



Suomen Taido

KILPAILUSÄÄNNÖT

voimassa alkaen 1.3.2023

Luvut 1–5 Yleiset säännöt ja määräykset

Luvut 6–12 Säännöt koskien kilpailulajien tuomitsemista

Luku 13–14 Tuomarimerkit ja sanasto

SISÄLLYS

1	YLEISIÄ SÄÄNTÖJÄ JA MÄÄRÄYKSIÄ	5
1.1	KILPAILUJEN JÄRJESTÄMINEN	5
1.2	KILPAILUSÄÄNNÖT.....	5
1.3	KILPAILUJEN ANOMINEN (CUP, SM).....	5
1.4	KILPAILUJEN JÄRJESTÄMISEN VASTUUT	5
1.5	TUOMARILUOKITUKSET	6
1.6	KILPAILUKAUSI	7
1.7	ILMOITTAUTUMISEN PERUMINEN	7
2	KILPAILUSARJAT	7
2.1	KILPAILUMUODOT	7
2.2	KILPAILUJÄRJESTELMÄ.....	7
2.3	KILPAILUSARJOJEN YHDISTÄMINEN	7
2.4	PAINOLUOKAT	8
2.5	OSALLISTUMISOIKEUS	8
2.6	KILPAILUSARJAT	8
2.7	MUUT KILPAILUT	11
3	RANKING, KILPAILUKAAVIOT JA ARVONTASÄÄNNÖT	11
3.1	RANKING-PISTEYTYS	11
3.2	ARVONNAT	12
3.3	ARVONNAN SUORITTAJA.....	12
3.4	ARVONNAN AJANKOHTA.....	12
3.5	ARVONTAMENETELMÄ.....	12
3.6	ARVONNAN HYVÄKSYNTÄ JA KAAVIOIDEN JULKISTAMINEN	12
3.7	RANKATUT PAIKAT	13
4	KILPAILUPAIKKAAN JA -ALUEESEEN LIITTYVÄT MÄÄRÄYKSET.....	13
4.1	HOKEI-ALUE	14
4.2	OTTELUALUE	14
4.3	TENKAI-ALUE	15
4.4	KILPAILUVYÖT	15

5	KILPAILUJEN ETIKETTI	16
5.1	KILPAILUPUKU	16
5.2	TUOMARIASU	16
5.3	ALKU- JA LOPPUKUMARRUKSET	16
5.4	KILPAILIJOIDEN TOIMIMINEN KILPAILUALUEELLA.....	18
5.5	KILPAILIJAN HYLKÄÄMINEN	19
5.6	PROTESTI.....	20
5.7	TUOMARIEN TOIMINTA KILPAILUSSA.....	20
5.8	DOPING	20
5.9	MÄÄRÄYKSIÄ KILPAILUIHIN OSALLISTUVILLE SEUROILLE JA KILPAILIJOILLE	21
6	HOKEI.....	22
6.1	YLEISTÄ	22
6.2	TUOMARIT	22
6.3	TUOMITSEMINEN	23
6.4	HOKEIN ARVIOINTI.....	24
7	DANTAI HOKEI	27
7.1	YLEISTÄ	27
7.2	ALUEEN YLITYS.....	27
7.3	TUOMARIT	27
7.4	PISTEIDEN ANTAMINEN (KANSALLINEN SÄÄNTÖ)	27
7.5	TUOMITSEMINEN	27
7.6	VÄÄRÄ HOKEI.....	28
7.7	ARVIOINTIPERUSTEITA	28
7.8	ARVIOINTIPERUSTEITA (KANSAINVÄLINEN SÄÄNTÖ).....	29
8	JISSEN.....	30
8.1	YLEISTÄ	30
8.2	OTTELUAIKA.....	30
8.3	JATKOAJAT	30
8.4	TEKNIKOIDEN TOTEUTTAMINEN OTTELUSSA.....	30
8.5	UNSOKU JA UNSHIN	31
8.6	PISTEET	31

8.7	VAROITUKSET JA HUOMAUTUKSET	32
8.8	TUOMARIEN TOIMINTA.....	33
9	O-JISSEN.....	37
9.1	YLEISTÄ	37
9.2	OTTELUSÄÄNNÖT JA TOIMINTA OTTELUALUEELLA	37
10	DANTAI JISSEN	38
10.1	YLEISTÄ	38
10.2	OTTELUAIKA.....	38
10.3	JOUKKUE.....	39
10.4	OTTELIJOIDEN VALINTA	39
10.5	TUOMIOT	39
10.6	PISTEIDEN ANTAMINEN.....	40
11	TENKAI	40
11.1	YLEISTÄ	40
11.2	SHUYAKU	40
11.3	WAKIYAKU	41
11.4	TUOMARIT	41
11.5	TUOMITSEMINEN	41
11.6	AIKA	41
11.7	ARVOSTELUPERUSTEET	42
11.8	ARVOSTELUPERUSTEET (KANSAINVÄLINEN)	43
12	TRICK TRACK -TAITORATA.....	43
13	TUOMARIMERKIT	47
14	JAPANILAIS-SUOMALAINEN SANASTO	56

1 YLEISIÄ SÄÄNTÖJÄ JA MÄÄRÄYKSIÄ

Nämä kilpailusäännöt ovat Suomen Taidon, joka vastaa niiden päivittämisestä yhteistyössä Suomen Taido Dan-yhdistyksen kanssa. Kansainvälisiä sääntöjä ylläpitää Maailman Taidoliitto. Kansainvälisiin sääntöihin viittaavat kohdat ovat tiedotuksellisia eikä niitä noudateta kansallisissa kilpailuissa.

1.1 KILPAILUJEN JÄRJESTÄMINEN

Suomen Karateliiton taidojaoston jäsenseurojen järjestämissä SM- ja cup-kilpailuissa noudatetaan Suomen Taidon kulloinkin voimassa olevia kilpailusääntöjä.

1.2 KILPAILUSÄÄNNÖT

Suomen Karateliiton taidoaliokunnan 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 taido@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 ja arvonnoista, kilpailupaikasta, tatameista ja niiden kiinnityksistä, tarvikkeista, toimitsijoista, kilpailujen striimauksesta, internetyhteydestä ja ensiavusta. Seura hankkii cup-kilpailuihin palkinnot. SM-kilpailujen palkinnot seura tilaa Suomen Taidon toimiston kautta, kilpailujen järjestäjä maksaa SM-kilpailujen palkinnot. Järjestävä seura on yhteydessä kilpailujen päätuomariin (Shushin) 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 taidoaliokunnan 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 Karateliittoon kuuluvan taidoseuran 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 merkitsee 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.

1.5.1 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.

1.5.2 TUOMARIEN LUOKITUS SM-KILPAILUISSA

Henkilökohtaisten ja joukkuelajien SM-kilpailujen tuomareiksi hyväksytään vain A-luokituksen omaavat tuomarit. 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 ulkomaalaisen kansainvälisen tason tuomarin toimia SM-kilpailuissa tuomarina.

1.5.3 TUOMARIEN LUOKITUS KANSAINVÄLISISSÄ KILPAILUISSA

Kansainvälisissä kilpailuissa tuomariluokituksen myöntää Taido Hon'in ja tuomareita saatetaan pyytää tekemään Taido Hon'in pohjalla CV. Euroopan- ja maailmanmestaruuskilpailuissa tuomareilla tulee olla vähintään 4 dan vyöarvo. Suomalaisilla tuomareilla tulee olla myös kansallinen AA-luokitus ja heidän tulee olla Suomen aktiivisten tuomareiden listalla. Ystävyysskilpailuissa vyöarvoksi riittää 1–3 dan, mutta heilläkin tulee olla kansallinen AA-lukitus ja heidän tulee olla Suomen aktiivisten tuomareiden listalla.

1.6 KILPAILUKAUSI

Kilpailukausi on lisenssikausi.

1.7 ILMOITTAUTUMISEN PERUMINEN

Kilpailijan on ilmoitettava peruutuksesta mahdollisimman pian soittamalla tai lähettämällä viestin kutsussa ilmoitetulle yhteyshenkilölle. Ilmoituksen on tultava viimeistään 2 tuntia ennen kilpailujen alkua. Mikäli ilmoitus on tehty 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 keskushenkilö (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 keräilykierroksille ja tavoittelemaan paikkaa pronssikamppailussa. Muissa kuin ranking-sarjoissa voidaan käyttää myös muuta parhaiten soveltuvaa järjestelmää. Junioreille pyritään mahdollistamaan vähintään kaksi suoritusta kussakin lajissa.

2.3 KILPAILUSARJOJEN YHDISTÄMINEN

Mikäli kilpailusarjoja joudutaan yhdistämään, kilpailijalla on oikeus perua osallistumisensa. Sarjan peruutustilanteessa kilpailijan on mahdollista osallistua ikäluokkaansa vanhempien tai vyöarvoltaan ylempien voiden sarjaan kappaleen 2.6 mukaisesti. Mikäli kilpailijan kaikki sarjat perutaan, eikä kilpailija halua kilpailla ylemmässä sarjassa, on kilpailijan mahdollista perua osallistuminen ja saada osallistumismaksu takaisin.

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 kahteen 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 yhtäaikaaisesti. Kilpailujenjärjestäjällä on oikeus päättää, ottaako se vastaan jälki-ilmoittautumisia ja onko niissä korotettu osallistumismaksu. Kilpailujenjärjestäjällä on oikeus yhdessä kilpailujen päätuomaria konsultoiden päättää mikä on jälki-ilmoittautumisen takaraja.

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 $[(\text{saadut pisteet}/5) \times \text{kilpailijoiden määrä} = \text{lopulliset pisteet}]$.

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. 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 ranking-sarjoissa vain arvokisojen väli vuosina. Oheinen lista on muiden kuin ranking-sarjojen osalta ohjeellinen ja sarjojen määrää voidaan rajata. Kilpailijatilateen mukaan voidaan tehdä muutoksia sarjoihin.

