

SKIF Hakem Kuralları

KATA

Kata performansları sırasında hakemler Kancho Kanazawa'nın Kata vol.1 ve vol.2 yayınlarını dikkate almalıdır.

Kata performansları tüm performans üzerinden değerlendirilmelidir. Bunun yanı sıra her hareket detaylı olarak incelenmelidir. Puanlama esnasında aşağıda verilen noktalara dikkat ediniz:

- Hareketin doğruluğu
- Hız
- Güç (Kime)
- Ruh

Kritik Noktalar ile ilgili ortalama kesintiler:

1. Katanın başlangıç ya da bitişinde selam verilmemesi (-0,1)
2. Karate-gi ve kemerde uygun olmayan kıyafet seçimi (-0,1)
3. Başlangıç ya da bitişte yanlış ayak hareketleri (-0,1)
4. Matın dışına çıkılması (iki kişinin aynı anda yarıştığı durumlar hariç) (-0,1)
5. Başlangıç noktasından farklı bir noktada katayı tamamlamak (-0,1)
6. Kiai olmaması (-0,1)
7. Normalden fazla nefes tekniği yapılması ve Hikite sesleri (-0,1)
8. Aşırı reaksiyon (-0,1)
9. Ritmin normalden farklı şekilde aşırı değişmesi (-0,1)
10. Performans sırasında harekette duraksamak (-0,1)
11. Performans sırasında net bir şekilde durmak (-0,2)
12. Hafif denge kaybı sonrası toparlamak (-0,1 ~ -0,3)
13. Net bir şekilde denge kaybı sonrasında toparlamak (-0,3 ~ -0,4)
14. Tamamen dengenin kaybedilmesi (-0,3 ~ -0,5)
15. Hata yapıp daha sonra hızlı şekilde düzelterek harekete devam etmek (-0,2)
16. Katanın hareket sıralarını yanlış yaparak bitirilmesi (-0,5)
17. Birden fazla net hata yapılması (-1.0)
18. Katayı tamamlamadan durmak (Diskalifiye)

19. Hakemlerin durdurması (Diskalifiye)

20. Anons edilenden farklı bir kata çizmek (Diskalifiye)

21. Kakiwake-uke, Manji-uke, Jyuji-ukelerde hata yapılması (SKIF kurallarının takip edilmemesi) (-0,1)

İkiden fazla teknik hata yapılması (örneğin Manji'nin yanı sıra Kakiwake'de hata yapılması), ceza iki katına çıkar (-0,2)

→ Ceza durumu söz konusu olduğunda baş hakemler diğer hakemleri toplayıp cezaları değerlendirir.

Kredi Noktaları:

Aşağıda belirtilen gibi zor teknikler söz konusu olduğunda ve bu teknikler mükemmel şekilde yapılırsa +0,1 ~ +0,3 ekstra puan verilebilir.

1. Kanku-dai: çift tekme
2. Kankusho: zıplama
3. Unsu: zıplama ve Mawashi-geri dönüşü
4. Gankaku: Koshigamae dönüşü
5. Benzer diğer zor hareketler

TAKIM KATA

Takım kata performanslarında aşağıda verilen noktalara dikkat ediniz:

1. Ferdi katada geçerli olan her kural takım katada da geçerlidir.
2. Ritim ve zamanlama hareketleri senkronize etmek için değiştirilmemelidir.
3. Müsabıklar senkronizasyonu sağlamak için ekstra işaretler kullanmamalıdır. (gereğinden yüksek sesle nefes gibi)
4. Senkronize olmayan hareketler için -0,1 ile -0,2 arasında puan kırılır.

KUMİTE

Ippon:

Tanım: Jodan ve Chudan seviyelerine aşağıda belirtilen kriterlere uygun olarak Tsuki, Uchi ve Keri tekniklerinin güçlü ve net şekilde uygulanmasıdır.

1. Düzgün duruş ve davranış
2. Zanshin ve iyi ruh hali

3. Uygun mesafe ve zamanlama
4. Hedefe doğru açı ile yaklaşma (idealde 90 derece ile hedefe atakta bulunma)

→ Tekniğin gücü kompleks olmasından daha fazla önceliğe sahiptir.

Aşağıda verilen durumlarda Ippon verilebilir:

1. Deai'de atak yapıldığında (rakip atağa doğru hamle yaptığında)
2. Eğer rakip Mubobi durumundaysa
3. Eğer rakip dengesini kaybederse veya düşürülürse
4. Efektif Renzoku-waza sonrasında (iki yumruk gibi birbirini takip eden teknikler)

Wazaari:

Wazaari, Ippon'dan biraz daha az teknik demektir. Ancak Ippon'un %50'si demek değildir.

Dip Not:

Jodan tekme eğer yeterince kuvvetli değilse ya da hedefe 90 derece açı ile uygulanmıyorsa Ippon verilmeyebilir. Fakat bu iki durumda da Wazaari verilebilir.

Arkaya shin-kick durumunda ya da tekme esnasında rakip tarafından bacak yakalanırsa hiç puan verilmeyebilir. (Bu Zanshin'e eşit değildir)

Açıklamalar:

1. **Yame:** Müsabakanın zilin çalması ile işaret edilen bitme zamanıdır. Eğer hakem zil çalmasından daha gecikmeli olarak "Yame" derse de müsabaka zil sesi ile bitmiş demektir.
2. **Bassoku:** Hakem, müsabık yarışma alanını terk edene kadar ceza verme hakkına sahiptir. Müsabaka bittikten sonra baş antrenör ya da hakem komitesi tarafından yarışmacıya ceza verilebilir.
3. **Jogai:** Eğer her iki yarışmacı da jogai durumundaysa puan verilmez. Eğer müsabıklardan birisi içeride diğeri jogai durumundaysa ve atak "Yame"den önce içeride olan tarafından yapıldıysa puan verilir. Jogai durumunda olana da ceza verilir.
4. **Aiuchi:** Aiuchi için puan verilmez. Ancak yarışmacılardan bir tanesi iyi bir teknik yaparken diğeri hansoku durumundaysa, tekniği yapana puan verilirken diğere ceza verilir.
5. **Hansoku:** Eğer puan alınan bir teknikten sonra Hansoku olursa yarışmacı aldığı puanı kaybeder ve cezalandırılır. Bu esnada aldığı puan ve Hansokudaki ceza puanı arasındaki fark gözetilmeden ceza verilir.

