

SAMSUN OPEN 2026

Resmi Birleştirilmiş Yarışma Kuralları ve Yönetmeliği

1. YARIŞMA ALANI STANDARTLARI (RODA)

- Alan Ölçüleri:** Roda olarak adlandırılan yarışma alanı, net bir şekilde görülebilen dairesel bir çizgiyle sınırlandırılmış, tam olarak **4.5 metre** çapında kusursuz bir daire olmalıdır.
- Zemin Güvenliği:** Tüm ring tamamen düz olmalı ve minimum **200 kg/m³** yoğunluğa sahip profesyonel, darbe emici matlarla kaplanmalıdır. Zemin malzemesi tamamen kaymaz, temiz ve dezenfekte edilmiş olmalıdır.
- Güvenlik Bölgeleri:** Reklam panoları, sütunlar ve seyirciler Hakem Heyetinden en az 1 metre uzakta konumlandırılmalıdır. Roda sınır çizgisi ile Bateria (orquestra) alanı arasında zorunlu bir **2 metrelik güvenlik bölgesi** bulunmalıdır.

2. ORTA HAKEM ROLLERİ VE MAÇ YÖNETİMİ

Orta Hakem, Roda içindeki maçı doğrudan denetler ve yönetir; aşağıdaki temel sorumluluklara sahiptir:

- Maç Kontrolü:** Her raundun resmi başlangıcını (*Comece!*), dinamik aksiyonu (*Ação!*), geçici duraklatmayı (*Pausa!*) ve resmi kapanışını (*Fim!*) işaret eder.
- Maç Öncesi Kontrol:** Oyunun başlamasına izin vermeden önce her iki yarışmacının, Yan Hakemlerin, Kronometre Hakeminin ve aktif skor tabelalarının hazır olduğunu onaylar.
- Kural İhlali Uygulaması:** Bir kural ihlali veya dışarıdan müdahale gördüğünde oyunu anında durdurur. İhlalin ciddiyetine göre sözlü uyarılar, sarı kartlar veya doğrudan kırmızı kartlar (diskalifiye) verir.
- Resmi Duraklatmalar:** Zorunlu tıbbi yardım için (yarışmacı başına toplam 3 dakikaya kadar) veya yalnızca bir raunt sona erdikten sonra üniforma düzenleme talimatı vermek amacıyla maçı geçici olarak durdurur.
- Sonuç İlanı:** Maç sonunda merkez işaretinde durur, her iki sporcunun ellerinden tutar ve resmi hakem heyetinin puanlamasına göre kazananın elini kararlılıkla havaya kaldırır.

3. HAKEM HEYETİ VE PUANLAMA SİSTEMİ (1-2-3-4 SIRALAMASI)

Yarışmacıların performansları, hakem heyeti tarafından ardışık ve net bir görev dağılımıyla dinamik olarak puanlanır:

1 Numaralı Hakem (Teknik Akış, Diyalog ve Ritim)

- Oyunun temel özünü değerlendirir ve her raundun sonunda yarışmacı başına maksimum **3 puan** verir.
- Karşılıklı etkileşimi (diyalog), yaratıcı geçişleri, akıcı teknik serilerini ve Bateria temposuna tam ritmik uyumu puanlar.
- Tüm hücum ve savunma eylemlerinin temel *Ginga* duruşu etrafında sorunsuz bir şekilde uyum sağladığını doğrular.

2 Numaralı Hakem (Çizgi Vuruşları / Golpes de Linha)

- Açık b    n veya ba   b  lgesine (y  z ve bo  az hari  ) kurallara uygun olarak yapılan, yaralanmaya yol a  mayan her hafif temaslı vuru   i  in tam **1 puan** verir.
- Puanlanan teknikler   unlardır: *Martelo*, *Cabe  ada*, *Gancho*, *Pis  o*, *B  n    o*, *Chapa*, *Escorpi  o*, ve *V  o-do-Morcego*.