- Hokei, miehet & Hokei, naiset
 - Lisenssikaudella vähintään 15 vuotta täyttävät
 - Vyöarvo ≥ 2 . kyu (mikäli 6-3 kyu sarjaa ei järjestetä, voi olla ≥ 4 . kyu)
 - Kilpailuhokeina tai/in hokei
 - SM-kilpailuissa käytössä on keräilyt, mikäli kilpailijoita ≥ 7
 - Sarjat rankataan

- Jissen, miehet & Jissen, naiset
 - Lisenssikaudella vähintään 18 vuotta täyttävät
 - Vyöarvo ≥ 2 . kyu
 - SM-kilpailuissa käytössä on keräilyt, mikäli kilpailijoita ≥ 7
 - Sarjat rankataan
- Dantai jissen, miehet & Dantai jissen, naiset tai Dantai jissen yhdistelmäjoukkueet
 - 3 tai 5 henkilöä ja joukkueenjohtaja, joukkueen on oltava ilmoittauduttaessa täysilukuinen.
 - Yhdistelmäjoukkueessa, jossa naiset ottelevat naisia ja miehet miehiä vastaan. Kutsussa kerrotaan joukkueessa tarvittava miesten ja naisten määrä
 - Lisenssikaudella vähintään 18 vuotta täyttävät, joukkueenjohtaja vähintään 15-vuotias
 - Vyöarvo ≥ 6 . kyu
 - Sarja rankataan
- Dantai hokei, sekasarja
 - 3 tai 5 henkilöä, joukkueen on oltava ilmoittauduttaessa täysilukuinen
 - Lisenssikaudella vähintään 15 vuotta täyttävät tai ilman ikärajaa
 - Vyöarvo ≥ 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 tai ilman ikärajaa
 - Vyöarvo ≥ 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 ≥ 6 . kyu
 - (Mei hokei -sarja)
 - Sei hokei -sarja **ja/tai** In/tai hokei -sarja
 - 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 ≥ 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 tai A-juniorit hokei, sekasarja
 - Lisenssikaudella 15–17 vuotta täyttävät
 - Ei vyöarvorajaa
 - Kilpailuhokeina in/tai-hokeit
 - A-junioreiden hokei-sarjat voidaan yhdistää muihin juniorisarjoihin
 - Ei rankata
- A-juniorit jissen, tytöt & A-juniorit jissen, pojat

- Lisenssikaudella 15–17 vuotta täyttävät
- Vyöarvo ≥ 6 . kyu
- A-junioreiden jissen-sarjoja voidaan yhdistää saman sukupuolen muihin jissen-sarjoihin
- Ei rankata
- B-juniorit hokei, tytöt & B-juniorit hokei, pojat tai B-juniorit hokei, sekasarja
 - Lisenssikaudella 12–14 vuotta täyttävät
 - Ei vyöarvorajaa
 - Kilpailuhokeina sen/un/hen in/tai-hokeit
 - B-junioreiden hokei-sarja voidaan yhdistää muihin juniorisarjoihin
 - Ei rankata
- B-juniorit jissen, tytöt & B-juniorit jissen, pojat
 - Lisenssikaudella 12–14 vuotta täyttävät
 - Vyöarvo ≥ 6 . kyu
 - B-junioreiden jissen-sarjoja voidaan yhdistää saman sukupuolen muihin jissen-sarjoihin
 - Ei rankata
- C-juniorit hokei, sekasarja
 - Lisenssikaudella 10–11 vuotta täyttävät
 - Ei vyöarvorajaa
 - Kilpailuhokeina sen/un in/tai-hokeit
 - C-junioreiden hokei-sarja voidaan yhdistetä muihin juniorisarjoihin
 - Ei rankata
- D-juniorit hokei, sekasarja
 - Lisenssikaudella 7–9 vuotta täyttävät
 - Ei vyöarvorajaa
 - Kilpailuhokeina sen in/tai-hokeit
 - D-junioreiden hokei-sarjaa hokei-sarja voidaan yhdistetä muihin juniorisarjoihin
 - Ei rankata
- Trick Track -titorata 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 väh. 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 ≥ 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-junioireille
 - 4 henkilöä, joukkueen on oltava ilmoittauduttaessa täysilukuinen
 - Lisenssikaudella enintään 17 vuotta täyttävät
 - Ei vyöarvorajaa
 - Ei rankata
- 6.–3. kyu hokei, miehet & 6.–3. kyu hokei, naiset tai 6–3 kyu hokei sekasarja
 - Lisenssikaudella vähintään 15 vuotta täyttävät
 - Vyöarvo 6.–3. kyu
 - Kilpailuhokeina sen/un/hen tai/in hokeit, voidaan myös rajata lisäksi kauden teeman mukaan
 - Sarja voidaan yhdistää vastaavan sukupuolen ranking-sarjaan
- 6.–3. kyu jissen, miehet & 6.–3. kyu jissen, naiset
 - Lisenssikaudella vähintään 18 vuotta täyttävät
 - Vyöarvo 6.–3. kyu
 - Sarja voidaan 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, mikäli ei noudateta virallisia sääntöjä.

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

Sijoitus	SM-kilpailu	Cup-kilpailu
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

Arvonnän 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 peruu 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 arvonnän jälkeen siltä osin, että rankatut kilpailijat on sijoitettu oikein. Mikäli rankattujen sijoituksessa on virhe, korjataan kaavio ja arvotaan uudelleen.

Kaaviot julkistetaan, kun päätuomari on hyväksynyt arvonnän oikeellisuuden. Julkistus tapahtuu kilpailuja edeltävänä päivänä.

3.7 RANKATUT PAIKAT

3.7.1 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

3.7.2 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

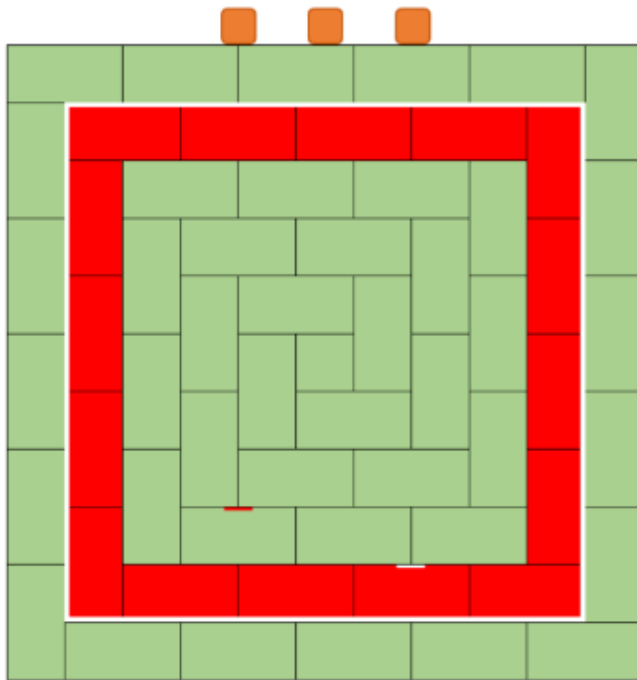
Taidokilpailut tulee järjestää aina sopivissa tiloissa, esimerkiksi koulujen voimistelusaleissa tai urheiluhalleissa. Tilan tulee olla kooltaan riittävä (liian pienessä tilassa tuomaripillit voivat aiheuttaa lieviä kuulovammoja). Valaistuksen ja ilmanvaihdon tulee olla riittävä koko tapahtuman henkilömäärälle. 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. Yhden alueen kilpailun voi järjestää koulun liikuntasalissa. Kilpailuissa olisi hyvä olla katsomo tai yleisölle on varattava riittävä määrä istuinpaikkoja. 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 ottelualuetta. Mikäli tatamien värit ilmaisevat selkeästi ottelualueen rajat, teippausta ei tarvita.

4.1 HOKEI-ALUE

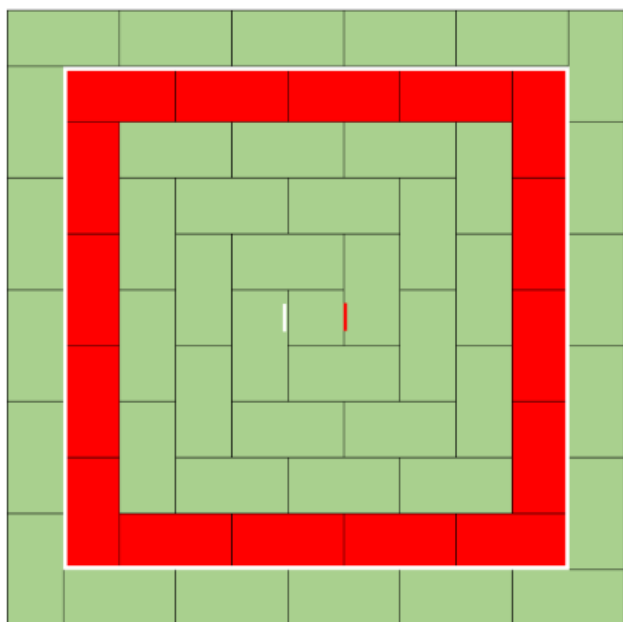
Hokei-alue on kuvattu oheisessa kuvassa. Tuomarit istuvat tuoleilla lähtöpisteiden vastakkaisella puolella. Tuomarien tuolit ovat kilpailualueen ja oletetun pääkatsomon välissä. Kilpailijoiden aloituspisteet merkitään 0,3 m pituisella teipillä. Vasemmalla puolella oleva punainen (aka) on 1 m valkoista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



Kuva 1: Hokei-alue

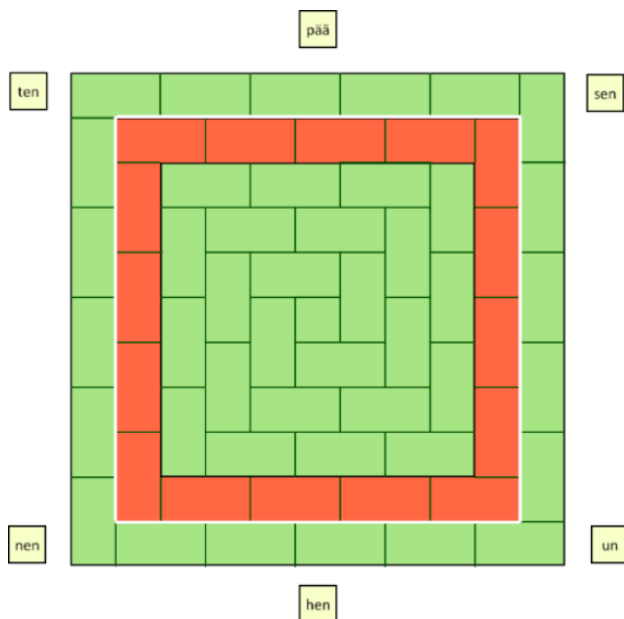
4.2 OTTELUALUE

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



Kuva 2: Ottelualue

4.3 TENKAI-ALUE



Kuva 3: Tenkai-tuomareiden sijoittuminen.

