



KILPAILUSÄÄNNÖT

Luvut 1-5 Yleiset säännöt ja määräykset

Luvut 6-10 Säännöt koskien hokein, dantai hokein, jissenin, dantai jissen ja tenkain tuomitsemista

voimassa alkaen 1.1.2017

SISÄLLYS

1	YLEISIÄ SÄÄNTÖJÄ JA MÄÄRÄYKSIÄ.....	3
2	KILPAILUSARJAT.....	4
3	RANKING, KILPAILUKAAVIOT JA ARVONTASÄÄNNÖT.....	9
4	KILPAILUALUEESEEN LIITTYVÄT MÄÄRÄYKSET	12
5	KILPAILUPROKOLLA.....	14
6	HOKEI.....	19
7	DANTAI HOKEI.....	22
8	JISSEN.....	23
9	DANTAI JISSEN.....	30
10	TENKAI	31
11	TUOMARIMERKIT.....	32
12	JAPANILAI-SUOMALAINEN SANASTO	40

1 YLEISIÄ SÄÄNTÖJÄ JA MÄÄRÄYKSIÄ

1.1 KILPAILUJEN JÄRJESTÄMINEN

Suomen Taidon jäsenseurojen järjestämissä SM- ja cup-kilpailuissa noudatetaan täsmällisesti kilpailusääntöjä ja kilpailujenjärjestämisoppaan ohjeita.

1.2 KILPAILUSÄÄNNÖT

Suomen Taidon kilpailu- ja tuomarivastaavat ylläpitävät virallisia kilpailusääntöjä kansainvälisten sääntöjen mukaisesti. Suomen Taidon johtoryhmä vahvistaa kilpailusarjoihin liittyvät muutokset ja Suomen Taido Dan -yhdistys kilpailulajeihin liittyvät muutokset. Vahvistetut säännöt löytyvät ennen kilpailukauden alkua Suomen Taidon materiaalipankista.

1.3 KILPAILUJEN ANOMINEN (CUP, SM)

Taidoseurat voivat järjestää virallisia cup-kilpailuita ja SM-kilpailuita määrättyinä kilpailuviikonloppuina liiton tapahtumakalenterin mukaisesti. Vapaita kilpailuja haetaan toimistosta, ja ne myönnetään hakujärjestyksessä. Hakemukset tulee lähettää kirjallisesti kilpailuvastaava@taido.fi osoitteeseen ja hakemuksessa pitää ilmetä seuran yhteyshenkilön tiedot, haluttu kilpailu ja sen ajankohta sekä kilpailujen pitopaikka mikäli se on jo tiedossa.

1.4 KILPAILUJEN JÄRJESTÄMISEN VASTUUT

- Kilpailujen järjestäjä vastaa järjestelyistä: mm. kutsuista, kilpailupaikasta ja tatameista, tarvikkeista, toimitsijoista, ensiavusta, arvonnoista, palkinnoista ja lisenssin voimassaolon tarkistamisesta (lisenssit Suomen taidon avustuksella). Järjestävä seura on yhteydessä kilpailujen päätuomariin sarjojen aluejaoista ja arvontoihin liittyvistä kysymyksistä etukäteen. Järjestävä seura lähettää kilpailujen tuomarilistan, osallistujalistat, tulokset sekä kopiot kaavioista toimistoon välittömästi kilpailujen jälkeen.
- Tuomarivastaava järjestää tuomarit Cup- ja SM-kilpailuihin ja valitsee päätuomarin. Tuomareiden tulee olla Suomen Taidon virallisella aktiivisten tuomareiden listalla.
- Päätuomari vahvistaa kilpailusarjojen aluejaon sekä aikataulun ja vastaa nimitettyjen tuomareiden jaosta kilpailusarjoihin. Jaossa pyritään siihen, ettei samasta seurasta olisi samassa hokei tai ottelu sarjassa kuin yksi tuomari. Mahdollisuuksien mukaan samaan on pyrittävä myös tenkain osalta. Päätuomari lähettää raportin kilpailuista tuomarivastaavalle. Päätuomari vastaa siitä että kilpailusääntöjä noudatetaan kilpailujen aikana.
- Kilpailijoilla tulee olla voimassa oleva Suomen Taidon jäsenseuran jäsenyys sekä kilpailulisenssi. Mikäli kilpailijalla on oma vakuutus, tulee sen kattaa kilpaileminen. Kilpailijat sitoutuvat noudattamaan Suomen Taidon kilpailusääntöjä osallistuessaan kilpailuihin.
- Tuomareilla tulee olla voimassa oleva Suomen Taidon jäsenseuran jäsenyys sekä vähintään H-lisenssi tai jonkun Maailman taidoliiton jäsenmaan jäsenyys.
- Seuroilla, joilla on alaikäisiä kilpailijoita, tulee olla mukana joukkueenjohtaja tai vastaava, jolla on myös kilpailijoiden vanhempien yhteystiedot tarvittaessa. Seurat sitoutuvat noudattamaan kutsussa annettuja ohjeita sekä kilpailusääntöjä ilmoittaessaan jäseniään kilpailuihin.

1.5 TUOMARILUOKITUKSET

Tuomariksi hyväksytään virallisen taidon tuomarikoulutuksen käynyt ja sääntökokeen suorittanut, vyöarvoltaan vähintään 1 dan henkilö. Tuomariluokitukset jakautuvat kolmeen tasoon C-, B- ja A-tasoihin sekä hokeissa että jissenissä. Luokituksen ensimmäinen kirjain kuvaa hokein luokitusta ja toinen kirjain jissenin luokitusta. Kukin henkilö aloittaa luokituksella CC. Luokitus nostetaan käytännön näytön perusteella. Kukin kauden jälkeen arvioidaan tuomariaktiivisuuden ja kilpailuista annettujen palautteiden perusteella ne, joiden luokitusta nostetaan.

Tuomaritoiminnasta vastaava tekee esityksen korotetuista luokituksista Suomen Taido Dan- yhdistykselle, joka käsittelee korotukset kokouksessaan. Luokitus passivoituu, mikäli tuomari ei toimi yksissäkään Suomen Taidon

virallisissa cup- tai SM-kilpailuissa tuomarina kahteen kokonaiseen kauteen. Luokituksen aktivoimiseksi on käytävä tuomarikoulutus (C- ja B-tuomarit) tai tuomaripäivät (A-tuomarit), tehtävä sääntökoe ja käytävä yksissä cup-kilpailuissa tuomaroimassa.

TUOMARIEN LUOKITUS SM-KILPAILUISSA

SM-kilpailujen tuomareiksi hyväksytään vain A-luokituksen omaavat henkilöt. Tuomarivastaava voi antaa poikkeustapauksessa muun luokituksen omaavan henkilön toimia SM-kilpailuissa.

TUOMARIEN LUOKITUS CUP-KILPAILUISSA

Cup-kilpailujen tuomareiksi hyväksytään A-, B- ja C-luokituksen omaavia tuomareita. Miesten ja naisten hokei ja jissen sekä sonen sarjoissa tuomareina saa olla vain yksi C-luokituksen omaava per kilpailusarja. A-luokituksen omaavia on oltava vähintään 1 per kilpailusarja. 6-3 kyu ja juniorisarjoissa vaatimuksena on yksi vähintään B-luokituksen omaava tuomari ja kaksi vähintään C-luokituksen omaavaa tuomaria per kilpailusarja.

1.6 KILPAILUKAUSI

Kilpailukausi on lisenssikausi.

1.7 ILMOITTAUTUMISEN PERUUTTAMINEN

Kilpailijan on ilmoitettava peruutuksesta välittömästi soittamalla kutsussa ilmoitetulle yhteyshenkilölle. Ilmoituksen on tultava ennen kaavioiden tarkastamisen alkamista eli yli 2 tuntia ennen kilpailujen alkua. Mikäli ilmoitus on tullut ajoissa ja kilpailija toimittaa sairaanhoitajan- tai lääkärintodistuksen, tulee kilpailumaksu palauttaa. Mikäli jompikumpi tai kumpikaan kohta eivät toteudu, kilpailujen järjestäjä saa pidättää koko osallistumismaksun.

2 KILPAILUSARJAT

2.1 VIRALLISET KILPAILUMUODOT

- Hokei on tekniikkaliikesarja, joka koostuu hyökkäyksistä, puolustuksista ja liikkumisesta.
- Jissen on kahden henkilön välinen ottelu, jossa ottelijat hyökkäävät ja puolustavat taidotekniikoita soveltaen taidon sääntöjen ja periaatteiden mukaisesti.
- Dantai hokei on viisihenkisen joukkueen mahdollisimman yhtäaikainen liikesarja, jossa aloitusmuodostelma pyritään säilyttämään.
- Dantai jissen on joukkueottelu, jossa viisi ottelijaa ottelee vuorotellen joukkueenjohtajan johdolla toisen joukkueen ottelijoita vastaan. Jokaisella ottelijalla on omat tekniikkaluokkansa, joiden tekniikoista ottelija saa helpommin pisteitä. Joukkueottelu voidaan tarvittaessa järjestää myös kolmihenkisin joukkuein.
- Tenkai on ennalta suunniteltu taistelu, jossa keskusmies (shuyaku) taidotekniikoita käyttäen päihittää kaikki viisi vastustajaansa (wakiyaku) yksitellen.

2.2 KILPAILUJÄRJESTELMÄ

Taidokilpailuissa käytetään henkilökohtaisissa sarjoissa ja joukkueottelussa cup-järjestelmää. Mikäli sarjaa, jossa on alle 4 henkilöä, ei voida järkevästi yhdistää muihin sarjoihin, voidaan sarja käydä poolimuotoisena. Poolissa voittajaksi määräytyy eniten voittoja saanut henkilö tai joukkue. Tasavoitoissa keskinäinen ottelu määrää joukkueiden paremmuusjärjestyksen. Juniorisarjoissa voidaan käyttää myös muuta parhaiten soveltuvaa Suomen Taidon johtoryhmän hyväksymää järjestelmää.

2.3 KILPAILUSARJOJEN YHDISTÄMINEN

Mikäli kilpailusarjoja joudutaan yhdistämään vähäisen osallistujamäärän vuoksi, tulee poistettavan sarjan kilpailijoille ilmoittaa yhdistämisestä. Kilpailijan ei ole pakko osallistua ikäluokkaansa vanhempien tai vyöarvoltaan ylempien väiden sarjaan. Mikäli kilpailijan kaikki sarjat yhdistetään kyseisellä tavalla, eikä kilpailija halua kilpailla ylempässä sarjassa, on kilpailijan mahdollista perua osallistuminen ja saada osallistumismaksu takaisin. Kaksi kilpailijaa tai joukkuetta on minimiosallistujamäärä.

2.4 PAINOLUOKAT

Missään kilpailuissa ei ole sarjakoa painon mukaan.

2.5 OSALLISTUMISOIKEUS

Kilpailija saa osallistua kaikkiin ikänsä ja vyöarvonsa sallimiin sarjoihin samassa kilpailussa. Kilpailujenjärjestäjällä on kuitenkin oikeus rajata osallistumisoikeus esimerkiksi kolmeen sarjaan. Mikäli kilpailija osallistuu eri ikäluokkien sarjoihin, ei kilpailujenjärjestäjällä ole velvollisuutta huolehtia siitä, että sarjoja ei käydä yhtäaikaisesti.

Kilpailijan tulee edustaa Suomen Taidon jäsenseuraa tai Maailman Taidoliiton jäsenvaltion jäsenseuraa. SM-kilpailuissa voi kilpailla vain Suomen Taidon jäsenseurojen jäsenet. Joukkuelajien SM-kilpailusarjat ovat ensisijaisesti seurojen väliset kilpailut. Mikäli joukkuetta ei saada koottua seuran omista jäsenistä, on mahdollista käyttää joukkueessa jonkin toisen seuran jäseniä. Joukkueessa saa olla vain kahden seuran edustajia. Sekajoukkueen nimessä tulee näkyä kummankin seuran nimet. Erillistä anomusta ei tarvitse toimittaa.

Joukkueiden henkilövaihdokset täytyy ilmoittaa kilpailujen järjestäjälle viimeistään kaksi tuntia ennen kilpailujen alkamista. Joukkueen tulee ilmoittautua täysimääräisenä. Jos tulee sairaustapaus ilmoittautumisen päätyttyä, dantai jissen joukkue saa osallistua vajaalla joukkueella luovutetun/luovutettujen otteluiden ollessa viimeiset ottelut.

Dantai hokei-sarjaan tulee ilmoittautua täysimääräisenä. Jos tulee sairaustapaus, tuomarit antavat hokeista pisteet normaalisti, mutta toimitsijapöydässä vähennetään kilpailijan osuus pisteistä [(saadut pisteet/5)*kilpailijoiden määrä=lopulliset pisteet].

Tenkai-sarjaan tulee ilmoittautua täysimääräisenä. Tenkaita ei voi tehdä ilman shuyakua, wakiyaku voi puuttua, puuttuvan wakiyakan pisteet ovat 0, ja päätuomarin pisteistä vähennetään 2 pistettä.

2.6 SM- KILPAILUSARJAT

Sarjan koko ei vaikuta SM-kilpailuarvoon.

- **Hokei, miehet**
- **Hokei, naiset**
 - Lisenssikaudella vähintään 15 vuotta täyttävät
 - Vyöarvo ≥ 2 kyu
 - Kilpailuhokeina tai/in hokeit
 - Käytössä on keräilyt mikäli kilpailijoita ≥ 7
 - 6-3 kyu sarjassa ko. lisenssikaudella kilpailleet saavat osallistua
 - Sarjat rankataan.
- **Jissen, miehet**
- **Jissen, naiset**
 - Lisenssikaudella vähintään 18 vuotta täyttävät
 - Vyöarvo ≥ 2 kyu
 - Käytössä on keräilyt mikäli kilpailijoita ≥ 7
 - 6-3 kyu sarjassa ko. lisenssikaudella kilpailleet saavat osallistua
 - Sarjat rankataan
- **Sonen 35+ hokei, sekasarja**
 - Lisenssikaudella vähintään 35 vuotta täyttävät
 - Vyöarvo ≥ 6 kyu
 - Kilpailuhokeina mei hokeit
 - Ei rankata
- **Sonen 35+ jissen, miehet**
- **Sonen 35+ jissen, naiset**
 - Lisenssikaudella vähintään 35 vuotta täyttävät
 - Vyöarvo ≥ 6 kyu
 - Ei rankata

- **Sonen 30+ hokei, sekarja**
 - Lisenssikaudella vähintään 30 vuotta täyttävät
 - Vyöarvo ≥ 6 kyu
 - Kilpailuhokeina sei-hokeit, kyu-vyöarvot saavat tehdä myös tai/in-hokeita
 - Ei rankata
- **A-juniorit hokei, tytöt**
- **A-juniorit hokei, pojat**
 - Lisenssikaudella 15 - 17 vuotta täyttävät
 - Ei vyöarvorajaa
 - Kilpailuhokeina in/tai hokeit
 - A-junioreiden hokei sarjat voidaan yhdistää, mikäli jommassakummassa tai kummassakin sarjassa alle 4 kilpailijaa
 - Ei rankata
- **A-juniorit jissen, tytöt**
- **A-juniorit jissen, pojat**
 - Lisenssikaudella 15 - 17 vuotta täyttävät
 - Vyöarvo ≥ 6 kyu
 - A-junioreiden jissen sarjat voidaan yhdistää saman sukupuolen 6-3 kyu tai juniorisarjaan. Sarjat voidaan yhdistää, mikäli jommassakummassa tai kummassakin sarjassa alle 4 kilpailijaa.
 - Ei rankata
- **B-juniorit hokei, tytöt**
- **B-juniorit hokei, pojat**
 - Lisenssikaudella 12 – 14 vuotta täyttävät
 - Ei vyöarvorajaa
 - Kilpailuhokeina sen/un/hen in/tai hokeit
 - B-junioreiden hokeisarjat voidaan yhdistää, mikäli jommassakummassa tai kummassakin sarjassa alle 4 kilpailijaa
 - Ei rankata
- **B-juniorit jissen, tytöt**
- **B-juniorit jissen, pojat**
 - Lisenssikaudella 12 – 14 vuotta täyttävät
 - Vyöarvo ≥ 6 kyu
 - B-junioreiden jissen sarjat voidaan yhdistää saman sukupuolen juniorisarjaan. Sarjat voidaan yhdistää, mikäli jommassakummassa tai kummassakin sarjassa alle 4 kilpailijaa.
 - Ei rankata
- **C-juniorit hokei, sekarja**
 - Lisenssikaudella 7-11 vuotta täyttävät
 - Ei vyöarvorajaa
 - Kilpailuhokeina sen/un/hen in/tai hokeit
 - C-junioreiden hokei sarja voidaan yhdistää toiseen juniorisarjaan, mikäli sarjassa on alle 4 kilpailijaa.
 - Mikäli kilpailijoita on runsaasti, voidaan sarja jakaa esim 7-9-vuotiaisiin ja 10-11-vuotiaisiin.
 - Ei rankata
- **Trick Track taitorata**
 - Alle 14-vuotiaat
 - Suomen Taidon antaman ohjeen mukaisesti
- **Erikoisaiheiset kilpailulajit junioreille**
 - Alle 14-vuotiaat
 - Erikoisaiheisten lajien säännöt tulee lähettää hyvissä ajoin (mieluusti jo syyskaudella) seuroille, jotta lajeja pystytään harjoittelemaan.
- **Dantai hokei, sekarja**
 - 5 henkilöä, joukkueen on oltava ilmoittauduttaessa täysilukuinen
 - Ei ikärajaa
 - Ei vyöarvorajaa
 - Kilpailuhokeina in/tai hokeit

