



KILPAILUSÄÄNNÖT

**Suomen Taidoliitto ry
Kilpailu- ja tuomarivaliokunta**

Voimassa alkaen 1.1.2012

Sisällysluettelo

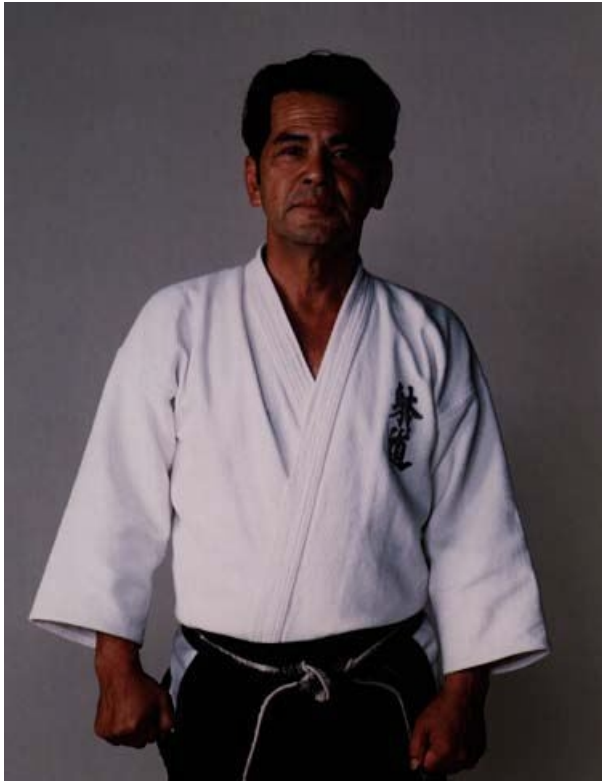
1 Johdanto	6
2 Yleisiä sääntöjä ja määräyksiä	
2.1 Kilpailujen anominen	7
2.2 Kilpailujen järjestäminen	7
2.4 Kilpailukausi	7
2.5 Kilpailujen vastuu	7
2.5.1 Ilmoittautumisen peruuttaminen	7
2.6 Viralliset kilpailumuodot	8
2.7 Eri kilpailutyypit ja sarjajaot	8
2.7.1 Painoluokat	8
2.7.2 Rankingpisteytys	8
2.7.3 Kilpailuhokei	8
2.7.4 Osallistumisoikeus eri ikäluokkien mukaisiin sarjoihin	9
2.7.5 Henkilökohtainen SM- kilpailu	9
2.7.6 Joukkuelajien SM- kilpailu	9
2.7.7 Cup-kilpailut	10
2.7.8 Erikoiskilpailut	10
2.7.9 Muut kilpailut	10
2.8 Edustaminen	10
2.9 Sekajoukkueet joukkuelajien SM-kisoissa	11
2.10 Kilpailupuku	11
2.11 Kilpailuvyöt	11
2.12 Kilpailijan hylkääminen	11
2.13 Protesti	11
2.14 Doping	12
2.15 Määräyksiä kilpailuihin osallistuville seuroille	12
2.15.1 Järjestävän seuran vastuu	12
2.15.2 Määräykset sopupelistä	12
2.15.3 Määräykset seuran taloushallinnosta ja verotuksesta	12
2.15.4 Määräykset sosiaaliturvasta	13
2.15.5 Määräykset seuran konkurssista	13
3 Tuomareiden toiminta	14
3.1 Pukeutuminen	14
3.2 Käyttäytyminen	14
4 Hokei	15
4.1 Yleistä	15
4.2 Henkilökohtainen hokei	15
4.3 Hokeialue	15
4.4 Alkukumarrukset	15
4.5 Toimiminen hokeialueella	16
4.6 Tuomarit	16
4.7 Tuomitseminen	17
4.8 Virheellinen hokei	18
4.9 Kidoosen	18
4.10 Kihongi	18
4.11 Tengi	18
4.12 Hokein arvostelu	19
4.12.1 Hokein 10 kohtaa	19
4.12.2 Dookoo gokai	19
4.13 Luovutusvoitto	19
5 Dantai hokei	20
5.1 Yleistä	20
5.2 Alue	20
5.3 Toimiminen hokeialueella	20
5.4 Tuomarit	20

5.5 Pisteiden antaminen.....	20
5.6 Tuomitseminen.....	20
5.7 Arviointiperusteita.....	20
5.8 Virheellinen hokei.....	21
6 Jissen.....	22
6.1 Yleistä.....	22
6.2 Ottelualue.....	22
6.3 Kilpailuaika.....	22
6.4 Jatkoajat.....	22
6.5 Tekniikoiden toteuttaminen ottelussa.....	23
6.5.1 Waza.....	23
6.5.2 Osuma-alue.....	23
6.5.3 Aloitus.....	23
6.5.4 Tarttuminen ja töniminen.....	23
6.5.5 Sentai kaijogeri.....	23
6.5.6 Hentai manjigeri.....	23
6.5.7 Hentai senjogeri.....	23
6.5.8 Hyppypotkut.....	23
6.5.9 Tsuki.....	23
6.5.10 Karami.....	24
6.5.11 Fukuteki.....	24
6.5.12 Tenggi.....	24
6.5.13 Muut.....	24
6.5.14 Unsoku ja unshin.....	24
6.6 Genkaku (ei käytössä toistaiseksi).....	24
6.6.1 Genkakun käyttäminen.....	24
6.6.2 Genkakun suorittaminen.....	24
6.7 Kilpailijoiden toimiminen ottelualueella.....	25
6.8 Suojat.....	25
6.9 Tuomari.....	25
6.9.1 Päätuomari.....	25
6.9.2 Sivutuomari.....	25
6.10 Tuomiot.....	25
6.11 Pisteet.....	26
6.12 Varoitukset ja huomautukset.....	26
6.13 Tuomioitten julistaminen.....	26
6.14 Tuomarin toiminta.....	27
6.14.1 Aloitus.....	27
6.14.2 Ottelun keskeyttäminen ja jatkaminen.....	27
6.14.3 Yuko.....	27
6.14.4 Waza-ari.....	27
6.14.5 Ippon.....	27
6.14.6 Varoitus 1, chuui.....	27
6.14.7 Varoitus 2, keikoku.....	27
6.14.8 Varoitus 3, shikkaku – ulosajo.....	28
6.15 Loukkaantuminen.....	28
6.16 Neuvottelu tilanne.....	28
6.17 Genkaku (ei käytössä toistaiseksi).....	28
6.18 Aika poikki.....	28
6.19 30 sekuntia.....	28
6.20 Ajan loppuminen.....	28
7 Dantai jissen.....	29
7.1 Yleistä.....	29
7.2 Ottelu aika.....	29
7.3 Joukkue.....	29
7.4 Ottelijoiden valinta.....	29
7.5 Joukkueiden toimiminen otteluiden aikana.....	29
7.6 Tuomiot.....	30
7.7 Pisteiden antaminen.....	30
8 Tenkai.....	31
8.1 Yleistä.....	31
8.2 Shuyaku.....	31

8.3 Wakiyaku.....	31
8.4 Toiminen tenkaialueella.....	31
8.5 Tuomarit.....	31
8.6 Tuomitseminen.....	32
8.7 Aika.....	32
8.8 Arvostelu perusteita.....	32
9 Yaku-Soku-Soutai.....	33
9.1 Yleistä.....	33
9.2 Aika.....	33
9.3 Tuomitseminen.....	33
10 Kilpailukaaviot ja arvontasäännöt.....	34
10.1 Yleistä.....	34
10.2 Pohjatiedot.....	34
10.3 Arvannon suorittaja ja vakuutus arvannon oikeellisuudesta.....	34
10.3.1 Ajankohta.....	34
10.3.2 Menetelmä.....	34
10.3.3 Toiminta kilpailupaikalla.....	34
10.4 Kaavioiden valitseminen.....	35
10.4.1 Henkilökohtaiset SM- kilpailut hokei ja jissen.....	35
10.4.4 Cup –kilpailut hokei ja jissen.....	35
10.4.5 Junioreiden ja Sonen SM- kilpailut ja cup-kilpailut hokei ja jissen.....	36
10.5 Muut kilpailut.....	36
10.6 Arvontaohje.....	36
11 Tuomaritoiminnan filosofia.....	40
11.1 Tuomarien tehtävä ja tuomarikomitean rooli.....	40
11.2 Taidokilpailujen ja tuomitsemisen ajatus.....	40
11.3 Taidotuomarien perusta ja henkinen asenne.....	40
11.4 Opiskelemisen periaate.....	41
Tuomarimerkit; varoitukset.....	42
Tuomarimerkit; pistesuoritukset.....	43
Tuomarimerkit; näytöt.....	45

1 Johdanto

Nämä säännöt on kirjoitettu Taido Hon'inin asettamien vaatimusten mukaisesti noudattaen mahdollisimman puhtaasti sitä Taidoa, jonka Seiken Shukumine loi ja kehitti nykyiseen muotoon. Näiden sääntöjen kirjoittamisesta, päivittämisestä ja toteuttamisesta vastaa Suomessa Taidoliiton tuomaritoiminnasta vastaava.



Suomen Taidolpresidentti
Jari Tuominen
7 dan kyoshi

2 Yleisiä sääntöjä ja määräyksiä

2.1 Kilpailujen anominen

Suomen Taidoliiton jäsen seurat voivat järjestää virallisia cup-kilpailuita määrättyinä kilpailuviikonloppuina kaudesta 2012 alkaen (liiton tapahtumakalenteri). Järjestettäessä cup-kilpailuja otetaan yhteyttä liiton toimistoon vapaan kilpailuviikonlopun määrittämiseksi. Kilpailut ilmoitetaan tapahtumakalenteriin ennen kauden alkua lokakuun loppuun mennessä. Kilpailuita ei suositella järjestettävän muiden tapahtumien kanssa päällekkäin.

SM- kilpailujen järjestämisoikeutta haetaan Suomen Taidoliiton tuomaritoiminnasta vastaavalta. Hakemukset tulee tehdä kirjallisesti ja hakemuksessa pitää ilmetä seuran yhteyshenkilön tiedot. Hakemukset seuraavalle kaudelle täytyy jättää viimeistään elokuun alussa. Valitulle seuralle ilmoitetaan valinnasta viimeistään lokakuun loppuun mennessä.

2.2 Kilpailujen järjestäminen

Yksityiskohtaiset ohjeet kilpailujen järjestämisestä löytyvät Suomen Taidoliiton virallisesta kilpailujen järjestämisosopasta. Suomen Taidoliiton jäsenseurojen järjestämissä SM- ja cup-kilpailuissa noudatetaan täsmällisesti kilpailusääntöjä, kilpailujenjärjestämisosoppaan ohjeita, Taidon, reilun pelin sekä lasten liikunnan eettisiä periaatteita. Suomen Taidoliiton tuomaritoiminnasta vastaava järjestää tuomarit Cup- ja SM-kilpailuihin ja valitsee päätuomarin. Tuomareiden tulee olla Suomen Taidoliiton virallisella aktiivisten tuomareiden listalla. **Järjestävä seura on yhteydessä kilpailujen päätuomariin sarjojen aluejaoista ja arvontoihin liittyvistä kysymyksistä etukäteen. Päätuomari vahvistaa aikataulun ja aluejaon.** Järjestävä seura lähettää kilpailujen tuomarilistan, osallistujalistat, tulokset sekä kopiot kaavioista liiton toimistoon kilpailujen jälkeen. Kilpailujen päätuomari lähettää raportin kilpailuista Suomen Taidoliiton tuomaritoiminnasta vastaavalle.

2.3 Tuomariluokitukset

Tuomariksi hyväksytään Suomen Taidoliiton virallisen tuomarikoulutuksen käynyt ja sääntökokeen tehnyt vyöarvoltaan vähintään 1 dan henkilö. Tuomariluokitukset jakautuvat kolmeen tasoon C-, B- ja A-tasoihin sekä hokeissa että jissenissä. Luokituksen ensimmäinen kirjan kuvaa hokein luokitusta ja toinen kirjain jissenin luokitusta. Kukin henkilö aloittaa luokituksella C. Luokitus nostetaan käytännön näytön perusteella. Kunkin kauden jälkeen arvioidaan tuomarointiaktiivisuuden ja kilpailuista annettujen palautteiden perusteella ne, joiden luokitus nostetaan. Suomen Taidoliiton tuomaritoiminnasta vastaava tekee esityksen korotetuista luokituksista Suomen Taido Dan- yhdistykselle, joka käsittelee korotukset kokouksessaan. Luokitus passivoituu, mikäli tuomari ei toimi yksissäkään Suomen Taidoliiton virallisissa cup tai SM-kilpailuissa tuomarina kahteen kokonaiseen kauteen. Luokituksen aktivoimiseksi on käytävä tuomarikoulutus, tehtävä sääntökoe ja käytävä yksissä cup-kilpailuissa tuomaroimassa.

2.4 Kilpailukausi

Kilpailukausi on kalenterivuosi.

2.5 Kilpailujen vastuu

Päätuomari vastaa siitä, että kilpailumuodollisuudet täyttyvät. Kilpailujenjohtaja vastaa kilpailujenjärjestämiseen liittyvistä asioista.

