



# KILPAILUSÄÄNNÖT

Luvut 1-5 Yleiset säännöt ja määräykset

Luvut 6-12 Säännöt koskien kilpailulajien tuomitsemista

Luku 13-14 Tuomarimerkit ja sanasto

voimassa alkaen 1.1.2020

## SISÄLLYS

1	YLEISIÄ SÄÄNTÖJÄ JA MÄÄRÄYKSIÄ.....	3
2	KILPAILUSARJAT.....	4
3	RANKING, KILPAILUKAAVIOT JA ARVONTASÄÄNNÖT.....	8
4	KILPAILUPAIKKAAN ja -ALUEESEEN LIITTYVÄT MÄÄRÄYKSET .....	10
5	KILPAILUPROKOLLA.....	11
6	HOKEI.....	17
7	DANTAI HOKEI.....	19
8	JISSEN.....	21
9	O-JISSEN.....	27
10	DANTAI JISSEN.....	28
11	TENKAI .....	30
12	Trick track -TAITORATA .....	32
13	TUOMARIMERKIT.....	36
14	JAPANILAIS-SUOMALAINEN SANASTO .....	44

# 1 YLEISIÄ SÄÄNTÖJÄ JA MÄÄRÄYKSIÄ

## 1.1 KILPAILUJEN JÄRJESTÄMINEN

Suomen Karateliiton taidojaoston jäsenseurojen järjestämissä SM- ja cup-kilpailuissa noudatetaan täsmällisesti kilpailusääntöjä ja kilpailujenjärjestämisooppaan ohjeita.

## 1.2 KILPAILUSÄÄNNÖT

Suomen Karateliiton taidovaliokunnan kilpailu- ja tuomarivastaavat ylläpitävät virallisia kilpailusääntöjä kansainvälisten sääntöjen mukaisesti. Kansalliset poikkeukset ovat mahdollisia. 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- ja SM-kilpailuja määrättyinä kilpailuviikonloppuina Suomen Taidon tapahtumakalenterin mukaisesti. Kilpailujen järjestämisoikeutta haetaan Suomen Taidon toimistosta ilmoitettuun määräpäivään mennessä, ja ne myönnetään hakemusten perusteella. Hakemukset tulee lähettää kirjallisesti [kilpailuvastaava@taido.fi](mailto:kilpailuvastaava@taido.fi) -osoitteeseen ja hakemuksessa pitää ilmetä seuran yhteyshenkilön tiedot, kilpailujenjohtaja, haluttu kilpailu ja sekä kilpailujen pitopaikka, mikäli se on jo tiedossa.

## 1.4 KILPAILUJEN JÄRJESTÄMISEN VASTUUT

- Kilpailujen järjestäjä vastaa kaikista järjestelyistä: mm. kutsuista, ilmoittautumisten avaamisesta Kihapp-järjestelmään, kilpailupaikasta, tatameista ja niiden kiinnityksistä, tarvikkeista, toimitsijoista, kilpailujen streamauksesta, internetyhteydestä, ensiavusta ja arvonnoista. Seura hankkii cup-kilpailuihin palkinnot. SM-kilpailujen palkinnot seura tilaa Suomen Taidon toimiston kautta. Järjestävä seura on yhteydessä kilpailujen päätuomariin sarjojen aluejaoista ja arvontoihin liittyvistä kysymyksistä etukäteen. Järjestävä seura antaa päätuomarille oikeudet Kihapp-järjestelmään.
- Tuomarivastaava järjestää tuomarit cup- ja SM-kilpailuihin ja valitsee kilpailun päätuomarin. Tuomareiden tulee olla Suomen Taidon virallisella aktiivisten tuomareiden listalla.
- Päätuomari vahvistaa kilpailusarjojen aluejaon ja mahdollisen sarjan lohkojaon eri tatamialueille, aikataulun ja vastaa nimitettyjen tuomareiden jaosta kilpailusarjoihin. Jaossa pyritään siihen, ettei samasta seurasta olisi samassa hokei- tai ottelusarjassa kuin yksi tuomari. Mahdollisuuksien mukaan samaan on pyrittävä myös tenkain osalta. Päätuomari lähettää raportin kilpailuista tuomarivastaavalle ja antaa suullisen palautteen kilpailupaikalla vähintään CC -tuomareille. Päätuomari vastaa siitä, että kilpailusääntöjä noudatetaan kilpailujen aikana.
- Kilpailijoilla tulee olla voimassa oleva Suomen Karateliiton taidovaliokunnan jäsenseuran jäsenyys sekä kilpailemisen oikeuttava lisenssi ja taidokilpailut kattava tapaturmavakuutus. Kilpailijat sitoutuvat noudattamaan Suomen Taidon kilpailusääntöjä osallistuessaan kilpailuihin. **Jokainen kilpailija vastaa itse vakuutusturvastaan ja siitä, että oma vakuutus kattaa taidokilpailuissa tapahtuvat tapaturmat. Vakuutuksia ei automaattisesti tarkisteta erikseen kilpailupaikalla, eikä Suomen taidon toimistolla, mutta pistotarkastukset ovat mahdollisia. Cup-kilpailuissa voi kilpailla myös Maailman Taidoliiton jäsenmaan jäsen, joka vastaa itse, että hänellä on taidokilpailemisen kattava tapaturmavakuutus.**
- Tuomareilla tulee olla sekä voimassa oleva Suomen Karateliiton taidovaliokunnan jäsenseuran jäsenyys että lisenssi tai jonkun Maailman Taidoliiton jäsenmaan jäsenyys. Tuomari on itse vastuussa jäsenyyden ja lisenssin voimassaolosta.
- Seuroilla, joilla on alaikäisiä kilpailijoita, tulee olla kilpailupaikalla mukana joukkueenjohtaja tai vastaava, jolla on myös kilpailijoiden vanhempien yhteystiedot. 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 tuomari aloittaa uransa luokituksella CC. Luokitus nostetaan käytännön näytön perusteella. Kunkin kauden jälkeen arvioidaan tuomariaktiivisuuden ja päätuomareiden kilpailuista antamien palautteiden perusteella ne, joiden luokitusta nostetaan.

Tuomarivastaava 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 tuomaritoiminnan perusteet -koulutus (C- ja B-tuomarit) tai tuomaripäivät (A-tuomarit), tehtävä sääntökoe ja käytävä yksissä cup-kilpailuissa tuomaroimassa.

### TUOMARIEN LUOKITUS SM-KILPAILUISSA

Henkilökohtaisten ja joukkuelajien SM-kilpailujen tuomareiksi hyväksytään vain A-luokituksen saavuttaneet henkilöt. Junioreiden ja sonen-sarjojen SM-kilpailuissa tuomarilla voi olla myös B-luokitus, mutta kussakin kilpailusarjassa tulee kuitenkin olla vähintään yksi A-luokituksen saavuttanut tuomari. Tuomarivastaava voi antaa poikkeustapauksessa muun esim. ulkomaalaisen tuomarin toimia SM-kilpailuissa tuomarina.

### TUOMARIEN LUOKITUS CUP-KILPAILUISSA

Cup-kilpailujen tuomareiksi hyväksytään A-, B- ja C-luokituksen saavuttaneita tuomareita. Miesten, naisten sekä sonen-sarjoissa tuomareina tulee olla vähintään yksi A-luokituksen saavuttanut tuomari ja enintään yksi C-luokituksen saavuttanut tuomari kilpailusarjaa kohden. 6.-3. kyu- ja juniorisarjoissa tulee olla yksi vähintään B-luokituksen saavuttanut tuomari kilpailusarjaa kohden.

## 1.6 KILPAILUKAUSI

Kilpailukausi on lisenssikausi.

## 1.7 ILMOITTAUTUMISEN PERUUTTAMINEN

Kilpailijan on ilmoitettava peruutuksesta välittömästi soittamalla kutsussa ilmoitetulle yhteyshenkilölle. Ilmoituksen on tultava viimeistään 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 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 kolmi- tai 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. Junioreiden tenkaissa wakiyakuja on kolme.
- Trick track on lapsille suunnattu taitorata.
- O-jissen on lapsille suunnattu nauhaottelu.

## 2.2 KILPAILUJÄRJESTELMÄ

Taidokilpailuissa käytetään henkilökohtaisissa sarjoissa ja joukkueottelussa cup-järjestelmää. Henkilökohtaisissa SM-kilpailuissa hokeissa ja ottelussa käytetään keräilyjä, joissa kaikki lohkon voittajalle hävinneet pääsevät keräilemään ja tavoittelemaan paikkaa pronssikamppailussa. 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, esim. järjestelmää, jossa kaikki juniorit saavat vähintään kaksi suoritusta kussakin lajissa.

## 2.3 KILPAILUSARJOJEN YHDISTÄMINEN

Mikäli kilpailusarjoja joudutaan yhdistämään tai perumaan vähäisen osallistujamäärän vuoksi, tulee poistuvan sarjan kilpailijoille ilmoittaa yhdistämisestä. Sarjan peruutustilanteessa kilpailijan on mahdollista osallistua ikäluokkaansa vanhempien tai vyöarvoltaan ylempien voiden hokei-sarjaan. Mikäli kilpailijan kaikki sarjat perutaan, 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 sarjajakoa painon mukaan.

## 2.5 OSALLISTUMISOIKEUS

Kilpailija saa osallistua kaikkiin ikänsä ja vyöarvonsa sallimiin sarjoihin samassa kilpailussa. Kilpailujenjärjestäjällä on oikeus rajata osallistumisoikeus esimerkiksi kolmeen sarjaan. Rajaaminen on erittäin suositeltavaa, koska lisääntynyt sarjojen määrä pidentää kilpailupäivää, mikäli kilpailijat osallistuvat kaikkiin ikänsä ja vyöarvonsa sallimiin sarjoihin. Mikäli kilpailija osallistuu saman lajin eri ikäluokkien tai teemojen sarjoihin, ei kilpailujenjärjestäjällä ole velvollisuutta huolehtia siitä, että sarjoja ei käydä yhtäaikaista.

