**KWU KUMITE HAKEMLİK KURALLARI**

**İÇERİK**

**MADDE 1: KUMITE MÜSABAKA ALANI**

**MADDE 2: KUMITE MÜSABAKA ALANI MALZEMESİ**

**MADDE 3: RESMİ KIYAFET VE MÜSABIKLARIN HİJYENİ**

**MADDE 4: KUMITE MÜSABAKALARININ ORGANİZASYONU**

**MADDE 5: YETKİ VE GÖREVLER**

**MADDE 6: MÜSABAKA SÜRESİ**

**MADDE 7: PUANLAMA**

**MADDE 8: YASAK DAVRANIŞLAR**

**MADDE 9: UYARILAR & CEZALAR**

**MADDE 10: KATILMAMA VE ÇEKİLME**

**MADDE 11: MÜSABAKADAKİ KAZALAR VE YARALANMALAR**

**MADDE 12: KARAR KRİTERLERİ**

**MADDE 13: TAMESHIWARI (KIRIŞ)**

**MADDE 14: RESMİ İTİRAZ**

**MADDE 15: MAÇLARIN BAŞLAMASI, DURMASI VE BİTMESİ**

**MADDE 16: DEĞİŞİKLİKLER**

 **KWU KUMITE HAKEMLİK KURALLARI**

**MADDE 1: KUMITE MÜSABAKA ALANI**

1. Müsabaka alanı düz ve tehlikelerden arındırılmış olmalıdır.

2. Müsabaka alanı 12 m x 12 m olmalıdır.(Avrupa malı tatamiler kullanıldığında) veya 12.6m x 12.6m olmalıdır.(japon malı tatami kullanıldığında). KWU tarafından onaylı bir tatamiyle kaplanmış olmalı ve esnek bir yüzey ya da platforma sabitlenmiş olmalıdır.

3. Müsabaka alanı iki bölüme ayrılır: Müsabaka alanı ve güvenlik alanı. Müsabaka alanı 8m x8m (japon ürünleri kullanıldığında 9m X 9m ) güvenlik alanı her kısımdan 2m (japon ürünleri kullanıldığında 1.8m) genişliğinde olmalıdır.

4. Tehlike bölgesi müsabaka alanın dışındadır. Kırmızı renkte olmalıdır ve her kısımdan 1 m (japon ürünleri kullanıldığında 0.9m) eninde olmalıdır.

 5. Tataminin iç kısmı mavi rekte olmalıdır.

6. Hakemin yerini belli etmek amacıyle 1 m boyunda, 10 cm eninde bir çizgi müsabaka alanının ortasından 1.5 m uzağa yönü hakem masasına bakacak şekilde çizilir.

 7. Biri beyaz (shiro) ve biri kırmızı (aka) olmak üzere iki pararel çizgi müsabıkların yerlerini belli etmek amacıyla müsabaka alanının ortasından 1.5 metre uzağa hakemin sağına aka, soluna ise shiro gelecek şekilde çizilir. Çizgiler 1 m boyunda ve 10 cm eninde olmalıdır.

 8. Müsabaka alanının etrafında 50 cm boyunca boş bir alan bulunmalıdır. Güvenlik alanının 1m yakınına kadar olan kısımda reklam , afiş vb olamaz

9. Eğer yanyana iki tatami kullanılıyorsa, ortak güvenlik alanı en az 4 m olmalıdır.

10. Her yan hakem (FUKUSHIN) tatami üzerinde köşelerde ve güvenlik alanında oturacaktır. Her birinde bir kırmızı ve bir beyaz bayrak ile KWU onaylı bir düdük bulunacaktır.

 11. Orta hakem (SHUSHIN) müsabaka alanının her yerinde güvenlik alanı da dahil dolaşabilir.

12. İki hakem asistanından her biri müsabaka alanının bitiminde, birisi SHIRO’nun müsabaka alanına girdiği yerin arkasında diğeri ise AKA’nın müsabaka alanına girdiği yerin arkasında oturur.

 13. Maç yöneticisi güvenlik alanının dışında, orta hakemin sağ veya sol arkasında oturur. Kırmızı bir bayrak ve düdüğü olmalıdır.

14. Anonsçular, skor tutucular ve zaman tutucular skor masasında yüzleri orta hakeme dönük olarak otururlar.

15. Koçlar güvenlik alanının dışında yüzleri müsabaka alanına dönük şekilde otururlar. Eğer müsabaka alanı yükseltilmişse, yükseltilmiş alanın dışında otururlar.

16. Genel olarak seyircilerin müsabaka alanına veya platforma 3 metreden fazla yaklaşmalarına izin verilmez.

17. Eğer müsabaka yapılan yerin şartları gerektirirse, KWU Spor Komisyonunun onayıyla müsabaka alanının boyutları değiştirilebilir.

**MADDE 2: KUMITE MÜSABAKA ALANI MALZEMESİ**

**Yan hakemlerin sandalye ve bayrakları**

Yan hakemler (FUKUSHIN) için müsabaka alanındaki güvenlik alanının 4 köşesine hafif sandalyeler konulmalıdır. Her sandalyeye bir kırmızı ve bir beyaz bayrak konulmalıdır.

**Antrenörlerin sandalyeleri**

Antrenörler için müsabaka alanının yan tarafında beyaz ve kırmızı alanlara hafif sandalyeler yerleştirilmelidir.Müsabaka alanının yükseltildiği yerlerde, antrenör sandalyeleri yükseltilmiş alanın dışında olmalıdır.

 **Maç Şefi sandalyesi**

Maç şefinin sandalyesi güvenlik alanının hemen dışında orta hakemin arka sağ veya solunda olmalıdır.Bu sandalyede bir kırmızı bayrak bulunmalıdır. Müsabaka alanının yükseltildiği yerlerde, maç şefi sandalyesi yükseltilmiş alanın dışında olmalıdır.

**Skorbordlar**

 Her müsabaka alan için yarışma alanının dışına hakemler, komisyon üyeleri, resmi görevliler ve seyirciler tarafından kolayca görülebilecek şekilde skoru yatay olarak gösteren, yüksekliği 90 santimetreyi, genişliği 2 metreyi geçmeyen iki skorbord konulmalıdır.

Elektronik skorbordların kullanınıldığı zamanlarda yedek olarak manuel skorbordlarda yedekte bekletilmelidir.

Skorbordlar KWU tarafndan belirlenen ihtiyaçlara cevap verecek düzeyde ve gerektiği anda hakemlerin kulanımına hazır olmalıdır.

**Saat**

Müsabaka süresini ölçmek üzere biri yedek olmak üzere iki saat hazır olmalıdır.

Elektronik saatlerin kullanıldığı müsabakalarda, manuel saatlerde kontrol amacıyla kullanılmalıdır.

Saatler onların ayarından sorumlu olan kişilerin kolaylıkla erişebileceği şekilde olmalı ve müsabaka başında ve süresince ayarı düzenli olarak kontrol edilmelidir.

Elektornik cihazların bozulma olasılığına karşın, manuel saatler ve skorbordlar elektronik olanlarla birlikte sürekli kullanılmalıdır.

**Zaman sinyali**

Hakemin yarışmanın sonunu belli edebilmesi için bir davul, gong zil yada benzeri bir ses cihazı olmalıdır.

 Yarışmanın sonunu belli etmek için hakemin ayağına doğru atılacak kırmızı renkli içi fasulye dolu 20cm X 10cm boyutunda kırmızı bir torba olacaktır.

**Tartılar**

Biri yedek olmak üzere iki tartı hazırlanmalıdır..

Tartılar onların ayarından sorumlu olan kişilerin kolaylıkla erişebileceği şekilde olmalı ve müsabaka başında ve süresince ayarı düzenli olarak kontrol edilmelidir.

**Kırmızı ve Beyaz kurdeleler**

 Müsabıkları belirlemek üzere biri müsabakası devam eden müsabık için biri müsabakaya çıkacak olan müsabık için , biride yedek olarak bekletilmek üzere takriben 80 cm uzunluğunda 4 cm genişliğinde 3 kırmızı ve 3 beyaz kurdele kullanılır.

**MADDE 3: RESMİ KIYAFET VE MÜSABIKLARIN HİJYENİ**

1. Müsabıklar ve antrenörler burada belirtilen resmi kıyafetleri giymekle yükümlüdür.

 2. Hakem Komisyonu bu kurala uymayan bir müsabık ya da resmi görevliyi ihraç edebilir.

**Orta Hakem**

1. Orta Hakemler ve Yan hakemler Hakem Komisyonunun tasarımı olan resmi kıyafeti giymek zorundadırlar.Bu Kıyafetin tüm turnuvalarda ve kurslarda giyilmesi zorunludur 2. Müsabaka alanı dışında resmi kıyafet aşağıdaki gibidir:

 İki gümüş düğmeli lacivert blazer ceket.

Kısa kollu beyaz gömlek.

Resmi siyah papyon.

Duble paça olmayan düz siyah pantolon.

Düz Lacivert ve ya siyah çorap ve bağcıksız siyah ayakkabı

Bayan Orta hakemler ve yan hakemler saç tokası kullanabilirler.

3. Eğer Hakem Komisyonu Kabul ederse, Hakemler ceketlerini çıkarabilirler.

4. Müsabaka esnasında maç yöneten hakemlerin resmi kıyafeti aşağıdaki gibidir:

Kısa kollu beyaz gömlek.

Resmi siyah papyon.

Duble paça olmayan düz siyah pantolon.

Orta hakemler ve yan hakemler müsabaka alanıne çıplak ayakla çıkmalıdır.

Bayan Orta hakemler ve yan hakemler saç tokası kullanabilirler.

5. Hakemler her zaman KWU onaylı düdük kullanmalıdır.

**Müsabıklar**

1. Müsabıklar derecelerini belirten uygun renkte kemerle birlikte beyaz KARATEGI giymek zorundadır. Göğüs kısmında ‘Kyokushin’ yazısına izin verilir. Diger şeritler, fitiller ve kişisel nakışlar yasaktır.

2. KARATEGI pamuk veya benzeri malzemeden yapılmış, iyi durumda ,temiz ,kuru ve hoş olmayan kokulardan arındırılmış olmalıdır.

