



2026 YARIŞMA KURALLARI

HADEM NEDİR

KARATE SPORUNU YAPMIŞ - YAPAN
VE BELİRLİ BİR SEVİYEYE GELMİŞ

KARATE YARIŞMA KURALLARINI
BİLEN

HAKEMLİK YAPARKEN
SADECE
KURAL KİTABINI DİKKATE ALAN

ÖZGÜVENİ VE BİLGİSİ İLE
MAÇI
SADECE KENDİSİ YÖNETİYORMUŞ
GİBİ SORUMLULUK ALAN

ŞAMPİYONANIN BİR PARÇASIDIR



HAKEM NEDİR

HAKEMLER

**SPORCU – ANTRENÖR – TEKNİK KADRO –
ORGANİZASYON - İL TEMSİLCİSİ - YÖNETİM
KURULU – BAŞKANLIK MAKAMI GİBİ
ŞAMPİYONANIN BİR PARÇASIDIR.**

**GÖREVLERİ ADALETLİ KARARLARI İLE
KURAL KİTABINA GÖRE HAKEDENİN
KAZANMASINI SAĞLAMAKTIR.**



HAKEM LİSANSLARI



18 YAŞINI DOLDURMUŞ VE MİN.
1. DAN



HAKEM LİSANSLARI



**ADAY HAKEMLİK SONRASI 1 YIL BEKLEME SÜRESİNİ DOLDURMUŞ
ve SINAVDA BAŞARILI OLMUŞ AKTİF HAKEMLER
MİN. 2.DAN**

HAKEM LİSANSLARI



**BÖLGE HAKEMLİĞİNDE 2 YIL BEKLEME SÜRESİNİ DOLDURMUŞ ve
SINAVDA BAŞARILI OLMUŞ AKTİF HAKEMLER (MİLLİ SPORCULARDA
BEKLEME SÜRESİ 1 YILDIR) MİN. 2.DAN**

ULUSLARARASI HAKEM SINIFLARI



EKF REFEREE



WKF REFEREE

**C SINIFI
ULUSLARARASI
HAKEMLİK**

**BALKAN
KARADENİZ
AKDENİZ**

**B SINIFI
ULUSLARARASI
HAKEMLİK**

AVRUPA - EKF

**A SINIFI
ULUSLARARASI
HAKEMLİK**

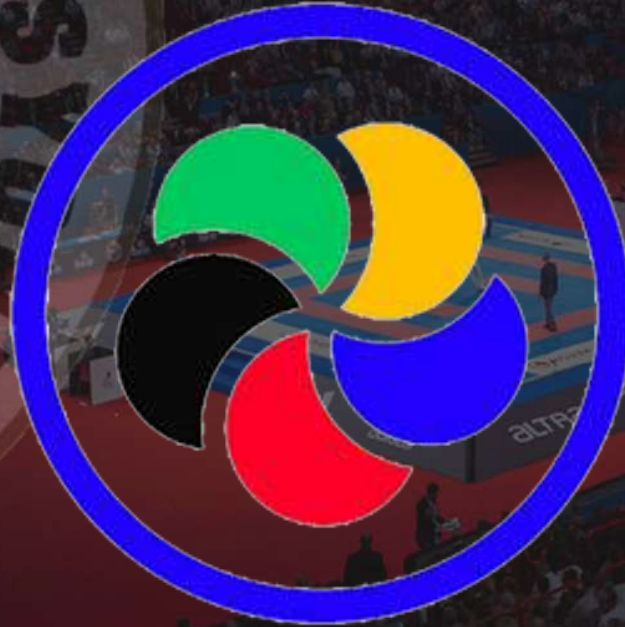
DÜNYA - WKF

HADEM LİSANSLARI



25 YAŞINI DOLDURMUŞ , MİLLİ HAKEMLERDEN VİZELİ **KUMİTE ORTA A**
yada **KATA YAN A** OLAN HAKEMLER C SINIFI **ULUSLARARASI** HAKEMLİK
SINAVI İÇİN BAŞVURABİLİRLER. **MİN. 3.DAN**

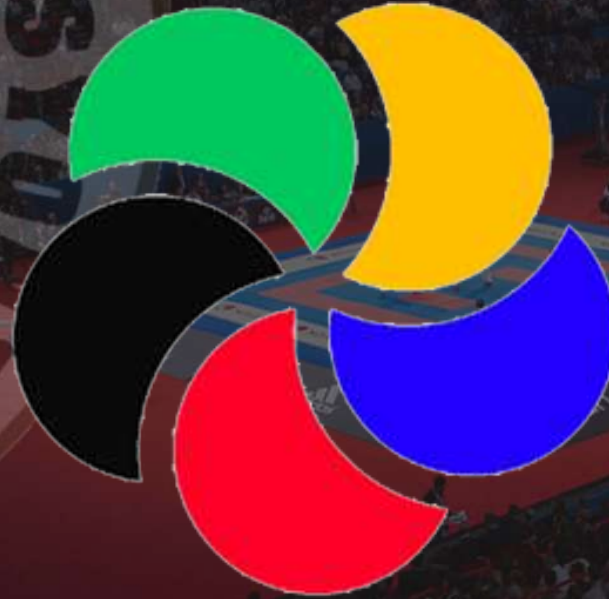
HADEM LİSANSLARI



EKF REFEREE

**25 YAŞINI DOLDURMUŞ , C SINIFI ULUSLARARASI HAKEMLİKTE VİZELİ
KUMİTE ORTA A yada KATA YAN A OLAN HAKEMLER B SINIFI
ULUSLARARASI EKF HAKEMLİK SINAVI İÇİN BAŞVURABİLİRLER.
MİN. 3.DAN**

HAKEM LİSANSLARI



WKF REFEREE

**25 YAŞINI DOLDURMUŞ , B SINIFI ULUSLARARASI HAKEMLİKTE
KUMİTE ORTA HAKEM yada KATA HAKEMİ OLAN HAKEMLER A SINIFI
ULUSLARARASI WKF HAKEMLİK SINAVI İÇİN BAŞVURABİLİRLER.
MİN. 3.DAN**