Kilpailijan tulee edustaa Suomen Karateliiton taidovaliokunnan jäsenseuraa tai Maailman Taidoliiton jäsenvaltion jäsenseuraa. SM-kilpailuissa voivat kilpailla vain Suomen Karateliiton taidovaliokunnan jäsenseurojen jäsenet. Joukkuelajien SM-kilpailusarjat ovat ensisijaisesti seurojen väliset kilpailut. Mikäli joukkuetta ei saada koottua seuran omista jäsenistä, on mahdollista yhdistää joukkueeseen myös jonkin toisen seuran jäseniä. Joukkueessa saa olla vain kahden seuran edustajia. Sekajoukkueen nimessä tulee näkyä kummankin seuran nimet. Virallisissa SM-kilpailuissa joukkueiden mielikuvitusnimet eivät ole sallittuja. Erillistä anomusta joukkueiden yhdistämisestä 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 wakiyakun pisteet ovat 0, ja päätuomarin pisteistä vähennetään toimitsijapöydässä 2 pistettä.

## 2.6 KILPAILUSARJAT

Sarjan koko ei vaikuta SM-kilpailuarvoon. Joukkuelajit käydään vain SM-kilpailuissa. Hokei- ja dantai hokei -sarjojen kilpailuhokeit voidaan rajata kauden teeman mukaisesti. Kauden teema tulee ilmoittaa etukäteen, viimeistään 1.12. kaikille seuroille. Mikäli teemaa halutaan käyttää päättää siitä Suomen Taidon johtoryhmä. Teemoja suositellaan käytettäväksi vain arvokisojen väli vuosina ranking-sarjoissa.

- **Hokei, miehet & Hokei, naiset**
  - Lisenssikaudella vähintään 15 vuotta täyttävät
  - Vyöarvo  $\geq 2$ . kyu
  - Kilpailuhokeina tai/in hokei
  - SM-kilpailuissa käytössä on keräilyt, mikäli kilpailijoita  $\geq 7$
  - 6.-3. kyu -sarjassa ko. lisenssikaudella kilpailleet saavat osallistua SM-kilpailuissa ks. sarjoihin
  - Sarjat rankataan
- **Jissen, miehet & Jissen, naiset**
  - Lisenssikaudella vähintään 18 vuotta täyttävät
  - Vyöarvo  $\geq 2$ . kyu
  - SM-kilpailuissa käytössä on keräilyt, mikäli kilpailijoita  $\geq 7$
  - 6.-3. kyu -sarjassa ko. lisenssikaudella kilpailleet saavat osallistua SM-kilpailuissa ks. sarjoihin
  - Sarjat rankataan
- **Dantai jissen, miehet & Dantai jissen, naiset**
  - 3 tai 5 henkilöä ja joukkueenjohtaja, joukkueen on oltava ilmoittauduttaessa täysilukuinen.
  - Lisenssikaudella vähintään 18 vuotta täyttävät, joukkueenjohtaja vähintään 15-vuotias
  - Vyöarvo  $\geq 6$ . kyu
  - Sarja rankataan
- **Dantai hokei, sekasarja**
  - 5 henkilöä, joukkueen on oltava ilmoittauduttaessa täysilukuinen
  - Lisenssikaudella vähintään 15 vuotta täyttävät
  - Vyöarvo  $\geq 6$ . kyu
  - Kilpailuhokeina in/tai hokeit
  - Ei rankata
  - Mikäli joukkueita on yli 9, käydään sarja poolina, jossa poolin 3 parasta joukkuetta pääsee finaaliin
- **Tenkai, sekasarja**
  - 6 henkilöä, joukkueen on oltava ilmoittauduttaessa täysilukuinen
  - Lisenssikaudella vähintään 15 vuotta täyttävät
  - Vyöarvo  $\geq 6$ . kyu
  - Ei rankata
- **Sonen hokei -sarjat, sekasarja**
  - Lisenssikaudella vähintään 30 vuotta täyttävät
  - Sonen hokei -sarjat voidaan jakaa myös ikäsarjoihin 30+, 40+ ja 50+ -sarjoihin.
  - Vyöarvo  $\geq 6$ . kyu
  - Mei hokei -sarja
    - Kilpailuhokeina mei-hokeit
  - Sei hokei -sarja
    - kilpailuhokeina sei-hokeit
  - In/tai hokei --arja
    - kilpailuhokeina in/tai-hokeit
  - Ei rankata
- **Sonen jissen, miehet & Sonen jissen, naiset**
  - Lisenssikaudella vähintään 30 vuotta täyttävät
  - Sonen jissen -sarjat voidaan jakaa myös ikäsarjoihin esim. 30+, 40+ ja 50+ -sarjoihin.
  - Vyöarvo  $\geq 6$ . kyu
  - Ei rankata
- **Dantai hokei, sonen, sekasarja**
  - Lisenssikaudella vähintään 30 vuotta täyttävät
  - 3 henkilöä, joukkueen on oltava ilmoittauduttaessa täysilukuinen
  - Kilpailuhokeina sei-hokeit
- **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 on vain yksi kilpailija
- Ei rankata
- **A-juniorit jissen, tytöt & A-juniorit jissen, pojat**
  - Lisenssikaudella 15 - 17 vuotta täyttävät
  - Vyöarvo  $\geq 6$ . kyu
  - A-junioreiden jissen-sarjoja ei yhdistetä muihin sarjoihin, mikäli kilpailijoita on vähintään 2
  - 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 hokei-sarjat voidaan yhdistää, mikäli jommassakummassa tai kummassakin sarjassa on vain yksi kilpailija
  - Ei rankata
- **B-juniorit jissen, tytöt & B-juniorit jissen, pojat**
  - Lisenssikaudella 12 - 14 vuotta täyttävät
  - Vyöarvo  $\geq 6$ . kyu
  - B-junioreiden jissen-sarjoja ei yhdistetä muihin sarjoihin, mikäli kilpailijoita on vähintään 2
  - Ei rankata
- **C-juniorit hokei, sekasarja**
  - Lisenssikaudella 10 - 11 vuotta täyttävät
  - Ei vyöarvorajaa
  - Kilpailuhokeina sen/un in/tai-hokeit
  - C-junioreiden hokei-sarjaa ei yhdistetä muihin sarjoihin, mikäli kilpailijoita on vähintään 2
  - Ei rankata
- **D-juniorit hokei, sekasarja**
  - Lisenssikaudella 7 - 9 vuotta täyttävät
  - Ei vyöarvorajaa
  - Kilpailuhokeina sen in/tai-hokeit
  - D-junioreiden hokei-sarjaa ei yhdistetä muihin sarjoihin, mikäli kilpailijoita on vähintään 2
  - Ei rankata
- **Trick Track -taitorata ikäryhmittäin, sekasarja**
  - Taidominit 4-6-vuotiaat
  - D-juniorit 7-9-vuotiaat
  - C-juniorit 10-11-vuotiaat
  - Ei vyöarvorajaa
  - Ei rankata
  - Trick Track -ikäryhmän sarjaa ei yhdistetä muihin sarjoihin, mikäli kilpailijoita on vähintään 2
- **O-jissen ikäryhmittäin, sekasarja**
  - Taidominit 4-6-vuotiaat
  - D-juniorit 7-9-vuotiaat
  - C-juniorit 10-11-vuotiaat
  - Ei vyöarvorajaa
  - Ei rankata
  - O-jissen ikäryhmän sarjaa ei yhdistetä muihin sarjoihin, mikäli kilpailijoita on vähintään 2
- **Dantai hokei, sekasarja D-A-junioreille**
  - 3 henkilöä, joukkueen on oltava ilmoittauduttaessa täysilukuinen
  - Lisenssikaudella enintään 17 vuotta täyttävät
  - Vyöarvo  $\geq 7$ . kyu
  - Kilpailuhokeina sen/un/hen in/tai-hokeit
  - Ei rankata
  - Mikäli joukkueita on yli 9, käydään sarja poolina, jossa poolin 3 parasta joukkuetta pääsee finaaliin

- **Tenkai, sekasarja D-A-junioreille**
  - 4 henkilöä, joukkueen on oltava ilmoittauduttaessa täysilukuinen
  - Lisenssikaudella enintään 17 vuotta täyttävät
  - Ei vyöarvorajaa
  - Ei rankata

#### Vain cup-kilpailuissa pidettävät sarjat:

- **6.-3. kyu hokei, miehet & 6.-3. kyu hokei, naiset**
  - Lisenssikaudella vähintään 15 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 ranking-sarjaan tai toisen sukupuolen kyu-sarjaan.
- **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 ranking-sarjaan.
- **Erikoisaiheiset kilpailulajit**
  - Erikoisaiheisten lajien säännöt tulee lähettää hyvissä ajoin (mieluusti jo syyskaudella) seuroille, jotta lajeja pystytään harjoittelemaan.

## 2.7 MUUT KILPAILUT

Seurat voivat järjestää itsenäisesti ja omalla vastuullaan alueellisia kilpailuja tai erikoiskilpailuja. Kilpailukutsuissa on kerrottava seikkaperäisesti säännöt.

## 3 RANKING, KILPAILUKAAVIOT JA ARVONTASÄÄNNÖT

### 3.1 RANKING-PISTEYTYS

SM- ja cup-kilpailuissa ranking-sarjoissa 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 toinen sija ja yksi neljäs 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 kilpailu- ja tuomarivastaava, eikä tilastoa saa muuttaa luvatta.

