



World Karate Federation

DÜNYA KARATE FEDERASYONU

01.01.2020 İTİBARIYLA GEÇERLİ KURALLAR

İÇERİK

KUMİTE KURALLARI

- 1 : KUMİTE YARIŞMA ALANI**
- 2 : RESMİ GİYSİLER**
- 3 : KUMİTE MÜSABAKALARININ ORGANİZASYONU**
- 4 : HAKEM PANELİ**
- 5 : MÜSABAKA SÜRESİ**
- 6 : PUANLAR**
- 7 : KARAR KRİTERLERİ**
- 8 : YASAK HAREKETLER**
- 9 : UYARILAR VE CEZALAR**
- 10 : MÜSABAKADA YARALANMALAR VE KAZALAR**
- 11 : RESMİ İTİRAZLAR**
- 12 : GÖREV VE YETKİLER**
- 13 : MÜSABAKAYA BAŞLANGIÇ-DURDURMAVE SONLANDIRMA**

KATA KURALLARI

- 1 : KATAYARIŞMA ALANI**
- 2 : RESMİ GİYSİLER**
- 3 : KATA MÜSABAKALARININ ORGANİZASYONU**
- 4 : HAKEM PANELİ**
- 5 : DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ**
- 6 : MÜSABAKALARIN YAPILMASI**
- 7 : RESMİ İTİRAZLAR**

EK 1 : TERMİNOLOJİ

EK 2 : JEST VE İŞARETLER

EK 3 : HAKEMLER İÇİN OPERASYONEL REHBER

EK 4 : SKOR TUTUCU İŞARETLERİ

EK 5 : KUMITE MÜSABAKA ALANI

EK 6 : KATA MÜSABAKA ALANI

EK 7 : KARATE - GI

EK 8 : DÜNYA ŞAMPİYONASI : ŞARTLAR & KATEGORİLER

EK 9 : HAKEMLER İÇİN PANTOLON RENGİ REHBERİ

EK 10 : 14 YAŞ ALTI İÇİN KARATE MÜSABAKASI

KUMİTE KURALLARI

KUMİTE KURALLARI

MADDE 1 : KUMİTE YARIŞMA ALANI

1. Müsabaka alanı WKF onaylı olmalıdır ve kenardan kenara 8 metre ölçüsündedir. (Dıştan ölçülmüş), Ayrıca ek olarak her tarafında 1 metre ölçüsünde güvenlik alanı olmalıdır. Her bir tarafta 2 metrelik boş güvenlik bölgesi olacaktır. Müsabaka alanı yükseltildiğinde ek olarak her bir tarafa 1 metrelik bir güvenlik alanı daha ilave edilir.
2. Müsabaka alanının merkezinden 1 metre mesafede, iki tatami kırmızı tarafları üste gelecek şekilde çevrilerek müsabıklar için bir sınır oluşturulur. Müsabıklar bu alanın ön kısmında alanı ortalayarak yüzleri birbirine dönük şekilde duracaklardır.
3. Orta hakem güvenlik alanına 2 metre mesafede, iki tatamiyi ortalayacak ve sporculara dönük şekilde durur.
4. Her bir yan hakem müsabaka alanı köşelerinde ve güvenlik bölgesi üzerinde oturacaktır. Orta Hakem, yan hakemlerin bulunduğu güvenlik alanı da dahil olmak üzere tüm tatamide hareket edebilir. Her bir yan hakem Mavi ve Kırmızı bayrakla donatılacaktır.
5. Maç şefi (Kansa), Orta hakemin arkasında, güvenlik alanının hemen dışında ve solda ya da sağda oturacaktır. Kendisi kırmızı bayrak ya da bir işaret ekipmanı ve bir düdük ile donatılacaktır.
6. Skor Şefi resmi skor masasında, skor tutucu ve zaman tutucunun arasında oturacaktır.
7. Antrenörler güvenlik alanı dışında, resmi masasının karşısında oturacaklardır. Tatami yükseltilmiş tatami ise Antrenörler yükseltilmiş tatami alanı dışında bulunacaklardır.
8. Tataminin sınırını gösteren bölüm, tatamiden ayrı bir renkte olmalıdır.

NOT: LÜTFEN EK 5: KUMİTE MÜSABAKA ALANI KISMINI İNCELEYİN

AÇIKLAMALAR:

1. *Güvenlik alanının dış çevresinin 1 metre içinde herhangi bir Reklam panosu, Duvar ve sütun olmamalıdır*
2. *Tataminin yere temas eden bölgesi tamamen kaymaz olmalıdır fakat üst kısmının sürtünme katsayısı düşük olmalıdır. Tataminin Karate hareketlerini engellememesi için Judo minderleri gibi kalın olmamalıdır. Boşluklar tehlike yaratacağından dolayı Orta hakem Tatami parçalarının yarışma sırasında ayrılmayacağından emin olmalıdır. Tatami WKF onaylı olmalıdır.*

MADDE 2 :RESMİ GİYSİLER

1. Müsabıklar ve Antrenörleri burada tanımlanmış resmi kıyafetleri giymek zorundadırlar
2. Hakem komisyonu bu kıyafet yönetmeliğine uymayan herhangi bir görevli ya da müsabığı ihraç edebilir.

HAKEMLER

1. Hakemler, Hakem Komisyonu tarafından belirlenmiş olan resmi kıyafeti giymek zorundadır. Bu kıyafet tüm turnuvalarda, kurslarda ve brifingler de giyilir.
2. Resmi Kıyafet aşağıdaki gibidir.

Lacivert Blazer ceket (renk kodu 19-4023 TPX).

Kısa kollu Beyaz Gömlek

Resmi kravat (kravat iğnesi yasaktır)

Duble paça olmayan düz açık gri Pantolon (Ek 9)

Siyah düdük

Düdük için düz beyaz bir kordon

Düz siyah ya da lacivert çorap ve müsabaka alanında kullanılacak siyah ayakkabı

Dini sebeplerden ötürü WKF onaylı bir baş örtüsü kullanılabilir

Bayan Orta hakemler ve yan hakemler saç tokası ve sade bir küpe takabilirler

Orta ve Yan hakemler düz bir alyans takabilirler.
2. Olimpiyat Oyunları, Gençlik olimpiyat oyunları, Kıtasal Oyunlar ve buna benzer çok branşlı spor karşılaşmalarında; WKF onayı ile yerel organizasyon komitesi masrafları onlar tarafından karşılanmak üzere müsabakanın yapısına uygun farklı bir hakem kıyafeti belirleyebilir.

YARIŞMACILAR

1. Yarışmacılar şeritsiz, fitilsiz ya da kişisel işlemez Beyaz Karate-Gi giymek zorundadırlar.(WKF Yönetim Kurulu tarafından özel izin verilenler hariç) Ülke Amblemi ya da Bayrağı ceketin sol göğsünde olmalı ve ölçüsü 12 cm'ye 8 cm'yi geçmemelidir. Karate-Gi üzerinde sadece orijinal imalatçının etiketi olabilir. Ek olarak Organizasyon komitesi tarafından verilen tanımlama bilgileri ceketin arkasında olacaktır. Bir müsabık kırmızı ve Bir müsabık mavi kemer takacaktır. Kemerler 5 cm genişliğinde ve bağlandıktan sonra her iki tarafta 15 cm serbest kalacak şekilde olacaktır. Ancak bu uzunluk yarışmacının uyluk kemiğinin dörtte üçünden uzun olamaz. Kemerler imalatçı etiketi hariç kişisel işlemez, reklamsız ya da işaretsiz düz Kırmızı ve mavi olmalıdır.
2. Yukarıdaki 1.paragrafa rağmen Yönetim Kurulu Onaylı sponsorların özel etiketleri ya da markalarının reklamına onay verebilir.

3. Ceket kemer ile bele bağlandığında minimum kalçayı kapatacak uzunlukta olmalıdır fakat uyluğun dörtte üçünü geçmemelidir. Bayan müsabıklar ceketin altına düz beyaz tişört giyebilirler. Ceketin bağcıkları düğümlenmiş olmalıdır. Bağcısız ceketler kullanılmamalıdır.

4. Ceket kollarının maksimum uzunluğu bilek bükümünü geçmeyecek şekilde ve ön kol'un yarısından kısa olamaz. Ceket kolları kıvrılamaz. Ceket bağcıkları müsabaka başlarken bağlanmış olmalıdır. Fakat müsabaka esansında koparlarsa, yarışmacı o turda ceketini değiştirmek zorunda değildir

5. Pantolon incik bölgesinin (Diz altında bileğe kadar olan bölge) en az üçte-ikisini kapatacak uzunlukta olmalıdır ve bilek kemiğini geçmemelidir. Pantolon paçaları kıvrılamaz.

6. Yarışmacıların saçları temiz ve müsabakayı engellemeyecek uzunlukta olmalıdır. Saç bantları (Hachimaki) yasaktır. Orta Hakem herhangi bir müsabıkın saçlarının çok uzun ve/ ya da kirli olduğunu düşünürse kendisini müsabakadan ihraç edebilir. Metal saç tokaları ve saç tutucuları yasaktır. Kurdele, boncuk ve diğer saç süslerini takmak yasaktır. Sıkı lastik bant ya da atkuyruğu şeklinde takılan saç tutucular (tokalar) takabilirler. Bayan müsabıklar WKF tarafından onaylı bir başörtüsü takabilirler.

7. Bayan müsabıklar WKF tarafından onaylı, saçı kapatan ama boğazı açık bırakan düz siyah kumaştan başörtüsü giyebilirler.

8. Yarışmacıların tırnakları kısa olmalıdır ve rakibinin yaralanmasına sebep olabilecek metalik ya da diğer objeler takamazlar. Metal Diş tellerinin kullanımına Orta hakem ve Resmi Doktorun onayı olursa izin verilir. Yarışmacı herhangi bir yaralanma için tüm sorumluluğu alır.

9. Aşağıdaki koruyucu malzemeler zorunludur:

9.1 WKF onaylı ellik, Bir müsabık kırmızı ve diğeri mavi giyecektir.

9.2 Dişlik

9.3 WKF onaylı vücut koruyucu(tüm müsabıklar için) ek olarak bayan müsabıklar için göğüs koruyucu.

9.4 WKF onaylı incik koruyucu, Bir müsabık kırmızı ve diğeri mavi giyecektir.

9.5 WKF onaylı ayak koruyucu, Bir müsabık kırmızı ve diğeri mavi giyecektir.

Kagi zorunlu değildir ama kullanılacaksa WKF onaylı olmak zorundadır

10. Gözlükler yasaktır. Yumuşak kontak lenslerin kullanımına müsabığın kendi sorumluluğunu alması şartıyla izin verilir.

11. Onaylı olmayan giysi-kıyafet-malzeme kullanımı yasaktır

12. Tüm koruyucu malzemeler WKF onaylı olmalıdır.

13. Maç Şefi (Kansa) müsabaka öncesinde yarışmacıların onaylı malzeme kullandığından emin olmalıdır. (Kıta şampiyonaları, uluslararası şampiyonalar ya da ulusal şampiyonalarında WKF onaylı malzemelerin kullanımı kabul edilmek zorundadır ve reddedilemez.)

14. Sakatlık sebebi ile kullanılan bandajlar, tamponlar ve destekler ancak turnuva doktorunun tavsiyesi ve Orta Hakemin onayı ile kullanılabilir.

ANTRENÖRLER

1. Antrenörler resmi WKF müsabakalarının madalya müsabakaları haricinde tüm turnuva boyunca, kendi ülkelerinin resmi milli eşofmanlarını giyecekler ve resmi kimliklerini göstereceklerdir. Madalya müsabakalarında erkek antrenörler koyu renk takım elbise, gömlek giymek ve kravat takmak zorundadır. Kadın antrenörler ise koyu renk olmak üzere, elbise, pantolon ceket takım ya da ceket etek kombinasyonunun dan oluşan bir kıyafet giyebilirler. Kadın antrenörler ayrıca hakemler için WKF tarafından onaylanmış başörtüsü takabilirler

AÇIKLAMALAR:

I. Yarışmacılar tek bir kemer takacaklardır. Bu kemer AKA için kırmızı ve AO için mavi olacaktır. Bulunulan seviyeyi gösteren kemerler müsabaka esnasında takılamaz.

II. Dişlik ağıza düzgün oturmalıdır

III. Eğer yarışmacı Tatamiye uygun olmayan giysi ya da ekipmanla gelirse hemen diskalifiye edilmeyecek ve kendisine uygun olan giysi ya da ekipmanı giymesi için 1 dakika verilecektir.

IV. Eğer Hakem Komisyonu uygun görürse Hakemler ve yan hakemler ceketlerini çıkarabilirler.

MADDE 3 : KUMİTE MÜSABAKALARININ ORGANİZASYONU

1. Bir Karate turnuvası Kumite yarışması ve/veya Kata yarışması olarak yapılır. Kumite yarışmaları ferdi ya da takım olarak yapılır. Ferdi yarışmalar yaş ve kilogramlara bölünebilir. Kilogramlara bölünen yarışmalar turlara bölünür. Tur terimi ayrıca ferdi kumite yarışmaları ve Maç terimi takım kumite yarışmasındaki karşılaşmalar anlamına gelir.

2.WKF Dünya Şampiyonasında ve Kitasal Şampiyonalarda bir önceki şampiyonada dereceye giren dört kişi (Altın, Gümüş ve iki Bronz madalya sahipleri) kurada birbirinden ayrılır. Karate-1 Premier Lig müsabakalarında, müsabakanın bir gün öncesindeki WKF sıralamasında ilk sekizde olan müsabıklar kurada birbirinden ayrılır. Bu müsabıklardan birisi mevcut değilse yerine alt sıralamalardan birisi KONULMAZ.

3. Müsabaka için ayrı bir sistem belirtilmemişse, röpesajlı eleme sistemi uygulanır.

4. Tartı ile ilgili prosedürler ayrıca belirtilmiştir.

5. Ferdi müsabakalarda kuralar çekildikten sonra bir yarışmacı bir diğeri ile değiştirilemez.

6. Müsabakaya çıkmayan ferdi yarışmacılar ya da takımlar (KIKEN) ile o kategoriden diskalifiye edilirler. Takım maçlarında bu durum meydana gelirse o turun skoru rakip lehine 8-0 olarak belirlenir. KIKEN yarışmacıların o kategoriden diskalifiyesi anlamına gelir ancak bu durum yarışmacıların başka bir kategoride yarışmasını engellemez.

7. Erkek kumite takımı o turda dövüşen 5 kişi olmak üzere 7 kişiden oluşur. Bayan kumite takımı ise o turda dövüşen 3 kişi olmak üzere 4 kişiden oluşur.

8. Yarışmacılar takımın üyesi olmalıdırlar ve Yerleri sabit olmamalıdır.

9. Her bir müsabaka öncesinde, takım temsilcisi resmi masaya takım üye isimlerini ve dövüş sırasını sunmalıdır. Tüm 7 ya da 4 takım üyesinin dövüş sıralaması yeni bir dövüş sıralaması verilerek her bir turda değiştirilebilir. Fakat bildirilen liste tur tamamlanana kadar değiştirilemez. Yazılan sıralamadan farklı bir sıralamada dövüşen sporcu olursa ya da antrenörün turdan önce sıralama değişikliği bildirmeden sıralamayı değiştirdiği durumda Takım diskalifiye (SHIKKAKU) edilecektir. Takım maçlarında Hansoku ya da Shikkaku sebebi ile kaybedilen maçlarda diskalifiye olan sporcunun puanı varsa sıfır yapılacak ve maç diğer sporcu lehine 8-0 olarak tescil edilecektir.

AÇIKLAMALAR:

I. Bir raund, bir müsabakada finalistlerin belirlenmesi için bir yapılan her bir aşama anlamına gelir. Kumite müsabakasının elemesinde bir raund, bye çekenler de dahil olmak üzere müsabıkların yüzde ellisini eler. Bu anlamda raund hem elemelerde hem de röposajda uygulanır. Matriks ya da "round robin" sisteminde, bir raundda tüm müsabıklara aynı 'pool' içindeki tüm müsabıklarla karşılaşma hakkı verilir.

I. 'Tur' iki müsabık arasındaki ferdi karşılaşmayı ifade ederken "Maç" iki takım arasında geçen tüm turlar anlamına gelir.

III. Müsabıkların sadece isimlerini kullanmak telaffuz ve kimlik belirlemede sıkıntı yaratacağından, WKF ID (Kimlik) numarası da kullanılmalıdır.

IV. Bir müsabakadan önce sporcular sıralanırken, sadece o müsabakada yer alacak olan sporcular sıraya gireceklerdir. Yedek(ler) ve antrenörler ayrı bir alanda oturacaklardır.

V. Müsabakaya katılabilmek için erkek takımları en az üç müsabıkla, bayan takımları ise en az iki müsabıkla hazır olmalıdırlar. Müsabaka için gerekli sayıdan oluşmayan bir takım maçı kaybeder (kiken).

VI. Kiken ile diskalifiye durumunda, orta hakem işaret parmağıyla gelmeyen müsabık ya da takımın tarafını işaret eder ve Aka/Ao Kiken der. Daha sonra Aka/Ao no Kachi diyerek ve gereken işareti göstererek rakibi galip ilan eder.

VII. Dövüş sıra formu, Antrenör tarafından ya da takımdan biri tarafından sunulacaktır. Form teslim edildiğinde form açıkça okunabilir olmalıdır, aksi takdirde reddedilebilir. Liste, bu müsabakaya katılacak sporcuların ülkesini/kulübünü ve kemer rengini ve dövüşecek takım üyelerinin sırasını belirtmelidir. Müsabığın ismi ve turnuva numarasının her ikisi de olmalıdır. Form Antrenör ya da görevlendirilen kişi tarafından imzalanmalıdır

VIII. Antrenörler Sporcularının ya da takımlarının akreditasyon kartlarını kendi kartlarıyla beraber resmi masaya sunmak zorundadırlar. Antrenörler kendilerine gösterilen yerde oturmalı ve müsabakanın düzenini bozacak şekilde sözle ya da başka bir şekilde müdahale etmemelidirler.

IX. Eđer sıralamada bir hata varsa ve yanlış bir müsabık dövüşürse o zaman müsabaka sonucuna bakmaksızın o karşılaşma geçersiz ilan edilir. Bu tür hataları engellemek amacı ile her müsabakanın galibi tatamiden ayrılmadan önce masaya galibiyetini teyit ettirmelidir.