Kaikilla kilpailijoilla tulee olla voimassa oleva Suomen Taidoliiton jäsen seurain jäsenmaksu sekä kilpailulisenssi. Mikäli kilpailijalla on oma vakuutus tulee sen kattaa kilpaileminen. Kilpailut järjestävä seura vastaa että kaikilta osallistujilta tarkistetaan lisenssin ja vakuutuksen voimassaolo (maksukuitista, lisenssikorteista **tai liiton toimiston kautta**).

Kaikilla seuroilla, joilla on alaikäisiä kilpailijoita, tulee olla mukana joukkueenjohtaja tai vastaava, jolla on myös kilpailijoiden vanhempien yhteystiedot tarvittaessa.

2.5.1 Ilmoittautumisen peruuttaminen

Kilpailijan on ilmoitettava peruutuksesta välittömästi kun tietää joutuvansa peruuttamaan soittamalla kutsussa ilmoitetulle yhteyshenkilölle. Ilmoituksen on tultava ennen kaavioiden tarkastamisen alkamista eli yli 2 tuntia ennen kilpailujen alkamista.

Mikäli ilmoitus on tullut ajoissa ja kilpailija toimittaa sairaanhoitajan tai lääkärintodistuksen tulee kilpailumaksu palauttaa. Mikäli jompikumpi tai kumpikaan kohta eivät toteudu kilpailujen järjestäjä saa pidättää koko osallistumismaksun.

2.6 Viralliset kilpailumuodot

Hokei on ennalta suunniteltu ottelu kuvitteellisia vastustajia vastaan. Se on tekniikkaliigesarja, joka koostuu hyökkäyksistä, puolustuksista ja liikkumisesta.

Jissen on kahden henkilön välinen ottelu, jossa ottelijat hyökkäävät ja puolustavat taidotekniikoita vapaasti soveltaen taidon sääntöjen ja periaatteiden mukaisesti.

Dantai hokei on viisihenkisen joukkueen mahdollisimman yhtäaikainen liigesarja, jossa aloitusmuodostelma pyritään säilyttämään.

Dantai jissen on joukkueottelu, jossa viisi ottelijaa ottelee vuorotellen joukkueenjohtajan johdolla toisen joukkueen ottelijoita vastaan. Jokaisella ottelijalla on oma tekniikkaluokkansa, jonka tekniikoista ottelija saa helpommin pisteitä.

Tenkai on ennalta suunniteltu taistelu, jossa keskusmies eli shuyaku monipuolista taidotekniikkaa käyttäen tuhoaa kaikki viisi vastustajaansa yksitellen. Jokaisella vastustajalla eli wakiyakulla on oma tekniikkaluokkansa, jota hänen täytyy käyttää ainakin kolmessa hyökkäyksessä.

2.7 Eri kilpailutyypit ja sarjajaot

Suomessa järjestettävissä taidokilpailuissa on noudatettava seuraavia sääntöjä:

2.7.1 Painoluokat

Missään kilpailuissa ei saa olla sarjajakoa painon mukaan.

2.7.2 Rankingpisteytyt

SM- ja cup-kilpailuissa annetaan ranking- ja 6-3 kyu -sarjoissa pisteitä seuraavasti:

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

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

Mikäli yksittäisistäkin kilpailuista on täsmälleen samat sijoitukset, esimerkiksi kummallakin on yksi cup-kilpailun voitto ja yksi 3.sija, sijoittuu rankingiltaan paremmin se, joka on saanut paremman sijoituksen aikaisemmin kauden aikana.

Mikäli sijoituksetkin ovat täysin samat, arvotaan järjestys suljetulla lippuarvonnalla. Liiton toimisto ylläpitää virallista rankingtilastoa, eikä sen järjestykseen saa tehdä muut muutoksia.

Virallista rankingtilastoa ylläpitää Suomen Taidoliiton toimisto.

2.7.3 Kilpailuhokei

SM- ja cup-kilpailuissa kilpailuhokeina ovat tai- ja in-hokeit. Sonen SM- ja cup-kilpailuissa kilpaillaan myös erikoishokeilla (kts. 2.6.5, 2.6.7). 6-3 kyu sarjoissa ja juniorisarjoissa kilpailuhokei on rajoitettu sen, un, hen tai- ja in hokeisiin. Kaudella voi olla myös tema jonka mukaisesti kilpailuhokeita rajataan.

2.7.4 Osallistumisoikeus eri ikäluokkien mukaisiin sarjoihin

Kilpailija saa osallistua kaikkiin ikänsä ja vyöarvonsa sallimiin sarjoihin samassa kilpailussa. Kilpailujenjärjestäjällä on kuitenkin oikeus rajata osallistumisoikeus esimerkiksi 3 sarjaan. Mikäli kilpailija osallistuu eri ikäluokkien sarjoihin, ei kilpailujenjärjestäjällä ole myöskään velvollisuutta huolehtia siitä että sarjoja ei käydä yhtäaikaisesti.

2.7.5 Henkilökohtainen SM- kilpailu

Rankingsarjat:

- Hokeissa ja ottelussa miesten ja naisten sarjat
- Alaikäraja sekä hokeissa että ottelussa: kilpailuvuonna vähintään 18 vuotta täyttävät
- Ei sarjoja vyöarvon mukaan, vyöarvo vähintään 2 kyu, mutta 6-3 kyu -sarjan 4 parasta voivat saada osallistumisoikeuden rankingsarjaan. Osallistumisoikeus on vain 4:lle parhaalle, eli mikäli joku heistä ei ilmoittaudu, ei seuraavaa rankingissa olevaa kutsuta.

Sonen 35+ sarja:

- Hokeissa sekasarja (mei hokeit)
- Ottelussa miesten ja naisten sarjat
- Alaikäraja sekä hokeissa että ottelussa: kilpailuvuonna vähintään 35 vuotta täyttävät
- Ei sarjajakoa vyöarvon mukaan

Sonen 30+ hokeisarja:

- Hokeissa sekasarja (sei, tai, in hokeit)
- Ei ottelua
- Alaikäraja: kilpailuvuonna vähintään 30 vuotta täyttävät

Juniorisarjat:

- A- juniorit: kilpailuvuonna 15 - 17 vuotta täyttävät
- Ottelussa poikien ja tyttöjen sarjat, vyöarvo vähintään 6 kyu
- Hokeissa poikien ja tyttöjen sarjat, jos kummassakin sarjassa 4 kilpailijaa tai enemmän. Jos ei ole sarjat yhdistetään, vyöarvo vähintään 7 kyu
- B- juniorit: kilpailuvuonna 13 – 14 vuotta täyttävät
- Ottelussa poikien ja tyttöjen sarjat, vyöarvo vähintään 6 kyu
- Hokeissa sekasarja, vyöarvo vähintään 7 kyu
- Jissenissä jos ei ole vähintään 4 ilmoittautunutta kilpailijaa sarjassa, voidaan ks sarja yhdistää samansukupuolen toiseen juniorisarjaan.

Tuomarien luokitus SM-kilpailuissa:

Rankingsarjoissa ja sonen sarjoissa tuomarien luokitus on oltava vähintään A. Juniorisarjoissa tulee olla aluetta kohti vähintään yksi A-luokituksen omaava tuomari ja kaksi vähintään B-luokan tuomaria. Tuomaritoiminnastavastaava voi antaa poikkeustapauksessa muun luokituksen omaavan henkilön toimia SM-kilpailuissa.

2.7.6 Joukkuelajien SM- kilpailu

- Joukkuehokeissa ja -ottelussa miesten ja naisten sarjat. Hokeisarjat voidaan tarvittaessa yhdistää (joukkueita sarjassa alle 4)
- Tenkaissa yksi sarja, jossa sekajoukkueet ovat sallittuja.
- Ei sarjoja vyöarvon mukaan
- Miesten hokei : 5 miestä, kilpailuvuonna vähintään 13 vuotta täyttävät, vyöarvo vähintään 7 kyu - Naisten hokei : 5 naista, kilpailuvuonna vähintään 13 vuotta täyttävät, vyöarvo vähintään 7 kyu
- Tenkai : 6 henkilöä, kilpailuvuonna vähintään 13 vuotta täyttävät, vyöarvo vähintään 7 kyu.
- Miehet ottelu: 6 henkilöä; 5 miestä ja joukkueenjohtaja, kilpailuvuonna vähintään 18 vuotta täyttävät, vyöarvo vähintään 6 kyu.
- Naiset ottelu: 4 henkilöä; 3 naista ja joukkueenjohtaja, kilpailuvuonna vähintään 18 vuotta täyttävät, vyöarvo vähintään 6 kyu.
- Sonen dantai hokei voidaan järjestää 3 henkisin joukkuein epävirallisena näytöslajina. Tällöin erikoishokeit ovat mahdollisia.
- Joukkueenjohtajan on oltava vähintään 15-vuotias

Tuomarien luokitus Joukkuelajien SM-kilpailuissa:

Tuomareiksi kelpaavat vain A-luokituksen omaavat henkilöt. Tuomaritoiminnastavastaava voi antaa poikkeustapauksessa muun luokituksen omaavan henkilön toimia SM-kilpailuissa.

2.7.7 Cup-kilpailut

Rankingsarjat:

- Hokeissa ja ottelussa miesten ja naisten sarjat
- Alaikäraja sekä hokeissa että ottelussa: kilpailuvuonna vähintään 18 vuotta täyttävät
- Vyöarvo vähintään 2 kyu

6-3 kyu sarjat:

- Hokeissa ja ottelussa miesten ja naisten sarjat
- Alaikäraja sekä hokeissa että ottelussa: kilpailuvuonna vähintään 18 vuotta täyttävät
- 6-3 kyu vyöarvoille
- Hokeissa vain sen, un ja hen hokeit
- **-Jos kilpailijoiden määrä sarjassa alle 4 voidaan sarja yhdistää vastaavan sukupuolen rankingsarjaan.**

Sonen 35+ sarja:

- Hokeissa sekasarja, vain mei hokeit
- Ottelussa miesten ja naisten sarjat
- Alaikäraja sekä hokeissa että ottelussa: kilpailuvuonna vähintään 35 vuotta täyttävät
- Ei sarjajakoa vyöarvon mukaan

Sonen 30+ hokeisarja:

- Hokeissa sekasarja, vain sei, tai, in hokeit
- Ei ottelua
- Alaikäraja: kilpailuvuonna vähintään 30 vuotta täyttävät

Juniorisarjat:

- A- juniorit: kilpailuvuonna 15 - 17 vuotta täyttävät
- Ottelussa poikien ja tyttöjen sarjat, vyöarvo vähintään 6 kyu
- Hokeissa poikien ja tyttöjen sarjat, jos kummassakin sarjassa 4 kilpailijaa tai enemmän. Jos ei ole sarjat yhdistetään, vyöarvo vähintään 7 kyu

- B- juniorit: kilpailuvuonna 12 – 14 vuotta täyttävät
- Ottelussa poikien ja tyttöjen sarjat, vyöarvo vähintään 6 kyu
- Hokeissa sekasarja, vyöarvo vähintään 7 kyu

- C-juniorit: kilpailuvuonna 7 – 11 vuotta täyttävät hokei sekasarja, mikäli alle 4 kilpailijaa voidaan yhdistää B-junioreiden hokeisarjaan

Jos ottelussa ei ole vähintään 4 ilmoittautunutta kilpailijaa voidaan ks sarja yhdistää samansukupuolen toiseen juniorisarjaan.

Tuomarien luokitus cup-kilpailuissa:

Rankingsarjassa ja sonen sarjassa tuomareina on vähintään yksi A-luokan tuomari ja yksi vähintään B-luokan tuomaria kilpailualuetta kohti. 6-3 kyu ja juniorisarjoissa sarjassa vaatimuksena on yksi B-luokan tuomari ja kaksi vähintään C-luokan tuomaria.

2.7.8 Erikoiskilpailut

Seurat voivat järjestää erikoiskilpailuita esim. poolijärjestelmällä tai erikoisaiheista. Kilpailukutsuissa on kerrottava seikkaperäisesti säännöt.

2.7.9 Muut kilpailut

- Seurat voivat järjestää vapaasti seuran sisäisiä tai alueellisia kilpailuita kilpailusääntöjä noudattaen.
- Alle 12-vuotiaille suunnattuja kisailuita järjestettäessä saa neuvontaa nuorisovalioikunnasta

2.8 Edustaminen

Kilpailijan tulee edustaa liiton jäsenrekisterin mukaista seuraa.

2.9 Sekajoukkueet joukkuelajien SM-kisoissa

Joukkuelajien SM-kilpailut ovat ensisijaisesti seurojen väliset kilpailut. Mikäli joukkuetta ei saada koottua seuran omista jäsenistä, on mahdollista käyttää joukkueessa jonkin toisen seuran jäseniä. Joukkueessa saa olla vain kahden seuran edustajia. Sekajoukkueen nimessä tulee näkyä kummankin seuran nimet. Erillistä anomusta ei tarvitse toimittaa.

2.10 Kilpailupuku

Kilpailijoilla tulee olla ehjä ja puhdas kilpailupuku. Puku koostuu takista, jonka vasemmassa rinnassa voi olla taidomerkki, oikeassa hihassa seuramerkki ja vasemmassa hihassa liittomerkki. Hihoissa voi olla myös muita merkkejä. Takki on valkoinen. Sen hihat pitää olla vähintään puolen kyynärvarren yli ja alle ranteen, silloin kuin kilpailijan kädet ovat kohtisuoraan eteenpäin ojennettuina. Hihat eivät saa olla käännettyinä kilpailtaessa. Hakamat ovat mustat ja lahkeiltaan vähintään yli puolensäären, kun ottelija seisoo suorassa jalat yhdessä. Takin alla voi pitää t-paitaa tai vastaavaa. Pukuun kuuluu vyö, jonka tulee olla oikein ja tiukasti sidottu.

