



Junnujen kisaohjeet

Tässä muutamia ohjeita juniorikisaajille, jotta kisapäivä sujuisi mukavasti!

Juniorisarjat

A- juniorit: kilpailuvuonna 15 - 17 vuotta täyttävät. Ottelussa tytöt ja pojat ovat erikseen. Hokeissa tytöt ja pojat ovat erikseen, mikäli kummassakin sarjassa on yli 4 kilpailijaa. Jos kilpailijoita on vähemmän, hokeisarja yhdistetään.

B- juniorit: kilpailuvuonna 12 - 14 vuotta täyttävät. Ottelussa tytöt ja pojat ovat erikseen ja hokeissa yhdessä.

C-juniorit: kilpailuvuonna 7 - 11 vuotta täyttävät. C-junioreilla on vain hokeisarja, jossa tytöt ja pojat ovat yhdessä. Huom. SM-kilpailuissa ei ole C-juniorisarjaa.

Junnuilla voi myös olla erikoiskisoja esim. tempurata.

Ennen kisaa

1. Muista pakata eväät mukaan; kisapäivä voi olla pitkä, vaikka kisaajat saavat mitalit heti omien sarjojensa jälkeen. Kisa-aamuna kannattaa syödä kunnolla, pastaa tai puuroa, jotta energia riittää kisapäiväksi. Muista ottaa myös juomapullo mukaan.
2. Taidogin, vyön ja hakamien lisäksi kannattaa pakata mukaan verkkatakki ja -housut, jotka voi laittaa puvun päälle, jottei tule kylmä omaa sarjaa odotellessa. Myös villasukat tms. kannattaa ottaa mukaan. Muistathan, että tatamilla ei saa olla päällä kuin taidovarustus (villasukat ja verkkarit tulee jättää tatamin ulkopuolelle).
3. Pitkät hiukset kannattaa sitoa kiinni, mutta pinnejä ym. kovia ja teräviä hiuspidikkeitä ei tule käyttää, jotta ne mahdollisesti irrotessaan eivät vahingoita kumpaakaan kisaajaa. Myöskin korut tulisi ottaa pois. Muistathan, että ottelussa ei saa käyttää silmälaseja, mutta piilolinssit sallitaan.
4. Muistathan ottaa taidopassin kisapaikalle, niin saat merkinnän suorituksestasi. Pidä lisenssikorttia vaikka klemmarilla taidopassin välissä, niin se on aika mukana. Kortti voidaan tarkistaa kisoissa.
5. Tule kisapaikalle ajoissa. Paikalla pitää olla taidopuku päällä tuntia ennen kisojen alkua.

Kilpailusäännöt

Taidoliiton sivuilta löydät kilpailusäännöt dokumentin, joista kannattaa tarkistaa ajankohtaiset sääntö- ym. muutokset: <http://www.taido.fi/dojo/tietopankki/kilpailutoiminta/> tai <http://www.taido.fi/dojo/> → TIETOPANKKI → KILPAILUTOIMINTA.

Jos et pääsekään kisoihin

Ilmoitathan ajoissa seurasi yhteyshenkilölle, mikäli et pääsekään kisoihin. Huomaathan, että kilpailujen järjestäjä saa pidättää koko osallistumismaksun, mikäli peruutus ei ole tullut vähintään kaksi tuntia ennen kilpailujen alkamista ja mikäli sairaanhoitajan tai lääkärintodistusta ei ole esitetty.

Kisapaikalla

Voit tarkistaa oman vuorosi seinälle ripustetuista kaavioista. Kaavioissa ylempi kisaaja laittaa päälleen punaisen vyön ja alemmalla rivillä oleva valkoisen vyön. Pidä itsesi lämpimänä suoritusta odotellessasi.

Muista huolehtia, että syöt ja juot tarpeeksi.

Toisia kilpailijoita saa kannustaa, mutta kiroilu ja huutelu eivät kuulu taidokisoihin.