MADDE 4 : HAKEM PANELİ

1. Her bir müsabaka için hakem paneli bir Orta hakem (SHUSHIN),dört yan hakem (FUKUSHIN) ve bir Maç şefinden (KANSA) oluşur.
2. Kumite müsabakasında Orta Hakem, yan hakemler ve kansa müsabıklarıyla aynı ulustan ve ya aynı ulusal federasyondan olamaz.
3. Orta Hakem ve Yan hakemlerin dağılımı ve belirlenmesi:
 - Eleme turları için Hakem Kurulu Sekreteri, yazılım teknisyenine elektronik kura sistemine girmesi için her tatami için hakemlerin listesini verir. Bu liste Hakem Kurulu Sekreteri tarafından müsabıkların kurası çekildikten sonra Hakem Brifinginin sonunda verilmelidir. Listede sadece brifingde olan hakemler yer alabilir. Daha sonra teknisyen listeyi programa yükler ve her tatami için, her bir tura 1 Orta 4 yan hakem ve 1 Kansa atanır
 - Madalya müsabakaları için Tatami Şefleri, eleme turlarının son müsabakasından sonra kendi tatamilerinden 8 görevliyi belirten bir listeyi Hakem Kurulu Sekreterine ulaştırmalıdır. Liste Hakem Kurulu Başkanı tarafından onaylandıktan sonra, sisteme girmesi için yazılım teknisyenine verilecektir. Sonra sistem her tatamiden 8 görevliden 5 tanesini alarak rastlantısal olarak hakem panelini oluşturacaktır.
 - Ayrıca tur/maçların idaresi için 2 Tatami Şefi, 1 tatami Şef Yardımcısı, 1 Skor Şefi, 1 Skor tutucu görevlendirilecektir. Burada istisna Olimpik faaliyetlerdir. Burada sadece 1 Tatami Şefi görev alacaktır.

AÇIKLAMALAR:

- I. Kumite karşılaşmasına başlarken Orta hakem müsabaka alanının dış kenarında durur. Orta hakemin sol tarafında 1 ve 2 numaralı yan hakemler ve sağ tarafında da 3 ve 4 numaralı yan hakemler durur.*
- II. Hakem Paneli ve müsabıklar tarafından normal selamlamlardan sonra orta hakem bir adım geri çekilir, yan hakemler içeri doğru dönerek hep birlikte selam verirler ve sonrasında hepsi yerini alır*
- III. Hakemler değişirlerken Maç şefi hariç müsabaka başındaki gibi pozisyonlarını alıp birbirlerini selamlarlar ve tatamiden beraber ayrılırlar.*
- IV. Tekli yan hakem değişimlerinde içeri girecek olan yan hakem dışarı çıkacak olan yan hakemin yanına giderek birbirlerini selamlarlar ve değişimi yaparlar*
- V. Takım maçlarında karşılaşmayı yönetecek panelin hepsi yeterli lisansa sahipse, hakemler her bir karşılaşmada dönerek müsabakayı yönetirler..*

MADDE 5 : MÜSABAKA SÜRESİ

1-Kumite Müsabakalarının süreleri büyük erkekler ve büyük bayanlar için 3 dakika (Takım ve ferdi). 21 yaş altı kumite müsabakaları erkekler ve bayanlar için 3 dakikadır. Ümitler ve Gençler Bay-Bayanlar kumite müsabakaları 2 dakikadır.

2- Müsabaka süresi Orta hakem başlama işareti verdiğinde çalışmaya başlar ve her bir "YAME" çağrısında durur.

3-Zaman tutucu bir gong ya da düdük ile son 15 saniye işaretini ve zaman bitti işaretini rahatça duyulabilecek şekilde verecektir.

4-Müsabıklar, tur aralarında, dinlenme ve ekipman değiştirmek için maç süresine eşit bir ara hakkına sahiptir. Bunun tek istisnası müsabığın ekipmanının renginin değişmesi gereken müsabakalarıdır. Burada ara 5 dakikaya çıkar.

MADDE 6 : PUANLAR

1. Skorlar aşağıdaki gibidir:

- a) IPPON Üç puan
- b) WAZA-ARI İki puan
- c) YUKO Bir puan

2.Aşağıdaki kriterlere uyan ve 7 adet puan alınabilecek bölgelere uygulanan teknikler puan olarak değerlendirilir.

Puan Kriterleri

- a) İyi şekil
- b) Sportif davranış
- c) Güçlü uygulama
- d) Farkındalık (ZANSHIN)
- e) İyi zamanlama
- f) Doğru mesafe

3. IPPON aşağıdaki tekniklere verilir.

- a) Jodan tekmeler
- b) Fırlatılan ya da düşen müsabığa uygulanan puan alıcı teknikler

4.WAZA-ARI aşağıdaki tekniklere verilir

- a) Chudan tekmeler

5.YUKO ařađıdaki tekniklere verilir.

a) Chudan ya da Jodan Tsukiler

b) Chudan ya da Jodan Uchi'ler

6.Ataklar ařađıdaki bölgelere yapılabilir.

a-Baş

b-Yüz

c-Boyun

d-Karın

e-Göğüs

f-Sırt

g-Yanlar

7. Müsabakanın bitiş işareti ile aynı anda uygulanan geçerli bir teknik puan olarak değerlendirilecektir. Teknik geçerli olsa bile müsabakayı durdurma anonsundan sonra yada süre bitiş zilinden sonra yapılmış bir teknik geçerli sayılmaz fakat ceza uygulanabilir

8.Teknik geçerli olsa bile, her iki müsabığın dışarda olduğu durumda puan alınmaz. Bununla birlikte bir müsabık YAME den önce dışarıda bulunan bir müsabığa geçerli teknik uygularsa ve kendisi halen içeride ise teknik, puan olarak değerlendirilir.

AÇIKLAMALAR:

Puan almak için, teknikler yukarıda belirtilen "Puan bölgelerine" uygulanmak zorundadır. Teknik atak yapılan bölge dikkate alınarak uygun kontrolde olmalıdır ve yukarıda bulunan 6 puan kriteri tamamen oluşmuş olmalıdır

PUANLAR	TEKNİK KRİTERİ
IPPON (3 Puan)	1. Yüz-Baş ve boyun'a yapılan Jodan tekmeler 2. Fırlatılan, düşürülen, kendi kendine düşen ya da ayakları yerden kesilen müsabıka uygulanan puan alıcı teknikler
WAZA-ARİ (2 Puan)	1. Karın-Sırt ve yanlara vurulan Chudan tekmeler
YUKO (1 Puan)	1. Puan alınabilecek olan 7 bölgeye yapılan Tsukiler 2. Puan alınabilecek olan 7 bölgeye yapılan Uchiler

I. Güvenlik için ,Bel altından sarılarak yapılan fırlatışlar, Tehlikeli yada tutmadan yapılan fırlatışlar, temas noktasının kemer hizasından yukarda olduğu fırlatışlar yasaktır ve uyarılmalı yada cezalandırılmalıdır. Tutuş gerektirmeyen geleneksel ayak süpürme teknikleri, Ashi-barai, Ko uchi gari, kani waza gibi teknikler istisnadır ve uygulanabilirler. Fırlatma uygulandığında müsabık hiç vakit kaybetmeden teknik uygulayacaktır.

II. Kurallara uygun olarak fırlatılan, kayan, düşen ya da ayakları yerden kesilen ve üst gövdesi (torso) yerde olan bir sporcuya uygulanan puan alıcı bir teknik IPPON olarak değerlendirilecektir.

III. “İyi şekil” le yapılan bir tekniğin anlamı, geleneksel karate kavramların çatısı içinde yer alan karakteristiklere sahip olması demektir.

IV. “Sportif davranış”, iyi şekil’in bir unsuru olup bir puanlayıcı tekniğin uygulanması sırasında büyük konsantrasyonun saygılı bir şekilde uygulanması demektir.

V. “Kuvvetli uygulama”, başarmak için uygulanan tekniğin hissedilebilen hızını ve gücünü ifade eder.

VI. “Farkında olma” (ZANSHIN) kriteri, bir teknik değerlendirildiğinde çoğunlukla gözden kaçırılır. Bu rakibin kontra atak potansiyelinin farkında olma, gözlemlene ve müsabığın uyguladığı tam konsantrasyonun devamlı işleyişidir. Müsabık tekniği uygulandıktan sonra yüzünü geri çevirmez ve teknik uygulandıktan sonra da yüzünü rakibe dönük tutar

VII. “İyi zamanlama”, tekniğin en yüksek potansiyel etkiye ulaştığında hedefe ulaşması anlamına gelir

VIII. “Doğru mesafe”, tekniğin kabul edilebilir mesafeye ulaştığında en yüksek potansiyel etkide olması anlamına gelir. Hızla kaçmakta olan bir rakibe teknik uygulandığında, bu tekniğin potansiyel etkisi azalacaktır

IX. “Mesafeleme”, ayrıca tamamlanan tekniğin hedefte ya da hedefin yakınında olması ile ilgilidir. Yumruk ya da tekme, yüz, baş ya da boyun bölgesinde deri teması ile 5 cm mesafe arasında herhangi bir yere uygulandıysa doğru mesafede denilebilir. Ancak hedefin 5 cm mesafesine uygulanan ve rakibin blok teşebbüsünde bulunmadığı ya da kaçmadığı Jodan teknikler diğer kriterlere uyuyorsa puan olarak değerlendirilecektir. Ümitler ve Gençler yarışmalarında Baş-yüz ve boyuna el ile temas etmek yasaktır. Öte yandan Jodan tekmeler için hafif temasa yani deri temasına izin verilir. Puan alma mesafesi Ümit ve Gençler de 10 cm’ye yükseltilmiştir.

X. Nasıl yapıldığına ve yapıldığı yere bakılmaksızın değersiz bir teknik değersiz bir tekniktir. İyi şekil yada güç eksikliği olan teknikler puan olarak değerlendirilmeyecektir.

XI. Kemer altına uygulanan teknikler, kasık kemiği üstüne uygulandığı sürece puan olarak değerlendirilebilir. Boyun ve gırtlak bir hedef bölgesidir. Fakat bununla birlikte gırtlığa dokunmayan uygun kontrollü bir tekniğe puan verilebilmesine rağmen, temas kesinlikle yasaktır.

XII. Omuz kürek kemiklerine uygulanan bir teknik puan olarak değerlendirilebilir. Omuzun puan olarak değerlendirilmeyecek bölgesi kolun üst kemiği ile omuz kürek kemiğinin birleştiği bölgedir.

XIII. Orta Hakem istemeyerek aniden karşılaşmayı durdurmasa bile “süre bitti” zili bu karşılaşmada puan alma olasılıklarının bittiği anlamına gelir. Bununla birlikte ‘Süre bitti’ zilinin çalması burada cezaların uygulanmayacağı anlamına gelmez. Cezalar Hakem Paneli tarafından müsabaka sonucunun

ilan edilmesinden sonra müsabaka alanından ayrıldığı noktaya kadar devam eder. Bundan sonraki cezalar yalnızca Hakem komisyonu ya da Disiplin ve Hukuk komisyonu tarafında verilebilir.

XIV. Eğer iki müsabıkta birbirlerine tam olarak aynı anda vururlarsa "iyi zamanlama" kriteri tanım olarak oluşmamış olduğundan doğru karar puan vermemektir. Ancak, her iki müsabığa da puan alıcı 2 bayrak kalkar ise ve puan YAME den önce ya da zaman bitti zilinden önce olmuşsa puan alabilirler..

XV. Eğer bir müsabık., müsabaka durmadan önce birden fazla teknik ile puanlar almış ise müsabık puan alış sırasına bakılmadan en yüksek puana sahip olan tekniğin puanını alacaktır. Örnek olarak Yumruğu takiben yapılan başarılı bir tekme vuruşunda ilk önce alınan yumruk puanına bakılmaksızın tekme vuruşu daha yüksek puana sahip olduğundan tekme vuruşunun puanı verilecektir.

MADDE 7 : KARAR KRİTERLERİ

1. Bir karşılaşmanın sonucu, müsabığın rakibine karşı 8 puan fark yapması, zaman dolduğunda en yüksek puana sahip olması, hanteide çoğunluk oyunu alması, ya da rakibin HANSOKU, SHIKKAKU yada KIKEN olması ile belirlenir.

2. Ferdi karşılaşmalarda normal şartlarda beraberlik ilan edilmez. Sadece takım maçlarında maç eşit puanla ya da puan alınmadan biterse ve hiçbir sporcu SENSU'ya sahip değilse, Orta hakem beraberlik (HIKIWAKE) ilan eder.

3. Ferdi karşılaşmalarda, eğer müsabaka berabere biterse, ancak sporculardan birinde SENSU varsa o sporcu galip ilan edilir. Eğer karşılaşma skor olmadan biterse ya da sporculardan hiç birisi SENSU alamamış ise o zaman karar Orta hakem ve 4 yan hakemin bayrak oyları (HANTEI) ile bir müsabığın lehine aşağıdaki kriterler göz önüne alınarak verilir.

- Davranış, Dövüşme ruhu, Yarışmacı gücü ve dayanıklılığını göstermek
- Taktik üstünlük ve teknik üstünlüğün sergilenmesi
- Hangi müsabığın en çok hareketi – aksiyonu başlattığı

4. SENSU alan bir müsabık, müsabakanın bitimine on beş saniyeden az bir süre kala: Jogai, kaçma, tutma, güreşme, itme ya da göğüs göğüse durma gibi nedenlerden dolayı, Kategori 2 uyarısı alırsa bu avantajını otomatik olarak kaybeder. Orta Hakem, yan hakemlerin desteğini almak için ilk olarak yapılan ihlali belirten jesti gösterecektir, en az iki yan hakemin desteğini aldıktan sonra gerekli Kategori 2 uyarıyı verip daha sonra SENSU işaretini gösterip, TORIMASEN işaret eder. Aynı anda sesli şekilde komutları da söyleyerek tekrarlar (AKA/AO SENSU TORIMASEN).

Eğer SENSU müsabaka bitimine 15 saniyeden az bir süre kala geri alınırsa, bu durumdan sonra o müsabakada hiç bir müsabık SENSU alamaz.

SENSU verilen ancak video analiz sonrasında diğer müsabığında aynı anda puan aldığına karar verilen durumlarda aynı şekilde SENSU iptal edilir.

Kazanan takım SENSU ile kazanılanlar da dahil olmak üzere en fazla galibiyete sahip olan takımdır. İki takımın da aynı galibiyet sayısına sahip olması durumunda kazanan takım, kazanılan ya da kaybedilen karşılaşmalar göz önüne alınarak en fazla puana sahip olan takımdır. Kayıt altına alınacak maksimum puan farkı 8 olacaktır.

5. Eğer takımlar aynı galibiyet sayısı ile beraber aynı puana sahipler ise Karar maçı yapılacaktır. Her bir takım Karar maçında dövüşmek üzere sporcu çıkaracaktır, Karar maçı yine berabere biter (puansız yada SENSU olmadan) ise kazanan ferdi müsabaka prosedürleri ile aynı olacak şekilde HANTEİ ile belirlenecektir. HANTEİ Karar maçının galibini ve aynı zamanda da Takım maçının galibini belirleyecektir.

6. Takım maçlarında bir takım yeterli galibiyet sayısına ulaştığında galip olarak ilan edilecektir ve kalan maçlar yapılmayacaktır.

7. Bir karşılaşma esnasında hem AKA hemde AO Hansoku ile diskalifiye edilirse, bu karşılaşmanın galibiyle bir sonraki tur da yarışacak olan müsabık o turu bye geçmiş sayılır (herhangi bir sonuç ilan edilmez). Ancak bu durum bir madalya müsabakasında oluşursa, kazanan Hantei ile belirlenir. (Eğer birisinin SENSU'su yoksa)

AÇIKLAMALAR:

I. Beraberlik durumunda HANTEİ ile galibi belirlenmesi gerektiğinde Orta hakem tataminin dışına çıkarak HANTEİ anonsu yapar ve 2 ayrı tonda düdük çalar. Yan hakemler bayrakları ile ve Orta hakemde aynı anda elini kullanarak kararını gösterir. Sonra Orta hakem kısa bir düdük çalarak normal pozisyonuna geri döner ve Galibi normal prosedüre göre ilan eder.

II. SENSU teriminden anlaşılması gereken, bir müsabığın rakibine puan vermeden ilk puanı almasıdır. Eğer iki müsabıkda aynı anda puan alırsa SENSU meydana gelmez ve sporcular müsabaka ilerleyen süreçte SENSU alma hakkını korur.

MADDE 8 : YASAK HAREKETLER

Yasak hareketler, Kategori 1 ve Kategori 2 olmak üzere 2 ayrı kategori'de toplanır.

KATEGORİ 1

1. Puan bölgesine yapılan teknikler dikkate alınarak aşırı kontak yapan teknikler ve girtlağa temas eden teknikler.
2. Kollara, Ayaklara, Kasıklara, Eklem yerlerine ya da Ayağın üst kısmına yapılan ataklar.
3. Açık el ile surata yapılan teknikler
4. Tehlikeli ya da Yasak fırlatma teknikleri

KATEGORİ 2

- 1.Aldatma ya da Yaralanmayı abartma
- 2.Rakibin etkisi olmadan yarışma alanından çıkış (JOGAI)
- 3.Hareketi ile rakibin yaptığı atakla kendini tehlikeye sokacak duruma düşürme, Rakibin atağında kendini yaralamaya sebebiyet verme ya da kendini korumak için gerekli önlemleri almama (MUBOBİ)
- 4.Rakibin puan alma fırsatını engellemek maksadıyla dövüşmekten kaçınma,
- 5.Pasiflik – Dövüşmeye teşebbüs etmemek. (Müسابakanın bitimine 15 saniyeden az kalmışsa verilemez.)
- 6.Fırlatma ya da diğer bir tekniğe teşebbüs etmeden Sarılma, Güreşme, İtme, tutma yada göğüs göğüse bekleme.
- 7.Rakibin attığı tekmeyle yakalayarak onu yere düşürme durumundan başka herhangi bir sebeple rakibi iki elle tutma.
- 8.Rakibin karategisini ya da kolunu tek elle tutmak ancak derhal puan almaya yahut rakibi düşürmeye çalışmamak. Kendisini düşüren rakibi engellemek için ona tek elle tutunmak.
- 9.Doğası gereği rakibi tehlikeye sokacak, kontrol edilemeyen teknikler ve tehlikeli ve kontrolsüz ataklar.
- 10.Baş-diz ve dirsekler ile yapılan ataklar.
- 11.Konuşma ya da rakibi kışkırtma, Orta hakemin talimatlarına uymama, Hakemlere karşı Saygısızca davranmak ya da diğer davranış ihlalleri

AÇIKLAMALAR:

I. Karate yarışması bir spor yarışmasıdır. Bu sebepten dolayı bazı çok tehlikeli teknikler yasaklanmıştır ve tüm teknikler kontrollü olmalıdır. Antrenmanlı yetişkin sporcular karın bölgesi gibi kas bölgelerine gelen çok güçlü darbelere dayanabilirler, fakat Baş, yüz, boyun, kasıklar ve eklem bölgeleri yaralanmaya müsaittir. Bu nedenle yaralanmaya sebep olan herhangi bir teknik rakibin kendi hatası ile oluşmamış ise cezalandırılmalıdır. Yarışmacılar tüm teknikleri "iyi şekil" ve kontrollü olarak uygulamalıdır. Eğer "iyi şekil" ve kontrol yoksa teknik nasıl olursa olsun uyarılmalı ya da cezalandırılmalıdır. Bu duruma Ümitler ve Gençler de daha hassas dikkat gösterilmesi zorunludur.