Kuva 1. Kilpailupuku

2.11 Kilpailuvyöt

Kilpailujen järjestäjä on vastuussa siitä että kilpailupaikalla on riittävästi valkeita ja punaisia kilpailuvyöitä. Värien tulee olla täysinmittaisia normaaleja vöitä. Vöitä tulee olla henkilökohtaisissa lajeissa vähintään 2 kumpaakin väriä per alue ja dantai jissenissä riittävästi vöitä kummallekin joukkueelle (eli 5 tai 3 kilpailijaa per joukkue).

2.12 Kilpailijan hylkääminen

Kilpailujen järjestäjillä tai kilpailujen päätuomarilla on oikeus hylätä kilpailijat:

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

Hylätystä kilpailijasta on aina ilmoitettava Suomen Taidoliiton tuomaritoiminnasta vastavaalle.

2.13 Protesti

Protesti on mahdollista seuraavissa tapauksissa:

1. Ottelussa voittotuomio on tehty väärin laskettujen pisteiden ja varoitusten suhteen.
2. Joukkueottelussa tuomio on tehty väärin laskettujen ippongachien, yuseigachien ja hikiwakien suhteen.
3. Kaaviossa kilpailijat on rankattu väärin tai kaaviota luetaan kilpailuhetkellä niin että jonkin ottelu on jäänyt väliin tai kilpailuvuoroon on pyydetty väärät kilpailijat.

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

Kirjallinen protesti on tehtävä viimeistään puolen tunnin kuluessa kilpailusarjan päättymisestä. Kirjallinen protesti jätetään kilpailujen päätuomarille. Kirjallinen protesti käsitellään siten, että läsnä ovat kilpailun tuomaristo, kilpailu- ja tuomarivaliokunnan valvoja, kilpailun johtaja, 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 päätöksen tekoon. Protestin tuloksena voi olla jopa kilpailusarjan uusiminen.

Kilpailujen päätuomari voi esittää kilpailu- ja tuomarivaliokunnalle kilpailijalle kilpailukieltä selvästä budohengen vastaisesta käyttäytymisestä. Kilpailu- ja tuomarivaliokunta tekee asiasta esityksen Suomen Taidoliiton hallitukselle, joka tekee päätöksen mahdollisesta kilpailukiellosta ja sen pituudesta.

2.14 Doping

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

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

- Määräaikainen kilpailukieltä, joka pääsääntöisesti on 2 vuotta ensimmäisestä dopingrikkomuksesta.
- Elinikäinen kilpailukieltä toistuvasta dopingista.
- Suomen Antidopingtoimikunnan lausunnon perusteella annettu varoitus.

2.15 Määräyksiä kilpailuihin osallistuville seuroille

2.15.1 Järjestävän seuran vastuu

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

Kaikkien Suomessa järjestettävien kilpailujen kutsut tulee lähettää kilpailu- ja tuomarivaliokunnan puheenjohtajalle, valiokunnan vastaavalle, kilpailun tuomareille sekä Suomen Taidoliiton toimistoon. Seuroihin kilpailukutsut tulee lähettää vähintään 6 viikkoa ennen kilpailujen ajankohtaa.

2.15.2 Määräykset sopupelistä

Taidotoiminnan eettinen lähtökohta on, että kilpailijat, joukkueet ja jäsen seurat pyrkivät kilpailutilanteessa parhaaseen mahdolliseen suoritukseen. Jäsen seura, jonka kilpailutapahtuman tuloksesta on sovittu etukäteen, menettää kilpailuoikeutensa liiton kurinpitösäännössä määrättäväksi ajaksi pääsääntöisesti vähintään kahdeksi kilpailukaudeksi. Taidoka, joka osallistuu tulosten sopimiseen, asetetaan kurinpitösäännön määräämään kilpailu- ja toimitsijakieltoon pääsääntöisesti vähintään kahdeksi kilpailukaudeksi.

2.15.3 Määräykset seuran taloushallinnosta ja verotuksesta

Suomen Taidoliiton kilpailutoimintaan osallistuva jäsen seura sitoutuu hoitamaan taloushallintonsa säädösten ja annettujen ohjeiden mukaisesti. Verottomat kulukorvaukset tulee ilmoittaa verottajalle verottajan ohjeiden mukaisesti. Tuomarit ovat oikeutettuja verottaja suositusten mukaisesti päivärahoihin, mikäli verottajan ehdot täyttyvät. Eli kisapaikan 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 Taidoliiton vuosikokouksen hyväksymän senttimäärän per kilometri.

Jäsen seura, joka suunnitelmallisesti jättää hoitamatta toiminnan ja taidokoiden verotukseen liittyvät veloitteensa rangaistaan liiton kurinpitösäännön mukaisesti pääsääntöisesti sulkemalla kilpailutoiminnasta vähintään yhdeksi kilpailukaudeksi. Seurajohdon vastuuhenkilöt asetetaan liiton kurinpitösäännön määräämään toimitsijakieltoon pääsääntöisesti vähintään yhdeksi kilpailukaudeksi.

2.15.4 Määräykset sosiaaliturvasta

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

järjestänyt taidokalle edellä mainittua vakuutusta, seurajohdon vastuuhenkilöt asetetaan liiton kurinpitosäännön mukaiseen toimitsijakieltoon. Kilpailusta, johon taidoka on osallistunut, päätetään liiton kilpailusääntöjen mukaan eikä jäsenseura voi käyttää taidokaa edustustehtävissä.

2.15.5 Määräykset seuran konkurssista

Liitto päättää osallistumisoikeuksista sääntöjensä mukaan. Taidokat ovat pääsääntöisesti vapaat siirtymään muihin jäsenseuroihin työsopimuslain määräykset huomioiden. Jäsenseuran säännöissä on mainittava, että uusi seura voi liiton 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.

3 Tuomareiden toiminta

3.1 Pukeutuminen

Kaikki tuomarit pukeutuvat virallisesti samalla tavalla. Pienet muutokset asusteissa on sallittuja yhtenäisyyttä kuitenkin rikkomatta.

Miehillä: Valkoinen kauluspaita, punainen taido -kravatti, tummat suorat housut, tummat sukat, tummat kengät ja tumma puvun takki.

Naisilla: Valkoinen kauluspaita, punainen taido –kravatti, tummat housut, tummat sukat, tummat kengät ja tumma jakku.

Tuomarit ovat ottelualueella ilman kenkiä ja sukkia. Hokeissa päätuomari päättää pidetäänkö kenkiä, sukkia ja puvun takkia.

3.2 Käyttäytyminen

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.

4 Hokei

4.1 Yleistä

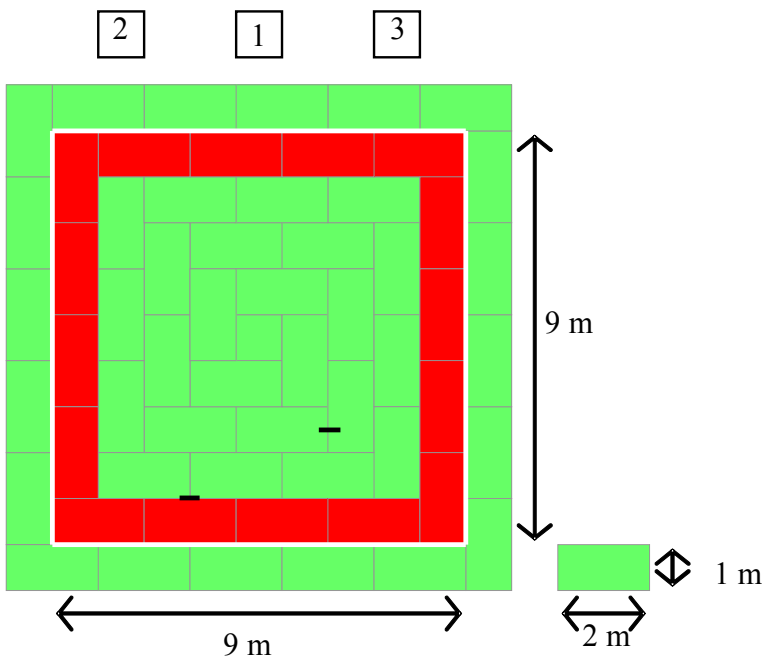
Hokei on ennalta määrätyistä taidotekniikoista koostuva liikesarja. Hokeissa taistellaan kuviteltuja vastustajia vastaan. Hokein tulee noudattaa vyökokeessa hokeille määriteltyjä periaatteita. Niin kutsuttu vyökoehokei on aina suorituskelpoinen. Kilpailija saa muokata hokeita haluamallaan tavalla, mutta on tuomareiden päätettävissä, ovatko muutokset virheellisiä. Kilpailuhokein tulee ilmentää Taidon olemusta.

4.2 Henkilökohtainen hokei

Henkilökohtaisessa hokeissa kaksi kilpailijaa tekee vierekkäin samanaikaisesti hokein.

4.3 Hokeialue

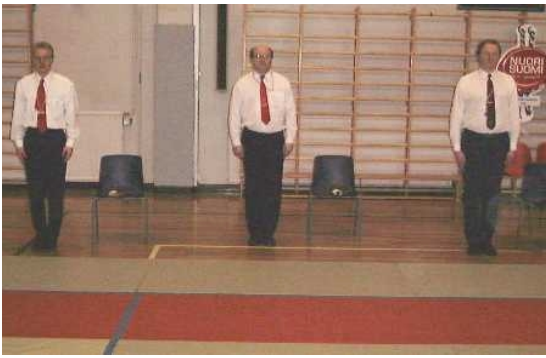
Hokeialue on kuvattu kuvassa 2. Tuomarit istuvat kuvan yläreunassa olevilla tuoleilla. Tuomarien tuolit ovat kilpailualueen ja oletetun pääkatsomon välissä. Kilpailijoiden aloituspisteet merkitään 0,3 m pituisella teipillä. Oikealla puolella oleva shiro on 1,5 m agaa edempänä. Kilpailijoiden etäisyys sivusuunnassa on 3 metriä. Päätuomari voi kuitenkin halutessaan siirtää pisteen paikkaa. Henkilökohtaisessa hokeissa kilpailijan ei tarvitse pysyä tatami-alueella.



Kuva 2. Hokeialue.

4.4 Alkukumarrukset

Hokeikilpailu aloitetaan kumarruksilla. Kyseisen sarjan kilpailijat kutsutaan kilpailualueen laidalle. Tuomarit kävelevät jonossa paikalleen tuoliensa eteen rintamasuunta tatamille kilpailijoita kohti. Kilpailijat asettuvat ottelualueen rajaviivoille yleisöstä katsoen vasempaan ja oikeaan laitaan rintamasuunta ottelualueen keskustaa kohti. Kaikki seisovat heisoku dachissa (kuva 3).



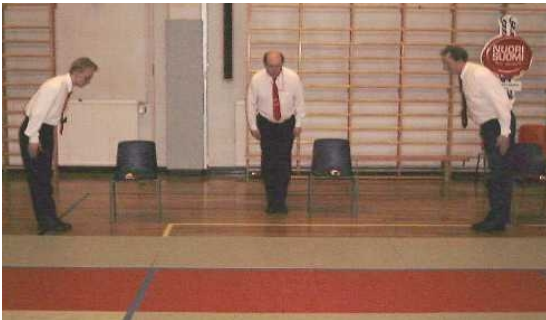
Kuva 3. Tuomarit seisovat ennen kumarruksia heisoku dachissa.

Kilpailujen kuuluttaja kuuluttaa:

1. Shomen-ni-tai-shite-rei. Kaikki kääntyvät katsomoa kohti ja kumartavat. Tuomarit kääntyvät vasemman kautta eli ottavat oikealla jalalla askeleen eteen ja kääntyvät ja tuovat jalat yhteen. Vasen jalka pysyy samassa kohdassa.
2. Shinpan-in-ni-tai-shite-rei. Kilpailijat kääntyvät 45 asteen kulmaan tuomareita kohti ja tuomarit hokeialuetta kohti, kaikki kumartavat (kuva 4).
3. Otagai-ni-rei. Kilpailijat että tuomarit kumartavat toisilleen. Päätuomari ottaa askeleen taaksepäin ja sivutuomarit kääntyvät toisiansa kohti (kuva 5).



Kuva 4. Shinpan-in-ni-tai-shite-rei.



Kuva 5. Otagai-ni rei.

4.5 Toimiminen hokeialueella

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

4.6 Tuomarit

Tuomareita on kolme, ja jokaisella heistä on valkoinen lippu vasemmassa ja punainen lippu

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



Kuva 6. Tuomareiden asento hokein aikana.

