



WK F

YAR I S M A

KURALLAR

I 2026

HAKEM 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**

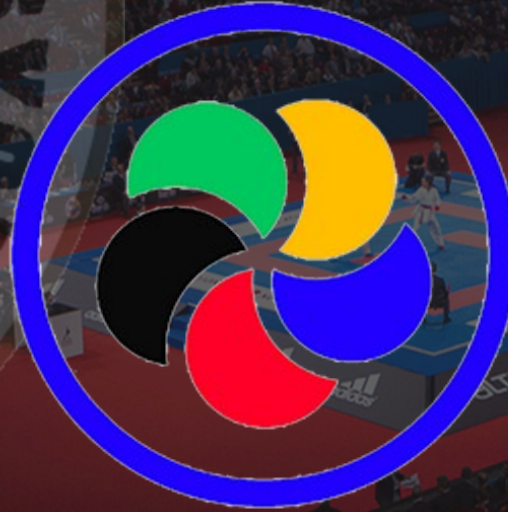
HAKEM LİSANSLARI



**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

HAKEM 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**

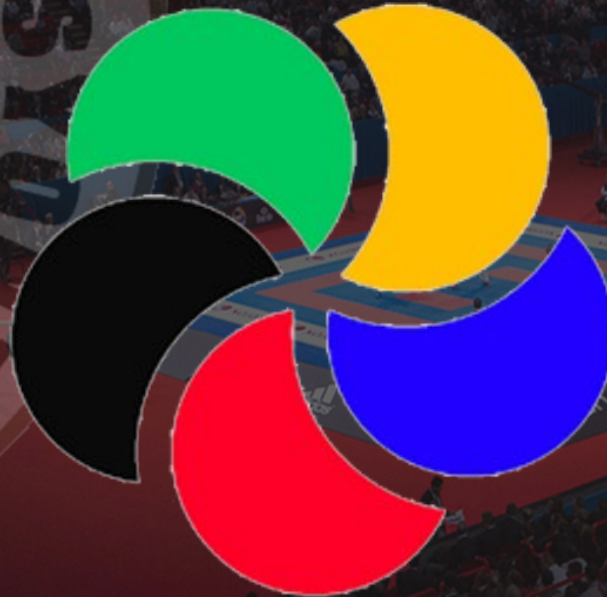
HADEM LİSANSLARI



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

HADEM 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

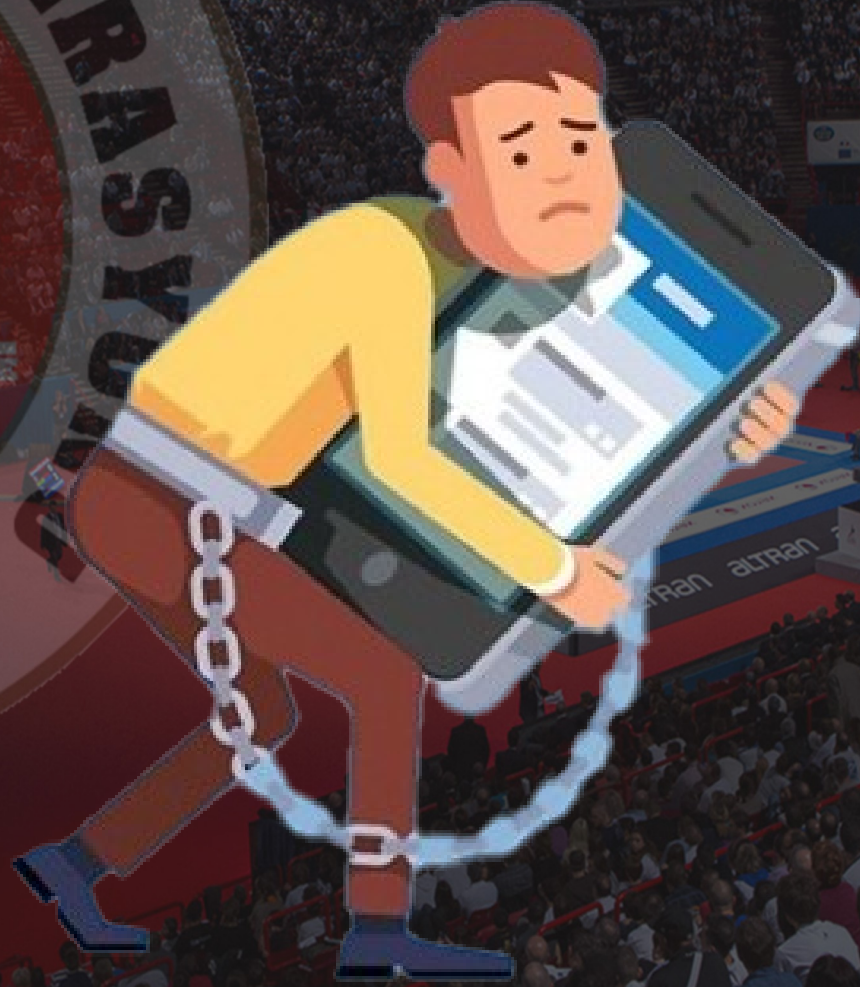
YAN B

BÖLGE VİZE





AYNI ŞEKİLDE UYUŞU ANMA İDİR



**SAHA İÇİNDE TELEFON KULLANIMI
YASAKTIR**

BC BASKANI - BAS HAKEM - A.J1 ve BC SEKRETERİ HARİKTİR

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



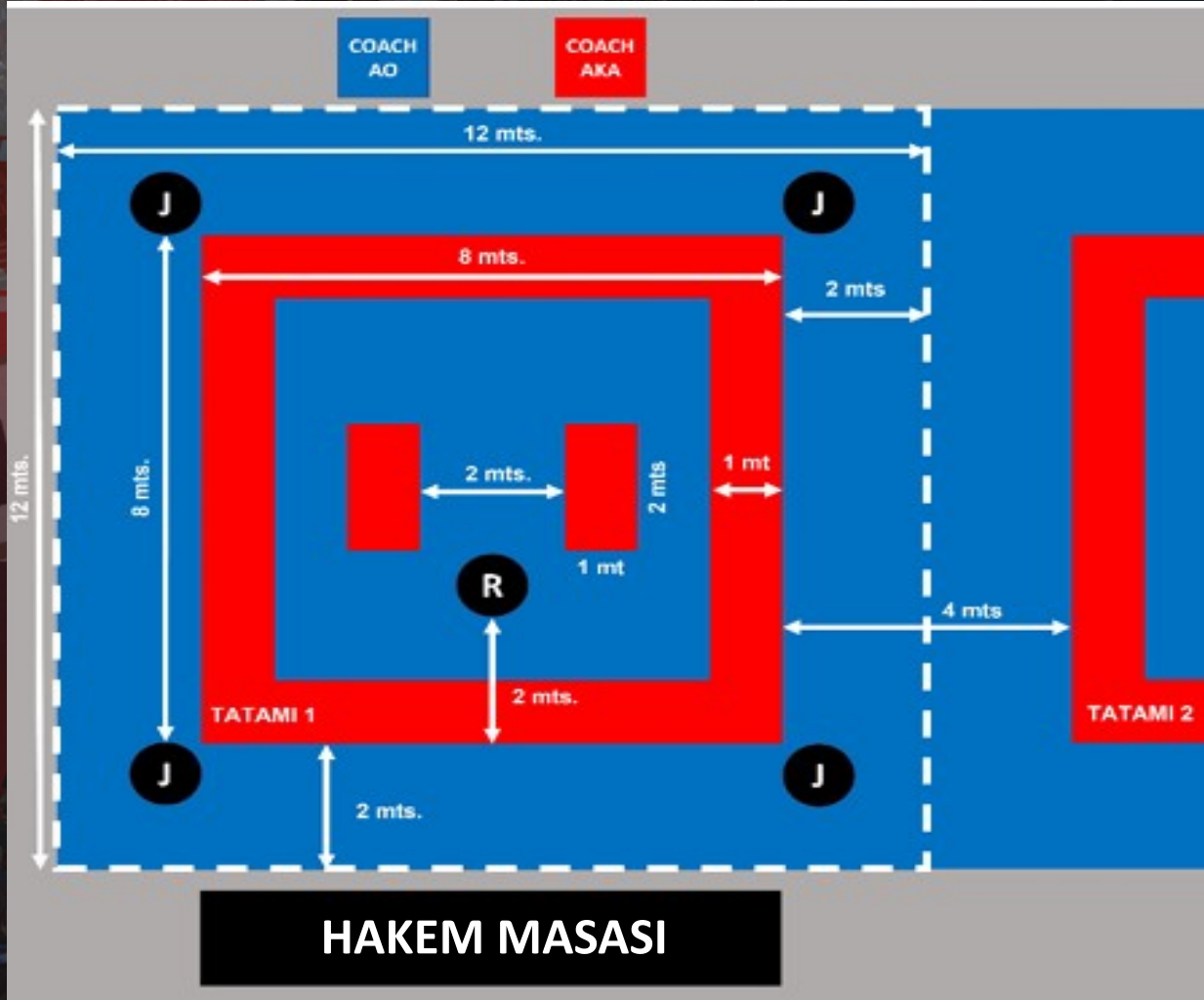
SPORCULARA TEMAS ETMEYİN



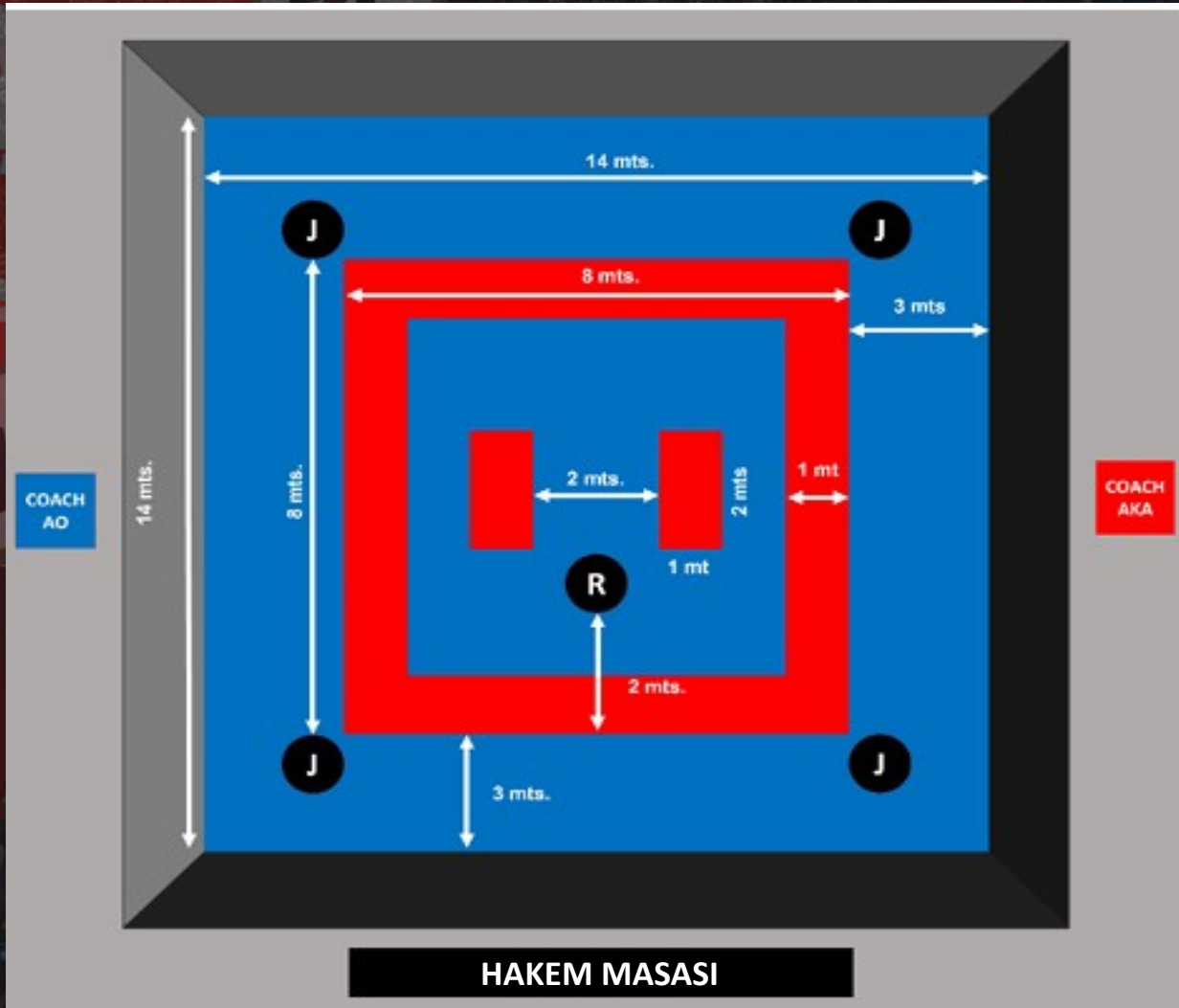