II. YÜZE TEMAS – BÜYÜKLER: Büyükler müsabakalarında, Yüze, Başa, Boyuna yapılan yaralamaya sebep olamayan, hafif, kontrollü temaslara izin verilir.(Girtlak hariç). Temas Orta hakem tarafından çok güçlü olarak değerlendirilmişse ve Yarışmacının kazanma potansiyelini azaltmamış ise bir uyarı (CHUKOKU) verilebilir. Aynı şartlardaki ikinci temas KEIKOKU olarak değerlendirilecek olup sonraki kural ihlali cezası HANSOKU – CHUİ olacaktır. Bundan sonraki aynı şartlardaki temas yarışmacının kazanma potansiyelini etkilemese bile HANSOKU olarak cezalandırılacaktır.

III. YÜZE TEMAS – ÜMİTLER VE GENÇLER: Ümitler ve Gençlerde müsabıkların El ile Baş, Yüz, Boyun bölgelerine temas etmeleri yasaktır. Ne kadar hafif olursa olsun bu bölgelere yapılacak olan temaslar

darbeyi alanın hatası (MUBOBİ) olmadığı sürece uygun şekilde uyarılacak/cezalandırılacaktır. Jodan tekmeler hafif temas yapabilir (Deri teması) ve puandır. Deri temasından daha fazla olan temaslar darbeyi alanın hatası (MUBOBİ) olmadığı sürece uyarılmalı ya da cezalandırılmalıdır.14 yaş altı müsabıklar için Ek 10'u okuyunuz.

IV. Orta Hakem yaralı müsabığı müsabakayı devam ettirene kadar gözlemleyecektir. Değerlendirmede verilecek ufak bir gecikme burun kanaması gibi semptomların gelişmesine sebep olur. Gözleme sırasında sporcunun taktik avantaj kazanmak sebebi ile hafif yararlanmaları abartma çabasını da gözlemek gerekir. Örnek olarak yaralı bir buruna sert bir şekilde vurma ya da yüzü kabaca sürme gibi.

V. Daha önceden var olan yaralanma, uygulanan kontakın etkisi dışında semptomlara sebep olabilir ve orta hakemler görünüşte aşırı temas olan cezaları düşünürken bunu da göz önüne almalıdırlar. Örneğin, gerçekte hafif bir kontak olarak görünen temas daha evvelki karşılaşmalarda meydana gelen yaralanmaların toplam etkisi nedeniyle müsabıkın devam edememesi ile sonuçlanabilir. Müsabakaların başlamasından önce Tatami Şefi sağlık kartlarını incelemeli ve müsabıkların dövüşmeye uygun olduğundan emin olmalıdır. Müsabıkın yaralanma için tedavi gördüğü bilgisi orta hakeme verilmelidir.

VI. Rakibinin Orta Hakem tarafından cezalandırılmasını sağlamak için hafif bir temasta aşırı tepki gösteren, yüzünü tutma ve sendeleme, ya da gereksiz yere düşme gibi, hafif teması abartan müsabıklar derhal uyarılacak ya da cezalandırılacaktır.

VII. Puan olarak değerlendirilen bir teknik esnasında yalandan yaralanma numarası yapmanın cezası minimum HANSOKU CHUİ ve yapılan numaranın abartısına göre HANSOKU ve ya SHIKKAKU'dur. Yalandan yaralanma numarası yapmak kuralların ciddi bir ihlalidir. Nefessiz kalmış gibi davranan tan veya tatamide yuvarlanan ve bu durumun yaralanması ile orantısız olduğu doktor tarafından kanıtlarla belirtilen sporcu SHIKKAKU edilecektir

VIII. Var olan bir yaralanmanın etkisini abartmak daha az ciddi bir durumdur ama kesinlikle kabul edilemez bir harekettir ve ilk oluştuğunda direkt olarak minimum HANSOKU-CHUİ ile uyarılacaktır.. Sendelemek, Ayağa kalkıp tekrar kendini yere atmak gibi çok abartılı durumlarda ihlalin ciddiyetine bakılarak direkt olarak HANSOKU verilebilir.

IX. Yaralanmayı abartarak SHIKKAKU olan bir müsabık direkt olarak tatamiden alınarak WKF Sağlık kuruluna götürülecek ve kendisinin acil olarak kontrol edilmesi sağlanacaktır. Sağlık kurulu şampiyona bitmeden önce konu ile ilgili raporunu Hakem komisyonuna sunacaktır. Var olmayan yaralanma numarası yapan müsabık bu olayın tekrarı halinde ömür boyu men cezasına kadar cezalarla cezalandırılabilir.

X. Gırtlak özellik itibari ile savunmasız bir bölgedir ve ne kadar hafif bir temas olursa olsun darbeyi alanın kendi hatası olmadığı sürece (MUBOBİ) uyarılmalı ya da cezalandırılmalıdır.

XI. Eğer müsabık fırlatma sonrasında yaralanırsa hakemler ceza uygulanıp uygulanmayacağı karar vereceklerdir. Müsabık, rakibinin karategisini ya da kolunu tek elle onu yere düşürmek yahut direk olarak puan almak için tutabilir. Ancak başka başka teknikler için tutmaya devam edemez. Müsabık rakibini tutar tutmaz puan almalı yada rakibi yere düşürmelidir. İki elle tutmanın tek istisnası rakibin tekmesini onu yere düşürmek amacıyla tutmaktır.

XII. Açık el ile yüze yapılan teknikler müsabığının görmesini tehlikeye atacağı için yasaktır

XIII. JOGAİ müsabığının ayak ya da vücudunun herhangi bir parçasının müsabaka alanı dışına temas etmesidir. Burada istisna olan müsabığının rakibi tarafından fiziksel olarak dışarı itilmesi yada fırlatılmasıdır. Jogai tanımı "tekrarlanan dışarı çıkış" olarak değil "rakibin sebep olmadığı dışarı çıkış" olarak tanımlanmıştır. Ancak Jogai müsabakanın bitimine 15 saniyeden az bir zaman kala oluşmuş ise Orta hakem müsabığa direkt olarak minimum HANSOKU-CHUİ verecektir.

XIV. Bir müsabık hakemin YAME konutundan önce puan alıp dışarı çıkmış ise kendisine Puan verilecek olup JOGAİ uygulanmayacaktır. Eğer müsabık puan için başarısız bir teşebbüste bulunur ve dışarı çıkar ise kendisine Jogai verilecektir.

XV. Eğer AO, AKA' nın puan almasından hemen sonra dışarı çıkarsa hemen "YAME" komutu verilecek ve AKA ' ya puanı verilerek AO' ya Jogai verilmeyecektir. Eğer AKA puan aldığı anda AO dışarı çıkarsa ve AKA halen içerde ise AKA' ya puanı verilecek ve AO' da Jogai alacaktır.

XVI. "Dövüşten Kaçma" durumunu anlamak çok önemlidir. "Dövüşten kaçmak" süreyi kullanıcı davranışlar ile rakibin puan alma fırsatının engellendiği durumları tanımlar. Müsabık karşılık vermeden sürekli olarak puan vermemek amacı ile geri çekilir, tutar, sarılır yada dışarı çıkar ve bu hareketin uyarılması yada cezalandırılması zorunludur. Bunlar genelde müsabakanın bitişine yakın zamanlarda olur. Eğer ihlal 15 saniye ve daha fazla bir zaman kaldığında oluşmuş ise ve kategori 2 ' den daha önceden uyarısı yok ise Orta hakem kendisine CHUKOKU verecektir. Eğer daha önceden alınmış bir uyarısı var ise KEİKOKU uygulanır. Ancak bitime 15 saniyeden daha az bir zaman kalmış ise Orta hakem daha önce kategori 2 cezası olup olmadığına bakmadan direkt olarak HANSOKU- CHUİ verecektir. Eğer müsabığının daha önceden HANSOKU CHUİ' si var ise Orta hakem HANSOKU vererek rakibini galip ilan edecektir. Ancak Orta hakem müsabığının hareketlerinin defansif olmadığından ve rakibinin kötü niyetli ve tehlikeli bir şekilde hareket etmediğinden emin olmalıdır. Böyle bir durumda atak yapan uyarılmalı yada cezalandırılmalıdır.

XVII. Pasiflik her iki müsabığında belirli bir süre aralığında teknik yapmaya teşebbüs etmemeleri anlamına gelir.

XVIII. Bir MUBOBİ örneğinde müsabığının kendi güvenliğini göz ardı ederek atak yapmasıdır.

Bazı müsabıklar uzun bir yumruk atmak için rakipten gelebilecek atağı blok alma imkanı olmadan ileri fırlarlar. Bu şekildeki açık ataklar MUBOBİ' dir ve puan olmaz. Ayrıca bazı sporcular taktiksel bir hareket olarak puan aldıklarını göstermek için aniden geri dönerler ve alaycı bir baskı hareketi yaparlar. Gardlarını indirirler ve rakibi dikkate almazlar. Bu dönüşün amacı Orta hakeme puanı dikte etmektir. Bu harekette çok net bir MUBOBİ' dir. Bu gibi müsabıklara karşı yapılan ataklarda aşırı temas olursa ya da herhangi bir yaralanma olursa Orta hakem Kategori 2 uyarı ya da ceza verecektir ve rakibine herhangi bir ceza vermeyecektir.

XIX. Resmi delegasyonun herhangi bir üyesinin nezaket dışı yaptığı bir davranış Müsabığının, takımın ya da kafilenin turnuvadan diskalifiye edilmesine yol açabilir.

MADDE 9 : UYARILAR VE CEZALAR

CHUKOKU: CHUKOKU ilgili ceza kategorisinde ilk kez oluşan ufak kural ihlallerinde uygulanır.

KEIKOKU: KEIKOKU ilgili ceza kategorisinde ikinci kez oluşan ufak kural ihlallerinde ya da HANSOKU-CHUI verilecek kadar ciddi olmayan kural ihlallerinde uygulanır.

HANSOKU-CHUI: Bu uyarı Diskalifiye uyarısıdır ve genellikle bu müsabakada önceden KEIKOKU' su olanlara uygulanmasına rağmen HANSOKU hak edilmeyecek şekilde yapılan ciddi kural ihlalleri oluştuğunda da direkt olarak uygulanabilir.

HANSOKU: Bu ceza Diskalifiyedir ve çok ciddi kural ihlalleri sonucunda uygulanır. Bunun yanında bu müsabakada zaten verilmiş bir HANSOKU- CHUI'si olan kişiye de uygulanacak sıradaki cezadır. Takım maçlarında HANSOKU olan sporcunun puanı sıfırlanacak ve rakibinin puanı 8 puan olarak tescil edilecektir.

SHIKKAKU: Bu ceza alan kişinin katılmak için kayıt yaptırmış olabileceği bütün kategoriler dahil olmak üzere tüm turnuvadan diskalifiyedir. SHIKKAKU Orta hakemin talimatlarına uymayan, kötü niyetli davranan, Karate-do prestijine ve onuruna zarar veren ya da Turnuva kurallarına ve ruhuna aykırı hareketler yapanlara uygulanır. Takım maçlarında SHIKKAKU olan sporcunun puanı sıfırlanacak ve rakibinin puanı 8 puan olarak tescil edilecektir.

Müsabakanın düzgün bir şekilde devam edebilmesi için, Orta Hakem süre bitmesine 15 saniye ya da daha fazla süre varsa; sporcuları aktif olmaya teşvik etmek için 'TSUZUKETE' komutu verebilir (sporcuları tatamiye çağırmak için yapılan jestin aynısı). Yahut müsabıkların birbirinden ayrılması için 'WAKARETE' komutu verebilir (sporcuların tatamiden dışarı çıkması için gösterilen jestin aynısı). Bu komutlar zaman durdurulmadan verilir, bu komutlar açık kural ihlallerine karşı kullanılacak olan cezaların ve uyarıların yerini almaz.

AÇIKLAMALAR:

I. 3 adet uyarı vardır; CHUKOKU, KEIKOKU ve HANSOKU CHUI. Bu uyarılar yarışmacıya açık bir şekilde Kural ihlali yaptığını ve bir ceza uygulanmadan önce kural ihlali yapmaması için uyarıldığını anlatır.

II. 2 adet ceza vardır; HANSOKU ve SHIKKAKU, her ikisi de yarışmacının kural ihlali sebebi ile o turdan (HANSOKU) ya da tüm turnuvadan (SHIKKAKU) diskalifiyesi ile sonuçlanır. SHIKKAKU durumunda, alan kişiye Disiplin Kurulu tarafından daha ileri seviyede ceza verilebilir.

III. Kategori 1 ve Kategori 2 adet uyarı/cezaları bir arada toplanamaz.

IV. Bir uyarı direkt uygulanabilir ama bir kez verilebilir. Bunun devamında uyarı ya da ceza artarak devam etmelidir. Örnek olarak aşırı bir kondağa uyarı ya da ceza verilebilir ama bir sonraki aşırı kontakta aynı değerde uyarı ya da ceza verilemez.

V.CHUKOKU normalde rakibin kazanma şansının yapılan faul ile azalmadığı ilk ihlalde uygulanır.

VI. KEİKOKU normalde rakibin kazanma şansının yapılan faul ile hafif bir şekilde azaldığı (Hakemlerin görüşüne göre) durumlarda uygulanır

VII. HANSOKU-CHUI direkt ya da bir KEİKOKU'yu takiben uygulanabilir. Ayrıca rakibin kazanma şansının yapılan faul ile ciddi bir şekilde azaldığı (Hakemlerin görüşüne göre) durumlarda uygulanır

VIII. HANSOKU toplanan uyarılar sonunda uygulanmasına rağmen ciddi kural ihlallerinde direkt olarak da uygulanabilir. Ayrıca müsabığın kazanma potansiyelinin rakibin foul'ü ile direkt olarak sıfırlanmış durumda (Hakemlerin görüşüne göre) uygulanır.

XI. Yaralanmaya sebep olmaktan HANSOKU olan bir sporcunun hakemler ve Tatami Şefinin değerlendirmesiyle dikkatsizce ve tehlikeli davrandığı, ya da WKF yarışmaları için gerekli olan kendini kontrol özelliklere sahip olmadığı kanaatine varılırsa kendisi Hakem komisyonuna rapor edilecektir. Hakem komisyonu bu müsabığın yarışmanın kalan kısmından ya da sonraki yarışmalardan uzaklaştırılıp uzaklaştırılmayacağına karar verecektir.

X.SHIKKAKU uyarı ya da başka bir şey olmadan direkt olarak uygulanabilir. Eğer orta hakem müsabığın kötü niyetli davrandığını düşünüyorsa fiziksel bir yaralanma olup olmadığına bakmaksızın uygulayacağı doğru ceza SHIKKAKU olacaktır HANSOKU değil.

XI. Eğer bir antrenör müsabaka esnasında müsabakaya müdahale ediyorsa, Orta Hakem YAME diyerek müsabakayı durduracak, antrenöre yaklaşacak ve nezaketsiz davrandığını gerekli jestle işaret edecektir. Daha sonra TSUZUKATE HAJIME ile müsabakayı devam ettirecektir. Eğer antrenör müdahaleye devam ederse Orta Hakem müsabakayı tekrar durduracak, antrenörden sahayı terk etmesini isteyecek ve kişi sahayı terk etmeden müsabakayı devam ettirmeyecektir. Bu bir SHIKKAKU durumu değildir sadece o müsabaka için geçerlidir.

XII. SHIKKAKU'nun halka genel bir anonsu yapılmalıdır.

MADDE 1 0: MÜSABAKADA YARALANMALAR VE KAZALAR

1.KIKEN ya da çekilme, yarışmacı ya da yarışmacıların çağırıldıklarında hazır bulunmamaları, müsabakaya devam edememeleri, müsabakayı terk etmeleri, hakem kararı ile müsabakadan çekilmeleri durumunda verilen bir karardır. Çekilme rakip tarafından sebep olunmayan yaralanmaları da içerir. KIKEN olan sporcu o kategorideki bütün müsabakalardan çekilmiş sayılır ancak bu o turnuvada başka bir kategoride yarışmasını engellemez.

2. Eğer iki müsabıkta birbirlerini sakatlarlar ise ya da daha önceden var olan yaralanmadan dolayı sıkıntı yaşıyorlarsa ve turnuva doktoru tarafından her ikisinin de devam edemeyeceği bildirilir ise en fazla puanı olan yarışmacı galip ilan edilir. Ferdi karşılaşmalarda durum berabere ise ve SENSU yoksa karşılaşmanın galibi HANTEI ile belirlenir. Takım maçlarında durum berabere ve SENSU yok ise orta hakem HIKIWAKE ilan eder. Bu beraberlik durumu takım maçındaki karar maçında ortaya çıkar ve SENSU yok ise maçın galibi HANTEI ile belirlenir.

3.Turnuva doktoru tarafından dövüşmesi uygun olmadığı ilan edilen bir müsabık bu yarışmada tekrar dövüşemez.

4.Yaralanma sebebi ile diskalifiye ile bir müsabakayı kazanan yaralı bir müsabıkın doktorun izni olmaksızın müsabakada dövüşmesine izin verilmez.

5.Bir müsabık yaralandığında orta hakem ilk önce müsabakayı durdurup doktoru çağıracaktır. Doktor yalnızca teşhis koymaya ve yarayı tedavi etmeye yetkili olacaktır.

6.Devam eden bir müsabakada müsabık yaralanırsa ve tıbbi tedavi gerekli ise tedavi olması için üç dakika izin verilecektir. Eğer izin verilen bu süre içinde tedavi tamamlanmaz ise orta hakem müsabıkın dövüşmek için uygun olup olmadığına ya da tedavi için bir uzatma süresi verilip verilmeyeceğine karar verecektir.

