**T Ü R K İ Y E WUSHU F E D E R A S Y O N U**

**Jeet Kune Do Kulelkavido Müsabaka Talimatı**

**BİRİNCİ BÖLÜM**

**Amaç, Kapsam, Dayanak ve Tanımlar**

**Amaç**

***Madde 1-*** Bu Talimatın amacı; Jeet Kune Do müsabakalarının Wushu Federasyonu ile Uluslar arası

JKD Federasyonlarının kuralları ve uygulamalarını da göz önüne alarak; yurt düzeyine yayılması, uluslararası müsabakalarda başarılar elde edilmesi ile ilgili usul ve esasları belirlemektir.

**Kapsam**

***Madde 2-*** Bu Talimat, Türkiye Wushu Federasyonu ile ortak faaliyet kararı olan Uluslar arası JKD

Federasyonlarının bulunduğu Organizasyonlar ile ortak olarak yurt içi ve dışında Federasyonun

izniyle düzenlenecek resmi ya da özel Jeet Kune Do müsabakalarına katılacak antrenör, sporcu, hakem, idareci ve diğer görevlileri kapsar.

**Dayanak**

***Madde 3-*** Bu Talimat, 3289 sayılı Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğünün Teşkilat ve Görevleri

Hakkında Kanunun 2, 10 ve Ek 9 uncu maddesi ve 14/7/2004 tarihli ve 25522 sayılı Resmî Gazete’de yayımlanan Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü Özerk Spor Federasyonları Çerçeve Statüsü ile, 01/10/2014 tarihli ve 29136 sayılı Resmî Gazete’de yayımlanan Türkiye Wushu Federasyonu Ana

Statüsüne dayanılarak hazırlanmıştır.

**Tanımlar**

***Madde 4-*** Bu Talimatta geçen;

Genel Müdürlük: Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğünü,

Genel Müdür: Gençlik ve Spor Genel Müdürünü,

Federasyon: Wushu Federasyonunu,

Başkan: Wushu Federasyonu Başkanını,

Yönetim Kurulu: Federasyonu Yönetim Kurulunu,

İl Müdürlüğü: Gençlik ve Spor İl Müdürlüğünü,

İl Müdürü: Gençlik ve Spor İl Müdürünü,

Hakem: Jeet Kune Do Hakemini,

Antrenör: Jeet Kune Do Antrenörünü,

İl Temsilcisi: Federasyon İl Temsilcisini,

Sporcu: Lisanslı Jeet Kune Do Sporcusunu,

IJKDC: Uluslararası Jeet Kune Do Konfederasyonunu,

AJKDF: Asya Jeet Kune Do Federasyonu

WJKDF: Dünya Jeet Kune Do Organizasyonları Spor Birliğini ifade eder.

**İKİNCİ BÖLÜM**

**Esas Hükümler**

 **Müsabaka Çeşitleri**

***Madde 5-*** Jeet Kune Do resmi ve özel olmak üzere iki türde yapılır;

 Resmi müsabakalar; Yıllık faaliyet programında yer alan Federasyon müsabakalarıdır.

 Özel müsabakalar; Resmi müsabakalar dışında kalan müsabakalardır. Özel müsabakalar izne tabidir. Her türlü televizyon ve basın yayın hakları federasyona aittir. Özel müsabaka yapmak isteyen kurum, kuruluş veya kişiler il müdürlüğü kanalı ile Federasyondan izin almak zorundadır. İzin verilen müsabakaların sonuçları, müsabakaları düzenleyenler tarafından en kısa sürede il müdürlüğü kanalı ile Federasyona göndereceklerdir.

 **Müsabaka Türleri ve Yöntemleri**

***Madde 6-*** A ) Müsabaka Türleri; Ferdi ve takım müsabakaları olmak üzere iki şekilde;

 B ) Müsabaka Yöntemleri; eleme veya puan sistem usulü ile ağırlık esasına göre yapılır.

 Her sporcu kendi sıkletindeki rakiplerle karşılaşır. Her sıklette sporcular başarı durumlarına göre 1. ve 3.lük arasında ödüllendirilir.

 **Müsabaka Görevlileri**

***Madde 7-*** Müsabakalarda görev yapacak kurul ve diğer görevliler şunlardır;

a) Müsabaka Tertip Kurulu;

Federasyonca düzenlenen müsabakalarda; Federasyon temsilcisi, Merkez Hakem Kurulu

Başkanı ve müsabakanın yapıldığı ilin il temsilcisinden oluşur.

b) İl Tertip Kurulu;

İl faaliyetlerinin düzenlenmesi için illerde il temsilcisinin başkanlığında üç kişilik kurul oluşur. Ancak, il hakem kurulunun olduğu yerde il temsilcisinin başkanlığında il hakem kurulu aynı zamanda tertip kurulu görevini de üstlenir.

 c)Tesis amiri ( GSGM personeli ) ve yardımcılarının görevleri şunlardır;

 1)Salondaki disiplini ve güvenliği sağlamak üzere gerekli tedbirleri almak ve aldırmak,

 2)Salonun tertibinden, ışık ve ses yayın cihazlarını işler hale getirmek.

 d)Gözlemci ve temsilcinin görevleri şunlardır;

 1)Organizasyonla ilgili görüşlerini Federasyona rapor etmek,

 2)Müsabakada meydana gelen olumsuzlukları giderecek girişimlerde bulunmak.

 e)Antrenör ve antrenör yardımcısı;

 Her sporcunun antrenör veya antrenör yardımcısı olabilir. Bu kişilerin antrenör belgesine sahip olmaları gerekir. Her sporcunun köşesinde bir antrenör ve bir antrenör yardımcısı bulunabilir. Ancak mola esnasında veya gerektiğinde platformun içerisine yalnız antrenörü girebilir. Müsabaka sırasında platformun üzerinde bulunamaz. Oturarak müsabakayı izler. Antrenör ve yardımcısı sporcu için havlu, su ve diğer ihtiyaç malzemelerini bulundurur. Antrenör, orta hakemin sayı sayması haricinde sporcunun zor durumda olduğuna kanaat getirirse platforma havlu atarak müsabakayı bitirebilir.

