılanlarla aynıdır.
- 7.** Bir Yan hakem puan, diğer Yan hakem ise uyarı veya ceza işareti verdiğinde, Orta hakem, hakemlerden birini destekleyerek nihai kararı verir.
- 8.** İki Yan hakem veya bir Yan hakem ve Orta hakem aynı sporcu için farklı puanlar gösterirse, daha yüksek olan puan verilir.
- 9.** Bir Yan hakem puan verirse ancak Orta hakem buna katılmıyorsa, Orta hakem maçı durdurmadan TORIMASEN işareti yapar.
- 10.** Her iki Yan hakem de puan gösterirse, ancak farklı sporcular içinse, Orta hakem her iki puanı da verebilir.

İKİ HAKEM SİSTEMİ İÇİN EK BAYRAK İŞARETLERİ



JOGAI

Yere yan tarafa
vurma



TEMAS

Bayrakları yüzün
yan tarafına doğru
çaprazlamak

YARIŞMA ALANI DÜZENİ



EK 6: KAZANMA KRİTERLERİ VE BERABERLİKLERİN ÇÖZÜMÜNE DAİR ÖZET TABLO

K U M İ T E			
BİREYSEL		TAKIM	
ROUD-ROBİN	ELEME SİSTEMİ	ROUD-ROBİN	ELEME SİSTEMİ
İKİ SPORCU ARASINDA KAZANMA KRİTERLERİ			
1-EN ÇOK ALINAN PUAN 2-SENSHU 3-ÖNCE FAZLA İPPON , SONRA FAZLA WAZA-ARİ 4-BERABERLİK (HİKİWAKE)	1-EN ÇOK ALINAN PUAN 2-SENSHU 3-ÖNCE FAZLA İPPON , SONRA FAZLA WAZA-ARİ 4-HAKEM KARARI (HANTEİ)	1-EN ÇOK ALINAN PUAN 2-SENSHU 3-ÖNCE FAZLA İPPON , SONRA FAZLA WAZA-ARİ 4-BERABERLİK (HİKİWAKE)	1-EN ÇOK ALINAN PUAN 2-SENSHU 3-ÖNCE FAZLA İPPON , SONRA FAZLA WAZA-ARİ 4-BERABERLİK (HİKİWAKE) yada EXTRA MAÇTA HANTEİ
TAKIM MAÇINDA KAZANMA KRİTERİ			
		1-EN ÇOK MAÇ KAZANAN TAKIM 2-EN ÇOK PUAN ALAN TAKIM 3-BERABERLİK (HİKİWAKE)	1-EN ÇOK MAÇ KAZANAN TAKIM 2-EN ÇOK PUAN ALAN TAKIM 3-HANTEİ UYGULANABİLECEK EXTRA MAÇ *
ROUND ROBİN GRUBUNDA KAZANMA KRİTERİ VE BERABERLİĞİ ÇÖZME			
1-EN ÇOK GALİBİYET PUANI		1-EN ÇOK GALİBİYET PUANI	
2-EŞİTLİKTEKİLERİN KENDİ ARASINDA YAPTIĞI MAÇ GALİBİ		2-ROUND ROBİN GRUBUNDA EN ÇOK GALİBİYET ALAN	* TAKIMLAR EXTRA MAÇ İÇİN HERHANGİ BİR ÜYESİNİ SEÇEBİLİR
3-EN ÇOK TOPLAM TEKNİK PUANI KAZANAN TAKIM		3-EŞİTLİKTEKİLERİN KENDİ ARASINDA YAPTIĞI MAÇ GALİBİ	
4-EN AZ TEKNİK PUANI KAYBEDEN TAKIM		4-EN ÇOK TOPLAM TEKNİK PUANI KAZANAN TAKIM	* TOPLAM DEMEK GRUPTAKİ TÜM MAÇLARDIR
5-EN ÇOK TOPLAM İPPON KAZANAN TAKIM		5-EN AZ TEKNİK PUANI KAYBEDEN TAKIM	
6-EN ÇOK TOPLAM İPPON KAYBEDEN TAKIM		6-EN ÇOK TOPLAM İPPON KAZANAN TAKIM	
7-EN ÇOK TOPLAM WAZA-ARİ KAZANAN TAKIM		7-EN AZ TOPLAM İPPON KAYBEDEN TAKIM	
8-EN AZ TOPLAM WAZA-ARİ KAYBEDEN TAKIM		8-EN ÇOK TOPLAM WAZA-ARİ KAZANAN TAKIM	
9-EN YÜKSEK DÜNYA SIRALAMASINA SAHİP OLAN		9-EN AZ TOPLAM WAZA-ARİ KAYBEDEN TAKIM	
10-HANTEİ UYGULANACAK OLAN EXTRA MAÇ		10-HANTEİ UYGULANACAK OLAN EXTRA MAÇ	
HER İKİLİ MUKAYESE EDİLİRKEN KRİTERLER EN BAŞTAN BAŞLATILIR		HER İKİLİ MUKAYESE EDİLİRKEN KRİTERLER EN BAŞTAN BAŞLATILIR	
TÜM KAZANMA KRİTERLERİ ÜSTTEN AŞAĞIYA DOĞRU NUMARALANDIRILMIŞTIR.			