7.Düşen, fırlatılan, düşürülen herhangi bir müsabık on saniye içinde ayaklarının üstünde tamamen dik olarak durmaz ise müsabakaya devam edemez sayılır ve otomatik olarak bu turnuvadaki tüm kumite faaliyetlerinden çekilmiş sayılır. Müsabığın düştüğü, fırlatıldığı ya da nakavt durumunda olduğu ve hemen ayağa kalkmadığı durumda Orta hakem hemen doktoru çağırarak ve aynı anda tek elini kullanarak her bir parmağı bir saniyeyi işaret edecek şekilde İngilizce olarak ona kadar sayacaktır. 10 saniyenin başlatıldığı her durumda doktor müsabığı kontrol edecektir. 10 saniye ile ilgili yerdeki pozisyonlarda yarışmacı tatamide incelenebilir.

AÇIKLAMALAR:

I. Doktor yarışmacının dövüşmeye uygun olmadığını ilan ederse uygun açıklama yarışmacının kartına işlenir. Yarışmacının Uygun olmama durumu diğer hakemlerin çok net anlayacağı şekilde olmalıdır.

II. Yarışmacı rakibinin basit kategori 1 ihlallerinden dolayı uyarılarının toplanması sonucu diskalifiye ile karşılaşmayı kazanabilir. Galip sporcu belirgin herhangi bir yaralanmaya maruz kalmamış olabilir.

III. Orta hakem yarışmacı yaralandığında ve tıbbi bir müdahaleye ihtiyaç duyduğunda elini havaya kaldırarak ve sözlü olarak "DOKTOR" çağırmalıdır.

IV. Eğer fiziksel olarak uygun ise yaralanan yarışmacı doktor incelemesi ve tedavisi için tataminin dışına çıkarılmalıdır.

V. Doktor sadece yaralanan sporcunun sağlığı ve güvenliği ile ilgili uygun öneriler yapmak zorundadır.

VI. Hakemler; HANSOKU, KIKEN yada SHIKKAKU 'yu baz alarak galibi belirleyeceklerdir.

VII. Takım maçlarında, takım üyesi Kiken olursa ya da diskalifiye olursa (HANSOKU yada SHIKKAKU) varsa puanları sıfırlanacak ve rakip sporcunun puanı 8 olarak tescil edilecektir.

MADDE 11: RESMİ İTİRAZLAR

1.Hiçbir kimse bir karar ile ilgili olarak Hakem paneli üyelerine itiraz edemez.

2.Eğer hakemlik prosedürün de kurallara aykırı bir durum görünürse Federasyon Başkanı ya da Resmi Temsilci itiraz etmeye yetkili kişidir

3. İtiraz, itirazın konu olduğu karşılaşmadan sonra verilmek üzere yazılı rapor ile yapılacaktır. (Tek istisna itirazın yönetim eksikliği ile ilgili olduğu zamandır. Tatami şefi yönetim eksikliği ile ilgili olarak derhal bilgilendirilmelidir.)

4. İtiraz, Jüri Heyeti'nin bir temsilcisine ulaştırılmalı. Jüri, itiraz edilen karara yol açan sebepleri gözden geçirir. Tüm gerçekleri göz önüne aldıktan sonra, bir rapor hazırlarlar ve bu tür eylemlerin ortaya çıkabileceğini düşünerek tedbirler alır.

5. Kuralların uygulanması ile ilgili yapılacak olan resmi itiraz antrenör tarafından müsabakanın bitiminden en geç bir dakika içinde yapılmalıdır. Antrenör, Tatami Şefine itirazını belirtip, resmi itiraz formunu alır. Formu dört dakika içinde doldurur, imzalar ve gerekli itiraz ücreti ile birlikte Tatami Şefine teslim eder. Tatami Şefi formu derhal İtiraz Jürisinin bir üyesine iletir ve Jüri beş dakika içinde bir karara varır.

6. İtiraz eden kişi, WKF Yürütme kurulu tarafından belirlenen itiraz ücretini yatırmalı ve bu ödeme itirazla birlikte Jüri Heyetinin bir üyesine teslim edilmeli.

7. İtiraz Jürisinin Oluşumu

Jüri Heyeti, Hakem Komisyonu tarafından atanan üç deneyimli hakemden oluşur. Jüri heyetine aynı ulusal federasyondan iki üye atanamaz. Hakem komisyonu, atanan Jüri Heyeti üyelerinin birinin itiraz konusu olayın hakemleri dahil, taraflardan herhangi biri ile aynı ülkeden olması ya da kan bağı ve ya evlilik yoluyla akrabalık bağı olması sonucu ortaya çıkabilecek çakar çatışmasını önlemek amacı ile , bu üyenin yerini alacak 1, 2, 3 şeklinde numaralandırılmış üç yedek üye görevlendirmelidir.

8. İtirazın Değerlendirilme Süreci

Protestonun taraflarını toplamak ve depozitin hazineye alınmasıyla ilgili sorumluluk İtiraz Jürisindedir. Heyet toplandığında, İtirazın niteliğini belirlemek için Jüri Heyeti derhal araştırma ve soruşturmaları yapar, Her bir üye itirazın geçerliliği konusunda kendi kararını vermek zorundadır. Çekimser oy kabul edilemez.

9. Reddedilen İtirazlar

Bir itiraz geçersiz sayılırsa, Jüri Heyeti üyelerinden bir tanesi itirazın reddedildiğini itiraz eden tarafa sözle bildirmek, orijinal belgeye "REDDİLDİ" şeklinde yazmak ve belgeyi Jüri heyetinin üyelerinin her birine imzalatmak için atanır. Ücret veznedara verilmeden önce atanan jüri üyesi Genel sekretere durumu iletilir.

10. Kabul Edilen İtirazlar

Bir itiraz kabul edilirse, Jüri Heyeti Organizasyon Komitesi ve Hakem Komisyonu ile birlikte çalışarak, olasılıkları içeren çözüm durumunu pratik olarak tamamlayabilen aşağıdaki tedbirleri alır.

-Kurallara aykırı olan önceki kararı değiştirmek

-İtirazdan önce yapılan ve durumdan etkilenmiş müsabakaları iptal etmek.

-Durumdan etkilenen müsabakaları tekrar oynatma

-İlgili hakemlerin durumu değerlendirmesi için Hakem Komisyonuna tavsiye mektubu hazırlamak.

Jüri Heyeti üyelerinden bir tanesi itirazın reddedildiğini itiraz eden tarafa sözlü bildirmek, orijinal belgeye "KABUL EDİLDİ" şeklinde yazmak ve belgeyi Jüri heyetinin üyelerinin her birine imzalatmak için atanır. Veznedar depozitoyu itiraz edene geri verir ve itiraz dökümanı Genel sekretere iletilir.

11.Olay Raporu

Yukarıda tanımlanan durumdaki olay ele alındıktan sonra, Jüri Panel'i tekrar toplanarak ayrıntıları içeren bir itiraz raporu hazırlar ve red veya kabul etme gerekçelerini belirtir. Rapor, Jüri Heyetinin üç üyesi tarafından imzalanarak Genel Sekretere iletilir.

12.Yetki ve Sınırlar

Jüri Heyeti'nin kararı nihayidir ve yalnızca Yürütme Kurulu'nun kararıyla iptal edilebilir. Jüri Heyeti, ceza veya yaptırımları koyamaz. Jüri Heyeti, ceza ya da yaptırımlara etki edemez. Jüri Heyetinin görevi, itirazın geçerliliği hakkında karar almak, Hakem ve Organizasyon Komitesi'nde kurallara aykırı bulunan hakemlik uygulamalarının düzeltilmesi yolunda gerekli tedbirlerin alınması için teşvik etmektir.

13. Video İnceleme kullanımı için özel hüküm

Not: Bu özel hüküm 11. Maddenin diğer hükümlerinden ve açıklamalarından bağımsız ve ayrı sayılmalıdır.

WKF Büyükler Dünya Şampiyonalarında, Olimpiyat Oyunlarında, Gençlik Olimpiyat Oyunlarında, Kıtasal Oyunlarda, Dünya Oyunlarında ve bu tarz çok sporlu faaliyetlerde müsabakaların video ile incelemesi gereklidir. Diğer müsabakalarda ise video incelemenin yapılması mümkün ise tavsiye edilir. Video analiz için prosedür Ek 11'de açıklanmıştır.

AÇIKLAMALAR:

- I. İtiraz, müsabıkların isimlerini, müsabakayı yöneten hakem panelini ve neye itiraz edildiğini detaylı olarak içermelidir. Genel iddialar, kabul edilmeyecektir. İtirazın geçerliliğini ispat etme yükümlülüğü, iddia eden tarafa aittir.*
- II. İtiraz, Jüri Heyeti tarafından gözden geçirilir ve bu gözden geçirmenin parçası olarak, Jüri itiraza konu olarak sunulan kanıtları inceler. Jüri, protestoyu daha iyi incelemek için varsa videoları izler ve yetkililere soru sorar.*
- III. İtiraz, jüri Heyeti tarafından geçerli olarak kabul edilirse, uygun önlemler alınır. İlave olarak, gelecek müsabakalarda bu tip olayların tekrarlanmasından kaçınmak için gerekli tedbirlerde alınır. Ödenen depozito ücreti hazine tarafından geri ödenir.*
- IV. İtiraz, jüri heyeti tarafından geçersiz sayılırsa, itiraz reddedilir ve depozito WKF'ye iade olur.*
- V. Resmi itiraz hazırlansa bile devam eden karşılaşmalar geciktirilmeyecektir. Yarışma kurallarına göre müsabakanın devamını sağlamak, Maç şefinin sorumluluğundadır.*

VI. *Devam eden bir müsabakada yönetim eksikliği olduğu takdirde, antrenör direk olarak Tatami şefini bilgilendirebilir. Tatami şefide Orta Hakem'i bilgilendirir.*

MADDE 12: GÖREV VE YETKİLER

HAKEM KOMİSYONU

Hakem Komisyonunun görev ve yetkileri aşağıdaki gibidir.:

1. Organizasyon Komitesi ile birlikte çalışarak, yarışma alanın düzenlemesi, tüm ekipmanların tahsis edilmesi, tur/maç işletimi ve gözlemi ve güvenlik tedbirleri gibi her turnuva için doğru ve gerekli hazırlıkları yapmak.
2. Tatami Şeflerini (Şef Hakemleri) ve Tatami Şef Yardımcılarını atamak ve görev yerlerini belirlemek, Tatami şeflerinin raporlarına istinaden gerekli olabilecek tedbirleri almak ve uygulamak.
3. Tüm görevli hakemlerin performanslarını izlemek ve koordine etmek.
4. Gerekli yerlerde yedek hakemleri atamak.
5. Kuralarda olmayan bir durum ortaya çıktığında veya bir müsabaka sırasında olabilecek teknik sorunlarla ilgili olarak karar varmak.

TATAMI ŞEFİ (YÖNETİCİSİ) VE TATAMI ŞEF YARDIMCILARI

Tatami Şefinin Yetki ve Görevleri aşağıdaki gibidir.

1. Kontrolleri altındaki bölgelerdeki tüm karşılaşmalar için Orta ve Yan Hakemleri denetlemek, atamak ve yetkilendirmek.
2. Bölgelerinde görev yapan Orta ve Yan Hakemlerin performanslarını gözlemek ve görevlendirilen hakemlerin verilen görevleri yapabilecek kapasitede olduklarından emin olmak
3. Maç Şefi(Kansa) , müsabaka kurallarına aykırı bir durumu işaret ettiğinde karşılaşmayı durdurmak için Orta Hakem'e emir vermek.
4. Hakem Komisyonu'na, gözetimleri altındaki her hakemin performansları hakkında, günlük, yazılı rapor hazırlamak varsa tavsiyelerini iletmek
5. Video Analiz panelini için 2 Hakem belirlemek.

ANTRENÖR YÖNETİCİSİ

Antrenör yöneticilerinin ayrıca belirtilmiştir.

ORTA HAKEMLER

Orta Hakemin görevleri aşağıdaki gibidir:

1. Orta Hakem (SHUSHIN),müsabakayı başlatma, durdurma ve bitirme dahil müsabakaları yönetme yetkisine sahiptir.
2. Yan Hakemler tarafından verilen puanları vermek.
3. Bir sakatlık, hastalık ya da müsabığın müsabakaya devamını engelleyen bir durum görüldüğünde.
4. Faul oluştuğunda veya müsabıkların güvenliğini sağlamak gerektiğinde, müsabakayı durdurmak.
5. İki ya da daha fazla hakem bir puan gösterdiğinde veya jogai işaret ettiğinde.
6. (Jogai dahil) belirlenen faulleri göstermek, yan hakemlerden karar istemek
7. Uyarı yada ceza için yan hakem kararlarının tekrar gözden geçirilmesi gerektiğini düşündüğünde, Yan Hakemlerden tekrar değerlendirme istemek.
8. Yan hakemleri (SHUGO) Shikkaku kararı vermek için çağırarak.
9. Verilen bir karara göre, gerekirse Jüri Heyetine, Hakem Komisyonuna veya Tatami Şefi'ne açıklama yapmak.
10. Yan hakemlerin kararlarına göre cezaların ve puanların verilmesi
11. Takım maçlarında gerektiğinde ekstra maçı başlatmak ve anons etmek.
12. HANTEI'de, kendi oyunu da içeren, hakemlerini oyunu yönetmek etmek ve sonucu anons etmek.
13. Eşitliği ortadan kaldırmak/bozmak.
14. Kazananı açıklamak.
15. Orta Hakem'in yetkisi sadece müsabaka alanı ile sınırlı olmayıp, aynı zamanda müsabaka alanında bulunan antrenör ve diğer sporcuların davranışlarının kontrolü de dahil olmak üzere müsabaka alanındaki tüm durumları kapsar.
16. Orta Hakem bütün komutları verir ve tüm anonsları yapar.

YAN HAKEMLER

Yan Hakemler'in (Fukushin) Yetki ve Görevleri aşağıdaki gibidir.

- 1.Puanları ve Jogai'yi belirtmek.
- 2.Orta hakemin belirttiği uyarı ve cezalar hakkında görüşlerini belirtmek.
- 3.Alınacak herhangi bir kararda oy vererek oylamaya katılmak

Yan hakemler, dikkatli biçimde müsabıkların hareketlerini gözlemlerler ve aşağıdaki durumlarda düşüncelerini Orta Hakem'e bildirirler.

- a) Bir sayı görüldüğünde,
- b) Müsabıklardan her ikisi veya birisi müsabaka alanının dışına çıktığında (JOGAI)
- c) Orta hakem istediğinde diğer faullerle ilgili kararlarını belirtmek.

MAÇ ŞEFİ (KANSA):

Maç Şefi'nin (KANSA) Yetki ve Görevleri aşağıdaki gibidir:

Maç Gözlemcisi (KANSA) devam eden müsabakayı gözlemleyerek Tatami Şefine yardımcı olacak. Orta Hakemin veya Yan Hakemlerin kararları, müsabaka kurallarına uygun değilse Maç şefi derhal kırmızı bayrağını kaldıracak ve düdüğünü çalacaktır. Tatami Şefi, Orta Hakem'e müsabakayı durdurması ve uyumsuzluğu gidermesi için talimat verecektir.

Maçın tutulan kayıtları, Maç Şefinin onayından sonra resmi kayıt olarak resmîyet kazanır.

Her bir maç öncesinde, Maç şefi müsabıkların onaylanmış elbise/ekipman giydiklerinden emin olacaktır. Organizasyon müsabıklar sıralanmadan önce malzeme kontrolü yapmış olsa bile ekipmanların kurallara uygun olup olmadığı Kansa'nın sorumluluğundadır. Maç şefi, Takım maçlarında dönmecektir.

KILAVUZ

Aşağıdaki durumlarda Kansa kırmızı bayrağını kaldıracak ve düdük çalacaktır:

- Orta Hakem, Senshu vermeyi unutursa
- Orta Hakem, Senshuyu geri almayı unutursa
- Orta Hakem, yanlış müsabığa puan verirse.
- Orta Hakem, yanlış müsabığa uyarı/ceza verirse.
- Orta Hakem, bir müsabığa puan ve diğerine abartıdan Kategori 2 verirse
- Orta Hakem, bir müsabığa puan diğerine mubobi verirse.
- Orta Hakem, Yameden ya da zaman bittikten sonra yapılan bir tekniğe puan verirse
- Orta Hakem, tatami dışındaki bir müsabığın yaptığı tekniğe puan verirse
- Orta Hakem, Ato Shibaraku sırasında pasiflikten uyarı veya ceza verirse
- Orta Hakem, Ato Shibaraku esnasında yanlış Kategori 2 uyarı yada cezayı verirse
- Orta Hakem, aynı müsabık için iki yada daha fazla bayrak puan ya da jogai gösterirken müsabakayı durdurmazsa.
- Orta Hakem, video analiz için itiraz yapılmışken müsabakayı durdurmazsa.
- Orta Hakem, bayrakların çoğunluğuna uymazsa.
- Orta Hakem, on saniye durumunda doctor çağırmasa
- Orta Hakem, Senshu varken Hantei/Hikiwake yaparsa
- Bir Yan Hakem bayrakları yanlış elinde tutuyorsa.
- Skorbord yanlışsa.
- Antrenör tarafından talep edilen teknik yameden ya da zaman bittikten sonra yapılmışsa

Aşağıdaki durumlarda Kansa, hakem panelinin kararına karışmayacaktır:

- Yan hakemler bir puan için bayrak kaldırmazlarsa

- Yan hakemler Jogai için bayrak kaldırmazlarsa.
- Orta Hakem Kategori 1 Yada Kategori 2 uyarı/ceza istediğinde yan hakemler desteklemezlerse
- Panelin verdiği Kategori 1'in derecesine.
- Panelin verdiği Kategori 2'nin derecesine.
- Bir puanın geçerli olup olmadığı gibi durumlara ilgili Kansanın bir oyu yada yetkisi yoktur.
- Orta Hakem müsabaka bitiş zilini duymazsa; Kansa değil, Skor Şefi düdüğü çalacaktır.

SKOR ŞEFİ:

Skor Şefi, Orta Hakem tarafından verilen puanların ayrı bir kaydını tutacak ve aynı zamanda atanmış olan Zaman Tutucularını ve Skor Tutucularını da gözlemleyecektir.