Sarjan alku- ja loppukumarrukset

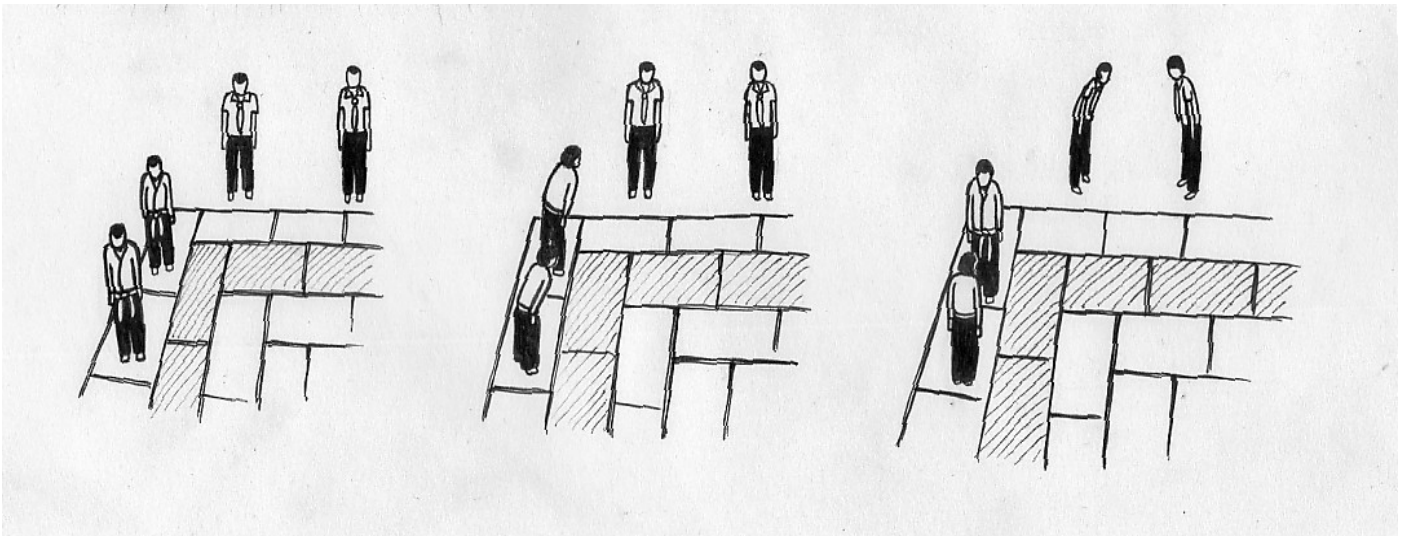
Sarjan alussa kilpailijat kerääntyvät tasaisesti taitamin kummallekin puolelle alkukumarruksiin.

Kilpailujen kuuluttaja kuuluttaa:

Shomen-ni-rei: Kaikki kääntyvät shomen suuntaan ja kumartavat.

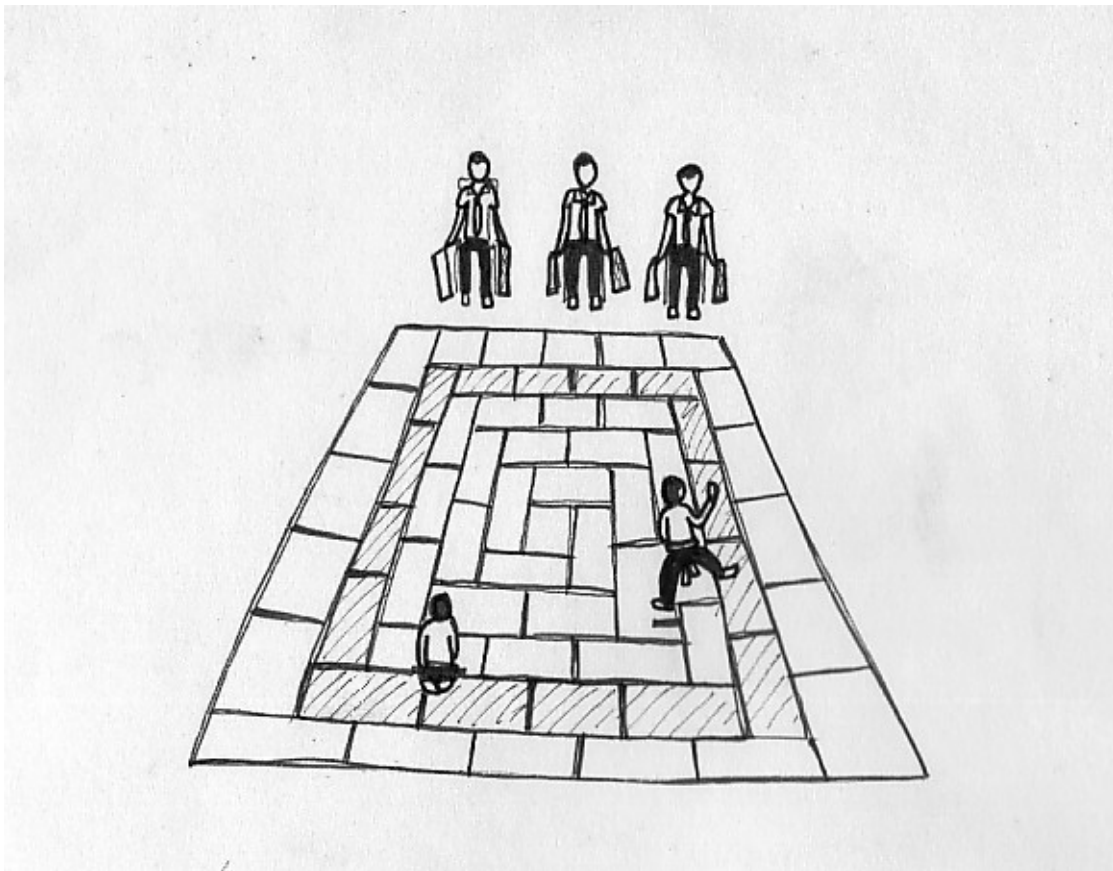
Shinpan-in-ni-rei: Kilpailijat kääntyvät 45 asteen kulmaan tuomareita kohti.