ROL MODEL OLALIM



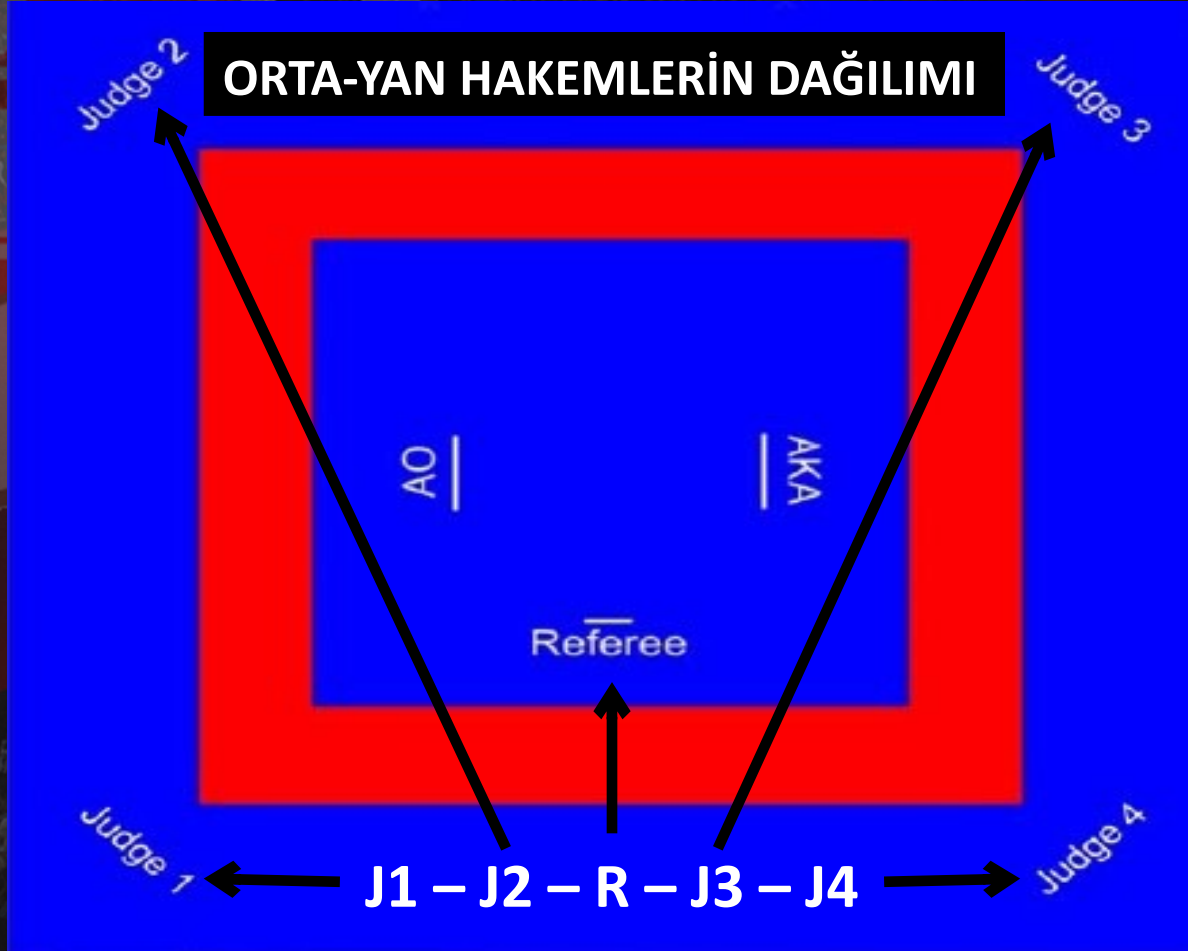
TATAMI DÜZENİ TUR MAÇLARI



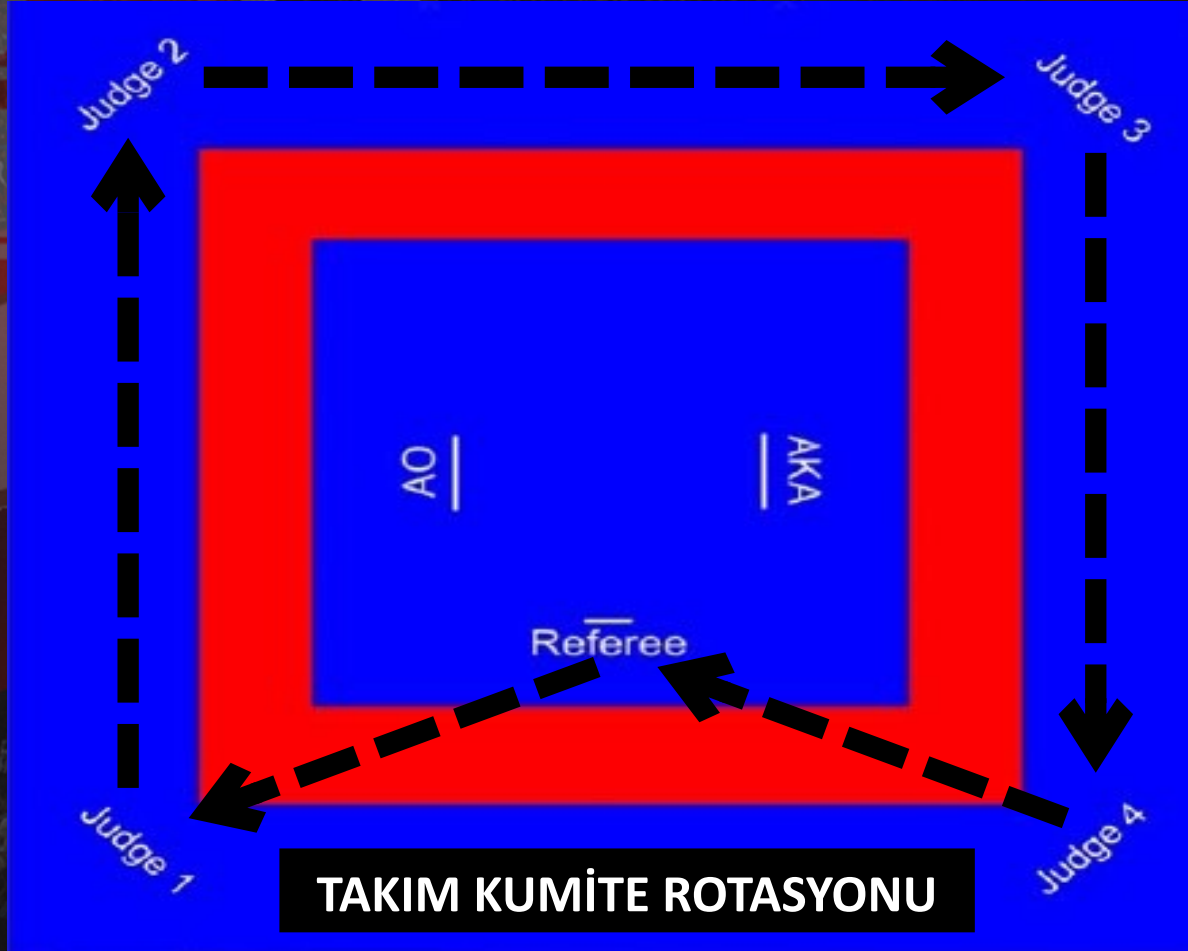
YÜKSELTİLMİŞ TATAMI YADA MADALYA MAÇLARI



KUMİTE TATAMI



KUMİTE TATAMI



TAKIM KUMİTE ROTASYONU

ERKEK TAKIM



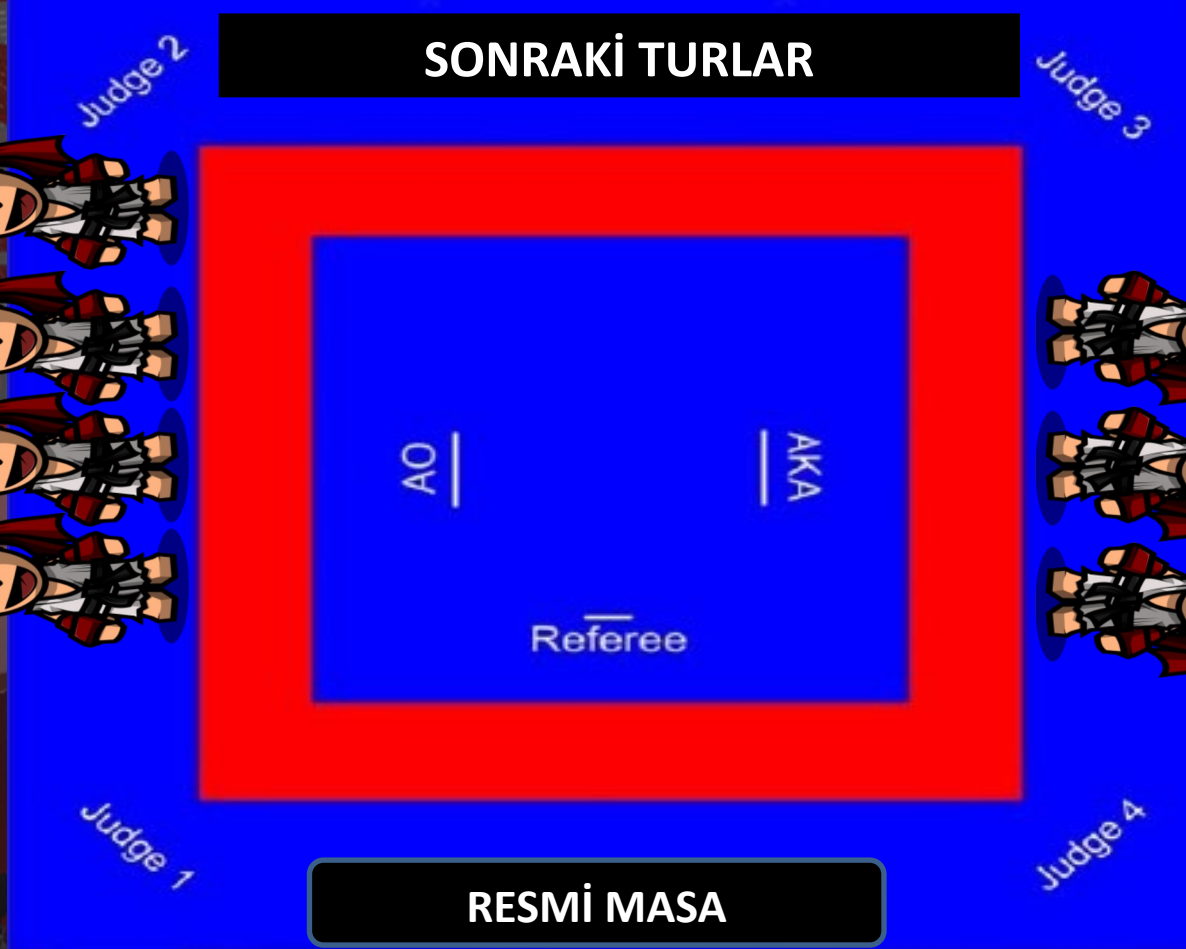
DÖVÜŞÜLECEK İLK TURDA 5 SPORCUNUN DA TATAMİDE OLMASI ZORUNLUDUR

KADIN TAKIM



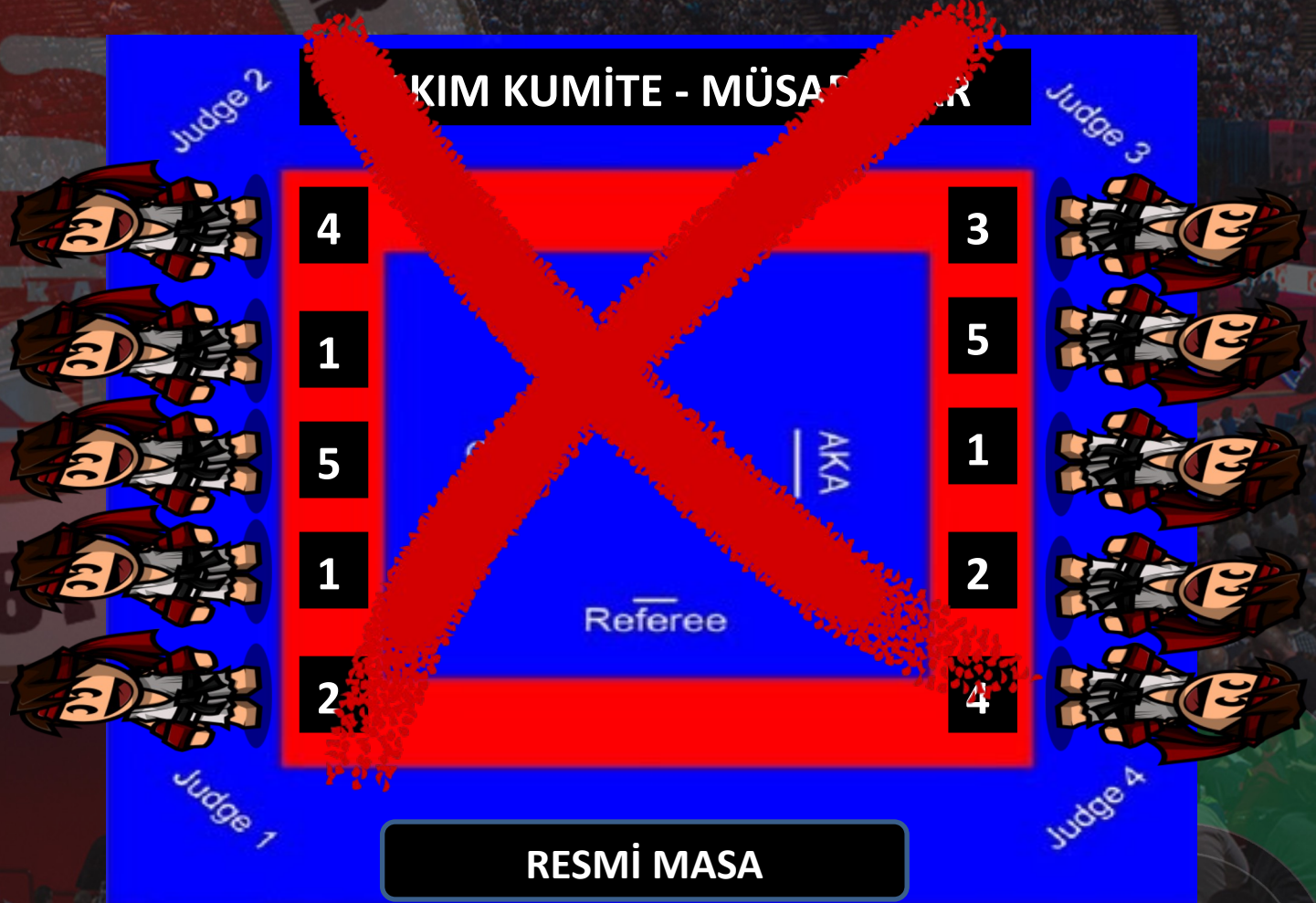
DÖVÜŞÜLECEK İLK TURDA 3 KADIN SPORCUNUN DA TATAMİDE OLMASI ZORUNLUDUR

ERKEK - KADIN TAKIM



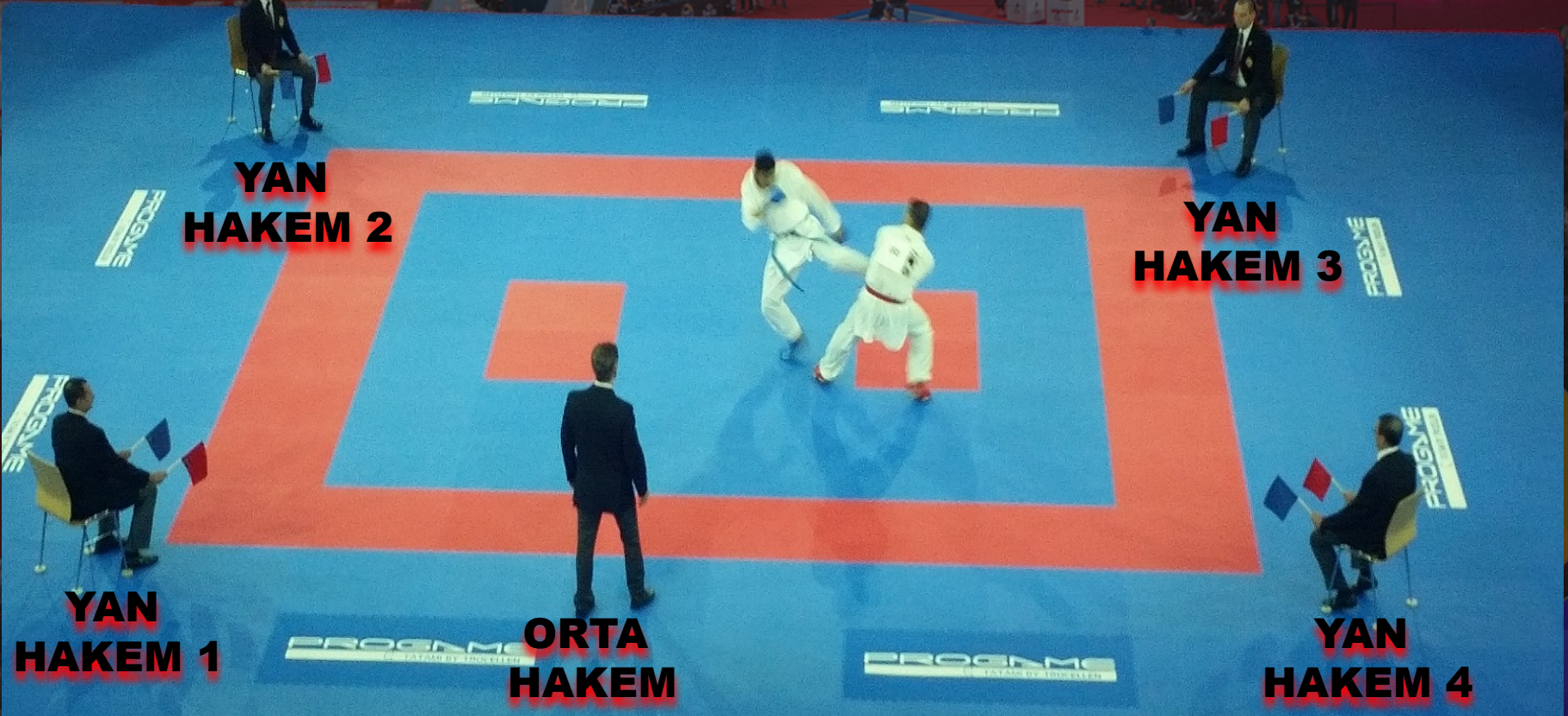
SONRAKİ TURLARDA ERKEKLER MİN.3 SPORCU – KADINLAR
MİN.2 SPORCU İLE TURLARA DEVAM EDEBİLİRLER

TAKIM SIRASI



**DÖVÜŞ SIRASINI DEĞİŞTİREN TAKIM
DİSKALİFİYE OLUR**

KUMİTE TATAMI HAKEM YERLEŞİMİ



HAKEM PANELİ

ORTA HAKEM

4 YAN HAKEM

MAÇ ŞEFİ (KANSA)