6. Zanshin: Eđer yarışmacı puan alınan teknikten sonra rakibine arkasını dönerse bu Zanshin durumunda deęildir şeklinde yorumlanır. Puan iptal edilir ve Mubobi ile cezalandırılır.

7. Aşağıda verilen tekniklerde puan verilmez:

a. Ataęa maruz kalırken geri adım atan teknikler yapmak. Bunlar zanshin ve dengenin bozulmasını sağlar.

b. Okizuki ve Okiuchi. Teknik olarak düzgün olsalar bile hız ve güç olmaması nedeniyle puan verilmez.

8. Savunmasız Kontak: Kontaklar temelde yasaklanmıştır ve cezalandırılır. Ancak, ataęa maruz kalan müsabık herhangi bir savunma yapmıyorsa hakem Mubobi kararı verebilir.

9. Kanamaya Neden Olan Kontak: Atak her ne kadar iyi olursa olsun kanamaya neden olursa ataęı yapan cezalandırılır. (Kuralları ihlal ettiği için uyarı alır.)

10. Yaralanma: Hakem yaralanan müsabıkı incelenmedir. Yaralanmanın/kanamanın daha önceki müsabakalardan mı yoksa mevcut müsabakadan mı olduğunu bilmek hakemin sorumluluğundadır.

11. Kontrolsüz Teknik: Kontrolsüz teknikler Chukoku veya başka şekilde cezalandırılır. Rakibe kontak olup olmaması önemli değildir.

12. Giyim: Müsabıklar aşağıda belirtilen şekilde Karate-gi giymelidir. Kıyafetin düzeltilmesi için 60 saniye süre verilebilir:

a. Kolların Uzunluğu: Bilekle dirseğin ortasında olmalıdır. (Bilekler gözükmelidir.)

b. Paçaların Uzunluğu: Dizle bilek arasında 2/3'lük bir oranda olmalıdır.

c. Üstün Uzunluğu: Kalçayı kapatacak uzunlukta ve kemer takılarak kullanılmalıdır.

13. Karate-gi'nin kolu nedeniyle Hansoku durumunda olan müsabık belirtilmelidir.

14. Gereksiz bandaj kullanma yasaktır.

15. Kesinlikle yasak olan hareketler:

a. Güvenli düşüş sağlamayan her türlü düşürme/atma teknięi

b. Müsabıkları tehlikeye sokan teknikler

c. Kaba, provokatif hareketler ve davranışlar. Eđer bir müsabık ya da antrenör uygun olmayan şekilde davranır ya da konuşursa müsabık, antrenör ya da tüm takım diskalifiye edilebilir.

16. Hakemler sadece kendi gördükleri/gözlemlediklerini işaret etmelidir. Karar verme daha sonraki zamana bırakılamaz. Fujiyubun (yeterli deęil) gözlemlemeye dayalı bir düşüncedir. Mienai (görememe) bir düşünce deęil, durumdur.

17. Maçın başında ve sonunda müsabıkların selam vermesi çok önemlidir. Eğer bu yapılmazsa baş hakem müsabıkı çağırıp uygun şekilde selam vermesini ister.

18. Eğer puan almasından sonra müsabık uygun olmayan şekilde sevinirse baş hakem puanı iptal edebilir veya ceza verebilir.

YAKUSOKU KUMİTE

Müsabıkları Değerlendirmek:

Müsabıklar SKIF kurallarına uymalıdır. Yakusoku Kumite, kata gibi titiz bir şekilde sergilenmelidir.

- Savaşma Ruhu
- Kuvvet, enerji
- Konsantrasyon

Hareketlerin koordinasyonu (hareket, güç, ruh ve nefes) puanlamada önemli bir kriterdir. Kihaku (savaşma ruhu), zanshin ve davranış ayrıca dikkate alınması gereken noktalardır.

Sanbon ve Gohon Kumite:

Atak sıralamasında yarışma kurallarına uyulmalıdır. Sanbon ve Gohon Kumitelerin her ikisi de Tsuki, Keri, Uke ve duruşta temel keskinlik ve kuvvete ihtiyaç duyar.

Kihon Ippon Kumite:

Kihon Ippon Kumitede doğru pozisyon, duruş, atak ve savunma tekniklerine dikkat edilmelidir.

Jiyu Ippon Kumite:

Yukarıda belirtilen hususların yanı sıra doğru Maai (duruş), iyi zamanlama, Tenshin(vucüdün düzgün rotasyonu) ve Taisabaki'ye dikkat edilmelidir.

Ceza Noktaları:

1. Doğru sayıda hareket yapılmasına rağmen efektif olmayan teknik yapılması (-0,1)
2. Teknik iyi uygulanmasına rağmen sistemde belirtilen sayıda yapılmaması (-0,05)
3. Efektif teknik uygulanmasına rağmen sistemde belirtilenden farklı yapılması (-0,1)
4. Kötü ve yanlış teknik yapılması (-0,2)