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

Arvontoihin käytetään aina Suomen Taidon määräämää sähköistä järjestelmää (esim. Kihapp), jonne kilpailijat ilmoittautuvat suoraan. Kilpailijat ja seurat ovat itse vastuussa, että ilmoittavat kilpailijat oikeisiin ja haluttuihin sarjoihin.



Varsinaisessa arvonnassa sijoitetaan ilmoittautuneista ensin ranking-tilaston ja sääntöjen kappaleen 3.7 mukaisesti henkilöt, jonka jälkeen ohjelma sijoittaa loput kilpailijat automaattisesti. Paikat määrätään aina numerojärjestyksessä niin, että parhaiten rankattu on paikalla 1, toiseksi parhaiten rankattu paikalla 2 jne.

Ranking-tilasto on Suomen taidon nettisivuilla. Kauden ensimmäisissä kilpailuissa käytetään sijoittelussa edellisen vuoden lopullista ranking-tilastoa. Mikäli kilpailuun ei ole ilmoittautunut rankattujen paikkoja vastaavaa määrää rankingpisteiden haltijoita, sijoitetaan vain ne, joilla on ranking-pisteitä ja sen jälkeen satunnaisarvotaan loput paikat Kihappilla.

### 3.3 ARVONNAN SUORITTAJA

Arvonnassa suorittaja tulee olla täysi-ikäinen henkilö, joka ei kilpaile kyseisessä kilpailussa. Arvonnoissa ei saa olla läsnä yksikään kilpailijoista.

### 3.4 ARVONNAN AJANKOHTA

Arvonnat tehdään hyvissä ajoin ennen kilpailujen alkamista, mielellään kaksi päivää ennen kilpailuja. Mikäli kilpailija peruuttaa osallistumisensa edellisenä päivänä, on kaavio arvottava uudelleen järjestelmän avulla. Kilpailupäivänä tulleet peruutukset jätetään kaavioon ja peruuttaneet henkilöt ilmoitetaan luovuttaneiksi.

### 3.5 ARVONTAMENETELMÄ

Suomen Taidon määräämä sähköinen järjestelmä, esim. Kihapp.

### 3.6 ARVONNAN HYVÄKSYNTÄ JA KAAVIOIDEN JULKISTAMINEN

Päätuomari tarkistaa kilpailukaaviot arvonnassa jälkeen siltä osin, että rankatut kilpailijat on sijoitettu oikein. Mikäli rankattujen sijoituksessa on virhe, korjataan kaavio ja arvotaan uudelleen. Kilpailupäivänä tulleiden peruutusten vuoksi kaavioita ei arvota uudelleen, vaan peruutetut kilpailijat merkitään luovuttaneiksi.

Kaaviot julkistetaan, kun päätuomari on hyväksynyt arvonnassa oikeellisuuden. Julkistus voi tapahtua aikaisintaan 12 tuntia ja viimeistään yhtä tuntia ennen kilpailujen alkua.

### 3.7 RANKATUT PAIKAT

#### HOKEI MIEHET, HOKEI NAISET, JISSEN MIEHET, JISSEN NAISET

Ilmoittautuneita	Sijoitettavien määrä ja paikkanumerot kaaviossa
9 tai yli	Ilmoittautuneiden 8 parhaiten rankattua, paikat 1-8
7-8	Ilmoittautuneiden 4 parhaiten rankattua, paikat 1-4
6	Ilmoittautuneiden 3 parhaiten rankattua, paikat 1-3
4-5	Ilmoittautuneiden 2 parhaiten rankattua, paikat 1-2
3	Ilmoittautuneiden parhaiten rankattu, paikka 1
2	Ei rankata

#### DANTAI JISSEN

Ilmoittautuneita	Sijoitetaan
7 tai yli	Ilmoittautuneiden edellisvuoden 4 parasta, paikat 1-4
6	Ilmoittautuneiden edellisvuoden 3 parasta, paikat 1-3
4-5	Ilmoittautuneiden edellisvuoden 2 parasta, paikat 1-2
3	Ilmoittautuneiden edellisvuoden paras, paikka 1
2	Ei rankata

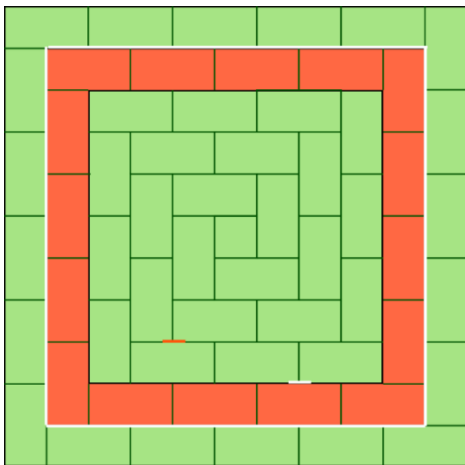
## 4 KILPAILUPAIKKAAN JA -ALUEeseen LIITTYVÄT MÄÄRÄYKSET

Taidokilpailut tulee järjestää aina sopivissa tiloissa, esimerkiksi koulujen voimistelusalissa tai urheiluhalleissa. Tilan tulee olla kooltaan riittävä (liian pienessä tilassa tuomaripillit voivat aiheuttaa lieviä kuulovammoja). Valaistuksen ja ilmanvaihdon tulee olla riittävä koko tapahtuman henkilömäärälle. Tatamialueen ympärille tarvitaan n. 2 metrin esteetön varoalue. Toimitsijapöydät tarvitsevat varoalueen ja seinän väliin vähintään 2 metriä. Kilpailijoilla tulee olla riittävät lämmittelyalueet. Lämmittelyalue tulee olla kullakin tatamialueella ja kaikkien vuoroaan odottavien kilpailijoiden tulee mahtua lämmittelyalueelle. Kahden alueen kilpailulle soveltuvia saleja ovat mm. urheiluhallit. Soveltuva koko noin 20 m x 35 m. Yhden alueen kilpailun voi järjestää koulun liikuntasalissa. Kilpailuissa olisi hyvä olla katsomo tai yleisölle on varattava riittävä määrä istuinpaikkoja. SM-kilpailuissa katsomo on pakollinen. Yleisön alue ei voi olla 2 metriä lähempänä tatamialuetta. Kilpailunjärjestäjä on vastuussa, etteivät yleisö tai kilpailijat tule kilpailualueelle kilpailusarjojen aikana.

Kilpailualue on 9 m x 9 m alue, jota ympäröi vähintään yhden metrin tatamialue. Kilpailualueeseen tarvitaan 44 vihreää ja 16 punaista tatamia (1 m x 2 m) sekä 1 m x 1 m keskuspala. Tatamit voivat olla myös muun värisiä. Merkinnät alueeseen tehdään yleensä ilmastointiteipillä. Teippi ilmaisee ottelualueen rajan. Teippi asetetaan alueen sisäpuolelle, jolloin se on osa ottelualueutta. Mikäli tatamien värit ilmaisevat selkeästi ottelualueen rajat, teippausta ei tarvita.

### HOKEI-ALUE

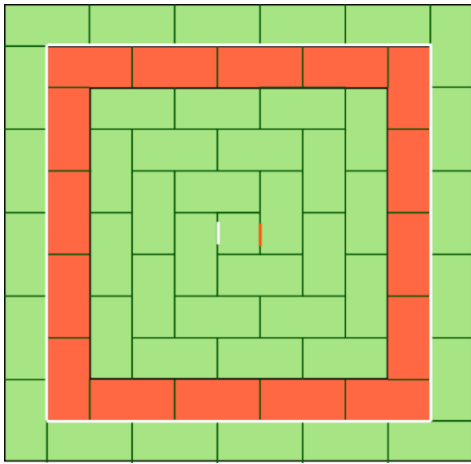
Hokei-alue on kuvattu oheisessa kuvassa. Tuomarit istuvat tuoleilla lähtöpisteiden vastakkaisella puolella. Tuomarien tuolit ovat kilpailualueen ja oletetun pääkatsomon välissä. Kilpailijoiden aloituspisteet merkitään 0,3 m pituisella teipillä. Vasemmalla puolella oleva punainen (aka) on 1 m valkoista (shiro) edempänä. Kilpailijoiden etäisyys sivusuunnassa on kolme metriä. Päätuomari voi siirtää aloituspisteen paikkaa, jos se on tarpeen. Henkilökohtaisissa hokeissa kilpailijan ei tarvitse pysyä tatamialueella.



Kuva 1: Hokei-alue

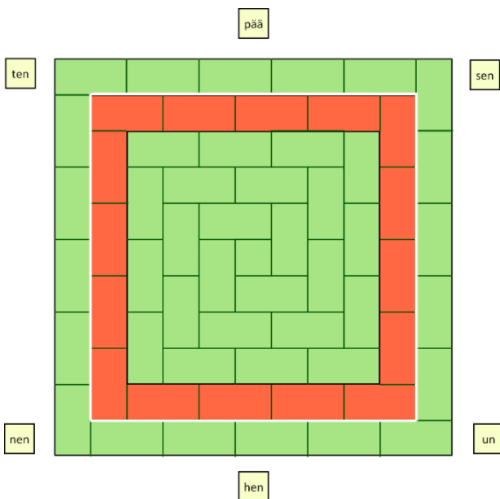
### OTTELUALUE

Tuomioita annettaessa päätuomari seisoo 2 m päässä alueen ulkoreunasta kasvot kohti yleisöä (shōmen) ja sivutuomari seisoo päätuomarista katsottuna vasemmassa nurkassa heisoku dachissa. Päätuomarin oikealla puolella on punavöinen ja vasemmalla valkovöinen ottelija.



Kuva 2: Ottelualue

## TENKAI-ALUE



Kuva 3: Tenkai-tuomareiden sijoittuminen.