- Ei rankata
- Mikäli joukkueita on yli 9, käydään sarja poolina, jossa poolin 3 parasta joukkuetta pääsee finaaliin.
- Mikäli halutaan järjestää naisille ja miehille erilliset sarjat, tulee tämä ilmoittaa kilpailuita haettaessa, jotta kilpailuvastaava voi informoida seuroja ennen kilpailukauden alkua.
- **Tenkai, sekasarja**
 - 6 henkilöä, joukkueen on oltava ilmoittauduttaessa täysilukuinen
 - Ei ikärajaa
 - Ei vyöarvorajaa
 - Ei rankata
- **Dantai jissen, miehet**
- **Dantai jissen, naiset**
 - Miehet 5 henkilöä ja joukkueenjohtaja, joukkueen on oltava ilmoittauduttaessa täysilukuinen. Voidaan tarvittaessa järjestää kolmihenkisin joukkuein.
 - Naiset 3 henkilöä ja joukkueenjohtaja, joukkueen on oltava ilmoittauduttaessa täysilukuinen
 - Lisenssikaudella vähintään 18 vuotta täyttävät, joukkueenjohtaja vähintään 15-vuotias
 - Vyöarvo ≥ 6 kyu
 - Sarja rankataan

2.7 CUP-KILPAILUSARJAT

- **Hokei, miehet**
- **Hokei, naiset**
 - Lisenssikaudella vähintään 15 vuotta täyttävät
 - Vyöarvo ≥ 2 kyu
 - Kilpailuhokeina tai/in hokeit, voidaan myös rajata lisäksi kauden teeman mukaan
 - Sarjat rankataan
- **Jissen, miehet**
- **Jissen, naiset**
 - Lisenssikaudella vähintään 18 vuotta täyttävät
 - Vyöarvo ≥ 2 kyu
 - Sarjat rankataan
- **6-3 kyu hokei, miehet**
- **6-3 kyu hokei, naiset**
 - Lisenssikaudella vähintään 18 vuotta täyttävät
 - Vyöarvo 6-3 kyu
 - Kilpailuhokeina sen/un/hen tai/in hokeit, voidaan myös rajata lisäksi kauden teeman mukaan
 - Jos kilpailijoiden määrä sarjassa on alle 4, voidaan sarja yhdistää vastaavan sukupuolen rankingsarjaan.
- **6-3 kyu jissen, miehet**
- **6-3 kyu jissen, naiset**
 - Lisenssikaudella vähintään 18 vuotta täyttävät
 - Vyöarvo 6-3 kyu
 - Jos kilpailijoiden määrä sarjassa on alle 4, voidaan sarja yhdistää vastaavan sukupuolen rankingsarjaan.
- **Sonen 35+ hokei, sekasarja**
 - Lisenssikaudella vähintään 35 vuotta täyttävät
 - Vyöarvo ≥ 6 kyu
 - Kilpailuhokeina mei hokeit, voidaan myös rajata lisäksi kauden teeman mukaan
 - Ei rankata
- **Sonen 35+ jissen, miehet**
- **Sonen 35+ jissen, naiset**
 - Lisenssikaudella vähintään 35 vuotta täyttävät
 - Vyöarvo ≥ 6 kyu
 - Ei rankata
- **Sonen 30+ hokei, sekasarja**

- Lisenssikaudella vähintään 30 vuotta täyttävät
- Vyöarvo ≥ 6 kyu
- Kilpailuhokeina sei-hokeit, kyu-vyöarvot saavat tehdä myös tai/in-hokeita, voidaan myös rajata lisäksi kauden teeman mukaan
- Ei rankata
- **A-juniorit hokei, tytöt**
- **A-juniorit hokei, pojat**
 - Lisenssikaudella 15 - 17 vuotta täyttävät
 - Ei vyöarvorajaa
 - Kilpailuhokeina in/tai hokeit, voidaan myös rajata lisäksi kauden teeman mukaan
 - A-junioreiden hokei sarjat voidaan yhdistää saman sukupuolen 6-3 kyu tai juniorisarjaan. Sarjat voidaan yhdistää, mikäli jommassakummassa tai kummassakin sarjassa alle 4 kilpailijaa.
 - Ei rankata
- **A-juniorit jissen, tytöt**
- **A-juniorit jissen, pojat**
 - Lisenssikaudella 15 - 17 vuotta täyttävät
 - Vyöarvo ≥ 6 kyu
 - A-junioreiden jissen sarjat voidaan yhdistää saman sukupuolen 6-3 kyu tai juniorisarjaan. Sarjat voidaan yhdistää, mikäli jommassakummassa tai kummassakin sarjassa alle 4 kilpailijaa.
 - Ei rankata
- **B-juniorit hokei, tytöt**
- **B-juniorit hokei, pojat**
 - Lisenssikaudella 12 – 14 vuotta täyttävät
 - Ei vyöarvorajaa
 - Kilpailuhokeina sen/un/hen in/tai hokeit, voidaan myös rajata lisäksi kauden teeman mukaan
 - B-junioreiden hokeisarjat voidaan yhdistää, mikäli jommassakummassa tai kummassakin sarjassa alle 4 kilpailijaa
 - Ei rankata
- **B-juniorit jissen, tytöt**
- **B-juniorit jissen, pojat**
 - Lisenssikaudella 12 – 14 vuotta täyttävät
 - Vyöarvo ≥ 6 kyu
 - B-junioreiden jissen sarjat voidaan yhdistää saman sukupuolen juniorisarjaan. Sarjat voidaan yhdistää, mikäli jommassakummassa tai kummassakin sarjassa alle 4 kilpailijaa.
 - Ei rankata
- **C-juniorit hokei, sekarja**
 - Lisenssikaudella 7 – 11 vuotta täyttävät
 - Ei vyöarvorajaa
 - Kilpailuhokeina sen in/tai hokeit, voidaan myös rajata lisäksi kauden teeman mukaan
 - C-junioreiden hokei sarja voidaan yhdistää toiseen juniorisarjaan, mikäli sarjassa on alle 4 kilpailijaa.
 - Mikäli kilpailijoita on runsaasti, voidaan sarja jakaa esim 7-9-vuotiaisiin ja 10-11-vuotiaisiin.
 - Ei rankata
- **Trick Track taitorata**
 - Alle 14-vuotiaat
 - Suomen Taidon antaman ohjeen mukaisesti
- **Erikoisaiheiset kilpailulajit**
 - Alle 14-vuotiaat
 - Erikoisaiheisten lajien säännöt tulee lähettää hyvissä ajoin (mieluusti jo syyskaudella) seuroille, jotta lajeja pystytään harjoittamaan.

2.8 MUUT KILPAILUT

Seurat voivat järjestää itsenäisesti ja omalla vastuullaan alueellisia kilpailuita tai erikoiskilpailuita esim. poolijärjestelmällä tai erikoisaiheista. Kilpailukutsuissa on kerrottava seikkaperäisesti säännöt. Alle 12-vuotiaille suunnattuja kisailuita järjestettäessä saa neuvontaa Suomen taidolta.

3 RANKING, KILPAILUKAAVIOT JA ARVONTASÄÄNNÖT

3.1 RANKINGPISTEYTYYS

SM- ja cup-kilpailuissa ranking-sarjassa annetaan pisteitä alla olevan taulukon mukaisesti. Mikäli sarjassa useammalla kilpailijalla on sama kokonaispistemäärä, rankingiltaan paremmin sijoittuu se, jolla on yksittäisissä kilpailuissa parempia sijoituksia. Esimerkiksi, jos kilpailijalla on yksi voitto cup-kilpailussa (yht. 6 pistettä), sijoittuu hän paremmin kuin kilpailija, jolla on yksi 2.sija ja yksi 4. sija (yht. 6 pistettä).

Mikäli yksittäisistäkin kilpailuista on täsmälleen samat sijoitukset, sijoittuu rankingiltaan paremmin se, joka on saanut paremman sijoituksen SM-kilpailuissa. Mikäli sijoituksetkin ovat täysin samat, arvotaan järjestys suljetulla lippuarvonnalla. Virallista rankingtilastoa ylläpitää Suomen Taidon toimisto, eikä tilastoa saa muutella ilman toimiston lupaa.

Sijoitus	SM-kilpailu	Cup-kilpailu
1.	8	6
2.	6	4
3.	4	3
4.	3	2
5.-8.	(5.-10.) 2	1

3.2 ARVONNAT

Arvonnat on suoritettava kaikissa SM- ja cup-kilpailuissa. Arvonnin suorittamiseen tarvitaan ilmoittautumislistat sekä voimassaoleva rankingtilasto Suomen Taidon toimistolta. Arvonnat tulee suorittaa joko Suomen Taidon johtoryhmän vahvistamalla ohjelmalla tai alla kuvatulla tavalla. Kaaviot ja ottelupöytäkirjat arkistoidaan luettavassa muodossa.

3.3 ARVONNAN SUORITTAJA

Arvonnin suorittaja tulee olla täysi-ikäinen henkilö, joka ei kilpaile kyseisessä kilpailussa. Arvonnoissa ei saa olla läsnä yksikään kilpailijoista. Arvonnin suorittaja allekirjoittaa kaikki kaaviot.

3.4 ARVONNAN AJANKOHTA

Arvonta on oltava suoritettu 48 h ennen kilpailujen alkua.

3.5 ARVONTAMENETELMÄ

Suljettu lippuarvonta tai sähköinen järjestelmä.

3.6 KILPAILUKAAVIOIDEN TARKASTUS (MANUAALINEN ARVONTA)

Kilpailujenjohtaja ottaa kilpailupaikalle mukaansa arvontalapun sarjoittain eriteltynä, kaaviot, liiton virallisen rankingtilaston, kopiot ilmoittautumisista sekä kilpailusääntöjen voimassa olevan version. Edellä mainittujen on oltava kilpailupaikalla, kun päätuomari saapuu paikalle kaksi tuntia ennen kilpailun alkua. Päätuomari tarkastaa kilpailukaaviot. Mikäli päätuomari ei hyväksy arvontaa ja/tai kaaviota oikeiksi, on hänen valvonnassaan järjestettävä uusinta-arvonta, jonka tarvikkeet kilpailunjärjestäjä on varannut paikalle.

3.7 KAAVION VALINTA JA RANKATUT PAIKAT (MANUAALINEN ARVONTA)

Ilmoittautuneita	Kaavio	Sijoitetaan
33 ≤	64:n kaavio	Ilmoittautuneiden 8 parhaiten rankattua
17 – 32	32:n kaavio, 1. kierrokselta (32), keräilyt	Ilmoittautuneiden 8 parhaiten rankattua
9 – 16	32:n kaavio, 2. kierrokselta alkaen (16), keräilyt	Ilmoittautuneiden 8 parhaiten rankattua
7 – 8	32:n kaavio, 3. kierrokselta alkaen (8), keräilyt	Ilmoittautuneiden 4 parhaiten rankattua
6	6:n erikoiskaavio, ei keräilyjä	Ilmoittautuneiden 3 parhaiten rankattua
5	5:n erikoiskaavio, ei keräilyjä	Ilmoittautuneiden 2 parhaiten rankattua
4	32:n kaavio, 4. kierrokselta alkaen (4), ei keräilyjä	Ilmoittautuneiden 2 parhaiten rankattua
3	6:n erikoiskaavio, (paikat 1, 2, 3), ei keräilyjä	Ilmoittautuneiden parhaiten rankattu
2	Finaali	Ei rankata

SM-KILPAILUSARJA: DANTAI JISSEN

Ilmoittautuneita	Kaavio	Sijoitetaan
17 – 32	32:n kaavio, 1. kierrokselta (32)	Ilmoittautuneiden edellisvuoden 3 parasta
9 – 16	32:n kaavio, 2. kierrokselta alkaen (16)	Ilmoittautuneiden edellisvuoden 3 parasta
7 – 8	32:n kaavio, 3. kierrokselta alkaen (8)	Ilmoittautuneiden edellisvuoden 3 parasta
6	6:n erikoiskaavio	Ilmoittautuneiden edellisvuoden 3 parasta
5	5:n erikoiskaavio	Ilmoittautuneiden edellisvuoden 2 parasta
4	32:n kaavio, 4. kierrokselta alkaen (4)	Ilmoittautuneiden edellisvuoden 2 parasta
3	6:n erikoiskaavio, (paikat 1, 2, 3)	Ilmoittautuneiden edellisvuoden paras
2	Finaali	Ei rankata

SM-KILPAILUSARJAT: TENKAI JA DANTAI HOKEI

Laji	Arvonta	Sijoitetaan
Tenkai	Suljettu lippuarvonta	Ei rankata
Joukkuehokei	Suljettu lippuarvonta	Ei rankata

SM- JA CUP-KILPAILUSARJAT: JUNIOREIDEN HOKEI JA JISSEN, SONEN HOKEI JA JISSEN, 6-3 KYU SARJAT

Ilmoittautuneita	Kaavio	Sijoitetaan
33 ≤	64:n kaavio	Ei rankata
17 – 32	32:n kaavio	Ei rankata
9 – 16	32:n kaavio, 2- kierrokselta alkaen (16)	Ei rankata
7 – 8	32:n kaavio, 3- kierrokselta alkaen (8)	Ei rankata
6	6:n erikoiskaavio	Ei rankata
5	5:n erikoiskaavio	Ei rankata
4	32:n kaavio, 4. kierrokselta alkaen (4)	Ei rankata
3	6:n erikoiskaavio (1, 2, 3)	Ei rankata
2	Finaali	Ei rankata

CUP-KILPAILUSARJAT: HOKEI MIEHET, HOKEI NAISET, JISSEN MIEHET, JISSEN NAISET

Ilmoittautuneita	Kaavio	Sijoitetaan
33 ≤	64:n kaavio	8 parhaiten rankattua
17 – 32	32:n kaavio, 1. kierrokselta (32)	8 parhaiten rankattua
9 – 16	32:n kaavio, 2- kierrokselta alkaen (16)	8 parhaiten rankattua
7 – 8	32:n kaavio, 3- kierrokselta alkaen (8)	4 parhaiten rankattua
6	6:n erikoiskaavio	3 parhaiten rankattua
5	5:n erikoiskaavio	2 parhaiten rankattua
4	32:n kaavio, 4. kierrokselta alkaen (4)	2 parhaiten rankattua
3	6:n erikoiskaavio, (paikat 1, 2, 3)	parhaiten rankattu
2	Finaali	Ei rankata

3.8 ARVONTAOHJE (MANUAALINEN ARVONTA)

Arvonta suoritetaan sarja kerrallaan. Kaikkien sarjaan ilmoittautuneiden kilpailijoiden nimet kirjoitetaan samankokoisille paperilapuille. SM- ja cup-kilpailuissa sijoitetaan Suomen Taidon voimassa olevan rankingtilaston mukaan kilpailuihin ilmoittautuneiden joukosta tarvittava määrä parhaiten sijoittuneita kilpailijoita kaavion numeroiduille paikoille rankingjärjestyksessä.

Sijoitettavien kilpailijoiden määrät kaavioittain on esitetty edellisessä sääntökohdassa. Rankattujen kilpailijoiden arvontalappuihin kirjoitetaan suoraan rankingpaikan numero. Rankingpaikan numero ilmaisee kilpailijan paikan kaaviossa. Mikäli esimerkiksi rankingtilaston kolmanneksi sijoitettu kilpailija ei ole ilmoittautuneiden joukossa, sijoitetaan rankingtilaston neljäs kaavioon kolmanneksi jne. Loput arvontaliput laitetaan arvonta-astiaan. Mikäli ilmoittautuneiden joukossa ei ole tarvittavaa määrää sijoitettavia, arvotaan ensin näille jäännösrankingpaikoille kilpailijat.

Arvonnin suorittaja nostaa arvonta-astiasta kilpailijan arvontalapun ja numeroi sen juoksevasti (huom. viimeistä rankingpaikan numeroa seuraavasta numerosta lähtien). Juokseva numero ilmaisee kilpailijan paikan kaaviossa. Arvonnin suorittaja kirjoittaa arvontalapun nimen kilpailukaavioon juoksevan numeron ilmaisemalle paikalle. Arpanostoja toistetaan niin kauan, kun arvonta-astiassa on arvontalappuja sijoittaen kilpailija kaavioon numerojärjestyksessä. Jos kilpailijoiden poisjäännit tai peruuttamiset aiheuttavat olennaista epätasapainoa arvontakaaviossa, on kilpailujen päätuomarin harkinnan mukaan suoritettava uusinta-arvonta viimeistään tunti ennen kilpailujen alkua.

Mikäli ilmoittautuneiden kilpailijoiden määrä on 17-32 aloitetaan täyttäminen kaavion 1. kierrokselta, 9-16 aloitetaan täyttäminen kaavion toiselta kierrokselta, mikäli 7-8 aloitetaan täyttäminen kaavion kolmannelta kierrokselta, mikäli 6 käytetään 6:n erikoiskaaviota, mikäli 5 käytetään 5:n erikoiskaaviota ja mikäli 4 aloitetaan täyttäminen normaalin kaavion neljänneltä kierrokselta.

Seuraavat taulukot helpottavat kilpailijoiden sijoittamisessa. Ensimmäisessä sarakkeessa on kunkin kilpailijan rankattu tai arvottu numero. Lopuissa sarakkeissa on kerrottu kullekin kilpailijamäärälle käytettävät paikat. Paikat siis täytetään aina numerojärjestyksessä (rankatut paikat merkitty vaaleanpunaisella). Kilpailijamäärän lisääntyessä samaa periaatetta noudatetaan.