HAKEMLİK SEVİYELERİ

ORTA A

ORTA B

YAN A

YAN B

BÖLGE VİZE





**KURALLAR ÜLKEMİZİN HER BİR KÖŞESİNDE
AYNI ŞEKİLDE UYGULANMALIDIR**



SAHA İÇİNDE TELEFON KULLANIMI YASAKTIR

RC BAŞKANI , BAŞ HAKEM , AJ1 ve RC SEKRETERİ HARİÇTİR

CEKETLER ve PANTOLONLAR



HAKEM PANTOLONLARI



**GÖMLEK BOĞAZI KAPALI VE
KRAVAT TAM BAĞLANMIŞ
OLMALIDIR**



HAKEM CEKETİ DÜĞMELERİ KAPALI OLMALIDIR



HAKEMLER SADE ALYANS , KÜÇÜK KÜPE ve WKF ONAYLI HİJAB TAKABİLİRLER



HADEM DÜDÜĞÜ



**BEYAZ İPLİ SİYAH BİR DÜDÜK
KULLANILACAKTIR**



HADEM OLDUĐUNUZU UNUTMAYIN

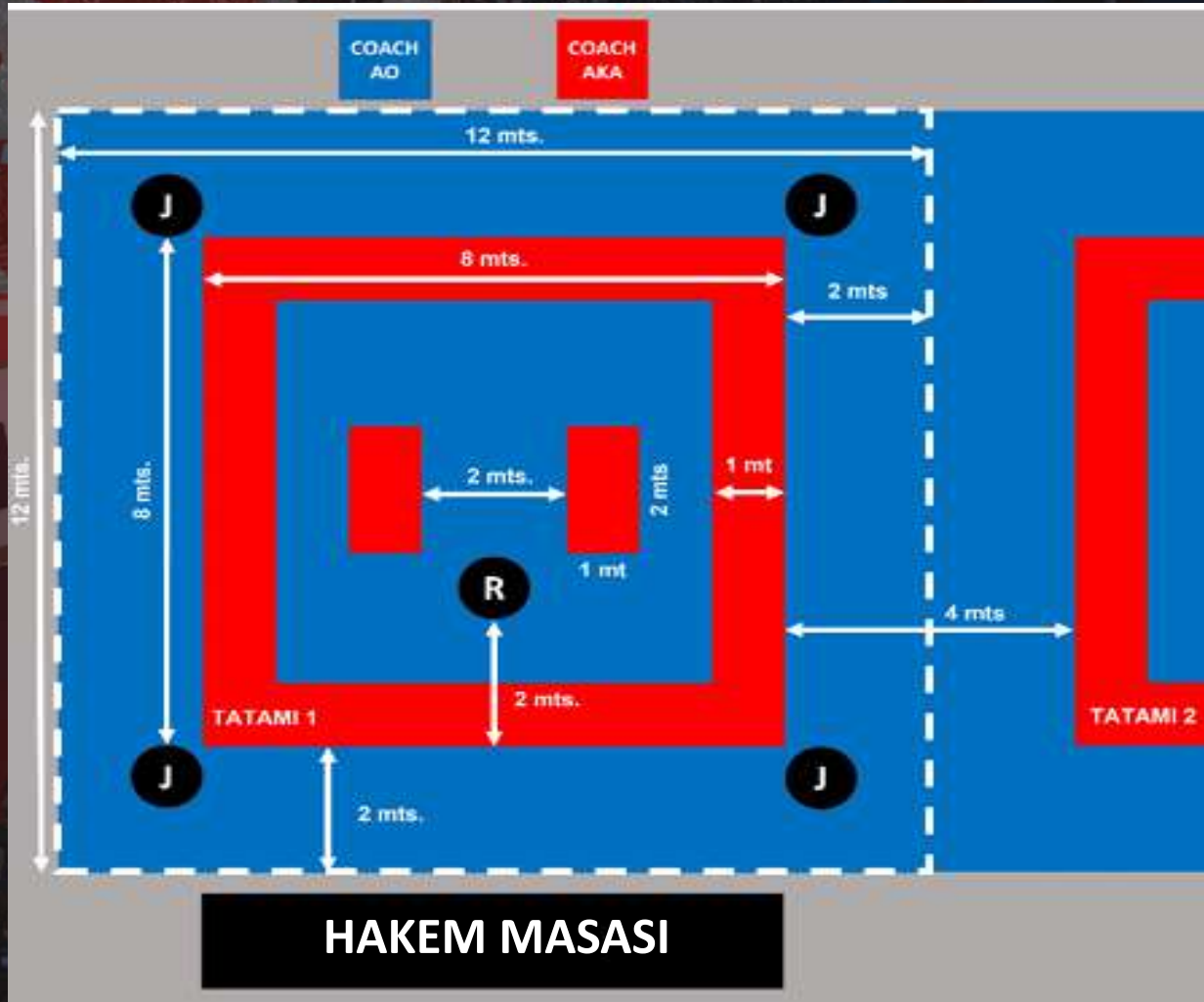


SPORCULARA TEMAS ETMEYİN

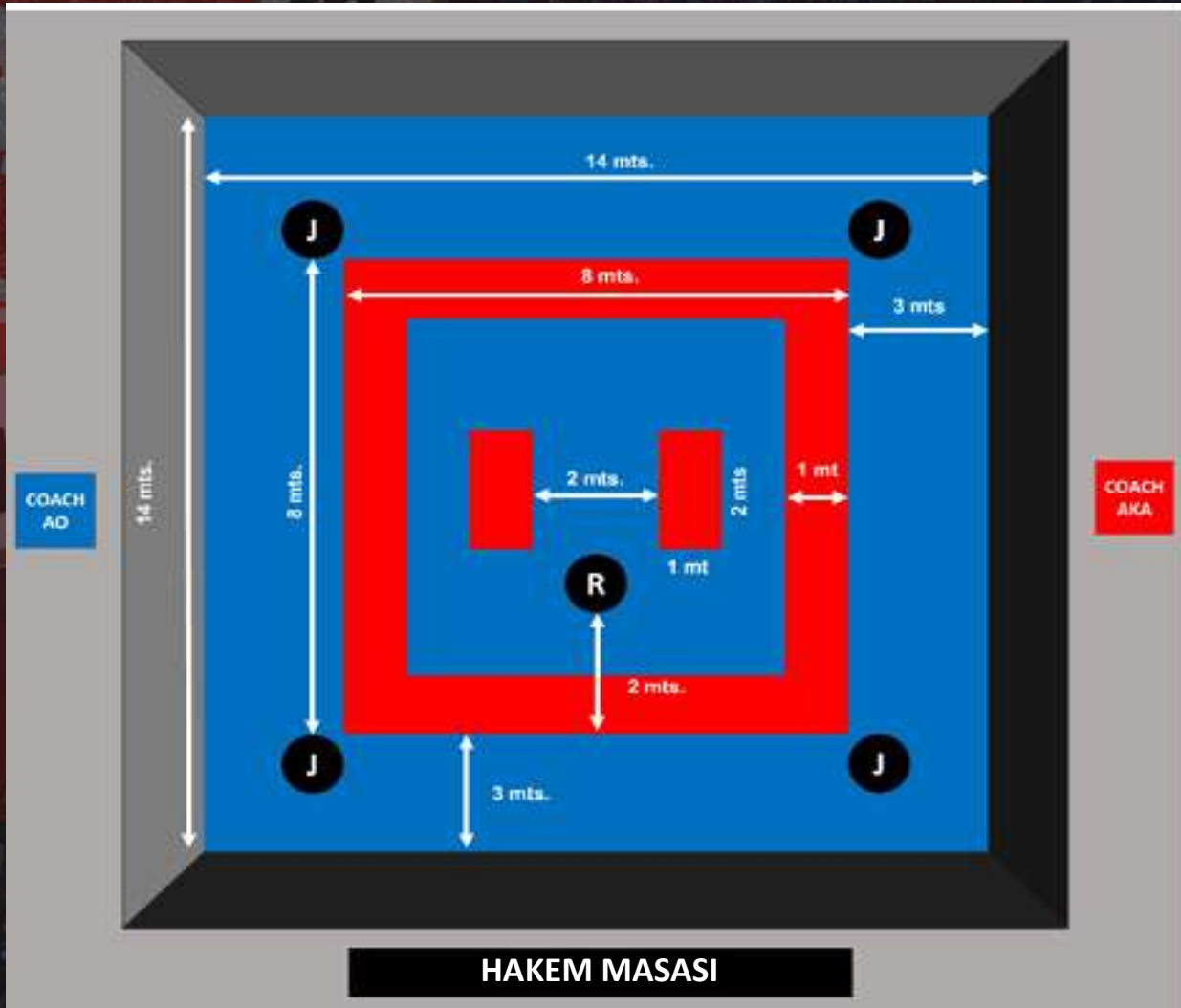


ROL MODEL OLALIM



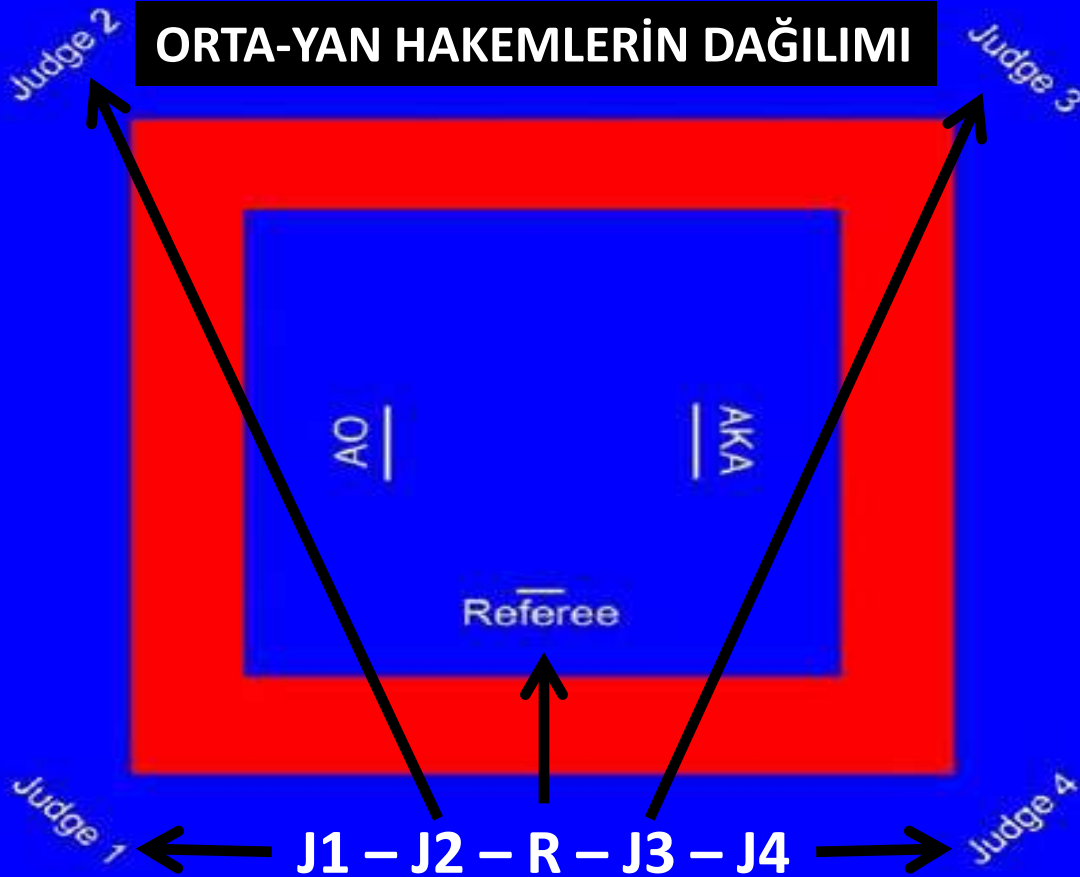


YÜKSELTİLMİŞ TATAMI YADA MADALYA MAÇLARI

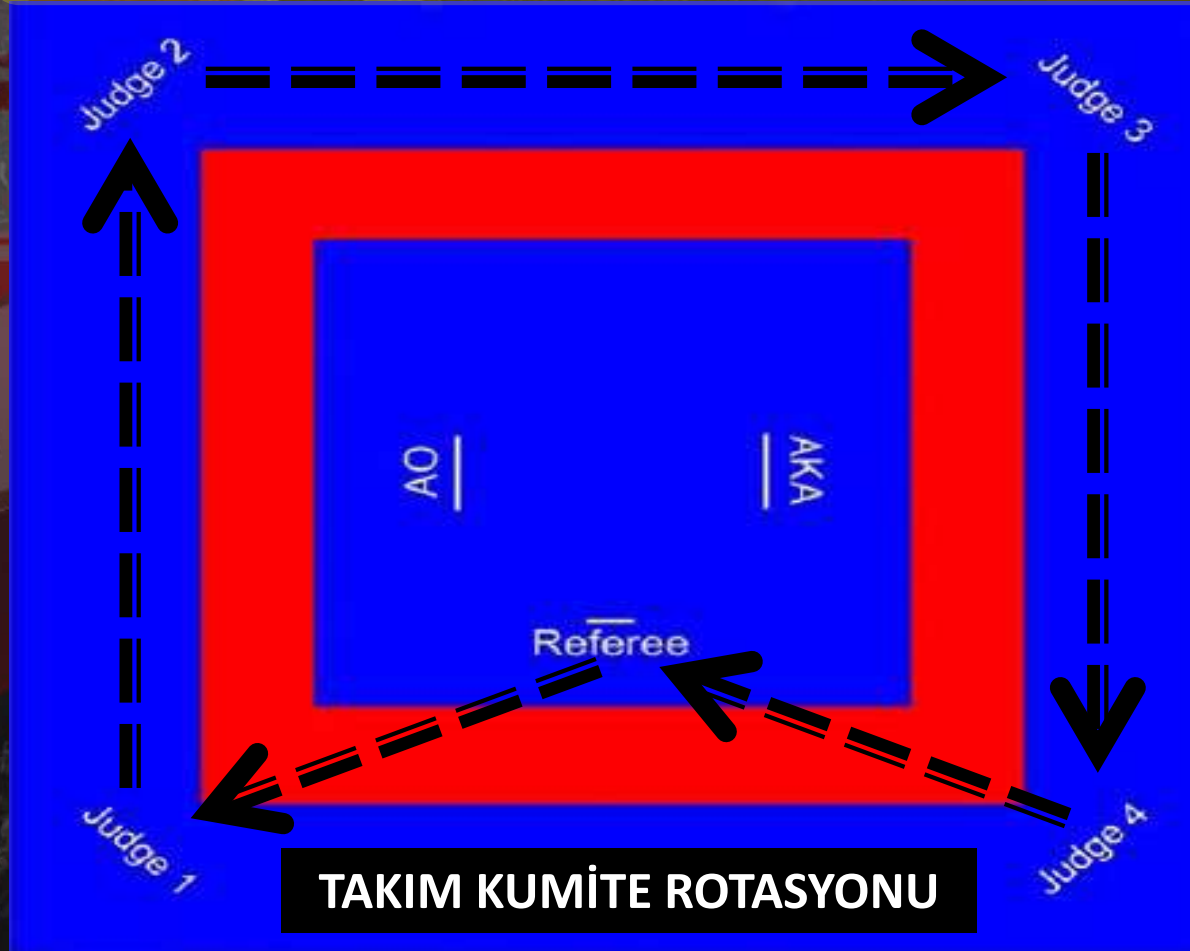


KUMİTE TATAMI

ORTA-YAN HAKEMLERİN DAĞILIMI



KUMİTE TATAMI



TAKIM KUMİTE ROTASYONU

ERKEK TAKIM



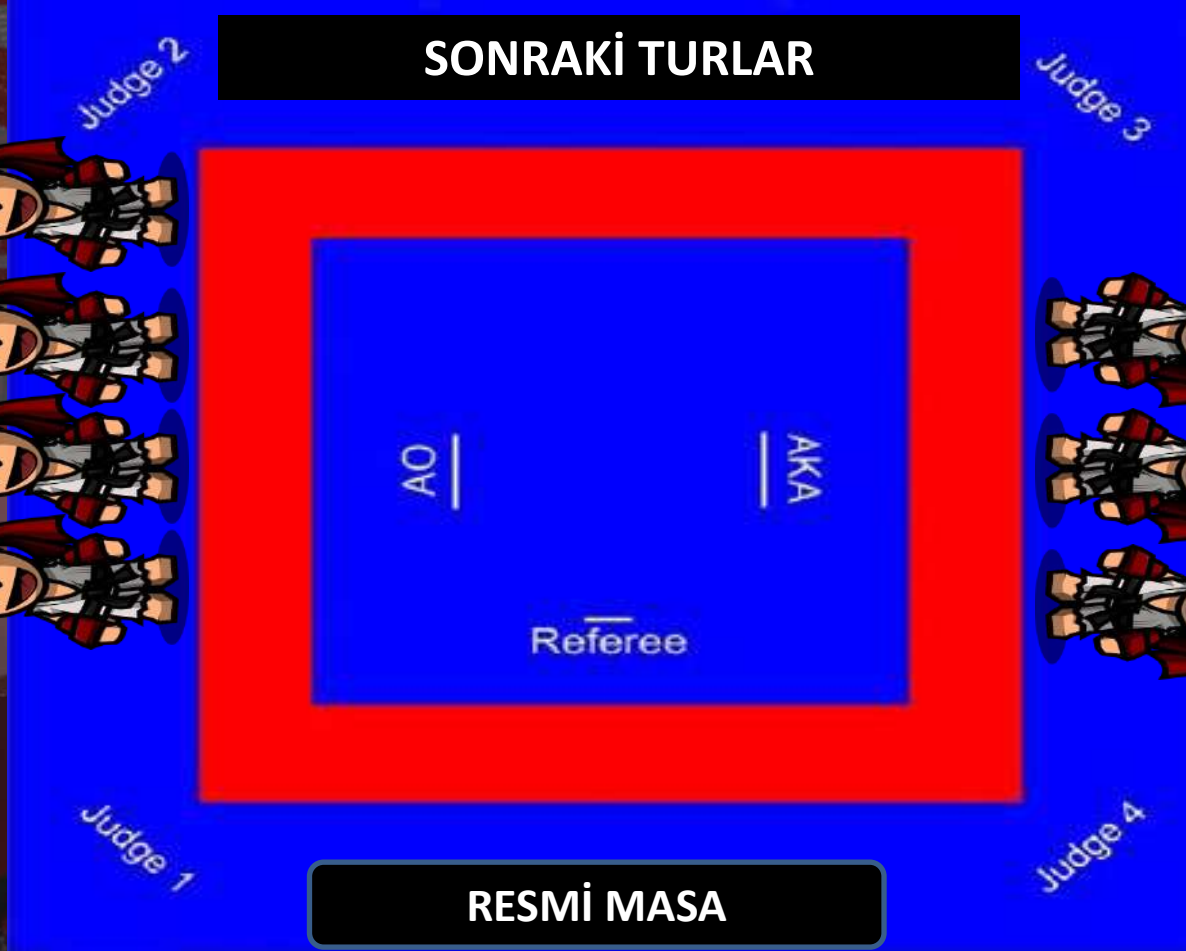
DÖVÜŞÜLECEK İLK TURDA 5 SPORCUNUN DA TATAMİDE OLMASI ZORUNLUDUR

KADIN TAKIM



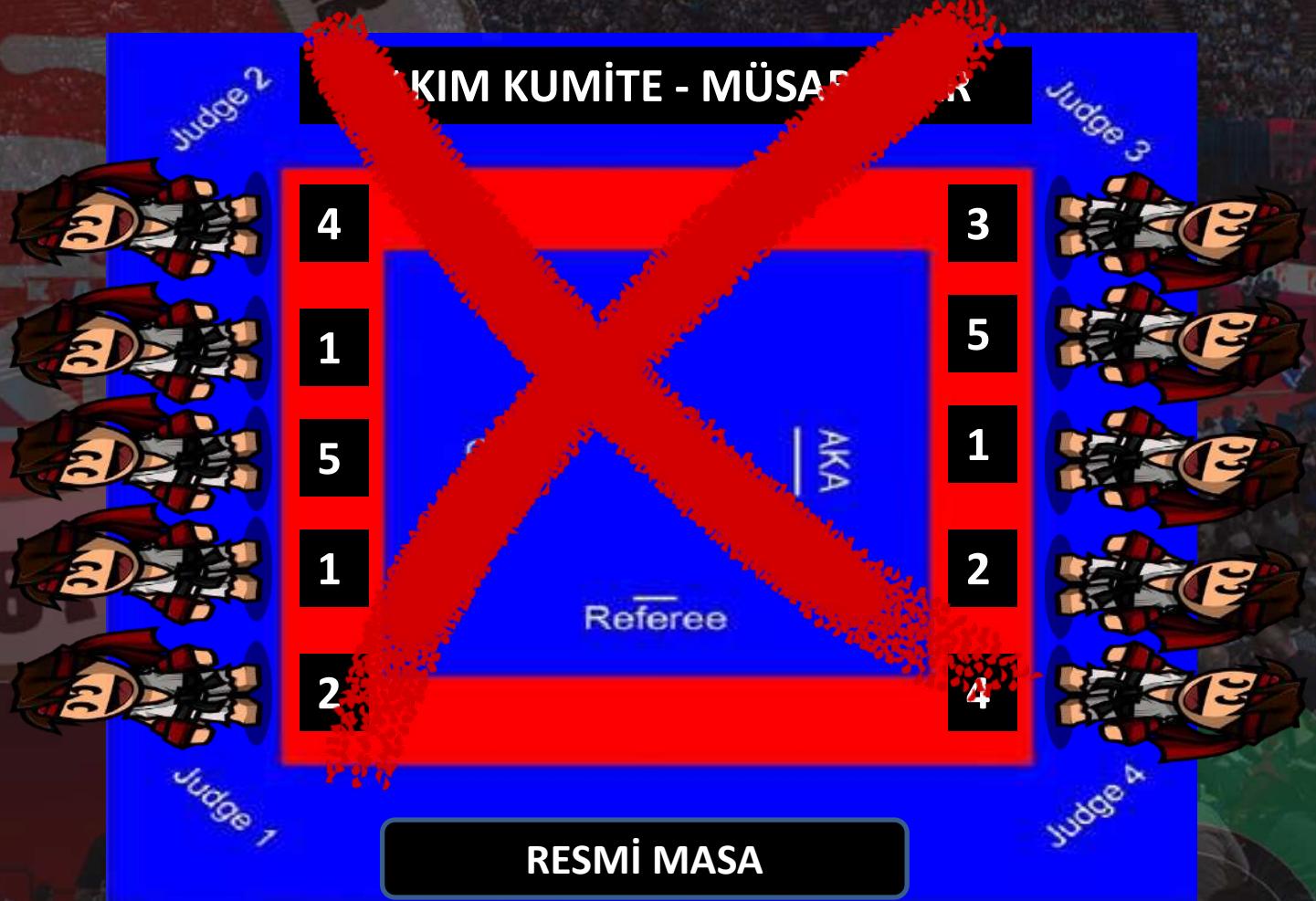
DÖVÜŞÜLECEK İLK TURDA 3 KADIN SPORCUNUN DA TATAMİDE OLMASI ZORUNLUDUR

ERKEK - KADIN TAKIM



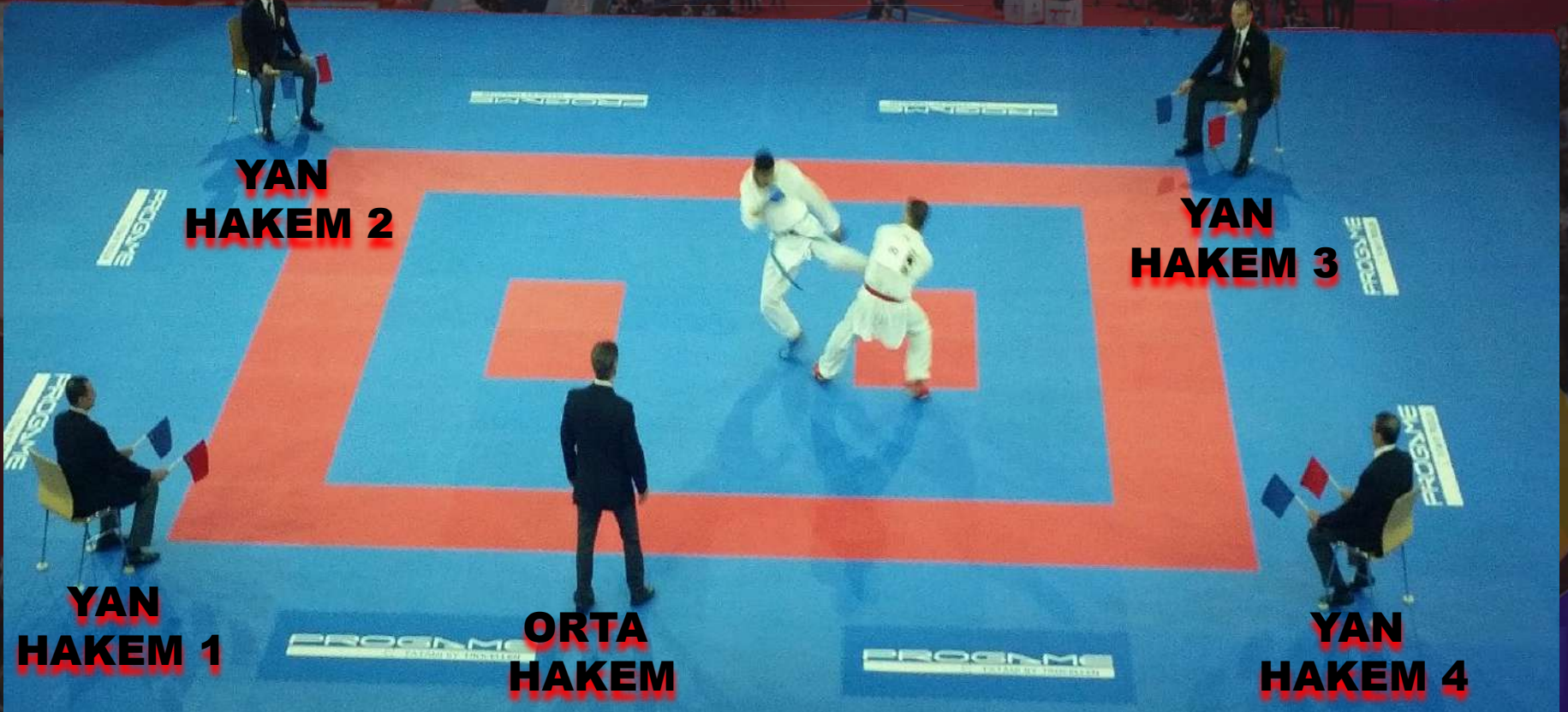
SONRAKİ TURLARDA ERKEKLER MİN.3 SPORCU – KADINLAR
MİN.2 SPORCU İLE TURLARA DEVAM EDEBİLİRLER

TAKIM SIRASI



**DÖVÜŞ SIRASINI DEĞİŞTİREN TAKIM
DİSKALİFİYE OLUR**

KUMİTE TATAMİ HAKEM YERLEŞİMİ



HAKEM PANELİ

ORTA HAKEM

4 YAN HAKEM

MAÇ ŞEFİ (KANSA)