Antrenör tarafından atılan havlu hakemlerin görebileceği şekilde olmalıdır. Müsabaka esnasında sadece antrenör sporcularına sözlü taktik verebilir. Aksi durumda orta hakem antrenörü ikaz eder, gerekirse müsabakadan uzaklaştırır. Müsabakadan uzaklaşan antrenör, o müsabakada görev alamaz. Ancak, diğer müsabakada görev alabilir. ikinci kez uzaklaştırılan antrenör veya yardımcısı, o turnuva boyunca görev alamaz. Antrenör, sporcuyu hazırlar. Müsabaka malzemelerinin (kask, eldiven, dişlik, kaval koruyucusu, kogi ve ayak koruyucusu) sporcuya uygun olup olmadığını kontrol eder. Antrenörün davranışlarından dolayı sporcusuna ceza verilebileceği gibi takımı da diskalifiye edilebilir.

**Düzenlenen Şampiyona Sonrasında Raporların Verilmesi**

***Madde 8-*** Düzenlenen tüm müsabakalarda, müsabaka ile ilgili kayıtlar bir dosya halinde Merkez

Hakem Kurulu Başkanı (Veya İl Hakem Kurulu Başkanı) tarafından derlenir.

Bu dosyada;

a) Müsabakaya iştirak eden sporcu, idareci isim listesi ve Müsabaka çizelgeleri,

b) Tartı Listeleri,

c) Hakem listeleri,

d) Müsabaka süresince tutulan hakem puan çizelgeleri,

e) Müsabaka raporu bulunur.

 Dosya, federasyonca düzenlenen müsabakalarda Merkez Hakem Kurulu Başkanı tarafından doğrudan Federasyona, iller ve diğer kuruluşlarca tertiplenen özel müsabakalarda ise, İl Hakem Kurulu Başkanı tarafından hazırlanan rapor ile birlikte İl Müdürlüğü kanalı ile yedi gün içerisinde Federasyona gönderilir.

 **Müsabakalara Katılacak Sporcularda Aranacak Şartlar**

***Madde 9-*** Müsabakalara katılacak sporcularda aşağıdaki şartlar aranır;

a) Belirlenen Yaş ve Kilo Kategorilerinde olmak.

b) Branşa ait ve o yıl içinde vizelermiş lisansı olmak,

c) Müsabaka tarihinde, müsabakalara girmesini engelleyecek herhangi bir ceza almamış olmak,

d) Federasyonca düzenlenen müsabakalarda, Federasyon tarafından tespit edilecek kuşak derecesine sahip olmak ve bunu belgelemek.

e) Ulusal Müsabakalarda; Müsabakaya giriş için belirlenen şartların yanında katıldığı ilin resmi listesinde isminin olması.

f) Uluslar arası Müsabakalarda; Yarışmacının, temsil ettiği ülke/bölge tarafından verilmiş olan bir pasaport bulundurması zorunludur.

g) Uluslar arası Müsabakalarda; Yarışmacının şahsi sigorta ( sağlık sigortası ) belgesinin olması zorunludur.

h) Uluslar arası Müsabakalarda; Yarışmacının kayıttan önceki 20 gün içerisinde yetkili uzman doktordan alınmış; elektroansefalogram (EEG), elektrokardiogram (ECG), kan basıncını ve kalp atışını gösteren bir sağlık raporunun olması gerekmektedir.

**Tartı**

***• Madde 10*** - Sporcuların tartı şekli Federasyon’un öngördüğü kurallara tabidir. Sporcular tartıya girmeden önce doktor kontrolünden geçip kontrol kartını onaylattıktan sonra tartıya girmek için Federasyon tarafından adına düzenlenen kimlik kartları ve lisansları ile başvuruda bulunurlar. Tartıya katılacak sporcular için tartı işlemi Short ya da Sporcu kıyafeti ile yapılır (Sporcular sivil kıyafetle tartıya alınmaz). Sporcuların tartı hakkı tartı süresince tartıda görevli heyet tarafından müsaade edilen sayıda yapılabilir. Ancak bir sporcu resmi listede belirtilen kiloda değilse diskalifiye edilir. Tartı günü ve saati Federasyon tarafından belirlenir.

• Not: Eğer bir kategoride sadece 1 yarışmacı varsa, bu kategori iptal olur. Bu kategori derecelendirmeye alınmaz.

**Kura Çekimi**

***Madde 11-*** Kuralar, tartı işlemlerinden sonra çekilir. Kura eşleştirmeleri Federasyon müsabakalarında Merkez Hakem Kurulu, il müsabakalarında ise; İl Hakem Kurulu ile tartı hakemleri ve Federasyon temsilcisi tarafından, idareci ve antrenörlerin huzurunda yapılır.

• Dörtten fazla sporcunun bulunduğu kilolarda, ikinci turda sporcuların adedini 4, 8, 16 ve 32'ye indirmek için birinci turda tur atlamak maksadıyla yeterli sayıda kura çekilir.

• Bütün sporcular en az bir müsabaka yaptıktan sonra, ikinci müsabakayı yapar.