### 4.1 KILPAILUVYÖT

Kilpailujen järjestäjä on vastuussa siitä, että kilpailupaikalla on riittävästi valkeita ja punaisia kilpailuvöitä. Väiden tulee olla täysimittaisia normaaleja vöitä. Vöitä tulee olla henkilökohtaisissa lajeissa vähintään kaksi kumpaakin väriä aluetta kohden ja dantai jissenissä riittävästi vöitä kummallekin joukkueelle (5 tai 3 kilpailijaa joukkuetta ja aluetta kohden).

## 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 hihojen täytyy olla vähintään puolen kynärvarren 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. Hokeissa saa olla kovat silmälasit, mikäli ne pysyvät päässä hokeisuorituksen ajan. Korvakorut, sormukset ja muut vastaavat koristeet ovat kiellettyjä. Hiuksissa ei saa olla kovia tai teräviä hiuspidikkeitä. Aloittelijat ja juniorit saavat kilpailla täysvalkeassa kamppailupuvussa. Taidominit voivat kilpailla ryhmäasussaan.

## SUOJAT

Kilpailijat saavat käyttää ortopedisia tai vastaavia tukia ottelussa, mutta niistä ei saa olla haittaa tai riskiä kansakilpailijalle. Tuissa ei saa olla kovia tai teräviä osia tai roikkuvia kiinnitysnaaruja. Sallittuja suoja- ja hammassuojia, pääsuoja, rintasuoja ja alasuoja.

## 5.2 TUOMARIASU

Valkoinen lyhythihainen kauluspaita, punainen taidosolmio, tummat (kansainvälisissä kisoissa tummansiniset) suorhat 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/tai puvun takkia. MM-kilpailuissa tulee olla virallinen tuomarimerkillinen paita.

## 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. Sekä kilpailijat että tuomarit kumartavat toisilleen. Päätuomari ottaa askeleen taaksepäin ja sivutuomarit kääntyvät toisiaan 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. Hokei-alueelle tultaessa kumarretaan. Kilpailijat kävelevät tai menevät unshinilla automaattisesti pisteelle ja heisoku dachin kautta seizaan. Hokei-suoritus 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 tultaessa 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 reittiä, jota sinne tultiinkin. Ottelualueella tulee toimia kunnioittavasti toista ottelijaa kohtaan.

## O-JISSEN

Kilpailijat tulevat ottelualueelle aloituspisteensä kohdalta alueen reunoilta. Ottelualueelle tullessa ja sieltä poistuttaessa kumarretaan. Ottelijat kävelevät suoraan aloituspisteellensä ja ottavat gedan gamaen siten, että etummaisena jalan varpaat ovat viivalla. Ennen ottelun alkua tuomari tarkistaa ottelunauhasta. Ottelun aikana toimitaan päätuomarin käskyjen mukaisesti. Ottelun päätyttyä ottelijat keräävät itse nappaamansa nauhat tatamilta ja menevät gedan gamaehin. Tuomari kommentoi kilpailijain seizaan, jonka jälkeen ottelijat asettavat nappaamansa nauhat siististi eteensä. Tuomio julistetaan ottelijoiden ollessa seizassa. Ottelualueelta poistutaan samaa reittiä, jota sinne tultiinkin. Ottelualueella tulee toimia kunnioittavasti toista ottelijaa kohtaan.

## TRICK TRACK

Taitorataan kuuluu kymmenen etukäteen määrättyä osasuoritusta, joista kilpailujenjärjestäjä valitsee kuusi. Osasuoritusten järjestys ja sijoittelu ovat kilpailujenjärjestäjän päätettävissä. Ennen suoritusten alkamista varataan kilpailijoille aikaa tutustua rataan niin, että kilpailujenjärjestäjä esittelee radan ja näyttää mallisuorituksen. Tämän jälkeen kilpailijoilla on 10-15 minuuttia aikaa testata rataa vapaasti ennen kilpailusuoritusta. Kilpailijat pyydetään riviin arvonnalla mukaiseen järjestykseen ja tehdään alkukumarrus. Taitorata suoritetaan yksi kilpailija kerrallaan. Suorituksen jälkeen kilpailijat jäävät odottamaan sarjan päättymistä tatamialueen reunalle.

## 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 pisteitä. 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-pon'illa (kivi-paperi-sakset) 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 yhtäaikaista pysty-kumarruksen kohti päätuomaria. Päätuomari puhaltaa pilliin lyhyesti ja joukkue kääntyy ympäri (180°) astuen oikealla eteen ja tuoden oikean jalan vasemman viereen. Päätuomarin puhaltuessa uudelleen pilliin joukkue kääntyy takaisin kasvot kohti tatamialuetta ottamalla jälleen askeleen oikealla. Tämän jälkeen shuyakun johdolla joukkue huutaa kiian ja ottaa chūdan gamaen yhtä aikaa. Ensin wakiyakut siirtyvät aloituspisteilleen, jonka jälkeen shuyaku tulee omalle aloituspisteilleen 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 gamaen ja seizan ja jäävät seizaan odottamaan pisteitä. Kun pisteet on julistettu, joukkue tekee pysty-kumarruksen 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 käyttydy 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, yüseigachien ja/tai hikiwake-tuomioiden suhteen.
- Kaaviossa kilpailijat on rankattu väärin tai kaaviota luetaan kilpailuhetkellä siten, että jokin 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 vaikuttaa 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. Tämän vuoksi jokaisessa kilpailussa tulee olla valmius dopingtestiin. Testiä varten tarvitaan pari henkilöä avustaviin tehtäviin sekä suljettu huone esimerkiksi pukuhuone, jossa on WC.

Dopingtapaukset 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 voimistelusalaisissa tai urheiluhalleissa.

Kaikkien Suomessa järjestettävien kilpailujen kutsut tulee lähettää tuomaritoiminnasta vastaavalle, kilpailutoiminnasta vastaavalle, kilpailun tuomareille sekä Suomen 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 seura, 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 seurien välillä on sovittu, että taidoka saa urheilemisesta kalenterivuodessa veronalaista palkkiota vähintään urheilijoiden eläke- ja tapaturmaturvan järjestämisestä annetussa asetuksessa säädetyn määrän, jäsen seurien 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 työsopimuslain määräykset huomioiden. Jäsen seurien säännöissä on mainittava, että uusi seura voi Suomen Taidon päätöksellä jatkaa entisen seurien paikalla, vain sillä ehdolla, että se hoitaa entisen seurien ja sen taustayhtiön urheilutoimintaan liittyvät taloudelliset vastuut. Konkurssipesän voidaan sallia hoitaa kilpailutoimintaa kilpailukauden loppuun. Tällöin konkurssissa olevan seurien taidokoilla ei ole vapaata siirto-oikeutta. Seurien taustayhtiön konkurssi ei vaikuta jäsen seurien 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 oikein päin.
- 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	橈円降下	elliptinen laskeutuminen
sandō ittai	三動一体	kolme liikettä yhdessä

ganka sokketsu	雁下即決	osuma gankaan
<b>Un -liikkeet</b>		
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 kangeniin
<b>Hen -liikkeet</b>		
hentai unpū	変体雲風	tuulella muuttuvat pilvet
kihatsu seiko (seishō)	起発制股 (踵)	lonkan (kantapään) hallinta
ōhen fūbi	応変風摩	mukautuminen hallitsee
santei kyōgō	三鼎共合	kolme pistettä yhteistyössä
kikai sokketsu	気海即決	osuma kikaihin
<b>Nen -liikkeet</b>		
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	molempien reiden pihkien paine
tenchi sokketsu	天地即決	osuma kaikille korkeuksille
<b>Ten -liikkeet</b>		
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 tai kolmen henkilön muodostaman ryhmän tekemä yhtenäinen hokei. Hokei voidaan suorittaa missä tahansa muodostelmassa.

Päätuomari tarkistaa kaikilta tuomareilta että arvostelualustat ovat toimintakunnossa ennen kuin antaa kuuluttajalle luvan kuuluttaa sisään ensimmäinen joukkue

### 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.

Junioreiden dantai hokei -sarjassa ei anneta alueen ylityksistä sakkopisteitä.

### 7.3 TUOMARIT

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

### 7.4 PISTEIDEN ANTAMINEN

Tuomarit käyttävät dantai hokein arvosteluun luotua valmista sähköistä alustaa. Dantai hokeissa on viisi arvostelukategoriaa. Joukkue voi saada kustakin kategoriasta 1-10 pistettä. Lopulliset pisteet ovat näiden viiden kategorian keskiarvo. Arvosteluasteikko on suhteellinen, koska kaksi joukkuetta ei voi saada samoja pisteitä. Tuomarin tehtävä on saada joukkueet paremmuusjärjestykseen. Eniten pisteitä saanut joukkue voittaa. Jos kaksi joukkuetta saa samat yhteenlasketut pisteet, päätuomarin pisteet ratkaisevat.

### 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. Suorituksen arvoa vähentää mm. tasapainon menetys tai horjuminen, perustekniikkavirheet ja synkronaation hajoaminen tai virheellinen hokei.

#### DANTAI HOKEI ARVOSTELUKATEGORIAT

##### 1. Muodon säilyminen ja samanaikaisuus

Tuomari tarkkailee, pysyykö alkuperäinen muoto ja liikkeiden samanaikaisuus koko hokein ajan.

##### 2. Tekninen puhtaus

Tuomari arvioi tekniikoiden, kamaen, katseen käytön, unsokun ja unshinin puhtautta.

##### 3. Tekninen vaativuus

Vaativuusasteet tulevat automaattisesti.

sen hokei 2 pistettä

un hokei 3 pistettä

hen hokei 4 pistettä

nen hokei 5 pistettä

ten hokei 6 pistettä

ten hokei **yhden käden sokutenilla** 7 pistettä

senin, hen, nentai, ten hokei **puolivoltilla eteen tai taaksepäin** 8 pistettä

senin, hen, nentai, ten hokei **kokovoltilla eteen, taakse tai perhosvoltilla** 9 pistettä

nentai, ten hokei **kierteisellä voltilla** 10 pistettä

Kaikkien joukkueen jäsenten pitää tehdä sama korkea tengi. Tengin puhtaudella ei ole merkitystä tässä kategoriassa. Epäonnistuneen tengin vähennykset huomioidaan teknisen puhtauden kategoriassa.