4.7 Tuomitseminen

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

- Päätuomari varmistaa, että sivutuomarit ovat valmiina ja heillä on liput oikeinpäin.
- Päätuomari ilmoittaa: "hantei o torimasu" eli "julistetaan voittaja".
- Pitkä vihellys = liput ovat valmiina.
- Lyhyt vihellys = liput nostetaan ylös.
- Tuomari nostaa mielestään paremman kilpailijan lipun nopeasti ja selkeästi sivulle ylös 45 asteen kulmaan. Tuomiossa käsi on suorana ja lippu pidetään käden suuntaisena. Päätuomari katsoo sivutuomareiden tuomiot (kuva 7).
- Liput alas = liput lasketaan alas nopealla liikkeellä.
- Näytetään voittaja = päätuomarin nostaa lippunsa enemmän lippuja saaneen puolelle (kuva 8) ja ilmoittaa voittajan sanomalla aka tai shiro. Tuomari voi nostaa vain toisen lipun. Tuomari ei voi jättää lippua nostamatta tai vaihtaa lippua ensimmäisen noston jälkeen.



Kuva 7. Hokei tuomio 2-1 akalle.



Kuva 8. Tuomion julistaminen.

4.8 Virheellinen hokei

Kilpailija saa tehdä vain kilpailukutsussa mainittuja hokeita. Kilpailija, joka tekee väärän hokein, hylätään. Mikäli kilpailija tekee hokein väärin, hän häviää. Tuomari päättää, esimerkiksi onko huono kamae yhtä paha virhe kuin unohtaminen. Mikäli molemmat kilpailijat tekevät hokeissa yhtä pahan virheen, tilanne tasoittuu.

Kilpailuhokein olemus ja tunnistettavuus ei saa hämärtyä. Kiain ja hitaiden paikkaa voi muuttaa. Sentenin tilalle voi tehdä ude-sentenin tai sentsun, mutta tekniikkaa ei voi korvata toisella saman tekniikkaluokan eri tekniikalla.

Jokaisen tuomarin tulee hallita kaikki in- ja tai-hokeit. Sonen sarjassa tuomarin tulee hallita kaikki kilpailukutsun mukaiset hokeit.

4.9 Kidoosen

Kilpailijan tulee pysyä kidoosenilla eli linjalla koko hokein ajan. Jos kaksi eri hokeita kohtaavat toisensa samalla linjalla voi kilpailija odottaa tai siirtyä "seuraavalle kidoosenille" eikä siirtyminen vaikuta arvosteluun. Kilpailijan on silti päädyttävä alkupisteelle. Suositeltavaa on palata välittömästi väistämisen jälkeen alkuperäiselle linjalle.

Kidoosenlinjan korjaaminen ei saisi olla näkyvää ja varsinkin selkeä viimeisellä tekniikalla pisteelle siirtyminen ei ole taidon periaatteiden mukaista kidoosenin käyttöä. Kilpailijan on tiedostettava kidoosen koko ajan. Mikäli hokein kuluessa on vaara osua vastustajaan, tulee kilpailijan odottaa vaaratilanteen ohimenoamista. Kilpailija ei saa osua toiseen kilpailijaan.

4.10 Kihongi

Hyvä perustekniikka on hyvän hokein perusta. Nopeutta ja voimaa ei saa lisätä perustekniikan kustannuksella.

4.11 Tengi

Tengin vaikeustaso tulee huomioida hokeita arvosteltaessa. Tengin tulee olla jatkuvaa eikä katkoksia tengin jälkeen saa olla, ellei tengiin kuuluva tekniikka sitä vaadi. Sujuva perustengi voittaa yksittäisen vaikeamman mutta pysähtyvän tengin. Tengin arvo nousee, mikäli se sisältää tekniikan, kuten voltista tehty potku. Tengitä ei saa muuttaa siten, että lantion liikerata muuttuu. Sokuteniä ei voi siis korvata sentenillä. Taidon olemuksen mukaisesti kolmiulotteinen tekniikka nostaa suorituksen arvoa, esimerkiksi sen-tekniikka ilmassa tehtynä.

Tekniikka	Kriteerit	Maksimipisteet	Vähennys
hai-koten ja hai-zenten	tekniikan 5 kohtaa on toteuduttava ja liike on oltava yhtenäinen	0	-0,1 per virhe
ude-koten ja ude-zenten	tekniikan 5 kohtaa on toteuduttava ja liike on oltava yhtenäinen	0,2	-0,1 per virhe
chu-koten ja chu-zenten	tekniikan 5 kohtaa on toteuduttava ja liike on oltava yhtenäinen	0,4	-0,1 per virhe
chu-koten ja chu-zenten gerillä tai kierteellä	tekniikan 5 kohtaa on toteuduttava ja liike on oltava yhtenäinen	0,8	-0,1 per virhe

Periaate on että hyvä ude-koten voittaa huonon ude-kotenin. Hyvälläkin ude-kotenilla on vaikea voittaa kierteistä tai gerin sisältävää chu-kotenia. Hyvällä hai-kotenilla voi voittaa udekotenin, joka poikkeaa kidoosenilta, liike katkeaa tai sisältää muita virheitä.

4.12 Hokein arvostelu

Hokein tuomitsemiseen vaikuttavat sekä hokein 10 kohtaa että Doko gokai.

4.12.1 Hokein 10 kohtaa

yooi to hosshin	yōi ~	用意と起心	valmius ja herännyt mieli
taijiku to seitai		体軸と整体	vartalon akseli ja asento
kooboo to in'yoo	kōbō to in'yō	攻防と陰陽	hyökkäys ja puolustus, in ja yoo
kankyuu to kyoojaku	kankyū to kyōjaku	緩急と強弱	hidas ja nopea, vahva ja heikko
shinshuku to goojuu	~ gōjū	伸縮と剛柔	laaja ja suppea, kova ja pehmeä
kiai to iryoku		氣合と威力	kiai ja teho
chakugan to mokuhyoo	~ mokuhyō	着眼と目標	katse ja kohde
kokyyu to seihoo	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

4.12.2 Dookoo gokai

dookoo gokai	dōkō ~	動功五戒	dookoon viisi käskyä
sentai fuurin	~ fūrin	旋体風林	pyörivä tuuli metsässä
kihatsu seiken (seidoo)	~ (seidō)	起発制肩 (胴)	hartioiden (torson) hallinta
daen kooka	~ kōka	楛円降下	elliptinen laskeutuminen
sandoo ittai	sandō ~	三動一体	kolme liikettä yhdessä
ganka sokketsu		雁下即決	osuma gankaan
untai gekiroo	~ gekirō	運体激浪	mukaansa tempaava hyökyaalto
kihatsu seisoku (seishitsu)		起発制足 (膝)	jalkaterän (polven) hallinta
sokkoo tootetsu sokkō tōtetsu		足甲踏鉄	terasaskel jalkapöytään
sansetsu ittai		三節一体	kolme niveltä yhdessä
kangen sokketsu		関元即決	osuma kangeniin
hentai unpuu	~ unpū	変体雲風	tuulussa muuttuvat pilvet
kihatsu seiko (seishoo)	~ (seishō)	起発制股 (踵)	lonkan (kantapään) hallinta
oohen fuubi	ōhen fūbi	応変風靡	mukautuminen hallitsee
santei kyoogoo	~ kyōgō	三鼎共合	kolme pistettä yhteistyössä
kikai sokketsu		氣海即決	osuma kikaihin
nentai kashoo	~ kashō	捻体渦生	imevä vesipyörre
kihatsu seihai (seikyoo)	~ (seikyō)	起発制背 (胸)	selän (rinnan) hallinta
kokan shokuhatsu		股間触発	voima lonkkanivelestä
ryootai kyooatsu ryōtai kyōatsu		兩腿挟圧	molemman reiden pihtien paine
tenchi sokketsu		天地即決	osuma kaikille korkeuksille
tentai raidoo	~ raidō	軀体雷動	vierivän salaman liike
kihatsu seiyou (seiden)	~ seiyo	起発制腰 (臀)	lantion (takapuolen) hallinta
kyuuten raika	kyūten ~	急軀雷火	yhtäkkäinen vierähdys sytyttää palon
sankyoku doosetsu	~ dōsetsu	三曲同折	kolme taivetta yhtä aikaa
maai sokketsu		間合即決	osuma kaikille etäisyyksille

4.13 Luovutusvoitto

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

5 Dantai hokei

5.1 Yleistä

Dantai hokei eli joukkuehokei on viiden (5) tai epävirallisesti kolmen (3) henkilön ryhmän tekemä yhtenäinen hokei. Ryhmä voi esittää hokeinsa missä tahansa muodostelmassa. Joukkuehokeissa pyritään joukkueen hyvään kokonaissuoritukseen, pelkät hyvät yksilösuoritukset eivät riitä.

5.2 Alue

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

5.3 Toimiminen hokeialueella

Joukkue juoksee jonossa hokeialueen laidalle. Periaatteessa toimitaan samalla tavalla kuin henkilökohtaisessa hokeissa. Joukkueen jäsen kommentaa kumarrukset. Päätuomari viheltää aloitusmerkin.

5.4 Tuomarit

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

5.5 Pisteiden antaminen

Tuomarit täyttävät kullekin joukkueelle arvostelulomakkeet, joihin virheet merkitään ja sen jälkeen pisteet merkitään näyttötauluille.

Tuomarit antavat pisteensä 0 - 10 yhden desimaalin tarkkuudella. Pisteet annetaan numerotaululla. Suurin pisteluku on 30. Eniten pisteitä saanut joukkue voittaa. Jos kaksi joukkuetta saa tasapisteet, päätuomarin pisteet ratkaisevat.

Arviointiperusteiden tulee säilyä samanlaisina kaikille joukkueille. Tuomari ei saa antaa pisteiden mennä suppuun. Arviointi on skaalattava osallistuvien joukkueiden lukumäärän pohjalta.

5.6 Tuomitseminen

Hokei alkaa päätuomarin pillin vihellyksestä. Hokein loppukumarruksen jälkeen:

- Päätuomari varmistaa, että sivutuomarit ovat valmiina ja ilmoittaa: "hantei o torimasu" eli julistetaan voittaja.
- Päätuomari tarkistaa, että sivutuomarit ovat merkinneet pisteensä.
- 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.

5.7 Arviointiperusteita

Pisteetykseen vaikuttavat hokein 10 kohdan lisäksi mm:

- muodon säilyminen ja sen tiiveys
- ottelualueen sisällä pysyminen
- yhdenaikaisuus

- joukkueen keskinäinen kidoosen
- kiain yhdenaikaisuus
- voiman käyttö
- tekninen taso
- hengitys
- budohenkisyys
- kokonaisuus

Joukkuehokein arvosteluun vaikuttaa sekä joukkueen jäsenten henkilökohtainen että joukkueen keskinäinen kidoosen. Joukkueen jäsenten keskinäisen etäisyyden arvostus riippuu tehtävästä hokeista ja kuviosta. Yleensä lyhyellä välimatkalla tehty hokei on vaativampi ajoitusten täytyessä olla täsmällisempiä osumien takia, kuin turvallisen kaukana toisistaan tehty hokei.

5.8 Virheellinen hokei

Joukkueen jäsenten on tehtävä samat tekniikat. Hengitysmerkkien antaminen vähentää pisteitä. Kilpailussa saa tehdä vain kilpailukutsussa mainittuja hokeita.

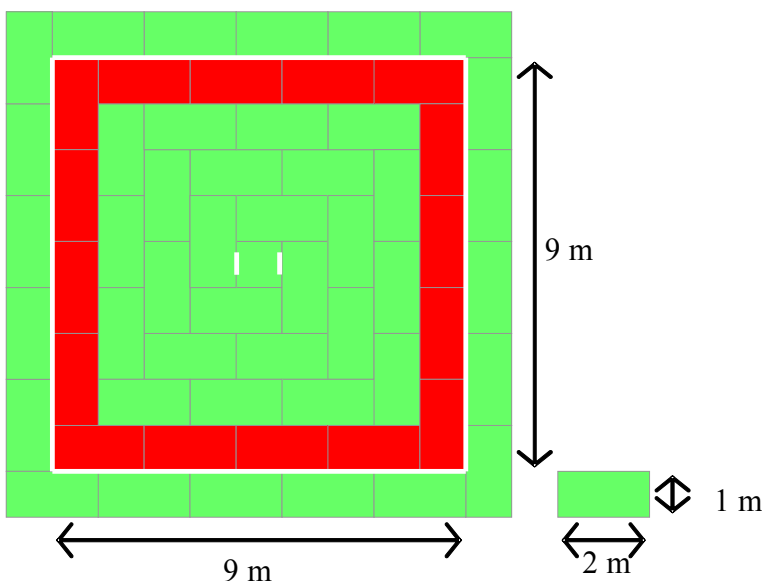
6 Jissen

6.1 Yleistä

Jissen eli ottelu on kahden ottelijan taidon kilpailusääntöjen mukainen kamppailu. Ottelun voittaa ensimmäiseksi ipponin saanut ottelija tai ajan loppuessa enemmän pisteitä kerännyt ottelija. Ottelussa kilpailijoita kutsutaan otteluvyön mukaisesti "aka" (punainen) tai "shiro" (valkoinen).