KILPAILIJOITA 2-8:

Kilpailijoiden kokonaismäärä ja kyseiselle määrälle käytössä olevat paikat kaaviossa

Kilpailijan numero (ensin rankatut max 8 ja sitten arvotut järjestyksessä)	2	3	4	5	6	7	8
1	paikka 1	paikka 1	paikka 1	paikka 1	paikka 1	paikka 1	paikka 1
2	paikka 2	paikka 2	paikka 2	paikka 2	paikka 2	paikka 2	paikka 2
3		paikka 3	paikka 3	paikka 3	paikka 3	paikka 3	paikka 3
4			paikka 4	paikka 4	paikka 4	paikka 4	paikka 4
5				paikka 5	paikka 5	paikka 5	paikka 5
6					paikka 6	paikka 6	paikka 6
7						paikka 7	paikka 7
8							paikka 8

KILPAILIJOITA 9-16:

Kilpailijoiden kokonaismäärä ja kyseiselle määrälle käytössä olevat paikat kaaviossa

Kilpailijan numero (ensin rankatut max 8 ja sitten arvotut järjestyksessä)	9	10	11	12	13	14	15	16
1	paikka 1	paikka 1	paikka 1	paikka 1	paikka 1	paikka 1	paikka 1	paikka 1
2	paikka 2	paikka 2	paikka 2	paikka 2	paikka 2	paikka 2	paikka 2	paikka 2
3	paikka 3	paikka 3	paikka 3	paikka 3	paikka 3	paikka 3	paikka 3	paikka 3
4	paikka 4	paikka 4	paikka 4	paikka 4	paikka 4	paikka 4	paikka 4	paikka 4
5	paikka 5	paikka 5	paikka 5	paikka 5	paikka 5	paikka 5	paikka 5	paikka 5
6	paikka 6	paikka 6	paikka 6	paikka 6	paikka 6	paikka 6	paikka 6	paikka 6
7	paikka 7	paikka 7	paikka 7	paikka 7	paikka 7	paikka 7	paikka 7	paikka 7
8	paikka 8	paikka 8	paikka 8	paikka 8	paikka 8	paikka 8	paikka 8	paikka 8
9	paikka 9	paikka 9	paikka 9	paikka 9	paikka 9	paikka 9	paikka 9	paikka 9
10		paikka 10	paikka 10	paikka 10	paikka 10	paikka 10	paikka 10	paikka 10
11			paikka 11	paikka 11	paikka 11	paikka 11	paikka 11	paikka 11
12				paikka 12	paikka 12	paikka 12	paikka 12	paikka 12
13					paikka 13	paikka 13	paikka 13	paikka 13
14						paikka 14	paikka 14	paikka 14
15							paikka 15	paikka 15
16								paikka 16

KILPAILIJOITA 17-24:

Kilpailijoiden kokonaismäärä ja kyseiselle määrälle käytössä olevat paikat kaaviossa

Kilpailijan numero (ensin rankatut max 8 ja sitten arvotut järjestyksessä)	17	18	19	20	21	22	23	24
1	paikka 1	paikka 1	paikka 1	paikka 1	paikka 1	paikka 1	paikka 1	paikka 1
2	paikka 2	paikka 2	paikka 2	paikka 2	paikka 2	paikka 2	paikka 2	paikka 2
3	paikka 3	paikka 3	paikka 3	paikka 3	paikka 3	paikka 3	paikka 3	paikka 3
4	paikka 4	paikka 4	paikka 4	paikka 4	paikka 4	paikka 4	paikka 4	paikka 4
5	paikka 5	paikka 5	paikka 5	paikka 5	paikka 5	paikka 5	paikka 5	paikka 5
6	paikka 6	paikka 6	paikka 6	paikka 6	paikka 6	paikka 6	paikka 6	paikka 6
7	paikka 7	paikka 7	paikka 7	paikka 7	paikka 7	paikka 7	paikka 7	paikka 7
8	paikka 8	paikka 8	paikka 8	paikka 8	paikka 8	paikka 8	paikka 8	paikka 8
9	paikka 9	paikka 9	paikka 9	paikka 9	paikka 9	paikka 9	paikka 9	paikka 9
10	paikka 10	paikka 10	paikka 10	paikka 10	paikka 10	paikka 10	paikka 10	paikka 10
11	paikka 11	paikka 11	paikka 11	paikka 11	paikka 11	paikka 11	paikka 11	paikka 11
12	paikka 12	paikka 12	paikka 12	paikka 12	paikka 12	paikka 12	paikka 12	paikka 12
13	paikka 13	paikka 13	paikka 13	paikka 13	paikka 13	paikka 13	paikka 13	paikka 13
14	paikka 14	paikka 14	paikka 14	paikka 14	paikka 14	paikka 14	paikka 14	paikka 14
15	paikka 15	paikka 15	paikka 15	paikka 15	paikka 15	paikka 15	paikka 15	paikka 15
16	paikka 16	paikka 16	paikka 16	paikka 16	paikka 16	paikka 16	paikka 16	paikka 16
17	paikka 17	paikka 17	paikka 17	paikka 17	paikka 17	paikka 17	paikka 17	paikka 17
18		paikka 18	paikka 18	paikka 18	paikka 18	paikka 18	paikka 18	paikka 18
19			paikka 19	paikka 19	paikka 19	paikka 19	paikka 19	paikka 19
20				paikka 20	paikka 20	paikka 20	paikka 20	paikka 20
21					paikka 21	paikka 21	paikka 21	paikka 21
22						paikka 22	paikka 22	paikka 22
23							paikka 23	paikka 23
24								paikka 24

KILPAILIJOITA 25-32:

Kilpailijoiden kokonaismäärä ja kyseiselle määrälle käytössä olevat paikat kaaviossa

Kilpailijan numero (ensin rankatut max 8 ja sitten arvotut järjestyksessä)	25	26	27	28	29	30	31	32
1	paikka 1	paikka 1	paikka 1	paikka 1	paikka 1	paikka 1	paikka 1	paikka 1
2	paikka 2	paikka 2	paikka 2	paikka 2	paikka 2	paikka 2	paikka 2	paikka 2
3	paikka 3	paikka 3	paikka 3	paikka 3	paikka 3	paikka 3	paikka 3	paikka 3
4	paikka 4	paikka 4	paikka 4	paikka 4	paikka 4	paikka 4	paikka 4	paikka 4
5	paikka 5	paikka 5	paikka 5	paikka 5	paikka 5	paikka 5	paikka 5	paikka 5
6	paikka 6	paikka 6	paikka 6	paikka 6	paikka 6	paikka 6	paikka 6	paikka 6
7	paikka 7	paikka 7	paikka 7	paikka 7	paikka 7	paikka 7	paikka 7	paikka 7
8	paikka 8	paikka 8	paikka 8	paikka 8	paikka 8	paikka 8	paikka 8	paikka 8
9	paikka 9	paikka 9	paikka 9	paikka 9	paikka 9	paikka 9	paikka 9	paikka 9
10	paikka 10	paikka 10	paikka 10	paikka 10	paikka 10	paikka 10	paikka 10	paikka 10
11	paikka 11	paikka 11	paikka 11	paikka 11	paikka 11	paikka 11	paikka 11	paikka 11
12	paikka 12	paikka 12	paikka 12	paikka 12	paikka 12	paikka 12	paikka 12	paikka 12
13	paikka 13	paikka 13	paikka 13	paikka 13	paikka 13	paikka 13	paikka 13	paikka 13
14	paikka 14	paikka 14	paikka 14	paikka 14	paikka 14	paikka 14	paikka 14	paikka 14
15	paikka 15	paikka 15	paikka 15	paikka 15	paikka 15	paikka 15	paikka 15	paikka 15
16	paikka 16	paikka 16	paikka 16	paikka 16	paikka 16	paikka 16	paikka 16	paikka 16
17	paikka 17	paikka 17	paikka 17	paikka 17	paikka 17	paikka 17	paikka 17	paikka 17
18	paikka 18	paikka 18	paikka 18	paikka 18	paikka 18	paikka 18	paikka 18	paikka 18
19	paikka 19	paikka 19	paikka 19	paikka 19	paikka 19	paikka 19	paikka 19	paikka 19
20	paikka 20	paikka 20	paikka 20	paikka 20	paikka 20	paikka 20	paikka 20	paikka 20
21	paikka 21	paikka 21	paikka 21	paikka 21	paikka 21	paikka 21	paikka 21	paikka 21
22	paikka 22	paikka 22	paikka 22	paikka 22	paikka 22	paikka 22	paikka 22	paikka 22
23	paikka 23	paikka 23	paikka 23	paikka 23	paikka 23	paikka 23	paikka 23	paikka 23
24	paikka 24	paikka 24	paikka 24	paikka 24	paikka 24	paikka 24	paikka 24	paikka 24
25	paikka 25	paikka 25	paikka 25	paikka 25	paikka 25	paikka 25	paikka 25	paikka 25
26	paikka 26	paikka 26	paikka 26	paikka 26	paikka 26	paikka 26	paikka 26	paikka 26
27			paikka 27	paikka 27	paikka 27	paikka 27	paikka 27	paikka 27
28				paikka 28	paikka 28	paikka 28	paikka 28	paikka 28
29					paikka 29	paikka 29	paikka 29	paikka 29
30						paikka 30	paikka 30	paikka 30
31							paikka 31	paikka 31
32								paikka 32

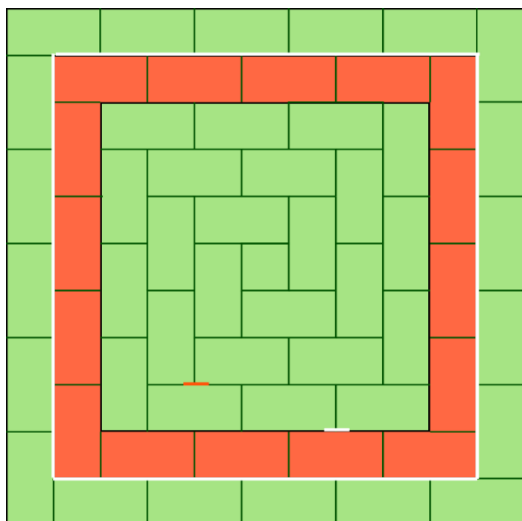
4 KILPAILUALUEESEEN LIITTYVÄT MÄÄRÄYKSET

Kilpailualue on 9m x 9m alue, jota ympäröi vähintään yhden metrin tatamialue. Kilpailualueeseen tarvitaan 44 vihreää ja 16 punaista tatamia (1mx2m) sekä 1mx1m keskuspala. Tatamit voivat olla myös muun värisiä. Merkinnät alueeseen tehdään yleensä ilmastointiteipillä. Teippi ilmaisee ottelualueen rajan. Teippi asetetaan alueen sisäpuolelle, jolloin se on osa ottelualueetta.

HOKEI ALUE

Hokeialue on kuvattu oheisessa kuvassa. Tuomarit istuvat tuoleilla lähtöpisteiden vastakkaisella puolella. Tuomarien tuolit ovat kilpailualueen ja oletetun pääkatsomon välissä. Kilpailijoiden aloituspaikat merkitään 0,3 m pituisella teipillä. Vasemmalla puolella oleva aka on 1 m shiroa edempänä. Kilpailijoiden etäisyys sivusuunnassa on

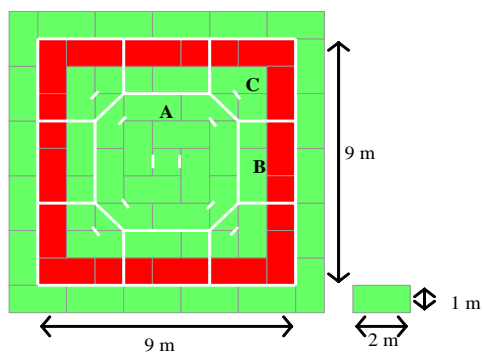
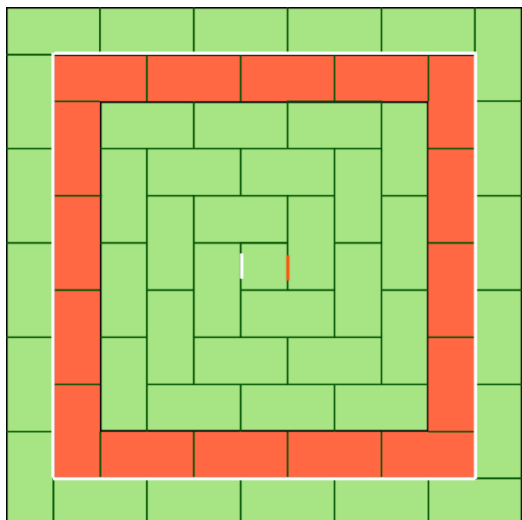
kolme metriä. Päätuomari voi siirtää aloituspisteen paikkaa, jos se on tarpeen. Henkilökohtaisessa hokeissa kilpailijan ei tarvitse pysyä tatami-alueella.



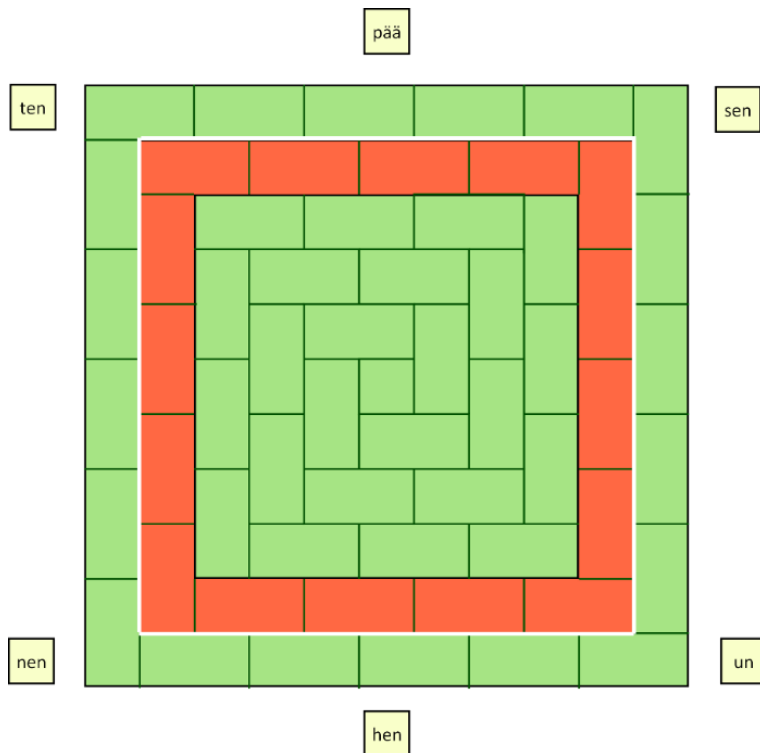
Kuva 1: hokei alue

OTTELUALUE

Tuomioita annettaessa päätuomari seisoo 2 m päässä alueen ulkoreunasta kasvat kohti yleisöä (Shōmen) ja sivutuomari seisoo päätuomarista katsottuna vasemmassa nurkassa heisoku dachissa. Päätuomarin oikealla puolella on punavöinen ja vasemmalla valkovöinen ottelija. Mikäli genkaku sääntöä ei käytetä, vain alueen ulkoreuna täytyy teipata.



Kuva 2: Ottelualue ilman genkaku viivoja ja genkaku viivoilla



Kuva 3: Tenkai tuomareiden sijoittuminen

4.1 KILPAILUVYÖT

Kilpailujen järjestäjä on vastuussa siitä, että kilpailupaikalla on riittävästi valkeita ja punaisia kilpailuvyöitä. Väiden tulee olla täysimittaisia normaaleja vyöitä. Vyöitä tulee olla henkilökohtaisissa lajeissa vähintään kaksi kumpaakin väriä per alue ja dantai jissenissä riittävästi vyöitä kummallekin joukkueelle (5 tai 3 kilpailijaa per joukkue per alue).

5 KILPAILUPROTOKOLLA

5.1 KILPAILUPUKU

Kilpailijoilla tulee olla ehjä ja puhdas kilpailupuku. Puku koostuu takista, jonka vasemmassa rinnassa voi olla taidomerkki, oikeassa hihassa seuramerkki ja vasemmassa hihassa Suomen Taidon merkki. Hihoissa voi olla myös muita merkkejä. Takki on valkoinen. Sen hihat pitää olla vähintään puolen kyynärvarren yli ja alle ranteen, silloin kuin kilpailijan kädet ovat kohtisuoraan alaspäin ojennettuina. Hihat eivät saa olla käännettyinä kilpailtaessa. T-paitaa tai rintapanssaria voi pitää Uwagin (takin) alla. Hakamat ovat mustat ja lahkeiltaan vähintään yli puolensäären, kun ottelija seisoo suorassa jalat yhdessä. Pukuun kuuluu vyö, jonka tulee olla oikein ja tiukasti sidottu. Ottelussa silmälasien käyttö on kielletty, mutta piilolinssit sallitaan. Urheiluun suunniteltuja silmälasia voi käyttää, mikäli tuomarit toteavat ne turvallisiksi. Korvakorut, sormukset ja muut vastaavat koristeet ovat kiellettyjä. Hiuksissa ei saa olla kovia tai teräviä hiuspidikkeitä.

SUOJAT

Kilpailijat saavat käyttää ortopedisia tai vastaavia tukia ottelussa, mutta niistä ei saa olla haittaa tai riskiä kansakilpailijalle. Tuissa ei saa olla kovia, teräviä osia tai roikkuvia kiinnitysnauruja. Sallittuja suoja ovat hammassuojat, pääsuoja, rintasuoja ja alasuojat.

5.2 TUOMARIASU

Valkoinen lyhythihainen kauluspaita, punainen taidosolmio, tummat (kansainvälisissä kisoissa tummansiniset) suorot housut, pilli sekä punainen ja valkoinen rannenuha. Jos on tarpeen, voi tuomarilla olla yllään tumma (kansainvälisissä kisoissa tummansininen) takki, tummat sukat ja/tai tummat kengät. Tuomarit ovat ottelualueella ilman kenkiä ja sukkia. Hokeissa päätuomari päättää pidetäänkö kenkiä, sukkia ja puvun takkia.