4.4 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 alueen ja dantai jissessä riittävästi vöitä kummallekin joukkueelle (5 tai 3 kilpailijaa joukkuetta ja aluetta kohden).

5 KILPAILUJEN ETIKETTI

5.1 KILPAILUPUKU

Kilpailijoilla tulee olla ehjä ja puhdas kilpailupuku. Puku koostuu valkoisesta takista (uwagi), jonka vasemmassa rinnassa voi olla taidomerkki, oikeassa hihassa olkapään tasolla seuramerkki ja vasemmassa hihassa Suomen Taidon merkki. Hihoissa voi olla myös muita merkkejä esim maajoukkueen merkki. Takin hihojen täytyy olla vähintään kyynärvarren puolivälin alapuolelle ja ranteen yläpuolelle, 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 säärtien puolivälin alapuolelle ja nilkkojen yläpuolelle, 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 silmäläsejä voi käyttää, mikäli tuomarit toteavat ne turvallisiksi. Hokeissa saa käyttää silmäläsejä, mikäli ne pysyvät päässä hokeisuorituksen ajan. Korvakorut, sormukset ja muut vastaavat koristeet ovat kiellettyjä. Hiuksissa ei saa olla kovia tai teräviä hiuspidikkeitä. Aloitellijat ja juniorit saavat kilpailla täysvalkeassa kamppailupuvussa. Taidominit voivat kilpailla ryhmäasussaan.

5.1.1 SUOJAT

Kilpailijat saavat käyttää ortopedisia tai vastaavia tukia (ranne, nilkka, polvi) ottelussa, mutta niistä ei saa olla haittaa tai riskiä kanssakilpailijalle. Tuissa ei saa olla kovia tai teräviä osia tai roikkuvia kiinnitysnaruja. Sallittuja suojia ovat hammassuojat, pääsuoja, rintasuoja ja alasuojat.

5.2 TUOMARIASU

Valkoinen lyhythihainen kauluspaita, punainen taidosolmio, tummat (kansainvälisissä kisoissa tummansiniset) suorat 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 tatamialueella ilman kenkiä ja sukkia. Hokeissa ja tenkaissa päätuomari päättää pidetäänkö kenkiä, sukkia ja/tai puvun takkia. MM-kilpailuissa tulee olla virallinen tuomarimerkillinen paita.

5.3 ALKU- JA LOPPUKUMARRUKSET

Sarja aloitetaan ja päätetään kumarruksilla. Kyseisen sarjan kilpailijat kutsutaan kilpailualueen laidalle. Tuomarit kävelevät jonossa paikalloilleen riviin rintamasuunta tatamille kilpailijoita kohti. Tuomarien käyttöön tarkoitetut liput tulee olla taitettu siten, että punainen on päällä ja kädensija tuolin selkänokaa kohti. Kilpailijat asettuvat ottelualueen rajaviivoille yleisöstä katsoen vasempaan ja oikeaan laitaan rintamasuunta ottelualueen keskustaa kohti. Kilpailualueen (teipatut rajat) ulkopuolella sekä tuomarit että kilpailijat seisovat musubi-dachissa ja sisäpuolella heisoku dachissa.



Kuva 4: Tuomarit seisovat ennen kumarruksia ottelualueen (teipatun alueen) ulkopuolella musubi dachissa.

Kilpailujen kuuluttaja kuuluttaa:

1. Shōmen ni taishite [tauco] rei. Kaikki kääntyvät shomen-suuntaan (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 [tauco] rei. Kilpailijat kääntyvät 45 asteen kulmaan tuomareita kohti ja tuomarit hokei-aluetta kohti, kaikki kumartavat.
3. Otagai ni [tauco] rei. Sekä kilpailijat että tuomarit kumartavat toisilleen. Päätuomari ottaa askeleen taaksepäin ja sivutuomarit kääntyvät toisiaan kohti.



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



Kuva 6: Otagai-ni [tauko] rei.

5.4 KILPAILIJOIDEN TOIMIMINEN KILPAILUALUEELLA

5.4.1 HOKEI

Kilpailijat tulevat hokeialueelle tuomareista katsoen tatamialueen vastakkaiselta puolelta. Kilpailijat kumartavat hokei-alueen reunalla toisilleen (onegai shimasu). Tämän jälkeen he menevät lähtöpisteensä taakse, pysähtyvät ja kääntyvät kohti hokeialuetta ja tekevät kumarruksen (hiljainen). Kilpailijat kävelevät pisteelleen ja menevät 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, kääntyvät 180 astetta myötäpäivään ja poistuvat hokeialueen reunalle, missä jälleen kääntyvät 180 astetta myötäpäivään ja tekevät kumarruksen (hiljainen). Tämän jälkeen he kääntyvät kohti vastustajaa ja kättelevät (arigato gozaimashita) ja sitten kääntyvät kohti lämmittelyaluetta ja kävelevät hokeialueen reunaan. Kilpailijat kääntyvät vielä kohti toisiaan ja kumartavat (arigato gozaimashita) ja menevät lämmittelyalueelle. Kilpailijat eivät saa poistua kilpailualueelta ennen kuin tuomio on julistettu.

5.4.2 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 jalan varpaat ovat viivalla. Ottelun aikana toimitaan päätuomarin käskyjen mukaisesti. Ottelun päätyttyä tuomio julistetaan ottelijoiden ollessa seizassa. Ottelualueelta poistutaan samaa reittiä, jota sinne tultiinkin. Ottelualueella tulee toimia kunnioittavasti toista ottelijaa kohtaan.

5.4.3 O-JISSEN

Kilpailijat tulevat ottelualueelle aloituspisteensä kohdalta alueen reunoilta. Ottelualueelle tultaessa ja sieltä poistuttaessa kumarretaan. Ottelijat kävelevät suoraan aloituspisteellensä ja ottavat gedan gamaen siten, että etummaisien jalan varpaat ovat viivalla. Ennen ottelun alkua tuomari tarkistaa ottelunauhat. Ottelun aikana toimitaan päätuomarin käskyjen mukaisesti. Ottelun päätyttyä ottelijat keräävät itse nappaamansa nauhat tatamilta ja menevät gedan gamaehin. Tuomari komentaa kilpailijat 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.

5.4.4 TRICK TRACK

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

5.4.5 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 seizaan 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 nopeasti takaisin lämmittelyalueelle.

5.4.6 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 lähinnä päätuomaria ja numero viisi on lähinnä sivutuomaria. Joukkueottelun alussa joukkueenjohtajat arpovat ottelun päätuomarin valvomana jan-ken-pon'lla (kivi-paperi-sakset) kumpi joukkueenjohtaja saa päättää ensimmäisen ottelijan asettavan joukkueen.

Joukkueenjohtaja vastaa joukkueestaan. Hänen tehtävänsä on kannustaa joukkuettaan ja valita kunkin kierroksen ottelijat. Joukkueenjohtaja hillitsee myös tarvittaessa joukkueensa jäseniä liiallisesta huutamisesta. Tuomari neuvottelee joukkueen kanssa joukkueenjohtajan välityksellä.

5.4.7 TENKAI

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

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

5.5 KILPAILIJAN HYLKÄÄMINEN

Kilpailujen järjestäjillä tai kilpailujen päätuomarilla on oikeus hylätä kilpailijat:

- jotka saapuvat kilpailuihin myöhässä.

- jotka joukkuekilpailuissa muuttavat kokoonpanojaan ilmoittamatta siitä etukäteen kilpailujenjärjestäjälle.
- joilla ei ole voimassa olevaa taidon kilpailulisenssiä ja taidon korvaavaa tapaturmavakuutusta.
- jotka ovat lääkkeiden tai alkoholin vaikutuksen alaisia.
- jotka eivät ole Suomen Karateliittoon kuuluvan taidoseuran tai Maailman Taidoliiton alajärjestön jäseniä.
- jotka käyttäytyvät kilpailutapahtumassa vakavasti epäasiallisesti
- jotka ovat Suomen Karateliiton tai Suomen urheilun eettisen keskuksen (SUEK) kilpailukieltolistalla.

Hylätystä kilpailijasta on aina ilmoitettava tuomarivastaavalle ja Suomen Taidon johtoryhmälle. Suomen Taidon johtoryhmällä on oikeus päättää asian siirtämisestä Kamppailulajiliittojen yhteiseen kurinpitovalioikuntaan.

5.6 PROTESTI

Protesti on mahdollista vain seuraavissa tapauksissa:

- Ottelussa voittotuomio on tehty väärin laskettujen pisteiden ja/tai varoitusten pohjalta.
- Joukkueottelussa tuomio on tehty väärin laskettujen voittojen ja/tai hikiwake-tuomioiden pohjalta.
- 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.

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 KILPAILUSSA

Tuomarin etiikka ja moraali 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 urheilun eettisen keskuksen (SUEK) ja Suomen Karateliiton antidopingsääntöjä. Kaikkia kilpailijoita, valmentajia ja toimitsijoita veloitetaan tutustumaan heitä koskeviin antidopingsäännöksiin. Tiedot urheilussa kielletyistä dopingaineista ja -menetelmistä löytyvät SUEKin vuosittaisesta julkaisusta "Kielletyt lääkeaineet ja menetelmät urheilussa". SUEK voi pitää yllätystestauksen missä tahansa Suomen Taidon virallisessa

kilpailussa. Tämän vuoksi jokaisessa kilpailuissa tulee olla valmius dopingtestiin. Testiä varten tarvitaan pari henkilöä avustaviin tehtäviin sekä suljettu huone, esimerkiksi pukuhuone, jossa on WC.

5.9 MÄÄRÄYKSIÄ KILPAILUIHIN OSALLISTUVILLE SEUROILLE JA KILPAILIJOILLE

Suomen Taido on Suomen Karateliiton taidoaliokunta. Suomen Taido on sitoutunut Karateliiton sääntöihin ja sitä kautta kaikkiin liiton kilpailutoimintaan liittyviin sääntöihin ja ohjelmiin (mm. antidopingin, reiluun peliin, kamppailulajien yhteiset kurinpitomääräykset).

5.9.1 JÄRJESTÄVÄN SEURAN VASTUU

Suomen Taidon viralliset kilpailut on järjestettävä kilpailusääntöjen mukaisesti. Kilpailujen järjestäjät ovat vastuussa tapahtuman turvallisuudesta ja tatamialueen kunnosta.