• Birinci turda tur atlayan sporcular, ikinci turda ilk olarak müsabaka yaparlar.

• Tur atlayanların sayısı tek ise, son olarak tur atlayan sporcunun ikinci turdaki rakibi, birinci turdaki ilk müsabakanın galibi olur.

• Tur atlayanların sayısı çift ise, tur atlayan sporcular ikinci tur atladıkları sıra ile ilk müsabakalarını yaparlar.

• Kura çekiminde bilgisayar programı kullanılacağı gibi, elle kura topu, rakam yazılı kâğıt çekme şeklinde de olabilir.

 **Müsabakalara katılacak kulüpler ve katılma şartları**

***Madde 12-*** Jeet Kune Do müsabakasına katılacak kulüplerin Genel Müdürlükçe veya Federasyonca tescil edilmesi şarttır. İlinde Jeet Kune Do dalında kulübü bulunmayan sporcuların müsabakalara katılma şartları Federasyonca belirlenir.

Yurt Dışından Gelecek Sporcular

***Madde 13 -*** Türk vatandaşı olup, yurt dışında bulunan sporcular, ülkemizde organize edilecek müsabakalara ve milli takım seçmelerine ancak Federasyonun izni ile katılabilirler.

 İzin Almada Takip Edilecek ve Uygulanacak Esaslar

***Madde 14-*** Özel müsabakalarda izin alma koşulları şunlardır;

a) WJKD veya diğer Uluslar arası JKD kuruluşları tarafından düzenlenen özel müsabakalara izin verilebilir.

b) Dış ülkelerle yapılacak özel müsabakalara izin için; gelecek kafiledekilerin isim listesi ile birlikte il müdürlüğü aracılığıyla müsabakadan 15 gün önce Federasyona müracaat edilir.

c) Taraflarca yapılan anlaşmalar ile mali hususları kapsayan sözleşmelerin asılları veya noter tasdikli suretleri müsabaka tarihinden en az on beş gün önce müsabakaların yapılacağı ilin il müdürlüğü kanalı ile Federasyona teslim edilir. Müsabakalar için Federasyon, gözlemci ve hakem görevlendirir. Bu takdirde görevlendirilenlerin masrafları organizatör tarafından Federasyonun belirlediği ücrete göre ödenir.

d) Yurt içi veya yurt dışında yabancılarla yapılacak müsabakalarda; görevlendirilecek idareci, hakem ve sporcular Federasyonun onayı ile seçilir.

e) Yabancılarla yapılacak her türlü müsabakalarda kafileye, Federasyon tarafından bir gözlemci görevlendirilir. Görevlendirilen bu kişinin tüm masrafları müsabakayı organize eden ekip tarafından karşılanır.

***Madde 15-*** Resmi ve özel müsabakaların sonucu, düzenleyen mercilerce, il müdürlüğü kanalı ile Federasyona bildirilir. Müsabaka sonuçları, Federasyon veya il müdürlüklerince tasdik edilmediği sürece geçerli sayılmaz. Tescil edilen müsabakalar ve sonuçları sicil defterine yazılır ve 5 yıl süre ile bu defterler saklanır, İl faaliyetleri il temsilcisince tutulacak sicil defterine, Federasyon faaliyetlerinde ise Federasyonca tutulacak sicil defterine kayıt edilir.

 **İTİRAZ PROSEDÜRÜ**

***Madde 17-*** Katılımcılar verilen bir karara itiraz etmek istediğinde bu itiraz,

• Müsabakanın bitiminden sonra 15 dakika içinde

• Yazılı olarak

• İtiraz Ücreti ve

• Müsabakanın Görüntüsü ile birlikte

• İtiraz Kuruluna sunulmalıdır.

Yazılı itiraz dilekçesinde, konu açıkça dile getirmelidir. İtiraz sadece rauntlardan birine yapılabilir (Müsabakanın tamamına itiraz edilemez).

 İtiraz hemen değerlendirilerek sonuçlandırılır. Federasyonun itiraz ücreti açıktan ödenmelidir.

İtiraz yerinde bulunursa bu ücret iade edilecektir. Aksi durumda ödenen ücret tutanakla federasyon hesabına aktarılmak üzere emanete alınır.

 Sporcuların kendi inisiyatifiyle ya da antrenörlerin kararı doğrultusunda müsabaka alanı içerisinde oturarak müsabakanın ilerleyişini engellemeleri gibi kararlara karşı usule aykırı itirazlar ya da ihtilaflar, doğrudan Merkez Hakem Kuruluna sevk edilir. Böylesi davranışların sonucunda aynı disiplin dalında yarışan takımın tamamı yarışmadan diskalifiye edilir. Yukarıda bahsi geçen davranışlar söz konusu olduğunda itiraz dilekçesi sunulamaz.

 **Jeet Kune Do Kulelkavido Branşları**

***Madde 18-*** Jeet Kune Do Kulelkavido 2 branşta yapılır.

Bunlar;

1. Sparter – Karşılıklı Müsabaka

2. Demonstrasyon – Gösteri veya Canlandırma

 (Demonstrasyon kategorileri ve kuralları ile ilgili talimat ayrıca hazırlanacaktır)

 **SPARTER (KARŞILIKLI MÜSABAKA);**

 İki müsabıkın kurallara uygun teknik ve hızla en kısa sürede sonuca gidebilmek amacıyla yapılan bir müsabaka şeklidir. Bu müsabakanın süresi nettir.

**Müsabaka Alanın Özellikleri**

***Madde 19-***Müsabaka alanı minder veya platformdur.

Müsabakalarda minder boyutları 8 x 8 metredir. Çevresinde de aynı malzemelerden en az 2 metrelik koruma alanı olmalıdır.