AÇIKLAMALAR:

I. İki veya daha fazla yan hakem aynı yarışmacı için bir puan yada Jogai gösterdiğinde, Orta Hakem müsabakayı durduracak ve buna göre uygun kararı uygulayacaktır. Orta Hakem, müsabakayı durdurmazsa, Maç şefi kırmızı bayrağı kaldıracak ve düdüğünü çalacaktır. İki ya da daha fazla Yan Hakem tarafımdan verilen bir işaret olmadan Orta Hakem müsabakayı durdurmak isterse YAME diyecek ve aynı anda gerekli jesti yapacaktır. Bundan sonra Yan hakemler görüşlerini belirtecek ve iki yada daha fazla yan hakemin bir fikir birliği oluşursa Orta Hakem gerekli kararı uygulayacaktır.

II. Her iki müsabık için, yan hakemlerin iki ve daha fazla uyarı, ceza veya puan göstermesi durumunda, her iki yarışmacı'da, uyarıları, cezaları veya puanları alacaktır.

III. Eğer bir müsabık Puan, uyarı ya da ceza alırsa ve yan hakemlerin aynı sporcuya gösterdikleri bayrakları farklı puan, uyarı yada ceza gösteriyorsa bu durumda en düşük Puan, Uyarı yada ceza uygulanacaktır.

IV. Eğer bir müsabık Puan, uyarı ya da ceza alırsa ve yan hakemlerin aynı sporcuya gösterdikleri bayrakları farklı puan, uyarı yada ceza gösteriyorsa ve burada yüksek puan, uyarı yada ceza çoğunlukta ise bu durumda en düşük Puan, Uyarı yada ceza prensibi uygulanmayacak ve çoğunluğun kararı uygulanacaktır.

V. "HANTEI" 'de, dört yan hakem ve Orta Hakem'in bir oy hakkı vardır.

VII. Maç Şefi(Kansa)' nin görevi, maçın kurallara uygun şekilde yönetildiğinden emin olmaktır. Kendisi ilave bir hakem değildir. Oy hakkı yoktur, bir sayının geçerli olup olmadığı gibi veya JOGAI nin gerçekleşip gerçekleşmediği gibi karar durumunda herhangi bir yetkisi yoktur, Onun tek sorumluluğu prosedürlerdir. Maç şefi takım maçlarında dönmez.

VII. Orta Hakemin, süre bitti zilini duymaması durumunda, Skor şefi düdüğünü çalacaktır.

VIII. Hakemler maçtan sonra bir kararla ilgili bir açıklama yapılması gerektiğinde, hakemler Tatami Şefi, Hakem Komisyonu veya Jüri Heyeti ile konuşabilir. Başka hiçbir kimseye açıklama yapmazlar.

IX. Bir Orta Hakem kendi kararıyla müsabakada uygun davranmayan veya müsabaka gidişatını olumsuz etkileyen bir antrenörü müsabaka alanından men edebilir. Bu yetki müsabığın diğer yakınları içinde geçerlidir.

MADDE 13: MÜSABAKAYA BAŞLANGIÇ-DURDURMA VE SONLANDIRMA

1. Bir müsabaka sırasında, Orta ve Yan Hakemler tarafından kullanılan jestler ve terimler, sonraki sayfalarda gösterilecektir.
2. Orta ve Yan Hakemler, kendilerine tanımlanmış yerlerini alacaklar ve müsabıkların birbirlerini kendileri için belirlenmiş tataminin ön kısmında selamlamasının ardından, Orta Hakem, "SHOBU HAJIME" komutunu vermesiyle müsabaka başlayacaktır.
3. Orta Hakem, "YAME" komutuyla müsabakayı durduracak, gerekirse, Orta Hakem müsabıklara asıl yerlerine dönmeleri için emir verecektir (MOTO NO ICHI).
4. Orta Hakem yerine döndüğünde, Yan Hakemler işaretler yardımıyla fikirlerini bildirecekler. Bir puan verilmesi gerektiğinde, Orta Hakem, sporcuyu (AKA veya AO diye), atak yapılan bölgeyi (CHUDAN veya JODAN) belirtir ve sonra tanımlanmış jesti kullanarak uygun puanı verir. Bundan sonra, Orta Hakem "TSUZUKETE HAJIME" komutuyla müsabakayı tekrar başlatır.
5. Bir müsabık, müsabaka sırasında sekiz puan fark yaptığında, Orta Hakem "YAME" komutuyla müsabakayı durdurur ve kendi yerine dönerken müsabıklara da kendi yerlerine dönmeleri emrini verir. "AO (AKA) NO KACHI diyerek, kazanan tarafına elini kaldırarak belirtir. Müsabaka, o noktada biter.
6. Zaman bittiğinde, en fazla puana sahip olan müsabık kazanan olarak ilan edilir, Orta Hakem, kazanan tarafa elini kaldırarak "AO (AKA) NO KACHI diye ilan eder. Müsabaka bu noktada biter.
7. Beraberlikte galibi belirlemek gerektiğinde Hakem paneli (Orta hakem ve dört yan hakem) kazanan HANTEİ ile karar vereceklerdir.
8. Aşağıdaki durumlarla karşı karşıya kalındığında, Orta Hakem " YAME" diyecek ve müsabakayı geçici olarak durduracaktır.
 - a) Müsabıklardan biri veya her ikisi müsabaka sahası dışına çıktığında,
 - b) Orta Hakem, müsabık Karate elbisesini ve koruyucu ekipmanı düzeltme emrini verdiğiğinde,
 - c) Bir müsabık kuralları ihlal ettiğinde,
 - d) Orta Hakem, müsabıklardan birinin veya ikisinin bir yaralanmadan, hastalıktan veya diğer nedenlerden dolayı müsabakaya devam edemeyeceğini düşündüğünde. Orta hakem Turnuva doktorunun fikrini alarak ve müsabakanın devam edip etmeyeceğine karar verecektir.
 - e) Bir müsabık rakibini tuttuğunda ve hemen bir teknik yapmadığında yahut fırlatmadığında,
 - f) Bir veya iki müsabık düştüğünde veya fırlatıldığında ve etkili teknikler hemen yapılmadığında,

- g) Her iki müsabık herhangi bir teknik ya da fırlatmaya teşebbüs etmeden birbirlerini tutarlarsa veya güreşirlerse
- h) Her iki müsabık, fırlatma ya da başka bir teknik yapmaksızın göğüs göğüse bekler durumda olduklarında,
- ı) Her iki yarışmacı fırlatma teşebbüsü sonrası yerdelerse veya güreşmeye başladığında
- j) Aynı yarışmacı için iki veya daha fazla yan hakem, bir sayı veya faul belirttiğinde,
- k) Orta Hakem'e göre, bir puan veya faul olduğunda veya güvenlik nedenlerinden dolayı müsabakayı durdurması gerektiğinde,
- l) Tatami Şefi tarafından durdurulması istendiğinde,

AÇIKLAMALAR:

- I. *Bir müsabaka başladığında, Orta Hakem, ilk önce müsabıkları başlangıç yerlerine çağırır. Bir müsabık alana önce girerse, tekrar çağırılmalıdır. Müsabıklar birbirlerini düzgün biçimde selamlamalı - çabuk baş sallama hem saygısızca hem de yetersizdir. Sporcular selamlamayı eksik yaptıklarında ya da yapmadıklarında, Orta Hakem selamlama için talepte bulunabilir.*
 - II. *Müsabaka tekrar başlarken, Orta Hakem müsabıkların kendi çizgilerinde ve düzgün biçimde olduklarını kontrol etmeli. Müsabaka tekrar başlamadan önce yukarı aşağı zıplayan veya yerinde duramayan müsabıklar sakinleştirilmeli. Orta hakem, minimum gecikmeyle müsabakayı tekrar başlatmalı.*
- Müsabıklar, müsabakanın başında ve sonunda birbirlerini selamlamalı.*

KATA KURALLARI

KATA KURALLARI

MADDE 1 : KATA YARIŞMA ALANI

1. Müsabaka alanı WKF onaylı olmalıdır ve kenardan kenara 8 metre ölçüsündedir. (Dıştan ölçülmüş), Ayrıca ek olarak her tarafında 1 metre ölçüsünde güvenlik alanı olmalıdır. Her bir tarafta 2 metrelik boş güvenlik bölgesi olacaktır. Müsabaka alanı yükseltildiğinde ek olarak her bir tarafa 1 metrelik bir güvenlik alanı daha ilave edilir.

2.Yarışma alanı tek renk olmalıdır ancak 8 X 8'lik yarışma alanının dışındaki tatamiler ayrı bir renkte olmalıdır.

3.Hakemler ve Yazılım teknisyeni yüzleri sporculara dönük şekilde tataminin karşısında yan yana otururlar. Şef hakem (1 numara) masanın en ucunda olan yazılım teknisyenine en yakın oturan hakemdir.

AÇIKLAMALAR:

1.Güvenlik alanının dış çevresinin 1 metre içinde herhangi bir Reklam panosu, Duvar ve sütun olmamalıdır

2. Tataminin yere temas eden bölgesi tamamen kaymaz olmalıdır fakat üst kısmının sürtünme katsayısı düşük olmalıdır. Tataminin Karate hareketlerini engellememesi için Judo minderleri gibi kalın olmamalıdır. Boşluklar tehlike yaratacağından dolayı Orta hakem Tatami parçalarının yarışma sırasında ayrılmayacağından emin olmalıdır. Tataminin WKF dizaynına uygun olduğu onaylanmalıdır.

MADDE 2 : RESMİ GİYSİLER

1.Müسابıklar ve hakemler, burada belirtilen resmi kıyafetleri giymelidirler.

2. Hakem komisyonu bu kıyafet yönetmeliğine uymayan herhangi bir görevli ya da müsabığı ihraç edebilir.

HAKEMLER

1. Hakemler, Hakem Komisyonu tarafından belirlenmiş olan resmi kıyafeti giymek zorundadır. Bu kıyafet tüm turnuvalarda, kurslarda ve brifinglerde giyilir.

2. Resmi Kıyafet aşağıdaki gibidir.

Lacivert Blazer ceket (renk kodu 19-4023 TPX).

Kısa kollu Beyaz Gömlek

Resmi kravat (kravat iğnesi yasaktır)

Siyah düdük

Düdük için düz beyaz bir kordon

Duble paça olmayan düz açık gri Pantolon (Ek 9)

Düz siyah ya da lacivert çorap ve müsabaka alanında kullanılacak siyah ayakkabı

Dini sebeplerden ötürü WKF onaylı bir baş örtüsü kullanılabilir

Bayan Orta hakemler ve yan hakemler saç tokası ve sade bir küpe takabilirler

Hakemler düz bir alyans takabilirler.

2. Olimpiyat Oyunları, Gençlik olimpiyat oyunları, Kıtasal Oyunlar ve buna benzer çok branşlı spor karşılaşmalarında; WKF onayı ile yerel organizasyon komitesi masrafları onlar tarafından karşılanmak üzere müsabakanın yapısına uygun farklı bir hakem kıyafeti belirleyebilir.

YARIŞMACILAR

1. Yarışmacılar şeritsiz, fitilsiz ya da kişisel işlemez Beyaz Karate-Gi giymek zorundadırlar.(WKF Yönetim Kurulu tarafından özel izin verilenler hariç) Ülke Amblemi ya da Bayrağı ceketin sol göğsünde olmalı ve ölçüsü 12 cm'ye 8 cm'yi geçmemelidir. Karate-Gi üzerinde sadece orijinal imalatçının etiketi gösterilebilir. Ek olarak Ceketin arkasında Organizasyon komitesi tarafından verilen tanımlama bilgileri olacaktır. Bir müsabık Kırmızı ve Bir müsabık Mavi kemer takacaktır. Kemerler 5 cm genişliğinde ve bağlandıktan sonra her iki tarafta 15 cm serbest kalacak şekilde olacaktır. Ancak bu uzunluk yarışmacının uyluk kemiğinin dörtte üçünden uzun olamaz. Kemerler imalatçı etiketi hariç kişisel işlemez, reklamsız ya da işaretsiz düz Kırmızı ve mavi olmalıdır.

2. Yukarıdaki 1.paragrafa rağmen Yönetim Kurulu Onaylı sponsorların özel etiketleri ya da markalarının reklamına onay verebilir.

3. Ceket kemer ile bele bağlandığında minimum kalçayı kapatacak uzunlukta olmalıdır fakat uyluğun dörtte üçünü geçmemelidir. Bayan müsabıklar ceketin altına düz beyaz tişört giyebilirler. Ceketin bağcıkları düğümlenmiş olmalıdır. Bağciksız ceketler kullanılmamalıdır.

4. Ceket kollarının maksimum uzunluğunun bilek bükümünü geçmeyecek şekilde olması zorunludur ve ön kol'un yarısından kısa olamaz. Ceket kolları kıvrılamaz.

5. Pantolon incik bölgesinin (Diz altında bileğe kadar olan bölge) en az üçte-ikisini kapatacak uzunlukta olmalıdır ve bilek kemiğini geçmemelidir. Pantolon paçaları kıvrılamaz.

6. Yarışmacıların saçları temiz ve müsabakayı engellemeyecek uzunlukta olmalıdır. Saç bantları (Hachimaki) yasaktır. Orta Hakem herhangi bir müsabıkın saçlarının çok uzun ya da kirli olduğunu düşünürse kendisini ihraç edebilir. Metal saç tokaları ve saç tutucuları yasaktır. Kurdele, boncuk ve diğer saç süslerini takmak yasaktır. Sıkı lastik bant ya da atkuyruğu şeklinde takılan saç tutucular (tokalar) takabilirler. Bayan müsabıklar WKF tarafından onaylı bir başörtüsü takabilirler.

7. Bayan müsabıklar WKF tarafından onaylı saç kapatan ama boğazı açık bırakan düz siyah kumaştan başörtüsü giyebilirler.

8. Yarışmacılar metalik ya da diğer türde objeler takamazlar.

9. Gözlükler yasaktır. Yumuşak kontak lenslerin kullanımına müsabığın kendi sorumluluğunu alması şartıyla izin verilir.

10. Onaylı olmayan giysi-kıyafet-malzeme kullanımı yasaktır

11. Maç Şefi (Kansa) müsabaka öncesinde yarışmacıların onaylı malzeme kullandığından emin olmalıdır. (Kıta şampiyonaları, uluslararası şampiyonalar ya da Ülke şampiyonalarında WKF onaylı malzemelerin kullanımı kabul edilmek zorundadır ve reddedilemez.)

12. Sakatlık sebebi ile kullanılan Bandajlar, tamponlar ve destekler ancak Turnuva doktorunun tavsiyesi ve Orta Hakemin onayı ile kullanılabilir.

ANTRENÖRLER

1. Antrenörler resmi WKF müsabakalarının madalya müsabakaları haricinde tüm turnuva boyunca, kendi ülkelerinin resmi Milli eşofmanlarını giyecekler ve resmi kimliklerini göstereceklerdir. Madalya müsabakalarında erkek antrenörler koyu renk takım elbise, gömlek giymek ve kravat takmak zorundadır. Kadın antrenörler ise koyu renk olmak üzere, elbise, pantolon ceket takım ya da ceket etek kombinasyonundan oluşan bir kıyafet giyebilirler. Kadın antrenörler ayrıca hakemler için WKF tarafından onaylanmış başörtüsü takabilirler

AÇIKLAMALAR:

I.Uygun olmayan biçimde giyinen müsabıklara, uygun olanını giymesi için bir dakika süre verilecektir.

II. Hakem kurulu uygun görürse, hakemler ceketlerini çıkartabilirler.

III.Karate-gi ceketini, Kata çizimi sırasında çıkartılamaz.

MADDE 3 : KATA MÜSABAKALARININ ORGANİZASYONU

1.Kata müsabakası, takım ve Ferdi turlardan oluşur. Takım maçları, üç'er kişilik takımlar arası müsabakalardan oluşur. Her takım yalnızca erkek veya bayandan oluşur. Ferdi Kata müsabakaları, erkeklerin ve bayanların ayrı olarak yarıştığı bireysel performans oluşur.

2.WKF Dünya Şampiyonasında ve Kıtasal Şampiyonalarda bir önceki şampiyonada dereceye giren dört kişi (Altın, Gümüş ve iki Bronz madalya sahipleri) kurada birbirinden ayrılır. Karate-1 Premier Lig müsabakalarında, müsabakanın bir gün öncesindeki WKF sıralamasında ilk sekizde olan müsabıklar kurada birbirinden ayrılır. Bu müsabıklardan birisi mevcut değilse yerine alt sıralamalardan birisi KONULMAZ.

3. Elektronik kata sistemi, madalya müsabakaları hariç, ilk turdan sonra grup içindeki performans sırasını rastgele belirlemelidir.

4.Katılımcı sayısı eleme turlarında yapılacak olan grupların sayısını belirler.

5.Kata için kullanılan eleme sisteminde, müsabıklar (ferdi ya da takım) sekizli gruplara ayrılırlar (Katılımcıların 11'den az 96'dan fazla olmadığı durumlarda). Gruplar iki ayrı pool'a ayrılır. Bir taraf (AKA) bir taraf (AO) kemer takar. Her turda, her gruptan en yüksek puanı alan dört kişi bir üst tura

geçer. Bu iki grup kalana kadar devam eder. Kalan iki grubun, birinin en yüksek puanı alan sporcusu (takımı) diğer grubun en yüksek puanlı sporcusu (takımı) ile birincilik müsabakasına çıkar. Grupların en yüksek ikinci puanlı sporcuları (takımları) ise diğer grubun en yüksek üçüncü puanlı sporcuları (takımları) ile üçüncülük müsabakasına çıkarlar.

* Üç ve daha az müsabığın olduğu bir kata yarışmasında birden üçe kadar olan sıralamayı belirlemek için tek bir kata çizilir. Burada sporcuların hangi renk kemer takacakları belirlenir.

*İki grupta ikişer toplam dört kişi varsa ilk eleme turundan sonra iki grubun birincisi şampiyonluk için maça çıkarlar ancak geri kalan iki kişi üçüncü olarak tescil edilir.

*Müsabık sayısı 5-10 arasında ise her gruptan en yüksek puanlı üç sporcu (takım) madalya maçına çıkmaya hak kazanır. Daha sonra madalya maçları için normal prosedür izlenir. Eğer müsabık sayısı toplamda beş ise, iki kişilik grupta olan ve düşük puanı olan sporcu (takım) maç yapmadan BYE ile bronz madalyanın sahibi olur.

*Eğer müsabık sayısı 11-24 arasındaysa iki grup oluşturulur. İlk kata sonrası her gruptan ilk dört sporcu belirlenir. Daha sonra ikinci turda her gruptan ilk 3 belirlenir ve daha sonra madalya maçları normal prosedürle devam eder.