SKOR ŞEFİ

VR HAKEMİ

MAÇ ŞEFİ (KANSA)
SERAMONİDE SIRAYA GEÇMEZ

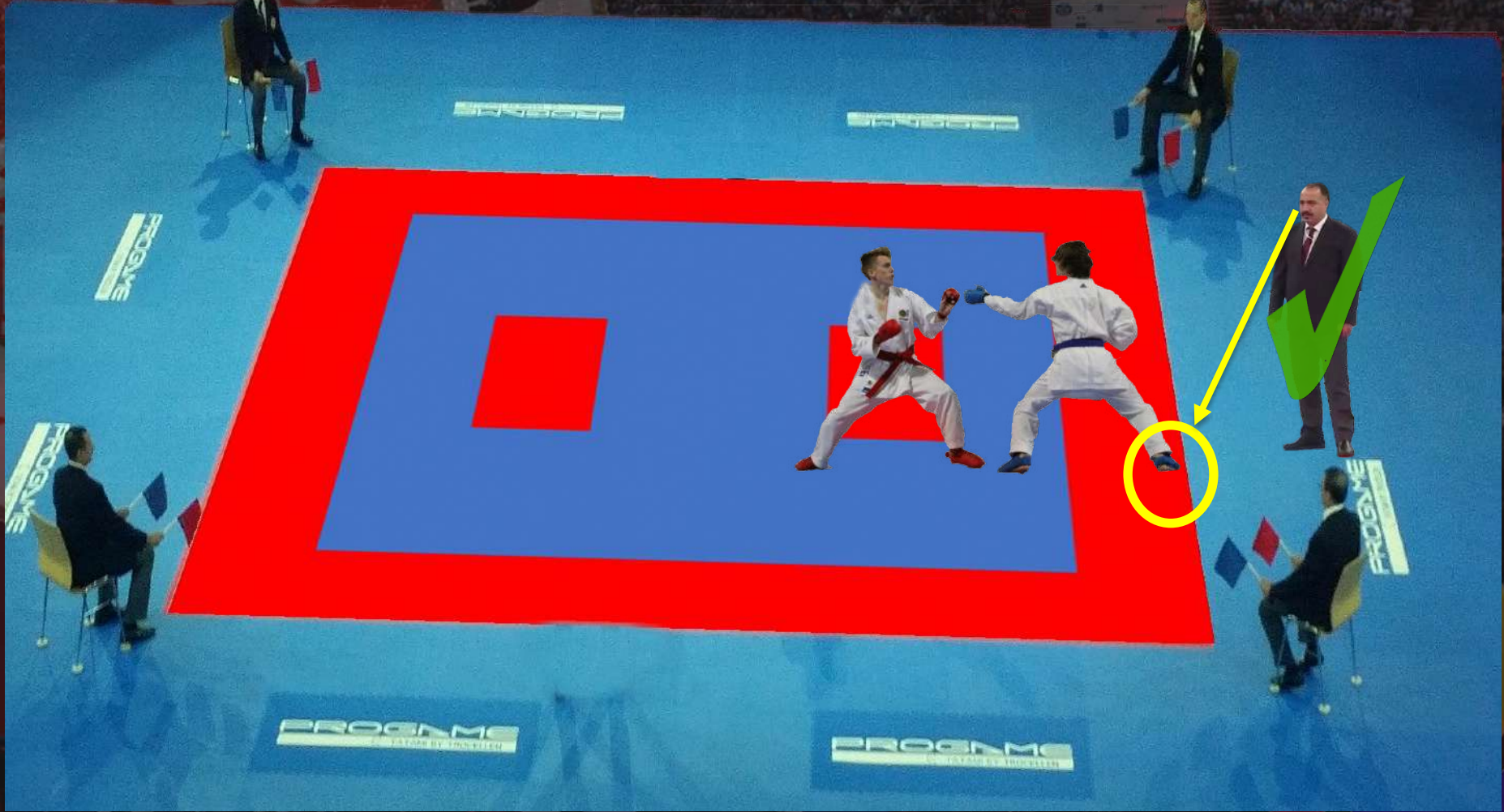


JOGAI İÇİN HAKEM POZİSYONU



**ORTA HAKEM POZİSYONU
JOGAI İÇİN UYGUN DEĞİL**

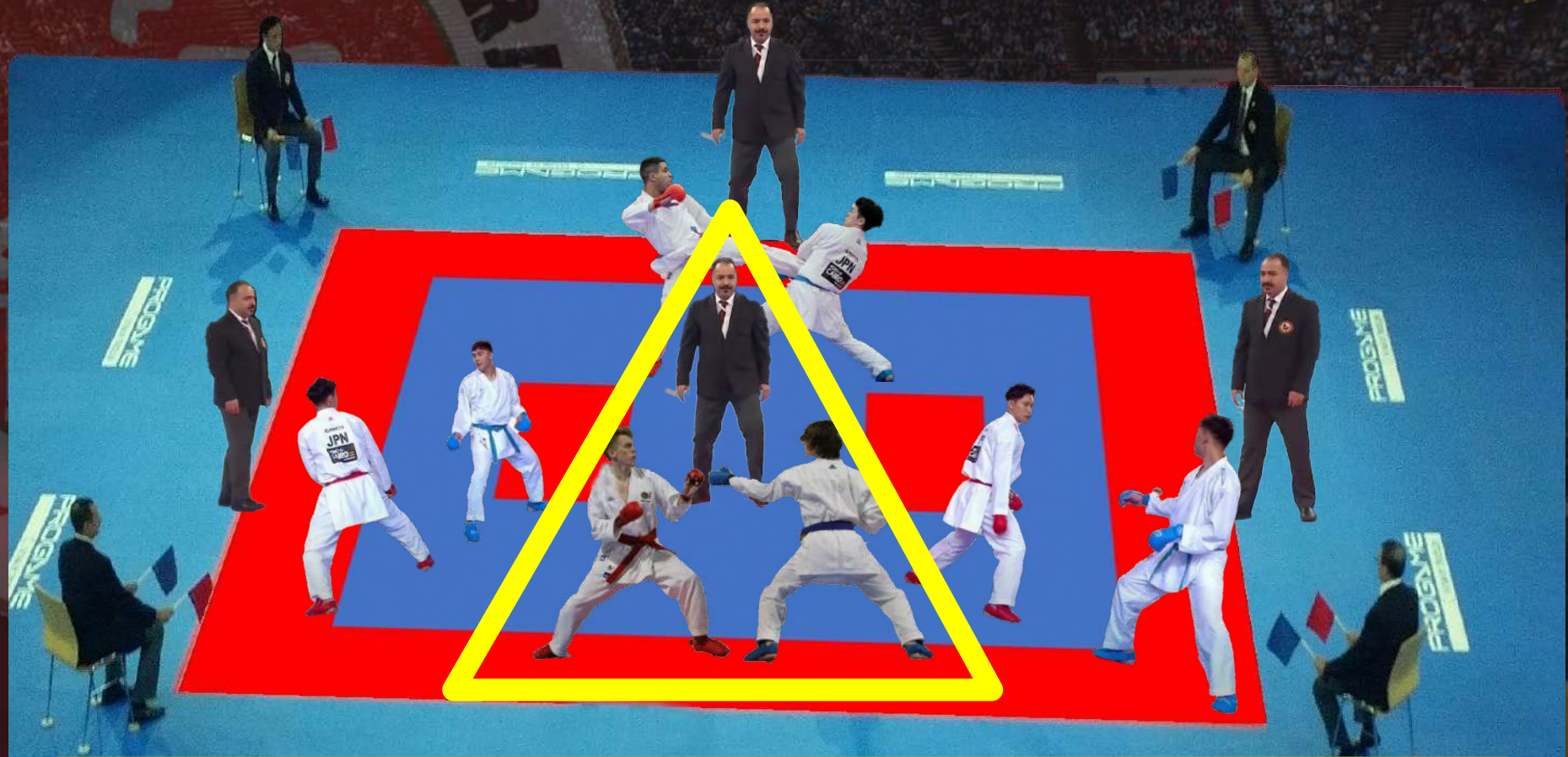
JOGAI İÇİN HAKEM POZİSYONU



NORMAL POZİZYONLAR



ORTA HAKEM TATAMI YERLEŐİMİ



**ORTA HAKEM SAHANIN HER YERİNDE OLABİLİR.
ÜÇGEN POZİSYONU ÇOK ÖNEMLİ**

ZORUNLU KORUYUCU EKİPMANLAR

ELLİK **KIRMIZI - AKA** ve **MAVİ - AO**

KAVAL KORUYUCU **KIRMIZI - AKA** ve **MAVİ - AO**

AYAK KORUYUCU **KIRMIZI - AKA** ve **MAVİ - AO**

VÜCUT KORUYUCU

DİŞLİK

ERKEK KUGİ

BAYAN GÖĞÜS KORUYUCU – TÜM YAŞ BAYANLARDA
(**U14 VE ALT YAŞ ' DA DAHİL**) ZORUNLUDUR
(**VÜCUT KORUYUCU İLE BİRLEŞİK OLABİLİR**)



U14 VÜCUT KORUYUCU ve U14 MASKE

ZORUNLU KORUYUCU EKİPMANLAR



MITTS



SHIN PADS AND FOOT PROTECTOR



KUGİ



U14 BODY PROTECTOR



U14 MASKE



GUM SHIELDS



BODY PROTECTOR



**KADINLAR İÇİN
GÖĞÜS KORUYUCU**



**KADINLAR İÇİN
BİRLEŞİK VÜCUT VE
GÖĞÜS KORUYUCU**

U14 KUMİTE



KASK KULLANIMI

DİŞLİK KULLANIM ZORUNLULUĞUNU İPTAL ETMEZ

MEDİKAL KASK



**U14 KATEGORİSİ
ZORUNLU KASK HARİCİNDE
HİÇBİR MEDİKAL yada
FARKLI KASK KULLANILAMAZ**

DEFORMASYONLAR AMPÜTASYONLAR

**KORUYUCU EKİPMANLARIN TAM OTURMASINI
ENGELLİYORSA VEYA SPORCUNUN KENDİSİ
YADA RAKİBİ İÇİN RİSK OLUŞTURUYORSA
YARIŞMASINA İZİN VERİLMEZ.**

TEREDDÜT VARSA DOKTORA DANIŞINIZ



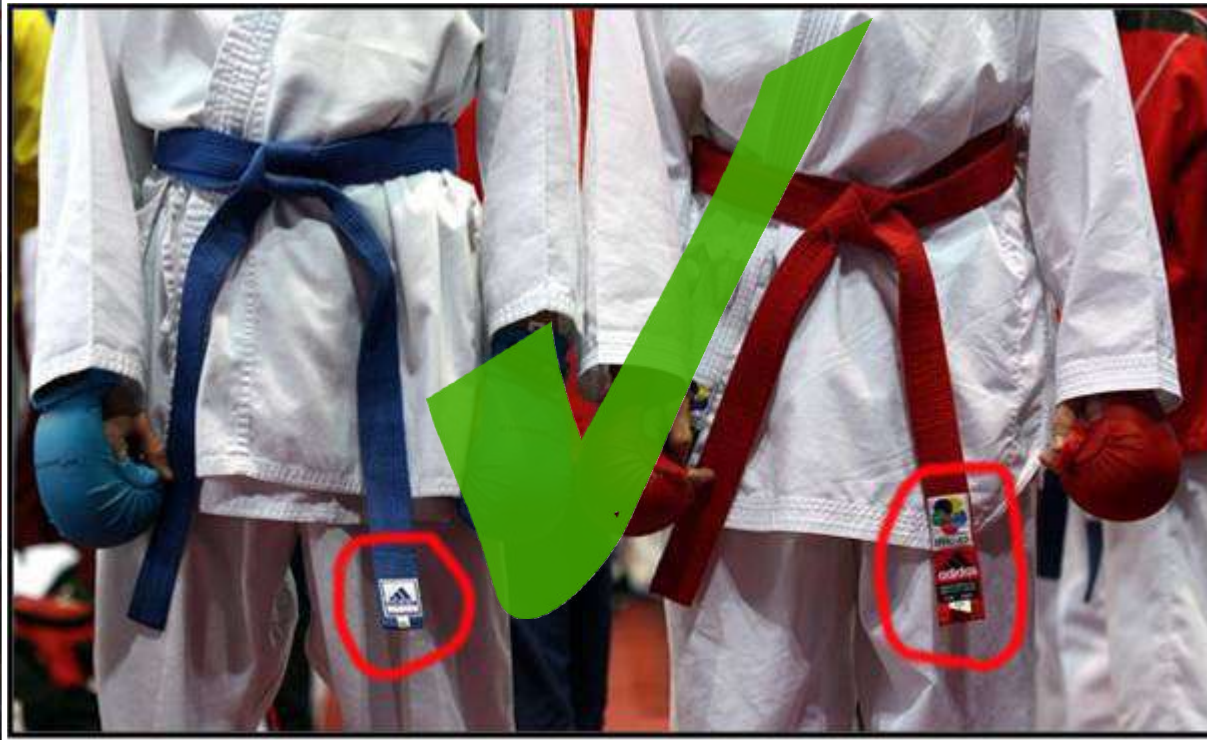
KEMERLER



**UYLUK KEMİĞİNİN
3/4 ünü GEÇMEMELİ**

KEMERLER

KIRMIZI ve **MAVİ** KEMERLER (MARKA HARİÇ)
HERHANGİ BİR İŞARET VEYA İSİM İÇEREMEZ



CEKET BAĞCIKLARI BAĞLI OLMALIDIR



**MAÇ İÇİNDE BAĞCIKLAR KOPARSA
DEVAM EDEN BU MAÇ İÇİN
İZİN VERİLİR**



**MÜSABIKLAR ÇİZGİSİZ DÜZ VE ÜZERİNDE
HERHANGİ BİR KİŞİSEL İŞARET VEYA YAZI
OLMAYAN KARATE-Gİ GİYMELİDİRLER**

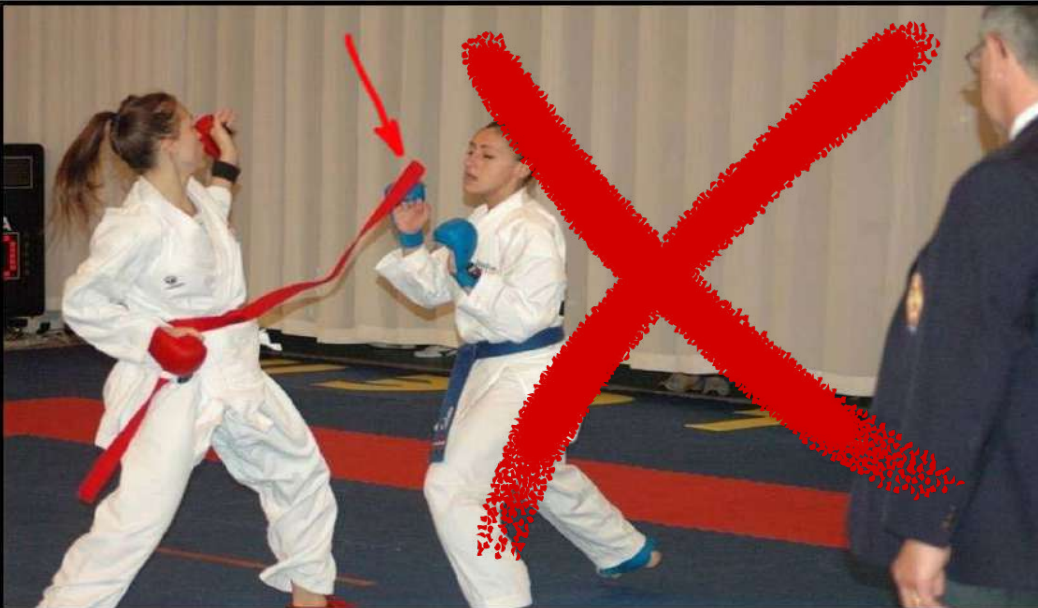


ELBİSELER



**DÜNYA – AVRUPA – PL – SERIES A –
YOUTH LEAGUE ZORUNLUDUR**

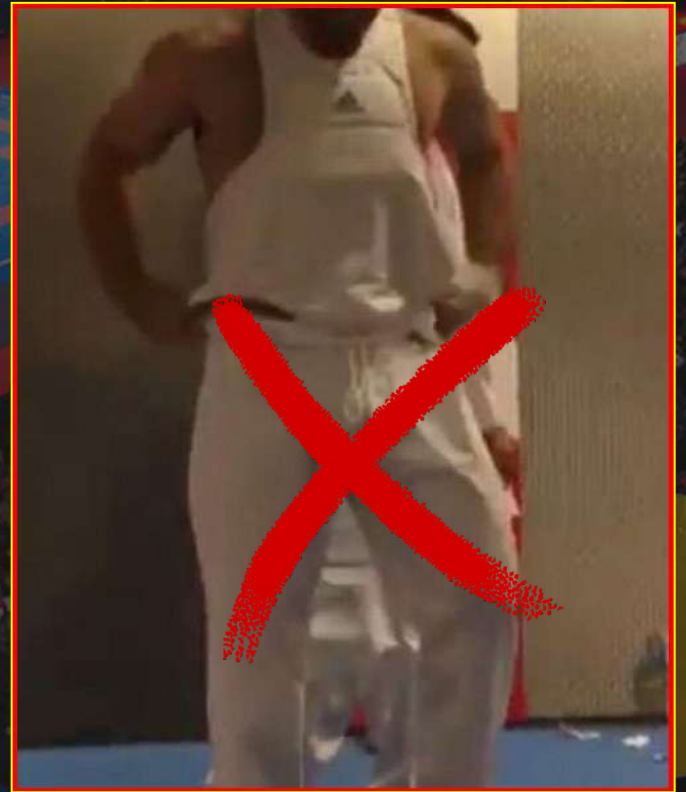
EKİPMANLAR



EKİPMANLAR



**DOLGU MALZEMESİ
TAM OLMALIDIR**



**DOLGU MALZEMESİ
ÇIKARILMAMALIDIR**

EKİPMANLAR



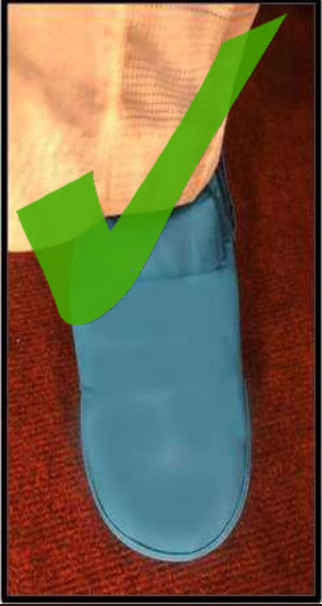
**ELLİKLER FİT OLMALIDIR VE
ELE OTURMALIDIR**

EKİPMANLAR



**ELLİKLER FİT OLMALIDIR VE
ELE OTURMALIDIR**

EKİPMANLAR



**AYAKLIKLAR PARMAKLAR
DAHİL AYAĞI KAPATMALIDIR**

WKF ONAYLI HİJAB SERBESTTİR

BAYAN
MÜSABIKLAR

ERKEK
MÜSABIKLAR

BAYAN HAKEMLER
VE
ANTRENÖRLER



ANTRENÖRLER



ANTRENÖRLER



ANTRENÖRLER



ANTRENÖR MALZEMELERİ



SAÇLAR

TEK AT KUYRUĞUNDA 1 YADA 2
LASTİK BANT İLE BAĞLAMA
SERBESTTİR

BONCUKLAR, SERT
TOKALAR VE DİĞER
DEKORASYONLAR YASAKTIR



MÜDAHALE EDİN



MALZEME

**MALZEME yada KORUYUCU
EKİPMANIN UYGUN OLMAMASI
SEBEBİ ile SPORCU
İÇİN 2 DAKİKALIK SÜRE
ÇALIŞTIRILIP DOĞRU
MALZEME GİYMESİ
İSTENİR. (Antrenör Kaldırılmaz)**



MALZEME

**2 DAKİKA İÇİNDE
SPORCU HAZIR OLMAZ İSE
KİKEN - GACHİ
YAPILIR**

**BU KONU KANSA ' NIN
SORUMLULUĞUNDADIR**



MALZEME

SPORCUDA KUGİ KONTROL PROSEDÜRÜ

SPORCUYA MAÇ ÖNCESİ KUGİ
(KASIK KORUYUCU) TAKIP
TAKMADIĞI SORULACAK.