SKOR ŞEFİ

VR HAKEMİ

MAÇ ŞEFİ (KANSA)
SERAMONİDE SIRAYA GEÇMEZ

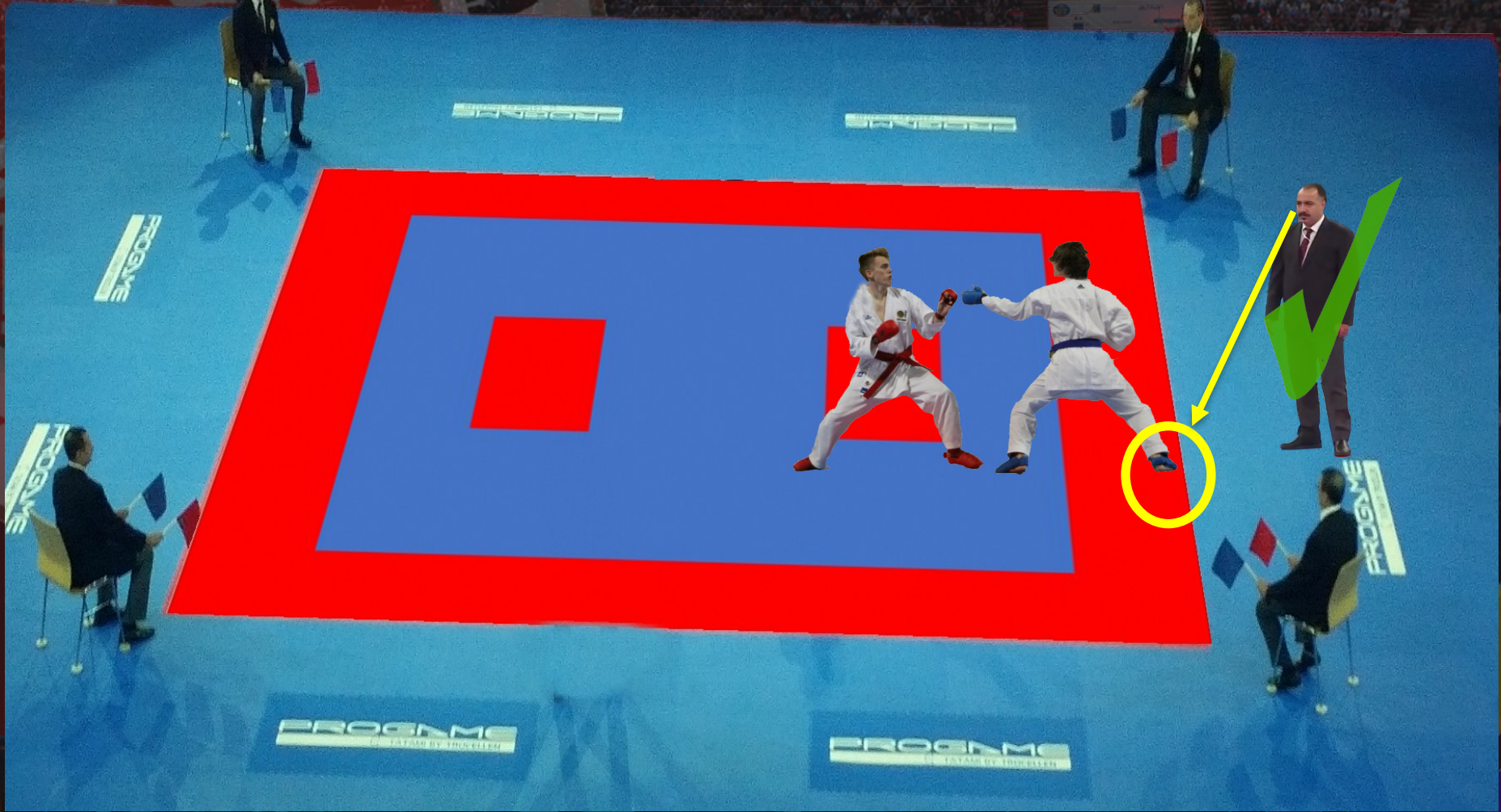


JOGAI İÇİN HAKEM POZİSYONU



**ORTA HAKEM POZİSYONU
JOGAI İÇİN UYGUN DEĞİL**

JOGAI İÇİN HAKEM POZİSYONU

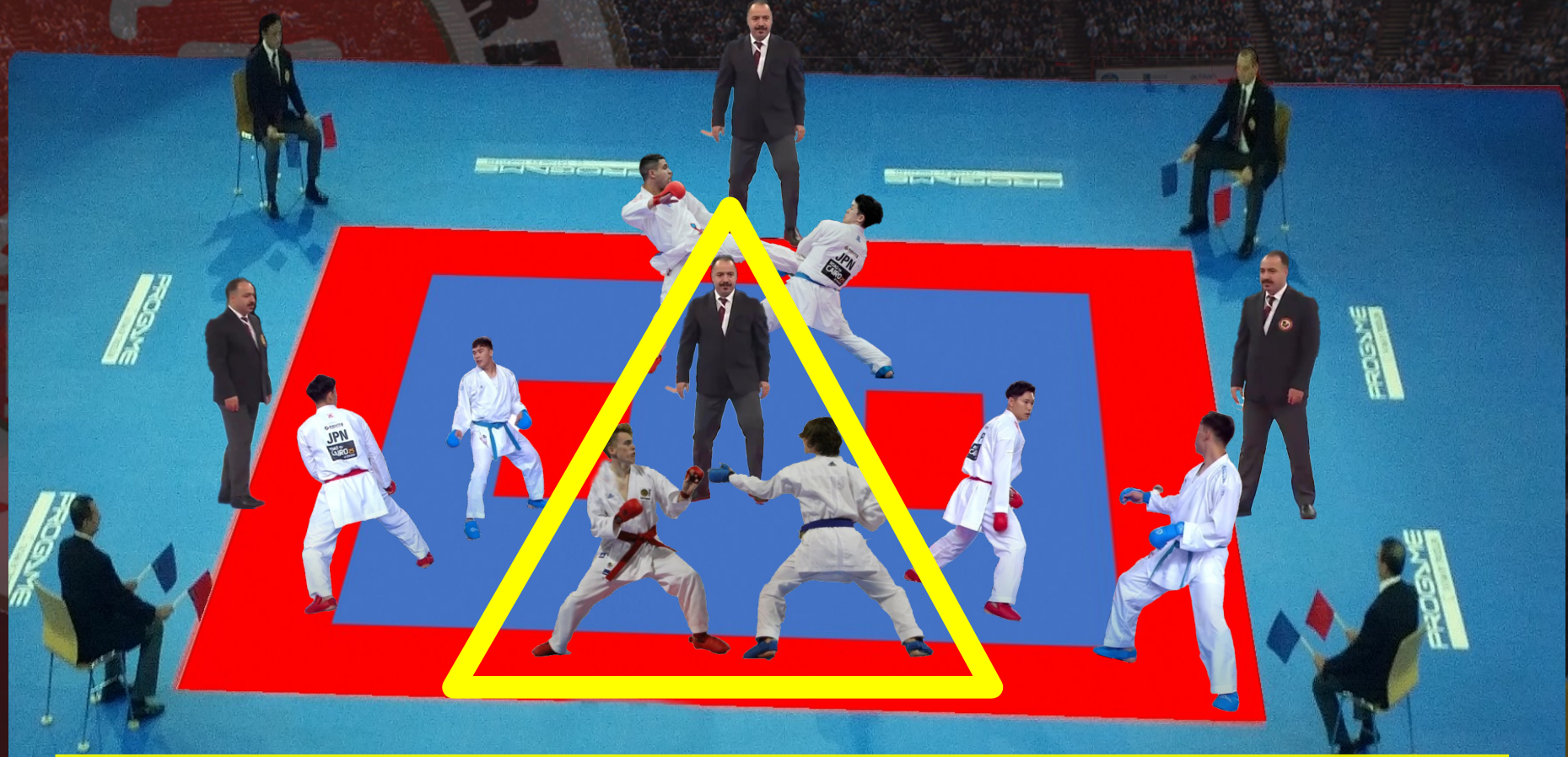


NORMAL POSİZYONLAR



**SPORCULAR ve ORTA HAKEM
ÜÇGEN OLACAK**

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



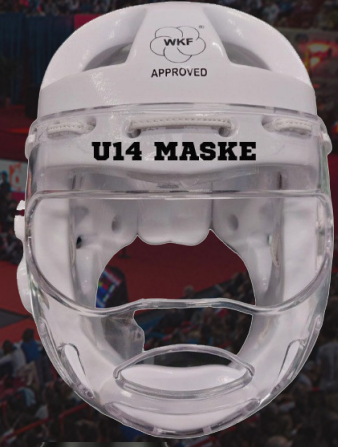
SHIN PADS AND FOOT PROTECTOR



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



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**

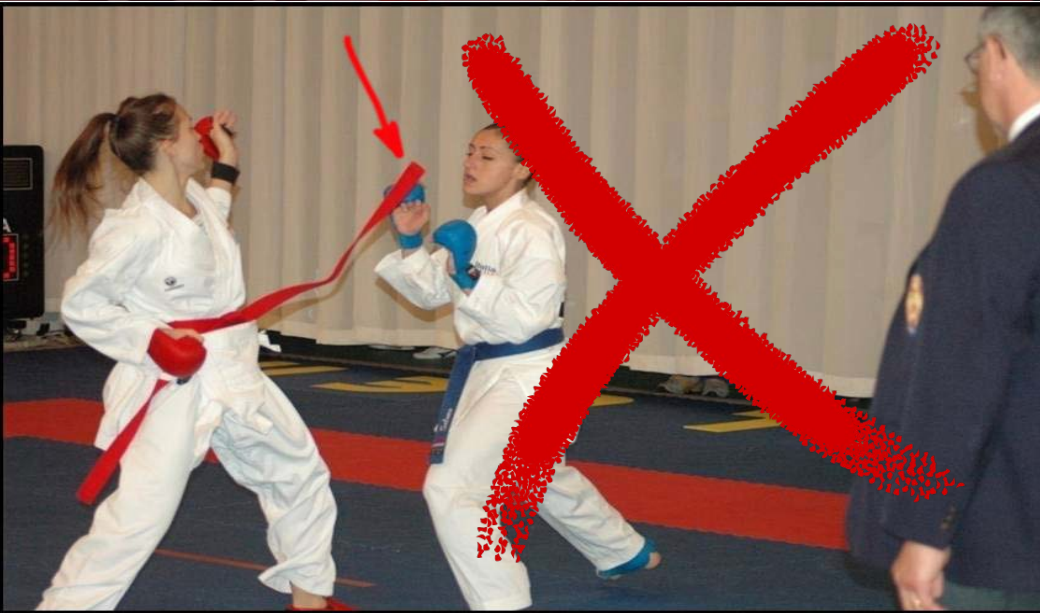


ELBİSELER



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

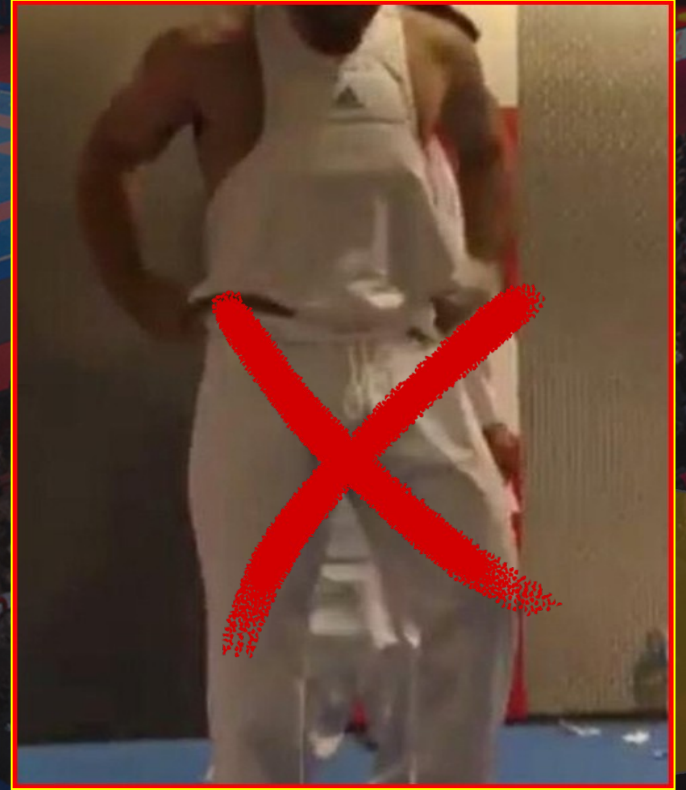
EKİPMANLAR



EKİPMANLAR



**DOLGU MALZEMESİ
TAM OLMALIDIR**



**DOLGU MALZEMESİ
ÇIKARILMAMALIDIR**

EKİPMANLAR



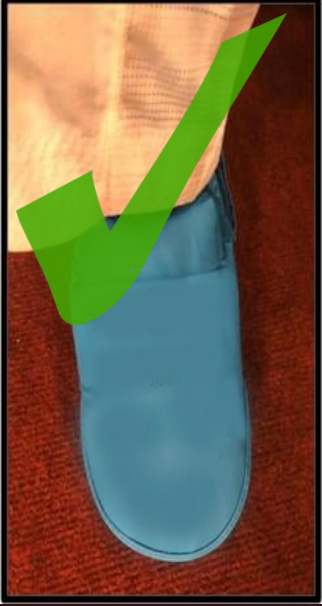
**ELLİKLER FİT OLMALIDIR VE
ELE OTURMALIDIR**

EKİPMANLAR



**ELLİKLER FİT OLMALIDIR VE
ELE OTURMALIDIR**

EKİPMANLAR



**AYAKLIKLAR PARMAKLAR
DAHİL AYAĞI KAPATMALIDIR**

WKF ONAYLI HİJAB SERBESTTİR

BAYAN
MÜSABIKLAR

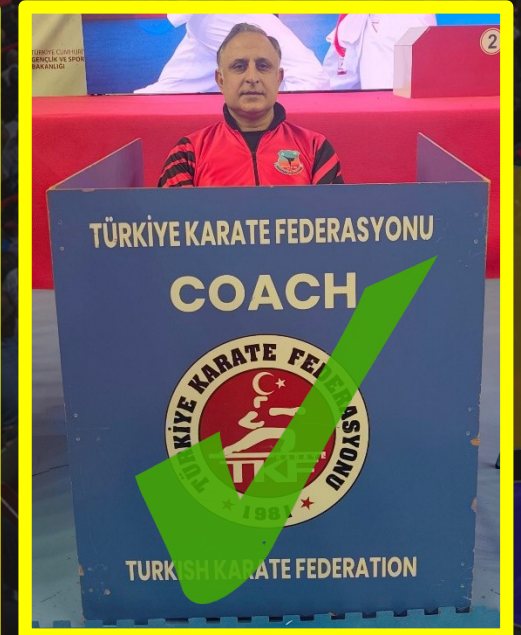
ERKEK
MÜSABIKLAR

BAYAN HAKEMLER
VE
ANTRENÖRLER



KARATE PROPOSED by 2020

ANTRENÖRLER



ANTRENÖRLER



ANTRENÖRLER



ANTRENÖR MALZEMELERİ



ÇIKARIP
ZEMİNE
KOYABİLİR



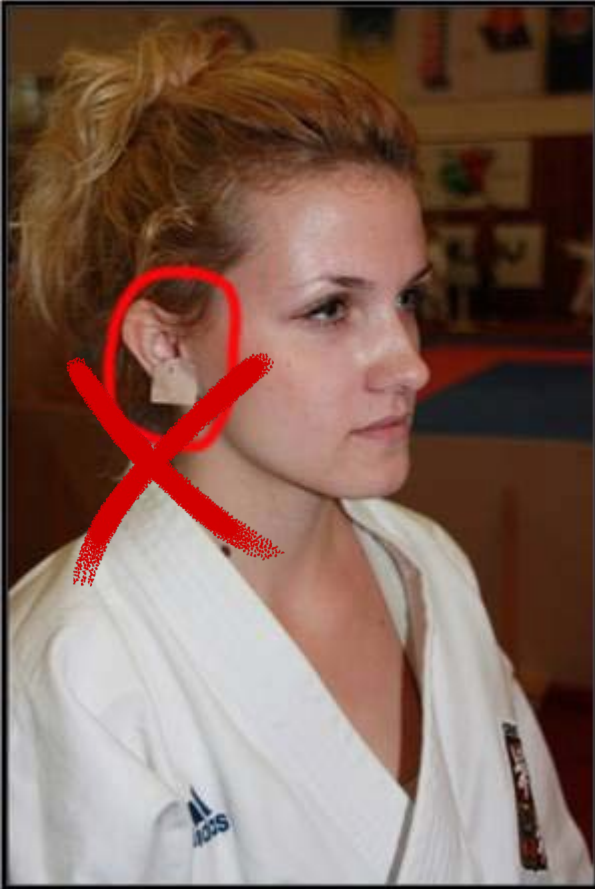
SAÇLAR

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.

ITMEK

TUTMAK

SARILMAK

ÇIKIŞ

KENDİNİ YERE ATMAK

DIŞLIGI ATMAK

GÜREŞMEK

ELLİK - AYAKLIK ÇIKARMAK

14 : 99

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 YAPMAK
ZORUNLU DEĞİLDİR.

ITMEK

TUTMAK

SARILMAK

ÇIKIŞ

KENDİNİ YERE ATMAK

DIŞLIGI ATMAK

GÜREŞMEK

ELLİK - AYAKLIK ÇIKARMAK

**MAÇIN HERHANGİ BİR
ANINDA OLABİLİR**

FUKUSHIN - SHUGO



ZORUNLUDUR.

DİREKT HANSOKU DURUMU

10 SANİYE DURUMU BİTTİĞİNDE

**DOKTOR SPORCUYU DÖVÜŞEMEZ
İLAN ETTİĞİNDE**

SHIKKAKU 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

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

HANTEİ

**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**

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
U14
U12

(EL VE AYAK)

VAR

ÜMİT-YILDIZLAR-
MİNİKLER
10 CM

ÜMİT-YILDIZLAR-
MİNİKLER
5 CM

JODAN TEKNİKLER

U 14 DERİ TEMASI



EL **VAR** / AYAK **VAR**

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



MINIKLER
VE
YILDIZLAR

1,5
DAKİKA

UMİTLER
VE
GENÇLER

2
DAKİKA

U-21
VE
BUYUKLER

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**

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 UYGULAYAN
SPORCU SONRASINDA
SIRTINI – ARKASINI
DÖNERSE PUAN OLMAZ**



ZANSHIN FARKINDALIK



BAYRAK ÜSTÜNLÜKLERİ



1 YUKO
1 İPPON

2 YUKO
1 İPPON

YÜKSEK OLAN
YANI
İPPON VERİLİR

FAZLA BAYRAK
OLAN YANI
YUKO
VERİLİR



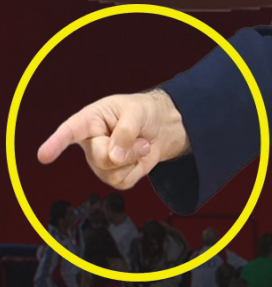
**CHUI
1**



**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 CHUI



KARNINI GÖSTER



YÜZÜNÜ GÖSTER

HANSOKU CHUI

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**



A large, crowded arena with a red floor and blue mat, where a karate match is taking place. The audience is seated in the stands, and the match area is surrounded by a blue and white border. The background is dark, and the overall atmosphere is that of a major sporting event.

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

9

RAKİBİN PUAN ALMA FIRSATINI ENGELLEMELİK 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 RAKIBI 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



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



**JOGAİ
DEĞİL**



JOGAİ

PUAN ve KONTAKT

AKA PUAN ALDI
BAYRAKLAR KALKTI
HAKEM “YAME” DEDI
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



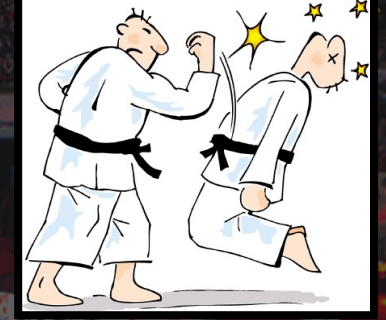
**ATOSHİ BARAKU İÇİNDE
DÖVÜŞTEN KAÇMA**

**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 KİKEN
AKA NO KACHİ**

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 KACHI
(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 ATAĞLA 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 25
SARİVE~~