Kaikkien Suomessa järjestettävien kilpailujen kutsut tulee lähettää Suomen Taidon toimistolle, josta kutsut lähetetään seuroille jäsenpostissa. Seuroihin kilpailukutsut tulee lähettää vähintään 4 viikkoa ennen kilpailujen ajankohtaa.

5.9.2 MÄÄRÄYKSET KILPAILUMANIPULAATIOSTA

Taidotoiminnan eettinen lähtökohta on, että kilpailijat, joukkueet ja jäsenseurat pyrkivät kilpailutilanteessa parhaaseen mahdolliseen suoritukseen. Kaikenlainen kilpailumanipulaatio ja vedonlyönti läheisistä kohteista sekä sisäpiiritiedon jakaminen ulkopuolisille on rangaistavaa. Kilpailumanipulaatio tarkoittaa järjestelyä, toimenpidettä tai laiminlyöntiä, jolla pyritään vaikuttamaan taidokilpailun lopputulokseen tai kulkuun poistamalla kilpailuun kuuluvaa ennakoimattomuutta siten, että sillä saavutetaan kohtuutonta etua itselle tai muille. Mikäli urheilutoimija ei ilmoita tiedossaan olevasta manipuloinnista liitolle, seuralle tai SUEKille, teko on rangaistava.

Urheilutoimijan sisäpiiritiedon jakaminen ulkopuolisille on rangaistavaa. Sisäpiiritiedolla tarkoitetaan tietoa, joka ei ole seuran/joukkueen ulkopuolisten tiedossa. Tällaista tietoa on esimerkiksi julkistamattomat kokoonpanotiedot, urheilijoiden terveydentilat ja kilpailutaktikat. Urheilutoimijoiksi katsotaan urheilijat, valmentajat, huoltajat, seurajohtoon kuuluvat henkilöt, seuran lääkintähenkilöstö, muut joukkueen kanssa kiinteästi tekemisissä olevat henkilöt ja tuomaristo.

Urheilutoimijan vedonlyönti omasta ottelusta tai kilpailutapahtumasta sekä omasta sarjatasosta ja lisäksi myös oman seuran ja yhteistyöseurojen sarjoista/kilpailuista on kiellettyä. Vedonlyönnillä tarkoitetaan sekä omaa että edustajan kautta tapahtuvaa vedonlyöntiä tai muulla tavoin siihen vaikuttamista

5.9.3 KURINPITOTOIMET

Dopingrikkomuksissa toimivalta on Suomen antidopingsäännöstyössä mainitulla kurinpitoelimellä. Suomen Karateliitossa kurinpitovaltaa käyttää kamppailulajiliittojen yhteinen kurinpitoaliokunta, joka noudattaa kurinpidossa liiton hyväksymiä kamppailulajiliittojen yhteisiä kurinpitosääntöjä. Vakavissa epäasiallisen käyttäytymisen tapauksissa ja vakavissa eettisissä rikkomuksissa kurinpitovaltaa käyttää urheiluyhteisön yhteinen eettisten rikkomusten kurinpitolausakunta, joka soveltaa urheilun ja liikunnan yhteisiä vakavaa epäasiallista käyttäytymistä ja vakavia eettisiä rikkomuksia koskevia kurinpitomääräyksiä.

Näiden kilpailumääräysten alaisissa kilpailuissa, suoraan taidon kilpailusääntöihin perustuvissa tai kurinpitorangaistuksen kaltaisissa seuraamuksissa, jotka määräytyvät automaattisesti lajin omista tai kansainvälisen liiton säännöistä tai määräyksistä toimivalta on Suomen Taidon johtoryhmällä, joka voi antaa niistä korkeintaan taidon lajisääntöjen mukaisen rangaistuksen.

5.9.4 MÄÄRÄYKSET SEURAN TALOUSHALLINNOSTA JA VEROTUKSESTA

Suomen Taidon kilpailutoimintaan osallistuva jäsenseura sitoutuu hoitamaan taloushallintonsa säädösten ja annettujen ohjeiden mukaisesti. Verottomat kulukorvaukset tulee ilmoittaa verottajalle verottajan ohjeiden mukaisesti. Tuomarit ovat oikeutettuja verottajan suositusten mukaisiin 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 Karateliiton matkasäännön mukaisen senttimäärän per kilometri.

5.9.5 MÄÄRÄYKSET SOSIAALITURVASTA

Jos taidokan ja jäsenseuran välillä on sovittu, että taidoka saa urheilemisesta kalenterivuodessa veronalaista palkkiota vähintään urheilijoiden eläke- ja tapaturmaturvan järjestämisestä annetussa asetuksessa säädetyn määrän, jäsenseuran on järjestettävä hänelle vakuutuksella eläke- ja tapaturmaturva edellä mainitun asetuksen mukaisesti.

5.9.6 MÄÄRÄYKSET SEURAN KONKURSSISTA

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

6 HOKEI

6.1 YLEISTÄ

Hokei on ennalta määrätyistä 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 näistä. Kilpailuhokein tulee ilmentää taidon olemusta.

6.2 TUOMARIT

Tuomareita on kolme, ja jokaisella heistä on valkoinen lippu vasemmassa ja punainen lippu oikeassa kädessä. Päätuomari (Shushin) istuu keskellä ja sivutuomarit (Fukushin) hänen molemmilla puolillaan. Vain päätuomari käyttää pilliä. Tuomarit istuvat selkä suorassa 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 [tauko] = 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.
- Julistetaan voittaja = päätuomari nostaa lippunsa enemmän lippuja saaneen puolelle ja ilmoittaa voittajan sanomalla aka tai shiro.



Kuva 8: Hokei tuomio 3–0 shirolle.



Kuva 9. Julistetaan voittaja

6.4 HOKEIN ARVIOINTI

Hokei arvioidaan dōkō gokain ja hokein 10 kohdan perusteella. Lisäksi unshinin vaikeusasteen korottamisella on mahdollista saada arvioinnissa plussaa. Näillä plussilla on mahdollista kompensoida hokeissa tapahtuneista virheistä syntyviä miinuksia. Jokaisen tuomarin on hallittava taidon periaatteet sekä kilpailukutsun mukaiset hokeit.

6.4.1 VÄÄRÄ HOKEI

Kilpailija saa tehdä vain kilpailukutsussa mainittuja hokeita. Kilpailija, joka tekee kutsun kilpailusarjan kohdalla mainitsemattoman hokein, hylätään.

6.4.2 KILPAILIJOIDEN KOHTAAMINEN SAMALLA KIDOSEN-LINJALLA

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 ohimenemistä. Kilpailija ei saa osua toiseen kilpailijaan. Mikäli hokeissa osuu kanssakilpailijaan, tuomarit päättävät tapauskohtaisesti osuman vaikutuksen arviointiin; vaikuttiko osuma kohteena olleen kilpailijan suoritukseen ja liittyykö tapaukseen esim. tahallisuutta.

6.4.3 HOKEIN 10 KOHTAA

Yōi to kishin	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 tehokkuus
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

6.4.4 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 laskeutuva liike
sandō ittai	三動一体	kolme liikettä yhdessä
ganka sokketsu	雁下即決	osuma gankaan

Un -liikkeet

untai gekirō	運体激浪	mukaansa tempaava hyökyaalto
kihatsu seisoku (seishitsu)	起発制足（膝）	jalkaterän (polven) hallinta
sokkō tōtetsu	足甲踏鉄	teräsaskel jalkapöytään
sansetsu ittai	三節一体	kolme niveltä yhdessä
kangen sokketsu	関元即決	osuma kangeeniin

Hen -liikkeet

hentai unpū	変体雲風	tuulella muuttuvat pilvet
kihatsu seiko (seishō)	起発制股（踵）	lonkan (kantapään) hallinta
ōhen fūbi	応変風靡	mukautuminen hallitsee
santei kyōgō	三鼎共合	kolme pistettä yhteistyössä
kikai sokketsu	気海即決	osuma kikaihin

Nen -liikkeet

nentai kashō	捻体渦生	imevä vesipyörre
kihatsu seihai (seikyō)	起発制背（胸）	selän (rinnan) hallinta
kokan shokuhatsu	股間触発	voima lonkkanivelestä

ryōtai kyōatsu	両腿挟圧	molemman reiden pihtien paine
tenchi sokketsu	天地即決	osuma kaikille korkeuksille

Ten -liikkeet

tentai raidō	転体雷動	vierivän salaman liike
kihatsu sei-yō (seiden)	起発制腰 (臀)	lantion (takapuolen) hallinta
kyūten raika	急転雷火	liiku yhtä nopeasti kuin salama
sankyoku dōsetsu	三曲同折	kolme taivetta yhtä aikaa
maai sokketsu	間合即決	osuma kaikille etäisyyksille

6.4.5 UNSHININ VAIKEUSASTE JA VÄHENNYKSET VIRHEISTÄ

Alla olevien taulukkojen plussia ja miinuksia käytetään siihen, että kahden hokeisuorituksen väliset erot saadaan vertailevassa arvioinnissa näkyviin. Numeroarvot ovat suhteessa siihen, että ideaali hokei olisi arvoltaan 10 pistettä samaan tapaan kuin dantai hokein arvioinnissa. Doko gokai ja hokein 10 kohtaa muodostavat arvioinnin perustan.

Vihreässä taulukossa ilmaistaan korotettujen unshinien vaikeustaso suhteessa toisiinsa. Vaikeammasta unshinista saa arvioinnissa enemmän plussia. Täysi pluspistemäärä on mahdollista saada vain, jos unshin onnistuu teknisesti hyvin ja liike jatkuu hokein mukaisesti. Jos unshinissa ei onnistuta täysin, tuomari arvioi virheen vaikutuksen saatavien pluspisteiden määrään (nollasta kyseisen unshinin maksimiin). Taulukon plussapisteet tarkoittavat unshinia, joka tehdään hokeissa kummallekin puolelle (esim. tenin no hokeissa ude-zenten sekä meno- että paluusuoralla). Yksittäinen, onnistunut unshin (esim. henin no hokein menosuoralla) huomioidaan vain puolikkaana plussana suhteessa samaan unshiniin, joka tehtäisiin hokeissa kummallekin puolelle. Mikäli hokeissa tehdään useampia onnistuneita unshin-pareja, saa kustakin erikseen plussia.