Minder pürüzsüz ve düz bir zemine konmalıdır.

(Minderin bulunmadığı durumlarda müsabaka ringde de yapılabilir.)

 **Müsabaka Kıyafet ve Koruyucu Malzemeler**

 ***Madde 20-***Koruyucu Malzemeler,

• Kask,( KIRMIZI – MAVİ )

• Dişlik,

• Selfguard , ( KIRMIZI – MAVİ )

• Jeet Kune Do Eldivenleri , ( KIRMIZI – MAVİ )

• Kogi (Kasık Koruyucu),

• Kaval kemiği koruması ( KIRMIZI – MAVİ ) (Tek parça ayaküzeri ve kaval kemiğini kapsayacak şekilde) olmalıdır.

• Dirseklik.

Müsabıkların kıyafetleri,

• Beyaz tişört,

• Siyah Jeet Kune Do pantolonu.

**Ayrıca müsabıklar, kuşak derecelerini göstermek için kuşak takabilirler. Jeet Kune Do Eldivenleri; başparmakta dâhil parmakların açık, avuç içi kapalı olan eldivenlerin kullanılması zorunludur. Eldivenler eli açıp kapamaya olanak tanıyacak şekilde olmalıdır. Eldivenler yumruğun ön ve üst kısımlarındaki eklem yerleri ile avuç kenarlarını kaplamalı, bileğin en az 5 cm üstüne kadar çıkmalıdır. Eldivenler gerçek veya suni deri kaplı yum**

3. Üst Genç Erkekler 16-17 Yaş Sıkletleri: 45- 48- 51- 54 -57 - 60 - 63,5 - 67 - 71 - 75 - 80 kg.

4. Üst Genç Bayanlar 16-17 Yaş Sıkletleri: 45 - 48 - 51 - 54 - 57 - 60 - 63,5 - 67 - 71 - kg.

5. Alt Genç Erkek 14 – 15 Yaş Sıkletleri: 35-38 - 41-45-48-51-54-57- 60- 63.5- 65 -+65 kg

6. Alt Genç Bayanlar 14–15 Yaş Sıkletleri: 35-38- 41- 45- 48 -51 – 54 -57- 60- +60 kg

7. Yıldız Erkekler 12-13 Yaş Sıkletleri: 23- 25- 28- 31- 34- 37- 40- 43- 46- 49- 51- +51 kg

8. Yıldız Bayanlar 12-13 Yaş Sıkletleri: 23- 25- 28- 31- 34- 37- 40- 43- 46- 49- +49 kg

 Yukarda belirtilen yaşlarda ve sıkletlerde günün koşulları, tasarruf tedbirleri ve katılımcıların durumlarına göre federasyon gerek gördüğünde faaliyetlerde yaşlar ve sıkletler arasında değişiklik yapabilir.

 **Jeet Kune Do Müsabakalarında Raundlar ve Süreleri**

***Madde 22-*** Jeet Kune Do müsabakaları;

Büyükler kategorisinde 2 dakikadan 3 raunt,

Üst Gençler kategorisinde 2 dakikadan 3 raundudur. Raund araları 1 dakikadır.

Alt Gençler Kategorisinde 1.5 dakikadan, raund araları 45 saniye,

Yıldızlar Kategorisinde 1 dakikadan, raunt araları 30 saniyedir.

(Ancak katılımcıların yoğunluk durumlarına göre federasyon tarafından süre ve raund ayarlaması yapılabilir).

 Her raund kendi başına değerlendirilir. Raundlar içinde pes ettirme durumu olmadı ise yapılan puanlama sonucunda, müsabakada ilk iki raundu alan müsabakanın galibi ilan edilir.

Beraberlik durumunda ek bir raund oynanır.

 Madde 23 Jeet Kune Do Müsabakalarında Müsaade Edilen Vuruş Bölgeleri

BAŞ; Ön, yan ve üst kısımları.

GÖVDE: Selfgardın kapladığı tüm alanlar.

BACAK: Diz eklemleri hariç tamamına. Bacaklar ve uyluklar.

**Jeet Kune Do Müsabakalarında Müsaade Edilmeyen Vuruş Bölgeleri**

***Madde 24-***

Başın arka kısmı (ense),

Boyun; ön kısım, yanlar (boynun tamamı),

Göze direk parmak vuruşu,

Kasıklar,

Diz eklemlerine doğru önden vuruş,

**Jeet Kune Do Müsabakalarında Müsaade Edilen Teknikler;**

***Madde 25-***

 TEKNİK NEDİR? Karşılaşma süresince en kısa sürede sonuca gidebilmek amacıyla, (hakemler tarafından) bakıldığında görülebilen ve geçerli bölgelere sarsıcı etkisi olan vuruş ve uygulamalardır. Jeet Kune Do Müsabakalarında tüm tekme, yumruk, (diz, dirsek- kategoriye göre) vuruşları ve gövdeye kafa tosu vuruşları serbesttir. Süpürme yapmak ve Tekniğin devamı olarak dışarı çıkmak. Ayrıca ayakta ya da yerde sonuca götürecek tüm kilitleme, boğma ve kırma teknikleri pes ettirmek amacıyla uygulanabilir.

**Jeet Kune Do Müsabakalarında Müsaade Edilmeyen Teknik ve Hareketler**

***Madde 26-***

1. Müsabakayı engellemek veya müsabakadan kaçmak,

2. Ayakta kilitleme, germe, boğma v.b durumlarda çarparak yere düşürme yapmak yasaktır.

3. Kasıtlı olarak yere düşmek, sportmenliğe aykırı davranışlar, müsabaka alanını terk etmek,

4. Bir müsabık, bir raund içinde rakibinden herhangi bir yumruk, tekme veya darbe almadan müsabaka alanını terk ederse (alan dışına çıkarsa) bu durum “Kasıtlı Çıkış” olarak kabul edilir ve müsabık hakemden uyarı alır.