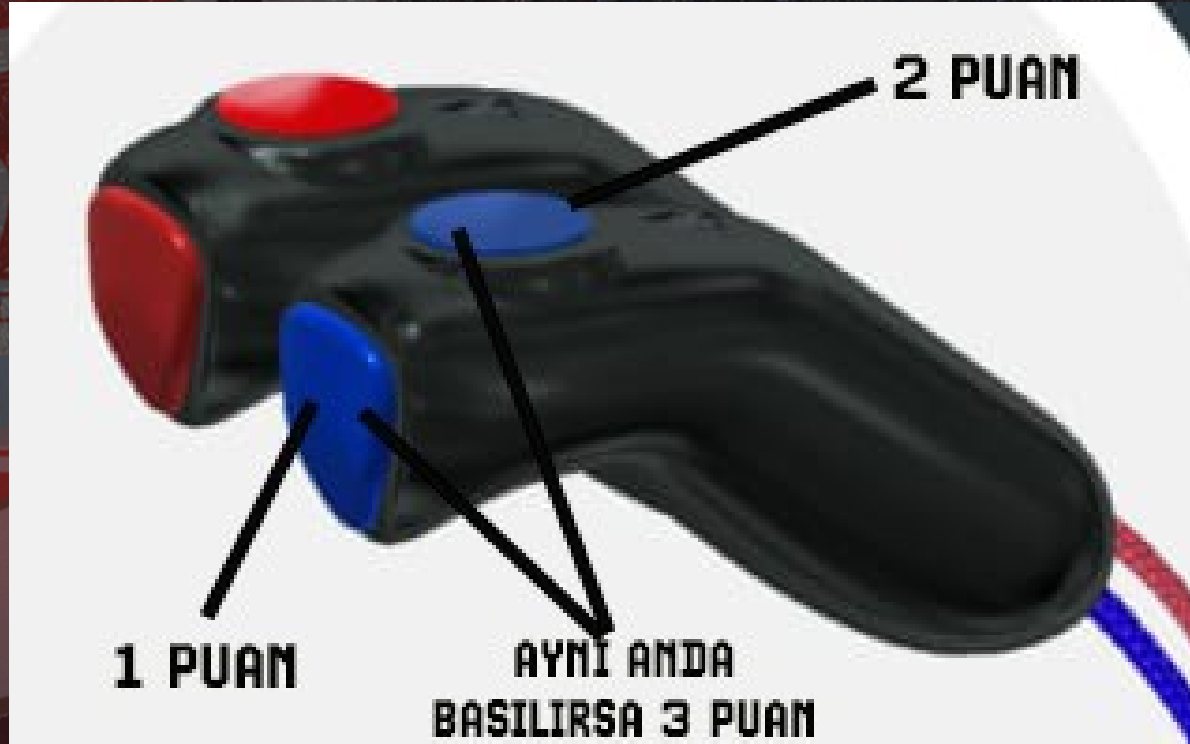
~~SUN 25
SARİVE~~

PASİVİTE - TSUZUKETE



**TSUZUKETE
KOMUTU VERİLMEDEN
PASİVİTE VERİLEMEZ**

JOYSTİCK KULLANIMI



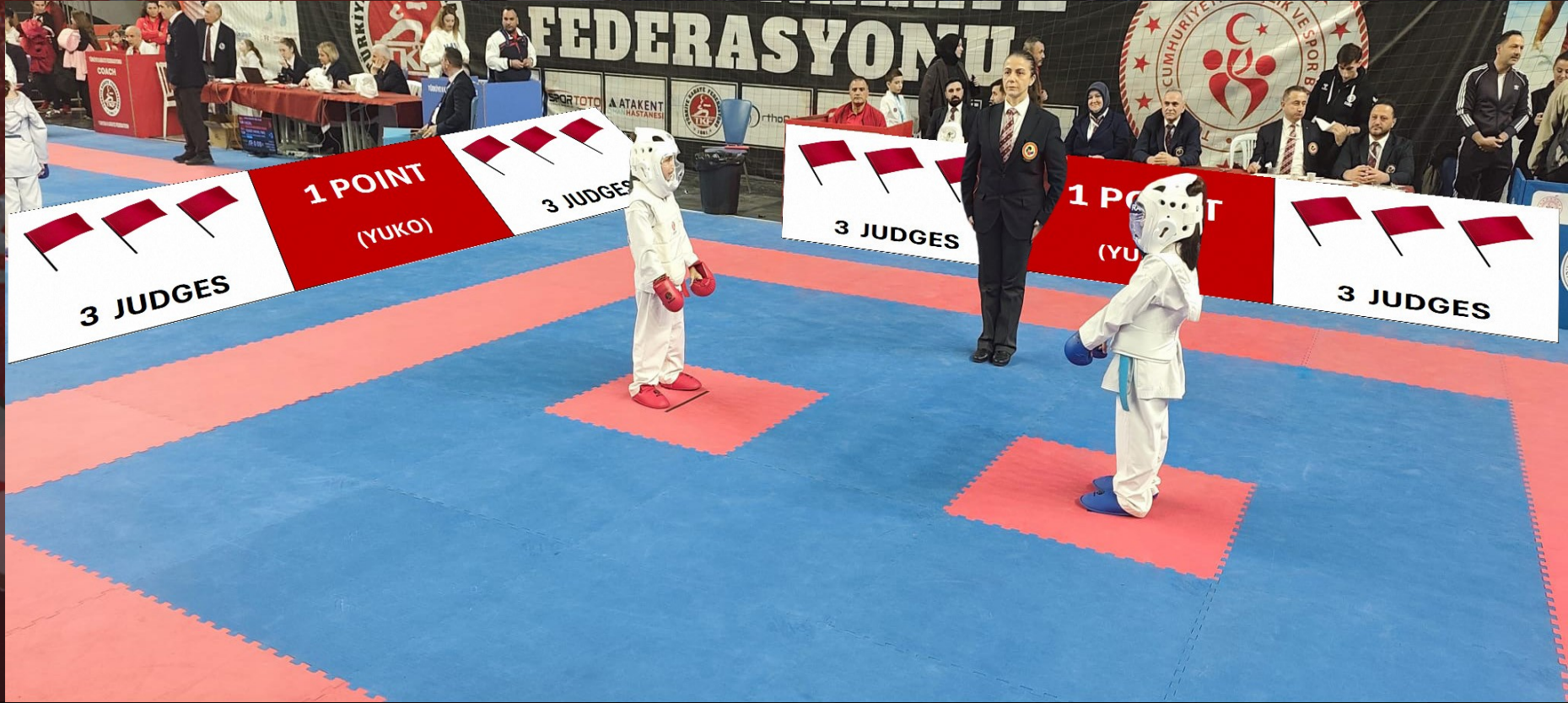
**MAVİ VE KIRMIZI
KÖŞE İÇİN BAYRAKLARI
TUTTUĞUMUZ ELLERDE BAYRAK
YERİNE **JOYSTİCK** KULLANILIYOR**

JOYSTİCK KULLANIMI



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

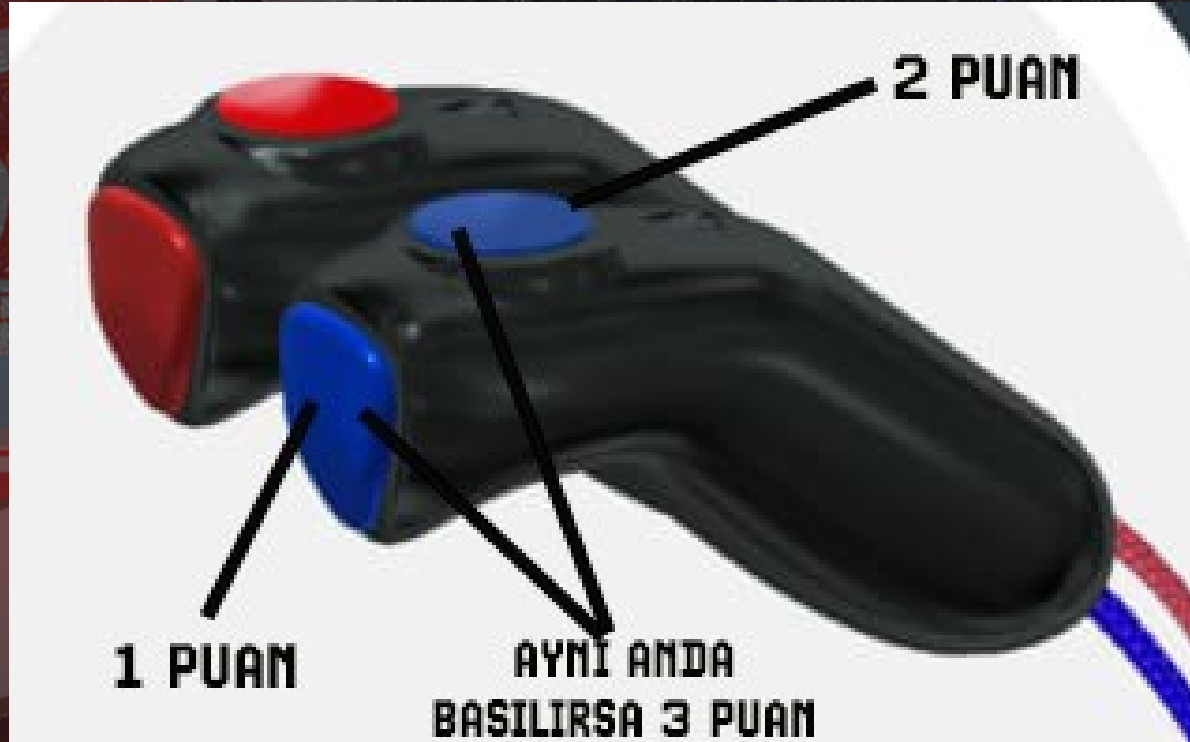
JOYSTİCK KULLANIMI



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

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

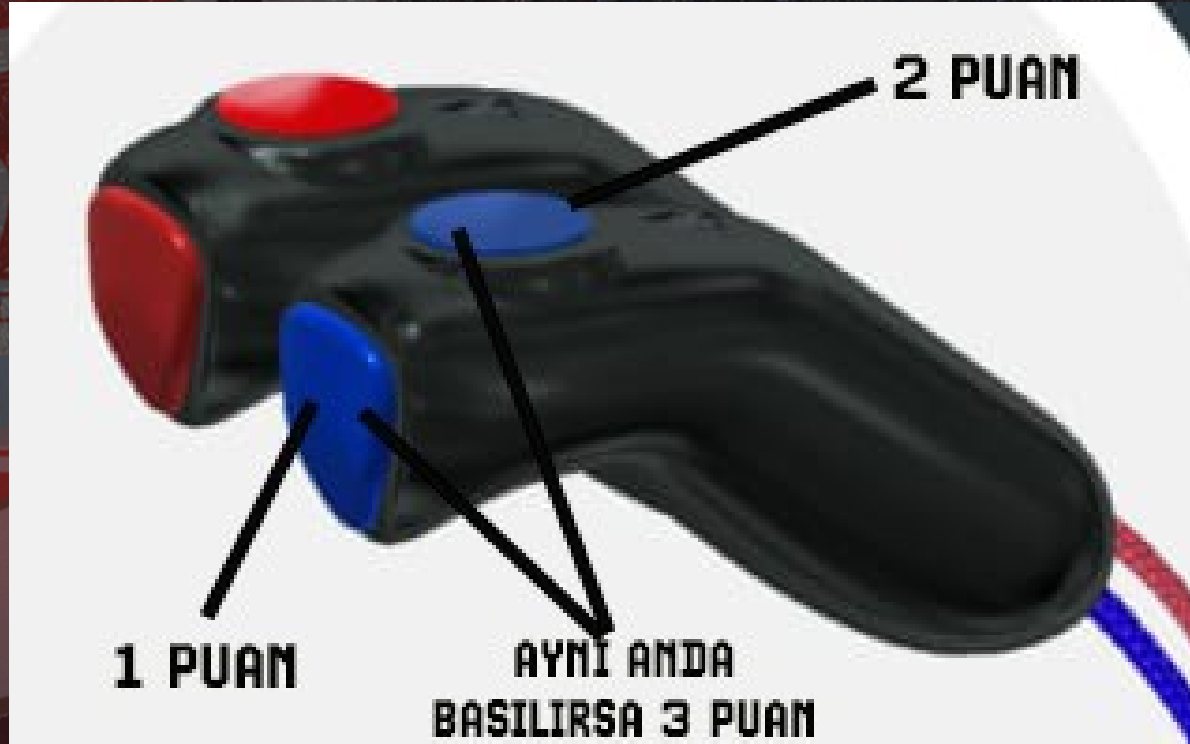
JOYSTİCK KULLANIMI



**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 JOYSTICK
YERİNE KABLOSUZ ve DAHA İYİ
TABLET KULLANIMI BAŞLADI**

ÜLKEMİZDE KUMİTE MAÇ TABLET KULLANIMI



**WKF JOYSTICK İLE TÜM
PRENSİPLER AYNI**

ÜLKEMİZDE KUMİTE MAÇ TABLET KULLANIMI



**TKF KUMİTE 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**

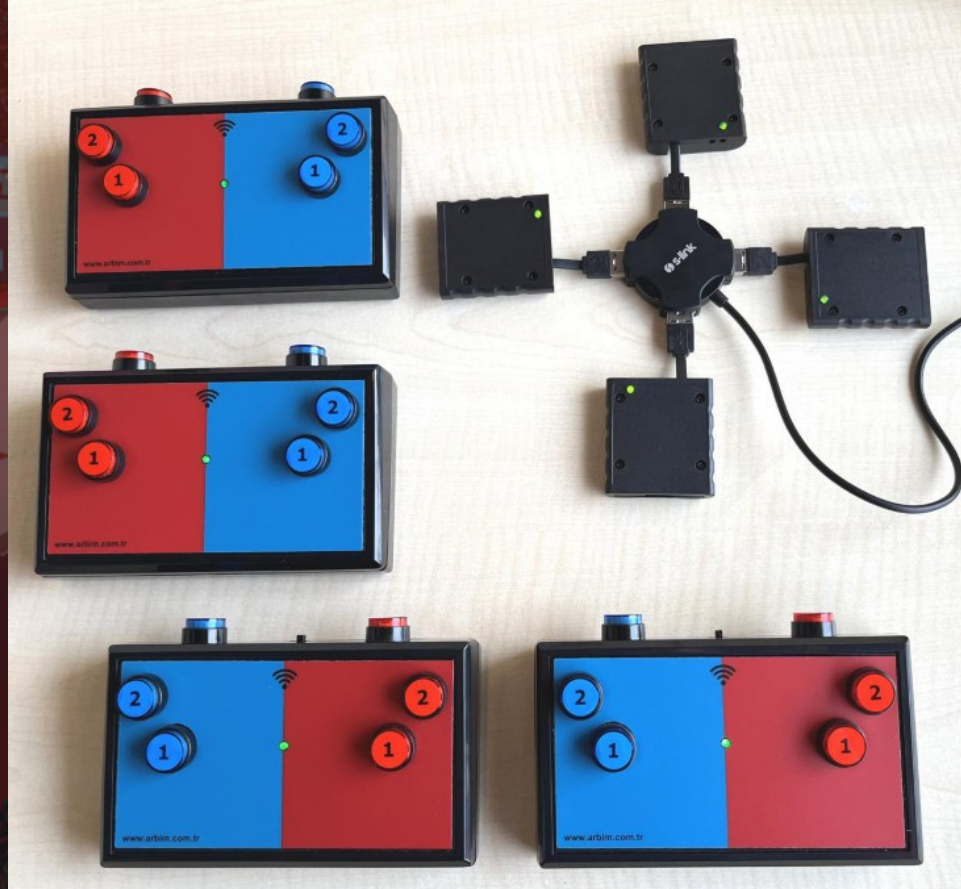
ÜLKEMİZDE KUMİTE MAÇ TABLET KULLANIMI



**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

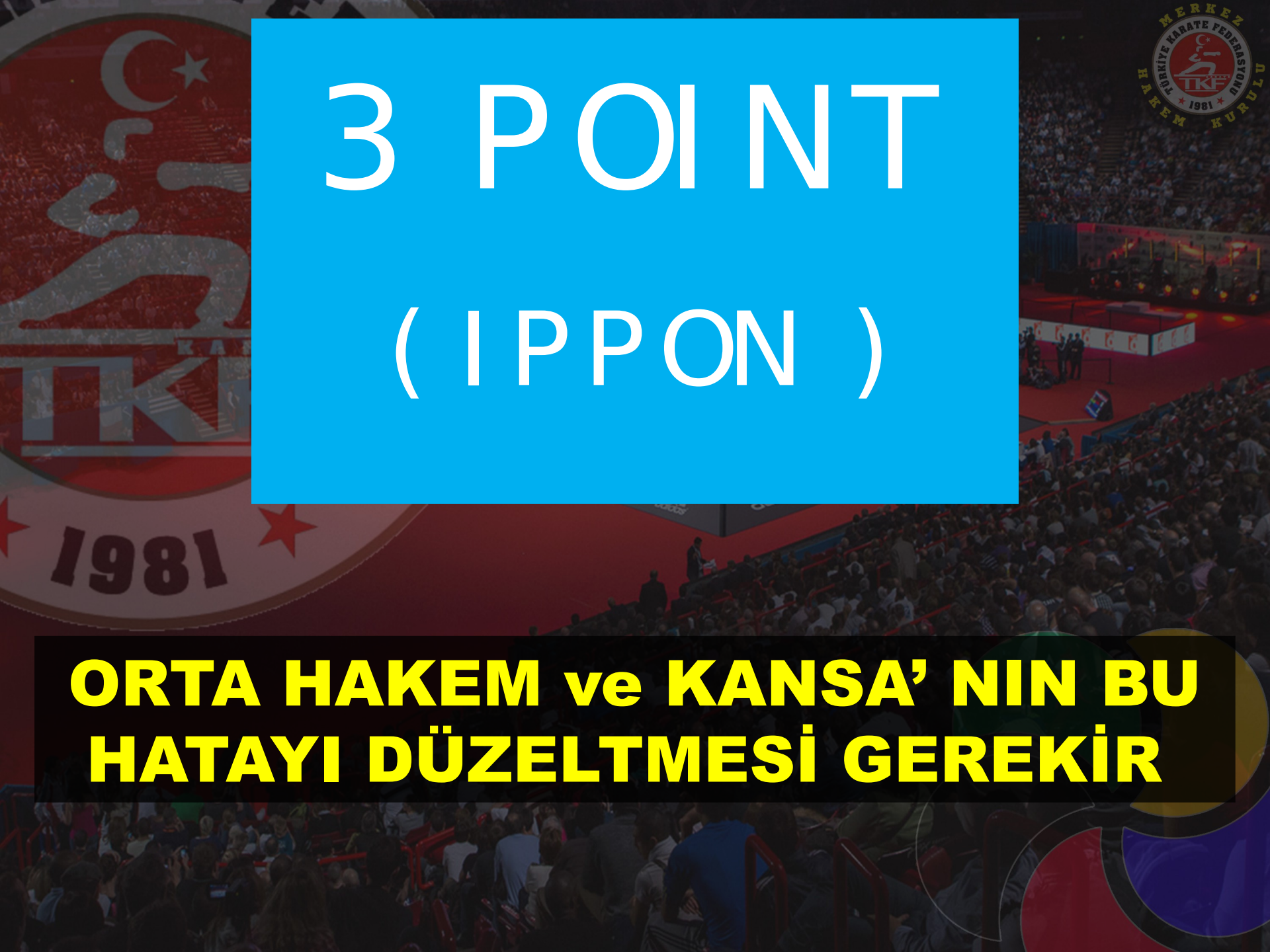
**EKRANDA GÖRÜLEN PUAN İLE SAHADAKİ
TEKNİK UYUMSUZ**

**3 POINT
(I P P O N)**

**EKRANDA
İPPON
VERİLMİŞ
GÖRÜNÜYOR**

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

ORTA HAKEM
«BEN EKRAHA
BAKARIM ve
EKRANDAKİ PUANI
VERİRİM»
DİYEMEZ

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, there is a large, semi-transparent circular logo of the Türkiye Karate Federasyonu (TKF). The logo features a stylized white karate figure in a dynamic pose against a red background, with a white crescent and star above it. Below the figure, the letters 'TKF' are prominently displayed, and the year '1981' is at the bottom. In the upper right corner, there is a smaller, circular emblem for the 'MERKEZ HAKEM KURULU' (Central Referee Committee), which also includes the TKF logo and the year '1981'. The main text '3 POINT (I P P O N)' is centered in a bright blue rectangular box with white lettering. At the bottom, a black banner with yellow text contains a statement about a referee error.