Oranssissa taulukossa esitetään erilaisia hokeissa tehtyjä virheitä ja osoitetaan niistä syntyvien miinuspisteiden suuruutta suhteessa toisiinsa. Tuomari arvioi virheen vaikutuksen nollasta kyseisen virheen täysiin miinuspisteisiin (per kerta), huomioiden virheen suuruuden ja mahdollisen toistumisen suhteessa hokeisuorituksen kokonaisuuteen.

Vaikeusaste (unshin)	Pluspisteet*
Sokuten, zenten, kōten	±0
Yhden käden sokuten	≤ +0.1
Ude-zenten, ude-kōten	≤ +0.2
Yhden käden ude-zenten, ude-kōten	≤ +0.3
Zen-chūten, kō-chūten	≤ +0.4
Soku-chūten	≤ +0.5
Nen-chūten (vain toiselta puolelta)	≤ +0.8
Nen-chūten (kummaltakin puolelta)	≤ +1.0

Vähennykset virheistä	Miinuspisteet (per kerta)
Hokein uudelleen aloitus	-3
Väärä suuntai tai tekniikoiden väärä järjestys	≤ -1
Väärä puoli tekniikassa (vasen/oikea väärinpäin)	≤ -0.5
Kidoten/Kidosen virhe	≤ -0.5
Tasapainon merkittävä menettäminen (käsi osuu lattiaan)	≤ -0.5
Ylimääräinen askel eteen (unshinissa liikaa vauhtia)	≤ -0.5
Horjuminen/vaappuminen	≤ -0.3
Virheet perustekniikassa (Kamae, unsoku, dōkō gokai)	-0.1

6.4.6 LUOVUTUSVOITTO

Mikäli toinen kilpailijoista ei poissaolon, loukkaantumisen tai muun syyn takia pysty kilpailemaan, julistetaan luovutusvoitto. Jäljelle jäänyt kilpailija saapuu tatamille kuulutusten jälkeen ja asettuu seizaan. Päätuomari nostaa kilpailijan lipun ylös ja julistaa voittajan esim. "Aka". 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 kilpailualueella. 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 sekä yleisölle että 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 (KANSALLINEN SÄÄNTÖ)

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. Korkeimmat mahdolliset pisteet ovat 30. 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 VÄÄRÄ HOKEI

Kilpailussa saa tehdä vain kilpailukutsussa mainittuja hokeita.

7.7 ARVIOINTIPERUSTEITA

Dantai hokei arvioidaan hokein 10 kohdan, dōkō gokain sekä esityksen harmonian ja vaikutelman perusteella.

Esityksen harmoniaan ja vaikutelmaan vaikuttaa mm. alkumuodon säilyminen, kiain ja tekniikoiden yhdenaikaisuus ja luovuus. Suorituksen arvoa vähentää mm. tasapainon menetys tai horjuminen, perustekniikkavirheet ja synkronisaation hajoaminen. Suorituksen arvoa lisää korkea unshin ja vaativampi hokei. Joukkueen jäsenten on tehtävä samat tekniikat. Mikäli yhdeltä tai useammalta epäonnistuu unshin, sen vaikutus arvioidaan teknisessä puhtaudessa.

7.7.1 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

Vaativuuspisteet 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, kiai, 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.

7.8 ARVIOINTIPERUSTEITA (KANSAINVÄLINEN SÄÄNTÖ)

Dantai hokei arvotaan hokein 10 kohdan, dōkō gokain, esityksen harmonian ja vaikutelman perusteella. Esityksen harmoniaan ja vaikutelmaan vaikuttavat aloitusmuodon säilyttäminen, kiai, tekniikoiden yhdenaikaisuus ja luovuus. Tuomarit arvioivat esityksen tasopisteet 7,5 ja 9 välille hokein 10 kohdan toteutumisen, luovuuden ja vaikutelman perusteella. Näihin pisteisiin lisätään unshinista tulevat pluspisteet ja vähennetään virheiden miinuspisteet.

Vihreässä taulukossa ilmaistaan korotettujen unshinien vaikeustaso suhteessa toisiinsa. Vaikeammasta unshinista saa arvioinnissa enemmän plussaa. Maksimi pluspistemäärä on mahdollista saada vain, jos unshin onnistuu teknisesti hyvin ja liike jatkuu hokein mukaisesti. Jos unshinissa ei onnistu täysin, tuomari arvioi virheen vaikutuksen saatavien pluspisteiden määrän nolasta kyseisen unshinin maksimiin. Mikäli yksi tai useampi joukkueen jäsen ei onnistu hyvin kyseisessä unshinissa, tuomari arvioi sen vaikutuksen saataviin pluspisteisiin. Taulukon plussapisteet tarkoittavat unshinia, joka tehdään hokeissa kummallekin puolelle (esim. tenin no hokeissa ude-zenten sekä meno- että palusuoralla). Yksittäinen, onnistunut unshin (esim. henin no hokein menosuoralla) huomioidaan vain puolikkaana plussana suhteessa samaan unshiniin, joka tehtäisiin hokeissa kummallekin puolelle. Mikäli hokeissa tehdään useampia onnistuneita unshin-pareja, saa kustakin erikseen plussaa.

Oranssissa taulukossa esitetään erilaisia hokeissa tehtyjä virheitä ja osoitetaan niistä syntyvien miinuspisteiden suuruutta suhteessa toisiinsa. Tuomari arvioi virheen vaikutuksen nolasta kyseisen virheen täysiin miinuspisteisiin (per kerta), huomioiden virheen suuruuden ja mahdollisen toistumisen suhteessa hokeisuorituksen kokonaisuuteen.

Vaikeusaste (unshin)	Pluspisteet
Sokuten, zenten, kōten	±0
Yhden käden sokuten	≤ +0.1
Ude-zenten, ude-kōten	≤ +0.2
Yhden käden ude-zenten, ude-kōten	≤ +0.3
Zen-chūten, kō-chūten	≤ +0.4
Soku-chūten	≤ +0.5
Nen-chūten (vain toiselta puolelta)	≤ +0.8
Nen-chūten (kummaltakin puolelta)	≤ +1.0

Virheet	Miinuspisteet (per kerta)
Hokein uudelleen aloitus	-3
Yliastuminen (linjatuomarit vähentävät)	-1
Väärä suunta tai tekniikoiden väärä järjestys	≤ -1
Väärä puoli tekniikassa (vasen/oikea väärinpäin)	≤ -0.5
Kidoten/Kidosen virhe	≤ -0.5
Tasapainon merkittävä menettäminen (käsi osuu lattiaan)	≤ -0.5
Ylimääräinen askel eteen (unshinissa liikaa vauhtia)	≤ -0.5
Horjuminen/vaappuminen	≤ -0.3
Virhe yhdenaikaisuudessa (synkronisaatio)	-0.1
Virheet perustekniikassa (Kamae, unsoku, dōkō gokai)	-0.1

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 OTTELUAIKA

Ottelussa käytetään aktiivista otteluaikaa, jossa ajanotto keskeytetään aina tuomarin keskeyttäessä ottelun ja jatketaan hänen merkistään. Cup- ja SM- kilpailujen otteluaika on 1 min 30 sek. Lapsilla ja nuorilla otteluaika on 1 min. SM-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 jompikumpi tuomari keskeyttää ottelun pilliin viheltämällä tai aika poikki -merkkiä näyttämällä. Aika jatkuu päätuomarin merkistä. Ajanottaja vastaa otteluajasta.

8.3 JATKOAJAT

Henkilökohtaisessa ottelussa päätuomari voi määrätä jatkoajan, jos ottelu on tasan varsinaisen otteluajan jälkeen, eikä ratkaisua pystytä tekemään tuomaripäätöksellä. Jatkoajan pituus on 30 sekuntia kaikissa kilpailusarjoissa ja se käydään kokonaan. Jatkoaikoja 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 pistesuuritukset ovat tasan. Alkukilpailuissa sitä ei yleensä käytetä.

8.4 TEKNIKOIDEN TOTEUTTAMINEN OTTELUSSA

8.4.1 WAZA

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

8.4.2 OSUMA-ALUE

Potkujen ja lyöntien tulee osua vyön kohdalle tai sen yläpuolelle ja kaulan alapuolelle. Tekniikoita ei saa tehdä päähän, kaula-niska-alueelle tai nivusiin. Olkapäät ja käsivarret, jotka ovat kontaktissa vartaloon, katsotaan osuma-alueeksi. Tekniikka, joka osuu suojauksessa tai irti vartalosta olevaan käsivarteeseen, ei tuo pistettä. Jalkoihin saa tehdä pyyhkäisyjä ja jalkasaksia. Maassa tai fukutekissa olevaa vastustajaa saa tehdä vain käsitekniikoita. Hyppypotkuja saa tehdä vastustajaan, jonka ylävartalo on eji dachin tasolla tai korkeammalla ja horisontaalikulman yläpuolella. Kaikissa potkutekniikoissa on oltava potkaisevan jalan palautus. Hyppypotkulla ei saa hypätä toisen päälle tai tallata maassa olevaa. Potkuilla, joissa toinen jalka on maassa,

saa tehdä potkutekniikan vain vaakatasossa tai yläviistoon. (kts. liite Taido Hon'in: Angles and target areas for Kicks, 2012)

8.4.3 ALOITUS

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

8.4.4 TARTTUMINEN JA TÖNIMINEN

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

8.4.5 TEKNIIKAT ILMAN VARTALOLIIKETTÄ (SOTAI)

Tekniikoissa tulee olla riittävä tekniikkaluokan vartalonliike. Suoria tekniikoita ei saa tehdä. Suorista tekniikoista, joissa ei ole lainkaan vartaloliikettä, annetaan ensimmäisellä kerralla huomautus ja mikäli tapahtuu uudestaan, saa varoituksen. Jos tekniikka on vaarallinen voi siitä saada heti ensimmäisellä kerralla varoituksen.

Hentai manji-geriä tehdessä tulee olla tukijalassa riittävä kulma ja ottelijan kummankin käden tulee osua tatamiin. Kaijoogeri tulee tehdä vartaloliikkeellä (esim sen tai ten). Kumpikin edellä mainittu tekniikka ilman vartaloliikettä ovat suoria mawashi gerejä. (Kts. liite Taido Hon'in: Judgment of techniques that are not appropriate as valid techniques of Taido in a competition, 2022)

8.4.6 KIELLETYT TEKNIIKAT

Kaikki vastustajaa vahingoittavat tekniikat ovat kiellettyjä. Puolustavaa potkimista maassa maaten tulee välttää. Jalan tai käden sitominen ei ole sallittua. Jos edellä kuvattu käyttäytyminen toistuu, tulee antaa varoitus huonosta puolustuksesta (bōtai chūi).