Müsabık bu şekilde ikinci (2.) kez dışarı çıktığında bir ihtar (1.ihtar) alır.

Üçüncü (3.) çıkışta, ikinci (2. ihtar) alır ve raundu kaybeder.

(Yani toplamda 1 raunda 3 çıkışla raundu kaybeder.)

Çıkışlar her raund için ayrı sayılır. Maç boyunca yapılan uyarılarda diskalifiye olabileceği kendisine bildirilir. Maç boyunca çıkış için verilen ihtarlarda dâhil olmak üzere toplam üç (3) ihtar’da müsabık diskalifiye edilir.

5. Sporcuların, sportmenliğe aykırı davranışları söz konusu olduğunda, sporcu aykırı davranışının ciddiliğine bağlı olarak ilk seferde uyarılmadan doğrudan diskalifiye edilebilir..

6. Müsabık skor işareti yapamaz. Müsabaka esnasında centilmenliğe aykırı yapılan her türlü davranıştan dolayı antrenöre, sporcuya, idareciye ve takımın tamamına ceza verilecektir. Hatta diskalifiye dahi edilebilir.

7. Müsabaka alanı içinde veya dışında müsabakanın ahengini bozan, hangi nedenle olursa olsun bir hakeme veya görevliye bağırmak, vurmak, tükürmek, tutmak ya da bu hareketlerden herhangi birine teşebbüs eden antrenör, sporcu ve idareci ceza kuruluna sevk edilecektir. Bununla beraber sporcu veya takımın tamamı da ceza kuruluna sevk edilir veya diskalifiye edilebilir.

8. Müsabık mücadelenin devam etmediği durumlarda yere düşen rakibe saldıramaz. Yere düşmüş müsabıkın kafasına veya vücuduna saldırmak veya hamle yapmak, duruma göre ihtar cezası alma veya diskalifiye olma işlemine yol açabilecektir. Bu konuda hakem heyeti birilikte karar verir.

9. Isırmak, rakibe tükürmek, kafa atmak, rakibe çarpmak.

10. Göze parmakla vurmak,

11. Rakibinin bacaklarını yakalayıp 3 adımdan fazla iteklemek,

12. Rakibi kafa üstü düşürmek,

13. Avantaj kazanmak için kendini mahsustan yere atmak,

14. Rakibini tutmak,

15. Kasıklara yapılan her türlü vuruşlar,

16. Müsabaka hakemi müsabakayı durdurduğu sırada rakibine saldırmak, saldırmaya çalışmak,

17. Dişliğini bilerek ve kasıtlı olarak dışarı çıkarmak veya fırlatmak,

18. Gırtlağa vuruş.

**Jeet Kune Do Müsabakalarında Puanlamalar**

**PUANLAMA KRITERLERİ**

***Madde 27-***

1. Yasak olmayan bölgeye vurmalı,

2. Yasaklı bir teknik olmamalı,

3. Teknik net ve etkili olmalı,

A-Yarışmacıya aşağıdaki durumlarda 1 puan verilecektir:

1. Diz, Dirsek, Tekme ya da Yumruk tekniklerinden herhangi biriyle rakibi yere düşürmek veya dışarı atmak (Bu tekniklerden herhangi birinin uygulanması neticesinde diğer sporcunun Groggy durumuna düşmesi hariç – Rakibin sayma durumuna düşmesi hariç).

2. Rakibi ikaz cezası alan sporcuya 1 puan verilecektir.

3. Rakibi passivite cezası alan sporcuya 1 puan verilecektir.

B-Yarışmacıya aşağıdaki durumlarda 2 puan verilecektir:

1. Kafaya veya Gövdeye döner tekme ile vurarak düşürme, dışarı atma,

2. Rakibi tutma ya da diğer tekniklerle ( süpürme v.b) yere düşürmek yada dışarı atmak.

3. Rakibi kurala uygun bir teknik uygulayarak Sayma durumuna düşürmek.

 Raund içinde 2 (iki) defa sayılan sporcu raundu kaybeder. Toplamda 3 (üç) defa sayılan sporcu maçı kaybeder.

4. Bacaklara yapılan tekme vuruşları ve vücuda yapılan yumruk vuruşları neticesinde rakibin çökmesi,

5. Tam temaslı dört kombine hücuma karşı hasmın atağını engellemek,

6. Denge bozan eşzamanlı vuruş.

C- Yarışmacıya aşağıdaki durumlarda puan verilmeyecektir:

 1. Açık, net ve etkili olmayan teknikler,

 2. Tutma ve sarılma esnasında bir yarışmacının diğerine vurması,

 3. Tutma, sarılma ve kilitleme esnasında bir yarışmacının diğerini 5 saniye hareketsiz bırakamaması.

**Galibiyet Durumu**

Yarışmacıya aşağıdaki durumlarda nakavt (knock out) olacaktır:

1. Kilitleyerek pes,

2. Gererek pes,

3. Bükerek pes,

4. Boğmayla pes,

5. Kesagatame ile pes,

 Müsabaka süresi sonunda rakiplerin birbirlerini pes ettirememesi durumunda; en fazla puana sahip olan müsabık galip olacaktır. Ayrıca müsabıkın müsabakaya çıkmamasından dolayı rakibi galip ilan edilir. Müsabaka esnasında müsabıklardan biri 10 puanlık üstünlük sağlarsa (10 – 0 veya 12 – 2 gibi), TEKNİK ÜSTÜNLÜKLE müsabakanın galibi olarak ilan edilir. Müsabıklardan birinin herhangi bir temas ya da darbe olmadan (müsabakadan veya rakipten kaçma anlamında bir hareketi söz konusu olduğunda) dışarı çıkması, yalnızca tek ayakla bile olsa çizginin dışına çıkma anlamına gelir ve yukarıdaki sıralamaya göre işlem uygulanır.