*Eğer müsabık sayısı 25-48 arasındaysa dört grup oluşturulur. İlk kata'dan sonra her gruptaki en yüksek puanlı dörder sporcu bir üst tura çıkar. İkinci turda, 16 yarışmacı iki ayrı tatamde yarışacak sekizlerli iki ayrı gruba ayrılır ve ikinci katar çizilir. İkinci turdan sonra her gruptan dörder sporcu (toplamda sekiz) üçüncü tura geçerler. Üçüncü turda sporcular dörderli iki gruba ayrılırlar ve üçüncü katarını çizerler. Üçüncü turdan sonra en yüksek puanlı üçer sporcu madalya turuna geçerler ve dördüncü katarını çizerler.

6. Her grupta olması gereken sporcu (takım) sayısı sekizdir. Ancak müsabık sayısı 64'ten fazla ancak 97'den az ise bu sporcular (takımlar) sekiz gruba maksimum sayı on iki olacak şekilde dağıtılabılırler.

7. Müsabık sayısı 97-192 arasındaysa grup sayısı on altıya çıkarılır. Bu durumda her gruba düşen sporcu sayısı azalır. Gene de ikinci tur için o turda kullanılacak sekiz gruba, her gruba sekiz sporcu (takım) düşecek şekilde ilk dört belirlenir.

8. Müsabık sayısı 193 ve üzerindeyse grup sayısı otuz ikiye çıkarılır. Bu durumda da her gruptan dörder sporcu seçilerek ikinci turda toplam 128 sporcudan oluşan 16 grup belirlenir.

9. Bir turun tamamında aynı hakem paneli puan vermelidir.

10. Bir müsabaka için özellikle belirtilmediği sürece röpesaj olmayacaktır.

11. Ferdi müsabıklar yada takımlar müsabakaya çıkmadıkları takdirde o kategoriden KIKEN ile men edileceklerdir. Bununla beraber KIKEN sadece o kategori için geçerlidir.

12. Takım kata müsabakalarının madalya müsabakalarında, takımlar alışlagelmiş şekilde Kata'larını çizeceklerdir. Daha sonra katanın anlamını gösteren bir BUNKAİ sergileyeceklerdir. Kata ve BUNKAİ için kullanılacak süre toplamda 5 dakikayı geçemez. Resmi zaman tutucu, saati takım kataya başlarken selam verdiğinde başlatacak ve bunkai performansından sonra selam verdiğinde durduracaktır. Performansın başlangıcında ve bitiminde selam vermeyen veya beş dakikalık süreyi

aşan takım, diskalifiye olacaktır. Geleneksel silahların kullanımına, yardımcı donanım veya ilave elbiseye izin verilmez.

AÇIKLAMALAR:

I. Aşağıdaki tablo müsabık sayısına göre gerekli pool ve grup sayısını özetlemektedir.

Müsabık Sayısı	Grup Sayısı	Kazanmak için Gerekli kata sayısı	İkinci tura geçecek müsabık sayısı
2	1	1	İkinci tur yok
3	1	1	İkinci tur yok
4	2	2	Madalya maçı (sadece altın için)
5-10	2	2	Madalya maçı
11-24	2	3	8 müsabık
25-48	4	4	16 müsabık
49-96	8	4	32 müsabık
97-192	16	5	64 müsabık
193 ve üzeri	32	6	128 müsabık

Kata değerlendirme sisteminin manuel uygulanması:

Elektronik kata değerlendirme sisteminin uygulanmasının mümkün olmadığı durumlarda, el skorbordları kullanılabilir. Bu durumlarda şef hakem, hakemlerin skorbordları kaldırması için düdük çalacak ve anonsçu tüm puanları okuduktan sonra ikinci bir düdükle puanlama prosedürünü sonlandıracaktır.

Bu durumlarda hem atletik hem teknik performans için sadece bir puan verilecektir. Ancak hakemlerin puan verirken teknik kriterleri % 70 oranında, atletik kriterleri ise %30 oranında değerlendirmeleri gerekmektedir.

Manüel sistem kullanırken olabilecek bir beraberlik durumunda , sporcuların (takımların) ekstra ve farklı bir kata çizmeleri gerekmektedir.

Ulusal müsabakalarda bayrak sistemi 31 Aralık 2019 tarihine kadar kullanılabilir.

MADDE 4 : HAKEM PANELİ

1.Tüm WKF müsabakalarına 7 kişilik hakem paneli bir bilgisayar programı tarafından rastlantısal olarak seçilecektir.

2.Madalya turlarında hakemler sporcuların hiç biri ile aynı milliyetten olamaz

3.Her tatami için bir şef hakem tayin edilecek ve bu hakem yazılım teknisyeni ile gerekli iletişimi sağlayacak ve hakemler ile ilgili beklenmeyen durumlara müdahale edecektir.

4.Hakemlerin dağılımı ve belirlenmesi:

-Eleme turları için Hakem Kurulu Sekreteri, Bilgisayar Teknisyenine elektronik kura sistemine girmesi için her tatami için hakemlerin listesini verir. Bu liste Hakem Kurulu Sekreteri tarafından müsabıkların kurası çekildikten sonra Hakem Brifinginin sonunda verilmelidir. Listede sadece brifingde olan hakemler yer alabilir. Daha sonra teknisyen listeyi programa yükler ve her tatami için, 7 hakem rastlantısal olarak bilgisayar tarafından atanır.

-Madalya müsabakaları için Tatami Şefleri, eleme turlarının son müsabakasından sonra kendi tatamilerinden belirledikleri görevlileri belirten bir listeyi Hakem Kurulu Sekreterine ulaştırmalıdır. Liste Hakem Kurulu Başkanı tarafından onaylandıktan sonra, sisteme girmesi için bilgisayar teknisyenine verilecektir.

Sonra sistem her tatami için 7 hakemi rastlantısal olarak belirleyecektir.

5. Yazılım teknisyenine ve anonçuya ilave olarak takım kata müsabakalarının madalya maçlarında zamanı tutacak bir zaman tutucuda atanmalıdır.

6.Uygun görülürse yazılım teknisyeni ve anonsçu aynı kişi olabilir.

7. Organizasyon, WKF kata listesi hakkında bilgi sahibi olan kişileri ayrıca yardımcı olarak görevlendirmelidir. Bu kişiler her tur öncesi, yarışmacıların çizecekleri kataları kayıt altına almalı ve yazılım teknisyenine bildirmelidirler. Bu kişilerden Tatami Şefi sorumludur.

8. WKF Puan sıralamasına etkisi olmayan müsabakalarda hakem sayısı beşe düşürülebilir. Bu durumda en düşük ve en yüksek birer puan toplama dahil edilmeyecektir.

AÇIKLAMALAR:

I.Tüm hakemlerve yazılım teknisyeni resmi masanın önünde tercihen ayrı birer masada oturacaklardır.

II.Yazılım teknisyeni masanın en ucunda oturur ve şef hakem ise hemen onun yanında yer alır.

MADDE 5: DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ

5.1 Resmi kata listesi (Sadece Resmi Kata Listesinde bulunan katarlar kullanılabilir.)

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimoto No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakucho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

Not: Bazı kata isimleri latin alfabesine geçirilken olan varyasyonlar sebebi ile iki kez yazılmış olabilir. Bazı durumlarda da stilden stile katanın ismi değişiklik gösterebilir. Ayrıca bazı istisnai durumlardada aynı isme sahip olan kata farklı stillerde farklı bir kata olabilir.

5.2 Deęerlendirme

Bir msabıkın veya takımın performansının deęerlendirilmesinde, hakemler iki ana kritere bakarak (teknik ve atletik performans) karar vereceklerdir.

Deęerlendirme msabık selam verince bařlar katanın sonunda selam verinceye kadar srer. Bunun istisnası takım malarıdır. Burada deęerlendirme kata bařlangıcındaki selamda zaman tutucunun sreyi bařlatmasıyla bařlar ve Bunkai sonrasında verilen selamla sona erer.

Msabıkların stili (Ryu Ha) tarafından yapılan hafif deęiřikliklere izin verilir.

Msabıklar her turda farklı bir kata izmek zorundadır. Bir kata eřitlięi bozmak iin yapılan ekstra bir turda izilmiř dahi olsa bir daha izilemez. Sadece WKF listesindeki katalara msaade edilir.

5.3 Puan sistemi

Teknik ve atletik performansa ayrı ayrı puan verilir. Puanlar 5.0 dan 10.0 a kadardır ve puanlar arası 0.2 artar. 5.0 kata iin verilebilecek en dřk skordur ve 10.0 mkemmел bir performansı temsil eder. Diskalifiye durumunda verilecek puan 0.0'dır.

Sistem hem teknik hemde atletik performans iin verilen puanların en dřk iki ve en yksek ikisini sildikten sonra yzdelik aęırlıęı % 70 teknik performans ve %30 atletik performans hesaplayarak kalan puanları toplar.

Bunkai'ye katanın kendisi kadar önem verilecektir.

5.4 Beraberlikleri özme

1. 0.7 İLE ARPILMADAN ÖNCEKİ HALİYLE TEKNİK PUANLARA BAKILIR. EN YKSEK PUANLI SPORCU KAZANIR

2. PUANLAMAYA DAHİL OLAN TEKNİK PUANLARIN EN DřKLERİNE BAKILIR. PUANI YKSEK OLAN SPORCU KAZANIR.

3. PUANLAMAYA DAHİL OLAN TEKNİK PUANLARIN EN YKSEKLERİNE BAKILIR. PUANI YKSEK OLAN SPORCU KAZANIR

4. PUANLAMAYA DAHİL OLAN ATLETİK PUANLARIN EN DřKLERİNE BAKILIR. PUANI YKSEK OLAN SPORCU KAZANIR.

5. PUANLAMAYA DAHİL OLAN ATLETİK PUANLARIN EN YKSEKLERİNE BAKILIR. PUANI YKSEK OLAN SPORCU KAZANIR.

6. PUANLAMAYA DAHİL OLMAYAN EN DÜŞÜK TEKNİK PUANLARA BAKILIR. BU TEKNİK PUANLARDAN EN YÜKSEK PUANLAR KIYASLANIR VE DAHA YÜKSEK PUANA SAHİP OLAN KAZANIR.

7. PUANLAMAYA DAHİL OLMAYAN EN YÜKSEK TEKNİK PUANLARA BAKILIR. BU TEKNİK PUANLARDAN EN DÜŞÜK PUANLAR KIYASLANIR VE DAHA YÜKSEK PUANA SAHİP OLAN KAZANIR.

8. PUANLAMAYA DAHİL OLMAYAN EN DÜŞÜK TEKNİK PUANLARA BAKILIR. BU TEKNİK PUANLARDAN EN DÜŞÜK PUANLAR KIYASLANIR VE DAHA YÜKSEK PUANA SAHİP OLAN KAZANIR.

9. PUANLAMAYA DAHİL OLMAYAN EN DÜŞÜK ATLETİK PUANLARA BAKILIR. BU ATLETİK PUANLARDAN EN YÜKSEK PUANLAR KIYASLANIR VE DAHA YÜKSEK PUANA SAHİP OLAN KAZANIR.

10. PUANLAMAYA DAHİL OLMAYAN EN YÜKSEK ATLETİK PUANLARA BAKILIR. BU ATLETİK PUANLARDAN EN DÜŞÜK PUANLAR KIYASLANIR VE DAHA YÜKSEK PUANA SAHİP OLAN KAZANIR.

11. PUANLAMAYA DAHİL OLMAYAN EN DÜŞÜK ATLETİK PUANLARA BAKILIR. BU ATLETİK PUANLARDAN EN DÜŞÜK PUANLAR KIYASLANIR VE DAHA YÜKSEK PUANA SAHİP OLAN KAZANIR

12. PUANLAMAYA DAHİL OLMAYAN EN YÜKSEK TEKNİK PUANLARA BAKILIR. BU TEKNİK PUANLARDAN EN YÜKSEK PUANLAR KIYASLANIR VE DAHA YÜKSEK PUANA SAHİP OLAN KAZANIR.

13. PUANLAMAYA DAHİL OLMAYAN EN YÜKSEK ATLETİK PUANLARA BAKILIR. BU ATLETİK PUANLARDAN EN YÜKSEK PUANLAR KIYASLANIR VE DAHA YÜKSEK PUANA SAHİP OLAN KAZANIR.

14. İLK 13 (ONÜÇ) MADDE SONUCUNDA KAZANAN BELİRLENEMEZSE, KAZANAN ELEKTRONİK YAZI TURA ATIŞI İLE BELİRLENİR.

5.5 Değerlendirme kriterleri

Kata Performansı	Bunkai Performansı (madalya maçlarında)
1. Teknik performans <ul style="list-style-type: none">a. Duruşlarb. Tekniklerc. Geçiş Hareketlerid. Zamanlamae. Doğru Nefesf. Odaklanma (kime)g. Uyum: kata daki stile (ryuha) ait kihonun sergilenmesindeki uyum/tutarlılık.	1. Teknik performans <ul style="list-style-type: none">a. Duruşlarb. Tekniklerc. Geçiş Hareketlerid. Zamanlamae. Kontrolf. Odaklanma (kime)g. Uyum (kataya): Katada çizilen hareketlerin aynısını uygulamak.
2. Atletik performans <ul style="list-style-type: none">a. Güçb. Hızc. Denge	2. Atletik performans <ul style="list-style-type: none">a. Güçb. Hızc. Denge

5.6 Diskalifiye kriterleri

Bir müsabık veya takım, aşağıdaki kriterleri yaparsa diskalifiye edilecektir.

1. Yanlış Kata çizimi veya yanlış Kata anonsu yapma.
2. Katanın başlangıcında ve bitiminde selam vermeme.
3. Kata çiziminde durma veya belirgin bir duraksama.
4. Hakemlerin fonksiyonunu engelleme (güvenlik nedenlerinden dolayı hakemin hareket etmesini sağlamak veya hakeme fiziksel kontak yapmak)
5. Kata'yı çizerken kemerin düşmesi.
6. Kata ve Bunkai için verilen toplam altı dakikalık süreyi geçme.
7. Bunkai esnasında boyun bölgesine bir makas tekniği uygulamak (Jodan Kani Basami)
8. Şef hakemin talimatlarına uymama veya diğer uygunsuz hareketler.

5.7 Faul kriterleri

Bir müsabık veya takım, aşağıdaki kriterleri yaparsa faul olarak değerlendirilecektir ve değerlendirme yapılırken dikkate alınacaktır.

- a) Hafif denge kaybı
- b) Yumruğu hedef dışına atma veya bir bloğu yapmada başarısız olma gibi doğru olmayan veya tamamlanmamış hareketler
- c) Vücut geçişi tamamlanmadan önce bir teknik yapmak gibi uyumsuz hareketler veya takım Kata'da uyumsuz hareket etmek.
- d) Sesli ipuçları kullanımı (Herhangi birinden, takım üyeleride dahil olmak üzere) veya tiyatral şeyler, ayakları vurma, göğse, kollara veya Karate-gi'ye vurma veya uygun olmayan nefes verme, hakemler tarafından geçici bir denge kaybı gibi çok ciddi bir faul olarak değerlendirmeye alınacaktır
- e) Kalçadan neredeyse düşecek şekilde gevşemiş olan kemer.
- f) Zaman geçirme, kataya başlamadan önce yürüyüşü uzatma, aşırı selamlama veya uzun durma
- g) Bunkai sırasında, kontrol edilmeyen bir teknikten dolayı yaralanmaya neden olmak

AÇIKLAMALAR:

1.Kata bir dans veya artistik bir performans değildir. Geleneksel değerleri ve prensipleri göstermelidir. Teknikler, dövüşteki gibi gerçekçi olmalı ve konsantrasyonu, gücü ve potansiyel etkiyi göstermelidir. İncelik, ritim, dengenin yanı sıra hızı, gücü ve kuvveti göstermelidir.

II. Bunkai sonrası yerde hareketsiz kalmak uygun olmayan bir davranıştır. Düşürülen yada düşen sporcu ya yek dizinin üstünde doğrulmalı ya da ayağa kalkmalıdır.

III. Takım Kata'da, üç takım üyesi Şef hakeme doğru aynı yönde Kataya başlamalı ve bitirmelidir.

IV. Takım üyeleri, senkronizasyonun yanında Kata performansının tümünde yeteneklerini göstermelidirler.

V. Skor masasına bildirilen katanın o müsabakaya uygun kata olduğundan emin olmak antrenörün veya müsabıkın sorumluluğundadır.

VI. Bunkai esnasında boyuna yapılan bir makas tekniği (Kani Basami) yasak olmasına rağmen vücuda yapılan bir makas tekniğine izin verilir.

VII. Bir beraberlik söz konusu olduğunda, bunu bozmak için yapılan ekstra müsabakanın puanı bir sonraki turda geçerli değildir. Orijinal skor saklanmalı ve bir sonraki sıralamada bu kullanılmalıdır.

VIII. Örnek Değerlendirme

	JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4	JUDGE 5	JUDGE 6	JUDGE 7	TOTAL	FACTOR	RESULT
Teknik Performans	8.0	8.2	7.8	7.8	8.4	8.4	8.2	24.4	0.7	17.10
Atletik Performans	7.8	8.2	7.8	8.2	8.2	8.4	8.4	24.6	0.3	7.38
									toplam	24.48

MADDE 6: MÜSABAKALARIN YAPILMASI

1. Müsabıklar ya da takımlar sekizerli gruplar halinde ayrılırlar.
2. Turun başlamasından önce müsabıklar ya da takımlar çizcekleri katayı görevlilere bildirirler; onlarda bunu yazılım teknisyenine iletir. Eğer seribaşı uygulaması yoksa ilk turda müsabıkların çıkış sırası rastlantısal olarak belirlenir.
3. Turun başlamasından önce müsabıklar ya da takımlar tatamde yüzleri hakemlere dönük şekilde sıraya girerler. (Kata müsabakasında TUR kavramı o grupta bulunan tüm müsabıkların birer kata çizmesini ifade eder). "SHOMEN NI REI" ve "OTOGA NI REI" selamlarından sonra tatamden ayrılırlar.
4. Çağırıldığı zaman müsabık ya da takımlar tatamde katayı çizcekleri başlangıç noktasına giderler.
5. Başlangıç noktası tatami alanı içerisindeki herhangi bir yer olabilir.
6. Selamdan sonra müsabık çizeceği katanın ismini anlaşılır bir şekilde söylemeli ve performansına başlamalıdır.
7. Performansının sonunda müsabık selam vermeli ve puanların anonsunu beklemeli sonra tekrar selam vermeli ve tatamden ayrılmalıdır.