 3. Kabul edilebilir işaretler:

i) Ulusal Olimpiyat kısaltması (ceketin arkasında)

ii) Toplam boyu 12x8 santimetreyi geçmemek üzere ülke bayrağı yada ulusal amblem (sol kolda- omuzla kol arasında)

iii) Maksimim 25 santimetrekare olmak üzere üreticinin marka işareti (ceketin alt ön kısmında ve pantolonun sol paçasının alt ön kısmında).3x15 santimetreyi geçmemek kaydıyla sporcunun ismi kemerde, ceketin alt önünde, ceketin arkasında ulusal olimpiyat kısaltmasının üstünde ve pantolonun üst önünde olabilir

v) Toplam boyu 12x8 santimetreyi geçmemek üzrere ferdi veya takım sponsorunun logosu sağ kolda (omuzla kol arasında) olabilir.

İlaveten Organizasyon komitesi tarafından verilen kimlik (ZEKKEN) (25x20 santimetre) sırta takılacaktır.

KWU Yönetim Kurulu resmi sponsorların ticari marka isimlerini veya etiketlerini kimlikte (ZEKKEN) sergileyebilir.

4. Ceket kemerle bağlandığında, en azından kalçayı kapatmalı, ancak uyluk kemiğinin üçte ikisinden uzun olmamalıdır. Ceketin sol yakası sağın üstünde olmalı ve göğüs kafesinin altından en az 20 cm genişliği kapatmalıdır.

5. Ceketin kol uzunluğu kol bileğinden uzun ve kolun yarısından kısa olmamalıdır. Kollar dirsekte katlandığında dirsekleri kapatmalıdır. Kollar sıvanmamalıdır.

6. Pantolonlar aşık kemiğinin altını geçmemelidir ama çok ta kısa olmamalıdır, Pantolonun bacak kenarı aşık kemiğinden 5 cm den daha uzun olmamalıdır. Pantolon paçaları katlanamaz.

7. Kemer müsabığın seviyesini göstermeli, 5 cm civarında olmalı, bele en az iki kez dolanacak kadar uzun olmalı, bağlandığında ise her ucu 20-30 cm arasında olmalıdır. Ancak kemerin uçları dizden aşağıda olamaz. Kemer ceketin üstüne bel seviyesine bağlanmalı ve ceketi çok gevşek bırakmayacak şekilde bağlanmalıdır.

8. Kadın müsabıklar karategi ceketinin altına düz beyaz bir Tshirt giyebilirler.

9. Müsabıklar çıplak ayakla yarışmak zorundadır.

 10.Aşağıdaki koruyucu malzemelerin kullanımı zorunludur:

- erkek sporcular için – KWU onaylı kasık koruyucu (karateginin üzerine takılamaz);

- kadın sporcular için – KWU onaylı göğüs koruyucu;

- kadın sporcular için – KWU onaylı incik koruyucu;

11. Tüm sporcular için dişlik ve kadın sporcular için kasık koruyucu zorunlu değildir; ancak kullanılacaksa KWU onaylı olmalı ve dişlikler sporcunun ağzına tam olarak uymalıdır.

12. Gözlük kullanımı yasaktır.Yumuşak kontak lenslerin kullanımına müsabığın kendi sorumluluğunda izin verilir.

13. İzin verilmemiş aksesuar, kıyafet ve malzemenin kullanımı yasaktır.

 14. Tüm koruyucu ekipmanlar KWU onaylı olmalıdır.

 15. İlk turda bandaj, dolgu ve destek malzemelerinin kullanımı yasaktır. Daha sonra sakatlık sebebi ile bandaj, dolgu ve destek malzemelerinin kullanımına Turnuva doktorunun tavsiyesiyle Orta hakem onay verir. Atak ve savunma tekniklerinin etkinliğini arttıracak bandajlamalara müsade edilmemelidir. Bantlama ve bandajlama sadece turnuva doktoru tarafından yapılabilir ve onun tarafından mühürlenmeli ve imzalanmalıdır.

16. Müsabıkların kişisel hijyeni yüksek standartta olmalıdır.

17. Müsabıkların el ve ayak tırnakları kısa olmalı ve üzerlerinde metal ya da yaralanmaya sebep verebilecek herhangi bir nesne olmamalıdır.Metalik dişliklerin kullanımı Orta hakem tarafından ve turnuva doktoru tarafından onaylanmalıdır. Müsabık tüm olası sakatlık sorumluluğunu üstüne alır.

 18. Müsabıkların saçları temiz ve müsabaka gidişatını etkilemeyecek uzunlukta olmalıdır.Saç bandına müsade edilmez. Hakem bir müsabığın saçını kirli yada çok uzun olarak değerlendirirse onu müsabakadan men edebilir. Kıvrık saç tokaları kullanılabilir. Kurdela, boncuk ve diğer dekoratif malzeme yasaktır. Diğer yarışmacıya rahatsızlık vermemesi için uzun saç lastik bir toka ile toplanmalı yada at kuyruğu yapılmalıdır.

19. Her maç veya raunddan önce müsabıkların kılık kıyafet kurallarına uyup uymadığını kontrol etmek hakem asistanlarının görevidir.

 20. Kılık kıyafeti uygun olmayan müsabık 1 dakika içerisinde uygun duruma gelemezse, müsabakaya çıkma hakkını kaybeder ve rakibi KIKEN-GACHI ile kazanır.

**Koçlar**

1. Koçlar tüm turnuva boyunca, kendi ülkelerinin milli eşofmalarını giyecekler ve resmi kimliklerini göstereceklerdir

**MADDE 4: KUMITE MÜSABAKALARININ ORGANİZASYONU**

1. Bir Kyokushin Kumite müsabakası takım maçı veya ferdi maç olarak ayrılır. Takım maçında, bir takım farklı kilolarda, farklı yaş gruplarından ve farklı cinsiyetlerden sporculardan oluşabilir. (farklı cinsiyetteki sporcular birbiriyle maç yapamazlar). Ferdi müsabakalar ayrıca daha ayrıntılı şekilde yaş, cinsiyet ve ağırlık kategorilerine (açık siklet yada kilo kategorisi) göre ayrılırlar

2. Erkek ve Kadınların birbiriyle müsabaka yapmasına müsade edilmez..

3.Büyükler müsabakasında KUMITE yarışmaları açık siklet yada kilo kategorisi olarak yapılabilir.

4. Kilo kategorisine gore yapılan erkekler KUMITE müsbakalarında sikletler aşağıdaki gibidir.

a. ≦60 kg;

b. ≦65 kg;

c. ≦70 kg;

d. ≦75 kg

e. ≦80 kg;

f. ≦85 kg;

g. ≦90 kg;

h. ≦95 kg;

k. ＞95 kg.

5. Kilo kategorisine gore yapılan kadınlar KUMITE müsabakalarında sikletler aşağıdaki gibidir.

a. ≦55 kg;

b. ≦60 kg;

c. ≦65 kg;

d. ≦70 kg;

e. ＞70 kg.

6. Müsabaka organizatörleri KWU Spor Komisyonunun onayıyla, müsabıkların durumu ve sayısını göz önüne alarak kilo kategorilerini değiştirme hakkına sahiptir Ancak bu durum müsabaka başvuru formunda açıkça belirtilmelidir.

7. Bir müsabıkın kilosu katılmak için başvurduğu kilo kategorisinin üst sınırından fazlaysa diskalifiye edilir. Eğer bir müsabıkın kilosu katılmak için başvurduğu kilo kategorisinin alt sınırından azsa bu müsabık yarışmaya katılabilir. Ancak kilosu o kategorinin en alt sınırındaymış gibi kabul edilir.

8.TAMESHIWARI’den önceki raundlar, eleme raundları; TAMESHIWARI’den sonraki raundlar ana raundlar olarak kabul edilir.

9.Ferdi bir raundda kemerine arkadan kırmızı bir kurdele takılmak suretiyle belirlenen müsabık AKA, kemerine arkadan beyaz bir kurdele takılarak belirlenen müsabık SHIRO olarak adlandırılır. Müsabaka alanına önce SHIRO sonra AKA çağırılır.

10. Müsabıkların isimlerinin kullanımı telaffuz hataları nedeniyle problemlere yol açmaktadır. İsimlerle beraber turnuva numaralarıda verilmeli ve ZEKKEN üzerinde kullanılmalıdır.

11. Çağırıldıkları zaman 1 dakika içerisinde gelmeyen müsabık diskalifiye olur. (KIKEN).

12. Hiç bir müsabık başkasıyla yer değiştiremez.

13. Tüm müsabıklar hakemin komutlarına uymak zorundadır.

14. Koçlar akreditasyon kartlarını ibraz etmek zorundadır. Koçlar kendilerine sağlanan sandalyeye otururlar ve söz ya da eylemle müsabakanın devamını engelleyemezler. Her bir müsabığa sadece 1 koç eşlik edebilir.

15. Eğer, çizelgedeki bir hata sonucu yanlış müsabıklar yarışmışsa , sonuç ne olursa olsun bu müsabaka geçersiz sayılır.

**MADDE 5: YETKİ VE GÖREVLER**

**Hakem Komisyonu**

Hakem komisyonunun yetki ve görevleri aşağıdaki gibidir;

1.Organizasyon komisyonu ile işbirliği içerisinde her turnuva için gerekli hazırlığın yapılmasını sağlamak. Müsabaka alanının düzenlenmesi, gerekli tüm malzemenin temini ve dağıtılması, müsabakaların sürdürülmesi, güvenlik önlemleri, vb.

2. Tatami şeflerini (Şef Hakemler) atamak ve gerekli talimatları vermek.

 3. Hakemlerin performanslarını denetlemek ve onları koordine etmek.

 4. Gerektiğinde yedek görevlileri belirlemek.

5. «En iyi teknik», «Kazanma hırsı», vb. gibi özel ödüllerin kazananlarının belirlemek etc.

6. Kural kitapçığında yer almayan konularla ilgili son kararları vermek.

**Tatami Şefleri**

Tatami Şeflerinin (Şef Hakemler) yetki ve görevleri aşağıdaki gibidir;

1. Kendi yetki alanları içindeki müsabakalar için hakemleri belirleme ve atama.

2. Kendi yetki alanları içerisindeki orta ve yan hakemlerin performansını gözlemlemek, ve bu hakemlerin kendilerine verilen görevleri yapabildiğinden emin olmak.