SPORCU SÖZLÜ OLARAK CEVAP
VERECEK



MALZEME

**SPORCU KASIKLARINA
DARBE ALIRSA ve**

**SPORCUNUN KUGİ TAKMADIĞI
ANLAŞILIRSA**

**KUGİ TAKMAYAN SPORCU
SHIKKAKU OLACAK**



MALZEME

**MAÇ ÖNCESİ SPORCUYA
KUGİ TAKIP TAKMADIĞI
SORULMAMIŞ İSE**

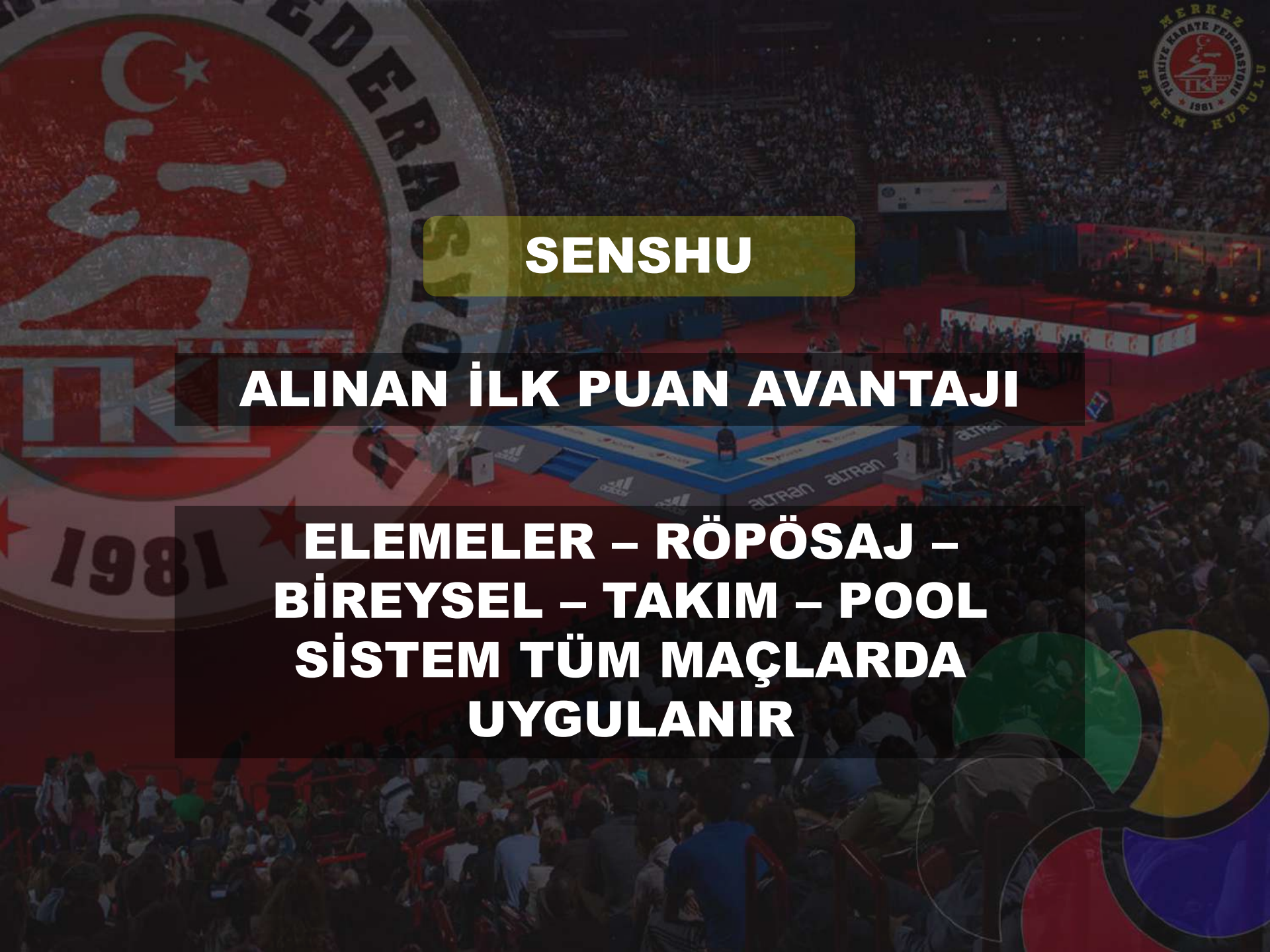
**SPORCUYA TAKMASI İÇİN
2 DAKİKA VERİLECEK ve**

**OTOMATİKMAN
MUBOBİ UYARISI ya da CEZASI ALACAK**



SPORCULARIN BAŞLANGIÇ POZİSYONU





SENSHU

ALINAN İLK PUAN AVANTAJI

**ELEMELER – RÖPÖSAJ –
BİREYSEL – TAKIM – POOL
SİSTEM TÜM MAÇLARDA
UYGULANIR**



SON 15 SANİYEDEN AZ KALDIĞINDA SENSHU İPTALİ



SON 15 SANİYEDEN AZ
SÜRE KALDIĞINDA,
DÖVÜŞTEN KAÇMA SEBEBİ
İLE (**ÖRNEKLER YANDADIR**)
HANSOKU CHUI ALAN
SPORCUNUN **VAR** İSE
SENSHU AVANTAJI İPTAL
EDİLİR.

BU SENSHU İPTALİ SONRASI
KALAN SÜRE İÇİNDE BAŞKA BİR
SENSHU VERİLMEZ.

İTMEK

TUTMAK

SARILMAK

ÇIKIŞ

KENDİNİ YERE ATMAK

DİŞLİĞİ ATMAK

GÜREŞMEK

ELLİK - AYAKLIK ÇIKARMAK

1 4 : 9 9

ZAMAN GEÇİRMEDEN DOLAYI HANSOKU- CHUI → HANSOKU



HANSOKU – CHUI 'Sİ OLAN
SPORCUYA DÖVÜŞTEN
KAÇMA SEBEBİ İLE
HANSOKU VERİLİP
ATILMASI GEREKİYORSA
ORTA HAKEM YAN
HAKEMLERİ ÇAĞIRIP BİLGİ
VERİR.

HANSOKU – CHUI 'Sİ OLAN
SPORCUYA KONTAK VERİRKEN
FUKUSHİN-SHUGO YAPMAYA
GEREK YOKTUR

İTMEK

TUTMAK

SARILMAK

ÇIKIŞ

KENDİNİ YERE ATMAK

DİŞLİĞİ ATMAK

GÜREŞMEK

ELLİK - AYAKLIK ÇIKARMAK

**MAÇIN HERHANGİ BİR
ANINDA OLABİLİR**

FUKUSHIN - SHUGO



DİREKT HANSOKU DURUMU

10 SANİYE DURUMU BİTTİĞİNDE

**DOKTOR SPORCUYU DÖVÜŞEMEZ
İLAN ETTİĞİNDE**

SHİKKAKU DURUMUNDA

**ZAMAN GEÇİRME SEBEBİ İLE
DİSKALİFİYE DURUMUNDA**

TAKIM – BİREYSEL PUANLAR

AKA ALDIĞI İPPON İLE 10-0
YAPMIŞ İSE

AKA ALDIĞI İPPON İLE 9-0
YAPMIŞ İSE

SKOR

10-0

TESCİL EDİLİR

SKOR

9-0

TESCİL EDİLİR

FERDİ MAÇ SONUCU



PUAN FAZLA

PUANLAR EŞİT

**HERŞEY
EŞİT İSE**

**PUANI FAZLA
OLAN TARAF
GALİP**

**SENSHU OLAN
TARAF GALİP**

**HAKEM
KARARI**

HANTEİ

**SENSHU YOK
İSE İPPON YADA
WAZA-ARİ ' si FAZLA
OLAN TARAF GALİP**

**TÜM KRİTERLER EŞİT İSE
HANTEİ DE
KARAR VERİRKEN ŞUNU
DÜŞÜN**

**TÜM MAÇ BOYUNCA
HANGİ MÜSABIK
TAKTİK ve TEKNİK
ÜSTÜNLÜK
SERGİLEDİ**

ELEME SİSTEMİNDE TAKIM MAÇI SONUCU

GALİBİYET
FAZLA

GALİBİYETLER
EŞİT

PUANLAR DA
EŞİT İSE

GALİBİYETİ
FAZLA OLAN
TAKIM GALİP

EN ÇOK PUAN
TOPLAYAN
TAKIM

KARAR MAÇI

MNE RAKOVIC MARINA
MONTENEGRO

C1 C K HC H **C2** C K HC H

AUT BUCHINGER ALISA
AUSTRIA

C1 C K HC H **C2** C K HC H

TATAMI 1 **0:54** FEMALE KUMITE -68 KG



MNE RAKOVIC MARINA
MONTENEGRO

C1 C K HC H **C2** C K HC H

AUT BUCHINGER ALISA
AUSTRIA

C1 C K HC H **C2** C K HC H

TATAMI 1 **2:52** FEMALE KUMITE -68 KG

ZAMAN DURUNCA : BEYAZ

ZAMAN ÇALIŞINCA : SARI

**SON 15 SANİYEDEN
AZ KALMIŞ İSE : KIRMIZI**

MNE RAKOVIC MARINA
MONTENEGRO

C1 C K HC H **C2** C K HC H

AUT BUCHINGER ALISA
AUSTRIA

C1 C K HC H **C2** C K HC H

TATAMI 1 **0:10** FEMALE KUMITE -68 KG



MNE RAKOVIC MARINA
MONTENEGRO

C1 C K HC H **C2** C K HC H

AUT BUCHINGER ALISA
AUSTRIA

C1 C K HC H **C2** C K HC H

TATAMI 1 **0:10** FEMALE KUMITE -68 KG

SON 5 SANİYEDE MS. ÇALIŞIR ve 0.00 OLANA KADAR MAÇI DEVAM ETTİRİN

TIME SCOREBOARD



0:04.8

DEVAM ETTİR

0:00.6

DEVAM ETTİR

0:00

DURDUR

0:00

DEVAM ETTİR

**MAÇI HAKEM BAŞLATIR
HAKEM DURDURUR**

**AMA
SKORBORD**

00:00:00

OLDUĞUNDA HAKEM DURDURMAKTA GEÇ KALSA

BİLE

**MAÇ OTOMATİK OLARAK BİTER
HİÇBİR ŞEKİLDE PUAN VERİLEMEZ
CEZA VERİLEBİLİR**

0:00.6

**6 SALİSE KALA PUAN OLDU AMA
ORTA HAKEM MAÇI DURDURANA
KADAR SÜRE BİTTİ**

**PUANIN OLDUĞU AN
ÖNEMLİDİR. ORTA HAKEM ve
KANSA AYNI GÖRÜŞTEYSE
PUAN VERİLİR**

**VERİLMEZ ve KOÇ İTİRAZ EDİP
İSPAT EDERSE İTİRAZ KABUL
EDİLİR.**

0:00.6

**1 SALİSE KALA PUAN OLDU AMA
ORTA HAKEM MAÇI DURDURANA
KADAR SÜRE BİTTİ**

**YAN HAKEMLER PUAN 1 SALİSE
KALA BİLE OLSA BAYRAKLARINI
MAÇ BİTTİKTEN SONRA
KALDIRABİLİRLER. ÖNEMLİ
OLAN PUANIN OLDUĞU ANDA
SÜRENİN İÇİNDE OLUP
OLMADIĞIDIR.**

JODAN TEKNİKLER



TEKMELER

TSUKİLER

DERİ TEMASI

**BÜYÜKLER
GENÇLER
5 CM**

**BÜYÜKLER
GENÇLER
2 CM**

**BÜYÜKLER
GENÇLER
ÜMİTLER**

**ÜMİT-YILDIZLAR-
MİNİKLER
10 CM**

**ÜMİT-YILDIZLAR-
MİNİKLER
5 CM**

**(EL VE AYAK)
VAR**

JODAN TEKNİKLER



U 14 DERİ TEMASI



MASKE ZORUNLU İSE

EL VAR / AYAK VAR

MASKE
KULLANILMIYORSA

EL **YOK** / AYAK **YOK**

**MİNİKLER
DERİ
TEMASI
NEDEN
YASAK**



MİNİKLER JODAN PUAN MESAFESİ



BÜYÜKLER DERİ TEMASI



BÜYÜKLER DERİ TEMASI



**DERİ TEMASININ ANLAMİ BAŞ
BÖLGESİNE yada KORUYUCU KASK ‘ A
ENERJİ TRANSFERİ OLMADAN TEMAS
ETMEKTİR.**



**PUAN MESAFESİ
DERİ TEMASI YADA**



**EL TEKNİKLERİ 5 CM.
AYAK TEKNİKLERİ 10 CM.**

**U14 MASKEYE
ENERJİ TRANSFERİ OLMADAN
TEMAS SERBESTTİR**

U14 MASKE ' YE MESAFE

YERE SERİLMİŞ , YATAN RAKİBE AYAK İLE ATAK YAPMAK ATAĞA TEŞEBBÜS ETMEK YASAKTIR



TEMAS OLMASA DAHİ DENEMEK BİLE
KONTAK CEZASI GEREKTİRİR

U 12 YAŞ GRUPLARI SÜPÜRME TEKNİKLERİ



SÜPÜRME TEKNİKLERİ YASAKTIR

U 12 YAŞ GRUPLARI YERE ALMA



**YERE ALMA – DÜŞÜRME TEKNİKLERİ
YASAKTIR**

MAÇ SÜRELERİ



**MİNİKLER
VE
YILDIZLAR**

**1,5
DAKİKA**

**ÜMİTLER
VE
GENÇLER**

**2
DAKİKA**

**U-21
VE
BÜYÜKLER**

**3
DAKİKA**

**MAÇ ARASI DİNLENME VE
EKİPMAN DEĞİŞİM SÜRELERİ**

**MAÇ ARASI DİNLENME
SÜRELERİ MAÇ SÜRESİ İLE
EŞİTTİR**

**EKİPMANLARDA RENK
DEĞİŞİMİ VARSA SÜRE
DAKİKADIR**

5



PUANLAR

7 BÖLGEDEN PUAN ALINIR

**BAŞ
YÜZ**

BOYUN

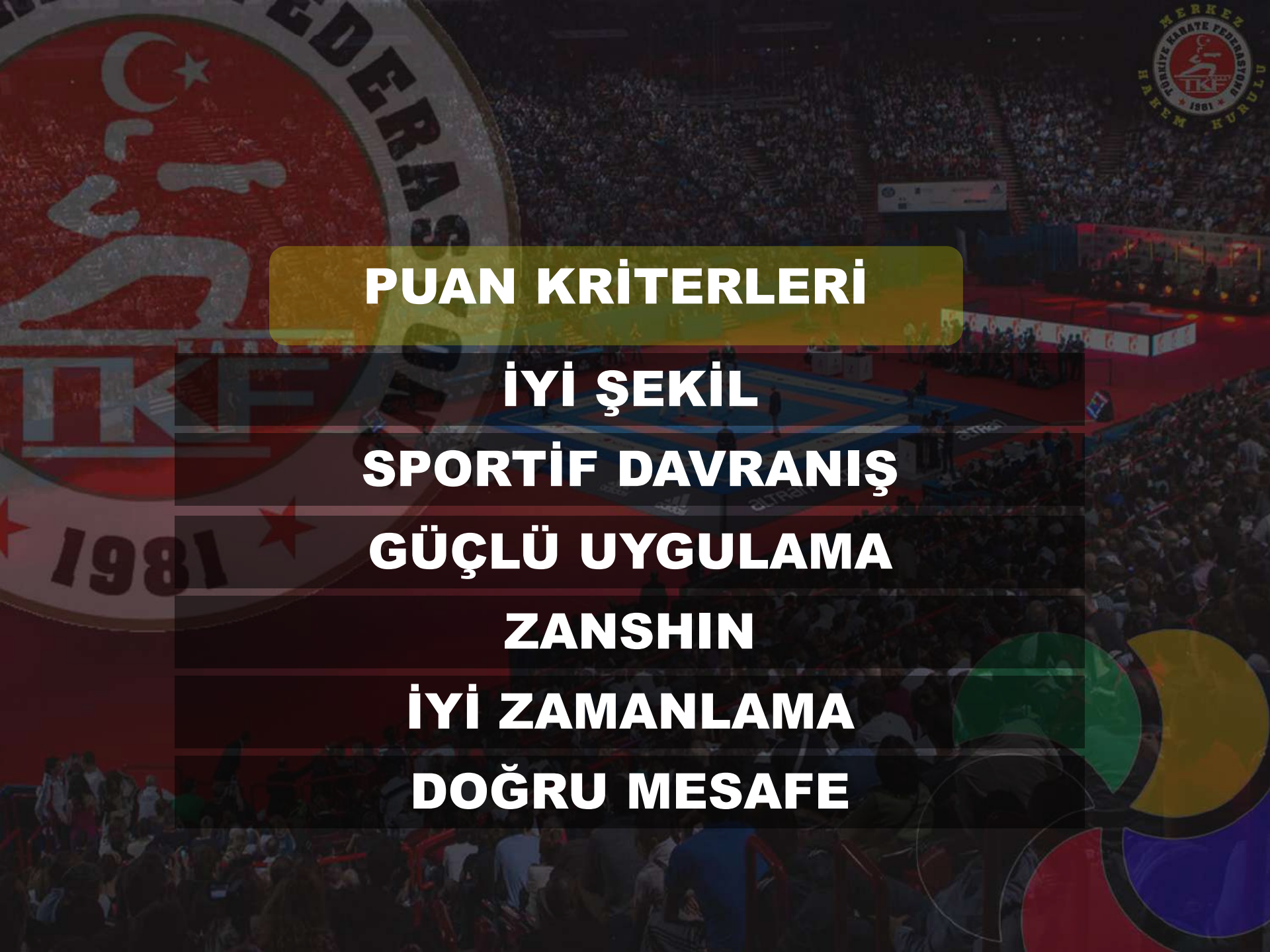
KARIN

GÖĞÜS

SIRT

YANLAR





PUAN KRİTERLERİ

**İYİ ŞEKİL
SPORTİF DAVRANIŞ
GÜÇLÜ UYGULAMA
ZANSHIN**

**İYİ ZAMANLAMA
DOĞRU MESAFE**



YUKO – 1 PUAN

**PUAN ALICI
ALANA
YAPILAN
TSUKI VEYA
UCHI**



WAZA-ARİ – 2 PUAN

ORTA
SEVİYEYE
CHUDAN ` A
TEKMELER



İPPON – 3 PUAN



JODAN TEKMELER



İPPON – 3 PUAN

**TORSO
ARANMAKSIZIN**

**DÜŞEN
SPORCUNUN
AYAKLARI
DIŞINDA
HERHANGİ BİR
UZVU YERE
DEĞERSE**

**İPPON
OLACAK**



BU POZİSYONDA İPPON VERMEYİN



**ALÇAK ATILAN BİR TSUKİ SEBEBİ İLE DİZİN YERE TEMASI
İSTİSNADIR – AYAKTA KABUL EDİLİR ve İPPON VERİLMEZ**

AKA İPPON MU ? AO YUKO MU ?