6.2 Ottelualue

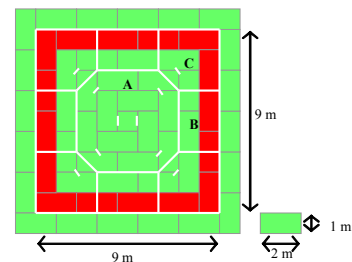
Ottelualue on kooltaan 9 m x 9 m ja sen ympärillä kiertää metrin levyinen varoalue. Ottelualueeseen tarvitaan 44 vihreää ja 16 punaista tatamia sekä yksi pieni vihreä keskustatami. Ottelualueen merkinnät tehdään yleensä ilmastointiteipillä. Tuomioita annettaessa päätuomari seisoo kaku-nai (genkaku) viivalla kasvat kohti yleisöä ja sivutuomari seisoo päätuomarista katsottuna vasemmassa nurkassa heisoku dachissa. Päätuomarin oikealla puolella on punavöinen ja vasemmalla valkovöinen ottelija.



Kuva 9. Ottelualue

Taidon filosofian mukaan ottelualue jaetaan kolmeen osaan (kuva 9):

- A. Nai-ku = Alue psyykkistä strategiaa varten.
- B. Kaku-nai = Alue johtamisstrategiaa varten.
- C. Gen-kaku = Alue lopullista päätöksentekostrategiaa varten.



6.3 Kilpailuaika

Cup-, SM- ja kansainvälistenkilpailujen otteluaika on 2 min. Nuorilla ja naisilla otteluaika on aina 1 min ja 30 sek. SM- ja kansainvälistenkilpailujen rankingsarjan loppuotteluissa (kulta- ja pronssiottelut) otteluaika on 3 min. Joukkueottelussa otteluaika on miehillä aina 2 min ja naisilla 1 min 30 sek.

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

6.4 Jatkoajat

Henkilökohtaisessa ottelussa tuomari voi määrätä jatkoajan, jos ottelu on tasan varsinaisen otteluajan jälkeen. Jatkoajan pituus on yksi minuutti. Junioreilla ja naisilla jatkoajan pituus on puoli minuuttia. Jos jatkoajan jälkeen tilanne on yhä tasan, seuraa uusi jatko aika. Jatko aikaa tulee käyttää harkitusti ja vain siinä tapauksessa, että voittajaa on mahdotonta ratkaista. Jatko aikaa käytetään aina henkilökohtaisen ottelun loppuotteluissa, jos pistesuuritukset ovat tasan. Alkukilpailuissa jatko aikaa ei yleensä käytetä.

6.5 Tekniikoiden toteuttaminen ottelussa

6.5.1 Waza

Jissenissä pyritään tekniikoiden monipuolisuuteen. Tuomarien tulee valvoa tekniikoiden tasoa sekä suoritustapoja. Väärin tehdystä tekniikasta tulee antaa varoitus kyseiselle kilpailijalle.

Tuomarin pitää viheltää välittömästi pistesuoritus, jos ottelija osuu teknisesti oikealla tekniikalla vastustajaansa. Tekniikan kontakti saa olla kova, mutta se ei saa vahingoittaa vastustajaa. Tekniikan kovuutta on arvioitava ottelijoiden kokoon ja kokemukseen nähden. Ottelijan on hallittava tekniikan kovuus ja osumakohta. Tuomarin on estettävä varoituksin holtittomien tekniikoiden tekeminen.

Taido -ottelussa on joidenkin tekniikoiden suora käyttö kielletty, jotta ottelu säilyttäisi taidon luonteen ja kehittäisi ottelijoita käyttämään monipuolisempaa ja vaikeampaa tekniikkaa. Kilpailijat ottavat osaa otteluun omalla vastuullaan, mutta tuomarin tulee ohjata ottelua hallittuun taidomaiseen suuntaan.

6.5.2 Osuma-alue

Potkujen ja lyöntien tulee osua lantion yläpuolelle ja kaulan alapuolelle. Tekniikoita ei saa tehdä päähän tai nivusiin. Passiiviseen käteen, eli käteen, jolla ei tehdä torjuntaa, osuvasta tekniikasta voidaan myös antaa piste.

Jalkoihin saa tehdä pyyhkäisyjä ja jalkasaksia. Alhaalta ylöspäin suuntautuvasta potkusta hyppäävään vastustajaan on mahdollista saada piste, mikäli potku ohittaa suojauksen. Maassa tai fukutekissa olevaa vastustajaan saa tehdä käsitemniikoita. Alhaalla olevaa saa potkaista vain hyppypotkulla, jonka liikerata on selkeästi ylhäältä alaspäin.

6.5.3 Aloitus

Jokaisen aloituksen jälkeen kilpailijan tulee tehdä 90 astetta unsokua ennen tekniikkaa. Tämän säännön tarkoituksena on estää tuomarin aloitusmerkin ennakointi ja siitä tehtävä suora tekniikka. Sen tarkoituksena on myös lisätä sivuliikkumista heti aloituksen jälkeen. Mikäli ottelija rikkoo tätä sääntöä on siitä annettava varoitus.

6.5.4 Tarttuminen ja töniminen

Vastustajan takkiin ei saa tarttua. Puskeminen ja töniminen ei kuulu myöskään taidoon. Ottelualueelta vastustajan poistotyöntämisestä tulee työntäjälle antaa varoitus.

6.5.5 Sentai kajogeri

Kajogeriä ennen tulee olla sengi eli ennen kajogeriä lantion tulee pyörähtää 360 astetta. Suorasta kajogeristä tulee antaa varoitus.

6.5.6 Hentai manjigeri

Manjigerissä tulee ennen osumaa ainakin yhden käden olla maassa ja ylävartalon tulee mennä alas sekä tukijalan koukistua.

6.5.7 Hentai senjogeri

Senjogeriässä ylävartalon tulee mennä hengi-tekniikan idean mukaisesti alas ja käden koskea maahan.

6.5.8 Hyppypotkut

Hyppypotkuja ennen ei saa ottaa juoksuaskelia. Juoksuaskelista tulee antaa unsokusta varoitus. Hyppypotkussa tulee tukijalan olla selkeästi ilmassa ja kiinni vartalossa. Hyppypotkun täytyy olla hallittu ja liiallinen voimankäyttö täytyy estää.

6.5.9 Tsuki

Tsukia ja muita käsitemniikoita ei saa tehdä pystystä ja niissä tulee olla suojaus. Osumahetkellä täytyy olla selvästi ilmassa tai eji dachissa. Käsitemniikoissa korostuu gentain ja unsokun tärkeys.

6.5.10 Karami

Kubigarami eli kaulasakset on kielletty. Samoin jalkasaksien käyttö polvien taipumissuunnan vastaisesti tulisi estää. Karami -tekniikoissa on lantion oltava irti maasta. Karameita tehdessä ei saa repiä takista.

6.5.11 Fukuteki

Kilpailijan on osattava väistää fukutekiin. Tuomarin tulee karsia holtittomat väistöt pois.

6.5.12 Teng

Tengin tekemisessä tulee välttää vastakkain suuntautuvia tengi-tekniikoita.

6.5.13 Muut

Käden ja jalan katkaisutekniikat ovat kielletty. Myös nukite-tekniikka on kielletty. Maassa olevan vastustajan päälle ei saa hypätä vahingoittamistarkoituksessa.

6.5.14 Unsoku ja unshin

Taidon periaatteisiin kuuluu oleellisesti unsoku ja unshinia. Jissenissä käytetään unsokua tai unshinia ja tuomarien tulee valvoa sen käyttöä. Unsokussa liikutaan kamaessa ja hyökkäys tehdään liikkeestä. Näin pyritään välttämään loukkaantumisia sekä toteuttamaan taidoa parhaalla mahdollisella tavalla eli samanaikaisella hyökkäyksellä ja puolustuksella. Huonosta unsokusta tulee antaa varoitus. Tekniikan tulee lähteä suoraan liikkeestä.

6.6 Genkaku (ei käytössä toistaiseksi)

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

6.6.1 Genkakun käyttäminen

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

6.6.2 Genkakun suorittaminen

Ottelijat asettuvat vastakkain niin, että passiivisuutta osoittanut taidoka eli tengi asettuu C-alueen pisteelle ja vastustaja eli lengi A-alueen pisteelle. A-alueen eli sisäpuolisen alueen taidoka tekee kolmen tekniikan kombinaation eli lengin sengiä, hengiä ja nengiä käyttäen ja C-alueen eli ulkopuolisen alueen taidoka tekee kombinaation ungiä ja tengiä käyttäen.

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

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

Lengiä tekevä saa hyökätä kohti tengiä tekevää aloituskulman jälkeen vasta, kun tengi on laskeutunut johonkin toiseen C-alueeseen, jonne hän lopettaa suorituksensa. Muuten lengi saa varoituksen eli genkaku chuui. Molempien tulee suorittaa liikkumisensa loppuun asti eikä poiketa "reitiltä".

Heti genkakun päättymisen jälkeen ottelu jatkuu normaalisti. Genkakun tuomitseminen on selitetty yukon yhteydessä.

6.7 Kilpailijoiden toimiminen ottelualueella

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. Reissä ottelijat sanovat toisillensa "onegaishimasu".

Ottelun aikana toimitaan päätuomarin käskyjen mukaisesti. Ottelun päätyttyä tuomio julistetaan ottelijoiden ollessa seizassa. Ottelualueelta poistutaan samaa tietä kun sinne tultiinkin. Ottelualueella tulee toimia kunnioittavasti toista ottelijaa kohtaan. Tuomarin päätöksiin vaikuttaminen ja niistä protestoiminen eivät kuulu taido-otteluun.

6.8 Suojat

Kilpailijat saavat käyttää ortopedisia tai vastaavia tukia ottelussa, mutta niistä ei saa olla haittaa kansakilpailijalle. Tuissa ei saa olla kovia, teräviä osia tai roikkuvia kiinnitysnauroja. Sallittuja suojia ovat hammassuojat, pääsuoja, rintasuoja ja alasuojat. Pehmusteeksi tarkoitetut sääri-, jalkapöytä- ja käsisuojat ovat kiellettyjä. Tuomarit ovat velvollisia poistamaan vaaralliset suojat. Suojien tulee olla kilpailuasusteen alla. Tämä ei koske pääsuojaa, hammassuojia ja nilkka- ja rannetukia. Ottelussa silmälasien käyttö on kielletty, mutta piilolinssit sallitaan. Korvakorut, sormukset ja muut vastaavat koristeet ovat kiellettyjä. Hiuksissa ei saa olla kovia tai teräviä hiuspidikkeitä.

6.9 Tuomari

Jokaisessa ottelussa on päätuomari ja sivutuomari. Kummallakin tuomarilla on pilli sekä punainen ja valkoinen rannenuha, joilla he osoittavat tarkoittamansa kilpailijan. Päätuomari on vastuussa ottelun kulusta ja sivutuomari avustaa päätuomaria ottelun tuomitsemisessa. Tuomarin tulee aina ensin viheltää ja vasta sitten miettiä päätöksensä. Tuomarit eivät saa keskustella kilpailujen aikana kilpailijoiden kanssa kuin välttämättömistä asioista. Tuomari ei saa kannustaa kilpailujen aikana ottelijoita.

6.9.1 Päätuomari

Päätuomari johtaa ottelun kulkua eli hän siis aloittaa, keskeyttää ja lopettaa ottelun tarvittaessa. Päätuomari päättää ja ilmoittaa suorituksista annettavat pisteet ja varoitukset. Päätuomarilla on punainen nauha oikeassa ja valkoinen nauha vasemmassa ranteessaan. Päätuomari jakaa tuomionsa genkaku-viivalla seisten, siten että punavöinen ottelija on hänen oikealla puolellansa. Päätuomari liikkuu ottelun aikana omalla puolellansa joko genkaku-alueella tai heti ottelualueen ulkopuolella omalla laidallaan ja itsestään nähden oikean puoleisella sivulla. Päätuomarin on pidettävä riittävä välimatka kilpailijoihin, jotta ei häiritsisi ottelun kulkua.

Päätuomari viheltää ottelun poikki pistesuorituksesta, varoituksesta, vaarallisesta tilanteesta, ajan loppumisesta, loukkaantumisesta tai varusteiden korjaamista varten. Pistesuorituksissa päätuomari viheltää ja samalla osoittaa eteenpäin toisella kädellään ja välittömästi tämän jälkeen vahvistaa pisteen saavan kilpailijan näyttämällä suoraan sivulle sillä kädellä jossa on pisteensaavan kilpailijan kilpailuvyön värinen rannenuha. Epäselvissä tilanteissa päätuomari tulee kysyä sivutuomarin mielipidettä. Sivutuomari tulee aina päätuomarin luo, eikä päinvastoin.

6.9.2 Sivutuomari

Sivutuomari viheltää tasavertaisesti päätuomarin kanssa pistesuorituksesta, varoituksesta ja ajan loppumisesta. Sivutuomari ehdottaa päätuomarille tuomiota normaalein tuomarimerkin. Päätuomari päättää tuomion. Sivutuomarilla on punainen nauha vasemmassa ja valkoinen nauha oikeassa kädessä. Pistesuorituksissa sivutuomari viheltää ja samalla osoittaa eteenpäin toisella kädellään ja välittömästi tämän jälkeen vahvistaa pisteen saavan kilpailijan näyttämällä suoraan sivulle sillä kädellä jossa on pisteensaavan kilpailijan kilpailuvyön värinen rannenuha. Sivutuomari liikkuu päätuomarista nähden vastakkaisella laidalla ja itsestään katsoen oikealla sivustalla.