3 Numaralı Hakem (Akrobatik Unsurlar / Floreios)

- İzin verilen formlardan k  ken alan her benzersiz akrobatik hareket i  in **1 puan** verir (Seri ba  ına maksimum 2 puan).
- Her benzersiz Floreio raunt ba  ına yalnızca bir kez puanlanır, anlamlı bir d  v    diyalogunun par  ası olmalı ve en az 3 ardı  ık hareketten olu  an bir seri i  inde yer almalıdır.

4 Numaralı Hakem (D    rmeler ve Ge  i  ler)

- Yere D    rmeler (3 Puan):** Rakibi ba  arılı bir   ekilde yere d    meye zorlayan her tamamlanmı  , kasıtlı ve kontroll   teknik i  in verilir (  rn: *Rasteira*, *Vingativa*, *Tesoura*, *Banda*, *Arrast  o*, *Cruz*, *Boca de Cal  a*). Rastlantısal kaymalar hari   tutulur.
- Ge  i  ler (1 Puan):** Rakibin   zerinden tamamen ger  ekle  tirilen her temiz sı  rama hareketi veya dinamik hava ge  i  i i  in verilir.

4. YARI  MACI GEREKSİNİMLERİ VE   NIFORMA KURALLARI

- Resmi Kıyafet:** Yari  macılar, d  zenleme komitesi tarafından sa  lanan resmi kısa kollu etkinlik ti    rt  n   (normal kesim, kesinlikle pantolonun i  ine sokulmu   olmalıdır) ve temiz beyaz *Abad  * pantolonunu giymelidir.
- Kaval Kemi  i Koruyuculu  u:** Abad   pantolonu kaval kemiklerini tamamen kapatmalı ancak ayak bile  i kemi  inden daha a  a  ıya uzanmamalıdır. Sa   bacakta   lke bayra  ına, sol bacakta ise akademi logosuna izin verilir (kemer   izgisinin 10 cm ila 25 cm altında).
- Ku  ak Temsili:** Sporcunun kendi grubuna ait resmi mezuniyet ipi (*Cord  o* / *Corda*) bel   evresine g  venli bir   ekilde ba  lanmalıdır.
- Ayakkabı ve Hijyen:** T  m sporcular tamamen **yalınayak** yari  malıdır. El ve ayak tırnakları m  sabaka   ncesinde temiz bir   ekilde kesilmelidir. Uzun sa  lar sıkıca arkaya ba  lanmalıdır. Ki  isel hijyen kurallarına kesinlikle uyulmalıdır.

5. YASAKLANMI   DAVRANI  LAR VE A  IR CEZALAR

Uyarılara ve Do  rudan Diskalifiyeye Yol A  an Ciddi İhlaller:

- Yasaklanmış Fiziksel Darbeler:** Her t  rl   el veya kol vuru  u, kapalı yumrukla yapılan yumruklar veya avu   i  i darbeleri (  rn. *Soco*, *Galopante*, *Asfixiante*, *Godeme*, *Telefone*). Diz kullanılarak yapılan vuru  lar (*Joelhada*) veya dirsek darbeleri (*Cotovelada*) kesinlikle yasaktır.
- Tehlikeli Uygulamalar:** Do  rudan y  ze y  neltilen kafa darbeleri, ba  ın arkasıyla vurulan tekmeler veya do  rudan boyun b  lgesini hedef alan makas fendi (*Tesoura*) uygulamaları (g  vdeye yapılan makaslar yasaldır).
- Taktiksel İhlaller:** M  cadeleden ka  mak amacıyla kasten Roda sınır   izgisinin dı  ına   ıkmak, zaman ge  irmek (ba  lamadan   nce a  ır   duraklama veya d    r  ld  kten sonra kasten yerde kalma) ve Jogo i  inde belirgin duraklamalar yapmak.

- **Etik Dışı Davranışlar:** Hakemlere, rakibe veya seyircilere karşı kaba davranışlar sergilemek, alay etmek veya saldırganlık göstermek. Yarışmacılar maçtan önce ve sonra tokalaşmak zorundadır.

Bu yarışma, World Capoeira Federation (WCF) resmi kural ve standartlarına tam uyum içinde organize edilmekte ve yönetilmektedir.