1. Çıkışta uyarı

2. Çıkışta ihtar cezası (ve karşılığında 2 puan) Çizgiye basma tek ayak veya çift ayakla bile olsa, dışarı çıkma olarak kabul edilmez.

 Müsabık diğer müsabık tarafından bir darbe ya da tekme sonucunda çizginin dışına çıktıysa dışarı çıkma sayılmaz (tekniğe göre puan olarak değerlendirilir 2. Madde). Hakem uyarı ikaz veya ihtar cezası verirken maç süresini gösteren saati durdurulur. Çünkü müsabaka süresi nettir.

**Jeet Kune Do Müsabakalarında Kural İhlalleri**

***Madde 28-***

1-Müsaade edilmeyen teknikleri kullanmak,

2-Müsabakayı gerek hazırlık aşamasında gerekse müsabaka içinde engellemek,

3-Müsabaka esnasında rakibe karşı arkasını dönmek,

4-Zaman kazanmak için kasıtlı yere düşmek,

5-Hakem kararlarına itiraz etmek,

6-Sportmenliğe ve kurallara aykırı şekilde davranmak,

7-Antrenörün sportmenliğe ve kurallara aykırı şekilde taktik vermesi,

9-Antrenörün her kural dışı davranışlarından dolayı hakemler hem antrenöre hem de sporcuya ceza verebilir (antrenörü uzaklaştırma veya sporcunun diskalifiye edilmesi),

 **Müsabakaların Durdurulmasını Gerektiren Durumlar**

***Madde 29-***

 Bir müsabakayı yalnızca başhakem veya orta hakemin durdurma yetkisi vardır. Hakem heyeti (Başhakem ve masada görevli hakemler ve yan hakemler) müsabıkların birbirlerine uyguladıkları kurallara uygun teknikler neticesinde DIŞARI ÇIKMA VEYA YERE DÜŞME durumlarında orta hakemin işaretiyle ve başhakemin onayı ile puan verir. Bunun dışında müsabaka durdurulmadan devam ettirilir ve PES ettirinceye kadar müsabıklar mücadeleye devam eder.

 1- Müsabıklardan birisi, sakatlanma veya koruyucu malzemelerini düzeltmek/bağlamak için kolunu kaldırarak mola talebinde bulunabilir.

 (Baş Hakem veya Orta hakem, bu talebin müsabıka haksız bir avantaj kazandıracağını veya her durumda diğer müsabık için dezavantaj oluşturacağını düşünüyorsa, mola talebi sağlık ve güvenlik ile ilgili olmadığı sürece, molaya izin vermeyebilir.)

 Hakemler dezavantajlı durumda mola isteyen müsabıkın bunu dinlenmek veya öteki müsabıkın puan almasını engellemek amacıyla kullandığını düşünürse, bu talebi yapan müsabıka ikaz cezası (rakibe 1 puan) verir.

 Müsabakaları sadece Merkez Hakem Kurulu Yetkilisi veya Baş Hakem dışarıdan müdahale ile durdurabilir (Başka hiç kimsenin müdahale yetkisi yoktur).

 2 - Orta hakem geçerli bir sebepten dolayı elini kaldırıp müsabakanın durdurulmasını talep ettiğinde,

 3 - Başhakem bir yanlış kararı düzeltmek istediğinde,

 4. Platformda çözülmesi gereken sorunlar çıkarsa ya da halledilmesi gereken tehlikeli durumlar gerçekleşirse,

 5. Müsabaka alanında oluşan problemler nedeniyle müsabaka aksarsa.

**Müsabakalarda Meydana Gelen Sakatlanma Durumları ve Uygulanacak Prosedürler**

***Madde 30-***

 Müsabıklardan herhangi birinin sakatlanması durumunda müsabaka, sakatlanan müsabıkın maça devam edip edemeyeceğine dair müsabaka doktorunca bir karar verilene kadar durdurulmalıdır. Doktor müsabaka alanına gelerek sakatlığın tedavi için müdahaleyi gerektirip gerektirmediğine karar verir ve bu müdahale için gereken süre 5 dakikayı geçmemelidir. Bu çerçevede gerekli tüm tedaviler 5 dakika içinde tamamlanmalıdır. Müdahale ve tedavi süresi 5 dakikayı aşacak durumdaysa müsabaka doktorunda muvafakati ile sonlandırılır. Sakatlanma ciddi boyuttaysa ( bu durumda 5 dakikalık süre dikkate alınmadan) ve doktor tedavisi gerektiriyorsa, doktor maçın sona ermesi gerektiğini söyleyebilir.