8.5 UNSOKU JA UNSHIN

Taidon periaatteisiin kuuluu oleellisesti unsoku ja unshin. Unsokun tekemättä jättämisestä ja huonosta unsokusta tulee antaa varoitus. Hyökkäykset tehdään joko unsokusta tai unshinista. Liikkumisella pyritään hakemaan hyökkäyskulmaa.

8.6 PISTEET

- Ippon on täysi piste. Kun ippon tai awasate ippon annetaan, ottelijat ovat seizassa aloituspisteillään.
- Waza-ari on puoli pistettä. Kun waza-ari tai awasate 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:

- Tekniikan viisi kohtaa: Unsoku = askeleet
Sotai = vartaloliike
Seiho = tekniikka
Kimegi = kiai

Gentai = palautus kamaehin

- Täsmällinen sen, un, hen, nen tai ten-liikkeiden käyttäminen
- Vartalon asento on riittävän oikea osuvassa tekniikassa (kimegi)
- Oikea etäisyyden käyttö (maain)
- Tekniikassa on sekä hyökkäys että puolustus
- Heitto- (nage), lukko- (gyakugi) ja tarttumatekniikat (tori) tehdään välittömästi kiinniottamisen jälkeen

Tuomareiden tulee aina arvioida tekniikkasuorituksen täydellisyys. Waza-ari suhteutetaan ipponin kriteereihin ja yūkō waza-arin kriteereihin. Pistettä ei voi antaa, ellei ole osumaa. Ensimmäinen osuma on ratkaiseva (Nentai kaeshi-garami on tästä poikkeus). Tuomarin on annettava varoitus vihellyksen jälkeen tehtävistä tekniikoista. Tekniikoista, jotka tehdään kummankin tai jommankumman kilpailijan ollessa ottelualueen ulkopuolella, ei saa pisteitä. Jos ottelija ylittää ottelualueen pisteen oikeuttavan osuman jälkeistä gentaita tehdessään, hän ei saa pistettä eikä varoitusta (jōgai). Jos hyökkääjä ylittää ottelualueen kontrolloimattoman tekniikan nopeuden vuoksi, hän ei saa pistettä osumasta, mutta saa varoituksen rajan ylityksestä. Mikäli puolustaja ylittää ottelualueen rajan pisteeseen johtavan osuman jälkeen (esim. horjahtaa tekniikan voimasta), puolustajalle ei anneta varoitusta, mutta hyökkääjä saa pisteen.

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, unsokua ja kamaeta tehnyt kilpailija voittaa.

8.7 VAROITUKSET JA HUOMAUTUKSET

Varoitusta annettaessa kilpailijat ovat chūdan gamaessa. Kolmas varoitus, 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). Yliastumiseksi lasketaan se, että mikä tahansa kehon osa osuu ottelualueen rajan ulkopuolelle.
- 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)
- Potkun (keri) liian matalasta tai korkeasta kulmasta, vaarallisesta tekniikasta (keri kakudo)
- Kerin jalan palautusvedon puuttumisesta tai liian kovasta osumasta, vaarallisesta tekniikasta (keri hikite)
- Tsukin tai gerin tähtääminen tahallisesti kohti päätä, haaroväliä tai muuta ei sallittua osuma-aluetta (mokuhyō) (Huom! Kaikki pääosumat on kielletty)
- Vartalon akselin riittämätön muutos tekniikassa, eli ottelija ei tee jotain viidestä liikkeestä, esim. suora kaijōgeri (tai sōhō)
- Huonosta hyökkäystavasta esim. työntäminen, puskeminen (kōtai).
- Puolustustavasta esim. väistäminen väärään suuntaan, tatamilla makoilu kasvot ylöspäin, ei pyri välttämään osumia (bōtai)

- Tuomarin loppuvihellyksen huomiotta jättäminen (seishi mushi)
- Kielletyn toiminnon suorittaminen (kinshi kōi) kts. alla

Kielletyt toiminnot (kinshi kōi)

Alla olevat toiminnot on kielletty ja niitä tehnyttä kilpailijaa voidaan rangaista yhdestä kolmeen varoituksella riippuen teon vakavuudesta (chūi, keikoku, shikkaku)

- Ottelualueelta poistuminen vastustajan hyökkäyksen välttelemiseksi (tahallinen yliastuminen)
- 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

8.7.1 HUOMAUTUSTEN ANTAMINEN

Huomautuksia (Fujūbun) annetaan joko lennosta tai kilpailijoiden ollessa kamaessa. Huomautuksella kerrotaan kilpailijalle hänen suorituksessaan olleesta puutteesta tai riittämättömyydestä.

- Unsoku fujūbun (tekniikka ei lähtenyt liikkeestä)
- Sōtai fujūbun (tekniikkaluokan mukainen vartaloliike riittämätön)
- Seihō fujūbun (riittämätön tekniikka)
- Mokuhyō fujūbun (väärä osumakohde tai ei osumaa kohteeseen)
- Kiai fujūbun (ei kiaita)
- Gentai fujūbun (gentai huono / ei ollenkaan)

8.8 TUOMARIEN TOIMINTA

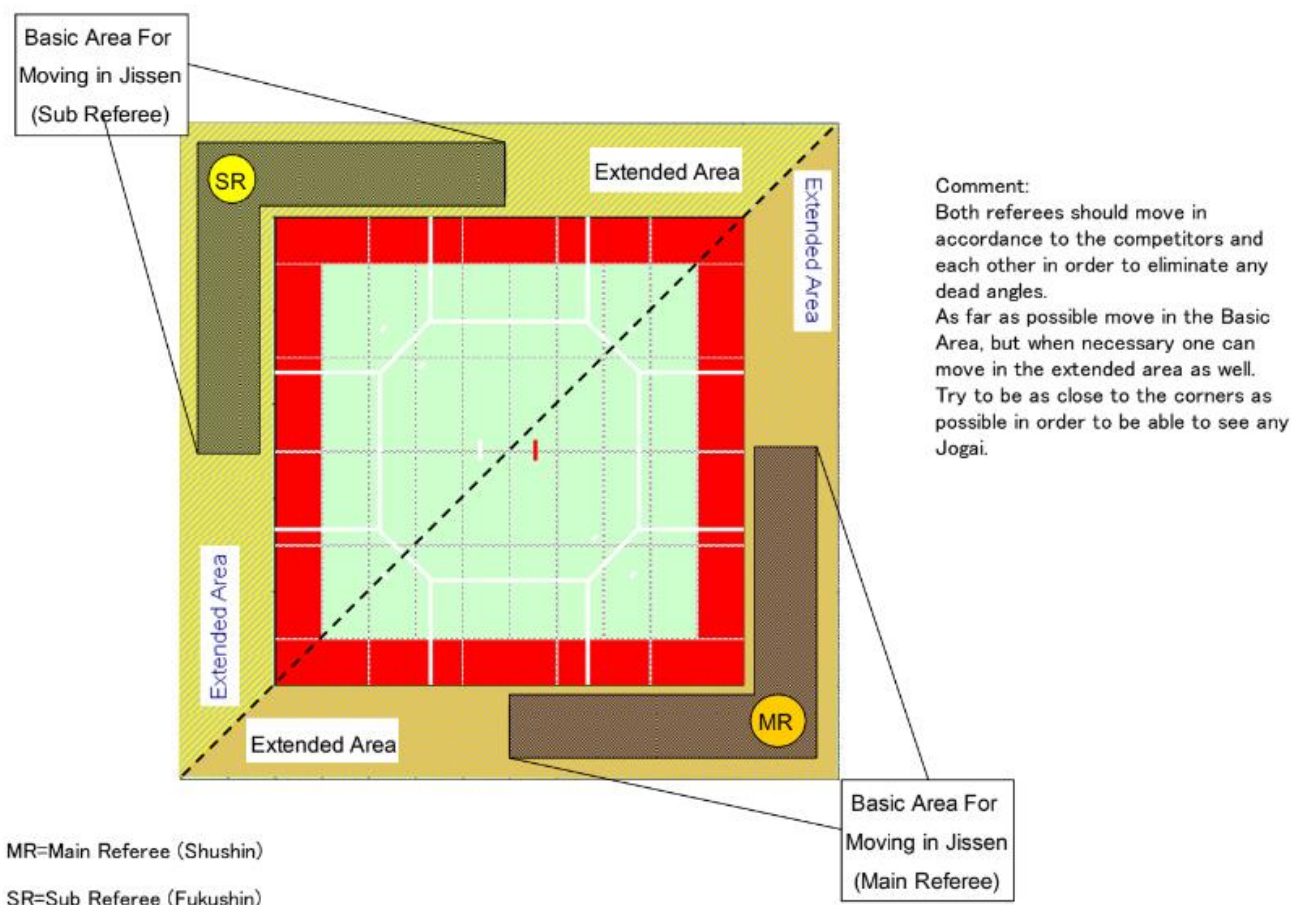
Jokaisessa ottelussa on päätuomari (Shushin) ja sivutuomari (Fukushin). Kummallakin tuomarilla on pilli sekä punainen ja valkoinen rannenuha. Päätuomarilla punainen nauha on oikeassa kädessä ja sivutuomarilla vasemmassa.

8.8.1 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 loukkaantumisen tai vaarallisen tilanteen, huomauttaakseen korjattavasta kilpailuasusta ja otteluajan päättyessä. Epäselvissä tilanteissa päätuomarin tulee kysyä sivutuomarin mielipidettä.

8.8.2 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 10: Tuomareiden liikkuminen ottelualueella. (Kuvan ottelualue on tehty 1,8 m x 0,9 m kokoisilla tatameilla).

8.8.3 OTTELUN 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 kökutsu dachin etummainen käsi suorana ja aloittaa ottelun sanomalla: “Shōbu-ippōn, hajime”. Samalla etummainen käsi heilahtaa ylöspäin ja “hajime” sanan kohdalla heilahtaa takaisin eteen. Hän pitää pilliä vasemmassa kädessään.

8.8.4 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 sisäpuolelle.