ÇOĞU ZAMAN BU POZİSYONDA İPPON VERİLİYOR

KOMBİNASYON

**BİRBİRİ ARDINA
DEVAM EDEN
TEKNİK
KOMBİNASYONUNDA,
YÜKSEK PUAN OLAN
TEKNİĞE PUAN
VERİN.
DÜŞÜK PUANI
YÜKSEĞE ÇEVİRMEK
KURAL BİLGİSİNİN
İYİ OLDUĞUNU
GÖSTERİR**



ZANSHIN FARKINDALIK

**TEKNİK
UYGULANDIKTAN
SONRA
TEKNİK YAPAN
SIRTINI – ARKASINI
DÖNERSE PUAN
OLMAZ**



BAYRAK ÜSTÜNLÜKLERİ

1 YUKO
1 İPPON

2 YUKO
1 İPPON

YÜKSEK OLAN
YANI
İPPON VERİLİR

FAZLA BAYRAK
OLAN YANI
YUKO
VERİLİR



CHUI
1



CHUI
2



CHUI
3



HANSOKU
CHUI

CHUI VE
HANSOKU CHUI
UYARIDIR

HANSOKU VE
SHIKKAKU
CEZADIR



HANSOKU

UYARI VE CEZALAR

UYARILAR
CHUI
HANSOKU CHUI

CEZALAR
HANSOKU
SHIKKAKU

HANSOKU – KİKEN - SHİKKAKU

HANSOKU : 0
MAÇTAN ATILMIŞTIR

KİKEN : 0
KATEGORİDEN
ATILMIŞTIR

SHİKKAKU : 0
TURNUVADAN
ATILMIŞTIR

HANSOKU ve HANSOKU CHUİ



KARNINI GÖSTER



YÜZÜNÜ GÖSTER

HANSOKU CHUİ

HANSOKU

CHUİ SKALASI

**AŞAĞIDAKİ İSTİSNALAR HARIÇ
HER BİR CEZA TEKER TEKER
VERİLİR**

AŞIRI TEMAS

YÜZE EL AÇIK YAPILAN TEKNİKLER

TEHLİKELİ FIRLATMALAR

**EKLEM YERLERİNE , KOLLARA ,
AYAKLARA , KASIKLARA , AYAK
ÜSTÜNE YAPILAN TEKNİKLER**



CHUİ SKALASI

**AŞAĞIDAKİ İSTİSNALAR HARIÇ
HERBİR CEZALAR TEKER
TEKER VERİLİR**

YARALANMA NUMARASI

YARALANMAYI ABARTMA

**15 SANİYE ALTINDA
DÖVÜŞTEN KAÇMAK**

**PUAN VERİLEN POSİZYONDA
YARALANMA NUMARASI
YAPMAK**

MUBOBİ



**MUBOBİ, BİR SPORCUNUN KENDİ
HATASI VEYA İHMALİ SONUCU
DARBE ALMASI VEYA YARALANMASI
DURUMUNDA VERİLEN BİR UYARI
VEYA CEZADIR.**

**RAKİBE SIRTINI DÖNMEK, RAKİBİN
KARŞI SALDIRISINI DİKKATE
ALMADAN SALDIRMAK, HAKEM
"YAME" DEMEDEN ÖNCE DÖVÜŞÜ
BIRAKMAK, GARDI DÜŞÜRMEK
VEYA RAKİBİN SALDIRILARINI
ENGELLEMEDE TEKRAR TEKRAR
BAŞARISIZ OLMAK BİR MUBOBİ
ÖRNEĞİDİR**



The background of the slide is a dark, high-angle photograph of a large indoor arena filled with spectators. In the center, a blue and white karate mat is visible with several people on it. To the left, a large, semi-transparent circular logo of the Turkish Karate Federation (TKF) is overlaid. The logo features a stylized white karate figure on a red background, with the text 'TÜRKİYE KARATE FEDERASYONU' around the top and 'TKF' in large letters at the bottom. The year '1981' is also visible. In the top right corner, there is a smaller circular logo for the 'MERKEZ KARATE FEDERASYONU' with 'TKF' and '1961' inside. In the bottom right corner, there are four overlapping circles in green, yellow, red, and blue.

YASAK HAREKETLER

**17 ADET
YASAK HAREKET
VARDIR**

YASAK HAREKETLER

1

**PUAN BÖLGESİNE YAPILAN TEKNİKLER
DİKKATE ALINARAK AŞIRI KONTAK YAPAN
TEKNİKLER VE GIRTLAĞA TEMAS
EDEN TEKNİKLER.**

2

**KOLLARA, AYAKLARA, KASIKLARA, EKLEM
YERLERİNE YA DA AYAĞIN ÜST KISMINA
YAPILAN ATAKLAR.**

YASAK HAREKETLER

3

AÇIK EL İLE SURATA YAPILAN TEKNİKLER

4

WAKARETE VE TSUZUKETE ARASINDA TEKNİK UYGULAMAK

5

TEHLİKELİ YA DA YASAK FIRLATMA TEKNİKLERİ



YASAK HAREKETLER

6

ALDATMA YA DA YARALANMAYI ABARTMA

7

RAKİBİN ETKİSİ OLMADAN YADA

**BİR PUAN KAZANDIKTAN SONRA YARIŞMA
ALANINDAN ÇIKIŞ HARIÇ YARIŞMA ALANINDAN
DIŞARI ÇIKMAK.**

YASAK HAREKETLER

8

**HAREKETİ İLE RAKIBIN YAPTIĞI ATAKLA
KENDİNİ TEHLİKEYE SOKACAK DURUMA
DÜŞÜRME, RAKIBIN ATAĞINDA
KENDİNİ YARALAMAYA SEBEBİYET VERME YA
DA KENDİNİ KORUMAK İÇİN GEREKLİ
ÖNLEMLERİ ALMAMA (MUBOBİ)**

9

**RAKİBİN PUAN ALMA FIRSATINI ENGELLEMEK
MAKSADIYLA DÖVÜŞMEKTEN KAÇINMA,**

YASAK HAREKETLER

10

**PASIFLIK – DÖVÜŞMEYE TEŞEBBÜS ETMEMEK.
(MÜSABAKANIN BITİMİNE 15 SANİYEDEN AZ
KALMIŞSA VEYA SENSU YA SAHİPSE
VERİLEMEZ.)**

11

**FIRLATMA YA DA DİĞER BİR TEKNİĞE
TEŞEBBÜS ETMEDEN SARILMA, GÜREŞME,
İTME, TUTMA YADA GÖĞÜS
GÖĞÜSE BEKLEME.**

YASAK HAREKETLER

12

**RAKIBIN ATTIĞI TEKMEYİ YAKALAYARAK ONU
YERE DÜŞÜRME DURUMUNDAN BAŞKA
HERHANGİ BİR SEBEPLE
RAKIBI İKİ ELLE TUTMA.**

13

**HEMEN PUAN ALMAYA YADA RAKİBİNİ
DÜŞÜRMEYE ÇALIŞMAKSIZIN RAKİBİN
ELBİSESİNİ YADA KOLLARINI TEK ELLE
TUTMAK**

YASAK HAREKETLER

14

**DOĞASI GEREĞİ RAKIBİ TEHLİKEYE SOKACAK,
KONTROL EDİLEMİYEN TEKNİKLER VE
TEHLİKELİ VE KONTROLSÜZ
ATAKLAR.**

15

BAŞ-DİZ VE DİRSEKLER İLE YAPILAN ATAKLAR.

16

**YERDE YATAN RAKİBE KARŞI AYAK TEKNİĞİ
UYGULAMAK**

YASAK HAREKETLER

17

**KONUŞMA YA DA RAİBİ KIŞKIRTMA, ORTA
HAKEMİN TALİMATLARINA UYMAMA,
HAKEMLERE KARŞI SAYGISIZCA
DAVRANMAK YA DA DİĞER DAVRANIŞ
İHLALLERİ**



TIBBİ MÜDAHALE



**3 DAKİKA SÜRE
VERİLİR.**

3 DAKİKA SONUNDA

**DOKTORUN ONAYI
ALINARAK**

**DÖVÜŞMEYE UYGUN
OLMADIĞI YADA
TEDAVİ
SÜRESİNİN
UZATILMASI
ŞEKLİNDE
KARAR ALINIR.**

AÇIK ELLE YÜZE EL TEKNIĞİ



2nd AYCC in Hangzhou

TIBBİ MÜDAHALE



**DOKTOR DEVAM
EDEMEZ DERSE**

**ORTA HAKEM
UYMAK
ZORUNDADIR**



**DOKTOR DEVAM
EDEBİLİR DERSE**

**ORTA HAKEM KARŞI
ÇIKABİLİR**

YARALANAN SPORCULAR DEVAM EDEMİYOR



BERABERE

BİR SPORCU
ÖNDE

SENSHU su
OLAN GALİP
OLUR

TAKIM
MAÇINDA DA
AYNI OLUR

ÖNDE OLAN
GALİP İLAN
EDİLİR

SENSHU YOKSA EN
ÇOK İPPON – WAZA
ARİ OLAN SPORCU.
ODA YOKSA HANTEİ
YAPILIR

TAKIM
MAÇINDA DA
HİÇBİRİ YOKSA
HİKİWAKE
YAPILIR

METALİK DİŞ TELLERİ



**ORTA HAKEM VE
DOKTOR TARAFINDAN
ONAYLANMALIDIR.
ALT VE ÜST DİŞ
TELLERİ İÇİN İKİ
DİŞLİK
KULLANILABİLİR.**

YASAK HAREKETLER JOGAİ



PUAN ve KONTAKT

**AKA PUAN ALDI
BAYRAKLAR KALKTI
HAKEM “YAME” DEDİ
AKA KONTAK YAPTI**

**PUAN NE KADAR GÜZEL OLURSA
OLSUN
DİKKATE ALINMAZ.**

CEZA SKALASI UYGULANACAKTIR



PUAN ve KONTAKT

**AKA PUAN ALDI
BAYRAKLAR KALKTI
HAKEM “YAME” DEDİ
AO KONTAK YAPTI**

AKA YA PUAN VERİLİR

**AO ‘ YA CEZA SKALASI
UYGULANACAKTIR**



**PUAN VE
ÇIKIŞ**

AKA PUAN ALDI

**PUAN SONRASINDA
AKA DIŞARI ÇIKTI**

AKA YA PUAN VERİLİR

CEZA UYGULANMAZ

**PUAN VE
ÇIKIŞ**

AKA PUAN ALDI

**PUANDAN SONRA
AO DIŞARI ÇIKTI**

AKA YA PUAN VERİLİR

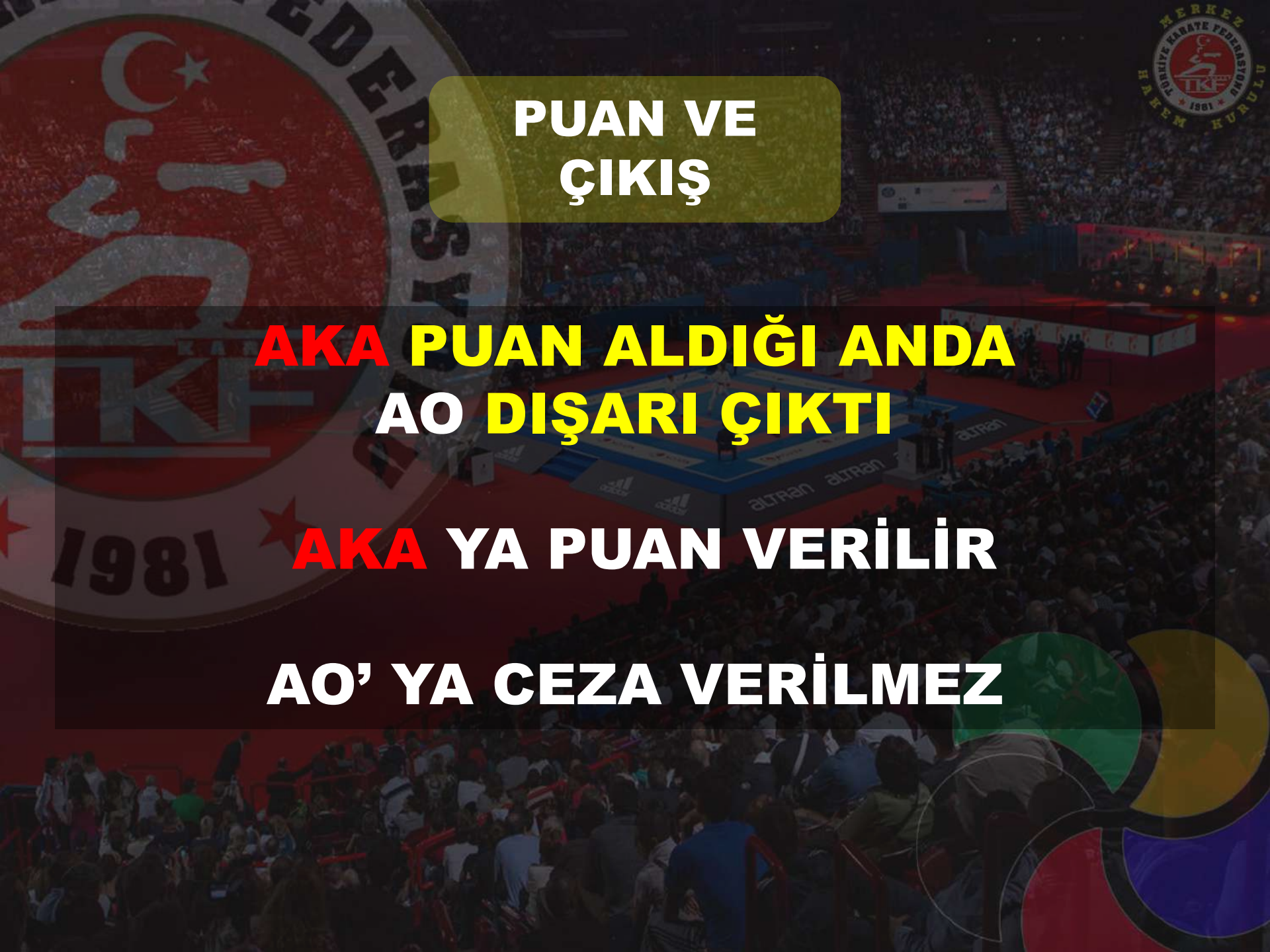
AO' YA CEZA UYGULANMAZ

PUAN VE ÇIKIŞ

**AKA PUAN ALDIĞI ANDA
AO DIŞARI ÇIKTI**

AKA YA PUAN VERİLİR

AO' YA CEZA VERİLMEZ



PUAN VE ÇIKIŞ

AKA AO 'YU **DIŞARI FIRLATTI**
İPPONLADI

AKA **İÇERDE** AO **DIŞARDA**

AKA YA PUAN VERİLİR

AO' YA CEZA UYGULANMAZ

PUAN VE ÇIKIŞ

AKA AO 'YU DIŞARI FIRLATTI

**AKA DIŞARI BASARAK TEKNİK
UYGULADI**

AO DIŞARDA

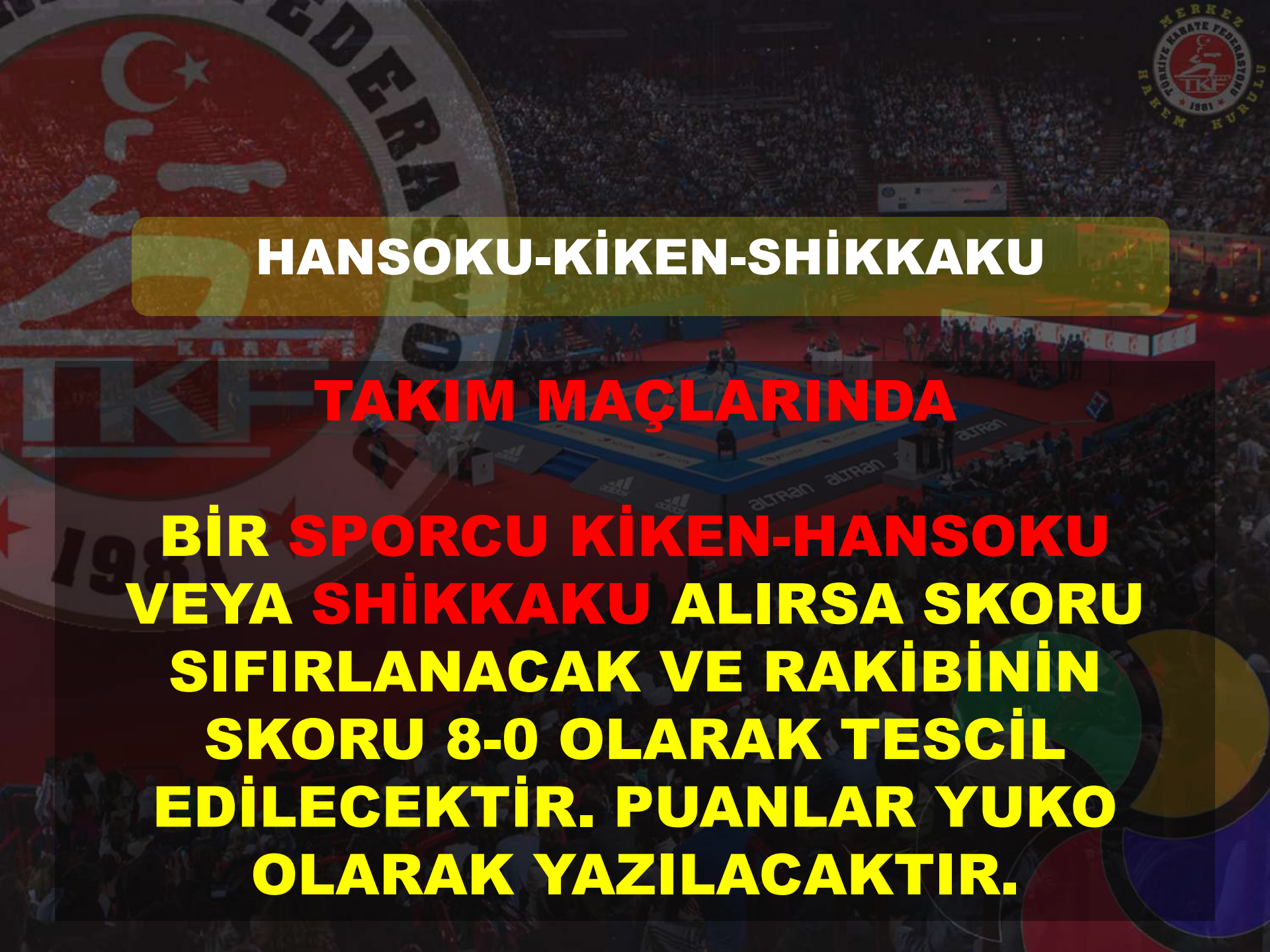
AKA YA CEZA UYGULANIR

AO' YA CEZA UYGULANMAZ

PUAN VE ÇIKIŞ

ÖZET İLE
PUAN VE JOGAİ CEZASI
AYNI ANDA SPORCUNUN
KENDİSİNE,
YADA RAKİBİNE
VERİLEMEZ.
BİR TANESİ
VERİLEBİLİR





HANSOKU-KİKEN-SHİKKAKU

TAKIM MAÇLARINDA

**BİR SPORCU KİKEN-HANSOKU
VEYA SHİKKAKU ALIRSA SKORU
SIFIRLANACAK VE RAKİBİNİN
SKORU 8-0 OLARAK TESCİL
EDİLECEKTİR. PUANLAR YUKO
OLARAK YAZILACAKTIR.**