5.3 ALKU- JA LOPPUKUMARRUKSET

Sarja aloitetaan kumarruksilla. Kyseisen sarjan kilpailijat kutsutaan kilpailualueen laidalle. Tuomarit kävelevät jonossa paikalleen tuoliensa eteen rintamasuunta tatamille kilpailijoita kohti. Tuomarien käyttöön tarkoitetut liput tulee olla taitettu siten, että punainen on päällä ja kädensija tuolin selkänojaa kohti. Kilpailijat asettuvat ottelualueen rajaviivoille yleisöstä katsoen vasempaan ja oikeaan laitaan rintamasuunta ottelualueen keskustaa kohti. Kaikki seisovat heisoku dachissa ja sitten musubi-dachissa ennen kumarruksien tekoa.



Kuva 4.: Tuomarit seisovat ennen kumarruksia musubi dachissa.

Kilpailujen kuuluttaja kuuluttaa:

1. Shōmen ni taishite [tauko] rei. Kaikki kääntyvät katsomoa kohti ja kumartavat. Tuomarit kääntyvät oikean kautta eli ottavat oikealla jalalla askeleen taakse ja kääntyvät ja tuovat oikean jalan askeleella jalat yhteen. Vasen jalka pysyy samassa kohdassa.
2. Shinpan-dan-ni taishite [tauko] rei. Kilpailijat kääntyvät 45 asteen kulmaan tuomareita kohti ja tuomarit hokeialuetta kohti, kaikki kumartavat.
3. Otagai ni [tauko] rei. Kilpailijat että tuomarit kumartavat toisilleen. Päätuomari ottaa askeleen taaksepäin ja sivutuomarit kääntyvät toisiansa kohti.



Kuva 5: Shinpan-dan-ni taishite [tauko] rei.



Kuva 6: Otagai-ni [tauko] rei.

5.4 KILPAILIJOIDEN TOIMIMINEN KILPAILUALUEELLA

HOKEI

Kilpailijat tulevat hokeialueelle tuomareista katsoen tatamialueen vastakkaiselta puolelta. Kilpailijoiden pitää kumartaa tatamialueen reunalla toisilleen. Hokeialueelle tullessa kumarretaan. Kilpailijat kävelevät tai menevät unshinilla automaattisesti pisteelleen ja heisoku-dachin kautta seizaan. Hokeisuoritus alkaa päätuomarin pillin vihellyksestä. Mikäli kilpailija ei noudata näitä käyttäytymissääntöjä, voi päätuomari huomauttaa asiasta tai pyytää kilpailijaa tulemaan uudelleen hokeialueelle. Tuomion julistamisen jälkeen kilpailijat nousevat ylös, poistuvat samaa kautta kuin tullessaan ja kumartavat tatamialueen laidalla. Kilpailijat eivät saa poistua kilpailualueelta ennen kuin tuomio on julistettu.

JISSEN

Kilpailijat tulevat ottelualueelle aloituspisteensä kohdalta alueen sivulta. Ottelualueelle tullessa ja sieltä poistuttaessa kumarretaan. Ottelijat kävelevät suoraan aloituspisteellensä, menevät seizaan, tekevät rein ja ottavat gedan gamaen, siten että etummaisien jalojen varpaat ovat viivalla. Ottelun aikana toimitaan päätuomarin käskyjen mukaisesti. Ottelun päättyttyä tuomio julistetaan ottelijoiden ollessa seizassa. Ottelualueelta poistutaan samaa tietä, jota sinne tultiinkin. Ottelualueella tulee toimia kunnioittavasti toista ottelijaa kohtaan.

DANTAI HOKEI

Joukkue kävelee päätuomarista katsoen vastakkaiselle reunalle. Joukkue kääntyy kohti tuomareita ja kumartaa. Tämän jälkeen joukkue siirtyy aloituspisteilleen ja menee seizaan. Päätuomari viheltää aloitusmerkin. Suorituksen jälkeen, kun loppukumarrus on tehty, joukkue jää odottamaan pisteistä. Kun pisteet on annettu ja näytetty kaikkiin suuntiin, joukkue nousee seisomaan, kääntyy ympäri ja palaa takaisin tatamialueen reunalle, kääntyy jälleen kohti tuomareita ja kumartaa. Tämän jälkeen joukkue siirtyy jonossa takaisin lämmittelyalueelle.

DANTAI JISSEN

Jokaisen kahden joukkueen välisen dantai jissenin alussa ja lopussa tehdään edellisen luvun mukaiset kumarrukset. Kumarrusten jälkeen joukkueet istuvat tatamin laidalle riviin numerojärjestykseen siten, että numero yksi on joukkueenjohtajasta katsoen ensimmäinen. Joukkueottelun alussa joukkueenjohtajat arpoivat ottelun päätuomarin valvomana jan-ken-polla kumpi joukkueenjohtaja saa päättää ensimmäisen ottelijan asettavan joukkueen. Joukkueenjohtaja vastaa joukkueestaan. Hänen tehtävänsä on laatia joukkueen taktiikka ja sen mukaan valita kunkin kierroksen ottelijat. Joukkueenjohtaja hillitsee myös tarvittaessa joukkueensa jäseniä liiallisesta huutamisesta. Tuomari neuvottelee joukkueen kanssa joukkueenjohtajan välityksellä.

TENKAI

Kutsuttaessa joukkue siirtyy jonossa kävellen päätuomarista katsoen tatamialueen vastakkaiselle laidalle ja tekee yhtäaikaisten pystykumarruksen kohti päätuomaria. Päätuomari puhaltaa pilliin lyhyesti ja joukkue kääntyy ympäri (180°) astuen oikealla eteen ja tuoden oikean jalan vasemman viereen. Päätuomarin puhalttaessa uudelleen pilliin joukkue kääntyy takaisin kasvot kohti tatamialuetta ottamalla jälleen askeleen oikealla. Tämän jälkeen shuyakun johdolla joukkue huutaa kiain ja ottaa chūdan gamaen yhtä aikaa. Ensin wakiyakut siirtyvät aloituspisteilleen, jonka jälkeen shuyaku tulee omalle aloituspisteelleen joko unsokulla tai unshinilla.

Kun shuyaku on päihittänyt viimeisen vastustajan, hän siirtyy tatamialueen laitaan päätuomaria kohti fukutekiin ja kutsuu wakiyakut kanssaan riviin fukutekiin lyömällä tatamiin molemmilla käsillä. Shuyakun käskystä kaikki ottavat gedan gamen ja seizan ja jäävät seizaan odottamaan pisteitä. Kun pisteet on julistettu, joukkue tekee pystykumarruksen ja siirtyy takaisin lämmittelyalueelle.

5.5 KILPAILIJAN HYLKÄÄMINEN

Kilpailujen järjestäjillä tai kilpailujen päätuomarilla on oikeus hylätä kilpailijat:

- jotka saapuvat kilpailuihin myöhässä.
- jotka joukkuekilpailuissa muuttavat kokoonpanojaan ilmoittamatta siitä kilpailujen johdolle.
- joilla ei ole voimassa olevaa taidon kilpailulisenssiä ja taidon korvaavaa tapaturmavakuutusta.
- jotka ovat lääkkeiden tai alkoholin vaikutuksen alaisia.
- jotka eivät ole Suomen Taidon tai Maailman Taidoliiton alajärjestön jäseniä.
- jotka eivät käyttäydy budohengen mukaisesti.
- jotka ovat ADT:n tai Suomen Taidon kilpailukieltolistalla

Hylätystä kilpailijasta on aina ilmoitettava tuomarivastavaalle. Kilpailujen päätuomari voi esittää Suomen Taidon johtoryhmälle kilpailukiellon langettamista selvästä budohengen vastaisesta käyttäytymisestä. Suomen Taidon johtoryhmä käsittelee esityksen, pyytää kilpailijan vastinetta ja tekee vastineen saatuaan päätöksen mahdollisesta kilpailukiellon ja sen pituuden esittämisestä Suomen Taidon sääntöjen mukaisesti.

5.6 PROTESTI

Protesti on mahdollista vain seuraavissa tapauksissa:

- Ottelussa voittotuomio on tehty väärin laskettujen pisteiden ja/tai varoitusten suhteen.
- Joukkueottelussa tuomio on tehty väärin laskettujen ippongachien, yūseigachien ja/tai hikiwakien suhteen.
- Kaaviossa kilpailijat on rankattu väärin tai kaaviota luetaan kilpailuhetkellä siten, että jonkin ottelu on jäänyt väliin tai kilpailuvuoroon on pyydetty väärät kilpailijat.

Kilpailijoiden, toimitsijoiden tai tuomareiden on ilmoitettava sarjan päätuomarille mahdollisesta kaavio- tai pistevirheestä heti sen huomattuaan. Kilpailun aikana huomattuun kaaviovirheeseen tai pistevirheeseen on reagoitava heti. Jos kilpailujen kuluessa tehdään suullinen protesti, käsitellään protesti sarjan päätuomarin tai kilpailujenjohtajan toimesta heti. Mikäli protestin kaikki osapuolet eivät ole päätökseen tyytyväisiä, kutsutaan paikalle myös kilpailujen päätuomari. Mikäli asiassa ei vieläkään saada selkeää päätöstä, tulee päätuomarin kehottaa kirjallisen protestin jättämiseen.

Kirjallinen protesti on tehtävä viimeistään puolen tunnin kuluessa kilpailusarjan päättymisestä. Kirjallinen protesti jätetään kilpailujen päätuomarille. Kirjallinen protesti käsitellään siten, että läsnä ovat kilpailun tuomaristo, kilpailunjohtaja, protestin esittäjän edustaja sekä kohteen edustaja. Kahdeksi viimeksi mainituilla on puheoikeus, mutta ei osallistumisoikeutta lopulliseen päätöksentekoon. Mikäli protesti kohdistuu tuomariin tai muuhun kilpailujen toimihenkilöön, tällä henkilöllä on puheoikeus, mutta ei osallistumisoikeutta päätöksentekoon. Protestin tuloksena voi olla jopa kilpailusarjan uusiminen.

5.7 TUOMARIEN TOIMINTA KILPAILUISSA

Tuomarin etiikka ja moraalit ovat tuomaritoiminnan lähtökohta. Tuomarin tulee toimia objektiivisesti antamatta sosiaalisten, taloudellisten tai muiden vastaavien asioiden vaikuttama päätöksentekoonsa. Tuomarin täytyy olla asiantunteva, varma tuomioistaan ja käytökseltään moitteeton. Tuomari ei saa kommentoida kilpailun kulkua katsojille eikä keskustella kilpailijoiden kanssa kilpailujen kuluessa.

5.8 DOPING

Edellytyksenä kilpailuihin osallistumiseen on, että kilpailijat noudattavat Suomen Antidopingtoimikunnan ja kansainvälisen lajiliiton dopingsääntöjä. Kaikkia kilpailijoita, valmentajia ja toimitsijoita veloitetaan tutustumaan heitä koskeviin dopingsääntöihin. Tiedot urheilussa kielletyistä dopingaineista ja – menetelmistä löytyvät Suomen Antidopingtoimikunnan vuosittaisesta julkaisusta ”Kielletyt lääkeaineet ja menetelmät urheilussa”. Suomen Antidopingtoimikunta voi pitää yllätystestauksen missä tahansa Suomen Taidon virallisessa kilpailussa. Tämä vuoksi jokaisessa kilpailussa tulee olla valmius dopingtestiin. Testiä varten tarvitaan pari henkilöä avustaviin tehtäviin sekä suljettu huone esimerkiksi pukuhuone, jossa on WC.

Doping -tapaukset ja -epäilyt käsitellään aina Suomen Taidon johtoryhmässä ja Suomen Karateliiton hallituksessa ja niistä langetetaan tapauskohtaisesti yleisen käytännön mukaisia rangaistuksia. Minimirangaistukset dopingrikkomuksissa ovat:

- Määräaikainen kilpailukiello, joka pääsääntöisesti on kaksi vuotta ensimmäisestä dopingrikkomuksesta.
- Elinikäinen kilpailukiello toistuvasta dopingista.
- Suomen Antidopingtoimikunnan lausunnon perusteella annettu varoitus.

5.9 MÄÄRÄYKSIÄ KILPAILUIHIN OSALLISTUVILLE SEUROILLE

JÄRJESTÄVÄN SEURAN VASTUU

Suomen Taidon viralliset kilpailut on ehdottomasti järjestettävä kilpailusääntöjen sekä kilpailujärjestämisooppaan mukaisesti. Kilpailujen järjestäjät ovat vastuussa turvallisuudesta ja tatamialueen kunnosta. Taidokilpailut tulee järjestää aina sopivissa tiloissa, esimerkiksi koulujen voimistelusalissa tai urheiluhalleissa.

Kaikkien Suomessa järjestettävien kilpailujen kutsut tulee lähettää tuomaritoiminnasta vastaavalle, kilpailutoiminnasta vastaavalle, kilpailun tuomareille sekä taidon toimistoon. Seuroihin kilpailukutsut tulee lähettää vähintään 8 viikkoa ennen kilpailujen ajankohtaa.

MÄÄRÄYKSET SOPUPELISTÄ

Taidotoiminnan eettinen lähtökohta on, että kilpailijat, joukkueet ja jäsen seurat pyrkivät kilpailutilanteessa parhaaseen mahdolliseen suoritukseen. Jäsen seura, jonka kilpailutapahtuman tuloksesta on sovittu etukäteen,

menettää kilpailuoikeutensa Suomen Taidon kurinpitosäännössä määrättäväksi ajaksi pääsääntöisesti vähintään kahdeksi kilpailukaudeksi. Taidoka, joka osallistuu tulosten sopimiseen, asetetaan kurinpitosäännön määräämään kilpailu- ja toimitsijakieltoon pääsääntöisesti vähintään kahdeksi kilpailukaudeksi.

MÄÄRÄYKSET SEURAN TALOUSHALLINNOSTA JA VEROTUKSESTA

Suomen Taidon kilpailutoimintaan osallistuva jäsen seura sitoutuu hoitamaan taloushallintonsa säädösten ja annettujen ohjeiden mukaisesti. Verottomat kulukorvaukset tulee ilmoittaa verottajalle verottajan ohjeiden mukaisesti. Tuomarit ovat oikeutettuja verottajan suositusten mukaisesti päivärahoihin, mikäli verottajan ehdot täyttyvät. Kilpailupaikan tulee olla yli 15 km päässä kotoa ja matkan keston täytyy olla yli 6 tuntia, jotta voi saada puolipäivärahan ja yli 10 tuntia, jotta voi saada kokopäivärahan. Kilometrikorvauksia voi saada enintään Suomen Taidon hyväksymän senttimäärän per kilometri.

Jäsen seuraa, joka suunnitelmallisesti jättää hoitamatta toiminnan ja taidokoiden verotukseen liittyvät velvoitteensa, rangaistaan Suomen Taidon kurinpitosäännön mukaisesti pääsääntöisesti sulkemalla kilpailutoiminnasta vähintään yhdeksi kilpailukaudeksi. Seurajohdon vastuuhenkilöt asetetaan Suomen Taidon kurinpitosäännön määräämään toimitsijakieltoon pääsääntöisesti vähintään yhdeksi kilpailukaudeksi.

MÄÄRÄYKSET SOSIAALITURVASTA

Jos taidokan ja jäsen seurain välillä on sovittu, että taidoka saa urheilemisesta kalenterivuodessa veronalaista palkkiota vähintään urheilijoiden eläke- ja tapaturmaturvan järjestämisestä annetussa asetuksessa säädetyn määrän, jäsen seurain on järjestettävä hänelle vakuutuksella eläke- ja tapaturmaturva edellä mainitun asetuksen mukaisesti. Mikäli jäsen seura ei ole järjestänyt taidokalle edellä mainittua vakuutusta, seurajohdon vastuuhenkilöt asetetaan Suomen Taidon kurinpitosäännön mukaiseen toimitsijakieltoon. Kilpailusta, johon taidoka on osallistunut, päätetään Suomen Taidon kilpailusääntöjen mukaan, eikä jäsen seura voi käyttää taidokaa edustustehtävissä.

MÄÄRÄYKSET SEURAN KONKURSSISTA

Suomen Taido päättää osallistumisoikeuksista sääntöjensä mukaan. Taidokat ovat pääsääntöisesti vapaat siirtymään muihin jäsen seuroihin työ sopimus lain määräykset huomioiden. Jäsen seurain säännöissä on mainittava, että uusi seura voi Suomen Taidon päätöksellä jatkaa entisen seurain paikalla, vain sillä ehdolla, että se hoitaa entisen seurain ja sen taustayhtiön urheilutoimintaan liittyvät taloudelliset vastuut. Konkurssipesän voidaan sallia hoitaa kilpailutoimintaa kilpailukauden loppuun. Tällöin konkurssissa olevan seurain taidokoilla ei ole vapaata siirto-oikeutta. Seurain taustayhtiön konkurssi ei vaikuta jäsen seurain kilpailuoikeuteen, jos urheilutoimintaan liittyvät taloudelliset velvoitteet hoidetaan.

6 HOKEI

6.1 YLEISTÄ

Hokei on ennalta määräytyistä taidotekniikoista koostuva liikesarja. Hokeissa taistellaan kuviteltuja vastustajia vastaan. Kilpailija saa muokata hokeita haluamallaan tavalla. Muutokset tulee esittää päätuomarille ennen kilpailua, jotta voidaan todeta muutosten laskettavan olevan innovaatioita, virheitä tai ei kumpiakaan. Kilpailuhokein tulee ilmentää Taidon olemusta.

6.2 TUOMARIT

Tuomareita on kolme, ja jokaisella heistä on valkoinen lippu vasemmassa ja punainen lippu oikeassa kädessä. Päätuomari istuu keskellä ja sivutuomarit hänen molemmilla puolillaan. Päätuomarilla on pilli. Tuomarit istuvat liikkumatta ja puhumatta polvien kulman ollessa 90 astetta. Tuomarit pitävät lippuja rennosti polvien päällä siten, että lippujen varret ovat lattiatason suuntaisesti.



Kuva 7: Tuomareiden asento hokein aikana.

6.3 TUOMITSEMINEN

Ennen jokaisen hokein alkua päätuomari varmistaa, että sivutuomarit ja kilpailijat ovat valmiina. Hokein tekeminen aloitetaan päätuomarin pitkällä voimakkaalla vihellyksellä.