6.10 Tuomiot

Henkilökohtainen ottelu ei voi päättyä tasapeliin. Ottelu päättyy ipponiin, yhteen laskettuun ipponiin tai yusei gachiin, jolloin ottelijalla waza-ari tai yukoja, tai toisella chuui tai keikoku. Ottelu voi päättyä myös tuomariratkaisuun eli waza no tenkaiisiin, jossa päätuomari ratkaisee kumpi ottelijoista oli parempi. Tuomariratkaisussa aktiivisempi sekä monipuolisempi ja parempaa tekniikkaa tehnyt kilpailija voittaa.

6.11 Pisteet

Ippon on täysi piste. Kun ippon annetaan, ottelijat ovat seisassa aloituspisteillään. Waza-ari on puoli pistettä. Kun waza-ari annetaan, ottelijat ovat gedan gamaessa aloituspisteillään. Kaksi waza-aria on yhtä kuin ippon. Yuko on neljäsosa pistettä. Kun yuko annetaan ottelijat ovat chudan gamaessa aloituspisteillään. Kun yuko annetaan genkakutilanteessa, ottelijat jatkavat normaalisti otteluaan. Kaksi yukoa vastaa yhtä waza-aria.

Ipponin arvoinen tekniikka täyttää viisi kriteeriä:

Unsoku = Liikkuminen

Sotai = Perustekniikka

Seiho = Oikea osuma kohde

Kimegi = Kiai

Gentai = Palautus kamaehin

Päätuomarin tulee aina arvioida tekniikkasuorituksen täydellisyys. Jos esimerkiksi kiai puuttuu ja suoritus on muuten hyvä, todennäköisesti ei ipponia voi antaa. Jos kuitenkin suoritus on erinomainen ja tilanne on ollut yllättävä ja kiai on jäänyt pois, voi päätuomari antaa ipponin, esimerkiksi nentai doogarami ilman kiaiita. Ilman osumaa ei pistettä voi antaa genkakua lukuunottamatta. Ensimmäinen osuma on aina ratkaiseva. Tuomarin on annettava varoitus vihellyksen jälkeen tehtävistä tekniikoista. Mikäli osuman tehnyt taidoka tekee gentain ottelualueen ulkopuolelle gentai huomioidaan puutteellisenä.

6.12 Varoitukset ja huomautukset

Varoitusta annettaessa kilpailijat ovat chudan gamaessa.

Chuui = Ensimmäinen varoitus.

Keikoku = Toinen varoitus. Kaksi chuuita.

Shikkaku = Kolmas varoitus. Kolme chuuita. Johtaa ulosajoon eli hansokuun.

Varoituksia voi saada:

- Huonosta kamaesta, unsokusta tai sootaista.
- Vaarallisesta tekniikasta, myös ilman varsinaista osumaa.
- Joogaista eli ulosastumisesta.
- Loukkaantumisen näyttelemisestä, pääkontaktista tai vastustajan tahallisesta vahingoittamisesta.
- Genkaku käyttäytymisestä.
- Epäbudomaisesta käyttäytymisestä esimerkiksi ajanpeluusta ja asiattomista kommentteista.

Huomautusten antaminen

Huomautuksia annetaan joko lennosta tai kilpailijoiden olessa kamaessa (esimerkiksi kun suorituksessa on ollut puutteita)

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

6.13 Tuomioitten julistaminen

Tuomarit viheltävät osumat ja ojentavat toisen kätensä suoraksi eteenpäin. Tämän jälkeen kumpikin tuomareista osoittaa sivulle sillä kädellä jossa pisteen tehneen ottelijan värinen rannenuha. Tämän jälkeen ottelijat siirtyvät viivoilleen käyttäen unsokua tai unshinia. Sivutuomari siirtyy kulmaan ja ehdottaa pistettä. Päätuomari antaa pisteet ja julistaa tuomiot kuuluvalla äänellä seisten B-alueen rajalla. Molemmat kilpailijat ovat omilla viivoillaan, tuomarin määräämässä kamaessa. Pisteitä tai varoituksia annettaessa yleinen periaate on seuraava: "kenelle, mistä ja mitä" eli esim. "shiro, sentai geri, waza-ari" tai "aka, unsoku, chuui".

6.14 Tuomarin toiminta

6.14.1 Aloitus

Päätuomari seisoo kaku-nai (genkaku) viivalla keskellä aluetta. Sivutuomari seisoo päätuomarista katsottuna vasemmassa nurkassa. Sivutuomari varmistaa, että toimitsijat ovat valmiita. Sivutuomari pitää kättä suorana ylhäällä ja laskee käden alas, kun ottelijat ovat valmiina gedan kamaessa ja ajanottaja sekä päätuomari ovat antaneet merkin.

Päätuomari ottaa kookutsu dachin etummainen käsi suorana ja aloittaa ottelun sanomalla: "Shobu-ippon, hajime". Samalla etummainen käsi heilahtaa ylöspäin ja "hajime" sanan kohdalla heilahtaa takaisin eteen.

6.14.2 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. Tuomarin viheltäessä ottelun poikki varoituksen tai pisteen antamista varten osoittaa tuomari ottelijaa sillä kädellä, jossa on ottelijan värinen rannenuha.

Päätuomari komentaa ottelijat keskelle osoittamalla molemmin käsin ottelualueen keskustaa ja sanomalla: "Chuu-o". Samalla tulee sanoa minkä kamaen ottelijat ottavat. Varoitukset ja yuko annetaan chudan gamaessa, waza-ari gedan gamaessa ja ippon sekä ajan loppuminen seizassa.

Ottelua voidaan jatkaa kun ottelijat ovat chudan gamaessa noin metrin päässä toisistaan. Ottelua jatketaan viheltämällä. Kilpailijoiden ei saa antaa ennakoita ja lähteä liikkeelle liian aikaisin.

6.14.3 Yuko

Yuko on ¼ piste, joka voidaan antaa osumasta. Ottelijat komennetaan keskelle komennolla "chuu-o, chudan gamae". Osoitetaan pisteen saanutta ottelijaa, sanotaan tekniikka ja nostetaan käsi ylös 90 asteen kulmaan. Päätuomari sanoo esimerkiksi "aka, hentai geri, yuko".

Mikäli ottelija saa toisen yukon toteaa päätuomari erikseen "awasate, waza-ari" ja samalla vie käden ottelijan puolelle alaviistoon. Ottelijoita ei tarvitse erikseen käskeä gedan gamaehin vaan "awasate, waza-ari" voidaan antaa ottelijoiden ollessa chudan gamaessa.

6.14.4 Waza-ari

Waza-ari on ½ piste, joka annetaan osumasta tai kahdesta yukosta. Päätuomari komentaa ottelijat keskelle komennolla "chuu-o, gedan gamae". Osoitetaan pisteen saanutta ottelijaa ja sanotaan tekniikka ja viedään käsi sivulle alaviistoon. Päätuomari sanoo esimerkiksi "shiro, untai tsuki, waza-ari". Mikäli ottelija saa toisen waza-arin komennetaan ottelijat suoraan seizaan ja päätuomari sanoo "Shiro untai tsuki waza-ari, awasate, ippon" nostaen samalla käden sivulle ylaviistoon. Ottelu päättyy ipponiin.

6.14.5 Ippon

Ippon on täysi piste. Ottelu päättyy ipponiin. Päätuomari komentaa ottelijat keskelle komennolla "chuu-o, seiza". Osoitetaan pisteen saanutta ottelijaa ja sanotaan tekniikka ja viedään käsi sivulle ylaviistoon. Päätuomari sanoo esimerkiksi "shiro, nentai garami, ippon".

6.14.6 Varoitus 1, chuui

Päätuomari viheltää ottelun poikki ja komentaa ottelijat keskelle sanomalla "chuu-o, chudan gamae". Päätuomari osoittaa varoituksen saavaa ottelijaa, ilmoittaa varoituksen syyn ja heilauttaa käden eteen etusormi pystyssä. Päätuomari sanoo samalla "aka, unsoku, chuui". Yliastumisessa yliastumisen huomannut tuomari viheltää ottelun poikki ja osoittaa yliastumisen kohtaa sillä kädellä, jossa on yliastuneen ottelijan värinen rannenuha. Yliastuminen tapahtuu vasta kun ottelija koskee tatamiin sivurajan ulkopuolella. Pelkästä käden tai jalan käymisestä ilmassa ottelualueen ulkopuolella ei anneta varoitusta yliastumisesta.

6.14.7 Varoitus 2, keikoku

Toimitaan samalla tavalla kuin varoitusta annettaessa. Päätuomari heilauttaa käden eteen etusormi pystyssä ja heilauttaa kättä uudelleen ja nostaa etu- ja keskisormen pystyyn. Päätuomari sanoo esimerkiksi "shiro, joogai chuui, keikoku".

6.14.8 Varoitus 3, shikkaku – ulosajo

Toimitaan kuten edellä, mutta kilpailijat komennetaan suoraan seizaan ja päätuomari nostaa nostetaan kolme sormea pystyyn. Päätuomari sanoo esimerkiksi "seiza, aka, geri chuui, shikkaku, shiro, ippon". Tuomari voi ajaa ottelijan ulos ilman aikaisempiakin varoituksia, mikäli ottelijan käytös tai toiminta on ollut törkeä. Tällöin voidaan shikkaku sanan tilalla käyttää hansoku-sanaa.

6.15 Loukkaantuminen

Jos toinen ottelijoista loukkaantuu, ottelu keskeytetään ja ajanotto pysäytetään. Toinen ottelija komennetaan selin seizaan ja tutkitaan loukkaantunut ottelija. Ensiapuryhmä kutsutaan tarvittaessa paikalle. Varmistetaan, että ottelija pystyy jatkamaan ottelua ja annetaan tällä hetki aikaa palautua tapahtumasta. Komennetaan ottelijat chudan gamaehin annetaan mahdolliset varoitukset ja jatketaan ottelua. Jos ottelija ei pysty jatkamaan ottelua, julistetaan loukkaantunut ottelija hävinneeksi. Jos taas loukkaantuminen on toisen ottelijan vika, ulos ajetaan loukkaantumisen aiheuttanut ottelija ja julistetaan voittajaksi loukkaantunut ottelija.

6.16 Neuvottelu tilanne

Päätuomari voi kutsua sivutuomarin luoksensa tuomalla käden 45 asteen kulmaan eteen. Päätuomari pysyy paikallaan ja sivutuomari tulee päätuomarin luo. Ennen neuvottelutilannetta päätuomari katkaisee ajan.

6.17 Genkaku (ei käytössä toistaiseksi)

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

Genkaku-tilanteessa mikäli molemmat tuomarit nostavat saman ottelijan käden suorana ylös, varmistaa päätuomari suorituksen sanomalla esim. "aka, yuko" ja samalla nostaa ottelijan puoleisen käden 90 asteen kulmaan ylös.

6.18 Aika poikki

Pää- tai sivutuomari voi vihellyksen jälkeen katkaista ajan viemällä toisen käden sivuttain pystyyn eteen ja nostamalla toisen käden poikittain tämän päälle. Tämä merkki näytetään ajanottajalle ja varmistetaan, että ajanottaja huomaa merkin. Aika käynnistetään taas automaattisesti päätuomarin viheltäessä ottelun jatkumaan.

6.19 30 sekuntia

30 sekuntia ennen ajan loppumista ajanottaja antaa merkin huutamalla: "San-juu-byoo". Tuomarit noteeraavat huudon painamalla kädellään yläviistoon, mutta eivät katso toimitsijapöytänsä päin.

6.20 Ajan loppuminen

Ajanottaja antaa merkin otteluajan loputtua; "jikan desu". Merkki täytyy olla selvä ja kuuluva.

Otteluajan loputtua päätuomari puhaltaa pitkän vihellyksen pilliin ja astuu eteenpäin vieden avoimen käden suoraksi eteen ja sanoo: "Soremade". Sivutuomari puhaltaa voimakkaasti pilliin ja vie kädet suorina sivuille ja jalat yhteen.

7 Dantai jissen

7.1 Yleistä

Dantai jissen eli joukkueottelu käydään kahden 5-henkisen joukkueen välillä. Joukkueottelu muodostuu 5 ottelusta ja enemmän otteluita voittanut joukkue on voittaja. Naisten joukkueottelu voidaan järjestää 3-henkisin joukkuein, jolloin joukkueen jäsenten tulee valita tekniikkaluokkansa siten että kaikki tekniikkaluokat ovat edustettuina. Tekniikoiden suorittamisen osalta joukkueottelussa noudatetaan taido-ottelun sääntöjä. 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. Vajajoukkue joutuu siis asettamaan kilpailijan kaikkiin otteluihin kunnes kaikki käytettävissä olevat ottelijat ovat otelleet.

Mikäli joukkue on vajaa (esim loukkaantumisen vuoksi) tulee joukkueenjohtajan ilmoittaa siitä sekä toimitsijapöydälle sekä päätuomarille ennen ottelun alkua. Mikäli joukkue luovuttaa ottelun vastustaja saa ottelusta ipponin.

7.2 Otteluaika

Joukkueottelussa otteluaika on miehillä 2 min ja naisilla 1 min 30 sek. Jatkoajoja ei joukkueottelussa käytetä.

7.3 Joukkue

Ottelun joukkue koostuu viidestä kilpailijasta ja joukkueenjohtajasta. Jokaisella ottelijalla on numero, joka määrittää hänen tekniikkaluokkansa. Jos osuva tekniikka kuuluu omaan tekniikkaluokkaan, saa ottelija siitä helpommin pisteitä. Joukkueenjohtaja näyttää numeroa näyttötaululla. Numerot voivat vaihtua eri kierroksien välillä.