#### 4. Hengitys ja teho

Tuomari arvioi hengitystä, kiihtymistä, tehoa ja voimantuottoa sekä toteutuuko tekniikoissa hyökkäys ja puolustus.

#### 5. Vaikutelma

Tuomari arvioi, toteutuvatko valmius ja herännyt mieli, hitaat ja nopeat/vahvat ja heikot/laajat ja suppeat/heikot ja voimakkaat liikkeet sekä lopetus ja valppaus.

### 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. Kilpailijat ottavat osaa otteluun omalla vastuullaan.

### 8.2 KILPAILUAIKA

Ottelussa käytetään aktiivista otteluaikaa, jossa ajanotto keskeytetään aina tuomarin keskeyttäessä ottelun ja jatketaan hänen merkistään. Cup-, SM- ja kansainvälisten kilpailujen otteluaika on 1 min 30 sek. Lapsilla ja nuorilla otteluaika on 1 min. SM- ja kansainvälisten kilpailujen ranking-sarjan miesten ja naisten sarjan loppuotteluissa (kulta- ja pronssiottelut) otteluaika on 2 min. Joukkueottelussa otteluaika on myös loppuotteluissa 1 min 30 sek.

Kilpailuaika alkaa, kun päätuomari antaa ottelijoille aloitusmerkin. Aika keskeytyy aina kun tuomari keskeyttää ottelun pilliin viheltämällä tai aika poikki merkinä näyttämällä. Aika jatkuu tuomarin merkistä. Ajanottaja vastaa otteluajasta.

### 8.3 JATKOAJAT

Henkilökohtaisessa ottelussa tuomari voi määrätä jatkoajan, jos ottelu on tasan varsinaisen otteluajan jälkeen, eikä ratkaisua pystytä tekemään tuomaripäätöksellä. Jatkoajan pituus on 30 sekuntia kaikissa kilpailusarjoissa. Jatkoajoja voi antaa vain kaksi, jonka jälkeen tilanteen ollessa edelleen tasan, on viimeistään tehtävä tuomaripäätös. Jatkoaikaa tulee käyttää harkitusti ja vain siinä tapauksessa, että voittajaa on mahdotonta ratkaista. Jatkoaikaa käytetään aina henkilökohtaisen ottelun loppuotteluissa, jos pistesuoritukset ovat tasan. Alkukilpailuissa jatkoaikaa ei yleensä käytetä.

### 8.4 TEKNIKOIDEN TOTEUTTAMINEN OTTELUSSA

#### WAZA

Jissenissä pyritään tekniikoiden monipuolisuuteen. Tekniikoissa tulee olla kontakti, 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, puuttuva palautus) tulee antaa varoitus (chūi).

## 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 vastustajaan 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. Hän ei saa esimerkiksi liikkua suoraan eteenpäin tai tehdä tekniikkaa ennen tätä. 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 KAIJGERI

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

## HYPPYPOTKUT

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

## 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 vahingoittavat tekniikat ovat kielletty. Puolustavaa potkimista maassa maaten tulee välttää. Jalan tai käden sitominen ei ole sallittua. Jos edellä kuvattu 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 PISTEET

- Ippon on täysi piste. Kun ippon tai awasate ippon annetaan, ottelijat ovat seisassa aloituspisteillään.
- Waza-ari on puoli pistettä. Kun waza-ari tai awasate wasari annetaan, ottelijat ovat gedan gamaessa aloituspisteillään. Kaksi waza-aria vastaa ipponia.
- Yūkō on neljäsosa pistettä. Kun yūkō annetaan, ottelijat ovat chūdan gamaessa aloituspisteillään. 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. Ensimmäinen osuma on ratkaiseva. Tuomarin on annettava varoitus vihellyksen jälkeen tehtävistä tekniikoista. Tekniikoista, jotka tehdään kummankin tai jommankumman kilpailijan ollessa ottelualueen ulkopuolella, ei saa pisteitä. Mikäli puolustaja ylittää ottelualueen rajan pisteeseen johtavan osuman jälkeen (esim. horjahtaa tekniikan voimasta), puolustajalle ei anneta varoitusta, mutta hyökkääjä saa pisteen. Mikäli hyökkääjä tekee pisteen arvoisen tekniikan ja ylittää ottelualueen rajan tekniikan jälkeen, hän ei saa ylityksestä varoitusta, eikä osumasta pistettä gentain puuttuessa.

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.

## 8.7 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 yliastumiseksi.
- Käsien merkittävän huonosta käytöstä kamaessa (kamaete sōhō)
- Unsokun merkittävän huonosta käytöstä tai törmäilystä (unsoku sōhō)
- Merkittävän huonosta asennosta, kamaen puuttuminen, etukumara asento (seitai no hoji)
- Kerin matalasta tai korkeasta kulmasta, vaaratilanteesta (keri kakudo)
- Kerin jalan palautusvedon puuttumisesta tai liian kovasta osumasta, vaarallisesta tekniikasta (keri hikite)
- Tsukin tai gerin teko tahallisesti kohti kasvoja tai haaroväliä (mokuhyō). (Huom! kaikki pääosumat on kielletty)
- Vartalon akselin riittämätön muutos tekniikassa eli ottelija ei tee jotain viidestä liikkeestä, esim. suora kaijōgeri (tai sōhō)
- Hyökkäystavasta esim. työntäminen, puskeminen (kōtai).
- Puolustustavasta esim. väistäminen väärään suuntaan, tatamilla makoilu kasvot ylöspäin, osuman välttely (bōtai)
- Tuomarin loppuvihellyksen huomiotta jättäminen (seishi mushi)
- Kielletyn toiminnon suorittaminen (kinshi kōi)

### **Kielletyt toiminnot (kinshi kōi)**

- Alla olevat toiminnot on kielletty ja niitä tehnyttä kilpailijaa voidaan rangaista yhdestä kolmeen varoituksella (chūi, keikoku, shikkaku)
- 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)
- moku-hyoo fujūbun (oikea kohde puuttuu)
- kiai fujūbun (kiai puutteellinen)
- gentai fujūbun (gentai huono / ei ollenkaan)

### 8.8 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

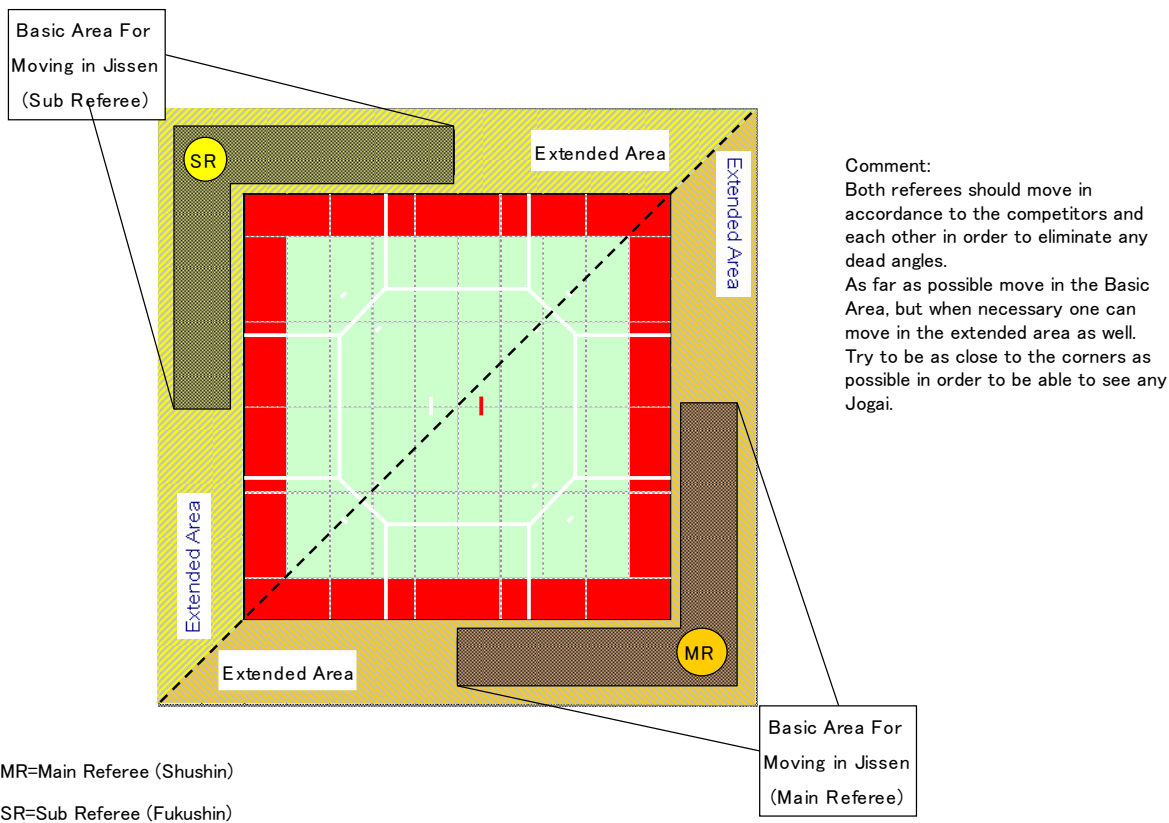
Päätuomari aloittaa, keskeyttää ja lopettaa ottelun. Päätuomari ilmoittaa suorituksista annettavat pisteet ja varoitukset. Päätuomari antaa tuomionsa 2 m kilpailualueen ulkoreunasta siten, että punaisen vyön ottelija on hänen oikealla puolellaan. Ottelun aikana päätuomari liikkuu ao. kuvassa esitetyllä 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 tuomarimerkein. Sivutuomari liikkuu ao. kuvassa esitetyllä alueella. Hänen tulee pitää sopiva etäisyys kilpailijoihin, jottei hän häiritse heidän otteluaan.