Hokein loppukumarruksen jälkeen:

- Päätuomari varmistaa, että sivutuomarit ovat valmiina ja heillä on liput oikeinpäin.
- Päätuomari ilmoittaa: "hantei o torimasu" eli "julistetaan voittaja".
- Pitkä vihellys = liput ovat valmiina.
- Lyhyt vihellys = liput nostetaan ylös.
- Tuomari nostaa mielestään paremman kilpailijan lipun nopeasti ja selkeästi sivulle ylös 45 asteen kulmaan. Tuomiossa käsi on suorana ja lippu pidetään käden suuntaisena. Tuomari voi nostaa vain toisen lipun. Tuomari ei voi jättää lippua nostamatta tai vaihtaa lippua ensimmäisen noston jälkeen. Päätuomari katsoo sivutuomareiden tuomion kasvot eteenpäin.
- Liput alas = liput lasketaan alas nopealla liikkeellä kahden sekunnin kuluttua.
- Näytetään voittaja = päätuomarin nostaa lippunsa enemmän lippuja saaneen puolelle ja ilmoittaa voittajan sanomalla aka tai shiro.



Kuva 8: Hokei tuomio 3-0 shirolle.

6.4 HOKEIN ARVIOINTI

Hokei arvioidaan hokein 10 kohdan toteutumisen sekä dōkō gokain perusteella. Tengin ja unshinin vaikeustaso tulee huomioida hokeita arvosteltaessa. Jokaisen tuomarin on hallittava taidon periaatteet sekä kilpailukutsun mukaiset hokeit.

VIRHEELLINEN HOKEI

Kilpailija saa tehdä vain kilpailukutsussa mainittuja hokeita. Kilpailija, joka tekee väärän hokein, hylätään automaattisesti.

KIDŌSEN

Kilpailijan tulee pysyä kidōsenilla eli linjalla koko hokein ajan. Jos kaksi eri hokeita kohtaavat toisensa samalla linjalla voi kilpailija odottaa tai siirtyä "seuraavalle kidōsenille", eikä siirtyminen vaikuta arvosteluun. Kilpailijan on silti päädyttävä alkupisteelle. Suositeltavaa on palata välittömästi väistämisen jälkeen alkuperäiselle linjalle. Mikäli hokein kuluessa on vaara osua vastustajaan, tulee kilpailijan odottaa vaaratilanteen ohimenoamista. Kilpailija ei saa osua toiseen kilpailijaan.

HOKEIN 10 KOHTAA

Yōi to hosshin	用意と起心	valmius ja herännyt mieli
Taijiku to seitai	体軸と整体	vartalon akseli ja asento
Kōbō to in'yō	攻防と陰陽	hyökkäys ja puolustus, in ja yō
kankyū to kyōjaku	緩急と強弱	hidas ja nopea, vahva ja heikko
Shinshuku to gōjū	伸縮と剛柔	laaja ja suppea, kova ja pehmeä
Kiai to iryoku	気合と威力	kiai ja teho
Chakugan to mokuhyō	着眼と目標	katse ja kohde
Kokyū to seihō	呼吸と勢法	hengitys ja voimantuotto
Unsoku to unshin	運足と運身	jalka- ja vartaloliikkuminen
Kaitai to zanshin	解体と残心	lopetus ja valppaus

DŌKŌ GOKAI

Dōkō Gokai	動功五戒	dōkōn viisi käskyä
Sen -liikkeet		
sentai fūrin	旋体風林	pyörivä tuuli metsässä
kihatsu seiken (seidō)	起発制肩 (胴)	hartioiden (torson) hallinta
daen kōka	橇円降下	elliptinen laskeutuminen
sandō ittai	三動一体	kolme liikettä yhdessä
ganka sokketsu	雁下即決	osuma gankaan
Un -liikkeet		
untai gekirō	運体激浪	mukaansa tempaava hyökyaalto
kihatsu seisoku (seishitsu)	起発制足 (膝)	jalkaterän (polven) hallinta
sokkō tōtetsu	足甲踏鉄	terasaskel jalkapöytään
sansetsu ittai	三節一体	kolme niveltä yhdessä
kangen sokketsu	関元即決	osuma kangeeniin
Hen -liikkeet		
hentai unpū	変体雲風	tuulella muuttuvat pilvet
kihatsu seiko (seishō)	起発制股 (踵)	lonkan (kantapään) hallinta
ōhen fūbi	応変風靡	mukautuminen hallitsee
santei kyōgō	三鼎共合	kolme pistettä yhteistyössä
kikai sokketsu	気海即決	osuma kikaihin
Nen -liikkeet		
nentai kashō	捻体渦生	imevä vesipyörre
kihatsu seihai (seikyō)	起発制背 (胸)	selän (rinnan) hallinta
kokan shokuhatsu	股間触発	voima lonkanivelestä
ryōtai kyōatsu	両腿挟圧	molemman reiden pihlien paine

tenchi sokketsu

天地即決

osuma kaikille korkeuksille

Ten -liikkeet

tentai raidō

転体雷動

vierivän salaman liike

kihatsu seiyo (seiden)

起発制腰 (臀)

lantion (takapuolen) hallinta

kyūten raika

急転雷火

yhtäkkäinen vierähdys sytyttää palon

sankyoku dōsetsu

三曲同折

kolme taivetta yhtä aikaa

maai sokketsu

間合即決

osuma kaikille etäisyyksille

LUOVUTUSVOITTO

Mikäli toinen kilpailijoista ei poissaolon, loukkaantumisen tai muun syyn takia pysty kilpailemaan, julistetaan luovutusvoitto. Kilpailija saapuu tatamille kuulutusten jälkeen ja asettuu seizaan. Päätuomari nostaa kilpailijan lipun ylös ja julistaa voittajan. Kilpailijan ei tarvitse tehdä hokeita. Kisojen nopeuttamiseksi voidaan päätuomari päätöksellä jättää liputus väliin ja ilmoittaa voittaja kuulutuksella.

7 DANTAI HOKEI

7.1 YLEISTÄ

Dantai hokei eli joukkuehokei on viiden (5) henkilön muodostaman ryhmän tekemä yhtenäinen hokei. Hokei voidaan suorittaa missä tahansa muodostelmassa. Ennalta määrättyinä joissain kilpailuissa hokeissa voi olla vähemmänkin jäseniä.

7.2 ALUEEN YLITYS

Joukkueen kilpailusuorituksen tulee pysyä ottelualueella. Kaksi tuomaria tai kokenutta toimitsijaa toimii hokeissa linjatuomareina istuen vastakkaisissa kulmissa. Kumpikin linjatuomareista katsoo itseään lähinnä olevia alueen rajoja ja merkitsee muistiin kaikki ylitykset. Hokein päätyttyä linjatuomari ilmoittaa ylitykset toimitsijoille, joka vähentää jokaisesta ylityksestä yhden pisteen joukkueelta.

7.3 TUOMARIT

Tuomareita on kolme ja jokaisella heistä on numerotaulut ja arvostelulomakkeet. Tuomarit istuvat kuten henkilökohtaisessa hokeissa. Päätuomarilla on pilli. Kaikki tuomarit arvostelevat kokonaisuutta.

7.4 PISTEIDEN ANTAMINEN

Tuomarit täyttävät kullekin joukkueelle arvostelulomakkeet, joita käytetään arvostelun apuna. Tuomarit antavat pisteensä 0 - 10 yhden desimaalin tarkkuudella. Pisteet merkitään näyttötauluille tai sähköiselle alustalle, jolle merkitty pistemäärä on virallinen. Suurin pisteluku on 30. Eniten pisteitä saanut joukkue voittaa. Jos kaksi joukkuetta saa tasapisteet, päätuomarin pisteet ratkaisevat. Yksittäinen tuomari ei saa antaa samoja pisteitä kahdelle joukkueelle. Ensimmäisten kahden joukkueen pisteiden välin on oltava riittävä, jotta pisteasteikko riittää kaikille joukkueille.

7.5 TUOMITSEMINEN

Hokei alkaa päätuomarin pillin vihellyksestä (vahva, pitkä vihellys).

Hokein loppukumarruksen jälkeen:

- Päätuomari tarkistaa, että sivutuomarit ovat merkinneet pisteensä ja ovat valmiina.
- Päätuomari ilmoittaa: "hantei o torimasu" eli julistetaan voittaja.
- Lyhyt vihellys = nostetaan pisteet kohti toimitsijoita. Pisteet pidetään näkyvillä toimitsijoille niin kauan, että toimitsijat saavat kirjattua ne ylös. Hyväksi havaittu tapa on, että kuuluttaja ilmoittaa kunkin tuomarin pisteet ennen kuin pisteet käännetään yleisöä kohti.
- Lyhyt vihellys = käännetään pisteet kohti yleisöä.

- Pitkä laskeva vihellys = lasketaan pisteet alas.

7.6 ARVIOINTIPERUSTEITA

Dantai hokei arvioidaan hokein 10 kohdan, dōkō gokain sekä esityksen harmonian ja vaikutelman perusteella. Esityksen harmoniaan ja vaikutelmaan vaikuttaa mm. muodon säilyminen, kiain ja tekniikoiden yhdenaikaisuus sekä luovuus. Suorituksen arvoa vähentää tasapainon menetys tai horjuminen, perustekniikkavirheet ja synkronaation hajoaminen, virheellinen hokei (väärä suunta tai tekniikka). Suorituksen arvoa parantaa korkea tengi sen vaikeustason mukaisesti niin, että puolivolteista ja yhdenkäden sokutenista lisäyksen arvo on pienempi kuin kokovolteista ja kierteisestä kokovoltista kaikista suurin.

7.7 VIRHEELLINEN HOKEI

Joukkueen jäsenten on tehtävä samat tekniikat. Kilpailussa saa tehdä vain kilpailukutsussa mainittuja hokeita.

8 JISSEN

8.1 YLEISTÄ

Jissen eli ottelu on kahden ottelijan taidon kilpailusääntöjen mukainen kamppailu. Ottelun voittaa ensimmäiseksi ipponin saanut ottelija tai ajan loppuessa enemmän pisteitä kerännyt ottelija. Pisteiden ollessa tasan ottelun voittaa vähemmän varoituksia saanut ottelija.

8.2 KILPAILUAIKA

Cup-, SM- ja kansainvälisten kilpailujen otteluaika on 2 min. Lapsilla, nuorilla ja kyu-sarjan naisilla otteluaika on 1 min ja 30 s. SM- ja kansainvälisten kilpailujen rankingsarjan loppuotteluissa (kulta- ja pronssiottelut) otteluaika on 3 min. Joukkueottelussa otteluaika on miehillä ja naisilla aina 2 min.

Kilpailuaika alkaa, kun päätuomari antaa ottelijoille aloitusmerkin. Aika keskeytyy vain, jos tuomarit niin määräävät esimerkiksi loukkaantumistapauksessa. Ajanottaja vastaa otteluajasta. Tuomioita annettaessa aikaa ei keskeytetä.

8.3 JATKOAJAT

Henkilökohtaisessa ottelussa tuomari voi määrätä jatkoajan, jos ottelu on tasan varsinaisen otteluajan jälkeen. Jatkoajan pituus on yksi minuutti. Jos jatkoajan jälkeen tilanne on yhä tasan, seuraa uusi jatko aika. Jatkoajoja voi antaa vain kaksi. Mikäli tämän jälkeen tilanne on edelleen tasan, tehdään tuomaripäätös. Jatko aikaa tulee käyttää harkitusti ja vain siinä tapauksessa, että voittajaa on mahdotonta ratkaista. Jatko aikaa käytetään aina henkilökohtaisen ottelun loppuotteluissa, jos pistesuoritukset ovat tasan. Alkukilpailuissa jatko aikaa ei yleensä käytetä.

8.4 TEKNIKOIDEN TOTEUTTAMINEN OTTELUSSA

WAZA

Jissenissä pyritään tekniikoiden monipuolisuuteen. Kontakti on sallittu, mutta osuman pitää olla hallittu huonosta tai kovista osumista johtuvien loukkaantumisten välttämiseksi. Taidossa osuman tarkoitus ei ole tyrmätä vastustajaa vaan näyttää missä on puolustuksessa heikkous. Tuomarien tulee valvoa tekniikoiden tasoa sekä suoritustapoja. Jos tekniikka tehdään huonosti (vaarallinen, väärä kohde, väärä osumakulma) tulee antaa varoitus (chūi). Kilpailijat ottavat osaa otteluun omalla vastuullaan.

OSUMA-ALUE

Potkujen ja lyöntien tulee osua vyön yläpuolelle ja kaulan alapuolelle. Tekniikoita ei saa tehdä päähän, kaula-niska-alueelle tai nivusiin. Jalkoihin saa tehdä pyyhkäisyjä ja jalkasaksia. Maassa tai fukutekissa olevaa vastustajaa saa

tehdä vain käsitekniikoita. Alhaalla olevaa saa potkaista vain hyppypotkulla, joissa on oltava mukana potkaisevan jalan palautus. Lisäksi kohteen ylävartalon on oltava eji dachi tasolla tai ylempänä. Hyppypotkulla ei saa hypätä toisen päälle tai tallata maassa olevaa. Potkuilla, joissa toinen jalka on maassa, saa potkia vain vaakatasossa tai yläviistoon. Kaikissa potkuissa tulee olla palautus.

ALOITUS

Jokaisen aloituksen jälkeen kilpailijan tulee tehdä 45 astetta unsokua ennen tekniikkaa. Ensimmäisellä kerralla tätä sääntöä rikottaessa ottelijalle annetaan suullinen varoitus ja toisella kerralla varoitus.

TARTTUMINEN JA TÖNIMINEN

Vastustajan takkiin ei saa tarttua. Puskeminen ja töniminen ei ole sallittua. Tarttumisesta/puskemisesta ja tönimisestä annetaan varoitus.

SENTAI KAIJOGERI

Mawashigeriä ennen tulee olla sengi. Suorasta mawashigeristä tulee antaa varoitus.

HYPPYPOTKUT

Hyppypotkuja ennen ei saa ottaa juoksuaskelia. Juoksuaskelista tulee antaa unsokusta varoitus.

TSUKI

Tsukia ja muita käsitekniikoita ei saa tehdä ilman tekniikkaluokan vartalonliikettä. Niissä tulee olla suojaus.

KARAMI

Kubigarami eli kaulasakset on kielletty. Samoin jalkasaksien käyttö polvien taipumissuunnan vastaisesti tulisi estää.

MUUT

Untai gyakutedoria tai untai gyakuashidoria ei saa tehdä. Kaikki muutkin vahingoittavat tekniikat ovat kielletty. Puolustavaa potkimista maassa maaten tulee välttää. Jalan tai käden sitominen ei ole sallittua. Jos ylimääräinen käyttäytyminen jatkuu, tulee antaa varoitus huonosta puolustuksesta (bōtai chūi).

8.5 UNSOKU JA UNSHIN

Taidon periaatteisiin kuuluu oleellisesti unsoku ja unshin. Unsokusta piittaamattomuudesta ja huonosta unsokusta tulee antaa varoitus. Hyökkäykset tehdään joko unsokusta tai unshinista. Tekniikan tulee lähteä suoraan hyökkäysliikkeestä tai hyökkäyksen mukaisesta puolustusliikkeestä. Liikkumisella pyritään hakemaan hyökkäyskulmaa.

8.6 GENKAKU (ei käytössä toistaiseksi)

Genkaku on symboli taidon ideasta ja periaatteista. Genkakussa ottelijat näyttävät fyysisen osaamisensa ilman kontaktia. Jos jompikumpi ottelijoista osoittaa parempaa fyysistä osaamista genkakussa, voidaan hänet palkita siitä yūkōlla.

GENKAKUN KÄYTTÄMINEN

Genkaku käytetään, kun toinen ottelija on passiivinen, tai jos ottelussa ei tule pistesuorituksia. Tuomari keskeyttää ottelun viheltämällä, näyttää kädellään genkaku nurkan ja sanoo, kumpi ottelijoista suorittaa genkakun ulomman osuuden esimerkiksi: "aka, genkaku". Kummallekin kilpailijalle tulee antaa mahdollisuus osoittaa taitonsa genkakussa.

GENKAKUN SUORITTAMINEN

Ottelijat asettuvat vastakkain niin, että passiivisuutta osoittanut taidoka eli tengi asettuu C-alueen pisteelle ja vastustaja eli rengi A-alueen pisteelle. A-alueen eli sisäpuolisen alueen taidoka tekee kolmen tekniikan

kombinaation eli rengin sengiä, hengiä ja nengiä käyttäen ja C-alueen eli ulkopuolisen alueen taidoka tekee kombinaation ungia ja tengiä käyttäen.

Rengi aloittaa tuomarin vihellyksestä ja johdattaa vastustajansa unsokulla jompaakumpaa nurkkaa kohti. Ellei tengi tästä huolimatta lähde liikkeelle, saa rengi hyökätä aloituskulmassa yhden hyökkäyksen tengiä kohti. Jos rengi osuu tekniikallaan, voi hän saada yūkōn tai waza-arin.

Ulompi ottelija eli tengi ei saa liikkua ennen kuin sisempi eli rengi on näyttänyt unsokulla, kumpaa kulmaa kohti edetään. Kilpailijat siirtyvät, tengi B-aluetta ja rengi A-aluetta käyttäen seuraavaan nurkkaan.

Rengiä tekevä saa hyökätä kohti tengiä tekevää aloituskulman jälkeen vasta, kun tengi on laskeutunut johonkin toiseen C-alueeseen, jonne hän lopettaa suorituksensa. Muuten rengi saa varoituksen eli genkaku chūi. Molempien tulee suorittaa liikkumisensa loppuun asti eikä poiketa "reitiltä". Heti genkakun päättymisen jälkeen ottelu jatkuu normaalisti.