3. Maç Yöneticisi kural hatası olduğunu belilediğinde, orta hakeme durmasını emretmek.

4. Yetkileri altındaki hakemlerin performansları ile ilgili varsa kendi tavsiyelerinide içeren bir raporu günlük olarak hakem komisyonuna sunmak.

**Hakem Paneli**

1. Her maç için hakem paneli bir orta hakem (SHUSHIN), dört yardımcı hakem (FUKUSHIN), ve iki hakem asistanndan oluşur.

2. Bir KUMITE müsabakasındaki orta hakem ve yan hakemler müsabıklardan hiçbiriyle aynı milliyetten olamaz.

3. Ek olarak müsabakaların yürütülmesi için anonsçular, zaman tutucular , skor tutucular atanabilir.

4. HANTEI esnasında, orta hakem (SHUSHIN) ve dört yan hakemin (FUKUSHIN) herbirinin bir oy hakkı vardır.

5. Bir kararla ilgili olarak hakemeler maçtan sonra tatami yöneticisi, hakem komisyonu veya itiraz jürisi ile konuşabilir. Başka kimseye izahat vermeyeceklerdir.

**Hakemler**

Hakemlerin yetkileri aşağıdaki gibidir;

1. Orta Hakem (SHUSHIN) maçları başlatmak, yürütmek, durdurmak ve bittiğini ilan etmek ile kararların doğru şekilde kaydedilmesinden sorumludur.

2. Yan hakemlerin görüşlerini değerlendirir ve bunun üzerine hüküm verir..

Müsabaka esnasında orta hakem, yan hakemlerin jestlerine dikkat eder.

Yan hakemlerden ikisi aynı işareti verirse, yada aynı müsabık için puan gösterirse orta hakem kendi oyunuda ekleyerek ve böylece oyların çoğunluğunu alarak yarışmacıyı galip ilan edebilir, puan verebilir, yada kural ihlalinden dolayı cezalandırabilir.

Eğer iki yan hakem kural ihlali işarat ediyorsa, orta hakem ise o sıradaki durumu karşı tarafın lehine gelişen bir durum olarak görürse MITEMOZU (geçersiz) diyerek maçı durdurmayabilir.Eğer orta hakem maçı durdurmama kararı vermişse bunu yan hakemlere bir jestle göstermeli ve müsabıklara ZOKKO ;(devam) komutu vermelidir.Eğer 3 veya 4 hakem kural ihlali gösteriyorsa, orta hakem müsabakayı mutlaka durdurmalı ve hatalı tarafa uyarı (CHUI) vermelidir.

3. Orta hakem bir puan gördüğünde, bir faul yapıldığında yada müsabıkların güvenliği açısından maçı durdurabilir. Eğer orta hakem bir faul görür ve maçı durdurur ancak yan hakemler tarafından desteklenmezse, uyarı (CHUI) veremez ancak sözlü uyarı (KEIKOKU) verebilir.

4. Yan hakemlerden kararlarını gözden geçirmelerini istemek,

 Eğer 3 yada 4 yan hakem IPPON, WAZA-ARI yada kural ihlali işaret ediyorsa, ama orta hakemin bu karardan şüphesi varsa maçı durdurabilir, yan hakemlerle görüşebilir, KANSA’ya, Tatami şefine ve hakem komisyonuna danışabilir. Bundan sonra (IPPON GACHI),WAZA-ARI,«MITOMEZU!» («Geçersiz!»), veya (CHUI) kararlarını verebilir.MITOMEZU ve CHUI verilmesi halinde orta hakem bu kararın gerekçelerini müsabıklara anlatmalıdır.

5. Bir karar hakkında gerekçelerini gerekli hallerde Tatami şefi, hakem komisyonu yada itiraj jürisine anlatmalıdır.

6. Cezaları ve uyarıları verir.

7. Yan hakemler arasında HANTEI’de yapılan oylamayı yönetir ve sonucu ilan eder.

8. Galibi ilan eder.

9. Orta hakemin yetkisi sadece müsabaka alanı ile sınırlı değildir ve müsabaka alanının çevresinde kapsar.

 10. Orta hakem tüm komutları verir ve tüm anonsları yapar.

**Yan hakemler**

Yan hakemlerin (FUKUSHIN) yetkileri şunlarıdır;

1. Puanları, uyarıları, cezaları işaret etmek

2. Verilen kararlarda oy kullanmak.

 3. Yan hakemler müsabıkların hareketlerini dikkatli bir şekilde gözlemlemek ve aşağıdaki hallerde orta hakeme bilgi vermek zorundadır:

a) Puan olduğunda

b) Bir müsabık kuralları ihlal eden bir hareket/teknik yaptığında.

c) Bir sakatlanma, hastalık yada müsabığın maça devamını engelleyen bir durum görüldüğünde.

 d) Bir yada iki müsabık birden yarışma alanını terk ettiğinde (JOGAI).

e) Orta hakemin dikkatinin çekilmesi gereken diğer hallerde .

4. Her yan hakem uygun jesti yaparak ve düdüğünü çalarak fikrini belli eder.

 5. Her yan hakem diğer yan hakemlerin ve orta hakemin görüşüne karşın kendi görüşünü açıkça işaret eder. Ya onların görüşüne katılır yada MITOMEZU(geçersiz) veya MIEZU(görülmedi) göstererek katılmaz.

 6. Bir yan hakem orta hakemin yada diğer yan hakemlerin görüşüne katılmazsa, bayrakları rulo yapıp sallayarak ve düdüğünü çalarak hakem panelini tartışma için toplaması amacıyla orta hakemin dikkatini çeker.

7.Yan hakemler, orta hakemin verdiği puanlar ile skorbordaki puanların aynı olduğunu kontrol etmeli, hata varsa orta hakemi uyarmalıdır.

 8. Bir yan hakem pozisyonu, müsabıkları riske atıyorsa kendisini ve sandalyesini hızlı bir şekilde yer değiştirmeye hazır olmalıdır.

**Hakem Asistanları**

Hakem asistanlarının (SHUSHIN HOSA) yetkileri şunlardır:

1. Müsabıkların müsabaka alanına girmeden önce gerekli hijyen koşullarını taşıdığını belirlemek, onaylı malzeme kullandıklarından emin olmak ve kıyafetlerinin uygunluğunu denetlemek.

2. Maça çıkan müsabıklardan birinin yan hakemlerden biriyle aynı milletten olması durumunda, yan hakemlere yedek görevi görmek. Orta hakeme yedeklik yapacakları hakem paneli belirler.

3. Bir müsabık, müsabaka başladıktan sonra orta hakemin isteğiyle geçici bir süre için müsabaka alanını terk ettiğinde (karategi değiştirmek gibi) asistan, müsabığa herhangi anormal bir durumun oluşmaması için eşlik eder.

Eğer bir müsabık karategisinin bir kısmını müsabaka alanı dışında değiştirmek durumundaysa ancak asistan müsabıkla aynı cinsiyetten değilse bu durumda tatami şefi aynı cinsiyetten birisini görevlendirir.

**Maç Yöneticisi**

Maç yöneticisi, tatami şefine müsabaka esnasında yardım eder. Maç yöneticisi maçı dikkatlice gözlemler ve kurallara aykırı bir durumda hemen kırmızı bayrağını kaldırır ve düdüğünü çalar. Tatami şefi bu durumda orta hakemden maçı durdurmasını ve kararı düzeltmesini ister. Maç yöneticisi orada ilave bir hakem olarak bulunmaz herhangi bir oy hakkı yada kararlarda yetkisi yoktur; görevi maçın kurallara uygun olrak yürütülmesini denetlemektir.

**Anonsçular, skor tutucular, zaman tutucular**

1. Skor tutucular ve zaman tutucular diğer teknik asistanlar gibi en az 21 yaşında olmalı, ulusal hakem olarak en az 1 yıllık tecrübesi olmalı ve hakemlik kurallarını iyi bilmelidir.

2. Organizasyon komisyonu, anonsçuların, skor tutucuların ve zaman tutucuların teknik görevli olarak eğitildiklerinden emin olmalıdır
3. Zaman tutucu “HAJIME!” (“Başla!”) anonsunu duyduğu zaman maçı başlatır ve “TOKEI-WO TOMETE KUDASAI!” (“Lütfen, zamanı durdur!”). anonsunu duyduğu zaman durdurur.

4. müsabaka için belirlenmiş zaman bittiğinde, zaman tutucu, orta hakemi belirgin sesli bir sinyal vererek ve içi fasulye dolu kırmızı küçük bir torbayı orta hakemin ayaklarını doğru atarak uyarır.

 5. Skor tututu maçın sonucunu belirlemek için kullanılan bütün sinyaller ve işaretlerden haberdar olduğundan emin olmaz durumundadır.

**MADDE 6: MÜSABAKA SÜRESİ (SHIAI JIKAN)**

1. Eleme turlarında KUMITE müsabakası 3 (üç) dakikadır. Beraberlik durumunda 2 dakikalık ekstra zaman verilir. Eğer ekstra raund sonunda da beraberlik bozulmazsa müsabıkların tartı kiloları devreye girer. Ağırlık kategorisi müsabakalarında rakibinden 3kg veya daha hafif olan müsabık, açık siklet müsabakalarında ise rakibinden 10 kg veya daha hafif olan müsabık galip olarak ilan edilir. Eğer gene bir galip belirlenemiyorsa son olarak 2 dakikalık son bir ekstra raund başlatılır.

2. Ana raundlarda Kumite süresi 3 dakikadır. Beraberlik durumunda 2 dakikalık ek süre verilir. Gene beraberlik olursa ikinci kez 2 dakikalık süre verilir. Eğer beraberlik bozulmazsa;

\_ Ağırlık kategorisi müsabakalarında rakibinden 3kg ‘dan hafif olan müsabık galip ilan edilir.