Kuva 9: Tuomareiden liikkuminen ottelualueella.

## 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.

Kansainvälisissä kilpailuissa tuomarien vaihtuessa tuomarit kumartavat toisilleen. Ensin sivutuomariksi tuleva päätuomariksi siirtyvälle ja sen jälkeen päätuomariksi siirtyvä tauolle siirtyvälle.

## 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, juuri ottelualueen sisäpuolella.

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 kommentaa 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 vihellettyä sivutuomari seisoo kulmassaan heisoku dachissa.

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 ennakoita tai aloittaa ottelua ennen vihellystä. Kun ottelu täytyy keskeyttää ottelusääntöjen vastaisen kontaktitilanteen tai varusteiden korjauksen vuoksi, puhaltaa 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 osumasta. Päätuomari komentaa ottelijat keskelle komennolla "chū-ō, chūdan gamae". Hän osoittaa pisteen saanutta ottelijaa suoralla, avoimella kädellä kämmen ylöspäin, nimeää ottelijan vyöväriin 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 vyöväriin 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 vyöväriin 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 vyöväriin, varoituksen syyn ja kohottaa kättään ylös-alas etusormi pystyssä. Päätuomari sanoo esim "aka, unsoku, chūi".

---

#### 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 kommentaa 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 kommentaa 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 nostamalla toisen kätensä yläviistoon, mutta eivät katso toimitsijapöytään päin.

#### AJAN LOPPUMINEN

Ajanottaja antaa merkin otteluajan 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 O-JISSEN

### 9.1 YLEISTÄ

O-jissen on tarkoitettu alle 12-vuotiaille junioreille. Ottelualue on normaali jissenin ottelualue 9 m x 9 m. Kilpailijoille pujotetaan vyölle neljä (4) nauhaa: yksi eteen, yhdet molemmille sivuille ja yksi taakse. Nauhan mitat n. 5 cm x 50 cm. Nauhat pujotetaan kilpailijan oman vyön alta ja jätetään roikkumaan niin, että molemmat päät ovat yhtä pitkät. Toiselle kilpailijalle laitetaan punaiset nauhat ja punainen rannenuha käteen hihan päälle ja toiselle valkoiset nauhat ja valkoinen rannenuha käteen hihan päälle. Tämä helpottaa tuomareita silloin, kun kilpailijoilta on napattu nauhoja. Värit määräytyvät kilpailukaavion mukaan. O-jissenissä ei käytetä punaisia ja valkeita kilpailuvöitä. Kilpailijoilla tulee olla seuran järjestämä avustaja, joka auttaa lapsia nauhojen ja rannenuhan kiinnityksessä.

## 9.2 OTTELUSÄÄNNÖT JA TOIMINTA OTTELUALUEELLA

### SÄÄNNÖT

O-jissen on kahden ottelijan välinen kamppailu. O-jissen kilpailujen otteluaika on 1 min. Kilpailijan tulee liikkua aloituksesta joko sivulle tai taakse, ei suoraan eteenpäin. Liikkuminen on muuten vapaata.

Ottelun voittaa kilpailija, joka ensimmäiseksi nappaa toiselta kaikki nauhat tai ajan loppuessa enemmän nauhoja napannut ottelija. Irrotetut nauhat heitetään tatamille, mahdollisimman kauas kilpailijoiden jaloista.

Ottelu päättyy, kun aika loppuu tai jos toinen ottelija on saanut kaikki nauhat irrotettua. Ottelijat keräävät itse nappaamansa vastustajan nauhat tatamilta ja menevät gedan gamaeihin. Päätuomari komentaa ottelijat seizaan, jonka jälkeen kilpailijat asettavat nappaamansa nauhat selvästi eteensä. Tässä kohtaa päätuomari määrää mahdolliset rikkeistä seuranneet nauhan menetykset. Tämän jälkeen päätuomari laskee nauhat ja julistaa voittajan.

Pisteiden ollessa tasan ottelu jatkuu jatkoajalla. Jatkoajalla kilpailijalta poistetaan kaikki mahdollisesti jäljellä olevat nauhat ja yksi nauha pujotetaan vyölle eteen. Se kilpailija voittaa, joka saa toiselta nauhan ensin irrotettua. Jatkoajalle ei ole aikarajaa.

### TOIMINTA OTTELUALUEELLA

Kilpailijat tulevat tatamialueelle alueen reunoilta, kumartavat toisilleen ja menevät suoraan gedan gamaeen.

Kun kilpailijat ovat gedan gamaessa, sivutuomari käy tarkastamassa nauhojen ja rannenauhan oikean kiinnityksen. Päätuomari käynnistää ottelun. Ottelijat toimivat tatamilla päätuomarin ohjeiden mukaisesti.

Ottelun päätyttyä, ottelijat nousevat paikalta ylös ja kävelevät takaisin tatamin laitaan ja kumartavat toisilleen kuten alussa.

### TUOMITSEMINEN

Kilpailuaika alkaa, kun päätuomari antaa ottelijoille aloitusmerkin. Aika keskeytyy vain, jos tuomarit niin määräävät, ei nauhan irrotuksesta. Ajanottaja vastaa otteluajasta. Jos ottelu on tasan varsinaisen otteluajan (1 min) jälkeen, tuomari määrää jatkoajan. Jatko aika päättyy, kun toinen kilpailijoista saa napattua nauhan toiselta kilpailijalta.

Rikkeistä tuomari huomauttaa suullisesti.

### RIKKEET

Ottelualuetta ei saa ylittää, vastustajan takkiin ei saa tarttua, eikä puskeminen ja töniminen ole sallittua.

Tarttumisesta, puskeemisesta tai tönimisestä annetaan suullinen huomautus, mutta ajanotto ei pysähdy. Jos jompikumpi kilpailijoista esim. tönäisee toista väkivaltaisesti, käyttäytyy erittäin huonosti tai toimii kaikin tavoin kilpailun sääntöjen vastaisesti, seuraa yhden irrotetun nauhan menetys. Nauhan menetyksiä pyritään määräämään mahdollisimman vähän eli kyseessä on äärimmäinen keino, jota pyritään välttämään viimeiseen saakka.

## 10 DANTAI JISSEN

### 10.1 YLEISTÄ

Dantai jissen eli joukkueottelu käydään kahden 3- tai 5-henkisen joukkueen välillä. Joukkueottelu muodostuu kolmesta tai viidestä ottelusta joukkueiden koosta riippuen. Enemmän otteluita voittanut joukkue on voittaja. 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 että päätuomarille ennen ottelun alkua. Mikäli joukkue luovuttaa ottelun, vastustaja saa ottelusta ipponin. Muuten joukkueottelussa noudatetaan normaaleja taido-ottelun sääntöjä.

Valittavana on kaksi kilpailumuotoa. Toisessa kilpailumuodossa on nimetyt tekniikkaluokat, ottelu voi päättyä tasapeliin, eikä jatkoaikaa ole käytössä. Tasatilanteessa käydään ylimääräinen ratkaiseva ottelu, joka ei voi päättyä tasan. Toisessa kilpailumuodossa ei ole nimettyjä tekniikkaluokkia ja ottelun ollessa tasan käydään jatkoaika äkki-kuolemaperiaatteella, kunnes jompikumpi kilpailijoista saa pistesuorituksen tai varoituksen. Kilpailumuoto ja joukkueenkoko täytyy ilmoittaa kilpailukutsussa.

## 10.2 OTTELUAIKA

Ottelussa käytetään aktiivista otteluaikaa, jossa ajanotto keskeytetään aina tuomarin keskeyttäessä ottelun ja jatketaan hänen merkistään. Joukkueottelussa otteluaika on miehillä ja naisilla 1 min 30 sek.

## 10.3 JOUKKUE

Ottelujoukkue koostuu kolmesta tai viidestä kilpailijasta ja joukkueenjohtajasta. Ottelussa toinen joukkue käyttää punaista vyötä (aka) ja toinen valkoista (shiro). Joukkueenjohtajalla on suorat mustat housut ja valkea kauluspaita.

Käytettäessä tekniikkaluokkia, jokaisella ottelijalla on numero, joka määrittää hänen tekniikkaluokkansa. Jos osuva tekniikka kuuluu omaan tekniikkaluokkaan, piste korotetaan. Tällöin esim. yūkōsta tulee waza-ari ja waza-arista tulee ippon. 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 ykkösen ollessa lähinnä joukkueenjohtajaa. Numerointi ja tekniikat ovat:

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

3-henkisillä joukkueilla tekniikkaluokkia käytettäessä tulee kaikki tekniikkaluokat olla edustettuna.

## 10.4 OTTELIJOIDEN VALINTA

Päätuomari kutsuu alkukumarrusten jälkeen joukkueenjohtajat luokseen. Joukkueenjohtajat arpovat kolikolla tai jan-ken-pon'illa, kumpi joukkue määrää ensimmäisen ottelijan. Arvonnan voittanut joukkue saa määrätä, kumpi asettaa ensin kilpailijan ottelemaan. Tämän jälkeen joukkueenjohtajat määräävät ottelijan vuoronperään. Arvonnat voidaan tehdä myös kootusti toimitsijapöydällä esim. finaaliotteluiden osalta.

Kun käytetään tekniikkaluokkia, joukkueilla ensimmäisenä ottelijan laittava 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.

Kun tekniikkaluokat eivät ole käytössä, joukkueenjohtajat vastaavasti valitsevat kilpailijat, mutta koska kilpailijoilla ei ole tekniikkaluokkanumeroita ei numeroa näytetä eikä tuomarit vahvista sitä.