TUOMITSEMINEN

Genkaku-yūkō annetaan lennosta. Jos tuomari on sitä mieltä, että jommankumman suoritus on yūkōn arvoinen, hän nostaa sitä ottelijaa tarkoittavan käden suorana ylöspäin käsi nyrkissä. Piste annetaan, jos molemmat tuomarit ovat samaa mieltä, jolloin päätuomari vielä ilmoittaa pisteen sanomalla esim. "shiro, yūkō". Mikäli molempien suoritus on yūkōn arvoinen, yūkōa ei anneta kummallekaan. Genkakun arvosteluperusteena on jatkuvuus, vaikeus, nopeus ja kombinointi. Tuomari ei saa arvostaa pelkästään tengiosuuden tekijää vaan myös rengiosuuden tekijällä tulee olla yhtäläinen mahdollisuus ansaita yūkō .

8.7 PISTEET

- Ippon on täysi piste. Kun ippon tai awasate ippon annetaan, ottelijat ovat seizassa aloituspisteillään.
- Waza-ari on puoli pistettä. Kun waza-ari tai awasate waza-ari annetaan, ottelijat ovat gedan gamaessa aloituspisteillään. Kaksi waza-aria vastaa ipponia.
- Yūkō on neljäsosa pistettä. Kun yūkō annetaan, ottelijat ovat chūdan gamaessa aloituspisteillään. *Kun yūkō annetaan genkaku-tilanteessa, ottelijat jatkavat normaalisti otteluaan.* Kaksi yūkōa vastaa yhtä waza-aria.

Ipponin arvoinen tekniikka täyttää seuraavat osa-alueet:

- Taidotekniikan kohdat: Unsoku = Liikkuminen, Sotai = Perustekniikka, Seiho = Oikea osuma kohde, Kimegi = Kiai, Gentai = Palautus kamaehin
- Täsmällinen sen, un, hen, nen tai ten
- Oikea vartalon akseli säilyy kimegin aikana
- Oikea maain käyttö
- Hyökkäys ja puolustus
- Heitto-, ote-, tai vastatekniikassa oltava hyökkäyksen ja puolustuksen asennot

Waza-ari suhteutetaan ipponin kriteereihin ja yūkō waza-arin kriteereihin. Tuomareiden tulee aina arvioida tekniikkasuorituksen täydellisyys. Pistettä ei voi antaa, ellei ole osumaa (*genkaku tilannetta lukuun ottamatta*). Ensimmäinen osuma on ratkaiseva (Nengi on poikkeus). Tuomarin on annettava varoitus vihellyksen jälkeen tehtävistä tekniikoista. Tekniikoista, jotka tehdään kummankin tai jommankumman kilpailijan ollessa ottelun alueen ulkopuolella, ei saa pisteitä.

Henkilökohtainen ottelu ei voi päättyä tasapeliin. Ottelu päättyy ipponiin, yhteen laskettuun ipponiin tai yūsei gachiin, jolloin toisella ottelijalla on yhteenlaskettuna enemmän pistesuorituksia tai pisteiden ollessa tasan vähemmän varoituksia. Ottelu voi päättyä myös tuomariratkaisuun, eli waza no tenkaihin, jossa tuomarit ratkaisevat, kumpi ottelijoista oli parempi. Tuomariratkaisussa aktiivisempi sekä monipuolisempi ja parempaa tekniikkaa tehnyt kilpailija voittaa.

8.8 VAROITUKSET JA HUOMATUKSET

Varoitusta annettaessa kilpailijat ovat chūdan gamaessa. Shikkaku annetaan kilpailijoiden ollessa seizassa.

- Chūi = Ensimmäinen varoitus.
- Keikoku = Toinen varoitus. Kaksi chūita.
- Shikkaku = Kolmas varoitus. Kolme chūita. Johtaa kilpailijan ulosajoon.

Varoituksia voi saada:

- Alueen ulkopuolelle astumisesta (jōgai). Yliastuessa mikä tahansa rajan ylittävä kehonosa lasketaan ylias- tumiseksi.
- Käsien merkittävän huonosta käytöstä kamaessa (kamaete sōhō)
- Unsokun merkittävän huonosta käytöstä tai törmäilystä (unsoku sōhō)
- Merkittävän huonosta asennosta, kamaen puuttuminen (seitai no hoji)
- Kerin matalasta tai korkeasta kulmasta, vaaratilanteesta (keri kakudo)
- Kerin jalan palautusvedon puuttumisesta tai liian kovasta osumasta, vaarallisesta tekniikasta (keri hiki)
- Tsukin tai gerin teko tahallisesti kohti kasvoja tai haaroväliä (mokuhyō). (Huom kaikki pääosumat ovat kielletty)
- Vartalon akselin riittämätön muutos tekniikassa eli ottelija ei tee jotain viidestä liikkeestä (tai sōhō)
- Hyökkäystavasta esim. työntäminen, puskeminen (kōtai).
- Puolustustavasta esim. väistäminen väärään suuntaan, tatamalla makoilu kasvot ylöspäin, osuman välttely (bōtai)
- Tuomarin loppuvihellyksen huomiotta jättäminen (seishi mushi)
- Kielletyn toiminnon suorittaminen (kinshi kōi)
- *Genkakun suorittamatta jättäminen (genkaku tai-ō)*

Kielletyt toiminnot (kinshi kōi)

- Alla olevat toiminnot on kielletty ja niitä tehnyttä kilpailijaa voidaan rangaista yhdestä kolmeen varoituk- sella (chūi, keikoku, chikkaku)
- Kilpailualueelta poistuminen pakenemistarkoituksessa
- Maassa makaavan potkiminen
- Tahallisesti silmiin tai haarojen väliin tähdätty tekniikka
- Ottelemisen välttäminen, ajanpeluu
- Painiminen, taklaaminen tai muiden taidoon kuulumattomien tekniikoiden käyttö
- Epäkunnioittava käytös vastustajaa kohtaan
- Hyökkäys ilmassa olevaan vastustajaan (esim korkea tengi tms) tai vastustajan päälle putoaminen

HUOMAUTUSTEN ANTAMINEN

Huomautuksia annetaan joko lennosta tai kilpailijoiden ollessa kamaessa. Huomautuksella kerrotaan kilpailijan puutteista hänen esityksessään.

- unsoku fujūbun (tekniikka ei lähtenyt liikkeestä)
- sootai fujūbun (tekniikassa ei kontrollia)
- seihoo fujūbun (ajoitus väärä)
- mokuyoo fujūbun (oikea kohde puuttuu)
- kiai fujūbun (kiai puutteellinen)
- gentai fujūbun (gentai huono / ei ollenkaan)

8.9 TUOMARIN TOIMINTA

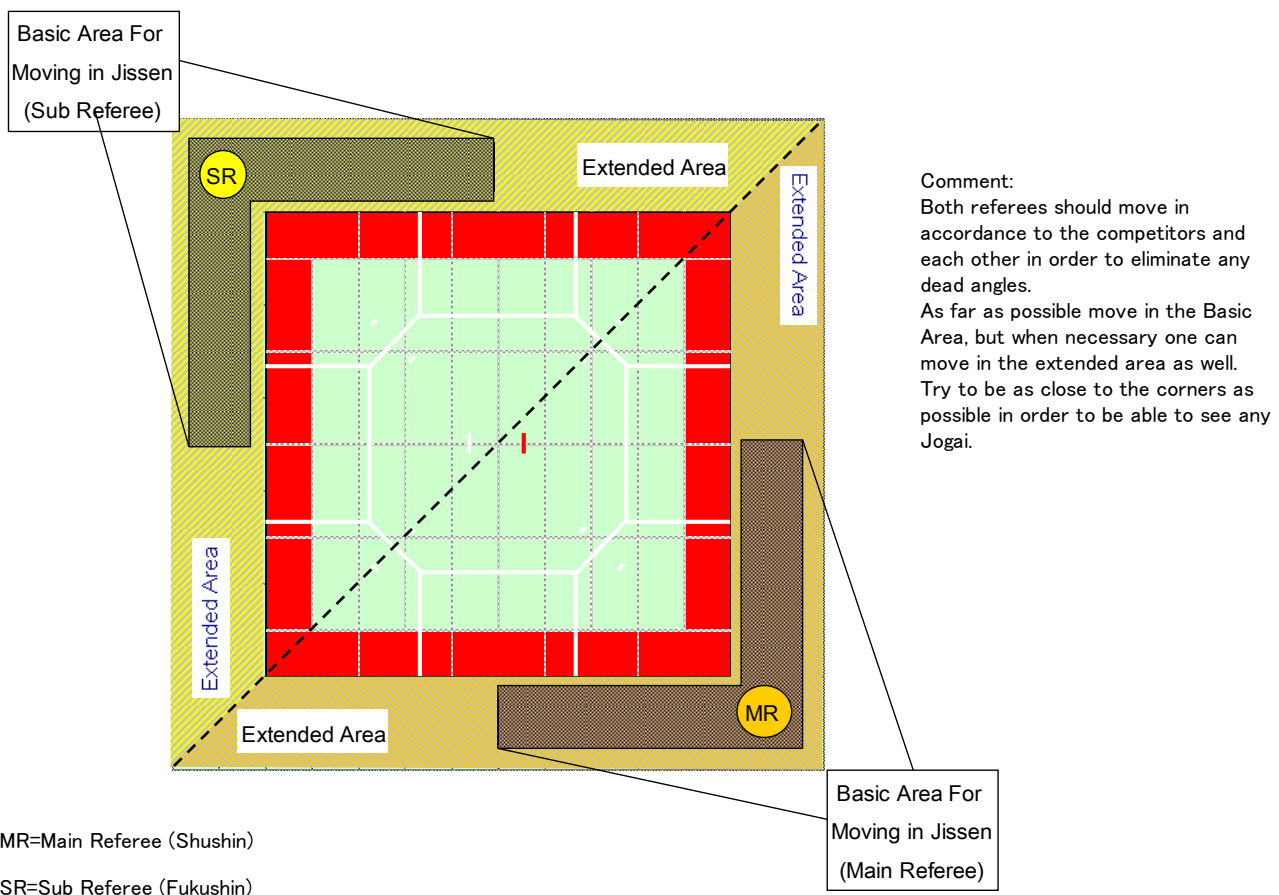
Jokaisessa ottelussa on päätuomari ja sivutuomari. Kummallakin tuomarilla on pilli sekä punainen ja valkoinen rannenuha, joilla he osoittavat tarkoittamansa kilpailijan. Päätuomarilla punainen nauha on oikeassa kädessä ja sivutuomarilla vasemmassa.

PÄÄTUOMARI

Päätuomari aloittaa, keskeyttää ja lopettaa ottelun. Päätuomari ilmoittaa suorituksista annettavat pisteet ja varoitukset. Päätuomari antaa tuomionsa 2 m kilpailualueen ulkoreunasta siten, että punaisen vyön ottelija on hänen oikealla puolellaan. Ottelun aikana päätuomari liikkuu ao. kuvassa esitetyllä alueella. Ottelualueelle astuminen on sallittua, kunhan se ei häiritse kilpailijoiden ottelua. Päätuomari keskeyttää ottelun pilliin puhaltamalla antaakseen pisteitä tai varoituksia, havaitessaan vaarallisen tilanteen, huomauttaakseen korjattavasta kilpailuasusta sekä myös otteluajan päättyessä. Epäselvissä tilanteissa päätuomarin tulee kysyä sivutuomarin mielipidettä.

SIVUTUOMARI

Sivutuomari viheltää tasavertaisesti päätuomarin kanssa pistesuorituksesta, varoituksesta ja ajan loppumisesta. Sivutuomari ilmaisee mielipiteensä päätuomarille tuomiosta normaalein tuomarimerkin. Sivutuomari liikkuu ao. kuvassa esitetyllä alueella. Hänen tulee pitää sopiva etäisyys kilpailijoihin, jottei hän häiritse heidän otteluaan.



ALOITUS

Päätuomari seisoo ottelualueen sisällä 2 m ulkoreunasta. Sivutuomari seisoo heisokudachissa päätuomarista katsottuna vasemmassa nurkassa. Sivutuomari varmistaa, että toimitsijat ovat valmiita. Sivutuomari pitää kättä suorana ylhäällä ja laskee käden alas, kun ottelijat ovat valmiina gedan gamaessa ja ajanottaja sekä päätuomari ovat antaneet merkin. Päätuomari ottaa migi kōkutsu dachin etummainen käsi suorana ja aloittaa ottelun sanomalla: "Shōbu-ippō, hajime". Samalla etummainen käsi heilahtaa ylöspäin ja "hajime" sanan kohdalla heilahtaa takaisin eteen. Hän pitää pilliä vasemmassa kädessään.

OTTELUN KESKEYTTÄMINEN JA JATKAMINEN

Ottelu keskeytetään viheltämällä. Tilanteen mukaan komennetaan ottelijat joko keskelle pisteiden tai varoitusten antamista varten tai jatketaan ottelua paikasta, jossa ottelu keskeytettiin. Ottelijat siirtyvät alkupisteille unsokulla tai unshinilla. Kun ottelu on keskeytyneenä, siirtyy sivutuomari omaan kulmaansa heisoku dachiin.

Pistetilanteessa tuomarit näyttävät kädellään pisteen tehnyttä kilpailijaa eji dachissa ja viheltävät voimakkaasti pilliin. Tämän jälkeen piste vahvistetaan näyttämällä suoraan sivulle kämmen alaspäin sillä kädellä, jossa on pisteen tehneen ottelijan kilpailuvyön värinen rannenuha. Päätuomari komentaa ottelijat keskelle osoittamalla molemmin käsin ottelualueen keskustaa ja sanomalla: "Chū-ō". Samalla tulee sanoa, minkä kamaen ottelijat ottavat. Päätuomari antaa pisteet ja julistaa tuomiot selkeällä äänellä seisoen 2 m ottelualueen ulkorajasta. Tuomarin viheltäessä ottelun poikki varoituksen antamista varten osoittaa tuomari ottelijaa sillä kädellä, jossa on ottelijan värinen rannenuha. Ottelun olleessa poikki vihelletynä sivutuomari seisoo kulmassaan heisokudachissa.

Kun ottelu on keskeytetty viheltämällä, eikä varoituksia anneta vaan ottelu jatkuu samasta kohdasta, sanoo päätuomari "sonoba, kamae", jolloin kilpailijat ottavat chūdan gamaen toisistaan metrin etäisyydellä, ja päätuomari viheltää ottelun jatkumaan. Ottelijoiden ei saa antaa ennakoida tai aloittaa ottelua ennen vihellystä. Kun ottelu täytyy keskeyttää ottelusääntöjen vastaisen kontaktitilanteen tai varusteiden korjauksen vuoksi, puhalttaa tuomari useita lyhyitä puhalluksia pilliin ja ottaa reilusti askeleita kilpailijoita kohti ojentaen käden suoraksi sormet auki kuten soremadessa. Varusteiden korjaus- ja loukkaantumistilanteessa kumpi tahansa tuomari voi laittaa otteluajan poikki aika poikki – merkillä ja sanomalla "aika".

Varoitukset ja yūkō annetaan chūdan gamaessa, waza-ari ja awasate waza-ari gedan gamaessa ja ippon, awasate ippon ja ajan loppuminen seizassa.

YŪKŌ

Yūkō on ¼ piste, joka voidaan antaa tekniikasta tai genkaku -tilanteesta. Päätuomari komentaa ottelijat keskelle komennolla "chū-ō, chūdan gamae". Hän osoittaa pisteen saanutta ottelijaa suoralla, avoimella kädellä kämmen ylöspäin, nimeää ottelijan vyönvärin ja tekniikan, nostaa kätensä ylös 90 asteen kulmaan ja sanoo "yūkō". Päätuomari sanoo esimerkiksi "aka, hentai geri, yūkō".

Mikäli ottelija saa toisen yūkōn, piste annetaan gedan gamaessa ja päätuomari painaa kämmenillä alaspäin ja sanoo esim. "gedan gamae – hentai geri yūkō awasate waza-ari". Tuomarimerkkinä ensin näytetään yūkō ja sen jälkeen waza-arin merkki.

WAZA-ARI

Waza-ari on ½ piste, joka annetaan osumasta tai kahdesta yūkōsta. Päätuomari komentaa ottelijat keskelle komennolla "chū-ō, gedan gamae". Hän osoittaa pisteen saanutta ottelijaa suoralla, avoimella kädellä kämmen ylöspäin, nimeää ottelijan vyönvärin ja tekniikan ja tuo kätensä ylös vastakkaisen olkapään eteen ja sieltä sivulle alaviistoon 45 asteen kulmassa kämmen ylöspäin sanoen "waza-ari". Päätuomari sanoo esimerkiksi "shiro, untai tsuki, waza-ari". Mikäli ottelija saa toisen waza-arin komennetaan ottelijat suoraan seizaan ja päätuomari sanoo "seiza - shiro untai tsuki waza-ari, awasate ippon" näyttäen ensin waza-arin ja heti sen jälkeen ipponin.

IPPON

Ippon on täysi piste. Ottelu päättyy ipponiin. Päätuomari komentaa ottelijat keskelle komennolla "chū-ō", sitten seizaan komennolla "seiza". Hän osoittaa pisteen saanutta ottelijaa, nimeää ottelijan vyönvärin ja tekniikan. Hän vie kätensä kämmen alaspäin vatsan eteen ja nostaa sen 45 asteen kulmassa ylös kämmen ylöspäin sanoen "ippon". Päätuomari sanoo esimerkiksi "shiro, nentai garami, ippon".

VAROITUS 1, CHŪI

Päätuomari viheltää ottelun poikki ja komentaa ottelijat keskelle sanomalla "chū-ō, chūdan gamae". (Sivutuomari voi myös viheltää varoituksen, mutta päätuomari kutsuu ottelijat keskelle.) Päätuomari osoittaa varoituksen saavaa ottelijaa etusormella, nimeää tämän vyönvärin, varoituksen syyn ja kohottaa kättään ylös-alas etusormi pystyssä. Päätuomari sanoo esim "aka, unsoku, chūi".