Numeroinnilla ja tekniikoilla on seuraava yhteys:

1. sen ja un
2. un ja hen
3. hen ja nen
4. nen ja ten
5. ten ja sen

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

7.4 Ottelijoiden valinta

Päätuomari kutsuu alkukumarrusten jälkeen joukkueenjohtajat luokseen. Joukkueenjohtajat arpovat kolikolla tai jan-ken-pon'illa, kumpi joukkue määrää ensimmäisen ottelijan. Arvonnan voittanut joukkue saa määrätä, kumpi asettaa ensin kilpailijan ottelemaan. Tämän jälkeen joukkueet määräävät ottelijan vuoronperään siten, että ensin valittu ottelija näyttää vastapuolelle numeronsa samalla kun joukkueenjohtaja näyttää numeron. Päätuomari näyttää sormilla ja toistaa ottelemaan tulevan kilpailijan numeron (1=ichiban, 2=niban, 3=sanban, 4=yonban, 5=goban) sekä siihen liittyvät tekniikkaluokat. Tämän jälkeen vastapuoli asettaa oman kilpailijansa ja jälleen joukkueenjohtaja näyttää sekä päätuomari näyttää sormin ja ilmoittaa kuuluvaan ääneen numeron. Sivutuomari myös näyttää sormilla kilpailijoiden numerot. Joukkueenjohtaja istuu ottelun ajan päätuomarin puoleisessa kulmassa, heti ottelun alueen ulkopuolella, pitäen koko ottelun ajan ottelijan numeroa esillä.

7.5 Joukkueiden toimiminen otteluiden aikana

Joukkueet ovat sijoittuneet omalle puolelleen ottelun alueen ulkopuolelle riviin numerojärjestyksessä, josta he saavat poistua vasta ottelun päätyttyä. Joukkueenjohtaja vastaa joukkueestaan. Joukkueenjohtajan tehtävä on laatia joukkueen taktiikka ja sen mukaan valita kunkin kierroksen ottelijat. Joukkueenjohtaja hillitsee myös tarvittaessa joukkueensa jäseniä liiallisesta huutamisesta. Tuomari neuvottelee joukkueen kanssa joukkueenjohtajan välityksellä.

7.6 Tuomiot

Tuomiot ovat muuten samat kuin henkilökohtaisessa ottelussa, mutta ottelu voi päättyä myös tasan eli 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 ratkaisevat saavutettujen ipponeiden, wazareiden tai yukojen määrä. Jos pisteet ovat tasan tämänkin jälkeen niin seuraavaksi ratkaisee varoitusten määrä. Jos kaikki ovat tasan, silloin ratkaistaan lopputulos uudella ottelulla, johon kumpikin joukkue saa valita haluamansa ottelijan. Tämä lisäottelu ei voi päättyä tasan.

Viimeisen ottelun jälkeen joukkueenjohtaja on komentaa joukkueensa riviin kuulemaan tuomion. Päätuomari ilmoittaa lopputuloksen sanomalla esimerkiksi "aka, ni, shiro san, shiro yusei-gachi"

7.7 Pisteiden antaminen

Joukkueottelussa pisteitä annetaan samalla tavalla kuin henkilökohtaisissa otteluissa. Kilpailijan numeroita vastaavista tekniikkaluokista annetaan kuitenkin helpommin pisteitä. Periaate on, kun ottelija saisi tekniikkaluokkansa mukaisesta tekniikasta yukon korotetaan se waza-ariksi ja vastaavasti waza-ari ipponiksi. Myös yukoja annetaan kyseisistä tekniikkaluokista helpommin.

8 Tenkai

8.1 Yleistä

Tenkai on ennalta suunniteltu ottelu viisi vastaan yksi. Keskusmies eli shuyaku tuhoaa 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 Shuyakun kanjimerkki selässään.

8.2 Shuyaku

Shuyakun toiminnassa arvostellaan ajoitusta, kamaessa liikkumista, unsokua, tekniikoita ja lopetustekniikoita. Shuyaku lopettaa vastustajansa yhden kerrallaan kunnes hän on yksin.

8.3 Wakiyaku

Wakiyakut pyrkivät toimimaan yhdessä shuyakua vastaan. Jokaisen wakiyakun täytyy tehdä vähintään kolme oman tekniikkaluokansa hyökkäystä ennen 'kuolemaan'.

Wakiyakun toiminnassa arvostellaan ajoitusta, kamaessa liikkumista, unsokua, tekniikoita ja lopetustekniikan todentuntuisuutta. Wakiyakujen hyökkäysten tulee olla mahdollisimman aitoja. Wakiyakun tekniikan tulisi soveltua shuyakun toimintaan eikä wakiyaku ei saa tehdä tekniikoita shuyakusta poispäin. Wakiyaku saa ylittää ottelualueen vasta 'kuoleman' jälkeen. Wakiyakun viimeisen tekniikan on oltava wakiyakun omasta tekniikkaluokasta.

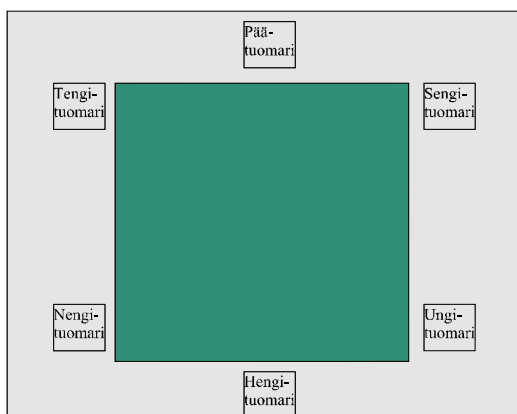
8.4 Toiminen tenkaialueella

Joukkue juoksee jonossa tatamialueen laidalle. Shuyaku komentaa kumarruksen. Tämän jälkeen päätuomari komennosta kunkin tekniikkaluokan edustaja ja shuyaku vuorollaan ottavat askeleen eteen oikean käden nostaen ja samalla kääntävät selkensä, jotta heidän numeronsa näkyvät tuomareille. Tämän jälkeen shuyakun johdolla joukkue huutaa kiain ja ottaa chudan gamaen yhtä aikaa ja sitten kaikki siirtyvät välittömästi vuorollaan lähtöpisteilleen.

Lopussa shuyakun viimeisen gentain jälkeen shuyaku siirtyy tatamialueen keskelle kohti päätuomaria fukutekiin. Tämän jälkeen kaikki wakiyakut siirtyvät samalle linjalle fukutekiin. Shuyakun käskystä kaikki ottavat gedan gamaen ja seizan. Pisteiden antamisen jälkeen shuyaku komentaa tate ja joukkue palaa tatamin reunaan ja shuyaku komentaa kumarruksen. Joukkue poistuu juosten tatamialueelta.

8.5 Tuomarit

Tenkaissa on kuusi tuomaria. Päätuomari ja yksi tuomari kutakin tekniikkaluokkaa kohden. Tuomarit ovat kilpailijoiden ympärillä tasaisesti kilpailualueen ulkopuolelle ryhmittyneinä. Kumarruksissa kaikki tuomarit ovat päätuomarin puoleisella sivulla.



Kuva 1. Tuomareiden paikat tenkaissa

8.6 Tuomitseminen

Päätuomari arvostelee tenkain kokonaisuutta ja seuraa shuyakun eli keskusmiehen toimintaa. Viisi muuta tuomaria katsovat kukin oman tekniikkaluokkansa edustajan (1-5) suoritusta. Päätuomari antaa pisteet 0-20 ja muut tuomarit 0-10. Pisteet annetaan yhden desimaalin tarkkuudella. Maksimipisteet ovat siten 70.

Tenkain jälkeen tuomarit merkitsevät vähennykset arvostelulomakkeille ja sen jälkeen lopulliset pisteensä näyttötauluille. Päätuomarin vihellyksestä näytetään pisteet; ensin kirjanpidolle ja sitten yleisölle. Tasatuloksen sattuessa päätuomarin pisteet ratkaisevat.

Kaksi tuomaria tai kokenutta toimitsijaa toimii tenkaissa linjatuomareina istuen ristikkäisissä kulmissa. Kumpikin linjatuomareista katsoo itseään lähinnä olevia alueen rajoja ja merkitsee muistiin kaikki ylitykset. Tenkain päätyttyä linjatuomari ilmoittaa sormin ylitykset päätuomarille. Päätuomari vähentää kustakin ylityksestä 1 pisteen.

8.7 Aika

Tenkai saa kestää 25-30 sekuntia, ali tai yli menevästä ajasta vähennetään kokonaispisteitä seuraavasti (huom taulukko jatkuu samalla periaatteella kumpaankin suuntaan):

...

Aika	Vähennys
22,5-22,9	-2,5
23,0-23,4	-2,0
23,5-23,9	-1,5
24,0-24,4	-1,0
24,5-24,9	-0,5
25,0-30,0	-
30,1-30,5	-0,5
30,6-31,0	-1,0
31,1-31,5	-1,5
31,6-32,0	-2,0
32,1-32,5	-2,5

....

Ajanotto alkaa tenkaissa alkuasetelman jälkeen ensimmäisestä joukkueen jäsenen liikahtamisesta tai kuaista. Erilaiset kuvaelmat eivät kuulu tenkaisiin ja niiden kesto kuluttaa tenkain aikaa. Ennen tenkain aloittamista pidetään liikkumaton tilanne, jotta ajan alkamiskohta ei jää epäselväksi. Tenkain aika loppuu viimeisen kuoleman jälkeen tehtävään gentaihin.

8.8 Arvostelu perusteita

Yleisinä arvosteluperusteina ovat kontakti kuolemassa, todentuntuisuus, kimegi, kihongi, etäisyydet, tekniikoiden vaativuus, tilan hyväksikäyttö, kolmiulotteinen tilankäyttö puolustuksessa ja hyökkäyksessä ja että jokainen wakiyaku tekee vähintään kolme oman tekniikkaluokan tekniikkaa. Mikäli liike lakkaa tenkaissa niin arvostelupisteet huononevat. Jokainen tuomari katsoo "oman tekniikkaluokkansa" edustajaa. Tuomari arvioi hänen yksilösuoritustaan sekä toimintaa ensisijaisesti shuyakuun mutta myös muuhun ryhmään nähden. Muiden tekniikkaluokkien suoritukset eivät vaikuta arvosteluun.

9 Yaku-Soku-Soutai

9.1 Yleistä

Yaku-soku-soutai ei ole virallinen taidon kilpailumuoto. Yaku-soku-soutai on kahden hengen ennalta suunniteltu ottelu. Joukkue tekee kaksi ennalta suunniteltua ottelua, jossa vuorotellen hyökätään ja puolustetaan. Otteluiden ei tarvitse olla samanlaisia. Ottelut tehdään kobon tapaan näyttämällä kädellä hyökkääjä gedan gamaessa sekä päättäen ottelut toisen ottelijan voittoon. Ottelijoiden tulee käyttää koko ottelualuetta ja sen on oltava mahdollisimman todenmukaista. Ottelijoiden on käytettävä 3-ulotteista unsokua, täpäriä väistöjä, kombinointia ja mahdollisimman monta tekniikkaa eri tekniikkaluokista. Tekniikan muuttamista luokasta toiseen painotetaan. "Kuoleman" on tapahduttava kontaktilla samalla tavalla kuin tenkaissa.

Ottelijat tulevat ottelualueelle vastakkaisilta puolilta ja menevät seizaan. Ottelu alkaa seizasta tehdystä kumarruksesta. Suoritus jatkuu gedan gamaella, jossa hyökkääjä näyttää kädellä merkin. Ottelu on aloitettava unsokulla samalla tavalla kuin jissenissä. "Kuoleman" jälkeen ottelijat palaavat keskelle gedan gamaehin ja toinen ottelija aloittaa näyttämällä merkin. Toisen "kuoleman" jälkeen ottelijat palaavat ottelualueen keskelle ja menevät seizaan. Suoritus päättyy kumarrukseen.

9.2 Aika

Yaku-soku-soutain tulee kestää 85-95 sekuntia. Aika alkaa alkukumarrusta aloitettaessa ja loppuu loppukumarruksen päätyttyä. Aikaa ei katkaista otteluiden välissä. Ajan ylittamisestä ja alittamisesta vähennetään piste kutakin 3 sekuntia kohden seuraavasti (huom taulukko jatkuu samalla periaatteella kumpaankin suuntaan):

...

Aika	Vähennys
76,0-78,9	-3,0
79,0-81,9	-2,0
82,0-84,9	-1,0
85,0-95,0	-
95,1-98,0	-1,0
98,1-101,0	-2,0
101,1-104,0	-3,0

9.3 Tuomitseminen

Tuomarit arvostelevat yaku-soku-soutain tenkain tapaan ja toimivat kuten joukkuehokeissa. Tuomareita on kolme. He istuvat tuoleilla ottelualueen sivulla. Kaikki tuomarit antavat pisteet 0-10, yhden desimaalin tarkkuudella. Kaikki tuomarit katsovat kokonaissuoritusta. Päätuomarin vihellyksen jälkeen yaku-soku-soutai alkaa seizasta tehdystä kumarruksesta. Yaku-soku-soutain jälkeen valitsevat pisteensä näyttötauluille ja päätuomarin vihellyksestä näytetään pisteet; ensin kirjanpidolle ja sitten yleisölle. Tasatuloksen sattuessa päätuomarin pisteet ratkaisevat. Rajanylityksestä vähennetään yksi piste.