Pistetilanteessa tuomarit näyttävät kädellään pisteen tehnyttä kilpailijaa eji dachissa ja viheltävät voimakkaasti pilliin. Tämän jälkeen he vahvistavat, kumman ottelijan tulee saada piste näyttämällä suoraan sivulle kämmen alaspäin sillä kädellä, jossa on pisteen tehneen ottelijan kilpailuvyön värinen rannenuha. Päätuomari komentaa ottelijat keskelle osoittamalla molemmiin käsin ottelualueen keskustaa ja sanomalla: “Chū-ō”. Samalla tulee sanoa, minkä kamaen ottelijat ottavat. Päätuomari antaa pisteet ja julistaa tuomiot

selkeällä äänellä. Tuomarin viheltäessä ottelun poikki varoituksen antamista varten osoittaa tuomari ottelijaa sillä kädellä, jossa on ottelijan vyön värinen rannenuha.

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

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

8.8.5 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, nimeää ottelijan vyön värin 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. Päätuomari painaa kämmenillä alaspäin ja sanoo esim. "gedan gamae – aka, hentai geri, yūkō, awasate waza-ari". Tuomarimerkkinä ensin näytetään yūkō ja sen jälkeen waza-arin merkki.

8.8.6 WAZA-ARI

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

8.8.7 IPPON

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

8.8.8 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 puhutellessaan varoituksen saavaa ottelijaa, osoittaa häntä ojennetun käden etusormella (käden suuntaisesti), nimeää tämän vyönvärin ja varoituksen syyn esim "Aka, unsoku sota" ja vetään käden hieman koukkuun ja sitten ohentaa käden uudelleen etusormi pystyssä ja sanoo "chūi".

8.8.9 VAROITUS 2, KEIKOKU

Toimitaan samoin kuin varoitusta annettaessa, mutta itse varoituksen kohdalla nostetaan sekä etu- ja keskisormi pystyyn. Päätuomari sanoo esim. "Chū-ō, chūdan gamae - shiro, jōgai chūi, keikoku".

8.8.10 VAROITUS 3, SHIKKAKU - ULOSAJO

Toimitaan kuten edellä, mutta päätuomari komentaa kilpailijat suoraan seizaan "chū-ō, seiza". Varoitusta annettaessa nostetaan etu-, keski- ja nimetön sormi 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.

8.8.11 YLIASTUMINEN

Päätuomari tarkkailee kulmastaan nähden vasemman ja oikeanpuoleista rajaa. Sivutuomari kahta jäljelle jäävää 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 kilpailuvyönväristä. Päätuomari komentaa kilpailijat keskelle ja antaa varoituksen em. tavalla. Yliastuminen tapahtuu, kun ottelija koskee sivurajan ulkopuolella tatamiin millä tahansa ruumiinosalla.

8.8.12 LOUKKAANTUMINEN

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

8.8.13 NEUVOTTELUTILANNE

Neuvottelutilanne voi tapahtua vain otteluajan ollessa katkaistuna. Päätuomari voi tarvittaessa kutsua sivutuomarin luoksensa tuomalla käden 90 asteen kulmaan eteen (kuten yūkō mutta kasvojen eteen). Päätuomari pysyy paikallaan ja sivutuomari tulee päätuomarin luo.

8.8.14 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.

8.8.15 30 SEKUNTIA

30 sekuntia ennen ajan loppumista ajanottaja antaa merkin huutamalla: "San-jū-byō mae" tai "30 sekuntia". Tuomarit vahvistavat kuulleen huudon nostamalla toisen kätensä yläviistoon, samalla katsoen koko ajan ottelijoita.

8.8.16 AJAN LOPPUMINEN

Ajanottaja antaa merkin otteluajan loputtua "jikan desu" tai "aika". Merkin täytyy olla selvä ja kuuluva. Päätuomari puhalttaa 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 ottelija tehdä osuman ennen otteluajan loppumista.

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

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 erottamaan ottelijat toisistaan 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

9.2.1 SÄÄNNÖT

O-jissen on kahden ottelijan välinen kamppailu. O-jissen kilpailujen ottelu-aika 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 kommentaa 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.

9.2.2 TOIMINTA OTTELUALUEELLA

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

Kun kilpailijat ovat gedan gamaessa, sivutuomari käy tarkastamassa nauhojen ja rannenuhan 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.

9.2.3 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. Jatkoaika päättyy, kun toinen kilpailijoista saa napattua nauhan toiselta kilpailijalta.

Rikkeistä tuomari huomauttaa suullisesti.

9.2.4 RIKKEET

Ottelualuetta ei saa ylittää, vastustajan takkiin ei saa tarttua, eikä puskeaminen 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. Kilpailumuoto ja joukkueen koko täytyy ilmoittaa kilpailukutsussa.

Kilpailumuoto nimetyillä tekniikkaluokilla: Ottelu voi päättyä tasapeliin (hikiwake), eikä jatkoaikaa ole käytössä. Kaikkien otteluparien jälkeen, tilanteen ollessa tasan, käydään ylimääräinen ratkaiseva ottelu. Tämä ei voi päättyä tasapeliin. Joukkue voi olla joko 5-henkinen tai 3-henkinen.

Kilpailumuoto ilman nimettyjä tekniikkaluokkia: Kussakin ottelussa tilanteen ollessa tasan otteluajan päätyttyä, käydään jatkoaika äkkikuolemaperiaatteella. Jatkoaika jatkuu, kunnes jompikumpi kilpailijoista saa pistesuorituksen tai varoituksen. Joukkue on 3-henkinen.

10.2 OTTELUAIKA

Ottelussa käytetään aktiivista otteluaikaa, jossa ajanotto keskeytetään aina tuomarin keskeyttäessä ottelun ja jatketaan hänen merkistänsä. SM-kilpailujen 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 tai taidopuku.

Kilpailumuodossa, jossa käytetään 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. Mikäli kilpailumuoto käydään 3-henkisillä joukkueilla, tulee kaikki tekniikkaluokat olla edustettuna. Ottelijat istuvat ottelualueen reunalla 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

10.4 OTTELIJOIDEN VALINTA

Päätuomari kutsuu alkukumarrusten jälkeen joukkueenjohtajat luokseen. Joukkueenjohtajat arpovat kolikolla tai kivi-paperi-sakset, kumpi joukkue määrää ensimmäisen ottelijan. Arvonnan voittanut joukkue saa määrätä, kumpi asettaa ensin kilpailijan ottelemaan. Tämän jälkeen joukkueenjohtajat määräävät ottelijan vuoron perään. Mikäli kilpailumuodossa, jossa on tekniikkaluokat käytössä, käydään lisäottelu, se joukkue, joka laittoi edellisessä ottelussa toisena, laittaa nyt ottelijansa ensimmäisenä.

Kilpailumuodossa, jossa käytetään tekniikkaluokkia, 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. Sivutuomari näyttää yhtä aikaa päätuomarin kanssa sormilla kilpailijoiden numerot. Tämän jälkeen vastapuolen joukkueenjohtaja asettaa oman kilpailijansa ja näyttää valitun numeron, jonka päätuomari ilmoittaa. 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 eivätkä 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 ippon-voittojen määrä. Jos ippon-voittojen määrä menee tasan, tarkastetaan sitten waza-ari + yūkō -voittojen määrä, sitten waza-ari -voittojen määrä ja lopuksi yūkō-voittojen määrä. Jos tämänkin jälkeen ottelu on tasan, ratkaistaan lopputulos lisäottelulla, johon kumpikin joukkue saa valita haluamansa

ottelijan. Lisäottelussa käytetään jatkoaikaa, mikäli tilanne on otteluajan päättyessä tasan. Lisäottelu ei voi päättyä tasan.

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

Kuva 11. 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”.

10.6 PISTEIDEN ANTAMINEN

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

11 TENKAI

11.1 YLEISTÄ

Tenkai on ennalta suunniteltu ottelu, viisi yhtä vastaan. Keskushenkilö 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 keskushenkilön 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 näyttötauluille. Päätuomarin vihellyksestä näytetään pisteet; ensin kirjanpidolle ja sitten yleisölle. Pisteiden ollessa tasan, 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 ylitysten määrän samaan aikaan kun tenkain pisteet näytetään ensin toimitsijapöydälle ja sitten yleisölle. Toimitsijapöytä 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
32,01-...	-2,5

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 ARVOSTELUPERUSTEET

Yleisinä arvosteluperusteina ovat kamae, unsoku, unshin, dōkō gokai, kimegi (erityisesti ratkaisutekniikoissa), etäisyyden käyttö, hyökkäyksen järkevä kohde, tekniikoiden vaativuus, tilan hyödyntäminen sekä kolmiulotteinen tilankäyttö puolustuksessa ja hyökkäyksessä. Mikäli liike pysähtyy tenkaissa, arvostelupisteet huononevat. Tuomari arvioi seuraamansa wakiyakun yksilösuoritusta sekä toimintaa shuyakuun ja muihin wakiyakuihin nähden. Päätuomari arvostelee koko tenkain kokonaisuutta ja erityisesti shuyakun suoritusta.

11.7.1 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.

11.7.2 TENKAIN ARVOSTELUKATEGORIAT

1. Tilan käyttö ja liikkeen jatkuvuus

Tuomari tarkkailee tatamialueen käyttöä (pyritään käymään tenkain aikana kaikissa kulmissa ja keskellä). Siitä ei sakoteta, jos wakiyaku 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 johtava tekniikka omasta tekniikkaluokasta).

4. Realistisuus

Tuomari tarkkailee tehtyjen hyökkäysten etäisyyden käyttöä ja kohteen järkevyyttä.

5. Ratkaisutekniikan etäisyys ja ajoitus

Tuomari arvioi ratkaisutekniikan etäisyyttä ja ajoitusta.

11.8 ARVOSTELUPERUSTEET (KANSAINVÄLINEN)

Kansainvälisissä kilpailuissa sivutuomarit antavat seuraamallensa wakiyakulle pisteet 0–10. Päätuomari antaa shuyakulle 0–10 pistettä ja kokonaisuudelle 0–10 pistettä maksimipisteiden ollessa siis 20. Suorituksen maksimipisteet ovat 70.

11.8.1 SHUYAKU

Shuyakun toiminnassa arvioidaan kimegiä, ajoitusta, kamaeta, unsokua ja unshinia, alueen käyttöä, tekniikoita ja lopetustekniikoita. Shuyaku päihittää wakiyakut yksitellen, kunnes on yksin.