Mikäli tapahtuu yliastuminen, sen huomannut tuomari viheltää ottelun poikki ja osoittaa yliastumisen kohtaa avoimella kädellä ja sanoo kuuluvasti aka/shiro jōgai riippuen yliastuneen kilpailijan kilpailuvyöväristä. Yliastuminen tapahtuu, kun ottelija koskee sivurajan ulkopuolella tatamiin.

VAROITUS 2, KEIKOKU

Toimitaan samoin kuin varoitusta annettaessa. Päätuomari nostaa käden eteen etusormi pystyssä ja tekee em. heilautuksen ja käyttää käden nyrkissä ja nostaa etu- ja keskisormen pystyyn. Päätuomari sanoo esim. "Chū-ō, chūdan gamae - shiro, jōgai chūi, keikoku".

VAROITUS 3, SHIKKAKU – ULOSAJO

Toimitaan kuten edellä, mutta päätuomari komentaa kilpailijat suoraan seizaan "chū-ō, seiza" ja osoittaa virheet tehnyttä ottelijaa. Hän nostaa ensin käden eteen etusormi pystyssä ja käyttää käden nyrkissä tehden em. heilautuksen ja sen jälkeen nostaa etu-, keski- ja nimettömän sormen pystyyn sanoen esim. "aka, geri chūi, shikkaku". Lopuksi hän osoittaa toista kilpailijaa sanoen "shiro, ippon".

Tuomari voi ajaa ottelijan ulos ilman aikaisempiakin varoituksia, mikäli ottelijan käytös tai toiminta on ollut törkeää tai hän on aiheuttanut vakavan loukkaantumisen.

YLIASTUMINEN

Päätuomari tarkkailee kulmastaan nähden vasemman ja oikean puoleista rajaa. Sivutuomari kahta jäljellejäävää rajaa. Mikäli tapahtuu yliastuminen, sen huomannut tuomari viheltää ottelun poikki ja osoittaa yliastumisen kohtaa avoimella kädellä ja sanoo kuuluvasti "aka/shiro jōgai" riippuen yliastuneen kilpailijan kilpailuvyöväristä. Päätuomari komentaa kilpailijat keskelle ja antaa varoituksen em. tavalla. Yliastuminen tapahtuu, kun ottelija koskee sivurajan ulkopuolella tatamiin.

LOUKKAANTUMINEN

Jos toinen ottelijoista loukkaantuu, ottelu keskeytetään ja ajanotto pysäytetään, kun tuomari näyttää merkkiä ja huutaa "aika". Päätuomari kutsuu ensiapuryhmän tarvittaessa paikalle. Varmistetaan, että ottelija pystyy jatkamaan ottelua, ja annetaan aikaa toipumiseen. Päätuomari komentaa ottelijat chūdan gamaehin, antaa mahdolliset varoitukset ja antaa luvan jatkaa ottelua. Jos ottelija ei pysty jatkamaan ottelua, päätuomari julistaa loukkaantuneen ottelijan hävinneeksi. Jos taas loukkaantuminen on toisen ottelijan tahallisen toiminnan seuraus, päätuomari ajaa loukkaantumisen aiheuttaneen ottelijan ulos ja julistaa loukkaantuneen ottelijan voittajaksi.

NEUVOTTELUTILANNE

Ennen neuvottelutilannetta päätuomari katkaisee ajan. Päätuomari voi kutsua sivutuomarin luoksensa tuomalla käden 90 asteen kulmaan eteen. Päätuomari pysyy paikallaan ja sivutuomari tulee päätuomarin luo. Tätä ennen päätuomarin tulee pysäyttää otteluaika neuvottelun ajaksi.

AIKA POIKKI

Pää- tai sivutuomari voi vihellyksen jälkeen katkaista ajan viemällä toisen käden kyynärvarren pystyyn eteensä ja nostamalla toisen käden poikittain tämän päälle. Tämä merkki näytetään ajanottajalle varmistaen, että hän näkee sen ja sanotaan "aika". Aika käynnistetään taas automaattisesti päätuomarin viheltäessä ottelun jatkumaan.

30 SEKUNTIA

30 sekuntia ennen ajan loppumista ajanottaja antaa merkin huutamalla: "San-jū-byō mae" tai "30 sekuntia". Tuomarit noteeraavat huudon painamalla kädellään yläviistoon, mutta eivät katso toimitsijapöytään päin.

AJAN LOPPUMINEN

Ajanottaja antaa merkin otteluaajan loputtua "jikan desu" tai "aika". Merkki täytyy olla selvä ja kuuluva. Päätuomari puhaltaa pitkän vihellyksen pilliin ja astuu eteenpäin vieden avoimen käden suoraksi eteen ja sanoo: "soremade". Sivutuomari puhaltaa voimakkaasti pilliin jalat yhdessä seisten ja vie kädet suorina sivuille. Aika päättyy tuomarin

vihellykseen, ei ajanottajan ääneen. Jos ottelussa tulee osuma juuri vihellyksen aikana, tuomarit neuvottelevat, ehtikö tekniikka perille.

9 DANTAI JISSEN

9.1 YLEISTÄ

Dantai jissen eli joukkueottelu käydään kahden 5-henkisen joukkueen välillä. Joukkueottelu muodostuu viidestä ottelusta. Enemmän otteluita voittanut joukkue on voittaja. Joukkueottelu voidaan järjestää 3-henkisin joukkuein, jolloin joukkueen jäsenten tulee valita tekniikkaluokkansa siten, että kaikki tekniikkaluokat ovat edustettuina. Ilmoittautuessaan joukkueen on oltava täysilukuinen. Loukkaantuneen ottelijan tilalle ei valita tai arvota uutta jäsentä, vaan joukkue luovuttaa kyseisen ottelun. Loukkaantumistapauksessa otteluita käydään siten, että ns. luovutetut ottelut olisivat viimeiset. Vajaa joukkue joutuu siis asettamaan kilpailijan kaikkiin otteluihin, kunnes kaikki käytettävissä olevat ottelijat ovat otelleet. Mikäli joukkue on vajaa (esim. loukkaantumisen vuoksi), tulee joukkueenjohtajan ilmoittaa siitä sekä toimitsijapöydälle sekä päätuomarille ennen ottelun alkua. Mikäli joukkue luovuttaa ottelun, vastustaja saa ottelusta ipponin. Muuten joukkueottelussa noudatetaan normaaleja taido-ottelun sääntöjä.

9.2 OTTELUAIKA

Joukkueottelussa ottelu-aika on miehillä ja naisilla 2 min. Jatko-aikoja ei joukkueottelussa käytetä. Poikkeuksena tasatilanteessa käytävä ratkaiseva ottelu, joka ei voi päättyä tasan.

9.3 JOUKKUE

Ottelujoukkue koostuu viidestä kilpailijasta ja joukkueenjohtajasta. Jokaisella ottelijalla on numero, joka määrittää hänen tekniikkaluokkansa. Jos osuva tekniikka kuuluu omaan tekniikkaluokkaan, piste korotetaan. Tällöin esim. yūkōsta tulee waza-ari. Joukkueenjohtaja näyttää kilpailijan numeroa näyttötaululla. Numerot voivat vaihtua eri kierroksien välillä, mutta eivät kesken ottelun. Kaikki numerot on käytettävä, eikä samaa numeroa voi käyttää kahdesti. Ottelijat istuvat ottelun ajan numerojärjestyksessä alimmalla numerolla otteleva joukkueenjohtajan vieressä. Numerointi ja tekniikat ovat:

1. sengi ja ungi
2. ungi ja hengi
3. hengi ja nengi
4. nengi ja tengi
5. tengi ja sengi

Ottelussa toinen joukkue käyttää punaista vyötä (aka) ja toinen valkoista (shiro).

9.4 OTTELIJOIDEN VALINTA

Päätuomari kutsuu alkukumarrusten jälkeen joukkueenjohtajat luokseen. Joukkueenjohtajat arpoivat kolikolla tai jan-ken-ponilla, kumpi joukkue määrää ensimmäisen ottelijan. Arvonnan voittanut joukkue saa määrätä, kumpi asettaa ensin kilpailijan ottelemaan. Tämän jälkeen joukkueenjohtajat määräävät ottelijan vuoronperään siten, että joukkueenjohtaja näyttää valitun ottelijan numeron vastapuolelle. Päätuomari näyttää sormilla ja toistaa ottelemaan tulevan kilpailijan numeron (1=ichiban, 2=niban, 3=sanban, 4=yonban, 5=goban) sekä siihen liittyvät tekniikkaluokat. Tämän jälkeen vastapuolen joukkueenjohtaja asettaa oman kilpailijansa ja näyttää valitun numeron, jonka päätuomari julistaa. Sivutuomarikin näyttää yhtä aikaa päätuomarin kanssa sormilla kilpailijoiden numerot. Joukkueenjohtaja istuu ottelun ajan päätuomarin puoleisessa kulmassa ottelualueen ulkopuolella pitäen koko ottelun ajan ottelijan numeroa esillä.

9.5 TUOMIOT

Tuomiot ovat muuten samat kuin henkilökohtaisessa ottelussa, mutta ottelu voi päättyä myös tasan "hikiwake". Enemmän henkilökohtaisia voittoja saavuttanut joukkue voittaa koko ottelun.

Koko joukkueottelu ei kuitenkaan voi päättyä tasan. Jos voitot ovat tasan 2-2, 1-1 tai 0-0, ratkaisee joukkueottelun voiton saavutettujen ippon -tekniikoiden määrä. Jos ipponien määrä menee tasan, tarkastetaan ensin waza-arien määrä ja sitten yūkōjen. Jos tämänkin jälkeen ottelu on tasan, silloin ratkaistaan lopputulos lisäottelulla, johon kumpikin joukkue saa valita haluamansa ottelijan. Edellisessä ottelussa ensimmäisenä ottelijan valinnut joukkue valitsee myös lisäottelussa ensin. Tämä lisäottelu ei voi päättyä tasan.

TEAMS		AKA TEAM A, COUNTRY Z					SHIRO TEAM ONE, COUNTRY X								
	NUMBER					BELT	IPPON	WAZA-ARI	YUUKOO			CHUUI	WIN		
1.	1	2	3	4	5	A		1						WAZARI+YUUKOO	
	1	2	3	4	5	s									
2.	1	2	3	4	5	A								YUUKOO	
	1	2	3	4	5	s									
3.	1	2	3	4	5	A								DRAW	
	1	2	3	4	5	s									
4.	1	2	3	4	5	A		1						IPPON	
	1	2	3	4	5	s									
5.	1	2	3	4	5	A		1						IPPON	
	1	2	3	4	5	s									
												CONTINUING	AKA		WINNER
													SHIRO		

Viimeisen ottelun jälkeen joukkueet menevät riviin kuulemaan tuomion. Päätuomari ilmoittaa lopputuloksen sanomalla esimerkiksi "Tadaima no shiai aka ni (2), shiro san (3), Shiro no kachi"

9.6 PISTEIDEN ANTAMINEN

Joukkueottelussa pisteitä annetaan samalla tavalla kuin henkilökohtaisissa otteluissa. Kilpailijan numeroita vastaavista tekniikkaluokista tulleissa osumissa pisteet korotetaan. Jos ottelija saisi tekniikkaluokkansa mukaisesta tekniikasta yūkōn, korotetaan se joukkueottelussa waza-ariksi ja vastaavasti waza-ari ipponiksi. Myös yūkōja annetaan kyseisen tekniikkaluokan tekniikoista, joista yksilöottelussa ei pisteitä annettaisi.

10 TENKAI

10.1 YLEISTÄ

Tenkai on ennalta suunniteltu ottelu, viisi yhtä vastaan. Keskusmies eli shuyaku päihittää viisi vastustajaansa eli wakiyakut yhden kerrallaan. Wakiyakuilla on numerot 1-5 selässään merkiten seuraavaa: 1 = Sengi, 2 = Ungi, 3 = Hengi, 4 = Nengi, 5 = Tengi. Shuyakulla on kiinalainen Shu -merkki (主) selässään.

10.2 SHUYAKU

Shuyaku päihittää wakiyakut yhden kerrallaan, kunnes hän on yksin.

10.3 WAKIYAKU

Wakiyakut pyrkivät toimimaan yhdessä shuyakua vastaan. Jokaisen wakiyakun täytyy tehdä vähintään kaksi oman tekniikkaluokan hyökkäystä ennen viimeistä hyökkäystä. Viimeisen hyökkäyksen on oltava oman tekniikkaluokan tekniikka. Wakiyaku saa ylittää ottelualueen vasta, kun hänet on päihitetty.

10.4 TUOMARIT

Tenkaissa on kuusi tuomaria (päätuomari ja yksi tuomari kutakin tekniikkaluokkaa kohden). Tuomarien paikat on sijoitettu kilpailualueen ulkopuolelle tasaisesti. Katso kohta 4, kuva 3. Kumarruksissa tuomarit seisovat tuolinsa vasemmalla puolella. Rajatuomareita voidaan myös käyttää. Heidät sijoitetaan joko tuomarien 1 ja 4 tai 2 ja 5 viereen.

10.5 TUOMITSEMINEN

Päätuomari arvostelee tenkain kokonaisuutta ja seuraa pääasiassa shuyakun eli keskusmiehen toimintaa. Viisi muuta tuomaria katsovat kukin oman tekniikkaluokkansa edustajan (1-5) suoritusta. Kansallisissa kilpailuissa kaikki tuomarit antavat pisteet 0-10. Pisteet annetaan yhden desimaalin tarkkuudella. Maksimipisteet ovat siten 60.

Tenkain jälkeen tuomarit arvioivat suorituksen arvostelulomakkeille tai sähköisellä alustalla ja sen jälkeen lopulliset pisteensä näyttötauluille. Päätuomarin vihellyksestä näytetään pisteet; ensin kirjanpidolle ja sitten yleisölle. Tasatuloksen sattuessa päätuomarin pisteet ratkaisevat.

Kaksi tuomaria tai kokenutta toimitsijaa toimii tenkaissa linjatuomareina istuen ristikkäisissä kulmissa. Kumpikin linjatuomareista katsoo itseään lähinnä olevia alueen rajoja ja merkitsee muistiin kaikki ylitykset (wakiyaku saa ylittää alueen vasta omassa kuolemassaan). Tenkain päätyttyä linjatuomari näyttää punaista lippua ja ilmoittaa ylitykset toimitsijapöydälle, joka vähentää kustakin ylityksestä 1 pisteen.

10.6 AIKA

Tenkai saa kestää 25-30 sekuntia. Jokaisesta puolen sekunnin ylityksestä tai alituksesta vähennetään puoli (0,5) pistettä.

Aika	Vähennys
...-22,99	-2,5
23,00-23,49	-2,0
23,50-23,99	-1,5
24,00-24,49	-1,0
24,50-24,99	-0,5
25,00-30,00	-
30,01-30,50	-0,5
30,51-31,00	-1,0
31,01-31,50	-1,5
31,51-32,00	-2,0
32,01-...	-2,5

Ajanotto alkaa tenkaissa shuyakun ensimmäisestä liikkeestä kilpailualueella ottamansa kamaen jälkeen. Tenkain aika loppuu viimeisen osuman jälkeen tehtävään gentaihin.

10.7 ARVOSTELUPERUSTEITA

Yleisinä arvosteluperusteina ovat kamae, unsoku, unshin, dōkō gokai, kimegi (erityisesti ratkaisutekniikoissa), etäisyyden käyttö, hyökkäyksen järkevyyden, tekniikoiden vaativuus, tilan hyväksikäyttö sekä kolmiulotteinen tilankäyttö puolustuksessa ja hyökkäyksessä. Mikäli liike lakkaa tenkaissa, arvostelupisteet huononevat. Tuomari arvioi wakiyakun yksilösuoritusta sekä toimintaa shuyakuun nähden. Päätuomari arvostelee tenkain kokonaisuutta erityisesti shuyakun suorituksen kautta. Yksittäinen tuomari ei saa antaa samoja pisteitä kahdelle joukkueelle. Ensimmäisten kahden joukkueen pisteiden välin on oltava riittävä, jotta pisteasteikko riittää kaikille joukkueille.

11 TUOMARIMERKIT



SHŌBU IPPON, HAJIME

Ottelun aloitus.

Päätuomari odottaa ottelualueen ulkopuolella musubi dachissa. Kun kilpailijat ovat tulleet pisteille ja istuneet seizaan, hän kävelee aloituskohtaan (2 m reunasta).

Päätuomari tarkastaa, että sivutuomari ja ajanottaja ovat valmiina. Kilpailijoiden kumarrettua toisilleen ja noustua gedan gamaeen, päätuomari ottaa migi kōkutsu dachin astumalla askeleen vasemmalla taaksepäin. Ottaessaan kōkutsu dachin, hän ojentaa oikean kätensä suoraksi.

Päätuomari heilauttaa oikean käden oikealle korvalle ja sanoo "Shōbu ippō" ja kun hän heilauttaa käden takaisin suoraksi eteen sanoo: "hajime".



JŌGAI

Ulosastuminen.

Tuomari näyttää kädellään edestakaisin rajaa ja huutaa aka/shiro jōgai. Tämän jälkeen näyttää ulosastunutta kilpailijaa hänen otteluvyönsä värisellä rannenuhalla. Päätuomari kommentaa kilpailijat keskelle ja antaa varoituksen.



CHŪI

Varoitus.

Kilpailijat ovat chūdan gamaessa.

Tuomari puhuttelee aloituskohdassa varoituksen saanutta kilpailijaa ja näyttää etusormella varoituksen saanutta taidokaa.

Esim: "Aka, jōgai chūi"



KEIKOKU

Toinen varoitus.

Sama kuin chūi, mutta tuomari näyttää kahdella sormella varoituksen saanutta taidokaa.

Esim: "Aka, jōgai chūi, keikoku."