 Maçın bir sakatlanma yüzünden durdurulması gerekiyorsa hakemler,

1. Sakatlanmaya kimin neden olduğu,

2. Kasıtlı bir sakatlama olup olmadığı,

3. Sakatlanan müsabıkın kasıtlı hatası olup olmadığı,

4. Sakatlanmanın kurallara aykırı bir tekniğin kullanılması sonucunda meydana gelip gelmediği,

5. Sakatlanmamış müsabık herhangi bir kural ihlali yapmadıysa, bu müsabıkın hükmen galip sayılıp sayılamayacağı,

6. Sakatlanmamış müsabık kural ihlali yaptıysa, sakatlanan müsabıkın hükmen galip sayılması ve sakatlanmamış müsabıkın da diskalifiye edilmesi hususlarında karar verirler. Ayrıca, müsabaka doktorunun sakatlanan müsabıkın müsabakaya devam edebileceğini bildirmesi durumunda hakemler, müsabakanın devam edip etmeyeceği yönünde bir karar verirler. (Kanama veya geçici sakatlığın giderilmesinden sonra doktor devam edebilir kararı verse bile, Hakemler; sporcunun teknik açıdan veya performans yönünden yetersiz olduğu kanaatiyle müsabakayı bitirebilirler).

**Ceza verilme işlemi**

***Madde 31-***

Orta hakem, başhakeminde onayı ile ceza vermek için önce müsabakayı durdurur ve hakem heyetinin de göreceği şekilde cezanın jestini göstererek işlemi tamamlar. Diskalifiye durumunda da aynı işlemler uygulanır.

**Müsabakalar Öncesinde ve Sonrasında Uygulanacak Diğer Prosedürler**

***Madde 32-***

Müsabakalardan önce ve sonra müsabıklar sportif ve dostça rekabetin bir göstergesi olarak selamlaşırlar (El Sıkışma – Eldivenleri Tokuşturma).

**Sakatlanma, Baygınlık veya Groggi Durumu Sonrası Uygulamalar**

***Madde 33-***

Hakem; kural dışı bir vuruş veya uygulamadan sonra, bireysel faul sebebiyle sayarken yarışmacı hakemin 8'e kadar sayması tamamlanmadan maça devam edebileceğini belirtmek amacıyla elini kaldırır ve maça devam edebileceğini ifade etse bile, 8'e kadar saymayı tamamlar ve devamında diğer yarışmacıya ihtar verir. Hakem; kural dışı bir vuruş veya uygulamadan sonra bireysel faul sebebiyle sayarken, 8'e kadar sayması tamamlandığında yarışmacı maça devam edebileceğini belirtmek için elini kaldırmadıysa, sayma işlemini 8 'de durdurur ve sağlık görevlileri yarışmacının maça devam edip edemeyeceğini kontrol eder. Devam edemeyecekse, yaralanan yarışmacı o müsabakanın galibi sayılır, fakat sonraki müsabakalara katılamaz. Rakibi diskalifiye olur. Hakem; kural dışı bir vuruş veya uygulamadan sonra, bireysel faul sebebiyle sayarken, 8'e kadar sayması tamamlandığında yarışmacı maça devam edebileceğini belirtmek için elini hala kaldırmadıysa, hakem sayımı 8 'de durdurur, ancak sağlık görevlileri yarışmacının durumunun ciddi olmadığını (yarışmacının numara yaptığını) tespit ederse, diğer yarışmacı bir ihtar alır fakat o raunt'un da galibi sayılır. Yarışmacı sert bir (geçerli) darbe aldığında mecburi sayma yapılırken, hakem 8'e kadar saymayı tamamlamadan yarışmacının şuuru yerindeyse ve yarışmaya devam edebileceğini belirtmiş olsa bile hakem saymayı 8 e tamamlar; saydığı yarışmacıya bir mecburi sayma verir ve diğer taraf 2 puan kazanır. Yarışmacı sert bir (geçerli) darbe aldığında sayma yapılırken, hakem 8'e dediğinde yarışmacı yarışmaya devam edebileceğini belirtmezse hakem sayımı 10’a tamamlar ve diğer yarışmacı o müsabakanın galibi sayılır.

**Jeet Kune Do Müsabakalarında Müsabakayı Aksatmaya Dönük Davranışlar Fauller ve Cezaları**

***Madde 34-***

A-Teknik Fauller (İkaz Cezası Gerektiren Durumlar)

 1- Rakibe pasif bir şekilde kenetlenme ya da sarılma

 (Bu durumda yarışmacı sözlü uyarılır; tekrarında ikaz cezası verilir.)

 2 - Müsabakayı kasıtlı olarak aksatmak, ( madde 36 )

 3. Yarışmacının müsabaka esnasında kaskını çıkartması, vücut koruyucusunu gevşetmesi ve yavaş hareket etmesi durumunda ikaz cezası verilir.

 4. Müsabaka esnasında dişliğini çıkartan veya kasıtlı olarak atan yarışmacıya ikaz cezası verilir.

B-Bireysel Fauller: (İhtar Cezası Gerektiren Durumlar)

 1. “Başla” (hay) komutundan önce ya da “dur” (jeet) komutundan sonra rakibe hücum eden yarışmacıya ihtar cezası verilir.

 2. Yasaklı teknikler kullanan sporcuya ihtar cezası verilir.

 3. Yasaklı bölgelere vuran sporcuya ihtar cezası verilir.

**DİSKALİFİYE EDİLMEYİ GEREKTİREN DURUMLAR**

***Madde 35-***

 1. Rakibini kasıtlı olarak sakatlayan yarışmacı müsabakadan diskalifiye edilir ve elde etmiş olduğu tüm sonuçlar iptal edilir.

2. Mola sırasında yasaklı maddeler (doping) kullanan ya da oksijen takviyesi yaptıran yarışmacı müsabakadan diskalifiye edilir ve elde etmiş olduğu tüm sonuçlar iptal edilir.

3. Hakemlere ve diğer görevlilere hakaret eden, kışkırtıcı sözler söyleyen, küfreden sporcu müsabakadan diskalifiye edilir ve elde etmiş olduğu tüm sonuçlar iptal edilir.