3 POINT
(I P P O N)

**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**

J U D G E S D E C I S I O N

(H A N T E I)

JOYSTIC yada TABLET KULLANIRKEN HANTEİ PROSEDÜRÜ

J U D G E S D E C I S I O N
(H A N T E I)

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

JOYSTIC yada TABLET KULLANIRKEN HANTEİ PROSEDÜRÜ

J U D G E S D E C I S I O N
(H A N T E I)

**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 HAKEMİ
6 PUAN KRİTERİNE
BAKMAK ZORUNDADIR**

PUAN KRİTERLERİ

**İYİ ŞEKİL
SPORTİF DAVRANIŞ
GÜÇLÜ UYGULAMA
ZANSHIN
İYİ ZAMANLAMA
DOĞRU MESAFE**



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 FİNALLERDE**

**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

ANTRENÖR

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



VR KURALLARI



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

**WAZA-ARİ 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



ANTRENÖR HANGİ PUAN / TEKNİK İÇİN VR TALEBİNDE BULUNMUŞ İSE SADECE 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 PUAN ALANA PUAN
VERİLİR**

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



VR KURALLARI



**SPORCU BAYRAKLARLA PUAN
ALDI**

**RAKİP ANTRENÖR VR TALEBİNDE
BULUNDU**

**VR HAKEMİ ANCAK İSTENEN
PUAN ÖNCE İSE YADA AYNI 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
(PASS) 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

JOGAI ' LERİ

**AŞIRI
KONTAKLARI**

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



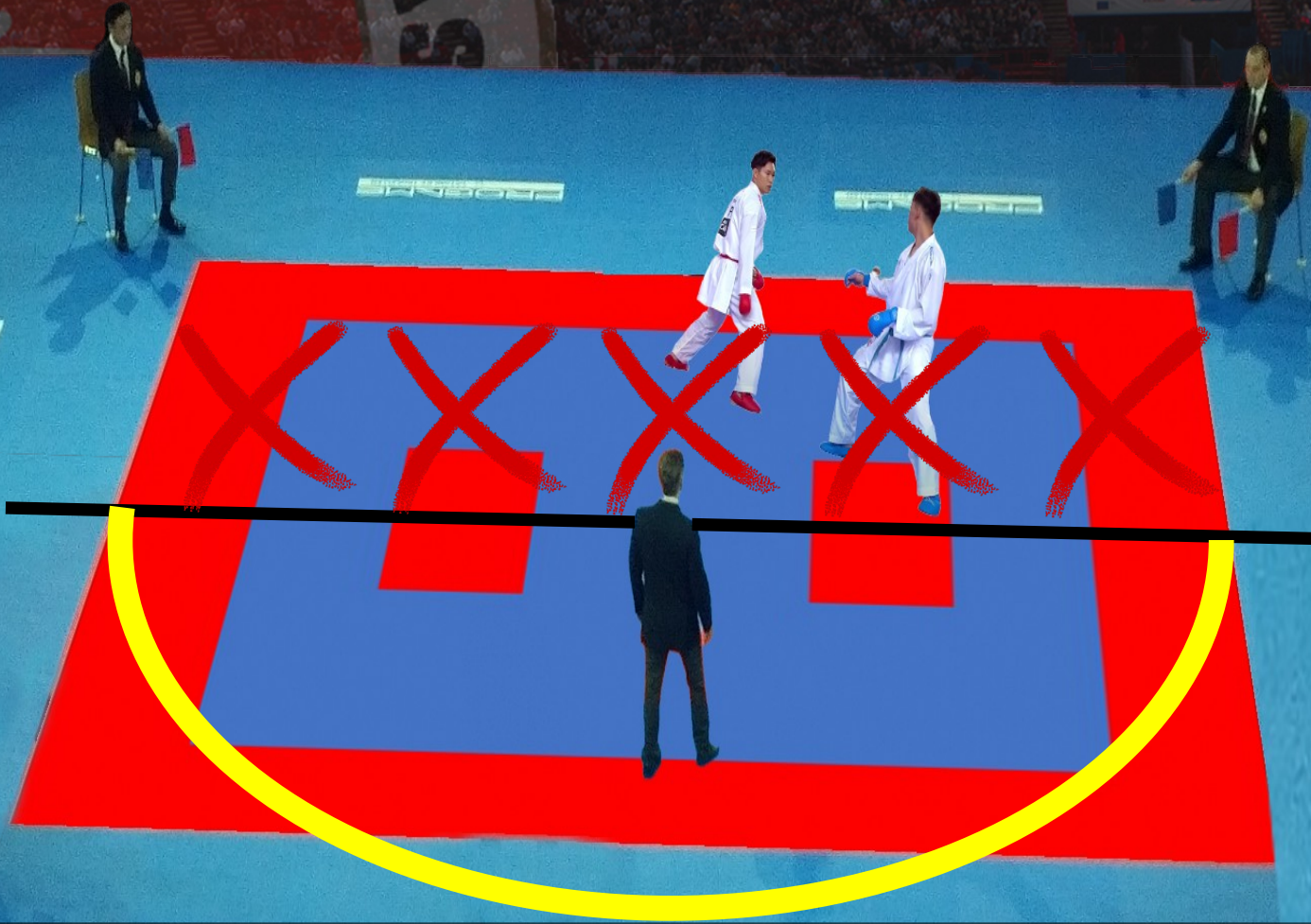
İKİ YAN HAKEMLİ KUMİTE SİSTEMİ

**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 TARAFYA GEÇMEMELİDİR.**

İKİ YAN HAKEMLİ KUMİTE SİSTEMİ

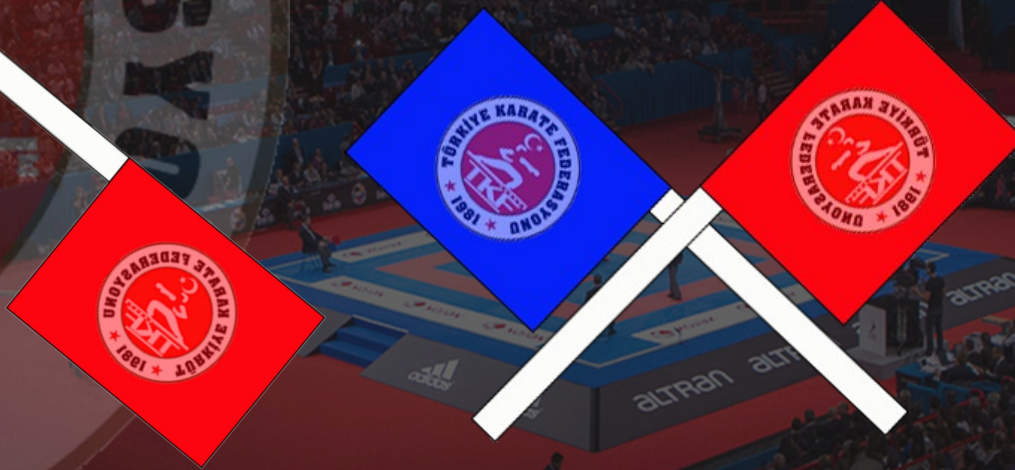


ANTRENÖR

ANTRENÖR

ANTRENÖRLER ORTA HAKEMİN KARŞISINDA OTURMALIDIRLAR

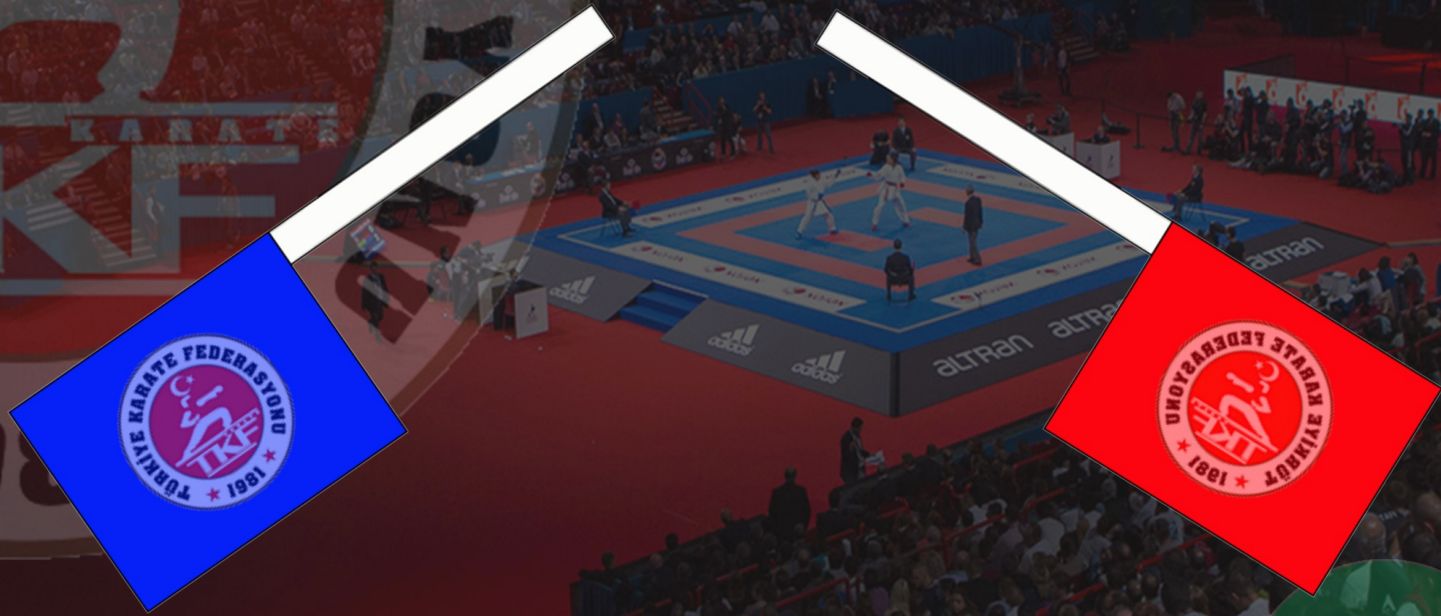
İKİ YAN HAKEMLİ KUMİTE SİSTEMİ



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



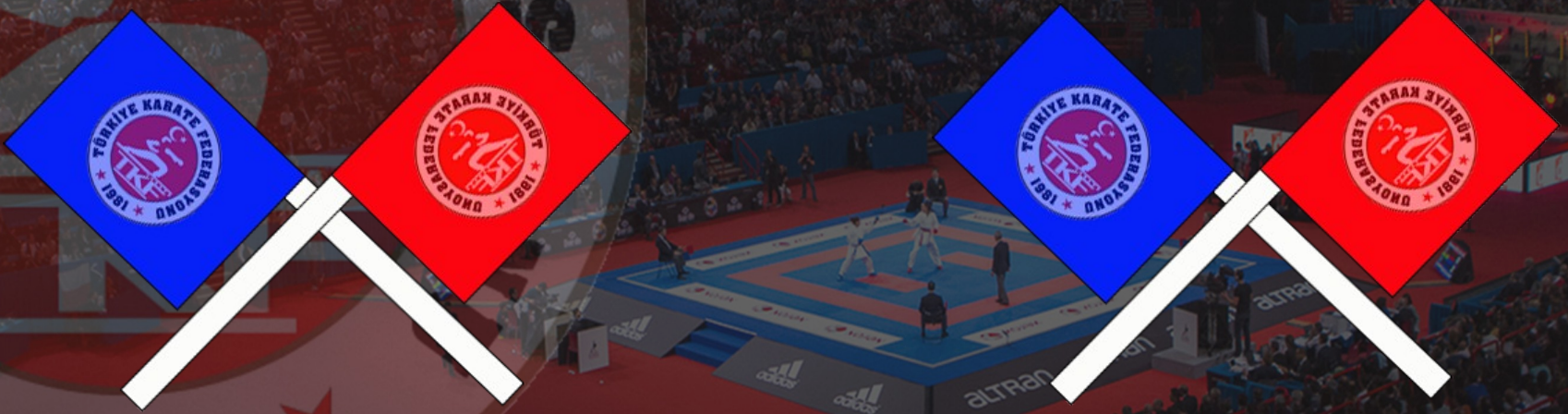
**ORTA HAKEM DAHA YÜKSEK PUAN İÇİN
DESTEK İSTEYEBİLİR. EĞER YAN
HAKEMLERDEN BİRİ KARARINI
DEĞİŞTİRİRSE KARARI UYGULAR.**

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**



İTİRAZ PROSEDÜRÜ

MAÇ BİTER BİTMEZ İTİRAZ
EDİLMELİDİR

İTİRAZ PROSEDÜRÜ



MAÇIN HEMEN
ARDINDAN
İTİRAZ VAR



ANTRENÖRE
FORMU VER



5 DAKİKA İÇİNDE FORM VE
ÖDEME TESLİM EDİLMELİ



5
DAKİKAYI
ÇALIŞTIR

TATAMİ ŞEFİ OLARAK FORMA TÜM
GÖREVLİ HAKEMLERİ YAZ

FORMU DERHAL İTİRAZ JÜRİSİ
TEMSİLCİSİNE VER





HATALAR



HATALA

PASS



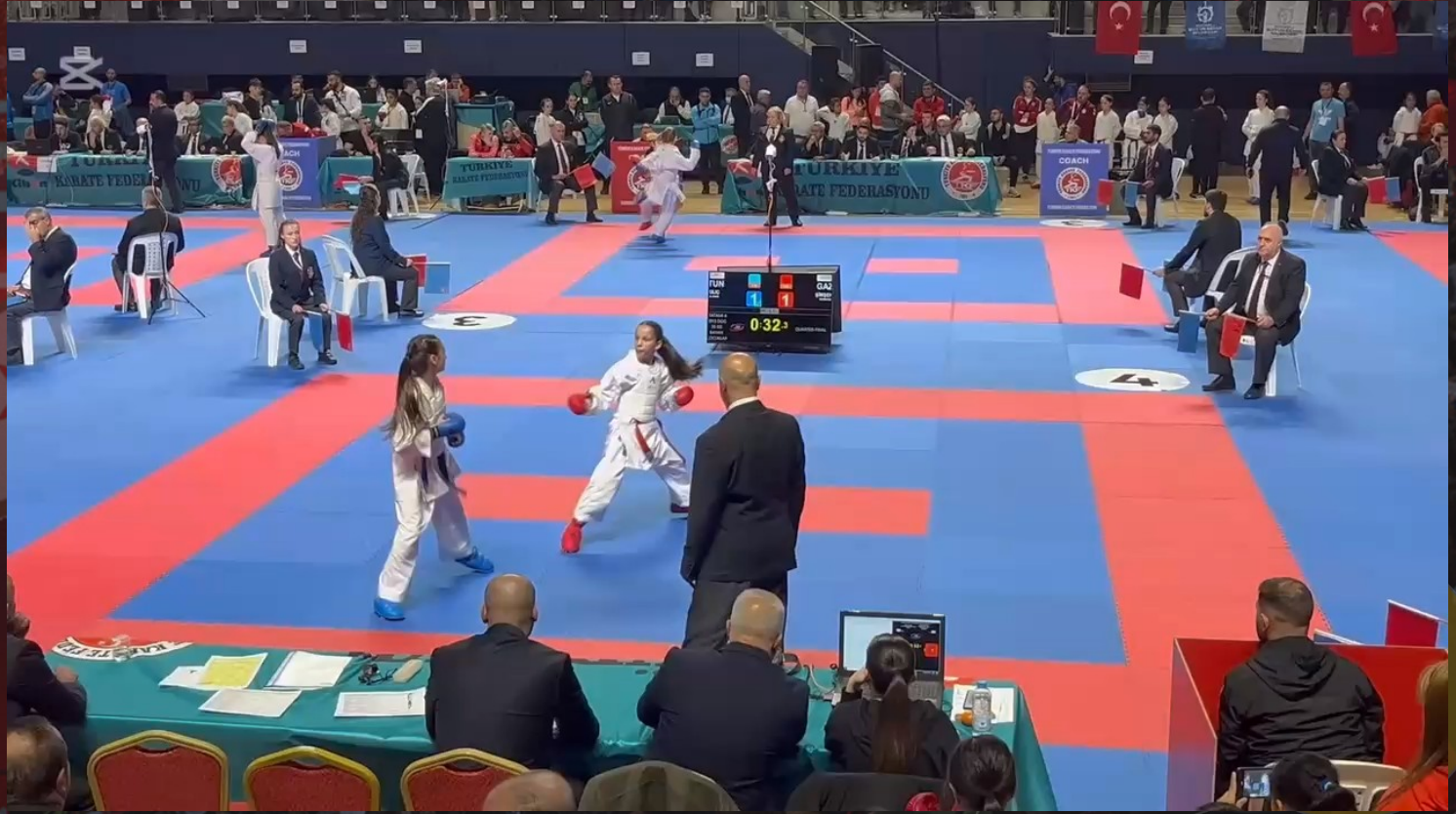
HATALA

PASS



HATALA

PASS



HATALA

PASS



HATALA

PASS



HATALA

PASS



HATALA

PASS



HATALA

PASS



HATALA

BLOK



HATALA

BLOK



HATALA

PASS



HATALA

PASS



HATALA

BLOK



AKA İPPON MU ? AO YUKO MU ?



