

TAIDOSSA KILPAILLAAN MYÖS JOUKKUELAJEISSA

Dantai hokei eli joukkueliikesarja on viisihenkisen joukkueen mahdollisimman yhtäaikainen ja yhdenmukainen liikesarja, jossa aloitusmuodostelma säilyy.

Dantai jissenissä eli joukkueottelussa viisi ottelijaa ottelee vuorotellen toisen joukkueen ottelijoita vastaan. Jokaisella joukkueella on joukkueenjohtaja. Joukkueenjohtajan tehtävä on laatia joukkueen taktikka ja sen mukaan valita kunkin kierroksen ottelijat.

Tenkai on ennalta suunniteltu taistelu, jossa puolustaja eli shuyaku monipuolista ja luovaa taidotekniikkaa ja liikkumista käyttäen voittaa yksitellen kaikki viisi hyökkääjää. Tenkaissa taidon luovuus ja kolmiulotteisuus tulevat parhaiten esille. Ryhmä suunnittelee tenkain yhdessä, mikä lisää joukkueen yhteishenkeä.

**LUE LISÄÄ:
WWW.TAIDO.FI**



Taidossa kilpailijoita ei
jaeta ryhmiin painon
tai vyöarvon mukaan.
Tämä tuo lisäjännitettä
erityisesti otteluun.



Taido
Luovaa kamppailua



TERVETULOA TAIDOKILPAILUIHIN!

MITÄ TAIDO ON?

Taido on näyttävä budolaji, jossa harrastaja pääsee nauttimaan kamppailun nostattamasta adrenaliinista ilman pelkoa päähän kohdistuvista osumista tai liian kovasta kontaktista. Taidon juuret ovat karatessa ja perinteisessä okinawa-te'ssä. Japanilainen Seiken Shukumine kehitti ensin gensei-ryu karate-do -tyylin, josta taido erottui omaksi lajikseen vuonna 1965.

Pyörivät ja kierteiset liikkeet, akrobatialikkeet sekä vartalon akselin muuttaminen ovat olennainen osa kamppailua. Lajin kehittäjä painotti opetuksessaan luovuutta ja rohkaisti taidokkaita kokeilemaan uusia ja yllättäviä sovelluksia. Hän uskoi monimuotoisen liikkeen kehittävän myös monimuotoista ajattelua. Vaativalle harrastajalle ja kilpailijalle voltit sekä muu akrobatia tarjoavat loputtomasti mahdollisuuksia haastaa itseään.

MIKSI TAIDOA?

Taidon merkitys harrastajalle voi olla melkein mitä tahansa: perheen yhteinen harrastus, lapselle liikuntahetki kavereitten kanssa, nuorelle hyvä harrastus koulun vastapainoksi, aktiivikilpailijalle äärimmäisen kovaa kilpailua maailman huipputasolla tai keski-ikäisen toimistotyöntekijän säännöllinen kunnonkohotustuokio.



**TULE
KOEILEMAAN,
MITÄ TAIDO
VOISI OLLA
SINULLE.**



Taidossa voi halutessaan kilpailla monipuolisesti jopa MM-tatameille asti. Suomi on Japanin jälkeen menestynein taidomaa maailmassa. Suomessa taidoa on harrastettu yli 40-vuotta.

Taidossa valkoiset ja punaiset vyöt ovat kilpailuvyöitä, jotta kilpailijat erottuvat paremmin.

KILPAILULAJIT

Juniorit kilpailevat harrastuksensa alkuvaiheessa taido trick trackissä, jolla harjoitellaan yleistaitavuutta. Harrastuksen edetessä juniorit pääsevät kilpailemaan liikesarjassa eli hokeissa ja ottelussa eli jissenissä.

Hokei on liikesarja, joka tehdään yksin. Se on taistelu useita kuviteltuja vastustajia vastaan. Suorituksissa arvioidaan muun muassa perusasentoa, liikkumista, sekä tekniikoiden puhtautta, voimaa ja nopeutta. Kilpailija voi saada tuomareilta lisäpisteitä, jos hän on nostanut liikesarjan vaikeusastetta esimerkiksi volteilla, joita perusversioissa ei esiinny. Hokeissa kaksi kilpailijaa tekee yhtä aikaa oman suorituksensa, suorituksia arvioi kolme tuomaria. Kilpailijoista toisella on punainen vyö, toisella valkoinen, tuomarit julistavat voittajan liputtamalla kilpailijan vyön väristä lippua. Enemmän lippuja saanut kilpailija voittaa. Hokeikilpailu ei voi päättyä tasapeliin; hävinnyt kilpailija putoaa jatkosta.

Taido-ottelussa (jissen) on sallittua lyödä ja potkaista vartaloon, osumat päähän on kielletty. Ottelualue on kooltaan 9x9 metriä ja ottelu-aika sarjasta riippuen 1,5-3min. Taido-ottelussa ei käytetä suojia, siksi osumien täytyy olla hallittuja. Taido-ottelun voittaa ensimmäiseksi ipponin eli täyden pisteen saanut tai ajan loppuessa enemmän pisteitä kerännyt ottelija. Ippon merkitsee täydellistä suoritusta: mikäli toinen ottelijoista saa ipponin, ottelu päättyy siihen. Ippon voi myös kertyä esimerkiksi kahdesta wazarin arvoisesta suorituksesta. Suoritus on ipponin arvoinen, kun se lähtee taidoliikkumisesta, on hallittu, osuu keskivartaloon, ja kontaktin jälkeen tilanteesta irtaudutaan. Varoituksen (chuui) ottelija voi saada esimerkiksi huonosta liikkumisesta tai perusasennosta, väärästä osumakohdasta tai vastustajan vahingoittamisesta.

Ippon = koko piste, ottelu päättyy

Wazari = puolikas piste

Yuko = neljäsosapiste

Chuui = varoitus

1 Ottelu alkaa | 2 Yuko | 3 Wazari | 4 Ippon | 5 Tuomari ei nähnyt
6 Aika poikki | 7 Varoitus | 8 Aika loppu | 9 Valkoinen vyö voittaa

TUOMARIMERKIT