SHIKKAKU

Kolmas varoitus

Kilpailijat määrätään seizaan.

Sama kuin chūi, mutta päätuomari näyttää kolmella sormella varoituksen saanutta taidokaa ja tuomitsee sitten vastapuolen voittajaksi.

Esim: "Aka, jōgai chūi, shikkaku, Shiro ippon."



YŪKŌ

¼ piste (2 yūkōa = 1 waza-ari)

Avoin käsi 90° kulmassa suoraan ylös

Esim: "Shiro, Sentai zuki, Yūkō."

Mikäli tulee toinen yūkō, kilpailijat määrätään ensin gedan gamaeen ja annetaan yhteen laskettu waza-ari.

Esim: "Shiro, Untai geri, yūkō, awasate waza-ari"



WAZA-ARI

½ piste

Avoin käsi 45° kaulalta alas.

Esim: "Shiro, Hentai geri, Waza-ari."

Jos annetaan toinen waza-ari, kilpailijat laitetaan seizaan. "Aka, hentai geri, waza-ari, awasate ippon"



IPPON / AWASATE IPPON

Täysi piste

Kilpailijat määrätään seizaan.

Avoin käsi nostetaan vatsan edestä 45° ylös.

Esim: "Aka, Untai zuki, Ippon."



YŪSEI-GACHI

Pistevoitto, ei kuitenkaan ipponilla. Tuomari-merkki sama kuin ipponissa.

Esim: "Aka waza-ari, Aka, yūsei-gachi." pidempi versio "Aka ni wazari ga arimasu, Aka yūsei-gachi"

WAZA NO TENKAI

Pisteiden ja varoitusten ollessa tasan tuomari voi myöntää aktiivisuuden ja paremman tekniikan perusteella työvoiton neuvoteltuaan sivutuomarin kanssa. Ei käytetä joukkueottelussa.

"Shiro, waza no tenkai yūsei-gachi"



FU-JŪBUN

Ei pisteitä

Kädet sivulle alas vaakasuoraan kämmenet alaspäin.

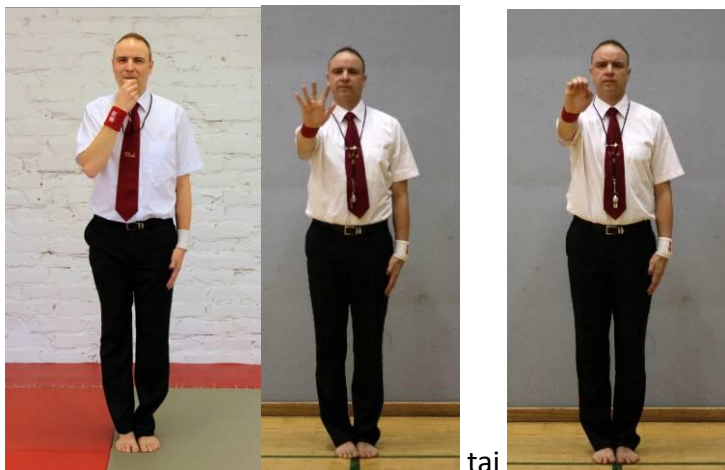


HIKIWAKE

Tasapeli

Kädet edessä auki, sitten kädet ristiin vartalon eteen ja sen jälkeen 45 asteen kulmassa sivulle kämmenet alaspäin. Käytetään vain joukkue-ottelussa.

Päätuomari sanoo "hikiwake" tai "Sōhō yūkō-gi arimasen" mikä tarkoittaa "ei pistesuorituksia tai varoituksia"



SOREMADE

Ottelu on loppu. Aika on päättynyt.

Päätuomari viheltää pitkän vihellyksen ja astuu eteenpäin kohti kilpailijoita samanaikaisesti viiden avonaisen suoran käden eteen ja sanoo "Soremade".



AIKA LOPPU

Sivutuomari puhaltaa voimakkaasti pilliin ja vie kädet sivulle ajan loppuessa.



SHŪGŌ

Päätuomari kutsuu sivutuomarin paikalle. Päätuomari pysyy paikoillaan. Katkaistaan samalla aika. Ei pitkää keskustelua.



PISTESUORITUKSEN TAPAHTUESSA

Tuomari näyttää pisteen tehnyttä kilpailijaa seisoen eji dachissa ja viheltää voimakkaasti pilliin. Tämän jälkeen vahvistetaan piste näyttämällä suoraan sivulle kämmen alaspäin sillä kädellä, jossa on pisteen tehneen kilpailijan kilpailuvyön värinen rannenuha.



AIKA POIKKI

Tuomari näyttää toimitsijapöydän suuntaan "aika poikki"-merkkiä ja sanoo: "Aika".

Aika tulee viheltää poikki aina loukkaantumis-, neuvottelu- ja muissa otteluun kuulumattomissa tilanteissa.



CHŪ-Ō

Keskelle.

Päätuomari näyttää kilpailijoille molemmin käsin aloitusviivoja. Päätuomarin kämmenet osoittavat 45 astetta alaviistoon samalla sanotaan "chū-ō". Päätuomari kertoo, minkä kamaen kilpailijat ottavat.

Esim: "Chū-ō, Chūdan gamae."



GEDAN-GAMAE / SEIZA

Määrätään kilpailijoiden asento ennen tuomiota. Yūkōt annetaan chūdan- ja waza-arit sekä awasate waza-arit gedan gamaesta. Ippon ja awasate ippon annetaan seizasta. Merkki näytetään painamalla käsiä alaspäin ja sanomalla asennon nimi.

Esim: Chū-ō, seiza"



EN NÄHNYT

Näytetään toiselle tuomarille, ettei nähty tilannetta. Molemmat kädet ovat vaakatasossa silmien edessä.



MATALA TEKNIikka

Näytetään toiselle tuomarille, että tehty tekniikka osui liian alas.




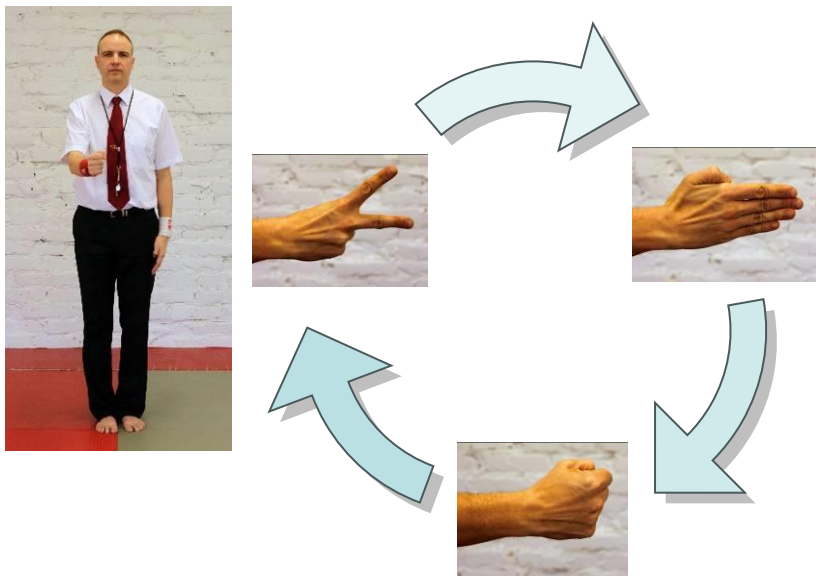
TEKNIikka MENI OHI

Näytetään toiselle tuomarille että tekniikka ei osunut.



AI-UCHI

Näytetään toiselle tuomarille, että kummankin ottelijan tekniikat osuivat yhtä aikaa.

	<p>AIKA VALMIINA</p> <p>Sivutuomari nostaa kätensä ylös, kun kilpailijat menevät tatamille. Sivutuomari odottaa merkkiä ajanottajalta. Merkin saatuaan hän pitää kättä ylhäällä, kunnes päätuomari ilmaisee katseellaan nähneensä sivutuomarin merkin.</p>
	<p>JAN-KEN-PON</p> <p>Arvonta joukkueottelussa.</p> <p>Joukkueottelussa aloitusjoukkueen arpominen tehdään "kivi, paperi, sakset"-pelillä tai kolkolla.</p> <p>Päätuomari kutsuu joukkueenjohtajat luokseen. Päätuomarin sanoessa JAN-KEN-PON joukkueenjohtajat lyövät kätensä eteen. Myös käden asentoa vaihdettaessa tai myöhästyttäessä häviää. Voittanut joukkue päättää, kumpi puoli asettaa ensimmäisen ottelijan.</p>

12 JAPANILAIS-SUOMALAINEN SANASTO

Asusteet

Hakama
Obi
Sode
Suso
Taidōgi
Uwagi
Zoori

躰道着

hakamahousu
vyö
hiha
helma
taidopuku
taidotakki
japanilaiset jalkineet

Ruuminosat

Ashi

jalka

Ashi-kubi
Atama
Doo
Fukura-hagi
Futo-momo
Gan-men
Gen
Hara
Hiji
Hiza
Kakato
Kao
Kata
Koo
Koshi
Kubi
Mune
Senaka
Shuto
Soku
Tai
Te
Tebuki
Tsuma-saki
Ude
Waki-bara
Yoko
Yubi

Adjektiivejä

Akai
Chisaii
Hayai
Hikui
Hiroi
Katai
Karui
Kuroi
Motto
Omoi
Ookii
Osoi
Semai
Shiroi
Sukoshi
Takai
Takusan
Tsuyooi
Yawarakai
Yowai

Paikanmääreet ja suunnat

Gyaku
Happoo
Hidari
Jun
Ma-ai
Mae
Man-naka
Migi
Naka
Omote
Shihoo
Shita
Soto (Soto-gawa)

nilkka
pää
vartalo
pohje
syli
kasvojen pinta
nyrkki
maha
kyynerpää
polvi
kantapää
kasvot
olkapää
jalkapöytä
lonkka, lantio
kaula
rintakehä
selkä
kämmensyrjä
jalka
vartalo
käsi
ranne
varvas
käsivarsi
kylki
kylki
sormi

punainen
pieni
nopea
matala
leveä
kova
kevyt
musta
lisää
raskas
suuri
hidas, myöhässä
kapea
valkoinen
vähän
korkea
paljon
vahva
pehmeä
heikko

vastakkainen suunta
8 (kaikkiin) suuntaan
vasen
myötäinen
etäisyys
edessä, etu
keskus
oikea
sisällä
etupuolella
4 suuntaan
alas, alapuolella
ulkopuoli, ulommainen

Uchi (Uchi-gawa)	sisäpuoli, sisempi
Ue	ylös, yläpuolella
Ura	selkä/takapuolella, vastakkainen
Ushiro	takana, taaksepäin

Tekniikkatermit

Harai	pyyhkäistä
Hikiashi	sisäänvedetty jalka
Hikite	sisäänvedetty käsi
Honte	etummainen käsi
Kabaa	kasvojen suojaus
Kaeshi	vastaliike
Take	katkaista, heittää
Katate	yksi käsi
Kihongi	perustekniikka
Mawashi	ympyräliike
Moku-hyoo	kohde
Moroashi	molemmat jalat
Morote	molemmat kädet
Nino ashi	pikkuuskel
Nukite	lyönti sormilla
Ryote	molemmat kädet
Shiai	ottelu
Soete	alempi käsi
Taisoku	vartalon suoruus
Tobikomi	sukeltaa, hypätä sekaan
Ukemi	kaatuminen
Waza	tekniikka
Kidoosen	linja
Kidooten	osumakohta
Yame	loppu
Yooi	valmiina

Lukusanat

Ichi	(一)	yksi
Ni	(二)	kaksi
Sa	(三)	kolme
Shi, yon	(四)	neljä
Go	(五)	viisi
Roku	(六)	kuusi
Shichi (Nana)	(七)	seitsemän
Hachi	(八)	kahdeksan
Kyuu (Ku)	(九)	yhdeksän
Juu	(十)	kymmenen
Juu-ichi	(十一)	yksitoista
Ni-juu	(二十)	kaksikymmentä
Hyaku	(百)	sata
Sen	(千)	tuhat

Tuomarit ja toimitsijat

shinpan	審判	tuomaristo, tuomari, tuominta
shinpandan	審判団	alueen/lajin tuomariryhmä
shinpan'in	審判員	tuomari
shinpanchō	審判長	kilpailujen/alueen päätuomari
shushin	主審	yksittäisen kamppailun päätuomari
fukushin	副審	sivu-/kulmatuomari
jikangakari	時計係	ajanottaja
tokeigakari	時計係	ajanottaja (sama kuin jikangakari)
kirokugakari	記録係	kirjuri

Lajit

hōkei	法形	hokei, liikesarja
hōkei kyōgi	法形競技	hokei kilpailumuotona
jissen	実戦	jissen, ottelu
jissen kyōgi	実戦競技	jissen kilpailumuotona
tenkai	展開	kehitys, luonti
tenkai kyōgi	展開競技	tenkai kilpailumuotona
yakusoku sōtai	約束相對	sovittu ottelu

Sarjat

kojin-	個人～	yksilö-
kojinsen	個人戦	yksilölaji
dantai-	団体～	joukkue-
dantaisen	団体戦	joukkuelaji
ippan-	一般～	yleinen, ranking-
joshi-	女子～	naisten
danshi-	男子～	miesten
shōjo-	少女～	tyttöjen
shōnen-	少年～	poikien
sho(kai)	初(階)	C (juniorisarjoissa)
chū(kai)	中(階)	B (juniorisarjoissa)
jō(kai)	上(階)	A (juniorisarjoissa)
sōnen-	壮年～	varttuneiden

Kilpailijat

kyōgisha	競技者	kilpailija
senshu	選手	kilpailija
aka	紅	punainen
shiro	白	valkoinen
ryōhō	両方	molemmat
shuyaku	主役	tenkain päärooli
wakiyaku	脇役	tenkain sivurooli

Yleiset käskyt

rei	礼	kumarrus
shōmen ~ ni (taishite) rei	正面に(対して)礼	shoomeniin kumarra
shinpan'in ni (taishite) rei	審判員に(対して)礼	tuomareille kumarra
otagai ni rei	お互いに礼	toisillenne kumartakaa
hajime	初め	alkakoon
yame	止め	lakatkoon, päättyköön
hantei o torimasu	判定を取ります	julistetaan tuomio

Ottelualue

chūō	中央	keskikohta
genkaku	限角	kulma
kakunai	角内	kulmien väli
naikū	内空	keskialue

Tuominta jissenissä

awasete	合わせて	yhteensä
chūi	注意	varoitus
f fujūbun	不充分	riittämätön
fusenshō	不戦勝	ei voittajaa (Japanissa luovutusvoitossa)
hansoku	反則	sääntörike
hanteigachi	判定勝ち	päätösvoitto
hikiwake	引き分け	tasapeli
ippon	一本	täysipiste

ippongachi
jōgai
keikoku
shikkaku
waza no tenkai
waza-ari
yūkō
yūseigachi

一本勝ち
場外
警告
失格
技の展開
技有り
有効
優勢勝ち

pistevoitto
rajanylitys
toinen varoitus
hylkäys
tekninen luovuus
puolipiste
neljännespiste
työvoitto

Ipponin kriteerit

unsoku
sōtai
seihō
kimegi
gentai
gentai fukki

運足
操体
制法
極技
原態
原態復帰

liike
vartalon käyttö
hallinnan metodi
lopetustekniikka
alkutilanne
palautus gentaihin

Sootai, tekniikkaluokat

sen
un
hen
nen
ten

旋
運
変
捻
転

Seihoo, osumatavat

ate
gyakuwaza
karami, -garami
keri, -geri
kuzushi
nagewaza
tori, -dori
tsuki, -zuki

当て
逆技
絡み
蹴り
崩し
投技
捕り
突き

isku
vastatekniikka
pihdit
potku
horjutus
heitto
ote
lyönti

Muu jissen-sanasto

fukugi
fukugōgi
genkaku kōbō
gōgi
jikan desu
rengi
renzokugi
sanjūbyō
nijūbyō
shōbu
shōbu ippon
shūgō
sore made
zokkō

複技
複合技
限角攻防
合議
時間です
連技
連続技
三十秒
二十秒
勝負
勝負一本
集合
それまで
続行

useaa tekniikkaluokkaa yhdistävä tekniikka
sama kuin fukugi
kulmatilanne
neuvottelu (sama kuin shuugoo)
aika päättynyt
kombinaatio, rengi-rooli kulmatilanteessa
kombinaatio
30 sekuntia
20 sekuntia
ottelu
ottelu yhteen pisteeseen
neuvottelu (sama kuin googi)
lopettakaa siihen
jatkuu

Hokein kymmenen kohtaa

yōi to hosshin
taijiku to seitai
kōbō to in'yō
kankyū to kyōjaku
shinshuku to gōjū
kiai to iryoku
chakugan to ~ mokuhyō

用意と起心
体軸と整体
攻防と陰陽
緩急と強弱
伸縮と剛柔
気合と威力
着眼と目標

valmius ja herännyt mieli
vartalon akseli ja asento
hyökkäys ja puolustus, in ja yoo
hidas ja nopea, vahva ja heikko
laaja ja suppea, kova ja pehmeä
kiai ja teho
katse ja kohde

kokyū to seihō
unsoku to unshin
kaitai to zanshin

呼吸と勢法
運足と運身
解体と残心

hengitys ja voimantuotto
jalka- ja vartaloliikkuminen
lopetus ja valppaus

Järjestysluvut

ichiban
niban
sanban
yonban
goban

一番
二番
三番
四番
五番

ensimmäinen
toinen
kolmas
neljäs
viides

Muuta

aizu
bōgu
fue
hata
nyūshōsen
obi
rin
tensūhyō
tokuten
jooseki

合図
防具
笛
旗
入賞戦
帯
鈴
点数表
得点

merkki
suoja
pilli
lippu
mitaliottelu
vyö
äänimerkki
pistetaulu
pisteet
kutsuvieraiden aitio