ÇOĞU ZAMAN BU POZİSYONDA İPPON VERİLİYOR



KAT



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



KARATE – Gİ MANİPLASYON



**ÖRDEK KUYRUĞU ŞEKLİNDE ELBİSE ETEK
MANÜPLASYONU UYGUN DEĞİLDİR – DÜZELTME
İÇİN 1 DAKİKA VERİLİR**

KARATE – Gİ MANİPLASYON



**ÖRDEK KUYRUĞU ŞEKLİNDE ELBİSE ETEK MANÜPLASYONU
UYGUN DEĞİLDİR – DÜZELTME İÇİN 1 DAKİKA VERİLİR**

ELBİSELER



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

WKF ONAYLI HİJAB SERBESTTİR

BAYAN
MÜSABIKLAR

ERKEK
MÜSABIKLAR

BAYAN HAKEMLER
VE
ANTRENÖRLER



KARATE PROPOSED by 2020

SAÇLAR

TEK AT KUYRUĞUNDA 1 YADA 2
LASTİK BANT İLE BAĞLAMA
SERBESTTİR

BONCUKLAR, SERT
TOKALAR VE DİĞER
DEKORASYONLAR YASAKTIR



ANTRENÖRLER



ANTRENÖRLER



ANTRENÖRLER

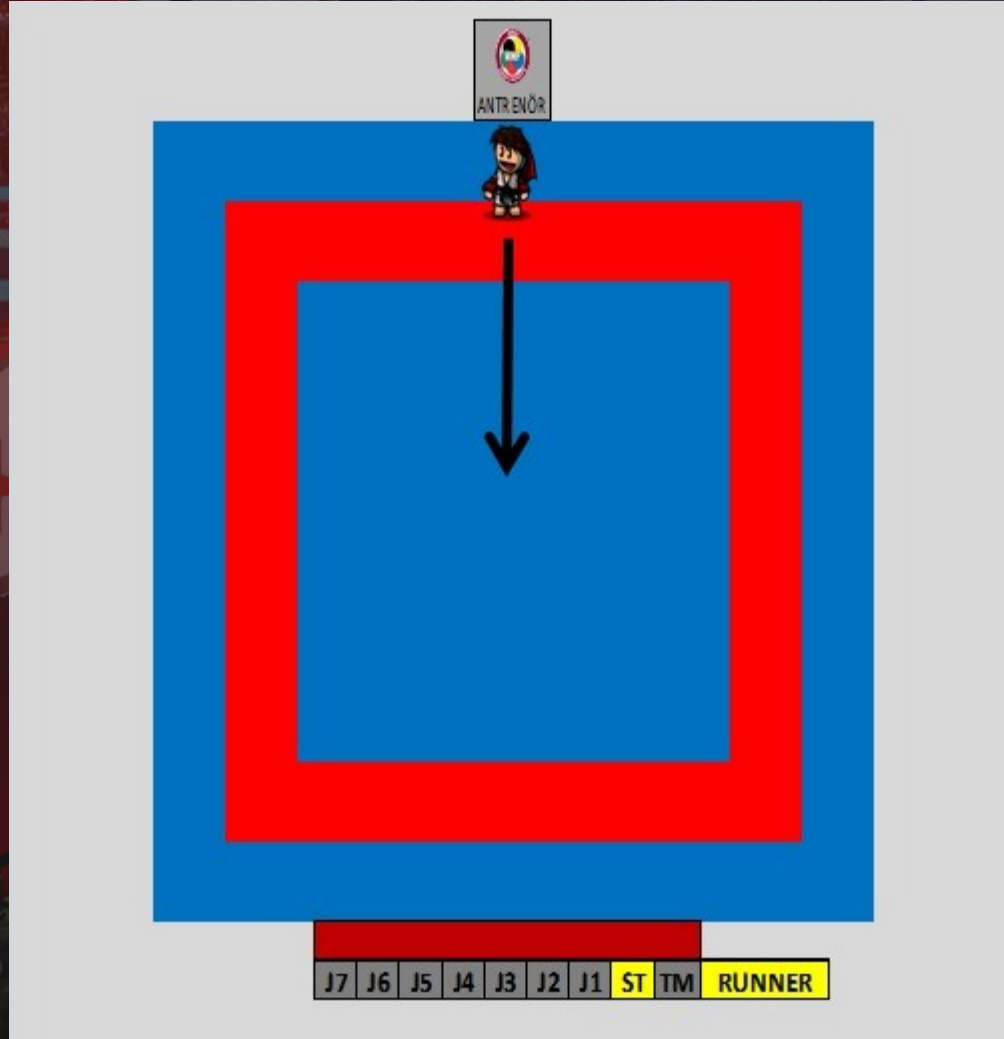


GÖZLÜK KULLANIMI

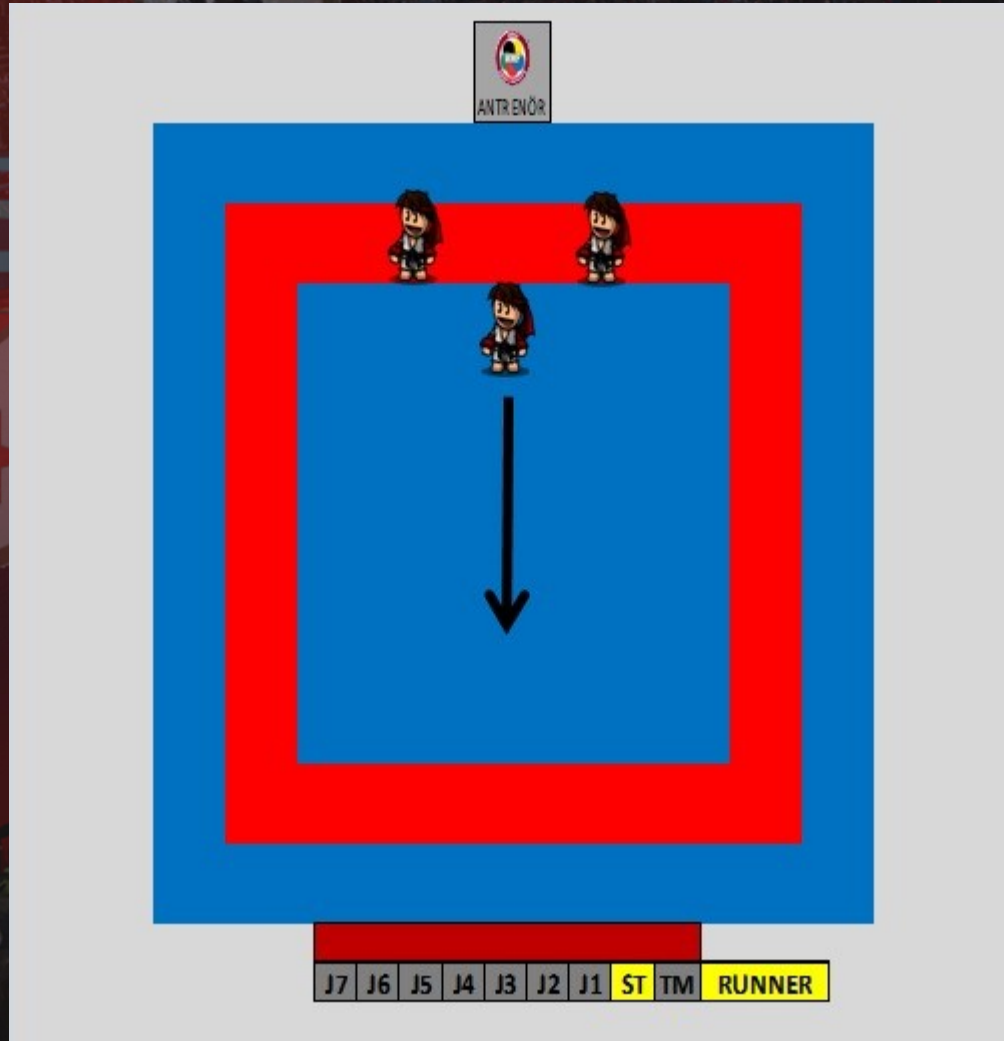


**SADECE REÇETELİ SPOR GÖZLÜKLER ve YUMUŞAK
KONTAKT LENSLER SPORCUNUN RİSKİ ÜSTLENMESİ
KOŞULUYLA SERBESTTİR**

BİREYSEL KATA



TAKIM KATA



SELAM PROSEDÜRÜ



SAHAYA GİR

SELAM VER

ANONS YAP

**KATA 'YA
BAŞLA**

SONUÇ BEKLEME



**KATASI BİTEN SPORCU , KATA
PUANLAMASININ GİRİLDİĞİNİ BELLİ EDEN
GONG SESİ SONRASI SELAM VERİP TATAMI
DIŞINA ÇIKAR VE KARARI BEKLER**

HANGİ KATA ?



**SADECE W K F OFFİCİAL KATA
LİSTESİNDEKİ KATALAR ÇİZİLEBİLİR**

7 HAKEMLİ PUANLAMA SİSTEMİ KULLANILACAKTIR



**WKF RANKING PUANLAMASI YOKSA 5 HAKEM
OLABİLİR**

MASA ÜSTÜNDE TABLET HARİCİ HİÇBİR ŞEY OLMAYACAK



**KONUŞMAK , BAŞKASININ PUANINA BAKMAK
ETİK DEĞİLDİR.
ELLER MASAYA KOYULMAZ VE TABLET ELDE
TUTULMAZ**

35 SANİYE KURALI



**SPORCUNUN İSMİ SKORBORD ' DA
GÖRÜNDÜĞÜ ANDA 35 SANİYELİK KATAYA
BAŞLAMA SÜRESİ BAŞLAR**

35 SANİYE KURALI



**SPORCU 35 SANİYE İÇİNDE KATAYA BAŞLAMA
PROSEDÜRÜNÜ YERİNE GETİRİP SELAMLAMA VE
ANONS SONRASI KATANIN AÇILIŞ HAREKETİNİ
YADA İLK TEKNİĞİNİ YAPMIŞ OLMALIDIR.**

KATA TEKRARI

KATA TEKRARI

MADALYA MAÇI VE ELEME TURLARI

OLARAK 2 KISIMDA

DEĞERLENDİRİLİR

ELEME TURLARINDA KATA TEKRARI

**ÜMİT-GENÇ-U21 VE BÜYÜKLERDE
5 FARKLI KATA ZORUNLULUĞU
VARDIR**

**MADALYA MAÇINA KADAR 5
KATA'DAN FAZLASI GEREKİYORSA
SON ÇİZİLEN KATA HARIÇ İLK 4
TURDA ÇİZİLEN KATA'DAN BİRİ
TEKRAR ÇİZİLEBİLİR.**

ELEME TURLARINDA KATA TEKRARI

**14 YAŞ ALTI TÜM KATEGORİLERDE
4 FARKLI KATA ZORUNLULUĞU
VARDIR**

**MADALYA MAÇINA KADAR 4
KATA'DAN FAZLASI GEREKİYORSA
SON ÇİZİLEN 4.KATA HARİÇ İLK 3
TURDA ÇİZİLEN KATA'DAN BİRİ
TEKRAR ÇİZİLEBİLİR.**

MADALYA MAÇLARINDA KATA TEKRARI

MADALYA MAÇLARI (**ALTIN ve BRONZ**) FARKLI STATÜDE
MAÇLARDIR.

DAHA ÖNCE DEN **2 KEZ ÇİZİLMEMİŞ**
HERHANGİ BİR KATA MADALYA
MAÇLARINDA ÇİZİLEBİLİR.

ÖRNEK OLARAK **SADECE 4 SPORCUNUN KATILDIĞI BİR**
KATEGORİDE AYNI KATA HEM İLK MAÇTA HEMDE FİNALDE
ÇİZİLEBİLİR.

4

FARKLI

KATA

ZORUNLUDUR

KATA TEKRARI

U14



1.TUR	2.TUR	3.TUR	4.TUR	5.TUR	YARI FİNAL	FİNAL
KATA 1	KATA 2	KATA 3	KATA 4	KATA 1 KATA 2 KATA 3	KATA 5 YADA 5.TURDA ÇİZMEDİĞİ KATA	KATA 5 YADA DAHA ÖNCE 2 KEZ ÇİZMEDİĞİ KATA

MADALYA MAÇI HARİÇ HİÇBİR KATA ÜST ÜSTE ÇİZİLEMEZ. HİÇBİR ŞARTTA BİR KATA 3 KEZ ÇİZİLEMEZ

5

FARKLI

KATA

ZORUNLUDUR

KATA TEKRARI

ÜMİT-GENÇ-BÜYÜKLER



1.TUR	2.TUR	3.TUR	4.TUR	5.TUR	6.TUR	YARI FİNAL	FİNAL
KATA 1	KATA 2	KATA 3	KATA 4	KATA 5	KATA 1 KATA 2 KATA 3 KATA 4	KATA 6 YADA 6.TURDA ÇİZMEDİĞİ KATA	KATA 6 YADA DAHA ÖNCE 2 KEZ ÇİZMEDİĞİ KATA

MADALYA MAÇI HARİÇ HİÇBİR KATA ÜST ÜSTE ÇİZİLEMEZ. HİÇBİR ŞARTTA BİR KATA 3 KEZ ÇİZİLEMEZ

FERDİ KATA PUANLAMA KRİTERLERİ



**DURUŞLAR
TEKNİKLER**

**GEÇİŞ
HAREKETLERİ**

**ZAMANLAMA
SENKRONİZASYON**

**DOĞRU NEFES
ALİŞ-VERİŞ**

**ODAKLANMA
KİME**

KİHON'A UYGUNLUK

GÜÇ

DENGE

HIZ

TAKIM KATA PUANLAMA KRİTERLERİ



DURUŞLAR

TEKNİKLER

**GEÇİŞ
HAREKETLERİ**

**ZAMANLAMA
MESAFE KORUMA**

**BUNKAİ DE
KONTROL**

ODAKLANMA KİME

**BUNKAİ'NİN KATA'DAKİ
TEKNİKLERLE UYUMU**

GÜÇ

DENGE

HIZ

PUAN ARALIĞI

5.0 / 5.9 = YETERSİZ - GÜÇSÜZ

6.0 / 6,9 = KABUL EDİLEBİLİR - UYGUN

7.0 / 7,9 = İYİ PERFORMANS

8.0 / 8,9 = ÇOK İYİ PERFORMANS

9.0 / 9,9 = HARİKA - MÜKEMMEL

10.0 = KUSURSUZ PERFORMANS

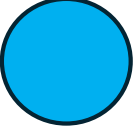
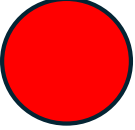
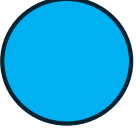
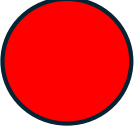
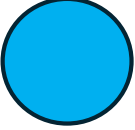
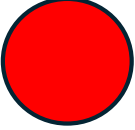
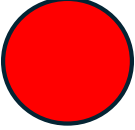
0.0 = DİSKALİFİYE

PUANLAMA

J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7
7,1	7,2	7,2	7,3	7,4	7,5	7,6

**PUANLAMA 5.0 ‘ DAN 10.00 a KADAR
OLACAKTIR ve 0.1 LİK ARTIŞLAR İLE
VERİLECEKTİR**

GALİBİYET

	HAKEM 1	HAKEM 2	HAKEM 3	HAKEM 4	HAKEM 5	HAKEM 6	HAKEM 7
AKA	8.9	9.2	8.9	9.2	8.9	9.2	9.2
A0	9.3	8.9	9.3	8.9	9.3	8.9	8.9
							
GALİP - AKA 4 - 3							

**HAKEM ÇOĞUNLUĞU KİMİ TERCİH
ETMİŞSE O GALİP OLACAK**

BUNKAİ ve KATA DEĞERLENDİRMEDE AYNI ÖNEME SAHİPTİR



TAKIM KATA MADALYA MAÇINDA

**SÜRE KATA'YA BASLANGIC
SELAMI İLE BASLAR**

**BUNKAİ SONUNDAKİ BİTİS
SELAMI İLE DURDURULUR**

35 SANİYE UYGULANMAZ

KATA + BUNKAI



DAKİKADIR

KATA MADALYA MAÇINDA HER İKİ SPORCU - TAKIM DİSKALİFİYE OLDU

**YENİ KATA ÇİZİLMESİ
VE PUANLAMA
YAPILMASI GEREKİR**



**TAKIM KATA'DA BUNKAI
İSTENMEZ**

The logo of the Turkish Karate Federation (TKF) is prominently displayed on the left side of the image. It features a red circular background with a white silhouette of a karate practitioner in a dynamic pose. Above the silhouette is a white crescent moon and a five-pointed star. The letters 'TKF' are written in large, bold, white capital letters across the middle of the circle. Below the circle, the year '1981' is written in white. The word 'FEDERASYON' is partially visible at the top of the circle.

FOULLER

ANONS

**KATA İSMİNİ
SELAMLAMADAN
ÖNCE SÖYLEMEK**



A large, crowded arena filled with spectators watching a karate match. The match is taking place on a blue mat with red and white borders. The mat has logos for Adidas and Altran. In the background, there are banners and a stage area. The overall atmosphere is energetic and competitive.

FOULLER

DENGİ

**HAFİF DENGİ
KAYBI**





FOULLER

**TAMAMLANMAMIŞ
HAREKETLER**

**HAREKETİN YANLIŞ VEYA EKSİK BİR
ŞEKİLDE SERGİLENMESİ**

**BİR BLOK VEYA TEKNİĞİN TAM OLARAK
UYGULANAMAMASI**

HEDEFİ YAKALAYAMAMA



A large, high-angle photograph of a karate tournament. In the center, two athletes in white gi are sparring on a blue mat. The mat is surrounded by a red border with 'ALTRAN' and 'adidas' logos. The arena is filled with a large crowd of spectators. In the background, there are banners and a stage area. The overall atmosphere is that of a major sporting event.

FOULLER

SENKRONİZASYON

**SENKRONİZE OLMAYAN UYUMSUZ
HAREKETLER**

**VÜCUT GEÇİŞİ TAMAMLANMADAN HAREKETİ
GERÇEKLEŞTİRME**

**TAKIM KATA; BİRLİKTE UYUM
SERGİLEYEMEMEK**



A background image of a karate match in progress. Two athletes in white gi are sparring on a blue mat. The mat has 'adidas' and 'altran' logos. The arena is filled with spectators. In the top right corner, there is a circular logo for the Turkish Karate Federation (TKF) with the text 'MERKEZ KARATE FEDERASYONU' and '1981'.