- Açık siklet müsabakalarında rakibinden 10 kg dan hafif olan müsabık galip ilan edilir. Eğer kilo yöntemiyle galip belirlenemiyorsa, TAMESHIWARI esnasında alınan puanlar baz alınarak,en fazla puanı alan galip ilan edilir. Eğer kazanan ne kilo ne de TAMESHIWARI puanları vasıtasıyla belirlenemiyorsa, son olarak 2 dakikalık bir ekstra raund başlatılır. Bu raund da beraberlik mümkün değildir. Kazanan hakem paneli tarafından belirlenir.

3. Raund zamanı, orta hakem HAJIME dediğinde başlar.

 4. Müsabaka süresinin bitimi orta hakeme bir zil yada benzer bir sesli sinyal veren araç ile ve hakemin ayaklarına doğru fırlatılan içi fasulye dolu küçük kırmızı bir torba ile bildirilir.

5. Zaman sinyali seyircilere rağmen duyulacak kadar güçlü olmalıdır..

6. Eğer müsabaka sırasında bir müsabık bilincini yitirirse, veya herhangi bir sebepten müsabaka durursa, zaman tutucu orta hakemden geçerli bir işaret almadan maç süresini durduramaz.

7. Orta hakemin yanı sıra, maç süresi Tatami Şefi ve Maç yöneticisi tarafından aşağıdaki hallerde durdurulabilir.

 a) Eğer resmi görevli, orta hakemin herhangi bir sebepten dolayı durduğu bir müsabakada, zamanı durdurmak için işaret vermeyi unuttuğunu fark ederse JIKAN-WO TOMETE KUDASAI!” (lütfen zamanı durdurun) diyerek müsabakayı durdurabilir.

 b) Eğer hakem kurulu temsilcisi müsabakanın durdurulmasını isterse , resmi görevli JIKAN-WO TOMETE KUDASAI!” (lütfen zamanı durdurun) diyerek müsabakayı durdurabilir.

8. Her müsabığın raundlar arasında en az 10 dakikalık bir dinlenme zamanı hakkı vardır.

9. Tüm WAZA-ARI puanları , ceza puanları (GENTEN) ve kaydedilmiş kural ihlalleri (HANSOKU) raund süresi bitiminden ve hakemlerin kararlarını açıklamalarından (HANTEI) sonra iptal edilir ve raundun diğer sürelerinde (ekstra zaman vs.) geçerli olmaz. Bunun tek istisnası sözlü uyarılardır (KEIKOKU) , Bunlar raundun diğer sürelerindede geçerlidir.

**MADDE 7: PUANLAR**

1. Puanlar aşağıdaki gibidir:

a) **IPPON (Kesin galibiyet)**

b) **WAZA-ARI (Yarım galibiyet)**

2. **IPPON** aşağıdaki durumlarda verilir;

a) el, dirsek ya da bir tekmeyle kuralların müsade ettiği alanlardan birine yapılan ve rakibi 5 saniyeden uzun bir süre nakavt eden etkili bir teknik.

 b) el, dirsek ya da bir tekmeyle kuralların müsade ettiği alanlardan birine yapılan ve rakibin mücadele arzusunu tamamen kaybetmesine neden olan etkili bir teknik.

c) rakibi, tutmadan, yakalamadan ve itmeden yapılan ve rakibi 5 saniyeden uzun bir süre nakavt eden geleneksel bir bacak süpürme tekniği (ASHI-KAKE)

3. **WAZA-ARI** aşağıdaki durumlarda verilir:

a) el, dirsek ya da bir tekmeyle kuralların müsade ettiği alanlardan birine yapılan ve rakibi 5 saniyeden daha az bir süre nakavt eden etkili bir teknik. (rakip 5 saniye içinde ayağa kalkar)

b) el, dirsek ya da bir tekmeyle kuralların müsade ettiği alanlardan birine yapılan ve rakibin mücadele arzusunu ayağa kalktıktan sonra geçici bir süre kaybetmesine ya da dengesini kaybetmesine neden olan etkili bir teknik.

c) rakip bir teknikle örneğin (ASHI-KAKE) ile yerdeyken yere doğru yapılan zamanında , temiz ve teknik olarak doğru olan ancak rakibe temas etmeyen vuruşlar (GEDAN-ZUKI).

 (GEDAN-ZUKI) hakemlerin karar vermesine yetecek şekilde temiz olmalıdır. Hızlı bir geri çekiş (HIKITE) ile yapılan ve bu yüzden hakemlerin tam olarak göremedikleri bir vuruş geçerli sayılmaz.

4. Bir müsabık , müsabaka esnasında 2 kez WAZA-ARI alırsa galip ilan edilir. (WAZA-ARI AWASETE IPPON, AWASETE IPPON GACHI).

5. Müsabaka süresinin bittiği anda yapılan etkili bir vuruş geçerlidir. YAME ‘den sonra yapılan bir vuruş ise geçersizdir ve bir ceza ile cezalandırılabilir.

6. Her iki müsabıkta , müsabaka alanı dışında iken yapılan bir teknik, geçerli değildir. Ancak müsabaka alanı içindeki bir müsabık hakem yame demeden önce müsabaka alanı dışındaki bir müsabıktan puan alabilir.

**MADDE 8: YASAK DAVRANIŞLAR (HANSOKU)**

a) Yüze yapılan el ve dirsek vuruşları. Bazı durumlarda parmakların yüze dokunması bile kural ihlali olarak değerlendirilebilir. Bununla beraber temas olmadan yapılan vuruşlara izin vardır.

b) Gırtlak, boyunun yan ve arkasına yapılan el ve dirsek vuruşları;

c) Kasıklara yapılan vuruşlar;

d) Kafa ile yapılan vuruşlar (zutsuki);

e) Yerdeki müsabığa yapılan ataklar;

f) Belkemiğine yapılan vuruşlar;

g) Rakibin kafasına kafa ile yapılan;

h) Rakibin boyun , kafa ve omzunu bükmek. Diz vuruşlarında (HIZA-GERI) dirseğin üstündeki tüm kol omuz olarak sayılır.;

i) Rakibin karategisini, ellerini ve ayaklarını tutmak;

j) Vücut ve omuzlara, avuçiçi, önkol, yumruklar ve omuzlarla yapılan itmeler (OSHI) yasaktır. Bu tarz itmelerden sonra yapılan vuruşlara puan verilmez. Rakibin tutulması, kavranması veya itilmesini gerektiren fırlatma teknikleri yasaktır.

Rakibe doğru ilerleyip, rakibin ellerini tutarak onun vuruş yapmasını engelleme veya dengesini bozmak yasaktır ve ceza gerektirir.

k) Diz eklemine MAE-GERI, SOKUTO-GERI, USHIRO-GERI gibi doğrusal tekmelerle vurmak

l) Yalandan yaralanma numarası yapmak yada varolan yarayı abartmak

m) Müsabaka alanının dışına

JOGAI bir müsabığın ayak yada ayaklarının müsabaka alanı dışına çıkmasıyla oluşur. Itilme veya fırlatılma durumunda JOGAI oluşmaz. Ayrıca bir müsabık hızlı bir manevra yaptığında ayakları kısa bir süre dışarıya çıkmışsa bu JOGAI sayılmaz. Üçüncü JOGAI ihlalinde uyarı verilmelidir

n) Müsabakadan kaçma, rakibin puan alma şansını engelleme demektir. Müsabakadan kaçmada, müsabık rakibi zaman harcayıcı davranışlarda bulunurak engeller.bu geellikle bir müsabık öndeyken , müsabakanın sonlarına doğru olur.

o) Pasiflik –müsabakaya aktif olarak katılmama. Pasiflik rakiplerden birinin belirli bir süre müsabakaya aktif olarak katılmadığında ortaya çıkar.

Eğer önceki raundları kazanan müsabıklar, kazandıkları raundlardaki performanslarının tersine pasif bir tutum sergiliyorlarsa , orta hakem müsabıklara sözlü uyarı (KEIKOKU) verebilir; ya da ikisinide CHUI ile cezalandırabilir. Eğer bu uyarı ve/veya cezalar müsabakanın gidişatını değiştirmezse, orta hakem maçı durdurup hakem kuruluyla iki müsabığıda diskalifiye (SHIKKAKU) yapmak üzere görüşebilir.

Eğer Shıkkaku final maçında verilirse 1. ve 2. lik boş kalır. Eğer 3. lük maçında meydana gelirse 3. ve 4. lük boş kalır.

Yukarıdaki durumlar haricinde (SHIKKAKU) meydana gelirse; Shıkkaku yapılan müsabıklara yenilen müsabıklar, müsabakaya gelecek raundlardan devam ederler.

p) Rakibini kışkırtan veya onunla konuşan, orta hakemin kurallarına uymayan, hakemlere nezaketsiz davranan veya diğer görgü ihlallerinde (REISETSU KETSUJO).

r) Resmi delegasyon üyelerinden herhangi birinin nezaketsiz davranışı nedeniyle, müsabık, tüm takım ya da tüm delegasyon turnuvadan diskalifiye edilebilir.

**MADDE 9: UYARI VE CEZALAR**

1. Orta hakem ve yan hakemler ceza vermeye yetkilidir

2. Orta hakem ceza vermek istediğinde , maçı durdurur , müsabıkların yerine dönmesini sağlar ve suçu işleyen müsabığa dönerek cezayı bildirir.

3. Eğer iki müsabıkta aynı anda kuralları ihlal ederse , ikisi birden uygun ceza ile cezalandırılmalıdır.

4. Yasak davranışlar , hakemlerin kararlarını etkilemeyecek resmi olmayan sözlü uyarılarla (KEIKOKU), resmi uyarılarla (CHUI), ve ceza puanlarıyla (GENTEN ICHI, GENTEN NI, GENTEN SAN) cezalandırılır. Sıralama aşağıdaki gibidir:

- kuralların ilk küçük ihlalinde sözlü uyarı (KEIKOKU),

- kuralların ilk ciddi ihlalinde resmi uyarı (CHUI),

- ikinci kural ihlalinde , ilk ceza puanı (GENTEN ICHI),

- üçüncü kural ihlalinde, ikinci ceza puanı (GENTEN NI),

- dördüncü kural ihlalinde, üçüncü ceza puanı (GENTEN SAN), ve müsabığın diskalifiyesi (SHIKKAKU).