ATOSHİ BARAKU

**MAÇIN BİTİMİNE
15 SANİYEDEN AZ
KALDI UYARISI**

0:14



**ATOSHİ BARAKU İÇİNDE
DÖVÜŞTEN KAÇMA**

**ORTA HAKEM DİREKT HANSOKU
CHUİ VERECEKTİR.**

**HANSOKU CHUİ'Sİ VARSA
HANSOKU YAPACAKTIR**

ON SANİYE KURALI



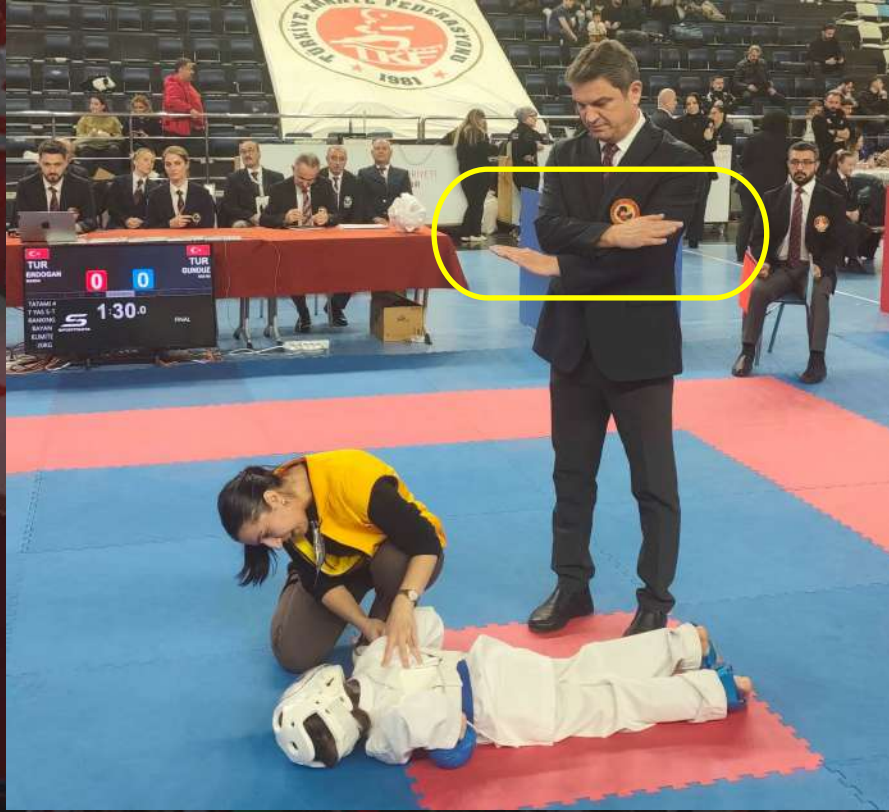
**SPORCU KENDİ KENDİNE YADA
RAKİBİN DARBESİ İLE TORSO
YERDE OLACAK ŞEKİLDE yani
KALÇA (KARIN-YAN-ARKA) ve OMUZ
YERE TEMAS EDECEK ŞEKİLDE
KROKE OLDU İSE 10 SANİYE
KURALI DEVREYE GİRER.**

ON SANİYE KURALI

**BU DURUMDA ORTA
HAKEM MAÇI
DURDURACAK VE HEMEN
DOKTOR'U
ÇAĞIRACAKTIR, AYNI
ZAMANDA DA BİR ELİNİN
PARMAKLARINI
KULLANARAK GEÇEN
HER BİR SANİYEYİ
GÖSTEREREK İNGİLİZCE
10'A KADAR SAYACAKTIR**



SÜRE DOLDU İSE



TORİMASEN İŞARETİ YAP

DOKTOR SPORCUYU KALDIRAMAZ



**SPORCU KENDİ KALKANA KADAR VE DİK DURUMA
GEÇENE KADAR SAYMAYA DEVAM ET. AYAĞA
KALTIĞINDA DOKTOR TEDAVİ İÇİN YATIRABİLİR**

ON SANİYE KURALI



**10 SANİYE BAŞLATILAN
HER POZİSYONDA
(SPORCU 3. SANİYE'DE
AYAĞA KALKSA BİLE)
DOKTOR ÇAĞIRILIR ve
SPORCU KONTROL
ETTİRİLİR**



ON SANİYE KURALI



**10 SANİYE SAYIMININ
BİTTİĞİ HER DURUMDA
ORTA HAKEM FUKUSHİN
YAPARAK YAN
HAKEMLERİ BİR ORTAK
GÖRÜŞE VARMAK
ÜZERE ÇAĞIRIR ve
ALINAN ORTAK KARARI
UYGULAR**



ON SANİYE KURALI



**10 SANİYE
BAŞLATILMIŞ VE
BİTMEDEN SPORCU
KALKMIŞ İSE
FUKUSHİN-SHUGO
YAPILMAZ.**



10 SANİYE KURALI

**HAKEM PANELİ BİR KARAR VERMEDEN
ÖNCE KENDİNE ŞU SORULARI
SORMALIDIR.**

**TEKNİK PUAN OLARAK GEÇERLİ BİR
TEKNİK MİDİR ?**

**TEKNİK PUAN ALINABİLECEK BİR
BÖLGEYE Mİ UYGULANMIŞTIR ?**

**TEKNİK KONTROLLÜ BİR TEKNİK MİDİR ?
MUBOBİ VAR MIDIR ?**

10 SANİYE KURALI



**HAKEMLER SADECE
AŞAĞIDAKİ 3 ŞEKİLDE
KARAR**

VERECEKLERDİR.

**HANSOKU, KIKEN,
YADA SHIKKAKU**

10 SANİYE KURALI

KIKEN

**AO KENDİ HATASI İLE (AYAK
BURKULMASI, TANSİYON
DÜŞMESİ, HASTALIK VB.) 10
SANİYE YERDE KALMIŞSA**

**AO KIKEN
AKA NO KACHI**



10 SANİYE KURALI



KIKEN

AKA KENDİ HATASI İLE DARBE
ALMIŞSA (**MUBOBİ**)

AKA ' YA SIRADAKİ **CHUI CEZASI**,
AKA KIKEN - **AO NO KACHI**

10 SANİYE KURALI



HANSOKU

AKA ÇOK SERT BİR TEKNİK
YAPTI VE DOKTOR AO DEVAM
EDEMEZ DİYOR

AKA HANSOKU
AO NO KACHİ
(AO BİR DAHA MAÇA ÇIKAMAZ)

10 SANİYE KURALI

HANSOKU

AKA KONTAK YAPTI VE DOKTOR
AO DEVAM EDEBİLİR DİYOR

AKA ‘ YA UYGUN OLAN **CHUI** ,
AO ‘ YA ABARTIDAN **HANSOKU**
AKA **NO KACHI**



10 SANİYE KURALI



SHİKKAKU

AKA ZARAR VERMEK ÜZERE
VAHŞİCE – ACIMASIZCA BİR
ATAK YAPTI VE MÜSABIK
YERDE İKEN **10 SN** BİTTİ

AKA SHİKKAKU
AO NO KACHİ

10 SANİYE KURALI



SHİKKAKU

AKA 6 PUAN KRİTERİNE UYGUN
BİR ATAKLA PUAN ALDI. AO 10
SANİYE YERDE KALDI. **DOKTOR**
DEVAM DEDİ.

AKA ' YA **PUAN** **AO** ' YA
ALDATMA ' DAN **SHİKKAKU**
AKA NO KACHİ

10 SANİYE KURALI



ALDATMA VE ABARTI

ABARTI ' DA **KONTAK** VARDIR.
KONTAK VERİLMEDEN DİĞER
TARAF **ABARTMA** VERİLMEZ

ALDATMA ' DA **KONTAK** YOKTUR
YADA **PUAN** VARDIR.
KONTAK VERİLİP DİĞER TARAF
ALDATMA VERİLMEZ



**ALDATMA ve
ABARTMA NEDİR**

**VAROLAN
YARALANMAYI
ABARTMA
(KONTAK VAR)**

**HAFİF ABARTMA – CHUI
BARİZ ABARTMA – HANSOKU CHUI
CİDDİ ABARTMA - HANSOKU**



**ALDATMA ve
ABARTMA NEDİR**

**YARALANMA
NUMARASI
YAPMAK
(KONTAK YOK
yada
PUAN VAR)**



**HAFİF YARALANMA NUMARASI – CHUI
BARİZ YARALANMA NUMARASI – HANSOKU CHUI
POZİSYON PUAN İSE – MİN.HANSOKU CHUI
CİDDİ YARALANMA NUMARASI – HANSOKU - SHIKKAKU**

WAKARETE



**MÜSABIKLAR AYRILANA
KADAR JESTİ GÖSTER**

WAKARETE



**MÜSABIKLAR AYRILINCA
TSUZUKETE DE VE DEVAM ETTİR
-ZAMAN DURMAZ-**

WAKARETE



**WAKARETE İLE AYNI ANDA YAPILAN ATAKLAR CEZALANDIRILMAZ –
WAKARETE DEN SONRA TSUZUKETE DEN ÖNCE YAPILAN ATAKLAR
CEZALANDIRILIR**

WAKARETE



**WAKARATE DEN SONRA TSUZUKETE DEN ÖNCE YAPILAN ATAKLAR
CEZALANDIRILIR + KONTAK VARSA EXTRA CHUI DE AYRICA VERİLİR**

PASİVİTE - TSUZUKETE



PASİF DÖVÜŞEN SPORCULAR DÖVÜŞMELERİ İÇİN TSUZUKETE KOMUTU İLE DÖVÜŞE DAVET EDİLİR. SPORCULAR 3-5 SANİYE DAHA DÖVÜŞMEMEYE DEVAM EDERLER İSE PASİVİTE'DEN CHUI VERİLİR.

PUAN OLARAK ÖNDE OLANA VEYA BERABERLİKTE SENSUSU OLANA UYGULANAMAZ

PASİVİTE - TSUZUKETE



~~İLK 15
S/NİVE~~

~~SON 15
S/NİVE~~

PASİVİTE - TSUZUKETE



**TSUZUKETE
KOMUTU VERİLMEDEN
PASİVİTE VERİLEMEZ**

JOYSTİCK KULLANIMI



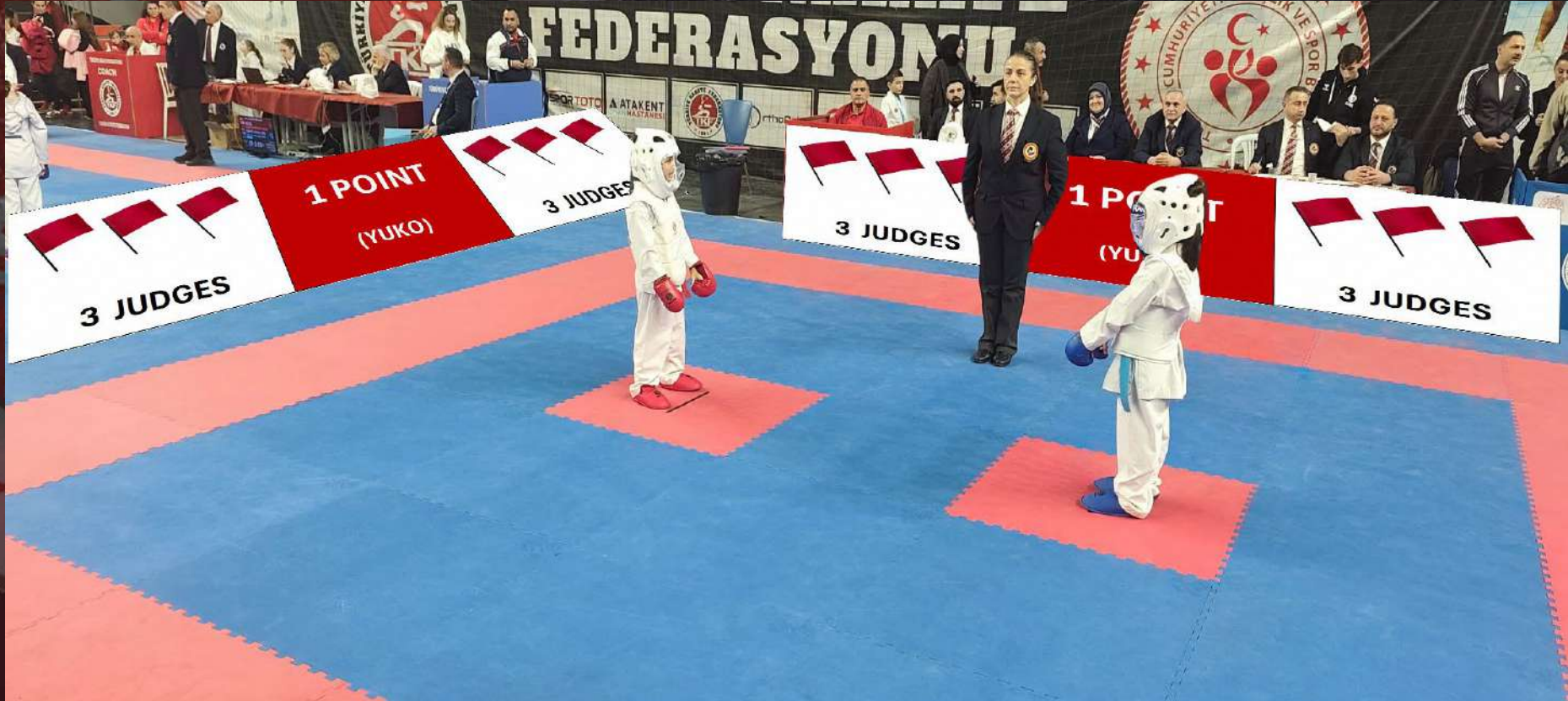
**MAVİ VE KIRMIZI
KÖŞE İÇİN BAYRAKLARI
TUTTUĞUMUZ ELLERDE BAYRAK
YERİNE JOYSTİCK KULLANILIYOR**