FOULLER

SESLİ İŞARETLER

**PERFORMANSIN TEMPOSUNU
AYARLAMAK MAKSADIYLA TAKIM
ÜYELERİ YADA HERHANGİ BİRİNİN
SESLİ İPUCU VERMESİ**



FOULLER

**TİYATROSAL
PERFORMANS**

**AYAKLARI YERE VURMAK , GÖĞÜSÜ
, KOLLARI , KIYAFETİ TOKATLAMAK
GİBİ TÜM TİYATROSAL
HAREKETLER. ÇOK CİDDİ DENGİ
KAYBI KADAR PUAN KIRILIR.**



FOULLER

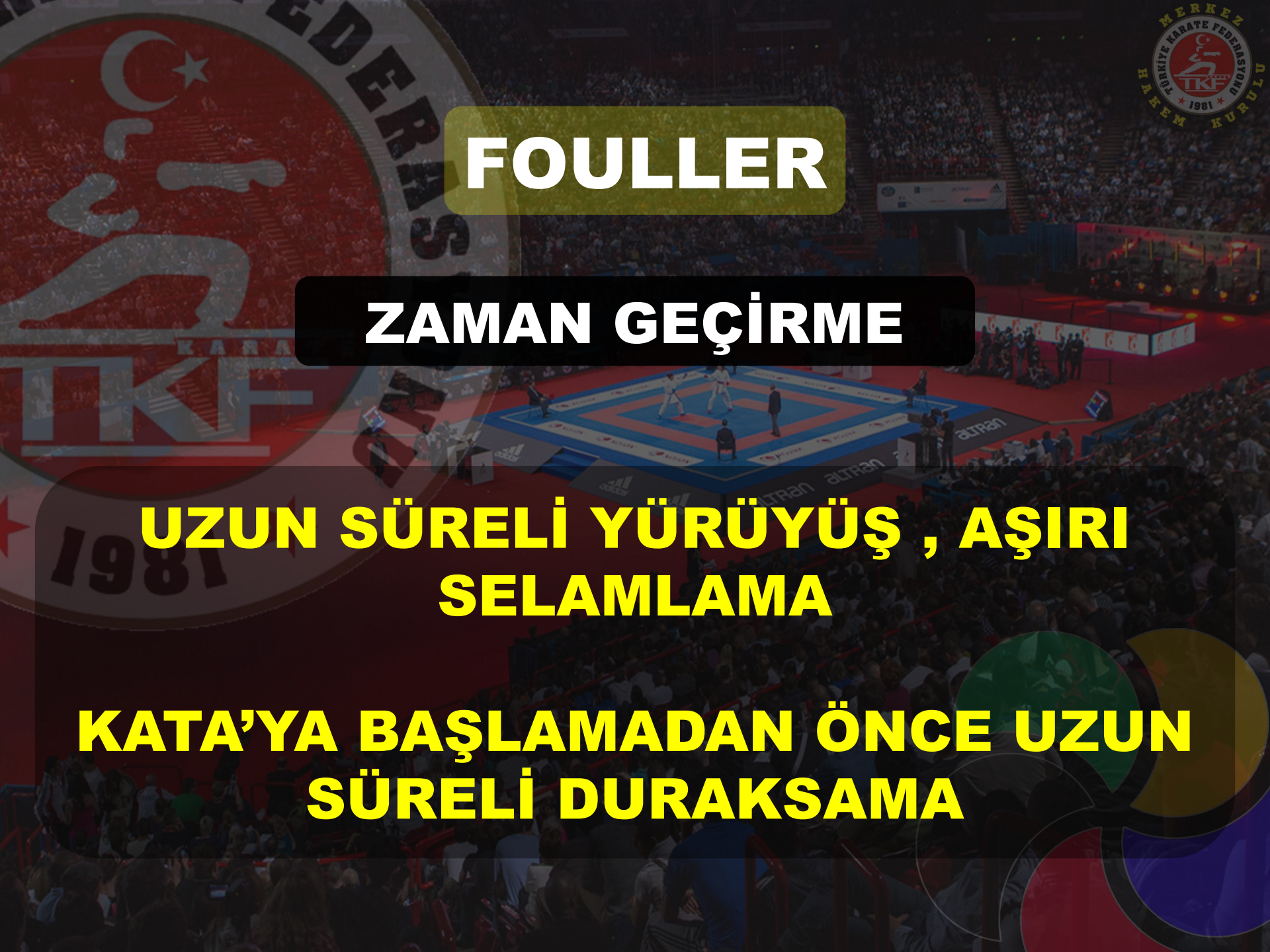
**YANLIŞ KİAİ
UYGULAMASI**

**KİAİ KISA - KONSANTRE VE
TEKNİKLE EŞ ZAMANLI OLMALIDIR.**

FOULLER

KEMERİN GEVŞEMESİ





FOULLER

ZAMAN GEÇİRME

**UZUN SÜRELİ YÜRÜYÜŞ , AŞIRI
SELAMLAMA**

**KATA'YA BAŞLAMADAN ÖNCE UZUN
SÜRELİ DURAKSAMA**

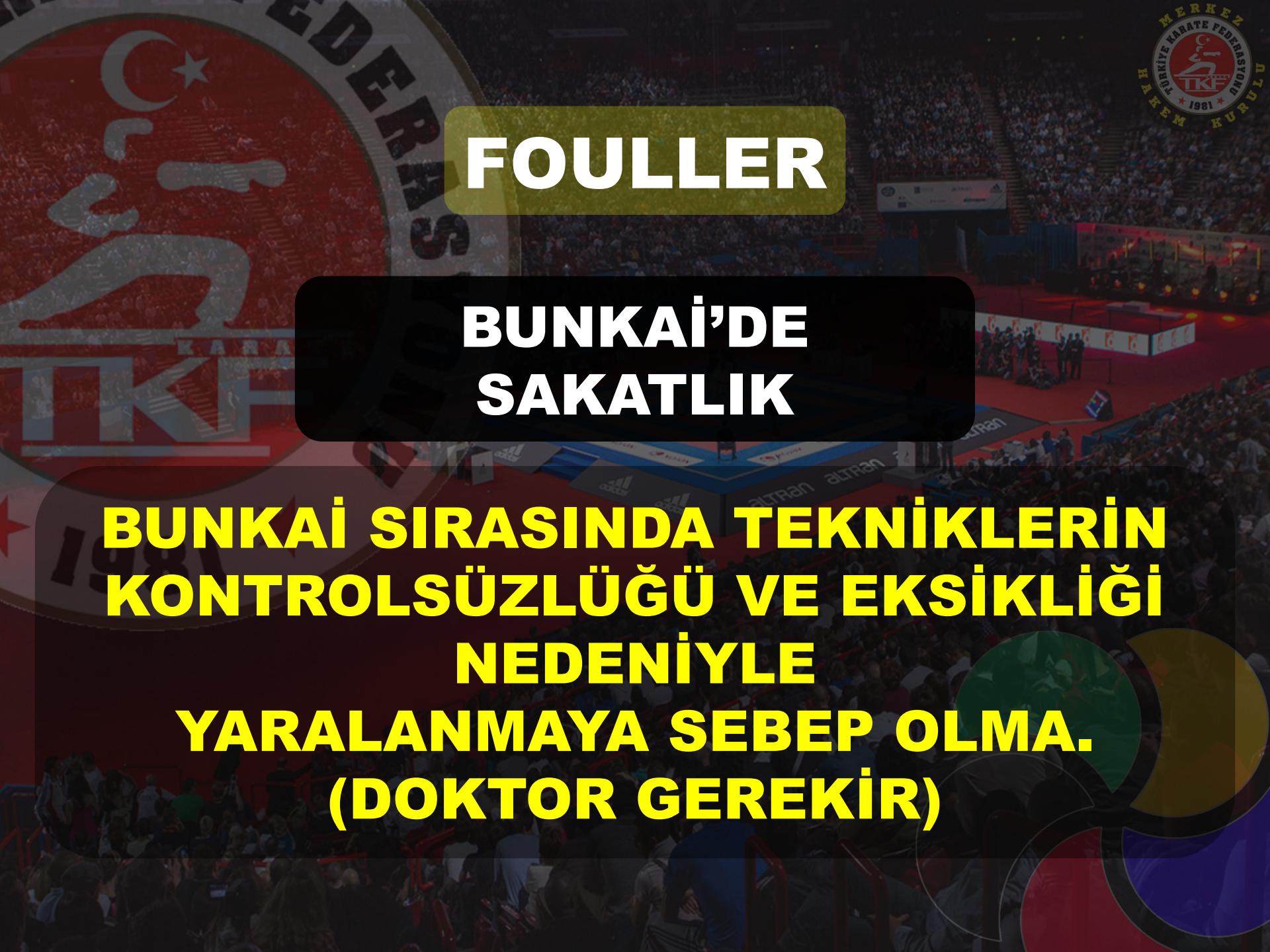


FOULLER

ZAMAN GEÇİRME

**35 SANİYE İÇİNDE KATANIN
BAŞLANGIÇ HAREKETİNİ YADA İLK
TEKNİĞİNİ YAPMAMIŞ OLMAK**





FOULLER

**BUNKAİ'DE
SAKATLIK**

**BUNKAİ SIRASINDA TEKNİKLERİN
KONTROLSÜZLÜĞÜ VE EKSİKLİĞİ
NEDENİYLE
YARALANMAYA SEBEP OLMA.
(DOKTOR GEREKİR)**



FOULLER

**BUNKAİ ‘ DE 2 SN ‘ DEN
FAZLA YERDE YATMAK**



DİSKALİFİYELER



**KATA ANONSU YAPMAMAK,
YANLIŞ KATAYI ANONS ETMEK YADA
YAZDIRILANDAN FARKLI KATA ÇİZMEK.
KATA ANONSU YAPMAK DEMEK
HAKEMLERİN ANLAYACAĞI ŞEKİLDE
YAPMAK DEMEKTİR.**

**KATA BAŞLANGICI ve
BİTİŞİNDE SELAM
VERMEMEK
YÜZÜ HAKEMLERE DÖNÜK
BAŞLAMAMAK**

DİSKALİFİYELER



**PERFORMANS ESNASINDA UZUN
DURMA YADA
BELİRGİN OLARAK DURAKSAMAK**

**TEKNİK EKLEMEK YA DA ÇIKARMAK
PERFORMANSI ORİJİNAL BİÇİMİNDEN
ÖNEMLİ ÖLÇÜDE DEĞİŞTİRMEK**

DİSKALİFİYELER



**AYAKLARI YERE VURMA, GÖĞÜSE,
KOLLARA VEYA KARATE KİYAFETİNE
VURMA YA DA UYGUNSUZ NEFES
ALIP VERME GİBİ TİYATRAL
HAREKETLERİN SÜREKLİ VE BARİZ
BİR ŞEKİLDE TEKRARLANMASI.**

**BÜYÜK DENGİ KAYBİNİ VEYA BİR
DÜŞÜŞÜ ENGELLEMİK İÇİN
DÜZELTİCİ BİR ADIM ATMAK**

DİSKALİFİYELER

KEMERİN ÇÖZÜLEREK YERE DÜŞMESİ



DİSKALİFİYELER

**KATA VE BUNKAİ DE
5 DAKİKAYI AŞMAK**

**BOYUN HİZASINA
MAKAS TEKNİKLERİ
YAPMAK**

**BEL BÖLGESİNE
SERBESTTİR**



DİSKALİFİYELER

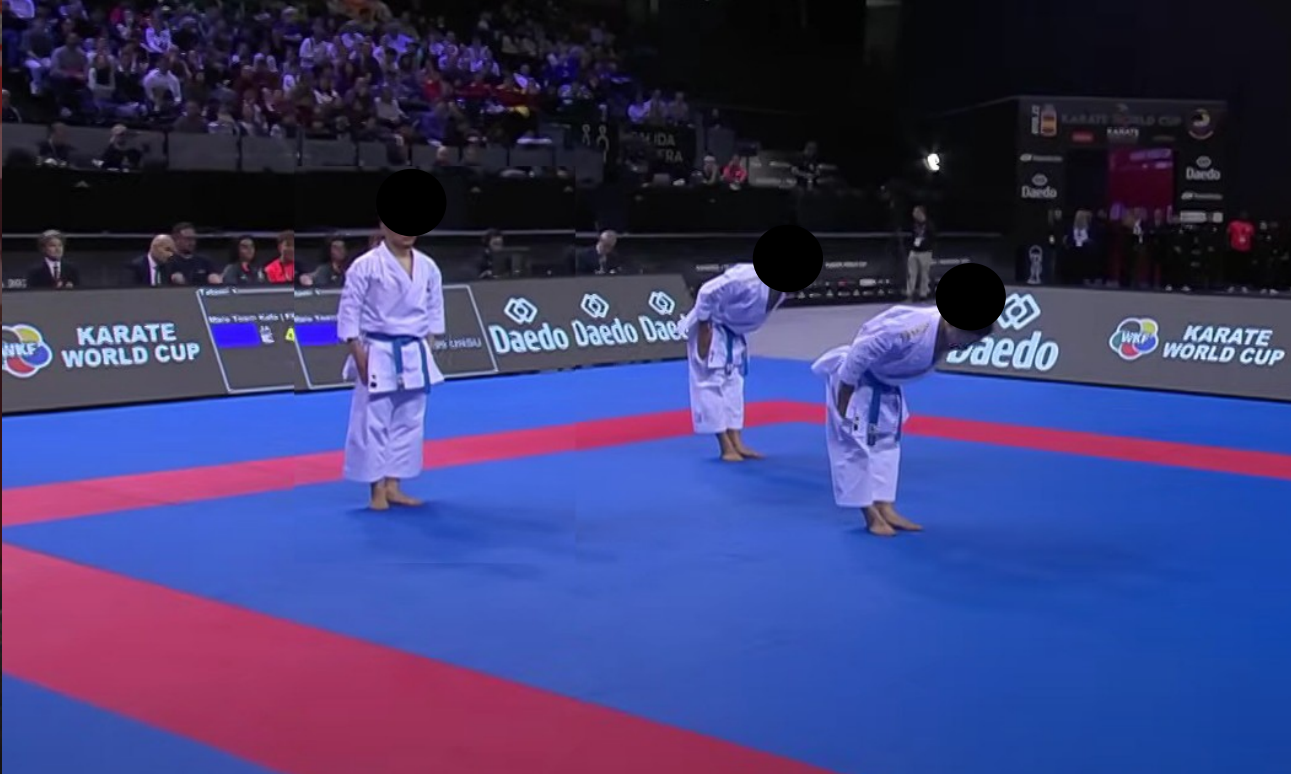
**ŞEF HAKEMİN
TALİMATLARINA UYMAMAK
YADA DİĞER ART NİYETLİ
HAREKETLER - SHİKKAKU**

**DİSKALİFİYE ÖNCESİ 1 NUMARALI
HAKEM DİĞER KATA HAKEMLERİNİ
ÇAĞIRMALIDIR.**

DİSKALİFİYELER



**TAKIM KATA ‘ DA BİR ÜYENİN
SELAM VERMEMESİ DİSKALİFİYE
SEBEBİDİR**



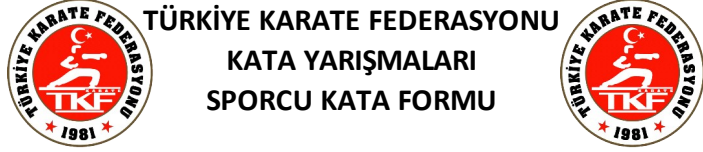
DİSKALİFİYELER



**TAKIM KATA ‘ DA BİR ÜYENİN
TEKNİKTE DEĞİŞİKLİK YAPMASI
DİSKALİFİYE SEBEBİDİR**



KATA BEYANI



TÜRKİYE KARATE FEDERASYONU
KATA YARIŞMALARI
SPORCU KATA FORMU



TUR

1

2

3

4

5

BRONZ

ALTIN

MADALYA MAÇI

İL ADI

KOCAELİ

SPORCU ADI / SOYADI

HAZİM ÖZDEMİR

KATA NUMARASI

6

KATANIN TAM ADI

BASSAI

ANTRENÖR ADI / SOYADI

AHMET ŞAN

ANTRENÖR /
(ANTRENÖRÜ YOKSA)
SPORCU İMZASI

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimono No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Gekisai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan

**KATA NUMARASI İLE KATA
İSMİ ARASINDA BİR
UYUŞMAZLIK VARSA
NUMARANIN DOĞRULUĞU
ÖNEMLİDİR**

KATA BEYANI

KATA BEYANI BASSAI DAI – **NUMARA** BASSAI DAI
PERFORMANS BASSAI SHO

D İ S K A L İ F İ Y E

KATA BEYANI BASSAI DAI – **NUMARA** BASSAI DAI
ANONS BASSAI SHO

D İ S K A L İ F İ Y E

PUAN KIRMA REHBERİ

**HAFİF DENGİ KAYBI
KEMER GEVŞEMESİ
ZAMAN GEÇİRME
KATA ANONS-SELAM HATASI
BUNKAİ'DE YERDE 2 SN'DEN
FAZLA YATMA**

**HAFİF HATALAR YADA
TEK BİR HATA
- 0,2 / - 0,3 PUAN**

**CİDDİ HATALAR YADA
TEKRARLANAN
- 0,4 / -0,5 PUAN**

PUAN KIRMA REHBERİ



UYUMLU OLMAYAN HAREKETLER

DOĞRU OLMAYAN YADA TAMAMLANMAMIŞ HAREKETLER

**HAFİF HATALAR YADA
TEK BİR HATA
- 0,6 / - 0,7 PUAN**

**CİDDİ HATALAR YADA
TEKRARLANAN
- 0,8 / -0,9 PUAN**

PUAN KIRMA REHBERİ

**SESLİ İPUÇLARI
TİYATRAL HERKETLER
CİDDİ DENGİ KAYBI
BUNKAİ SİRASINDA YARALANMA
TAKİM KATADA UYUMLU
HAREKET ETMEMEK**

**HAFİF HATALAR YADA
TEK BİR HATA
- 1.0**

**CİDDİ HATALAR YADA
TEKRARLANAN
- 1,4 / - 1,6 PUAN**

YENİ DİSKALİFİYE

**SÜREKLİ VE AÇIK BİR
ŞEKİLDE TİYATRAL
HAREKETLER YAPMAK**

**KATA ANONSUNU
HAKEMLERİN
ANLAYAMAYACAĞI ŞEKİLDE
YAPMAK**

KATA BEYANI

RUNNER SPORCUNUN
KATASINI ASLA KENDİSİ
YAZAMAZ.

RUNNER SPORCUNUN
YAZDIĞI KATA BEYAN
KAĞIDINI MASAYA İLETİR.

KATA ‘ DA GÜÇ



GÜÇLÜ UYGULAMA YARIŞMACININ ÜST VE ALT VÜCUDUNU BİRLİKTE KULLANMASI DURUMUDUR.

KASLARIN GEREKSİZ YERE SERTLEŞMESİ VEYA HAREKETLERİN YAPAY BİR SERTLİK KAZANMASI GÜÇLÜ UYGULAMA ANLAMINA GELMEZ.

KATA ‘ DA HIZ

AŞIRI HIZLI YAPILAN BİR KATA, TEKNİK DETAYLARIN KAYBOLMASINA VE HATALARA NEDEN OLUR.

EĞER YARIŞMACI DURUŞTAN DURUŞA GÜVENLİ BİR ŞEKİLDE YETERSİZ HIZDA GEÇİŞ YAPIYORSA VE BU KÖTÜ BİR KRİTERDİR.

YARIŞMACI DALGALANMA OLMADAN KATANIN BAŞINDAN SONUNA KADAR AYNI HIZDA PERFORMANS GÖSTERMELİDİR. BAZEN, DAHA HIZLI GÖRÜNMEK İÇİN, YARIŞMACILAR TEKNİĞİ (GENELLİKLE BLOKLAR) KISA BİR ŞEKİLDE UYGULARLAR. HIZLI GÖRÜNMEK İÇİN BİR TEKNİK EKSİK YADA YANLIŞ BİR ŞEKİLDE UYGULANIYORSA PUAN KIRILIR.