4. Hakemlere ve diğer görevlilere hakaret eden, kışkırtıcı sözler söyleyen, yalan beyanlarda bulunan ve küfreden antrenörün temsil ettiği takım müsabakadan ihraç edilir ve elde etmiş olduğu tüm sonuçlar iptal edilir.

5 . Müsabakaya çıkan sporcunun müsabaka neticesinde müsabakayı kazanmış olsa dahi eksik bir ekipman ile platformda olduğu tespit edilirse bu müsabık diskalifiye edilir.

6. Müsabakaya eksik ve aykırı ekipmanlar ile veya değişik elbiseler giyerek çıkmak veya dekorasyon olarak metal maddeler giymek, vazelin veya benzer maddeler kullanmak, vücuda sürmek. Bu durumlarda müsabık müsabaka hakemi tarafından diskalifiye edilir.

 7. Bu Talimat hükümleri ile cezayı gerektiren fiil ve hareketlerde bulunanlar hakkında

Federasyonumuzun “Disiplin ve Ceza Talimatı” hükümlerine göre işlem yapılır.

**Jeet Kune Do Müsabakalarında Müsabakayı Aksatmaya Dönük Davranışlar Cezaları**

***Madde 36-***

 Aşağıdaki durumlar “müsabakayı kasıtlı olarak aksatmak” sayılır:

1. Yarışmacının müsabaka esnasında dişliğini ya da başlığını çıkarması, göğüs koruyucusunu gevşetmesi ve müsabakaya zamanında hazırlanmaması, hakem platforma çağırdığında hala yavaş hareketlerle hazırlanması

2. Yarışmacının dişliğini takmadan müsabakaya çıkması ve bunun platform hakemi tarafından tespit edilmesi sonucu dişliğini takmaya zorlanması

3. Yarışmacının yarışmaya zamanında gelmemesi, yere ya da platformdan dışarı düşme durumlarında hakemin komutlarına uymayarak ayağa kalkarken ve platforma çıkarken yavaş davranması

4. (Aşırı yavaş davranış sergileyen sporcuya sayılır. Ve rakibi 2 puan alır.)

5. Müsabaka sırasında bayan yarışmacının, saçının ya da iç giysilerinin tekniklerine etki etmesi sebebiyle toparlanmak için mola istemesi

6. Müsabaka sırasında hakem “DUR” komutu verdiğinde yarışmacının hakem izin vermeden (müsabakanın bittiği düşüncesi ile) platformdan inmesi ve yarışmayı aksatması. (Sporcu kemdi isteği ile platformu terk ederse müsabakadan çekilmiş sayılır.)

7. Platform hakemine karşı sportmenliğe aykırı davranışlarda bulunmak veya hakemin kararlarını dikkate almamak,Bu durumlarda sporcuya ikaz cezası verilir ( Rakip 1 puan alır ) tekrarı halinde ceza artar.

**GALİBİYET VE YENİLGİ DURUMU**

**Galibiyetin ve Yenilginin Belirlenmesi**

***Madde 37-***

1. Mutlak galibiyet

a- Müsabıklardan birinin diğerini pes ettirmesi.

b- İki yarışmacı arasında teknik açıdan büyük fark varsa başhakemin onayı ile platform hakemi teknik olarak güçlü olan yarışmacıyı maçın galibi ilan edebilir.

c- Darbe sonucu yere devrilen (kasdi fauller hariç) ve 10 saniye boyunca bilinçsiz kalan ya da ayağa kalkmasına rağmen bilinci yerinde olmayan yarışmacının rakibi maçın galibi ilan edilir.

d- Maç boyunca, ağır darbeler (kasdi fauller hariç) aldıktan sonra mecburen üç kez sayılan yarışmacının rakibi maçın galibi ilan edilir.

e- Maç boyunca, üç (3) ihtar alan yarışmacının rakibi maçın galibi ilan edilir.

2.Raunt galibinin belirlenmesi

A - Her raunt'un sonucu eğer pes ettirme gerçekleşmediyse yan hakemlerin kararlarına göre belirlenir.( Fakat sonuç açıklanmaz, desisyona yazılır ve müsabaka sonunda toplanır)

B - Bir raund boyunca, ağır darbeler (kasdi fauller hariç) aldıktan sonra mecburen iki (2) kez sayılan yarışmacının rakibi raundun galibi ilan edilir.

C - Bir round boyunca, rakibi platformdan ÜÇ (3) kez dışarı çıkan yarışmacı raundun galibi olarak ilan edilir.

Eğer bir roundda puanlar eşit çıkarsa, raundun galibi yarışmacı aşağıdaki sıraya göre belirlenecektir:

1- Daha az ihtar (warning) alan yarışmacı galip ilan edilecektir.

2- Daha az ikaz (admonition) alan yarışmacı galip ilan edilecektir.

3- Kilosu daha az olan yarışmacı galip ilan edilir.

4- Eğer yukarıdaki kriterler eşitliği bozmazsa raunt berabere biter.

 3. Maç galibinin belirlenmesi:

1- İlk İki roundu kazanan yarışmacı maçın galibi ilan edilir.

2- Eğer bir yarışmacı yaralanır veya hastalanırsa ve yarışmaya devam edemeyeceği doktor tarafından onaylanırsa rakibi maçın galibi ilan edilir.

Eleme sisteminde, iki tarafça kazanılan rauntların sayısı eşit ise galip aşağıdaki kurallara göre belirlenir:

1- Daha az ihtar alan yarışmacı galip ilan edilecektir.

2 - Daha az ikaz alan yarışmacı galip ilan edilecektir.

3 - Eğer eşitlik bozulmazsa ek bir round oynanacaktır.