8.Grubun tamamının müsabakasının tamamlanmasından sonra tüm müsabıklar gene tatamde sıraya geçerler, anonsçu en yüksek puana sahip ilk dördü anons eder ve bu kişiler skorbordda da gösterilir. Daha sonra grup selam verir ve tatamiden ayrılır.

9.Madalya turlarından önce anonsçu, madalya mücadelesine girecek ilk üç müsabığı anons eder.

AÇIKLAMALAR:

I.Kata performansının başlama noktası, müsabaka alanının içinde herhangi bir yerdir.

II.EK16 da WKF kurallarına göre yapılan bir Kata müsabakasının şematik illüstrasyonunu görebilirsiniz.

MADDE 7 : RESMİ İTİRAZLAR

MADDE 11: RESMİ İTİRAZLAR

1.Hiçbir kimse bir karar ile ilgili olarak Hakem paneli üyelerine itiraz edemez.

2.Eğer hakemlik prosedürün de kurallara aykırı bir durum görünürse Federasyon Başkanı ya da Resmi Temsilci itiraz etmeye yetkili kişidir

3.İtiraz, itirazın konu olduğu karşılaşmadan sonra verilmek üzere yazılı rapor ile yapılacaktır. (Tek istisna itirazın yönetim eksikliği ile ilgili olduğu zamandır. Tatami Şefi yönetim eksikliği ile ilgili olarak derhal bilgilendirilmelidir.)

4.İtiraz, Jüri Heyeti'nin bir temsilcisine ulaştırılmalı. Jüri, itiraz edilen karara yol açan sebepleri gözden geçirir. Tüm gerçekleri göz önüne aldıktan sonra, bir rapor hazırlarlar ve bu tür eylemlerin ortaya çıkabileceğini düşünerek tedbirler alır.

5. Kuralların uygulanması ile ilgili yapılacak olan resmi itiraz antrenör tarafından müsabakanın bitiminden en geç bir dakika içinde yapılmalıdır. Antrenör, Tatami Şefine itirazını belirtip, resmi itiraz formunu alır. Formu dört dakika içinde doldurur, imzalar ve gerekli itiraz ücreti ile birlikte Tatami Şefine teslim eder. Tatami Şefi formu derhal İtiraz Jürisinin bir üyesine iletir ve Jüri beş dakika içinde bir karara varır.

6. İtiraz eden kişi, WKF Yürütme kurulu tarafından belirlenen itiraz ücretini yatırmalı ve bu ödeme itirazla birlikte Jüri Heyetinin bir üyesine teslim edilmeli.

7.İtiraz Jürisinin Oluşumu

Jüri Heyeti, Hakem Komisyonu tarafından atanan üç deneyimli hakemden oluşur. Jüri heyetine aynı ulusal federasyondan iki üye atanamaz. Hakem komisyonu, atanan Jüri Heyeti üyelerinin birinin itiraz konusu olayın hakemleri dahil, taraflardan herhangi biri ile aynı ülkeden olması ya da kan bağı ve ya evlilik yoluyla akrabalık bağı olması sonucu ortaya çıkabilecek çıkar çatışmasını önlemek amacı ile , bu üyenin yerini alacak 1, 2, 3 şeklinde numaralandırılmış üç yedek üye görevlendirmelidir.

8.İtirazın Değerlendirilme Süreci

Protestonun taraflarını toplamak ve depozitin hazineye alınmasıyla ilgili sorumluluk İtiraz Jürisindedir. Heyet toplandığında, İtirazın niteliğini belirlemek için Jüri Heyeti derhal araştırma ve soruşturmaları yapar, Her bir üye itirazın geçerliliği konusunda kendi kararını vermek zorundadır. Çekimser oy kabul edilemez.

9.Reddedilen İtirazlar

Bir itiraz geçersiz sayılırsa, Jüri Heyeti üyelerinden bir tanesi itirazın reddedildiğini itiraz eden tarafa sözle bildirmek, orijinal belgeye "REDDEDİLDİ" şeklinde yazmak ve belgeyi Jüri heyetinin üyelerinin her birine imzalatmak için atanır. Ücret veznedara verilmeden önce atanan jüri üyesi Genel sekretere durumu iletilir.

10.Kabul Edilen İtirazlar

Bir itiraz kabul edilirse, Jüri Heyeti Organizasyon Komitesi ve Hakem Komisyonu ile birlikte çalışarak, olasılıkları içeren çözüm durumunu pratik olarak tamamlayabilen aşağıdaki tedbirleri alır.

-Kurallara aykırı olan önceki kararı değiştirmek

-İtirazdan önce yapılan ve durumdan etkilenmiş müsabakaları iptal etmek.

Jüri Heyeti üyelerinden bir tanesi itirazın kabul edildiğini itiraz eden tarafa sözle bildirmek, orijinal belgeye "KABUL EDİLDİ" şeklinde yazmak ve belgeyi Jüri heyetinin üyelerinin her birine imzalatmak için atanır. Veznedar depozitoyu itiraz edene geri verir ve itiraz dökümanı Genel sekretere iletilir.

11.Olay Raporu

Yukarıda tanımlanan durumdaki olay ele alındıktan sonra, Jüri Panel'i tekrar toplanarak ayrıntıları içeren bir itiraz raporu hazırlar ve red veya kabul etme gerekçelerini belirtir. Rapor, Jüri Heyetinin üç üyesi tarafından imzalanarak Genel Sekretere iletilir.

12.Yetki ve Sınırlar

Jüri Heyeti'nin kararı nihayidir ve yalnızca Yürütme Kurulu'nun kararıyla iptal edilebilir. Jüri Heyeti, ceza veya yaptırımları koyamaz. Jüri Heyeti, ceza ya da yaptırımlara etki edemez. Jüri Heyetinin görevi, itirazın geçerliliği hakkında karar almak, Hakem ve Organizasyon Komitesi'nde kurallara aykırı bulunan hakemlik uygulamalarının düzeltilmesi yolunda gerekli tedbirlerin alınması için teşvik etmektir.

13. Jüri heyeti ceza veremez ve yaptırım uygulayamaz. Görevleri yapılan itirazı değerlendirmek ve kurallara aykırı bir durum varsa bunu Hakem Kuruluna ve Organizasyon Kuruluna bildirmektir.

AÇIKLAMALAR:

- I. İtiraz, müsabıkların isimlerini, müsabakayı yöneten hakem panelini ve itiraz edilen şeyin tüm detaylarını içermelidir. Tüm standartlarla ilgili genel iddialar, bir yasal itiraz olarak kabul edilecektir. İtirazın geçerliliğini ispat etme yükümlülüğü, iddia eden tarafa aittir.
- II. İtiraz, Jüri Heyeti tarafından gözden geçirilir ve bu gözden geçirmenin parçası olarak, Jüri itiraza konu olarak sunulan kanıtları inceler. Jüri, protestoyu daha iyi incelemek için varsa videoları izler ve yetkililere soru sorar.
- III. İtiraz, jüri Heyeti tarafından geçerli olarak kabul edilirse, uygun önlemler alınır. İlave olarak, gelecek müsabakalarda bu tip olayların tekrarlanmasından kaçınmak için gerekli tedbirlerde alınır. Ödenen depozito ücreti hazine tarafından geri ödenir.
- IV. İtiraz, jüri heyeti tarafından geçersiz sayılırsa, itiraz reddedilir ve depozito WKF'ye iade olur.
- V. Resmi itiraz hazırlansa bile devam eden karşılaşmalar geciktirilmeyecektir. Yarışma kurallarına göre müsabakanın devamını sağlamak, Şef Hakemin sorumluluğundadır.
- VI. Devam eden bir müsabakada yönetim eksikliği olduğu takdirde, antrenör direk olarak Tatami şefini bilgilendirebilir. Tatami şefi de Şef Hakemi bilgilendirir.

EK1. TERMİNOLOJİ:

SHOBU HAJIME	Müسابakanın başlaması
ATO SHIBARAKU	Süre azaldı
YAME	Dur
MOTO NO ICHI	Başlama pozisyonuna geç
TSUZUKATE	Devam et
TSUZUKETE HAJIME	Müسابakaya devam et
SHUGO	Hakemleri çağırarak için
HANTEI	Karar
HIKIWAKE	Beraberlik
AKA (AO) NO KACHI	Aka(Ao) galip
AKA (AO) IPPON	Aka(Ao) üç puan
AKA (AO) WAZA ARI	Aka(Ao) iki puan
AKA (AO) YUKO	Aka(Ao) bir puan
CHUKOKU	Uyarı
KEIKOKU	Uyarı
HANSOKU CHUI	Diskalifiye uyarısı
HANSOKU	Diskalifiye
JOGAI	Maç alanından çıkış
SENSHU	İlk puan avantajı
SHIKKAKU	Turnuvadan men
TORIMASEN	İptal
KIKEN	Çekilme
MUBOBI	Kendini yaralama
WAKARETE	Ayrıl

EK 2. JEST VE İŞARETLER

ORTA HAKEM JESTLERİ

SHOMEN-NI-REI



OTAGAI-NI-REI



SHOBU HAJIME

“Müsabakaya başla”



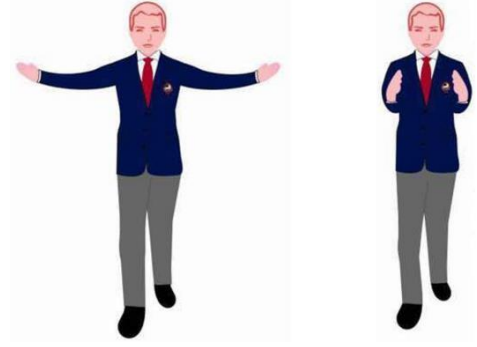
YAME

“Dur”

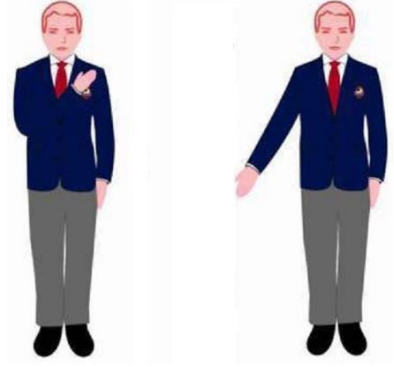


TSUZUKETE HAJIME

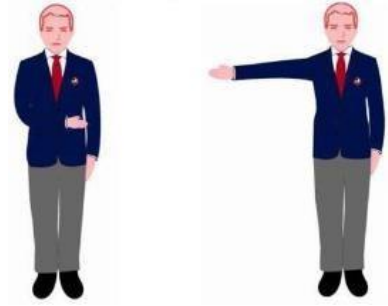
“Müسابakaya devam et”



YUKO (Bir puan)



WAZA-ARI (İki Puan)



IPPON (Üç Puan)



TORIMASEN / İPTAL



SENSHU (İlk puan avantajı)



NO KACHI (Galip)



KIKEN

“Çekilme”



SHIKKAKU

“Turnuvadan men”.



HIKIWAKE

“Beraberlik (Sadece takım maçlarında ve Round Robin müsabakalarında mümkündür).”



WAKARETE

KATEGORI 1 (CHUKOKU)



KATEGORI 2 (CHUKOKU)



KEIKOKU



HANSOKU CHUI



HANSOKU



PASİFLİK



KONTAK



YARALANMAYI ABARTMA



YARALANMA NUMARASI YAPMA



JOGAI



MUBOBI



MÜSABAKADAN KAÇMA



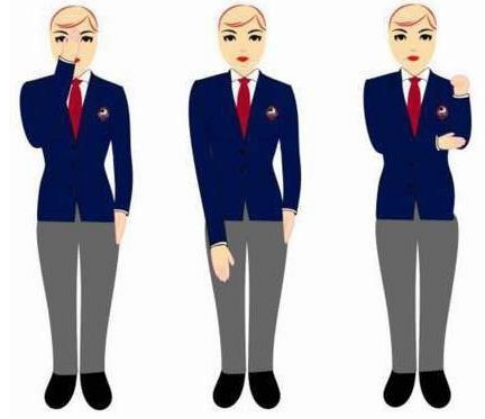
**İTME, TUTMA VEYA HİÇ BİR TEKNİK YAPMADAN
GÖĞÜS GÖĞÜSE DURMA**



TEHLİKELİ VE KONTROLSÜZ ATAK



KAFA DİZ VEYA DİRSEK İLE ATAK



RAKİPLE KONUŞMA, KIŞKIRTMA YADA NEZAKETSİZ DAVRANIŞ



SHUGO



YAN HAKEM JESTLERİ



YUKO



WAZA ARI



IPPON



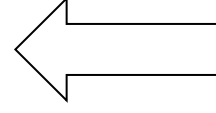
UYARI



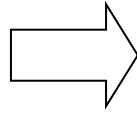
KATEGORİ 1 UYARI



YAN HAKEMİN OTURMA POZİSYONU



KATEGORİ 2 UYARI



KATEGORİ 2 UYARI



JOGAI



KEIKOKU



EK 3: HAKEMLER İÇİN OPERASYONEL REHBER

KONTAK

Bir müsabık puan alıcı bir teknik yaptıktan hemen sonra uyarı ya da ceza gerektiren bir teknik uygularsa; hakemler puanı vermeyecekler onun yerine uyarı/ceza vereceklerdir. (Rakibin kendi hatası ile oluşmamışsa (mubobi)).

KONTAK VE ABARTMA

Karate bir savaş sanatıdır ve müsabıklardan üst düzeyde etik davranışlar beklenir. Hafif bir darbe alan müsabığın yüzünü ovması, sersemlemiş gibi davranması, eğilmesi, dişliğini çıkarması ya da tükürmesi gibi aldığı darbeyi olduğundan daha sert göstererek rakibine daha yüksek bir ceza verilmesini sağlamaya çalışması kabul edilemez. Bu tür davranışlar hiledir ve sporumuzu küçük düşüren davranışlardır bu sebeple derhal cezalandırılması gerekir.

Bir sporcu kendisine kontak yapılmış gibi davrandığında, ancak hakem paneli tekniğin kontrollü ve altı puan kriterine sahip olduğunu düşünüyorsa, puan verilecek ve numara yapan tarafa yalandan yaralanma numarası yapmaktan dolayı Kategori iki uyarı ya da cezası verilecektir. Yalandan yaralanma numarası yapmanın cezası eğer rakip puan almışsa minimum HANSOKU CHUI ve birçok durumda HANSOKU ya da SHIKKAKU'dur. Bir müsabığın aldığı darbenin etkisiyle nefesi kesilmişse bu müsabığa ceza verilmez.

Daha zor pozisyon ise müsabığın daha kuvvetli bir darbe aldığı ve yere düştüğü durumlardır. Bazen bu durumlarda müsabık on saniye süresini durdurmak için ayağa kalkar ve daha sonra tekrar yere düşer. Orta Halem ve Yan Hakemler bir jodan tekmenin 3 puan değerinde olduğunu ve madalya kazanan takım ve ferdi sporcuların para ödülü aldıklarını ve bunun onları etik olmayan davranışlara yönlendirebileceğini hatırlamalıdır. Durumu anlamak ve gerekli uyarı ya da cezayı vermek önemlidir.

MUBOBI

Bir müsabık kendi hatası ya da ihmali sonucunda yaralanırsa MUBOBİ verilir. Bu sırtını rakibe dönmek, gelen bir jodan atağı göz ardı ederek uzun ve alçak bir Gyaku Tsuki yapmaya çalışmak, Hakem 'Yame' demeden durmak gardını düşürmek ve sürekli blok almadaki başarısızlık olarak görülebilir.

Bir müsabık kendi hata veya ihmalden sonra yaralanır birde yaralanmasını abartırsa hakemler her ikisi içinde uyarı ya da ceza verebilirler.

ŞU unutulmamalıdır ki kontak olan hiç bir tekniğe puan verilmez.

ZANSHIN

Zanshin, rakibin kontra atak potansiyelinin farkında olma, gözlemlenme ve müsabığın uyguladığı tam konsantrasyonun devamlı işleyişidir. Bazı müsabıklar teknik uyguladıktan sonra bedenlerinin bir kısmını rakipten diğer taraf doğru çevirirler ancak hala pozisyonu izlemekte ve harekete devam etmeye hazır vaziyettedirler. Hakemlerin bu durumla müsabığın tamamen arkasını döndüğü, gardını düşürdüğü ve konsantrasyonunu kaybettiği durumları ayırmaları gerekmektedir.

BİR CHUDAN TEKMEYİ YAKALAMAK

Müsabık rakibine bir chudan tekme vurduğunda ve rakibi bunu yakaladığında puan verilmeli mi?

Tekmeyi uygulayan sporcu ZANSHIN'i sağlamışsa ve teknik tüm altı kriteri kapsıyorsa puan verilmemesi için hiç bir sebep yoktur. Teorik olarak gerçek bir dövüş senaryosunda tüm güçle vurulan bir tekme rakibi saf dışı eder ve tekme yakalanamaz.

ATIŞLAR VE YARALANMALAR

Belirli kurallar altında müsabıkların birbirini tutmasına ve atmasına izin verildiği için antrenörlerin görevi sporcularına sağlıklı bir şekilde düşmeyi öğretmektir.

Müsabaka kurallarına uygun şekilde atılan bir müsabık kendi hatasından ya da düşmeyi bilmemesinden dolayı sakatlanıyorsa, kurallara uygun şekilde atış yapan müsabık cezalandırılmamalıdır.

YERDEKİ MÜSABIKTAN PUAN ALMAK

Bir müsabık düşer, düşürülür yada herhangi bir şekilde vücudu yerden kesilir ve torso'su yerdeyken kendisine puan alıcı bir teknik uygulanırsa, bu teknik ippondur.

Müsabığın üst bedeni kendisine geçerli bir teknik uygulandığına tatamide değilse, teknik sporcu ayaktaymış gibi değerlendirilir.

OYLAMA PROSEDÜRLERİ

Müsabaka esnasında Orta Hakem müsabakayı gerekli el jestini yaparak ve 'YAME' diyerek yerine geçtikten sonra Yan Hakemler Jogai veya puan konusunda görüşlerini bayraklarını kullanarak gösterirler. Eğer Orta Hakem isterse diğer yasaklı davranışlar konusundaki fikirlerini gene bayraklarıyla belirtirler. Orta Hakem bayraklara göre kararı verir. Maç alanından dolaşabilen, sporculara doğrudan yaklaşabilen ve doktorla konuşabilen tek yetkili Orta Hakem olduğu için Yan hakemler bu durumu karar verirken dikkate almalıdırlar. Orta hakem kararın tekrar gözden geçirilmesini isteyemez.