KATA ‘ DA RİTİM



RİTİM, HAREKETSİZLİK DURUMU İLE HAREKET ARASINDA BİR BAĞLANTIDIR.

BU NEDENLE, TEKNİKLERİ DOĞRU BİR ŞEKİLDE UYGULAMAK İÇİN YAVAŞ ve BÜYÜK DURAKSAMALAR İLE UYGULAMAK HATALI UYGULAMADIR.

KATA 100 METRE KOŞUSU DEĞİLDİR, EN HIZLI ÇİZEN EN İYİ DEĞİLDİR.



KATA ‘ DA KİME



KİME , HER TEKNİĞİN SONUNDA YAPILAN ANİ VE GÜÇLÜ BİR DURUŞ VE VURUŞ ANINDAKİ ODAKLANMAYI, KAS KONTROLÜNÜ VE NEFES YÖNETİMİNİ İÇERİR.

TEKNİKLERİN SADECE HIZLI VEYA SERT OLMASI YETERLİ DEĞİLDİR; DOĞRU ZAMANDA YAPILAN KİME, VURUŞUN GÜCÜNÜ VE ETKİSİNİ ARTIRARAK KATANIN GERÇEK ANLAMINI ORTAYA ÇIKARIR.



KATA ' DA DENGE



TEKNİK UYGULARKEN ANİ DURUŞ, GEÇİŞLERDEN SONRA ANİ
TEKNİK UYGULAMA , 45 DERECE VE ÜZERİ YÖN DEĞİŞİKLİĞİ
SONRASI SABİT KALABİLMEK, SPORCULARIN DENGE
PERFORMANSLARINI GÖSTERDİKLERİ FIRSATLARDIR.

İLERİ GİDERKEN ANİDEN ARKA AYAKLA 90 DERECE DÖNÜŞLER
RİSKLİ DURUMLARDIR .SPORCUNUN ANİ GEÇİŞ VE DÖNÜŞLERDE
RİSK ALMASI GEREKLİDİR VE GÜVENLİ YAVAŞ GEÇİŞLER RİSK
BARINDIRMAZ AMA KATANIN RUHUNA AYKIRIDIR.

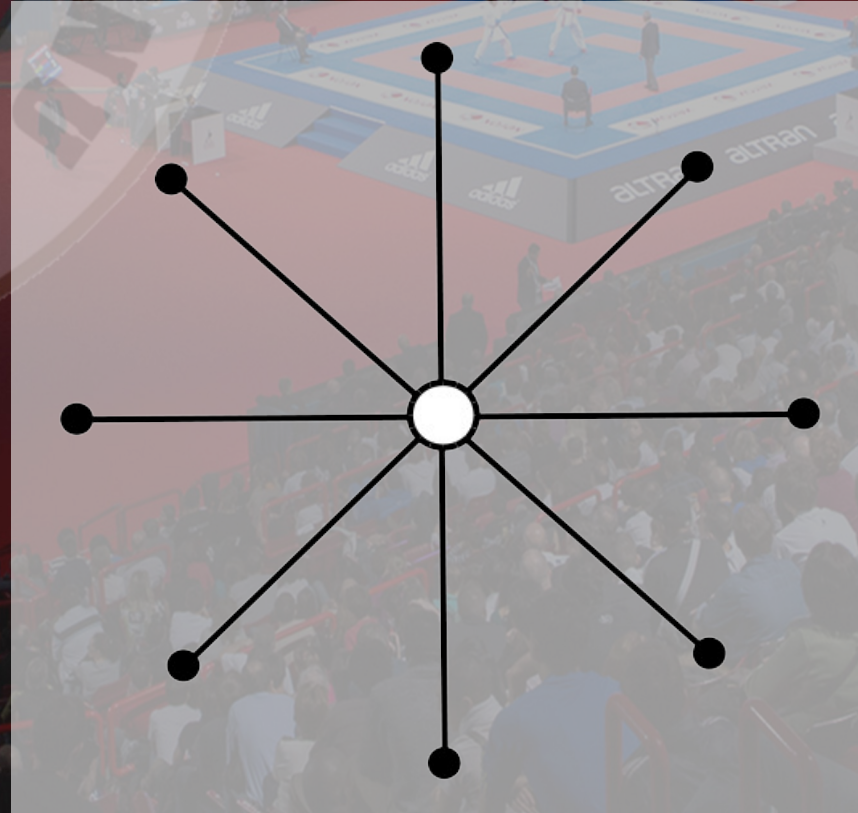
SIÇRAMA GİBİ ZORLU HAREKETLERDEN SONRA BELİRLİ
POZİSYONU KORUMA GİBİ DURUMLAR DEĞERLENDİRMEDE
DİKKATE ALINACAK DURUMLARDIR.

KATA ‘ DA ÖNEMLİ NOKTALAR

EMBUSEN

45°

90°



180°

360°

KATA ‘ DA ÖNEMLİ NOKTALAR

ZANSHIN

**BİR TEKNIĞİ UYGULADIKTAN SONRA DİĞER TEKNIĞİ
YAPMAYA HAZIR OLMAYI İFADE EDER.**

**KOPUK KOPUK ve BİR BÜTÜNLÜK GÖRÜNTÜSÜ
VERMEYEN KATA PERFORMANSINDA ZANSHIN ve
DEVAMLILIK YOKTUR.**

KATA ‘ DA ÖNEMLİ NOKTALAR

KİAİ

KATA ‘ DA KİAİ

**RUH’U DİYAFRAMDAN GELEN SESLE
DIŞARI FIRLATMAKTIR.**

**KATA MÜCADELE RUHUNU GÖSTERİRKEN KİAİ ‘ LER
BİR GÖSTERGEDİR.**

KATA ‘ DA ÖNEMLİ NOKTALAR

KİME - FOKUS

BİR TEKNİĞİN HEDEFE ULAŞMA NOKTASINDA
GÜÇ-HIZ VE KONSANTRASYONUN
ZİRVE NOKTASINA ULAŞMASIDIR.

KATA ‘ DA ÖNEMLİ NOKTALAR

KİHAKU – RUH ve CANLILIK

**SPORCUNUN İÇ ENERJİSİ ve DÖVÜŞ RUHUNUN
KATAYA YANSITILMASI.**

**TEKNİKLER KENDİNDEN EMİN VE GÜÇLÜ BİR
KARAKTERLE TATAMİDE UYGULANIR VE TATAMİYE
HAYALİ BİR RAKİPLE YAPILAN BİR DÖVÜŞ
GÖRÜNTÜSÜ YANSITILIR.**

KATA ‘ DA ÖNEMLİ NOKTALAR

HİYOSHİ - ZAMANLAMA

**KATANIN BÖLÜMLERİNİN GEREKTİRDİĞİ ŞEKİLDE HIZLI-
YAVAŞ / YUMUŞAK-SERT BÖLÜMLER ARASINDAKİ GEÇİŞİ
İFADE EDER.**

KATA HER ZAMAN HIZLI – HER ZAMAN YAVAŞ ÇİZİLMEZ.

**KENDİ RİTMİ VARDIR VE BU RİTM PUANLAMADA
MUTLAKA DİKKATE ALINMALIDIR**

KATA ‘ DA ÖNEMLİ NOKTALAR

CHAKUGAN – GÖZLERİN ODAĞI

**KATA BİR HAYALİ DÖVÜŞTÜR VE HAYALİ BİR RAKİP
VARDIR. CAHAKUGAN BU RAKİPLE DÖVÜŞÜRKEN
GÖZLERİ ONA YÖNLENDİRMEK VE HAYALİ RAKİPLE YÜZ
YÜZE MÜCADELE ETMEYİ ANLATIR.**

**HİÇBİR RAKİPLE GÖZLER BAŞKA TARAF BAKARKEN
MÜCADELE EDİLMEZ.**

KATA ‘ DA ÖNEMLİ NOKTALAR

İNYO – ZITLAR DENGESİ

**SERT – YUMUŞAK / HIZLI-YAVAŞ / SALDIRI-SAVUNMA
GİBİ ZIT UNSURLAR ARASINDAKİ DENGİYİ İFADE EDER.**

**UNUTULMAMALIDIR Kİ KATA PERFORMANSINDA ATAK
YAPILIRKEN ANİDEN DEFANS'A DA GEÇİLEBİLİR VE TÜM
BU GEÇİŞLERDE UYUM OLMALIDIR.**

PARA KARATE



PARA KARATE NEDİR

**PARA KARATE, ENGELLİ
SPORCULAR İÇİN
UYARLANMIŞ BİR
KARATE DİSİPLİNİDİR**



KATEGORİLER

**3 ADET ENGEL
KATEGORİSİ VARDIR**

GÖRME ENGELLİLER – K 10

MENTAL ENGELLİLER

K 21 – K 22

FİZİKSEL ENGELLİLER – K 30

KATEGORİLER



**KATA PERFORMANSI
ESNASINDA ENGEL
DURUMLARINA GÖRE
DEĞİŞİKLİKLERE İZİN
VERİLİR.**

ÖNEMLİ NOKTALAR

GÖRME ENGELLİLER K-10

**BOŞLUKTA YÖN TAYİNİ VE EMBUSEN ÇİZGİ
UYUMU**

FİZİKSEL ENGELLİLER K-30

**TEKERLEKLİ SANDALYE KULLANIM
BECERİSİ VE KONTROLÜ , HAREKET
KABİLİYETİ**

MENTAL ENGELLİLER K-21 / K-22

TEKNİKLER VE HAREKETLERDE AKICILIK

TÜM KATEGORİLER

PROTEZ , BASTON , VE DİĞER
DESTEK APARATLARI
YASAKTIR



K-10 HARİÇ TÜM KATEGORİLER



**PARA KARATE KOMİSYONU
TARAFINDAN ONAYLANAN
REÇETELİ SPORTİF GÖZLÜKLER
VE SOFT LENS'LER
KULLANILABİLİR.**



GÖRME ENGELLİLER

**HAKEMLER NORMAL
PUANLARINI ENGEL
DURUMUNA BAKMADAN
VERİRLER**

**ENGEL DURUMUNA GÖRE ÖNCEDEN
BELİRLENEN**

**0,0 İLE 3,0 ARASINDA EK PUAN
HAKEM PUANLARINA OTOMATİK
OLARAK EKLENİR**

GÖRME ENGELLİLER

SPORCULAR AYAKTA KATA ÇİZERLER

HER TURDA FARKLI KATA
ÇİZİLMESİ GEREKİR

BERABERLİK DURUMUNDA
İLK 3 MADDE EŞİT İSE
İKİ SPORCU DA AYNI KATAYI
BİR KEZ DAHA
ÇİZECEKLERDİR.

GÖRME ENGELLİLER



IBSA ONAYLI GRİ-MAVİ-SİYAH
GÖZ BANDI ZORUNLUDUR



MENTAL ENGELLİLER

K 21

**BELGELENMİŞ ZİHİNSEL İŞLEV
KAPASİTESİNİN 75 IQ
PUANININ ALTINDA OLMASI VE
GÜNLÜK YAŞAM
BECERİLERİNDE BELİRGİN
SINIRLAMALARININ
BULUNMASI.**

MENTAL ENGELLİLER



K 22

**K 21 'E EK OLARAK SPESİFİK
BİR NÖROLOJİK VEYA
KROMOZOMAL BOZUKLUĞUN
(ÖRNEĞİN; DOWN SENDROMU
GİBİ) OLMASI**

MENTAL ENGELLİLER



HER TURDA AYNİ KATA
TEKRAR EDİLEBİLİR

EXTRA PUAN YOKTUR.

SPORCULAR **TEKNİK** VE
ATLETİK PERFORMANSA GÖRE
DEĞERLENDİRİLİRLER

FİZİKSEL ENGELLİLER



K 30



**PARA KARATE
KOMİSYONU'NUN
UYGUN GÖRDÜĞÜ
TEKERLEKLİ
SANDALYE
ZORUNLUDUR**

FİZİKSEL ENGELLİLER



K 30

HİPERTONİ

ATAKSİ

ATETOZ

EKSTREMİTE EKSİKLİĞİ

SEREBRAL PALSİ

UZUV EKSİKLİĞİ

**HAREKET ARALIĞINDA BOZUKLUK VE
HEMİPLEJİ OLAN SPORCULA**

UZUV EKSİKLİĞİ BACAK UZUNLUK FARKI

YETERSİZ EKLEM HAREKET AÇIKLIĞI

YETERSİZ KAS KUVVETİ

FİZİKSEL ENGELLİLER



K 30



**SPORCULAR
BİLEKTEN KALÇAYA
KADAR MAKS. 3
ADET BEYAZ
RENKTE BACAK
SABİTLEME KAYIŞI
KULLANABİLİRLER**

FİZİKSEL ENGELLİLER



K 30

**BİLEĞİ GEÇMEYEN DÜZ
BEYAZ ÇORAP VE BİLEĞİ
GEÇMEYEN DÜZ BEYAZ
SPOR AYAKKABI
GİYİLEBİLİR**



FİZİKSEL ENGELLİLER



K 30

**TEKERLEKLİ
SANDALYENİN
SADECE TEKERLEK
KISMINA REKLAM
ALINABİLİR**



REKLAM

PARA KARATE PUAN ARALIĞI

5.0 / 5.9 = YETERSİZ - GÜÇSÜZ

6.0 / 6,9 = KABUL EDİLEBİLİR - UYGUN

7.0 / 7,9 = İYİ PERFORMANS

8.0 / 8,9 = ÇOK İYİ PERFORMANS

9.0 / 9,9 = HARİKA - MÜKEMMEL

10.0 = KUSURSUZ PERFORMANS

0.0 = **DİSKALİFİYE**

PARA KARATE PUANLAMA KRİTERLERİ



**DURUŞLAR
TEKNİKLER**

**ODAKLANMA
KİME**

**GEÇİŞ
HAREKETLERİ**

KİHON'A UYGUNLUK

**ZAMANLAMA
SENKRONİZASYO**

GÜÇ

DENGE

**DOĞRU NEFES
ALİŞ-VERİŞ**

HIZ

PARA KARATE KATEGORİLERİNE GÖRE **TEKNİK** **PERFORMANS** DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ

K 10 GÖRME ENGELLİLER

**EMBUSEN ÇİZGİSİNİ TAKİP
VE YÖNLERE UYUM**

**GÖRSEL REFERANS
OLMADAN DÜZGÜN
DACHİ ,VÜCUT DURUŞU VE
DENGİ**

**DOĞRU YÖNLERE VE
DOĞRU NOKTAYA NET VE
KOORDİNE TEKNİKLER**

K 21 / K 22

MENTAL ENGELLİLER

**KATAYI BASİT VE TUTARLI BİR
RİTİM İLE GEREKSİZ DURUŞ
YAPMADAN BİTİRMEK**

**TEKNİKLER DURUŞLAR
ARASINDA AKICI GEÇİŞLER**

**KOLLARIN, BACAKLARIN VE
VÜCUDUN KOORDİNELİ HAREKETİNİ
İÇEREN TEMEL TEKNİKLER.**

K 30

FİZİKSEL ENGELLİLER

GENEL KATA YÖNLERİNE UYGUN KONTROLLÜ VE AMAÇLI TEKERLEKLİ SANDALYE HAREKETLERİ

**SPORCUNUN FONKSİYONEL YETENEKLERİ
DAHİLİNDE KONTROLLÜ DURUŞ VE GÖVDE
HİZALAMASI, NET ÜST VÜCUT TEKNİKLERİ VE
KİME YAPMASI**

**TEKERLEKLİ SANDALYENİN HAREKETİ İLE
TEKNİK UYGULAMA ARASINDAKİ
KOORDİNASYON (ÖRNEĞİN, TEKNİKLERLE EŞ
ZAMANLI OLARAK DURMA/DÖNME).**

GRUP SİSTEMİ YAPILACAKTIR



SPORCU SAYISI	GRUP SAYISI	GEREKLİ KATA SAYISI	2 TURA YÜKSELEN SPORCU SAYISI
2	1	1	2. TUR YOK
3	2	2	SADECE ALTIN MADALYA MAÇI
4	2	2	SADECE ALTIN MADALYA MAÇI
5-10	2	2	MADALYA MAÇI
11-24	2	3	8 SPORCU
25-48	4	4	16 SPORCU
49-96	8	4	32 SPORCU

HAKEM PUANLAMA

K 10 / K 30

JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4	JUDGE 5	JUDGE 6	JUDGE 7	EXTRA PUAN	TOPLAM
7,6	7,9	7,5	7,7	7,8	7,3	7,7	1,5	39,8

K 21 / K 22

JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4	JUDGE 5	JUDGE 6	JUDGE 7	EXTRA PUAN	TOPLAM
7,6	7,9	7,5	7,7	7,8	7,3	7,7	0	38,3

PARA KARATE FOULLER



**NORMAL KATA FOUL
KURALLARINA EK OLARAK**

**BACAK KAYIŞLARI YADA SPORTİF
GÖZLÜĞÜN YERİNDEN ÇIKMASI VE
HEMEN DÜZELTİLMEMESİ**

**K-30 ‘ DA DÜŞME DIŞINDA DENG
KAYBI YADA OTURMA DENG KAYBI**

PARA KARATE DİSKALİFİYELER

NORMAL KATA DİSKALİFİYE
KURALLARINA EK OLARAK

**SPORCUNUN GÜVENLE KATA'YA
DEVAMINI YADA TAMAMLAMASINI
ENGELLEYEN BÜYÜK DENGİ KAYBI
, K-30 DA SPORCUNUN
GÜVENLİĞİNİ TEHLİKEYE ATAN
KONTROL EDİLEMİYEN OTURMA
DENGESİ BOZULMASI**

PARA KARATE DİSKALİFİYELER



**K-10 ' DA (GÖRME ENGELLİLER) GÖZ
BANDININ GÖZLERİ TAMAMEN
KAPATMAYACAK ŞEKİLDE DOĞRU
POZİSYONDAN KAYMASI**

**K-30 ' DA AYAĞA KALKMAK ,
ENGELLİ OLMAYAN BACAĞIN
KULLANILMASI**

PARA KARATE DİSKALİFİYELER



**SPORCU GÜVENLİĞİ VE TEMEL
YÖNLENDİRME İÇİN İZİN
VERİLENLER DIŞINDA
SPORCUYA TAKTİK VERİLMESİ
YADA GÖRSEL İŞARET İLE
İPUCU VERİLMESİ**

**HEPİMİZ PARA KARATE
SPORCUSU ADAYIYIZ.**



**TEŞEKKÜR
EDERİZ**