Özellikle tehlikeli ve kötü niyetli kural ihlalleri, (AKUSHITSU KOGEKI) KEIKOKU ve CHUI olmadan direk olarak (GENTEN ICHI) ile cezalandırılabilir.

5. Cezalar toplanamaz . Daha önceden cezası olan müsabığa en az bir sonraki ceza verilebilir.

6. Hakem bir ceza verdiğinde, cezayı ne için verdiğini kısaca belirtmelidir.

 7. YAME ‘den sonra cea verilebilir.

**Keikoku (Sözlü Uyarı)**

1. KEIKOKUkuralların ilk küçük ihlalinde verilir.

 2. Orta hakem, yan hakemlere sormadan direk olarak KEIKOKU verebilir.

 3. KEIKOKU değişik türde kural ihlalleri için 1’er kez kullanılabilir.

4. Eğer bir orta hakem bir kural ihlali gördüğünde ve maçı durdurduğunda , yan hakemler tarafından desteklenmezse veya yan hakemlerden üç ya da dört hakem HANSOKU gösterdiğinde , orta hakem onlara katılmayıp CHUI yerine daha az bir ceza vermek istiyorsa KEIKOKU verebilir.

5. HANTEI esnasında karar verilirken KEIKOKU değerlendirmeye alınmaz.

 **Chui**

1. CHUI kuralların ciddi ihalinde yada KEIKOKU‘dan sonra aynı türde yapılan ikinci ihlalde verilir.

 2. CHUI orta hakem dahil üç yan hakem tarafından desteklenirse verilebilir.

 3. CHUI verilirken ( GENTEN ICHI, GENTEN NI ve GENTEN SAN) orta hakem ,oyları saymalıdır.

**Genten Ichi**

1. GENTEN ICHI kuralları ihlal eden ve CHUI alan müsabığa verilir.

2. GENTEN ICHI ayrıca, ciddi kural ihlalinde bulunan müsabığa önceden CHUI alip almadığına bakılmaksızın verilebilir.

**Genten Ni**

1. Önceden GENTEN ICHI alan müsabık , ikinci kural ihlalinde GENTEN NI alır.

2. GENTEN NI, WAZA-ARI’ye eşdeğerdir, yani bir müsabığın hem WAZA ARI si hemde GENTEN NI si varsa puanı sıfırdır.

**Genten San**

1. Önceden GENTENNI si olan müsabığın bir sonraki kural ihlalinde GENTEN SAN verilir.

2. GENTEN SAN alan sporcu diskalifiye edilebilir. (SHIKKAKU).

**Diskalifiye (Shikkaku)**

1. SHIKKAKU tüm turnuvadan diskalifiye demektir. Sporcu ayrıca ekstra bir zaman için uzaklaştırma alabilir.

 2. A SHIKKAKU direk olarak, herhangi bir uyarıya gerek duyulmadan verilebilir.

 3. SHIKKAKU şu durumlarda verilebilir:

a) müsabık üçüncü cezayı aldığında (GENTEN SAN);

b) müsabık orta hakemin komutlarına uymazsa,

c) eğer bir müsabık müsabaka alanına belirtilen süreden 1 dakikadan fazla süre sonra gelirse yada hiç gelmezse;

d) eğer müsabığın kilosu katılmak için başvurduğu kategorinin üst imitinden fazla çıkarsa;

e) doping tespit edilirse;

f) eğer bir müsabık kötü niyetli davranırsa, Kyokushin onur ve prestijini zedelerse, kazandığı bir müsabakadan sonra rakibini hor gören hareketlerde bulunursa;

g) koç yada delegasyon üyelerinden biri, Kyokushin onur ve prestijini zedelerse

4. SHIKKAKU’nun genel bir anonsu yapılmalıdır.

**Madde 10: Katılmama ve Çekilme (KIKEN)**

1. KIKEN veya hakkın kaybedilmesi bir müsabık yada müsabıklar çağrıldığı zaman gelmediğinde, müsabakaya devam edemediğinde, devam etmekten vaz geçtiğinde veya hakem kararıyla çekilmek zorunda kalırsa verilen karardır. Çekilme rakibin hareketleri sonucu olmayan yaralanmayıda içerir.

2. KIKEN-GACHI kararı rakibi gelmeyen her müsabık için verilebilir. 1 dakika içerisinde 3 kez çağrıldığı halde gelmeyen müsabık yenik ilan edilir.

 3. Bir müsabaka esnasında , müsabıklardan biri kontak lensini kaybeder ve bulamazsa, ve hakeme bu şekilde devam edemeyeceğini beyan ederse, yan hakemlerele görüşen orta hakem rakibi KIKEN-GACHI ile galip ilan edebilir.

 4. Eğer bir müsabaka esnasında herhangi bir sebei olmadan müsabık yarışmayı bırakırsa KWU yönetim kurulunun belirlediği meblağa da bir tazminatı ödemek zorundadır. İstisnalar aşağıdadır;

a. Tıbbi muayeneyi takiben turnuva doktoru sporcunun müsabakaya devam edecek durumda olmadığını belirtirse.

b. Müsabaka başlangıcında yada süresince beklenmedik bir olay (sporcunun ailesini ilgilendiren yada benzeri) meydana gelirse.

**MADDE11:MÜSABAKALARDAKİ KAZALAR VE YARALANMALAR**

1. Her müsabık Kyokushin müsabakalarına olası riskleri göze alarak katılır. KWU ve organizatörler müsabakaya katılmaktan dolayı meydana gelen herhangi bir sakatlık ve hastalıktan dolayı sorumlu tutulamaz.

2. Bir müsabık yaralandığında, hakem hemen müsbakayı durdurur ve gerekliyse turnuva doktorunu çağırır. Hakem, bir müsabık yaralandığında ve tıbbi yardıma ihtiyaç duyduğunda elini kaldırır ve ‘Doktor’ diyerek turnuva doktorunu çağırır.Turnuva doktoru teşhis ve tedavi için yetkilidir. Turnuva doktoru bir müsabığı müsabaka için elverişsiz ilan ederse, bu bilgi sporcunun izleme kartına işlenmelidir. Elverişsizliğin limitleri Tatami Şefi ve skor tutuculara belirtilmelidir

3. Bir raund sırasında müsabık yasak bir hareket sonuçunda yaralanır ve tıbbi tedaviye ihtiyaç duyarsa, kendisine gerekli tedavi için 3 dakika verilir ve mümkünse tedavi tatami dışında yapılır. Eğer bu süre yeterli gelmezse hakem, turnuva doktoruna danışarak ya onu devam edemez ilan eder yada ek süre verir. Eğer ek süre verilecekse müsabaka, çizelgedeki diğer müsabakalardan 3 tanesi bittikten sonra devam eder. Eğer 3 müsabakadan az kalmışsa verilecek zaman Ttami şefi tarafından belirlenir. Her durumdada müsabaka kaldığı andan devam eder.

4. Bir müsabık yaralanır ve müsabkaya devam edemezse ve bu kendi hatasından olmuşsa müsabakayı kaybeder; bunula beraber bu rakibin hatasından kaynaklanmışsa rakip müsabakay kaybeder.

 5. Turnuva doktoru tarafından devam edemez ilan edilen yarışmacı o turnuvada bir daha müsabakaya çıkamaz.

 6. Yaralanarak, rakibinin diskalifiyesi sonucunda galip gelen sporcu ancak turnuva doktorunun ikinci bir muayenesinden sonra devam edebilir kararı çıkarsa bir sonraki maça çıkabilir.

Hakem paneli tarafından rakibine ceza verdirmek yada diskalifiye ettirmek için yaralanma numarası yapan yada yaralanmayı abartan müsabığın kendisi bu davranışından dolayı ceza alabilir yada diskalifiye edilebilir.

7. Hakemler HANSOKU ve GENTEN esaslarına göre kazanını belirler.

8. Eğer bir müsabık hakemin YAME demesinden sonra rakibine vurursa:

a) Müsabık yere düşer , bilincini kaybetmesine neden olacak biçimde yaralanırsa veya ayağa kalksa bile müsabakanın devamını etkileyecek biçimde yaralanmışsa karşı taraf diskalifiye olur. (SHIKKAKU)

 b) Eğer müsabık yere düşer ama bilincini kaybetmez, hafifçe yaralanır yada hareket kabiliyetini kısa bir an için kaybederse, rakip ceza alır. (GENTEN ICHI)

 c) Eğer müsabık aldığı darbe sonucunda cidden yaralanmazsa saldırgan uyarı( CHUI) alır.

d) Eğer yapılan vuruş ıskalamışsa, rakip sözlü uyarı alır (KEIKOKU).

**MADDE 12: KARAR KRİTERLERİ**

1. (KUMITE) müsabakaları sırasında yarışmacının davranışları gerçek bir mücadelenin ruhu ve prensiplerine uygun olmalıdır; müsabık kendini koruyacak şekilde kurallara aykırı olan ve hassas noktaları hedefleyen ataklarda dahil olmak üzere saldırılara karşı belirli bir mesafede durmalıdır.

2. Kyokushin müsabakalarında etik değerlere titizlikle önem verilmelidir. Müsabaka alanında rakibe ve hakemlere saygısızca davranışlara müsade edilmez. Galibiyet sonrasında aşırı sevinme, haykırma ve zafer pozu verme gibi abartılı sevinç gösterlerine izin verilmez.

3. Müsabakanın sonucu sporcunun IPPON (IPPON GACHI) veya 2 WAZA-ARI almasıyla ve bunun sonucunda (AWASETE IPPON GACHI)ile maçı kazanmasıyla, veya zaman bitiminde hakem kararıyla (HANTEI GACHI), yada rakibin diskalifiyesiyle (SHIKKAKU), veya KIKEN, müsabakaya kabul edilmemesiyle (FUSENSHO) belli olur.

4. Hiçbir ferdi müsabaka beraberlikle bitmez. (HIKIWAKE). Ama ana raundtan sonra beraberlik ilan edilebilir, bunu uzatma raundu ve ikinci uzatma raundu takip eder. Son uzatma raundundan sonra Hakem panlei kazananı belirler.