11.8.2 WAKIYAKU

Wakiyakut pyrkivät toimimaan yhdessä shuyakua vastaan. Kunkin wakiyakun täytyy tehdä vähintään kaksi hyökkäystä ennen kuolemaansa. Viimeisen, kuolemaan johtavan, tekniikan tulee olla wakiyakun omasta tekniikkaluokasta. Wakiyakun toiminnassa arvioidaan mm. kimegiä, kamaeta, unsokua ja unshinia, dōkō gokaita, etäisyyden käyttöä, kuinka hyökkäys on tehty ja kuinka ottelualueetta hyödynnetään. Wakiyaku saa ylittää ottelualueen rajan vasta kuolemaan johtaneen tekniikan osuttua.

11.8.3 YLEISET ARVIOINTIPERUSTEET

Yleisiä arvioinnin perusteita ovat kamae, unsokū, unshin, dōkō gokai, kimegi erityisesti ratkaisevissa tekniikoissa, maai, järkevä kohde, kilpailualueen käyttö, tekniikoiden vaikeus, kolmiulotteisuuden hyödyntäminen sekä puolustuksessa että hyökkäyksessä, ja että jokainen wakiyaku tekee vähintään 2 hyökkäystä. Hyökkäys, jossa hänet voitetaan, tulisi olla hänen omasta tekniikkaluokastaan. Jos liike keskeytyy tenkaissa, pisteet laskevat. Jokainen sivutuomari tarkastelee pääasiassa omaa wakiyakua ja hänen toimintaansa suhteessa shuyakuun ja toisiin wakiyakuihin. Päätuomari arvioi joukkueen kokonaisuutta ja shuyakun suoritusta.

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 asettelu), jotka kilpailuiden järjestäjä valitsee useasta valmiista vaihtoehdosta. Yksi radan osiosta 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.

12.1.1 SUORITUS

Taitorata suoritetaan yksi kilpailija kerrallaan. Kilpailija aloittaa taitoradan potkaisemalla gerin potkutyyppyn, 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.

12.1.2 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.

12.1.3 OSASUORITUKSET

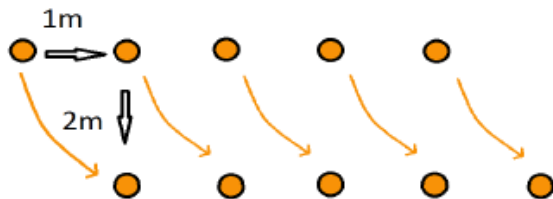
Osasuorituksiin voidaan tehdä kilpailutilan vaatimia muutoksia esim. osasuoritusten pituuksiin.

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



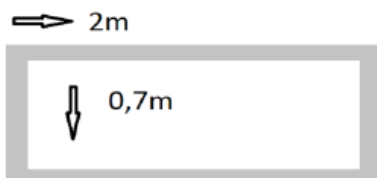
HERNEPUSSIJUOKSU

Pujottelujuoksu hernepussi päällä, esteinä kartiot 1 m väliä 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

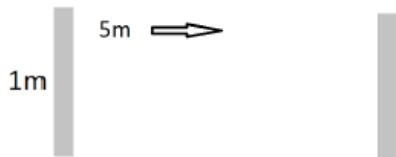


TUNNELI

Tunnelista ryömintä, oikea tunneli jos salilta löytyy tai esim. penkit, joiden päälle laitetaan tatami. Välineet: tempputunneli 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

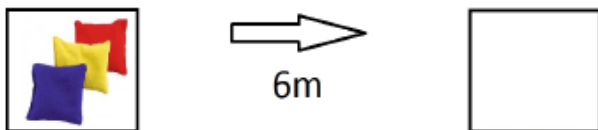


PUOLAPUUT

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, sanomalehtitiltojen 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

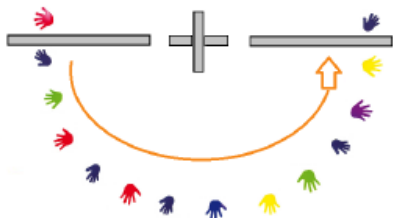


TASAPOMPPUTIKAPUUT

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 paikallaan 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

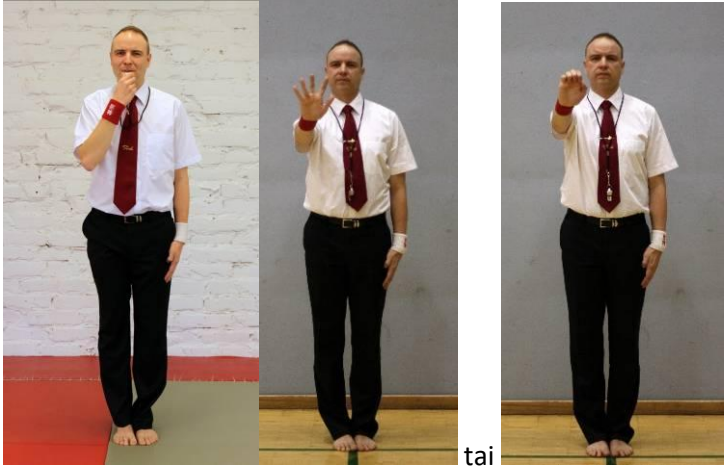
13 TUOMARIMERKIT

	SHÖBU 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 on 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 ippon" ja kun hän heilauttaa käden takaisin suoraksi eteen sanoo: "hajime".
	JŌGAI Ulosastuminen. Tuomari näyttää kädellään edestakaisin rajaa ja huutaa "aka/shiro jōgai". Tämän jälkeen näytetään 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 nostaa etusormen samalla kun ojentaa käden suoraksi uudelleen. 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. Tuomarimerkki 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 joukkueottelussa. Päätuomari sanoo ”hikiwake” tai ”Sōhō yūkō-gi arimasen” mikä tarkoittaa ”ei pistesuorituksia tai varoituksia”

 tai	SOREMADE Ottelu on loppu. Aika on päättynyt. Päätuomari viheltää pitkän vihellyksen ja astuu eteenpäin kohti kilpailijoita samanaikaisesti vieden 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 pitkää keskustelua.

	PISTESUORITUKSEN TAPAHTUESSA Tuomari näyttää pisteen tehnyttä kilpailijaa seisoen eji dachissa ja viheltää voimakkaasti pilliin. Tämän jälkeen vahvistetaan piste näyttämällä suoraan sivulle kämmen alaspäin, sillä kädellä, jossa on pisteen tehneen kilpailijan kilpailuvyön värinen rannenuha.
	AIKA POIKKI Tuomari näyttää toimitsijapöydän suuntaan "aika poikki"-merkkiä ja sanoo: "Aika". Aika tulee viheltää poikki aina loukkaantumis-, neuvottelu- ja muissa otteluun kuulumattomissa tilanteissa.
	CHŪ-Ō Keskelle Päätuomari näyttää kilpailijoille molemmin käsin aloitusviivoja. Päätuomarin kämmenet osoittavat 45 astetta alaviistoon samalla sanotaan "chū-ō". Päätuomari kertoo, minkä kamaen kilpailijat ottavat. Esim: "Chū-ō, Chūdan gamae.

		GEDAN-GAMAE / SEIZA Määrätään kilpailijoiden asento ennen tuomiota. Yüköt 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 kuolleen kulman takia. Molemmat kädet ovat vaakatasossa silmien edessä.
		MATALA TEKNIikka Näytetään toiselle tuomarille, että tehty tekniikka osui vyön alle.

		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.



Kivi



Paperi



Sakset



JAN-KEN-PON

Arvonta joukkueottelussa.

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

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		kantapää
Kao		kasvot
Kata		olkapää
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	lakatsoon, 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

Tuomitseminen jissenissä

awasete	合わせて	yhteensä
chūi	注意	varoitusta

fujūbun	不充分	riittämätön
fusenshō	不戦勝	ei voittajaa (Japanissa luovutusvoitossa)
hansoku	反則	sääntörike
hanteigachi	判定勝ち	päätösvoitto
hikiwake	引き分け	tasapeli
ippon	一本	täysipiste
ippongachi	一本勝ち	pistevoitto
jōgai	場外	rajanylitys
keikoku	警告	toinen varoitus
shikkaku	失格	hylkäys
waza no tenkai	技の展開	tekninen luovuus
waza-ari	技有り	puolipiste
yūkō	有効	neljännespiste
yūseigachi	優勢勝ち	työvoitto

Ipponin kriteerit

unsoku	運足	liike
sōtai	操体	vartalon käyttö
seihō	制法	hallinnan metodi
kimegi	極技	lopetustekniikka
gentai	原態	alkutilanne
gentai fukki	原態復帰	palautus gentaihin

Sootai, tekniikkaluokat

sen	旋
un	運
hen	変
nen	捻
ten	転

Seihoo, osumatavat

ate	当て	isku
gyakuwaza	逆技	vastatekniikka
karami, -garami	絡み	pihdit
keri, -geri	蹴り	potku
kuzushi	崩し	horjutus
nagewaza	投技	heitto
tori, -dori	捕り	ote
tsuki, -zuki	突き	lyönti

Muu jissen-sanasto

fukugi	複技	useaa tekniikkaluokkaa yhdistävä tekniikka
fukugōgi	複合技	sama kuin fukugi
genkaku kōbō	限角攻防	kulmatilanne
gōgi	合議	neuvottelu (sama kuin shuugoo)
jikan desu	時間です	aika päättynyt
rengi	連技	kombinaatio, rengi-rooli kulmatilanteessa
renzokugi	連続技	kombinaatio
sanjūbyō	三十秒	30 sekuntia
nijūbyō	二十秒	20 sekuntia
shōbu	勝負	ottelu
shōbu ippon	勝負一本	ottelu yhteen pisteeseen
shūgō	集合	neuvottelu (sama kuin googi)
sore made	それまで	lopettakaa siihen
zokkō	続行	jatkuu

Hokein kymmenen kohtaa

yōi to kishin	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 yoo
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 iriyoku	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

Järjestysluvut

ichiban	一番	ensimmäinen
niban	二番	toinen
sanban	三番	kolmas
yonban	四番	neljäs
goban	五番	viides

Muuta

aizu	合図	merkki
bōgu	防具	suoja
fue	笛	pilli
hata	旗	lippu
nyūshōsen	入賞戦	mitaliottelu
obi	帯	vyö
rin	鈴	äänimerkki
tensūhyō	点数表	pistetaulu
tokuten	得点	pisteet
jooseki		kutsuvieraiden aitiö