## 10.5 TUOMIOT

Tuomiot ovat muuten samat kuin henkilökohtaisessa ottelussa, mutta 5-henkisillä joukkueilla 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. (Awasete ippon on yhtä arvokas kuin suora ippon). 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.	<del>1</del>	2	3	4	5	A		<del>1</del>	<del>2</del>	<del>3</del>	<del>4</del>	<del>5</del>				<del>WIN</del>	WAZARI+YUUKOO
	1	<del>2</del>	<del>3</del>	4	5	S											
2.	1	2	3	<del>4</del>	5	A											
	<del>1</del>	<del>2</del>	3	4	5	S											YUUKOO
3.	1	<del>2</del>	3	4	5	A											
	1	2	3	4	<del>5</del>	S											DRAW
4.	<del>1</del>	2	3	4	5	A											
	1	<del>2</del>	<del>3</del>	4	5	S											DRAW
5.	<del>1</del>	2	3	4	5	A											
	1	2	3	<del>4</del>	5	S											IPPON
												CONTINUING	AKA	<del>WINNER</del>			
													SHIRO				

Kuva 10. Ottelupöytäkirja esimerkkinä joukkueottelun voittajan ratkaisemisesta tasatilanteessa.

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"

3-henkisillä joukkueilla ottelu ei voi päättyä tasan ja voiton saavuttaa eniten otteluita voittanut joukkue.

## 10.6 PISTEIDEN ANTAMINEN

Joukkueottelussa pisteitä annetaan samalla tavalla kuin henkilökohtaisissa otteluissa. Kilpailijan numeroita vastaavista tekniikkaluokista tulleissa osumissa pisteet korotetaan 5-henkisillä joukkueilla kilpailtaessa. Jos ottelija saisi tekniikkaluokansa mukaisesta tekniikasta yūkōn, korotetaan se joukkueottelussa waza-ariksi ja vastaavasti waza-ari ipponiksi. Myös yūkōja annetaan kyseisen tekniikkaluokan tekniikoista, joista yksilöottelussa ei pisteitä annettaisi.

## 11 TENKAI

### 11.1 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) selässä.

Junioreiden tenkai-sarjassa on shuyaku ja 3 wakiyakua. Joukkue valitsee itse wakiyakuille mieleiset eri tekniikkaluokat.

Päätuomari tarkistaa kaikilta tuomareilta että arvostelualustat ovat toimintakunnossa ennen kuin antaa kuuluttajalle luvan kuuluttaa sisään ensimmäinen joukkue.

### 11.2 SHUYAKU

Shuyaku päihittää wakiyakut yhden kerrallaan, kunnes hän on yksin.

### 11.3 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.

### 11.4 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.

Junioreiden tenkaissa on 4 tuomaria (päätuomari ja yksi tuomari kutakin wakiyakua kohden). Rajatuomareita ei käytetä. Päätuomari istuu samassa paikassa kuin aikuisten tenkaissa ja sivutuomarit ovat kukin omalla laidalla kilpailualueen ulkopuolella. Se, ketä wakiyakua sivutuomari seuraa, määräytyy kuten aikuisten tenkaissa.

### 11.5 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 sähköisellä alustalla. Ohjelma laskee lopulliset pisteet näyttötaululle. 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.

Junioreiden tenkaissa ei anneta sakkopisteitä alueen ylittämisestä.

### 11.6 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

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

Junioreiden tenkaissa otetaan aikaa, mutta aikasakkoja ei anneta.

## 11.7 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.

### ARVOSTELUPERIAATTEET

Tenkaissa on viisi arvostelukategoriaa. Joukkue voi saada kustakin kategoriasta 1-10 pistettä. Lopulliset pisteet ovat näiden viiden kategorian keskiarvo. Arvosteluasteikko on suhteellinen, koska kaksi joukkuetta ei voi saada samoja pisteitä. Tuomarin tehtävä on saada joukkueet paremmuusjärjestykseen.

### TENKAIN ARVOSTELUKATEGORIAT

#### 1. Tilan käyttö ja liikkeen jatkuvuus

Tuomari tarkkailee tatamialueen käyttöä (pyritään käymään tenkain aikana kaikissa kulmissa ja keskellä). Siitä ei sakoteta, jos kuolee ensimmäisten joukossa, eikä ehdi kaikkiin kulmiin.

Tuomari tarkkailee liikkeen jatkuvuutta kombinoinnissa, ja tuleeko liikkeitä eri tasoille: alas, keskelle ja ylös.

#### 2. Tekninen puhtaus

Tuomari arvioi tekniikoiden, kamaen, unsokun ja unshinin puhtautta.

#### 3. Tekninen vaativuus

Tuomari tarkkailee tekniikoiden ja unshinin vaativuutta sekä tekniikoiden määrää (wakiyakuilla 2 kokonaista ja kuolemaan johtanut tekniikka omasta tekniikkaluokasta).

#### 4. Realistisuus

Tuomari tarkkailee tehtyjen hyökkäysten etäisyyttä ja kohteen järkevyyttä.

#### 5. Ratkaisutekniikan etäisyys ja ajoitus

Tuomari arvioi ratkaisutekniikan etäisyyttä ja ajoitusta.

## 12 TRICK TRACK -TAITORATA

Trick Track on junioreille suunnattu laji, jossa suoritetaan koordinaatiota ja ketteryyttä vaativa rata aikaa vastaan. Rata koostuu kussakin kilpailussa kuudesta osiosta (esim. koordinaatitikkaat, nengi-pyörintä, tennispallojen asetelu), jotka kilpailuiden järjestäjä valitsee useasta valmiista vaihtoehdosta. Yksi radan osioista saa olla järjestäjän itse laatima. Tarkemmat ohjeet lajista ja rataosuuksista löytyy Suomen Taidon Trick Track -varustekassista, jossa on myös radan tekoon tarvittavat välineet. Taidomini-ikäisillä rataa kannattaa helpottaa esim. peruuttavat liikkeet ja yhdellä jalalla hyppiminen voivat olla pienemmille vielä liian vaikeita liikkeitä.



Taitorata suoritetaan yksi kilpailija kerrallaan. Kilpailija aloittaa taitoradan potkaisemalla gerin potkutyynyyn, jolloin toimitsija käynnistää ajanoton. Tuomari seuraa kilpailijan mukana suoritusta. Korjaava palaute annetaan heti ja tarvittaessa osasuoritus uusitaan. Lopussa kilpailija lyö tsukin potkutyynyyn, jolloin ajanotto pysäytetään. Vain kokonaisaika ratkaisee järjestyksen.

## TUOMAROINTI

Tuomarin tulee muistaa, että on arvioimassa lasten suorituksia. Selkeästi virheelliset suoritukset tulee uusida. Hyväksyttävässä suorituksessa liikeratojen ei tarvitse olla täysin puhtaita eikä täydellisiä. Tuomari voi antaa kannustavia ohjeita ja neuvoja kisasuorituksen aikana tai tehdä malliksi suorituksen yhdessä lapsen kanssa (esim. puoliympyrä). Tärkeintä on tekemisen ilo.

## OSASUORISTUKSET

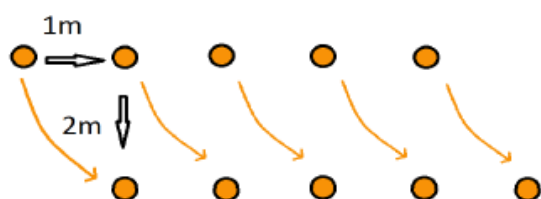
Osasuorituksiin voidaan tehdä kilpailutilan vaatimia muutoksia esim. osasuoritusten pituuksiin.

### ALOITUS

Geri potkutyynyyn, aika alkaa potkun osumasta. Potkutyyny voi olla avustajan pitämä tai kiinteästi tuettuna. Välineet: potkutyyny, sekuntikello

### KARTIOT JA PALLO

Kartioiden päällä olevien pallojen siirto vastakkaisen puolen kartion päälle. Suoritus tehdään edestakaisin, takaisin tulo peruuttamalla. Välineet: 10 kartiota, 5 palloa



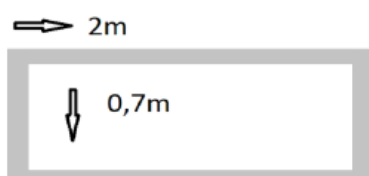
### HERNEPUSSIJUOKSU

Pujottelujuoksu hernepussi pään päällä, esteinä kartiot 1 m välit 8 m matka edestakaisin. Välineet: 9 kartiota, 1 hernepussi



### NENGIROTKO

2 teippiä vierekkäin 70 cm välein, Jalat toiselle puolelle, kädet toiselle puolelle ja nengi-pyörintänä kulkeminen eteenpäin 2 m matka. Välineet: teippi

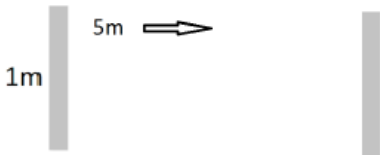


## TUNNELI

Tunnelista ryömintä, oikea tunneli jos salilta löytyy tai esim. penkit joiden päälle laitetaan tatami. Välineet: temppu-tunneli tai 2 matalaa penkkiä ja tatami

## TUKKIPYÖRINTÄ

Tukkipyörintä teipiltä teipille, kädet ja jalat koko ajan ilmassa. Kilpailijan vyön (tai jos ei ole vyötä, niin navan) pitää olla alussa ja lopussa teipin kohdalla. Jos kilpailija pyörii vinoon eikä osu lopussa viivalle, pitää hänen siirtyä oikeaan kohtaan ennen jatkamista (ryömien, kierien, käsillä työntämällä): Välineet: teippi