5. Eğer bir müsabakanın galibi (IPPON GACHI), (SHIKKAKU); (KIKEN), sonucunda verilemiyorsa sonuç HANTEI ile belirlenir. HANTEI’de 4 yardımcı hakem ve 1 Orta hakem oy kullanır. Hepsinin 1’er oy hakkı vardır

6. Daha fazla puanı olan galip ilan edilir.

a) WAZA-ARI’si olan ve GENTEN NI’si olmayan müsabık galip ilan edilir. (Hem WAZA ARI hemde GENTEN NI’si olan müsabığın puanı sıfırlandığından burada müsbakanım içeriği değerlendirilmelidir.)

b) Eğer müsabıkların puanı eşitse ( WAZA-ARI’leri yoksa yada ikisinide WAZA-ARI’si varsa) daha az resmi uyarsı olan müsabık kazanır.

7. Zamanın bitiminden sonra skor yoksa yada eşitse HANTEI aşğıda önem sırası belirtilmiş kriterlere göre orta hakem ve yan hakemler tarafından belirlenir önem sırası: (a) ⇒ b) ⇒ c) ⇒ d)):

a) Rakibe verilen zarar.

Burada zarardan kastedilen WAZA ARI alacak kadar güçlü olmayan ama ona yakın bir vuruş anlamındadır.

b) Teknik ve Taktik üstünlük.

Yapılan temiz, ve hedefe ulaşan ataklar, doğru kalça ve vücut hareketi kullanma yada yapılan ancak hedefe ulaşmayan bir atak sonrası yapılan kontraataklar.

c) Atak faaliyetleri

Vurulan darbe sayısında ve müsabaka genelindeki hareketlerde üstünlük. Sonuç daha fazla atak yapan taraf doğrultusunda olmalıdır. Vuruş yapmadan sadece öne doğru ilerleme üstünlük olarak sayılamaz.

d) Tutum ve mücadele ruhu

8. Resmi uyarı (CHUI) ana maç zamanın bitmesini mütakip yapılan değerlendirmede (HANTEI) dikkate alınmaz.Ancak uzatma rundundan sonra yapılan değerlendirmede göz önüne alınır. Bununla beraber CHUI’den bağımsız olarak galibiyet maç esnasında avantaj sağlayan tarafa verilmelidir.

9. Eleme maçlarında ilk uzatmadan sonra veya ana raundlarda ikinci uzatmadan sonra beraberlik bozulmazsa;

 - ağırlık kategorilerindeki maçlarda rakibinden daha hafif olan müsabık (en az 3 kilo) galip ilan edilir.

 - açık siklet müsabakalarında rakibinden en az 10 kilo daha hafif olan müsabık galip ilan edilir.Eğer bu şekildede galip belirlenemiyorsa TAMESHIWARI sonrası en fazla puanı alan galip olarak belirlenir.

-.Eğer TAMESHIWARI sonundada galip belli olmazsa 2 dakikalık bir final uzatma raundu yapılır. Burada beraberlik mümkün değildir.

**MADDE 13: TAMESHIWARI**

1. TAMESHIWARI esnasında müsabıklar KWU onaylı tipte tahtaları dört değişik türde vuruşla kırmaya çalışırlar.: 1) SEIKEN (düz yumruk vuruşu); 2) SOKUTO (aşağıya doğru ayağın topuk veya yan kısmı ile yapılan düz tekme vuruşu); 3) SHUTO (elin yan tarafı ile yapılan vuruş); 4) HIJI (aşağı doğru düz dirsek vuruşu).

2. Her müsabığa her bir 4 kırma alıştırması için 2 hak verilir. İlk denmede müssbık KWU tarafından belirlenen minimum sayıdan az olmamak üzere istediği kadar tahta seçebilir. Eğer ilk deneme baaşrılı olmazsa yarışmacaya ikinci bir hak verilir ancak müsabaık bu sfeer KWU’nun belirlediği minimum sayıda tahta ile deneme yapabilir. Deneme ancak tek ve belirtilen şekilde yapılan bir vuruş sonrası tüm tahtalar kırılırsa geçerli sayılır. (SEIKO)

3. Minimum tahat sayısı:

- erkekler için – tüm vuruş çeşitleri için 3 tahta;

- kadınlar için – SEIKEN için 1 tahta, veSOKUTO, SHUTO, ve HIJI için 2 tahta.

4. Her kırılan tahta 1 puan eşittir..

5. Eğer ilk deneme başarılı olura (SEIKO), kırılan tahtaların toplamı toplam puanı verir.(eğer 3 tahta kırılırsa müsabık 3 puan alır).

6. Eğer ilk deneme başarılı olmazsa (SHIPPAI), müsabığa ikinci bir hak verilir. Ancak bu sefer müsabık KWU tarafından belirtilen minimum sayıda tahta için deneme yapabilir. Eğer ikinci deneme başarılı olursa (SEIKO) müsabık, kırılan tahta sayısı kadar puan alır ancak ilk denemesi başarısız olduğu için 0.5 puanı kesilir. (eğer 3 tahta kırarsa bu 3 puan eder ancak müsabık 2.5 puan alır)

7. Eğer ikinci denemede başarısız olursa (SHIPPAI), müsabık 0.0 puan alır.

8. 4 kırış denemesinden sonra alınan toplam puan sonucunda kazanan belli olur.

9. Kırışda Japon sedir ağacından (Cryptomeria japonica) yapılan kuru tahtalar kullanılır. Bunlar KWU standartı olan 30 x 21 cm boyunda ve 2.4 cm kalınlığında olmalıdır ve hakem komisyonunun denetiminden geçmiş olmalıdır. Eğer organizatörler japon sedir ağacından yapılma tahtalar hazırlayamazsa, KWU standartlarına uymak kaydıyla ve hakem komisyonunun kararıyla başka türde ağaçtan yapılma tahtalar kullanılabilir.

10. TAMESHIWARI belirlenen düz bir zeminde KWU onaylı tip standart bloklar kullanılarak yapılır.

11. Bloklar 45 x 15.5 cm boyunda and 12 cm kalınlığında beton, ağaç ,vb gibi sert bir materyalden hazırlanmış olmalıdır. Her bir müsabık için 2 blok hazırlanır.

12. SEIKEN ve SOKUTO vuruşları esnasında bloklar kısa kenarları yukarı bakacak şekilde yatay olarak yerleştirilir. SHUTO ve HIJI vuruşları sırasında bloklar uzun kenarları yukarıya bakacak şekilde dikey olarak yerşleştirilir. Daha kısa olan tahta blokların üst iç kısmına yerleştirilmelidir. Diğer tüm tahatalar arada boşluk verilmeden bu kısa tahtanın üstüne yerleştirilmelidir. Tahtaların kenarları hizalı olmalıdır.

Bloklar bulundukları yerden

13. Blokların bulundukları yer orta hakemin izni olmadan değiştirilemez.

14. Hakem komisyonu gerekli görürse, müsabıklar her kırışdan sonra saat yönünde yön değiştirebilir.

 15. TAMESHIWARI esnasında müsabıkların bloklara veya tahtalara dokunlmaları kesinlikle yasaktır. Ancak müsabık yan hakemlerden blokların yönünü değiştirmesini, tahtaların üzerine havlu veya mendil koymasını, tahtaların kendisine gösterilmesini ve değiştirilmesini isteyebilir. Havlu ve mendiller sporcu tarafından hazırlanır ve yan hakem tarafından kontrol edilir

16. TAMESHIWARI esnasında orta hakem müsabaka alanındadır ve yan hakemler blokların yanındadır. Orta hakem komutları verir ve yan hakemler bloklar ve tahtaları hazırlar.

17. TAMESHIWARI başlangıcında anonscu müsabıkları sahaya çağırır. Bu numara sırasına (ZEKKEN) göre yapılır

18. Müsabaka alanıne ilk girişte, müsabıklar önce müsabaka alanıne doğru sonra başkanlık heyetine doğru selam verirler. Sonra sahaya girerler ve orta hakemin emir doğrultusunda kendilerine tahsis edilmiş olan blokların yanında beklerler.

 19. Müsabıklar sıraya girdiklerinde, Orta hakem SHOMEN-NI! Komutunu verir (“Başkanlık heyetine dön!”; bu anda orta hakem avucunu heyete çevirerek sağ elini kaldırır), ve müsabıklar ve yan hakemler heyete döner.Sonra orta hakem “REI!” (“Selam!”)komutunu verir, müsabıklar ve yan hakemler selam verirler. Sonra orta hakem “MAWATTE!” (“Dön!”)komutunu verir, ve yarışmacılar vey an hakemler heyetin ters istikametinde saat yönünde yarım tur dönerler.Orta hakem “REI!” komutu verir ,ve müsabıklar ve yan hakemler selam verirler. Orta hakem“MAWATTE!” komutu verir ,ve yan hakemler heyete doğru saat yönünde yarım tur dönerler.

20. Sonra Orta hakem kırış şeklini söyler (SEIKEN, SOKUTO, SHUTO, HIJI), vey an hakemler müsabıkların istekleri doğrultusunda tahtaları hazırlarlar. Hazırlıklar bitince yan hakem sağ elini kaldırarak orta hakeme durumu bildirir.

21.Her kırıştan önce, yan hakemşer tahtaları hazırladığında, orta hakem “KAMAETE!” (“Hazırlan!”) and “HAJIME!” (“Başla!”) komutlarını verir.

22. “HAJIME!” (“Başla!”) komutundan sonra iki dakika içerisinde kırışın gerçekleşmesi gerekir. Iki dakika bittiğinde kırış olmamışsa girişim başarısız (SHIPPAI) sayılır. Eğer müsabık HAJIME (Başla!) komutundan önce kırışı gerçekleştirirse girişim gene başarısız (SHIPPAI) olarak nitelendirilir.

23. Girişim sonrasında yan hakemler başarılı kırış (SEIKO) yapan müsabığın oturmasını isterler. Müsabık önce SEIZA birkaç saniye sonrada ANZA pozisyonunda oturmalıdır. Kırış girişimi başarısız olan müsabık ayakta beklemeye devam eder. Müsabıkların başarılı kırış girişimlerinden (SEIKO) sonra yan hakemler kırılan tahta sayısını özel levhalar yada parmaklarını kullanarak orta hakeme göstermelidir.