Otagai-ni-rei: Sekä kilpailijat että tuomarit kumartavat toisilleen sanoen samalla "onegaishimasu".



Kisasuoritus, HOKEI (liikesarja)

1. Pysyhan tatamialueen lähellä koko sarjan ajan. Jos voitit oman kamppailusi, pääset tekemään uuden suorituksen ja jos hävisit, tulee sinun osallistua loppukumarruksiin.
2. Ennen suoritusta kilpailijat solmivat oman vyönsä päälle punaisen tai valkoisen kisavyön. Jos et muista, kummalla puolella olet, voit katsoa tuomareiden lipuista, kummalla puolella on valkoinen ja kummalla puolella punainen lippu.
3. Kilpailijat tulevat hokeialueelle aloituspisteensä kohdalta alueen takaa. Kilpailijat voivat kumartaa toisilleen alueen reunalle ennen sisäänastumista. Hokeialueelle tultessa ja sieltä poistuttaessa kumarretaan. Kisaajat kävelevät suoraan aloituspisteellensä ja menevät seizaan. Hokeisuoritus alkaa päätuomarin lyhyen vihellyksen jälkeen, jolloin kisaajat tekevät rein ja ottavat hokein ensimmäisen gedan gamaen. Hokeisuoritus päättyy hokein loppukumarrukseen, jonka jälkeen kisaajat jäävät seizaan odottamaan tuomareiden lipunnoston.
4. Hokein loppukumarruksen jälkeen päätuomari ilmoittaa: "hantei o torimasu" eli "julistetaan voittaja". Tuomarit nostavat liput ylös ja päätuomari näyttää voittajan nostamalla lippunsa enemmän lippuja saaneen puolelle ja ilmoittaa voittajan sanomalla aka (punainen vyö) tai shiro (valkoinen vyö).
5. Tatamilta poistuttuaan kilpailijat voivat kätellä toisiaan ja onnitella hyvästä suorituksesta.
6. Mitalien jako suoritetaan heti sarjan päätyttyä. Kilpailijat kerääntyvät tatamin laiduille kuten alkukumarruksessa. Mitalin haettuaan kilpailija voi kumartaa tuomareille tatamin keskeltä palatessaan omalle paikalleen.
7. Loppukumarrukset suoritetaan palkintojenjaon jälkeen samaa kaavaa noudattaen kuin alkukumarruksissa sillä erotuksilla, että viimeisessä kumarruksessa sanotaan "arigatoogozaimashita" eli kiitetään kaikkia.



Kisasuoritus, JISSEN (ottelu)

1. Sarjan alku- ja loppukumarrukset sekä mitali- ja kumarrukset menevät samalla tavoin kuin hokeissa. Myös ottelussa kisaajien tulee pysyä tatamialueen lähistöllä koko sarjan ajan riippumatta siitä voittaako vai häviääkö oman ottelunsa.
2. Jokaisessa ottelussa on päätuomari ja sivutuomari. Kummallakin tuomarilla on pilli sekä punainen ja valkoinen rannenuha, joilla he osoittavat tarkoittamansa kilpailijan.
3. Ennen suoritusta kilpailijat solmivat oman vyönsä päälle punaisen tai valkoisen kisavyön. Jos et muista, kummalla puolella olet, tuomarin hihamerkit kertovat, kummalla puolella kumpikin kisaaja on.
4. Kilpailijat tulevat ottelualueelle aloitus- pisteensä kohdalta alueen sivulta. Ottelu- alueelle tullessa ja sieltä poistuttaessa kumarretaan. Ottelijat kävelevät suoraan aloituspisteellensä, menevät seizaan, tekevät rein ja ottavat gedan gamaen. Reissä ottelijat sanovat toisilleen "onegaishimasu".
5. Ottelu keskeytetään viheltämällä. Tilanteen mukaan komennetaan ottelijat joko keskelle pisteiden tai varoitusten antamista varten tai jatketaan ottelua paikasta, jossa ottelu keskeytettiin. Päätuomari kommentaa ottelijat keskelle sanomalla: "Chuu-o".
6. Ottelun aikana toimitaan päätuomarin käskyjen mukaisesti. Ottelun päättyttyä tuomio julistetaan ottelijoiden ollessa seizassa. Ottelualueelta poistutaan samaa tietä kun sinne tultiinkin. Ennen tatamilta poistumista kilpailijat voivat kätellä toisiaan ja onnitella hyvästä suorituksesta.