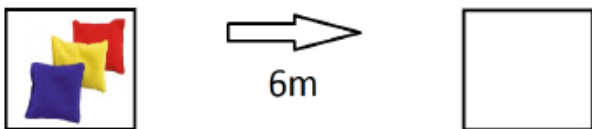


## PUOLAPUUT

Ylös kiivetessä kilpailijan pitää osua jalalla alimpaan puolaan. Ylös kiivettyään hänen pitää osua kädellä puolapuiden yläpuolelle seinään. Sivusuunnassa siirrytään niin että kädet kulkevat ylimmäisellä puolalla. Laskeutuessa pitää osua jalalla alimpaan puolaan. Välineet: Puolapuut

## HERNEPUSSIN SIIRTO

Hernepuskien (pallojen, sanomalehtitullojen tms.) siirto teippineliöstä toiseen yksi kerrallaan. Teippineliön koko 50 cm x 50 cm, neliöiden väli 6 m. Välineen pitää olla kokonaan teipatun alueen sisäpuolella, jos pussi tms. on teipin päällä, tulee sen paikkaa korjata. Jos käytetään palloja, pallon pitää olla pysähtynyt ennen kuin suoritusta voi jatkaa. Välineet: hernepusseja 3 kpl tai vastaavia ja teippiä

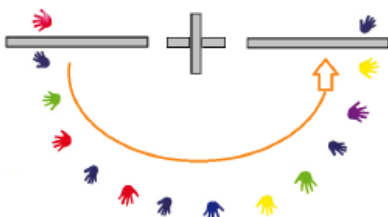


## TASAPOMPPUTIKAPUU

Tasahyppy tikkaiden neliöön, tasahyppy tikkaiden ulkopuolelle, tasahyppy seuraavaan neliöön, tasahyppy tikkaiden ulkopuolelle jne. viimeiseen neliöön asti. Takaisin takaperin. Jos kilpailija hyppää tikkaan päälle, tulee hänen toistaa kyseinen hyppy uudelleen (ei tarvitse aloittaa alusta). Välineet: Soveltuvat pehmeät tikkaat

## PUOLIYMPYRÄ

Puoliympyrässä jalat pysyy paikalla ja kädet "kävelevät" puoliympyrän. Välineet: teippi



## PUJOTTELU

Pujottelu yhdellä jalalla hyppien, jalan vaihto viimeisen kartion kohdalla ja paluu toisella jalalla hyppien. Välineet: 5 kartiota.



## VAPAAVALINTAINEN OSASUORITUS

Kuudes osasuoritus saa olla vapaavalintainen. Vapaavalintaisen sijaan voi käyttää kuudentena osasuorituksena myös valmiita osasuorituksia. Itse kehitetyn osasuorituksen tulee olla lapsille innostava, turvallinen ja kehitystasoon sopiva. Sellainen että myös pienimmät osaavat ja uskaltavat tehdä suorituksen.

Sopivia osasuorituksia ovat esim. kuperkeikka patjalle, eläinten maailmasta jonkin eläimen liikkuminen esim. 5 metriä, puomia pitkin kävely tms.

## LOPETUS

Kilpailija lyö lopuksi tsukin potkutyynyyn ja ajanottaja pysäyttää ajan tsukin osumahetkellä. Välineet: potkutyyny

## 13 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.

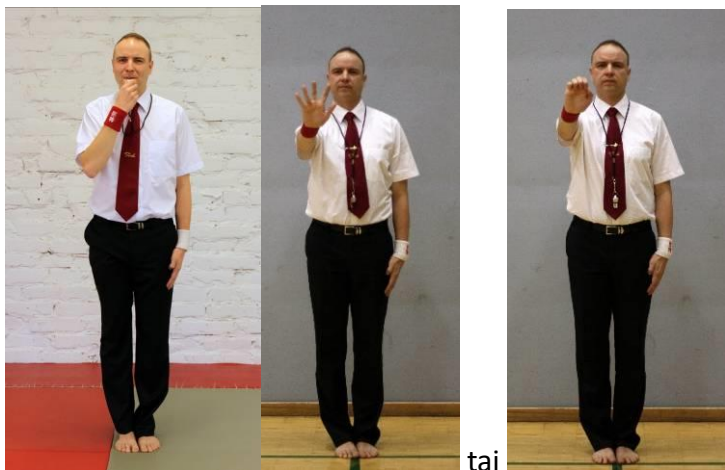


### HIKIWAKE

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 puhalttaa voimakkaasti pilliin ja vie kädet sivulle ajan loppuessa.



### **SHŪGŌ**

Päätuomari kutsuu sivutuomarin paikalle. Päätuomari pysyy paikoillaan. Katkaistaan samalla aika. Ei pitkä 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.



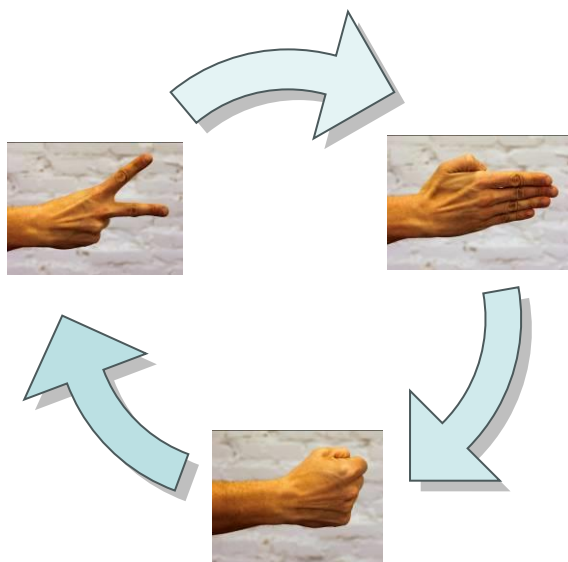
### AI-UCHI

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



### AIKA VALMIINA

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.



### JAN-KEN-PON

Arvonta joukkueottelussa.

Joukkueottelussa aloitusjoukkueen arpominen tehdään "kivi, paperi, sakset"-pelillä tai kolkolla.

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.

## 14 JAPANILAIS-SUOMALAINEN SANASTO

### Asusteet

Hakama		hakamahousu
Obi		vyö
Sode		hiha
Suso		helma
Taidōgi	躰道着	taidopuku
Uwagi		taidotakki
Zoori		japanilaiset jalkineet

### Ruuminosat

Ashi		jalka
Ashi-kubi		nilkka
Atama		pää
Doo		vartalo
Fukura-hagi		pohje
Futo-momo		syli
Gan-men		kasvojen pinta
Gen		nyrkki
Hara		maha
Hiji		kyynerpää
Hiza		polvi
Kakato		kantapä
Kao		kasvot
Kata		olkapä
Koo		jalkapöytä
Koshi		lonkka, lantio
Kubi		kaula
Mune		rintakehä
Senaka		selkä
Shuto		kämmensyrjä
Soku		jalka
Tai		vartalo
Te		käsi
Tebuki		ranne
Tsuma-saki		varvas
Ude		käsivarsi
Waki-bara		kylki
Yoko		kylki
Yubi		sormi

### Adjektiivejä

Akai		punainen
Chisail		pieni
Hayai		nopea
Hikui		matala
Hiroi		leveä
Katai		kova
Karui		kevyt
Kuroi		musta
Motto		lisää
Omoi		raskas
Ookii		suuri
Osoi		hidas, myöhässä
Semai		kapea
Shiroi		valkoinen
Sukoshi		vähän
Takai		korkea
Takusan		paljon
Tsuyooi		vahva
Yawarakai		pehmeä
Yowai		heikko

### Paikanmääreet ja suunnat

Gyaku	vastakkainen suunta
Happoo	8 (kaikkiin) suuntaan
Hidari	vasen
Jun	myötäinen
Ma-ai	etäisyys
Mae	edessä, etu
Man-naka	keskus
Migi	oikea
Naka	sisällä
Omote	etupuolella
Shihoo	4 suuntaan
Shita	alas, alapuolella
Soto (Soto-gawa)	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
Kake	katkaista, heittää
Katate	yksi käsi
Kihongi	perustekniikka
Mawashi	ympyräliike
Moku-hyoo	kohde
Moroashi	molemmat jalat
Morote	molemmat kädet
Nino ashi	pikkuaskel
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

chūi

f fujūbun

fusenshō

hansoku

hanteigachi

hikiwake

ippon

ippongachi

jōgai

keikoku

shikkaku

waza no tenkai

waza-ari

yūkō

yūseigachi

合わせて

注意

不充分

不戦勝

反則

判定勝ち

引き分け

一本

一本勝ち

場外

警告

失格

技の展開

技有り

有効

優勢勝ち

yhteensä

varoitus

riittämätön

ei voittajaa (Japanissa luovutusvoitossa)

sääntörike

päätösvoitto

tasapeli

täysipiste

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

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

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

shūgō  
sore made  
zokkō

### 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  
kokyū to seihō  
unsoku to unshin  
kaitai to zanshin

### Järjestysluvut

ichiban  
niban  
sanban  
yonban  
goban

### Muuta

aizu  
bōgu  
fue  
hata  
nyūshōsen  
obi  
rin  
tensūhyō  
tokuten  
jooseki

集合  
それまで  
続行

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  
呼吸と勢法  
運足と運身  
解体と残心

一番  
二番  
三番  
四番  
五番

合図  
防具  
笛  
旗  
入賞戦  
帯  
鈴  
点数表  
得点

neuvottelu (sama kuin googi)  
lopettakaa siihen  
jatkuu

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  
hengitys ja voimantuotto  
jalka- ja vartaloliikkuminen  
lopetus ja valppaus

ensimmäinen  
toinen  
kolmas  
neljäs  
viides

merkki  
suoja  
pilli  
lippu  
mitaliottelu  
vyö  
äänimerkki  
pistetaulu  
pisteet  
kutsuvieraiden aitio