JOYSTİCK KULLANIMI



1,5 SN İÇİNDE AYNI SPORCUYA MİN. 2 HAKEM
PUAN İÇİN BASAR İSE EKRANDA İLGİLİ
SPORCU İÇİN KAÇ PUAN İSE O YAZIYOR

JOYSTİCK KULLANIMI



**EKRANDA UYARIYI GÖRÜNCE MAÇI
DURDURUYORSUNUZ VE PUANI VERİYORSUNUZ.**

**PUAN CEZA İÇİN İPTAL EDİLECEK İSE BAYRAK İLE AYNI
PROSEDÜRÜ UYGULUYORSUNUZ**

JOYSTİCK KULLANIMI



**YUKO YERİNE
YANLIŞLIKLA WAZA-ARİ YE BASARSANIZ
HEMEN DOĞRU TUŞA BASIN.**

SİSTEM EN SON BASTIĞINIZ TUŞU DİKKATE ALIYOR

JOYSTİCK KULLANIMI



**JOYSTİCK İLE YAN HAKEMLİK VE
ORTA HAKEMLİK YAPMAK SON
DERECE RAHAT VE STRESSİZ**

ÜLKEMİZDE KUMİTE MAÇ TABLET KULLANIMI



**ÜLKEMİZDE KABLOLU JOYSTİCK
YERİNE KABLOSUZ ve DAHA İYİ
TABLET KULLANIMI BAŞLADI**

ÜLKEMİZDE KUMİTE MAÇ TABLET KULLANIMI



**WKF JOYSTİCK İLE TÜM
PRENSİPLER AYNI**

ÜLKEMİZDE KUMİTE MAÇ TABLET KULLANIMI



**TKF KUMITE TABLET
ÖN GÖRÜNÜM**

ÜLKEMİZDE KUMİTE MAÇ TABLET KULLANIMI

SCORE CLICKER TEST	
VR AO	VR AKA
J2  	J3  
J1  	J4  

**HER MAÇ ÖNCESİ TABLET
KONTROLÜ MUTLAKA YAPILMALIDIR**

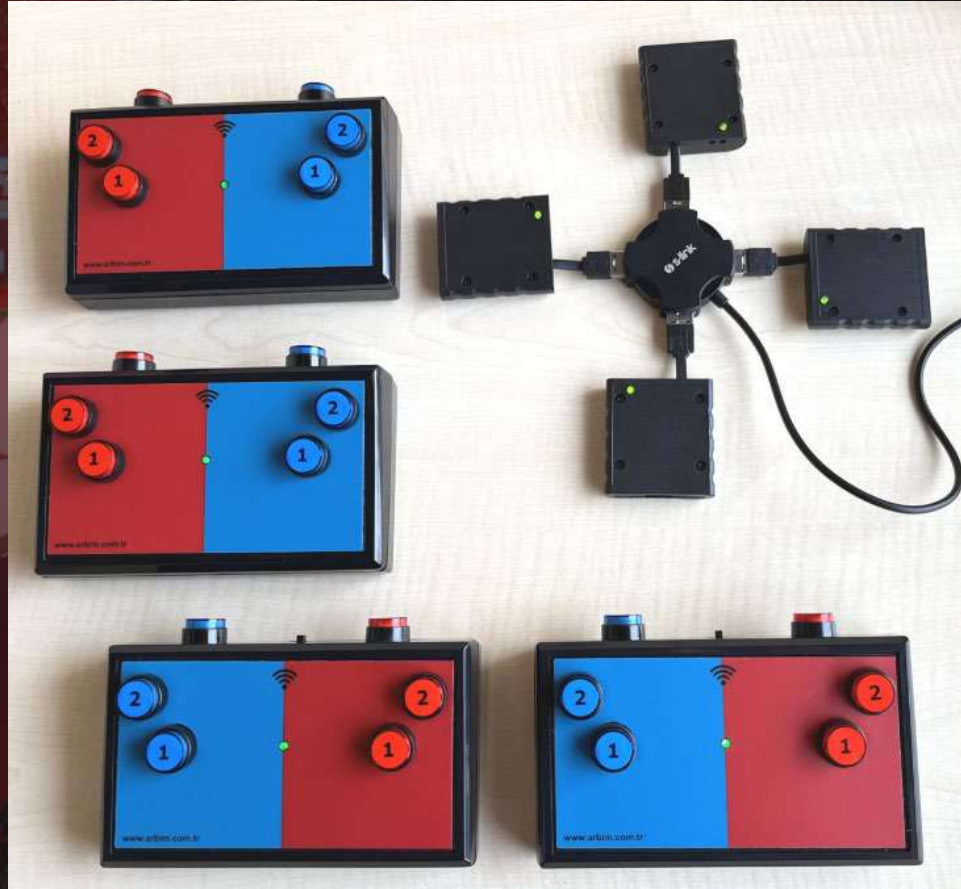
ÜLKEMİZDE KUMİTE MAÇ TABLET KULLANIMI



**YUKO YERİNE
YANLIŞLIKLA WAZA-ARİ YE BASARSANIZ
HEMEN DOĞRU TUŞA BASIN.**

SİSTEM EN SON BASTIĞINIZ TUŞU DİKKATE ALIYOR

ÜLKEMİZDE KUMİTE MAÇ TABLET KULLANIMI



YEŞİL IŞIKLAR ÇOK ÖNEMLİ

ÖNEMLİ NOKTALAR



HAKEM BUTONLARI, HAKEM OTURUŞUNA GÖRE KIRMIZI-MAVİ VE MAVİ-KIRMIZI OLARAK SANDALYELERDE BULUNUR

İŞİ BİTEN HAKEM, BİR SONRAKİ HAKEM İÇİN BUTONLARI SANDALYEYE BIRAKMASI GEREKİR

BUTONLAR HIÇ KAPATILMAMALIDIR, SÜREKLİ AÇIK KALMALIDIR

ÖNEMLİ NOKTALAR



**BUTONLARIN ÜZERİNDE YEŞİL
IŞIK SÜREKLİ YANIK OLMASI,
DÜZGÜN ÇALIŞTIĞINI GÖSTERİR,
HAKEMLERİN ARADA BU IŞIĞA
DİKKAT ETMESİ GEREKİR**

**IŞIK KIRMIZI OLURSA PİLİ
ZAYIFLAMIS DEMEKTİR, AMA HEMEN
BİTMEZ, MÜSABAKAYI TAMAMLAYIP,
TEKNİK EKİBE BİLDİREBİLİRSİNİZ**

ÖNEMLİ NOKTALAR



**IŞIĞIN YANIP SÖNÜYOR OLMASI
İLETİŞİM SORUNU OLDUĞUNU
İFADE EDER, BU DURUMDA
TEKNİK EKİPTEN DESTEK
İSTEMEK GEREKİR**

**MAÇLARA BAŞLAMADAN ÖNCE
SPORTDATA UYGULAMASINDA
BUTTON TEST EKRANI AÇILIR, HER
HAKEMİN BİR MAVİ BİR DE KIRMIZI
TUŞA BASMASI BEKLENİR**



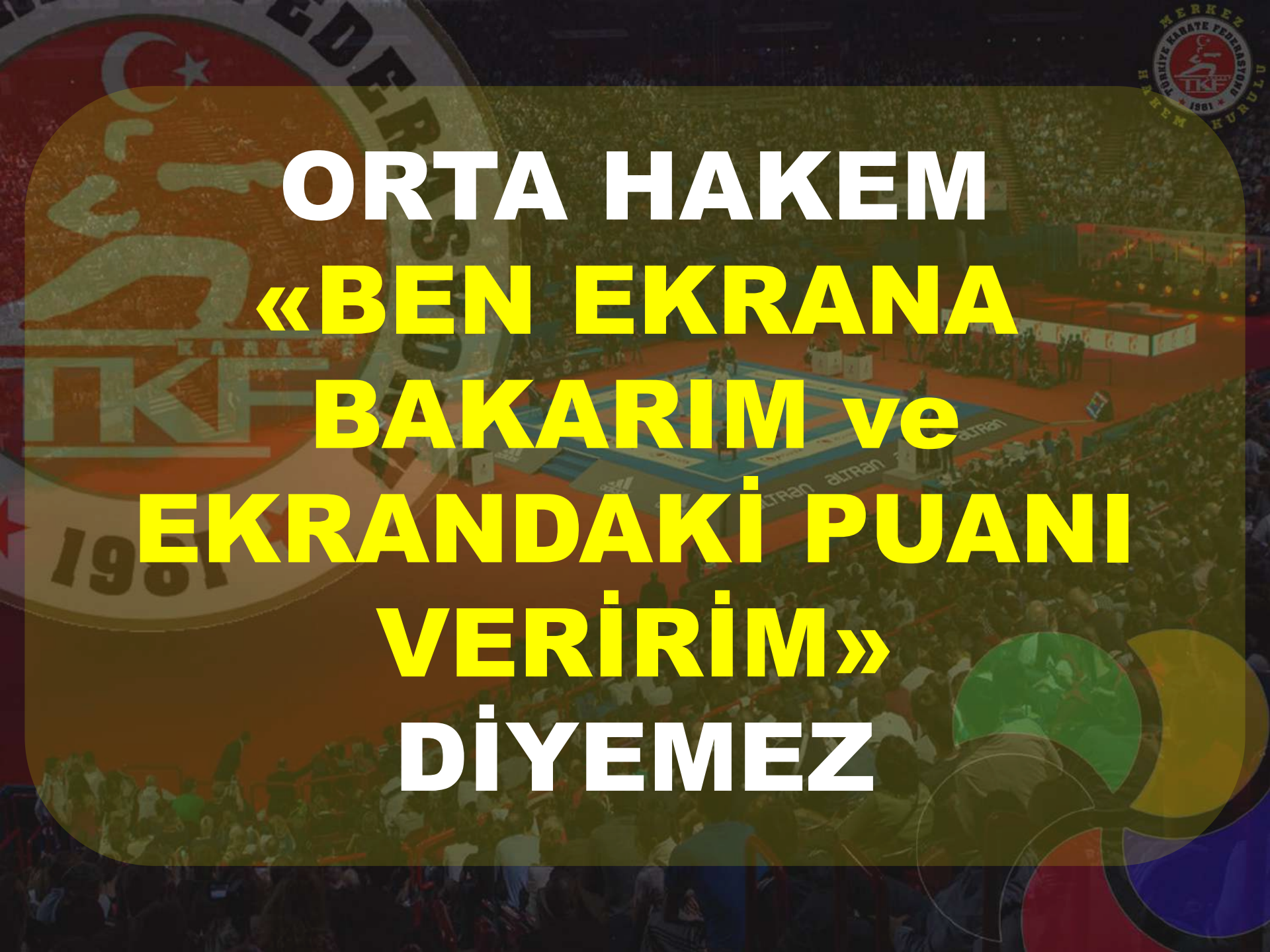
JOYSTIC yada TABLET İLE YAPILAN MAÇTA

**EKRANDA GÖRÜLEN PUAN İLE SAHADAKİ
TEKNİK UYUMSUZ**

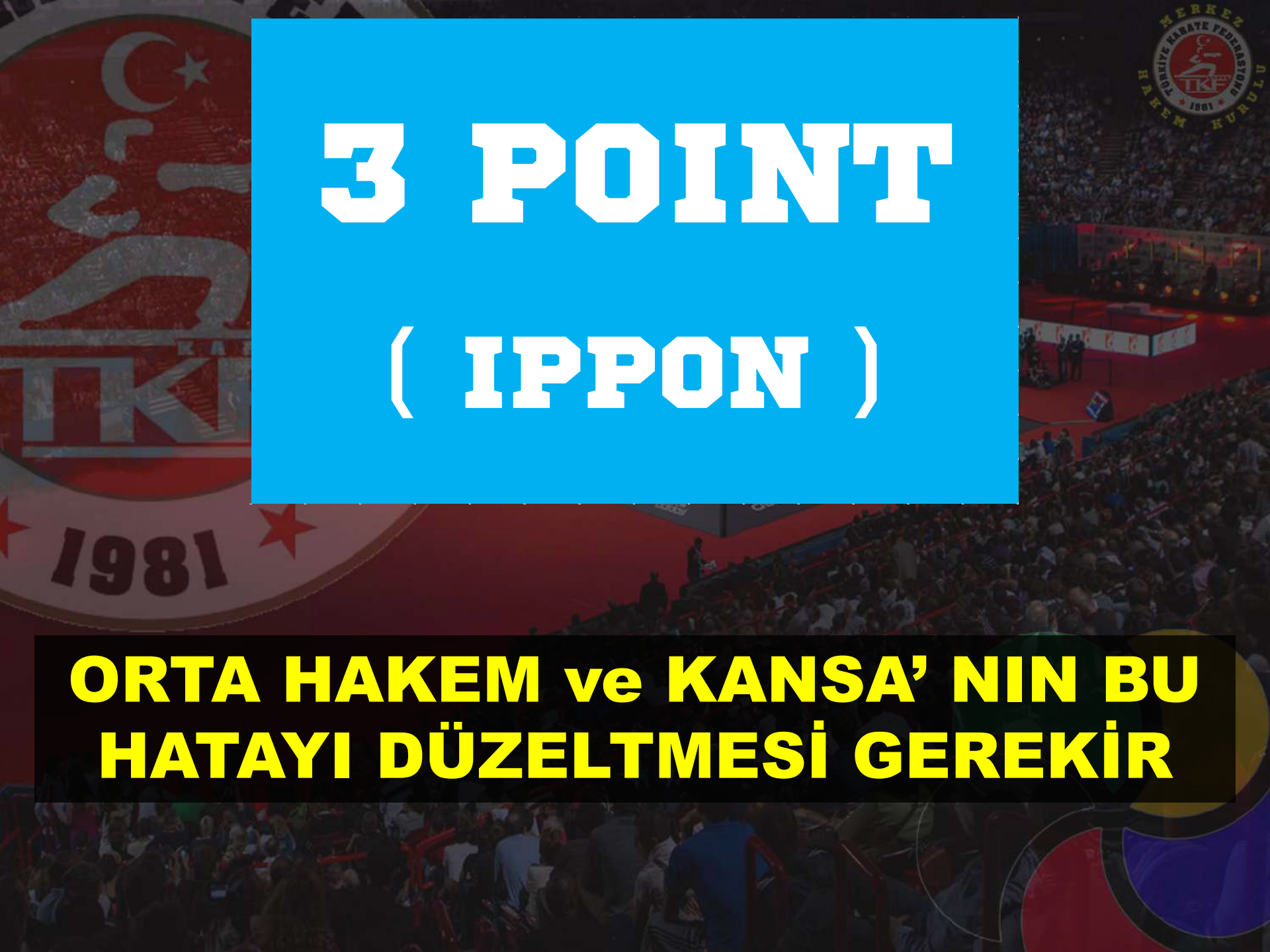
3 POINT
(IPPON)

**EKRANDA
İPPON
VERİLMİŞ
GÖRÜNÜYOR**

**AYAKTA yada YERDE UYGULANAN
TEKNİĞİN İPPON İLE ALAKASI YOK**

The background of the image is a collage. On the left, there is a large, semi-transparent circular logo of the Türkiye Karate Federasyonu (TKF) featuring a stylized karateka in a red and white uniform, a crescent moon, and a star, with the text 'TÜRKİYE KARATE FEDERASYONU' and '1961' around it. On the right, there is a smaller circular logo of the Türkiye Karate Federasyonu (TKF) with a similar design. The main part of the background is a photograph of a karate tournament arena with a blue mat, a red border, and a large crowd of spectators in the background. In the bottom right corner, there are several overlapping circles in green, yellow, and blue.

ORTA HAKEM
«BEN EKRAMA
BAKARIM ve
EKRANDAKİ PUANI
VERİRİM»
DIYEMEZ

The background of the image is a dark, high-contrast photograph of a karate match taking place in a large arena filled with spectators. In the upper left corner, a large, semi-transparent circular logo is visible, featuring a crescent moon and star, the letters 'TKF', and the year '1981'. In the upper right corner, a smaller circular logo for the 'TÜRKİYE KARATE FEDERASYONU' (Turkish Karate Federation) is present, with 'MERKEZ HAKEM KURULU' (Central Referee Committee) and the year '1961' also visible. The main text is overlaid on a bright blue rectangular box in the center.

3 POINT
(IPPON)

**ORTA HAKEM ve KANSA' NIN BU
HATAYI DÜZELTMESİ GEREKİR**

ÇÖZÜM



1- KANSA ‘ YA GİT

2- DURUMU ANLAT

**3- KANSA HAKEMLERE
SORSUN**

**4- DURUM NET İSE
SKORBORT OPERATÖRÜ DOĞRU
PUANI İŞARETLESİN**

5- DOĞRU PUANI VER

**AYNI DURUM
EKRANDA ALAKASIZ
SPORCUYA PUAN
GÖSTERİLDİĞİNDE
DE
UYGULANIR**

JOYSTIC yada TABLET KULLANIRKEN HANTEİ PROSEDÜRÜ

**MAÇ HANTEİ ‘ YE GİDECEKSE
SKORBORT OPERATÖRÜNÜN EKRANA BU
GÖRÜNTÜYÜ GETİRMESİNİ BEKLE**

**JUDGES DECISION
(HANTEİ)**

JOYSTIC yada TABLET KULLANIRKEN HANTEİ PROSEDÜRÜ

JUDGES DECISION
(HANTEİ)

**BU GÖRÜNTÜ EKRANDAYKEN
HERKESİN DUYACAĞI ŞEKİLDE
«HANTEİ» ANONSU YAP ve
DÜDÜĞÜNÜ BİR KEZ ÇAL**



JOYSTIC yada TABLET KULLANIRKEN HANTEİ PROSEDÜRÜ

**JUDGES DECISION
(HANTEİ)**

**YAN HAKEMLER HANGİ SPORCUNUN
GALİP OLDUĞUNU DÜŞÜNÜYORSA O
SPORCUYA AİT TABLETTE HERHANGİ
BİR PUANA BASAR**

JOYSTIC yada TABLET KULLANIRKEN HANTEİ PROSEDÜRÜ

1

POINT

3

POINTS

**BİR TARAFIN ÜSTÜNLÜĞÜ VARSA
GALİP İLAN ETMEK İÇİN GEREKLİ
PROSEDÜRÜNÜ UYGULA VE AKA – AO
NO KACHİ DİYEREK GALİBİ İLAN ET.**

JOYSTIC yada TABLET KULLANIRKEN HANTEİ PROSEDÜRÜ

2

POINTS

2

POINTS

**BERABERLİK VARSA EKRANDA
SIRADAKİ RESMİN BELİRMESİNİ
BEKLE**

JOYSTIC yada TABLET KULLANIRKEN HANTEİ PROSEDÜRÜ

FINAL DECISION
(CENTRAL REFEREE)

**BU EKTRAN ORTA HAKEM GALİP
TARAFI KENDİ OYU İLE SEÇECEK
DEMektİR.**

JOYSTIC yada TABLET KULLANIRKEN HANTEİ PROSEDÜRÜ

FINAL DECISION
(CENTRAL REFEREE)

**YERİNE GEÇ , GALİP İLAN ETMEK
İÇİN GEREKLİ PROSEDÜRÜNÜ
UYGULA VE AKA – AO NO KACHİ
DİYEREK GALİBİ İLAN ET.**





VR KURALLARI



**VIDEO ANALİZ HAKEMİ
ARTIK PUAN VEREN HAKEM
OLDUĞU İÇİN**



**VIDEO ANALİZ JUDGE
(VR JUDGE) OLMUŞTUR**



VR KURALLARI



VIDEO ANALİZ JUDGE (VR JUDGE)



30

**SANİYEDE
KARAR
VERMELİDİR**



ELEMELİ VE RÖPÖSAJLI MAÇLAR İÇİN VR HAKLARI



**FERDİ VE TAKIM
ELEMELERDE**

**FERDİ VE TAKIM
YARI FİNALERDE**

**FERDİ VE TAKIM
RÖPÖSAJ TURUNDA**

**FERDİ VE TAKIM
ÜÇÜNCÜLÜK
MAÇINDA**



**FERDİ VE TAKIM
ŞAMPİYONLUK
MAÇINDA**





ELEMELİ MAÇLAR İÇİN VR HAKLARI



**ELEMELİ VE
RÖPÖSAJLI FERDİ
MAÇLAR İÇİN
ELEMELER
YARI FİNALLER
RÖPÖSAJLAR
MADALYA MAÇI
OLMAK ÜZERE
4 VR
HAKKI VARDIR**

**ELEMELİ VE
RÖPÖSAJLI TAKIM
MAÇLARI İÇİN
ELEMELER
YARI FİNALLER
RÖPÖSAJLAR
MADALYA MAÇI
OLMAK ÜZERE
HER SPORCU İÇİN
MAÇ BAŞINA
1 VR
HAKKI VARDIR**