Eğer Orta Hakemin müsabakayı durdurmak için birden fazla sebebi varsa, her bir durum için sırayla karar almak zorundadır. Örneğin, bir müsabık için puan diğeri için uyarı/ceza ya da bir sporcu için hem MUBOBİ hem abartı gibi.

Video Analiz sistemi kullanılırken, video sorumlusu olan iki hakemde aynı karardaysa o karar geçerli sayılır.

JOGAI

Yan Hakemler Jogai işaret etmek istediklerinde uygun renkte olan bayrakla tatamiye vurmaya unutmamalıdır. Orta Hakem müsabakayı durdurup yerine geçtikten sonra uygun şekilde Kategori 2 işareti yaparlar.

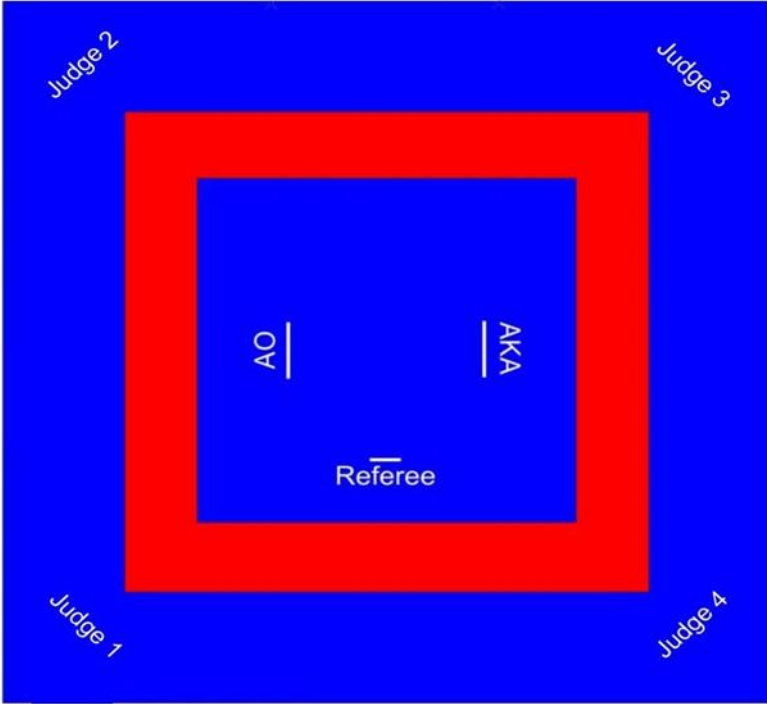
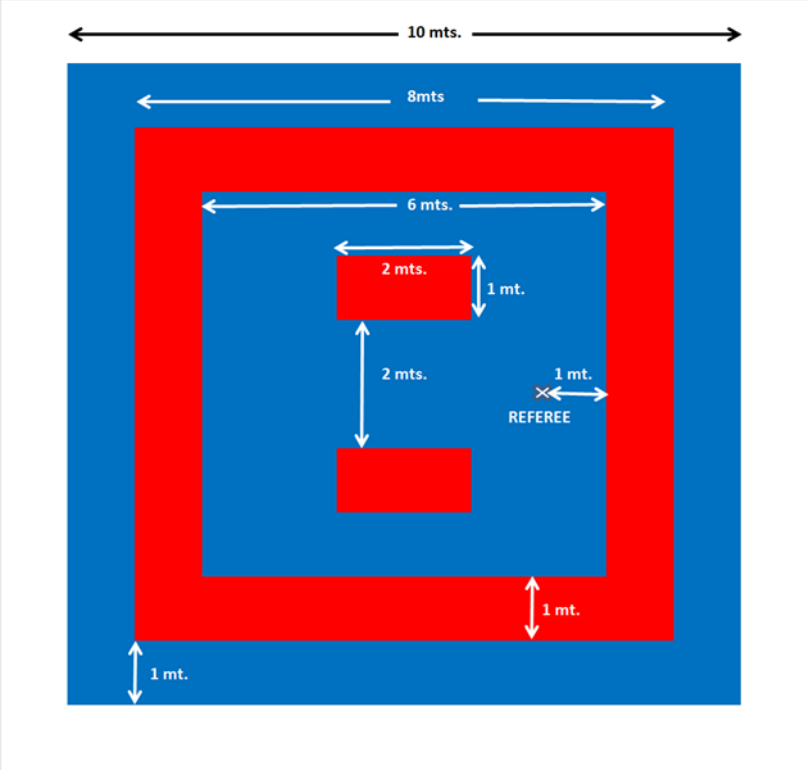
KURAL İHLALLERİNİ BELİRTMEK

Kategori 1 ihlalleri için Yan hakemler bayraklarını çaprazlama tuttuklarında, AKA için kırmızı bayrağı öne, AO için mavi bayrağı öne getirmelidirler.

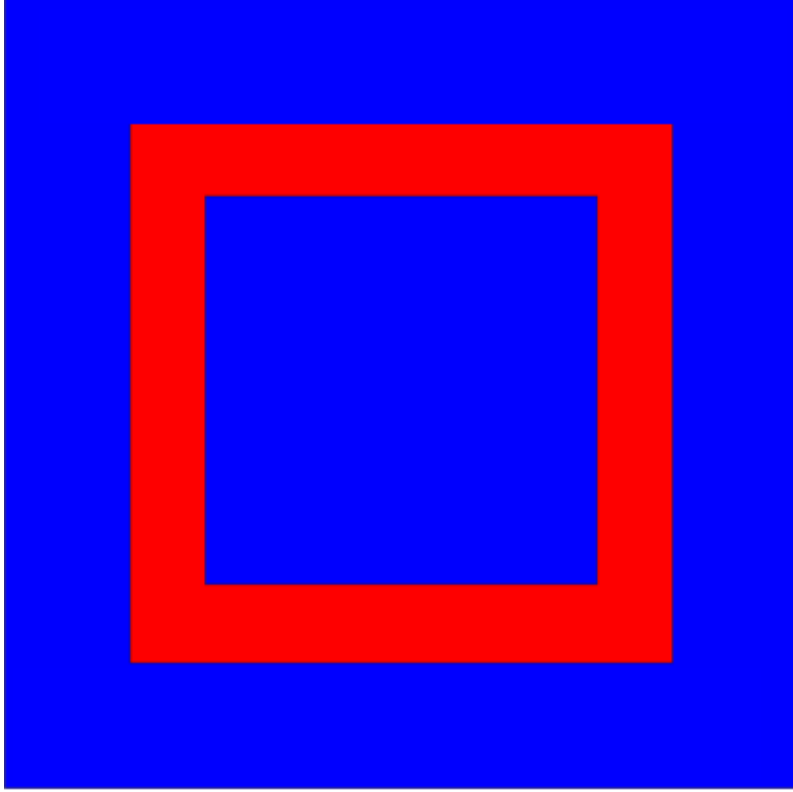
EK 4 : SKOR TUTUCU İŞARETLERİ

●-○	IPPON	3 PUAN
○-○	WAZAARI	2 PUAN
○	YUKO	1 PUAN
✓	SENSHU	İLK PUAN AVANTAJI
□	KACHI	GALİP
X	MAKE	MAĞLUP
▲	HIKIWAKE	BERABERE
C1C	KATEGORİ 1-CHUKOKU	UYARI
C1K	KATEGORİ 1-KEIKOKU	UYARI
C1HC	KATEGORİ 1- HANSOKU CHUI	DİSKALİFİYE UYARISI
C1H	KATEGORİ 1- HANSOKU	DİSKALİFİYE
C2C	KATEGORİ 2-CHUKOKU	UYARI
C2K	KATEGORİ 2-KEIKOKU	UYARI
C2HC	KATEGORİ 2-HANSOKU CHUI	DİSKALİFİYE UYARISI
C2H	KATEGORİ 2 -HANSOKU	DİSKALİFİYE
KK	KIKEN	ÇEKİLME
S	SHIKKAKU	TURNUVADAN MEN

EK 5: KUMITE MÜSABAKA ALANI



EK 6: KATA MÜSABAKA ALANI



Hakemler: 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1

Yazılım Teknisyeni

EK 7: KARATE - GI



.WKF İÇİN AYIRILAN REKLAM ALANI 20 X 20 cm



ULUSAL FEDERASYONLAR İÇİN AYIRILAN REKLAM ALANI 15 X 10



EVSAHİBİ FEDERASYON İÇİN SIRTTA AYIRILAN ALAN 30 X30
ÜÇ HARFLİ ÜLKE KODU



ÜLKE FEDERASYONLARININ AMBLEMİ 12 X 8



ÜRETİCİ FİRMA LOGOSU 5 X 4

EK 8: DÜNYA ŞAMPİYONASI: ŞARTLAR & KATEGORİLER**ÜMİT GENÇ VE 21 YAŞ ALTI DÜNYA ŞAMPİYONASI**

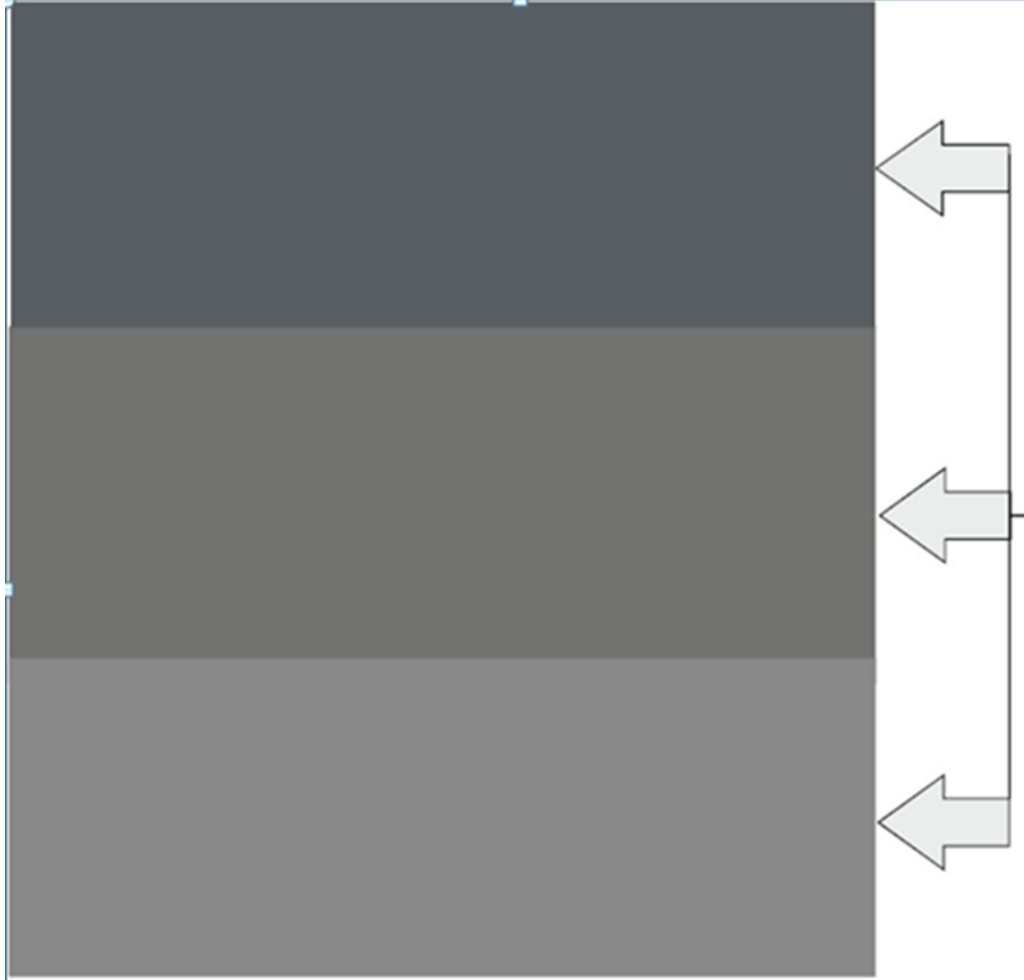
GENEL	KATEGORİLER			
	21 YAŞ ALTI	ÜMİT	GENÇ	
<ul style="list-style-type: none">❖ Müsabaka 5 gün sürer.❖ Her federasyon her sıklıkta 1 sporcu kayıt edebilir.❖ Kura sırasında bir önceki şampiyonanın ilk dördü mümkün olduğu kadar birbirinden ayrılır.❖ Stadyum kapasitesine bağlı olarak 5 yada 6 tatamde yapılabilir.❖ Kumite müsabakaları gençler için iki dakika 21 yaş altı ve büyükler için üç dakikadır.❖ Takım kata müsabakalarının madalya maçlarında BUNKAİ zorunludur .	Ferdi Kata (yaş 18, 19, 20)	Ferdi Kata (yaş14/15)	Ferdi Kata (yaş 16/17)	
	Bay/Bayan	Bay/Bayan	Bay ;7Bayan	
	Bay Ferdi Kumite (yaş 18, 19, 20)	Bay Ferdi Kumite (yaş 14/15)	Bay Ferdi Kumite (yaş 16/17)	
	-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.	-52 Kg. -57 Kg. -63 Kg. -70 Kg. +70 Kg.	-55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. -76 Kg. +76 Kg.	
	Bayan Ferdi Kumite (yaş 18, 19, 20)	Bayan Ferdi Kumite (yaş 14/15)	Bayan Ferdi Kumite (yaş 16/17)	
	-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. +68 Kg.	-47 Kg. -54 Kg. +54 Kg.	-48 Kg. -53 Kg. -59 Kg. +59 Kg.	
		/	Takım Kata	
	/	/	Bay Bayan	
	Toplam	12	10	13

BÜYÜKLER DÜNYA ŞAMPİYONASI

GENEL	KATEGORİLER
<ul style="list-style-type: none">❖ Müsabaka 6 gün sürer.❖ Takım Kumite elemeleri, ferdi elemelerden sonra yapılır..❖ Her federasyon her sıklette 1 sporcu kayıt edebilir.❖ Kura sırasında bir önceki şampiyonanın ilk dördü mümkün olduğu kadar birbirinden ayrılır.❖ Müsabaka elemeler esnasında (üç gün) dört tatamide devam ederv ve finaller esnasında (iki gün) yükseltilmiş bir tatamide devam eder.❖ Hakemler ve görevliler için yemek yenecek bir alan ayarlanmalıdır..❖ Tüm Kumite müsabakaları için süre 3 dakikadır.❖ Takım kata müsabakalarının madalya maçlarında BUNKAİ zorunludur.	Ferdi Kata (yaş +16)
	Bay Bayan
	Bay Ferdi Kumite (yaş +18)
	-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.
	Bayan Ferdi Kumite (yaş +18)
	-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. +68 Kg.
	Takım Kata (yaş +16)
	Male Female
	Takım Kumite (yaş +18)
	Bay Bayan
	16

NOT: Yaşlar müsabakanın ilk günü baz alarak hesaplanır.

EK 9: HAKEMLER İÇİN PANTOLON RENGİ REHBERİ



Pantolon kodu Pantone 18-0201 TPX

KABUL EDİLEBİLİR RENK ARALIĞI

Ceket : Lacivert 19-4023 TPX

EK 10: 14 YAŞ ALTI İÇİN KARATE MÜSABAKASI

**WKF Gençlik Kampı ve WKF Gençlik Ligi için
zorunlu**

WKF Kıtasal ve Ulusal Federasyonla için öneri

14 Yaş altı kategorileri

U12 Bay Kumite (10 ve 11-yaş): -30 kg, -35 kg, -40 kg, -45 kg, +45 kg.

U12 Bayan Kumite (10 ve 11-yaş): -30 kg, -35 kg, -

40kg, + 40 kg.

U12 Bay Kata (10 ve 11-yaş)

U12 Bayan Kata (10 ve 11-yaş)

U14 Bay Kumite (12 ve 13-yaş): -40 kg, -45 kg, -50 kg, -55

kg, +55 kg. U14 Bayan Kumite (12 ve 13-yaş): -42 kg, -47kg, +47kg

U14 Bay Kata (12 ve 13-yaş)

U14 Bayan Kata (12 ve 13-yaş)

14 yaş altı için kuarallarda yapılan değişiklikler

Kumite 12 ve 14 yaş:

- Kafa ve Boyun (Jodan) bölgesine temasa izin verilmez.
- Jodan bölgesine herhangi bir temasa prensip olarak ceza verilir.
- Herhangi bir skor alınabilecek bölgeye yapılacak ataklar için yeterli mesafe prensip olarak 10 cmdir.
- Müsabaka süresi bir buçuk dakikadır.
- WKF onaylı olmayan hiç bir malzeme kullanılamaz.
- WKF onaylı yüz maskesi ve çocuklar için WKF onaylı vücut koruyucu kullanılır.

Kumite 12 yaş altı:

- (Jodan and Chudan) tüm puan alıcı alanlara yapılan teknikler kontrollü olmalıdır.
- Jodan seviyeye tüm teknikler prensip olarak cezalandırılır.
- Herhangi bir skor alınabilecek bölgeye yapılacak ataklar için yeterli mesafe prensip olarak 10 cmdir.
- Gövdeye (chudan bölgesi) yapılan kontrollü teknikler dahi yüzeysel temasdan öte geçiyorsa puan olarak değerlendirilmemelidir.
- Süpürme yada diğer yere düşürme tekniklerine izin verilemez.
- Müsabaka süresi bir buçuk dakikadır.
- Organizatör isterse müsabaka alanı 6x6 ya düşürülebilir.
- Müsabıklar en az iki tur yarışmalıdır.
- WKF onaylı olmayan hiç bir malzeme kullanılamaz.
- WKF onaylı yüz maskesi ve çocuklar için WKF onaylı vücut koruyucu kullanılır.

10 yaşından küçükler için Kumite çifflerin karşılıklı gösterisi şeklindedir. Bir buçuk dakika boyunca çiftler tekniklerini sergilerler. Hakemler performansları çiftlere göre belirler. Değerlendirme kriterleri Kumite müsabakalarındaki Hantei için belirtilen kriterlerle aynıdır.

Kata 14 yař altı:

Standart kurallardan bir farklılık yoktur ancak daha düşük seviyeli katalar kullanılabilir.

Kata 12 yař altı:

Standart kurallardan bir farklılık yoktur ancak daha düşük seviyeli katalar kullanılabilir.

Kata çizerken řaşıran müsabıęa bir hak daha verilir.