24. Orta hakem sırayla başarılı kırış denemesinde bulunan müsabıkları, ‘şu numaralı müsabık’ ‘şu kadar tahta’ SEIKO (başarılı) şeklinde anons etmelidir. Aynı anda orta hakem avuç içi aşağı doğru bakar vaziyette yukarı doğru 45 derecelik açıyla bir kesme SHUTO hareketi yapar. Daha sonra aynı şekilde başarısız olan müsabığın numarası anons edilir ve SHIPPAI (başarısız) denir orta hakem aynı anda avuç içi aşağıya bakacak şekilde 45 derecelik açıyla aşağıya doru bir kesme hareketi SHUTO yapar.Müsabık bulunduğu yerden çağırılır ve kırdığı tahta sayısı anons edilince yan hakem levhayı yada parmaklarını indirir.

25. Anonsların bitmesinden sonra, orta hakemin emriyle yan hakemler başarısız olam müsabığın ikinci denemesi için bu sefer minimum sayıdaki tahtayı hazırlar.

26. İkinci denemeden sonra orta hakem tüm müsabıkları ikaz eder ve bir sonraki kırma egzersizini anons eder.

 27. Tüm kırışların sonunda orta hakem müsabıklara heyete ve heyetin aksi yönüne selam vermesi emreder sonra herkesden sahayı terketmesini ister.

**MADDE 14: RESMİ İTİRAZ**

1. Hakem paneline bir karardan dolayı kimse itiraz edemez.

2. Eğer bir hakemlik uygulaması kuralları ihlal ediyorsa, ulusal federasyon başkanı yada resmi temsilcisi itirazda bulunabilir.

3. İtiraz bu itiraza sebebiyet veren müsabakanın hemen akabinde yazılı olarak yapılır.İtirazda müsabıkların ve görev yapan hakemlerin adları ve itiraz konusu ayrıntılı olarak belirtilir.. Genel standartlar hakkındaki genel iddialar meşru bir itiraz olarak kabul edilmez.İtiraz konusunu kanıtlama yükümlülüğü itiraz eden tarafa aittir.

Bu durumun yegane istisnası idari bir hatanın olduğu durumlardır. Devam eden bir müsabakada idari bir hata olması durumunda koç, Tatami şefini direk olarak ikaz edebilir. Tatmi şefide orta hakemi durumdan haberdar eder.

4. İtiraz, itiraz jürisinin bir temsilcisine verilmelidir.itiraz jürisi itirza neden olan durumu gözden geçirir. Tüm gerçekleri göz önüne slarak bir rapor hazırlar. Karar kazananın bir sonraki müsabakası başlamadan verilir.

 5. Kuralların uygulanmasına dair olarak yapılacak her itiraz, KWU yönetim kurulunun belirlediği itiraz prosedürüne uygun olarak yapılmalı ve itiraz eden takım , müsabık(lar)’ın resmi temsilcisi trafaından imzalanmalıdır.

6. İtiraz eden KWU yönetim kurulu tarafından belirlenen bir itiraz ücretini yatırmalı ve bunu itiraz dilekçesiyle beraber ibraz etmelidir.

7. Resmi bir itiraz yapılacak olsa bile devam den müsabakalar durdurulmaz yada ertelenmez. Müsabakaların kurallara göre devam etmesini sağlamak maç yöneticisinin görevidir.

 8. **İtiraz jürisinin oluşturulması**

İtiraz jürisi hakem komisyonu tarafından belirlenen 3 kıdemli orta hakemden oluşur. Aynı ülkeden 2 hakem jüride yer alamaz. Aynı zamanda hakem komisyonu 3 diğer hakemide yedek olarak belirler ve bunları 1den 3 e kadar sıralar böylece bu yedekler itiraz eden ülkenin jürideki bir hakemle aynı milletten olması, aralarında kan bağı olması, aralarnda hukuki bir bağ olması gibi durumlarda otomatik olarak o hakemin yerine geçerler.

9. **İtiraz değerlendirme süreci**

İtiraz dilekçesini alma, jüriyi çağırma ve saymanla birlikte itiraz üzcerini alma görevi itiraz jürisi temsilcisine aittir.

Toplanır toplanmaz itiraz jürisi, itirazın geçerliliğini saptamak için konuyla ilgili videoları izlemek, kişileri sorgulamak, sunulan delilleri incelemek gibi gerekli araştırma ve soruşturmaları yapacaktır. Jürinin her üyesi konuyla ilgili kesin bir karar belirtmek zorundadır. Çekimser oy kullanılamaz.

10. **Reddedilen itirazlar**

Eğer bir itiraz reddedilirse, itiraj jürisi içlerinden birini durumu itiraz edene sözlü olarak bildirmek üzere görevlendirir. Orjinal dökümanın üzerine REDDEDİLDİ yazılır ve her bir jüri üyesi tarafından imzalanır. Yatırılan itiraz ücreti saymanla birlikte genel sekretere ulaştırışlır ve KWU hesabına geçirirlir.

11. **Kabul edilen itirazlar**

Eğer itiraz kabul edilirse, itiraz jürisi organizasyon komisyonu ile hakme komisyonunu gerekli tedbirleri almaları yönünde uyarır. Bunlar;

- Kurallara aykırı olan kararın tersine çevrilmesi

- Hatadan dolayı etkilenen müsabakanın tekrarı

- Konuya dahil olan hakemlerle ilgili bir yaptırım için hakem komisyonunu bilgilendirme olabilir..

Bütün bu uygulamalar aynı durumun tekraraını engellemek için yapılmalıdır. Ittiraj jürisinden nir kişi, ititraz sahibibne durumu açıklamalı , dilekçeye Kabul edildi yazmlı ve sayman ile birlikte ödenene parayı iade etmelidir. Dilekçe daha sonra genel sekretere verilir.

 12. **Olay Raporu**

İtira jürisi kararadan sonra, Subsequent to handling the incident in the above prescribed manner, the Appeals Jury will bulgularını ve ititrazı Kabul yada red etme gerekçelerinin belirten basit bir raor hazırlar. İlgili rapor tüm itiraz jürisi üyeleri tarafından imzalanır ve genel sekretere teslim edilir.

13. **Yetki ve kısıtlamalar**

Itiriaj jürisisnin verdiği kararalar kesindir. Bunu için yönetim kururlu jüri karara vermeden önce bu kararı onaylamalıdır.

Ititraz jürisisnin amacvı yaptırımlarda bulunmak ve ceza vemek değildr. Jüri ititrazın geçerli olup olmadığı hakkında karar verir.

**MADDE 15: MAÇLARIN BAŞLATILMASI, ASKIYA ALINMASI VE SONLANDIRILMASI**

1. Orta hakem ve yan hakemler tarafından kullanılacak terimler Ek 1‘de gösterilmişitr.

2. Orta hakem ve yan hakemler müsabıklar sahaya gelmeden önce hazır durumda olmalıdırlar. Orta hakem müsabaka alanı içinde kendine ayrılan kısımda bulunmalı ve yüzü heyete dönük olmalıdır.

3. Maçı başlatma

a) Müsabakanın başında görevli önce SHIRO sonra AKA olmak üzere müsabıkları çağırır.

 b) Müsabaklar sahaya girmeden önce hakem asistanı tarafından control edilir: uygun kıyafet veya koruyucu malzemesi olmayan müsabığa bunları düzeltmesi için 1 dakika süre verilir. Süre sonunda gerekli malzeme sağlanamazsa rakip KIKEN-GACHI ile maçı kazanır

c) Müsabaka sahasına girmeden önce müsabıklar önce sahaya doğru sonra heyete doğru selam verir ve içeri girer.

REI selamı saygı ve disiplini ifade eder ve KYOKUSHIN Karatenin etik bir değeridir.

Selam vermek için müsabık önce ellerini yüzünün önünde çapraz tutar, sonra ellerini çaprazlama aşağıya doğru indirirken öne doğru eğilir. Sırt düzdür. Bele oranla eğim 30 derecedir.

Kurallara uygun selam vermeyen müsabığa selam vermesi talimatı verilir. Eğer reddederse turnuva direktörüne rapor edilir. Turnuva direktörünün yetkisiyle bu müsabık müsabakanın geri kalanından diskalifiye edilir. Madalya alamaz ve sıralamada yer alamaz.

d) Müsabık, müsabaka alanına girince Orta hakem onun yerine gitmesini işaret eder. Müsabıklar başlangıç çizgilerinde birbirlerine dönük şekilde dururlar.

 e) Orta hakem SHOMEN-NI der ve müsabıklar heyete doğru dönerler. REI komutuyla selam verilir. Hakemde müsabıklarla birlikte selam verir.

 f) Orta hakem SHUSHIN –NI der ve müsabıklar orta hakeme dönerler. REI komutuyla selam verilir. Hakemde müsabıklarla birlikte selam verir.

 g) Orta hakem O-TAGAI-NI der ve müsabıklar birbirine dönerler. REI komutuyla selam verilir. Orta hakem selam vermez.

 h) Orta hakem KAMAETE der. Müsabıklar derhal bir adım geri atarak dövüş pozisyonu alırlar ve hakemin maçı başlatmasını beklerler. Orta hakem iki müsabığa da bakarak hazır olup olmadıklarını denetler.

 k) Orta hakem HAJIME der ve müsabaka başlar.

 4. Müsabaka sırasında

a) Orta hakem gerekli gördüğü takdirde müsabıkların arasına girebilecek bir mesafede olmalı ama aynı zamanda onların hareketlerini engellememelidir.

 b) Orta hakem yan hakemlerin görüş alanını engelleyecek şekilde durmamalıdır.

 c) Orta hakem sırtını heyete dönmemelidir.

 d) Yan hakemler kararlarını bayraklarıyla ve aynı anda düdüklerini çalarak gösterirler.

e) Bir kez müsabaka başladığında, müsabıklar ancak orta hakemin izniyle alanı terk edebilirler. İzin bir karate gi’nin değişmesinin gerektiği gibi istisnai durumlarda verilir.