**FERDİ VE TAKIM ROUND-ROBİN
VR HAKLARI İÇİN KURAL
KİTABINI İNCELEYİNİZ**



VR KURALLARI



VR TALEBİ VARSA

KOÇ / ANTRENÖR

**YUKO – WAZA ARİ – İPPON ‘ DAN
HANGİSİ İÇİN VR TALEBİNDE
BULUNDUĞUNU BUTON
VASITASI İLE yada KOÇ ASİSTAN
VASITASI İLE BİLDİRMEK ve
AYAĞA KALKMAK ZORUNDADIR**



VR KURALLARI



**ANTRENÖRLER / KOÇLAR
VERİLEN PUANIN YÜKSEĞİNİN
VERİLMESİ İÇİN DE VR
TALEBİNDE BULUNABİLİRLER**



VR KURALLARI



**YUKO TALEBİNDE BULUNAN ANTRENÖR,
HAKEM AŞAĞIDAKİ JESTİ BİTİRMEDEN
İSTEDİĞİ PUAN SEVİYESİNİ
DEĞİŞTİREBİLİR**





VR KURALLARI



**ORTA HAKEM BU JESTİ BİTİRDİKTEN
SONRA PUAN SEVİYE TALEBİ
DEĞİŞEMEZ VE VR HAKEMİ VIDEO ‘ YU
İNCELEMeye BAŞLAR**





VR KURALLARI



**ORTA HAKEM VİDEO ANALİZ İŞARETİNİ
BİTİRDİKTEN SONRA DİĞER ANTRENÖR
VR TALEBİNDE BULUNAMAZ**





VR KURALLARI



VR TALEBİ VARSA

**SİSTEM OTOMATİK OLARAK
VIDEO'YU 6 SANİYE GERİYE
ALIR**

**VR HAKEMİ GEREKİRSE
VIDEO'YU BİRAZ DAHA
GERİYE ALABİLİR**



VR KURALLARI



**SADECE ANTRENÖR / KOÇ
HANGİ PUAN / TEKNİK İÇİN VR
TALEBİNDE BULUNMUŞ İSE O
PUAN / TEKNİK İNCELENİR. BU
İSTEK HARİCİ BAŞKA PUAN VE
TEKNİK İÇİN İNCELEME
YAPILAMAZ , PUAN VERİLEMEZ**



VR KURALLARI



**İKİ ANTRENÖR DE VR TALEP
EDERSE**

**ÖNCE-SONRA ‘ YA BAKILIR
ÖNCE VURANA PUAN VERİLİR**

**İKİ PUAN DA AYNİ ANDA İSE
HER İKİ PUAN DA VERİLİR**



VR KURALLARI



**SPORCU BAYRAKLARLA PUAN
ALDI**

**RAKİP ANTRENÖR VR TALEBİNDE
BULUNDU**

**VR HAKEMİ ANCAK PUAN ÖNCE
İSE YADA AYNİ ANDA İSE PUAN
VEREBİLİR**



VR KURALLARI



**DURAN MAÇTA HERHANGİ BİR
PUAN YOK VE BİR ANTRENÖR VR
TALEBİNDE BULUNDU**

**VR HAKEMİ ÖNCE – SONRA ‘ YA
BAKMADAN PUAN VEREBİLİR**

VR KURALLARI

**AKA ‘ NIN POZİSYONU PUAN DEĞİL
AMA HAKEMLER PUAN VERDİ.**

**AO KENDİ TEKNİĞİ İÇİN VR
TALEBİNDE BULUNDU**

**VR HAKEMİ AKANIN POZİSYONU
PUAN OLMASA BİLE AO İÇİN ÖNCE
SONRAYA YADA AYNI ANDA OLUP
OLMADIĞINA BAKMAK
ZORUNDADIR**

İKİ YAN HAKEMLİ SİSTEM



İKİ YAN HAKEMLİ KUMİTE SİSTEMİ



YAN HAKEMLER

PUANLARI

**U 16 ' DA DERİ
TEMASINDAN
KAYNAKLANAN
KONTAKLARI**

JOGAI ' LERİ

**AŞIRI
KONTAKLARI**

GÖSTEREBİLİRLER

İKİ YAN HAKEMLİ KUMİTE SİSTEMİ



**2 YAN HAKEM
AYNI SPORCUYA
BAYRAK
KALDIRIRSA**

**1 YAN HAKEM PUAN
KALDIRIRSA VE
ORTA HAKEM DE AYNİ
GÖRÜŞTEYSE**

**ORTA HAKEM PUAN GÖRDÜĞÜNDE
BAYRAK OLMASA DAHİ PUAN
JESTİNİ GÖSTERİP , MİN. 1 YAN
HAKEMİN DESTEĞİNİ ALIRSA**

PUAN VERİLİR

İKİ YAN HAKEMLİ KUMİTE SİSTEMİ



**ORTA HAKEM YUKO, WAZA-
ARİ VE İPPON İÇİN
DİRSEĞİ VÜCUDUNA
DEĞECEK ŞEKİLDE PUAN
GÖSTERİP DESTEK
İSTEYEBİLİR.
EN AZ 1 YAN HAKEMDEN
DESTEK GELDİĞİNDE
PUANI NORMAL ŞEKİLDE
VERECEKTİR.**



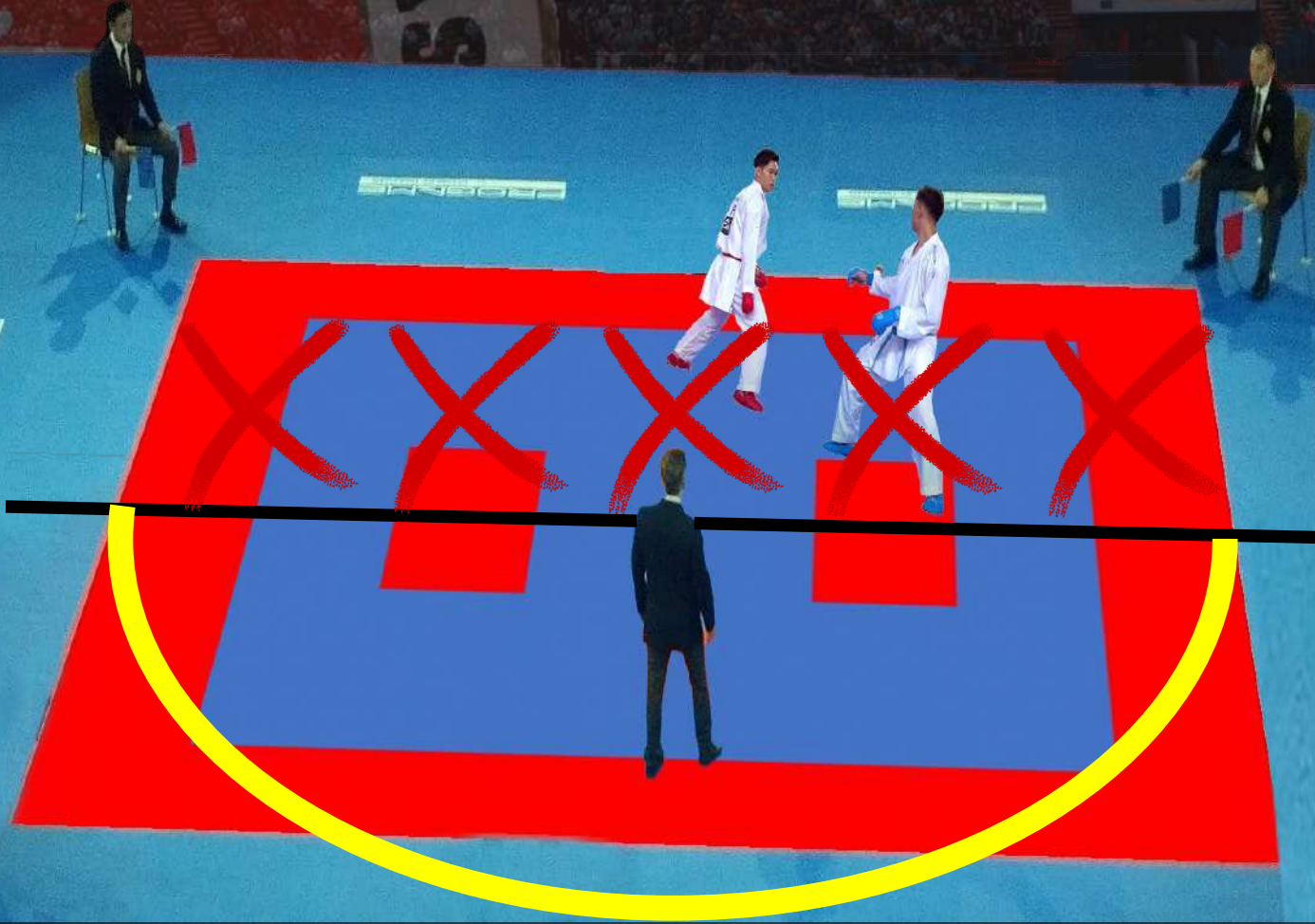
İKİ YAN HAKEMLİ KUMİTE SİSTEMİ

**ORTA HAKEM MAÇI AKA' YA CEZA İÇİN
DURDURDUĞUNDA, SADECE BİR YAN
HAKEM AO İÇİN PUAN GÖSTERMİŞSE ,
ORTA HAKEM BİR HAKEMDEN DESTEK
ALIRSA AKA ' YA CEZAYI VERİR. AO İÇİN
PUAN DÜŞÜNÜYORSA , PUAN JESTİNİ
YAPARAK PUANI VERİR , PUAN
DÜŞÜNÜMÜYORSA AO ' YA TORİMASEN
İŞARETİ YAPARAK PUAN VERMEDEN MAÇI
BAŞLATIR**

İKİ YAN HAKEMLİ KUMİTE SİSTEMİ

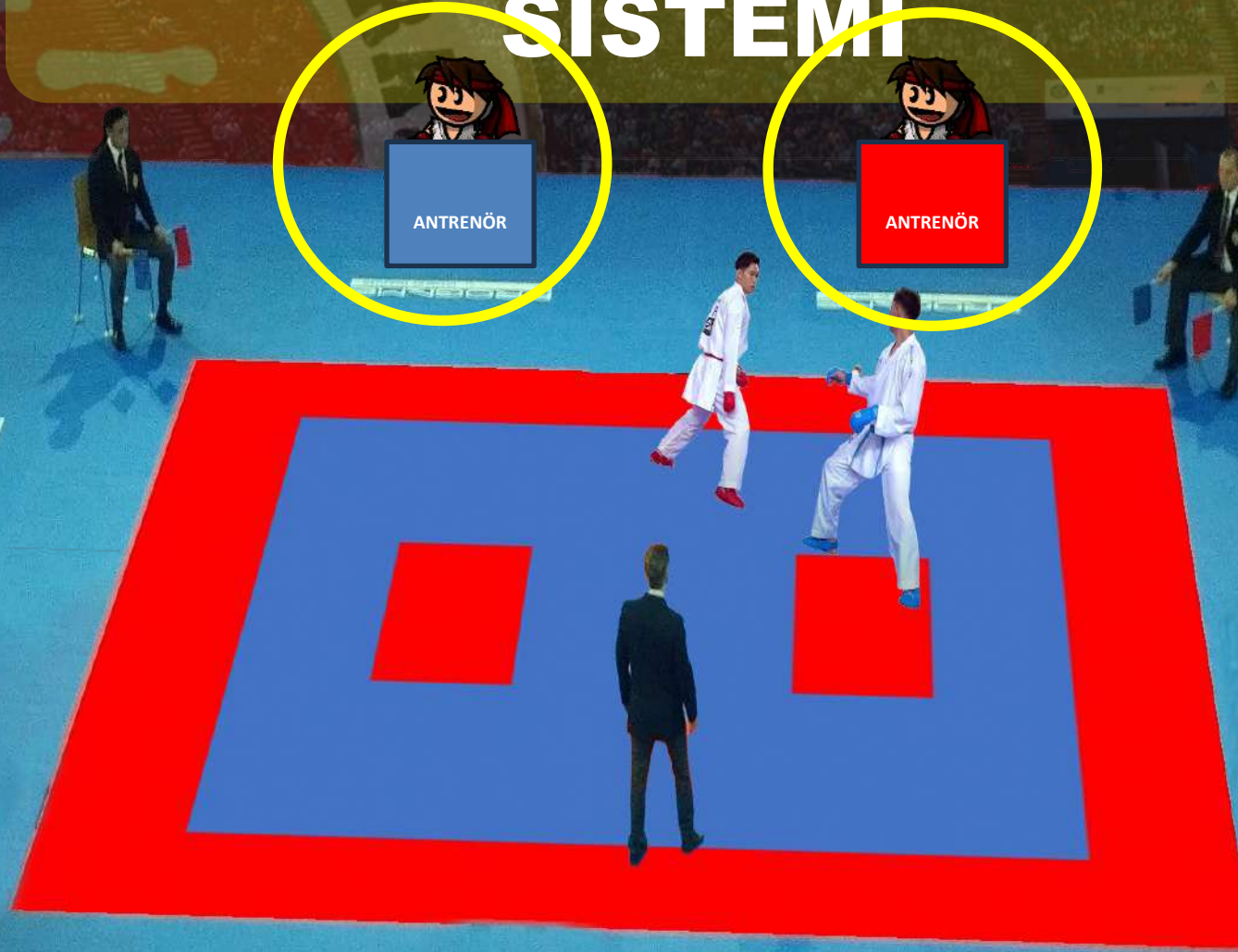
**ORTA HAKEM AKA ' YA PUAN İÇİN MAÇI
DURDURDU ama YAN HAKEMLERDEN BİRİ
AO ' YA PUAN KALDIRDI. ORTA HAKEM AKA
İÇİN PUAN İSTEYECEK. DESTEK ALIRSA
HEM AKA , HEM AO ' YA PUAN VERMEK
ZORUNDA. DESTEK ALAMAZSA ve TEK
BAYRAK OLAN AO ' YA PUAN
DÜŞÜNÜMÜYORSA AO ' YA TORİMASEN
İŞARETİ YAPARAK MAÇI BAŞLATIR.**

İKİ YAN HAKEMLİ KUMİTE SİSTEMİ



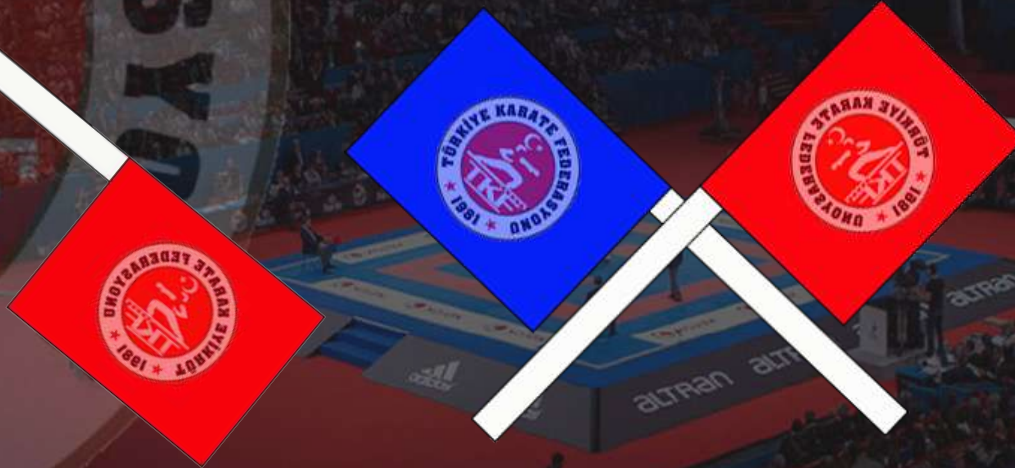
**3 AÇIDAN DA GÖRÜŞ AÇISI OLMASI İÇİN ORTA HAKEM
YAN HAKEMLERİN OLDUĞU TARAFA GEÇMEMELİDİR.**

İKİ YAN HAKEMLİ KUMİTE SİSTEMİ



ANTRENÖRLER ORTA HAKEMİN KARŞISINDA OTURMALIDIRLAR

İKİ YAN HAKEMLİ KUMİTE SİSTEMİ



EĞER BİR YAN HAKEM PUAN , DİĞER YAN HAKEM CEZA GÖSTERİRSE ORTA HAKEM MAÇI DURDURUR ve PUANI YADA CEZAYI DESTEKLER.

(Bu durum aynı sporcu yada farkı sporcuya olabilir)

İKİ YAN HAKEMLİ KUMİTE SİSTEMİ



**HER İKİ YAN HAKEM DE FARKLI
SPORCUYA PUAN GÖSTERİRSE
HER İKİ PUAN DA VERİLECEKTİR.**

İKİ YAN HAKEMLİ KUMİTE SİSTEMİ



**ORTA HAKEM DAHA YÜKSEK PUAN İÇİN
DESTEK İSTEYEBİLİR. EĞER YAN
HAKEMLERDEN BİRİ KARARINI
DEĞİŞTİRİRSE KARARI UYGULAR.**

İKİ YAN HAKEMLİ KUMİTE SİSTEMİ



EĞER İKİ YAN HAKEM AYNI SPORCUYA FARKLI PUAN GÖSTERİRSE (1 YAN HAKEM VE ORTA HAKEMİNDE AYNI SPORCUYA FARKLI PUAN GÖSTERDİĞİNDE) YÜKSEK OLAN VERİLECEKTİR.

İKİ YAN HAKEMLİ KUMİTE SİSTEMİ



**ORTA HAKEM CEZALARI VERİP
VERMEME KONUSUNDA YETKİLİ
OLSADA YAN HAKEMLERİN
ÇOĞUNLUK OLDUĞU DURUMDA
CEZAYI VERMEK ZORUNDADIR**

İKİ YAN HAKEMLİ KUMİTE SİSTEMİ



**HANTEİ DURUMUNDA
2 YAN HAKEM VE ORTA HAKEM
AYNI ANDA KARARINI GÖSTERİR**

**KARAR BELLİ OLDUĞUNDA ORTA
HAKEM ÇOĞUNLUK KARARINI
UYGULAR**

**TEŞEKKÜR
EDERİZ**