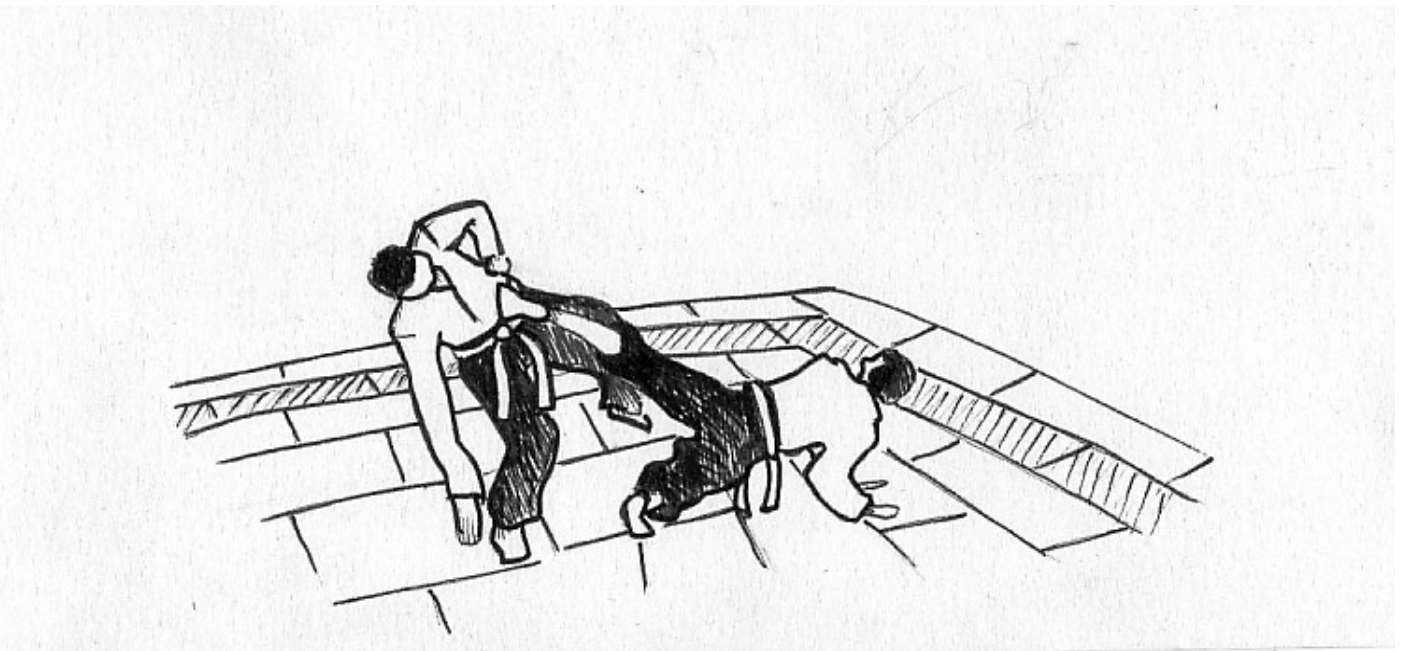
Muistathan nämä otteluun liittyvät asiat:

Ei suorita potkuja esim. etukiertopotkussa eli sentai-kaijo-gerissä lantion on pyörähdettävä 360 astetta ennen potkua. Potkujen ja lyöntien tulee osua lantion yläpuolelle ja kaulan alapuolelle.

Tekniikasta voi saada pisteen, vaikkei se olisikaan täydellinen. Täydelliseen tekniikkaan tarvittavat osa-alueet ovat liikkuminen, hallinta, ajoitus, kiai ja palautus.

Varoituksia voi saada holtittomasta tekniikasta (huitaistaan vain menemään ilman kontrollia), huonosta liikkumisesta, huonosta asennosta (kamae), alueen ylityksestä ja epäbudomaisesta käyttäytymisestä.

Vastustajan takkiin ei saa tarttua. Puskeminen ja töniminen eivät myöskään kuulu taidoon.



Kisojen jälkeen

Muista ottaa kaikki tavarasi mukaasi ja hakea kisojen lopussa taidopassisi. Tarkista, että sijoituksesi on merkitty passiin oikein.