5. Ara verme

Aşağıdaki durumlarda orta hakem YAME der ve müsabaka bir süreliğine durur:

 a) Orta hakemin görüşüne göre bir puan, bir ceza varsa yada güvenlik nedeniyle maçın durdurulması gerekiyorsa.

b) Yan hakemler kural ihlali olduğunu işaret ederse.

 c) Müsabıklarda biri yada ikiksi birden alan dışına çıkmışsa (JOGAI).

 d) Eğer müsabıklarda biri yada ikikisi birden düşmüş veya düşürülmüşse ancak 2 saniye içerisinde etkin bir GEDAN-ZUKI yapılamamışsa.

e) Eğer karategi yada koruyucu ekipmanın düzeltilmesi gerekiyorsa.

 f) Tatami şefi istemişse.

6. Orta hakem gereksiz yere maçı durdurmamalıdır.

 7. HANSOKU yada JOGAI için maçı durdurduğunda orta hakem sadece YAME dememeli aynı zamanda müsabıkların arasına girmelidir.

 8. Yan hakemlerin düdükleri nedeniyle bir müsabık durursa ancak orta hakem maçı durdrumanın gereksiz olduğunu düşünüyorsa müsabıklar arasına shuto hareketi yapar ve ZOKKO (devam et) komutu der.Müsabıklar orta hakem YAME demeden durmamalıdır ve ZANSHIN lerini korumalıdırlar. Eğer ZANSHINini bozarak gardını indiren bir müsabığa rakibi atak yaparsa bu atak geçerli saylacaktır. 9. Müsabaka durduğunda eğer gerekliyse orta hakem müsabıkların yerine geçmesini ister.

10. Yan hakemin oylarının sayımı sırasında, tüm oyları rahatça görebilmek için orta hakem müsabaka alanının sınırına kadar geri çekilecektir.

Orta hakem oyları sayarken parmağını değil, elini (SHUTO) kullanarak sayacaktır.

Eğer sayma sırasında yan hakemlerin oyları farklılık gösterirse, orta hakem ilk olarak sağ yanında oturan yan hakemin oyunu anons eder: SHIRO,AKA veya HIKIWAKE.

Sonra orta hakem diğer yan hakemlerin oyunu sayar.

Başka karar veya kararlar içinde orta hakem aynı şekilde sağ taraftan başlayarak saymayı gerçekleştirir. 3 farklı tür oy olduğunda, orta hake men düşük oydan saymaya başlar.

Tüm oylar sayıldığında, orta hakem kendi kararını belirtir. (bu anda sağ elinin avuç içini göğsüne getirerek SHUSHIN anonsu yapar.) ve son olarak kararı oy çokluğuna göre

Sayarken Japonca rakamlar kullanılır: “ICHI” (“Bir”), “NI” (“İki”), “SAN” (“Üç”), “SHI” (“Dört”), “GO” (“Beş”).

11. Zamanı durdurma (TOKEI-WO TOMETE KUDASAI)

a) Normalde, orta hakem maçı durdurduğunda, zamanı durdurmaz.

b) Kararı belirttikten sonra orta hake men kısa sürede maçı devam ettirmelidir. (ZOKKO)

 c) Aşağıdaki durumlarda orta hakem zamanı durdurur:

-eğer bir müsabık baygın şekilde düşerse veya yaralanırsa ve turnuva doktoru tedavi için çağrılırsa

- Karategi yada koruyucu ekipmanın düzeltilmesi gerekiyorsa.

 - Tatami yöneticisi istemişse.

d) Zaman durdurulacağı zaman orta hakem “TOKEI-WO TOMETE KUDASAI!” (“lütfen zamanı durdurun!”) komutunu verir. Ve bir elini başının üzerinde tutarken diğer elinin parmak uçlarıyla bir T harfi meydana getirecek şekilde diğer elinin ayasına dokunur.

e) Eğer bir müsabık yada müsabıkların Karategi veya koruyucu malzemeyi düzeltmesi gerekirse, orta hakem dövüşü ve zamanı durduracaktır ve müsabıklar başlangıç çizgilerine döneceklerdir.

f) Turnuva doktoru tarafından tedaviye ihtiyaç duymayan yada Karategi veya koruyucu malzemesini düzeltmek zorunda olmayan müsabık yüzü müsabaka alanının dışına dönük ve ayakta bekleyecektir.

12. Orta hakem yerine döndüğünde, yan hakemlerin oylarını sayar. Bir skor veya ceza durumunda ilk olarak müsabık (aka veya shiro) belirtilir. Daha sonra atağın yapıdığı bölge söylenir ve uygun skor gerekli jest yapılarak verilir. Daha sonra orta hakem ZOKKO komutu vererek maçı tekrar başlatır.Maçı tekrar başlatmadan orta hakem müsabıkların yerinde olup olmadığını control etrmelidir. Yerinde aşağı yukarı zıplayan veya kıpır kıpır hareketler yapan müsabık durdurulmalı ve maç minimum gecikmeyle başlatılmalıdır.

 13. Müsabakanın sona ermesi

a) Müsabaka verilen süre sona erdiğinde yada bir müsabık IPPON aldığında biter.

b) Zaman bittiğinde, zaman tutucu bunu sesli bir sinyal vererek ve takribi 20cmX15cm boyutlarında içi fasulye dolu kırmızı küçük bir torbayı orta hakemin ayağına doğru fırlatarak belirtir.Ayrıca yan hakemler orta hakemi uzun ve kuvvetli bir tonda düdüklerini çalarak uyarırlar.

c) Müsabaka sona erince müsabıklar yerlerine geçmeli, heyete dönmeli ve Karategilerini düzelttikten sonra sonucu beklemelidir.

d) Zaman bittiğinde müsabakanın sonucu, orta hakem dahil tüm hakemlerin oylamasıyla belirlenir. Orta hakem kazananı o taraftaki kolunu kaldırarark ve SHIRO (AKA) NO KACHI ifadesiyle belirtir

e) Eğer IPPON meydana gelmişse, orta hakem kendi oyuda dahil olmak üzere oyları sayar ve kazanan taraftaki kolunu kaldırarak SHIRO (AKA) NO KACHI ifadesiyle kazananı belirtir.

f) Eğer bir müsabık bilincini yitirirse, orta hakem müsabığa, turnuva doktorunun gözetimi altında yardım sağlamalıdır. Bu drumda diğer müsabık müsabaka alanının dışına bakacak şekilde durur ve kararı bekler. Eğer yaralanan müsabık kendine gelirse, orta hakem onu başlama çizgisine, yüzü heyete dönük olacak şekilde durdurur. Eğer tıbbi yardım için müsabaka alanından dışarı gönderilmişse sadece diğer müsabık kararın anonsu için bekler.

 g) Karar açıklanınca, orta hakem SHOMEN-NI komutu verir ve müsabıklar heyete döenrler . REI komutuyla müsabıklar ve hakem selam verir.

h) Orta hakemin SHUSHIN-NI komutuylamüsabıkar orta hakeme dönerler ve REI komutuyla selam verirler. Bu durumda orta hakemde onlara selam verir.

i) Orta hakemin “O-TAGAI-NI!” komutuyla müsabıklar birbirine döner ve REI komutuyla selam verir. Bu durumda orta hakem selam vermez

j) Orta hakemin “AKUSHU!” (“El sıkış”) komutuyla , müsabıklar her iki elleriyle birbirlerinin elini sıkarlar ve müsabaka alanını terkederler.

k) Alanı terk etmeden önce müsabıklar heyeti ve müsabaka alanını selamlar.

14. Orta hakem kararı açıkladıktan sonra, orta hakem ve yan hakemler müsabaka alanını terk etmişse karar değiştirilemez.

 15. Eğer yanlış müsabık diskalifiye edilmişse, orta hakem vey an hakemler sahayı terk etemeden bu hata düzeltilmelidir.

**ARTICLE 16: MODİFİKASYONLAR**

Sadece KWU Yönetim kurulu onayı ile KWU Hakem Kurulu kuralları değiştirebilir.

**APPENDIX 3**

**ARTICLE 1 – 3**

*2 m* ***Güvenlik Alanı***

*8 m* ***Contest Area***

*2 m* ***Güvenlik Alanı***

**ARTICLE 1 – 4.** Contest Area includes the Danger Zone.



**TYPE B ×**

**TYPE A ○**

*2 m*

*1 m* ***Danger Zone***

*8 m*

*12 m*

*6 m*

*1 m* ***Danger Zone***

*2 m*

*2 m*

**ARTICLE 1 – 9.** Minimum of 4 m is necessary between the adjoining competition areas.

*4 m*

**ARTICLE 1 –**

**Kansa
(Maç Şefi)**

**Shushin Hosa
(Hakem Asistanı)**

**Shushin Hosa
(Hakem Asistanı)**

****

**Fukushin
(Yan hakem)**

**Fukushin
(Yan hakem)**

**Shushin
(Orta Hakem)**

***1.5 m***

**Koç**

**Koç**

**Shiro
(Beyaz)**

**Aka
(Kırmızı)**

***1.5 m***

***1.5 m***

* Organizasyon Komisyonu
* TatamiYöneticisi
(Şef Hakem)
* Turnuca Doktoru
* Anomscu
* Kiroku-Gakari
(Skor Tutucu)
* Tokei-Gakari
(Zaman Tutucu)

**Skor Masası**

**Ana Masa**

**Fukushin
(Yan hakem)**

**Fukushin
(Yan hakem)**

**KWU KUMITE HAKMELİK KURALLARI**

**EK 5**

**KYOKUSHIN KUMITE MÜSABAKASI ESNASINDA KULLANLAN BAŞLICA JAPONCA KOMUTLARIN ALFABETİK SIRALAMASI**

Aka Karategi

Ashi-Kake Keikoku (Sözlü uyarı)

Chui Kumite

Genten Ichi Mawatte

Genten Ni Otagaini

Genten San = Shikkaku Rei

Enchosen Seiko

Fukushin Shiai

Gedan-Zuki Shikkaku

Hajime Shippai

Hansoku Shiro / Aka no Kachi

Hantei Shomen-Ni-rei

Hantei Onegai Shimasu Shushin

Hikiwake Shushin-ni rei

Hiza-Geri Tameshiwari

Ichi - Ni - San – Shi - Go Waza

Ippon Waza-Ari

Ippon-Gachi Waza-Ari Awasete Ippon

Jogai Yame

Kamaete Zekken