10 Kilpailukaaviot ja arvontasäännöt

10.1 Yleistä

Arvonnat on suoritettava kaikissa kilpailuissa.

10.2 Pohjatiedot

Voimassa oleva ranking-tilanne liiton toimistolta sekä ilmoittautumislistat

10.3 Arvannon suorittaja ja vakuutus arvannon oikeellisuudesta

Arvannon suorittaja tulee olla täysi-ikäinen henkilö, joka ei kilpaile kyseisessä kilpailussa. Arvonnoissa ei saa olla läsnä yksikään kilpailijoista. Arvannon suorittajan tulee kirjoittaa mallinmukainen vakuutus arvannon oikeellisuudesta:

Minä, Antti Yli-isotalo, vakuutan, että Pohjanmaan Taido ry:n järjestämän Lakis-cup :in arvonta on suoritettu puolueettomasti ja rehellisesti Suomen Taidoliiton kilpailusääntöjen mukaisesti.

Seinäjoella 22.10.1995

Antti Yli-isotalo, arvannon suorittaja

Untamo Ungi, Pohjanmaan Taido ry:n edustaja

10.3.1 Ajankohta

Arvonta oltava suoritettu 48 h ennen kilpailujen alkua.

10.3.2 Menetelmä

Suljettu lippuarvonta

10.3.3 Toiminta kilpailupaikalla

Kilpailujenjohtaja ottaa kilpailupaikalle mukaansa arvontalaput sarjoittain eriteltynä, kaaviot, liiton virallisen rankingtilaston, kopiot ilmoittautumisista sekä kilpailusääntöjen voimassa olevan version että todistuksen arvannon oikeellisuudesta. Edellä mainittujen on oltava kilpailupaikalla, kun päätuomari saapuu paikalle 2 tuntia ennen kilpailun alkua. Päätuomari tarkastaa kilpailukaaviot.

Jos päätuomari ei hyväksy arvontaa ja/tai kaaviota oikeiksi, on hänen valvonnassaan järjestettävä uusinta-arvonta, jonka tarvikkeet ja henkilöt kilpailunjärjestäjä on varannut paikalle.

Yksikään kilpailija ei saa olla tietoinen arvannon tuloksista, ennen kilpailijoille varatun ilmoittautumisen varmistamisajan päättymistä (esim.1 tunti ennen kilpailujen alkua)

10.4 Kaavioiden valitseminen

10.4.1 Henkilökohtaiset SM- kilpailut hokei ja jissen

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

10.4.2 Joukkuelajien SM –kilpailut jissen

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

10.4.3 Joukkuelajien SM –kilpailut tenkai ja joukkuehokei

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

10.4.4 Cup –kilpailut hokei ja jissen

Ilmoittautuneita	Kaavio	Sijoitetaan
33 tai enemmän	64:n kaavio	8 parhaiten rankattua
17 – 32	32:n kaavio 1. kierrokselta (32)	8 parhaiten rankattua
9 – 16	32:n kaavio 2- kierrokselta alkaen (16)	8 parhaiten rankattua
7 – 8	32:n kaavio 3- kierrokselta alkaen (8)	4 parhaiten rankattua
6	6:n erikoiskaavio	3 parhaiten rankattua
5	5:n erikoiskaavio	2 parhaiten rankattua

4	32:n kaavio 4. kierrokselta alkaen (4)	2 parhaiten rankattua
3	6:n erikoiskaavio (paikat 1, 2, 3)	parhaiten rankattu
2	Finaali	Ei rankata

10.4.5 Junioreiden ja Sonen SM- kilpailut ja cup-kilpailut hokei ja jissen

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

Junioritasolla osallistujamäärä ei vaikuta SM-kilpailujen arvoon.

10.5 Muut kilpailut

Muissa kilpailuissa järjestävä organisaatio on oikeutettu laatimaan omat kilpailukaavionsa.

10.6 Arvontaohje

Arvonta suoritetaan sarja kerrallaan. Kaikkien sarjaan ilmoittautuneiden kilpailijoiden nimet kirjoitetaan samankokoisille paperilapuille. SM- ja cup-kilpailuissa sijoitetaan Suomen Taidoliiton voimassa olevan rankingtilaston mukaan kilpailuihin ilmoittautuneiden joukosta tarvittava määrä parhaiten sijoittuneita kilpailijoita kaavion numeroiduille paikoille rankingjärjestyksessä. Sijoitettavien kilpailijoiden määrät kaavioittain on esitetty sääntökohdassa 10.4. Rankattujen kilpailijoiden arvontalappuihin kirjoitetaan ranking paikan numero suoraan. Ranking numero ilmaisee kilpailijan paikan kaaviossa.

Mikäli esimerkiksi kolmanneksi sijoitettu kilpailija ei ole ilmoittautuneiden joukossa, sijoitetaan neljänneksi sijoitettu kolmanneksi jne. Loput arvontaliput laitetaan arvonta-astiaan. Mikäli ilmoittautuneiden joukossa ei ole tarvittavaa määrää sijoitettavia, arvotaan ensin näille jäännöspaikoille kilpailijat.

Arvannon suorittaja nostaa arvonta-astiasta kilpailijan arvontalapun ja numeroi sen juoksevasti (huom viimeistä ranking numeroa seuraavasta numerosta lähtien). Juokseva numero ilmaisee kilpailijan paikan kaaviossa

Arvannon suorittaja kirjoittaa arvontalapun nimen kilpailukaavioon juoksevan numeron ilmaisemalle paikalle.

Arpanostoja toistetaan niin kauan, kun arvonta-astiassa on arvontalappuja sijoittaen kilpailija kaavioon numerjärjestyksessä.

Jos kilpailijoiden poisjäännit tai peruuttamiset aiheuttavat olennaista epätasapainoa arvontakaaviossa, on kilpailujen päätuomarin harkinnan mukaan suoritettava uusinta-arvonta viimeistään tunti ennen kilpailujen alkua.

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

11 Tuomaritoiminnan filosofia

Tuomarin luonne ja ihanteellinen tuomitseminen taidossa

Mitsuo Watanabe, Japanin Taidoliitto, Tuomarikomitean puheenjohtaja

11.1 Tuomarien tehtävä ja tuomarikomitean rooli

Tuomarisääntöjen mukaan kaikki viralliset Taidokilpailut toteutetaan Tuomarikomitean määrittämässä virallisissa puitteissa. Viralliset tuomarit ovat suoraan Seiken Shukumien (Taido Hon-in) osoittamia. Virallisten tuomarien joukko sekä tuomarikomitea ovat Japanin Taidoliiton alaisia. Tuomarien koulutus, sääntöjen opiskelu sekä taidon perehtyminen kilpailun ja tuomitsemisen näkökulmasta takaavat oikeutetut tuomiot kaikissa kilpailuissa. Tuomarikomitean ja tuomarien tulee pyrkiä tekemään kaikkensa edistääkseen ja parantaakseen tuomarityöskentelyä taidossa.

11.2 Taidokilpailujen ja tuomitsemisen ajatus

Taidokilpailujen tarkoitus on tarjota kilpailijoille mahdollisuus toteuttaa taidon ideaa persoonallisesti, vahvistaa se, mitä taidotekniikoista on opittu ja antaa mahdollisuus uusien tekniikoiden kehittämiseen. Lisäksi tarkoitus on luoda kontakteja taidon ja sitä ympäröivän yhteiskunnan välille. Kilpailut ovat kuin näyttämö, jolla voidaan esitellä taidofilosofiaa ja vahvistaa yhteiskunnan sekä taidon välistä suhdetta ja ymmärrystä. Kilpailujen tarkoitus ei ole löytää voittajia tai osoittaa, kenellä on paras tekniikka tai parhaat pisteet hokeissa. Jos kilpailijat ymmärtävät kilpailun tositaroituksen, he havaitsevat osallistumisen arvon riippumatta voitosta tai häviöstä. Sekä voittajien ilo että häviäjien suru ovat taidon olemassaololle energian lähde, joka tallentuu osanottajiin.

Taidon luonteen ansiosta oppilaat parantavat urheilullisia ja teknisiä kykyjään, oppivat kehittämään uusia tekniikoita ja parantamaan omia persoonallisia ominaisuuksiaan. Näin taido vaikuttaa fyysisesti. Taido kehittää myös kanssakäymisen ymmärrystä ja ihmisten yhtenäistä hyvinvointia. Taido auttaa oppilaita kasvattamaan ja kehittämään omaa persoonallista luovuuttaan, mikä kasvattaa heidän arvoaan yhteiskunnan jäsenenä. Oman persoonallisuuden voiman avulla voidaan maksaa velkansa yhteiskunnalle.

Kilpailut ja tuomarointi tulee tehdä tietoisena näistä taidon periaatteista. Tämän johdosta seuraavat neljä kohtaa tulee huomioida sekä kilpailuissa että tuomioissa:

1. Ottelun aikana kaikkien hyökkäysten tulee sisältää viisi vaihetta: unsoku (liikkuminen) - sootai (vartalon, perustekniikan hallinta) - seihoo (ajoitus, reagointi) - kimegi (lopullinen hyökkäys, kiai) - gentai (paluu alkuperäiseen tilaan, perusasentoon). Näillä vaiheilla on vastineensa yhteiskunnassa: ajatus - arvio - menetelmä - tulos - palaute. Nämä eri vaiheet tulee tehdä kunkin ottelijan persoonallisen tyylin ja kyvyn mukaan.
2. Laajentaaksemme persoonallista luovuutta järkevät, teoreettiset ja monipuoliset tekniikat tulee pisteyttää paremmin kuin tunteelliset, epärealistiset, lineaariset ja staattiset tekniikat.
3. Lisätäksemme kanssakäymisen ymmärrystä ja yhteistä hyvinvointia sekä harjoittaaksemme sosiaalista kurinalaisuutta, kilpailijoiden ei tule vastata suoralla tai staattisella hyökkäyksellä tai staattisella puolustuksella vaan aina puolustavalla liikkeellä ennen hyökkäystä. Tätä kutsutaan monitahoisen puolustuksen ja hyökkäyksen kehittämiseksi.
4. Tekniikoiden toteuttamisen aikana kilpailijoiden tulee tiedostaa, miltä he itse näyttävät vastustajan silmin ja miten pysytään vastustajan ulottumattomissa. Oppilaan tulee oppia käyttämään vartaloaan sen ollessa hyökkäyksen kohteena. Tällaisella harjoittelulla on sama tarkoitus kuin muilla tietoisuuden kasvattamiseen pyrkivillä harjoitteilla, opiskelulla ja yksilöllisen arvon kohottamisella yhteiskunnassa.

11.3 Taidotuomarien perusta ja henkinen asenne

Mille periaatteille taidotuomitseminen perustuu? Millainen on tuomarin oikea asenne, jotta hän voisi ymmärtää ja sisäistää taidokilpailun ja tuomitsemisen ideat?

- a) Tuomarin laillisuuden periaate

Taidotuomarilla tulee hallita Japanin Taidoliiton kilpailusäännöt, joihin hänen toimintansa perustuu. Nämä säännöt luovat viitekehyksen, joiden sisällä tuomari tekee päätöksensä omaa harkintaansa käyttäen. Periaate on siis sama kuin oikeusistuimissa, jossa tuomari tekee päätöksensä itsenäisesti lain määrittelemässä puitteissa.

Päätöksen tulee olla rehellinen sekä taidon ideologian ja tuomarisääntöjen mukainen. Tuomion tulee olla puolueeton ja selvä niin kilpailijoille kuin katsojillekin. Tuomareilla on harkintavapaus tuomioiden suhteen. Sääntöihin perustuva standardipäätös ei ole aina paras. Tuomarin oletetaan tekevän päätöksensä kokonaisvaltaisen arvioinnin pohjalta ja taidohengen mukaisesti. Päätöksiä ei voida muuttaa ja vastalauseita ei hyväksytä (vaikka varsinaisesti näin ei saisi olla). Tuomarit eivät selitä tai puolustele päätöksiään. Olemassa olevan periaatteen mukaisesti vastalauseet ovat mahdollisia ainoastaan seuraavissa tapauksissa (vetoimuksen tekee ryhmän vastuuhenkilö):

1. Ottelussa voittotuomio on tehty väärin laskettujen pisteiden ja varoitusten suhteen.
2. Joukkueottelussa tuomio on tehty väärin laskettujen ippogachien, yuseigachien ja hikiwakien suhteen.

b) Opetuksellinen periaate

Tuomareilla on oikeus opettaa taidoa. Opetuksen tärkein tavoite on kannustaa ihmisiä tulevaisuutta kohti. Tuomarien tulee pitää mielessään taidon tulevaisuus ja kehitys ja rohkaista harjoittelijoita etsimään oikeaa tietä. Kilpailuareena on vaativin mutta myös tehokkain paikka oppia taidon tekniikoita ja ideaa. Tuomarien on tiedostettava pedagoginen merkityksensä, kohdeltava kilpailijoita huomaavaisesti ja osoitettava joustavuutta. Taidon kehitystä silmällä pitäen tuomarien on kiinnitettävä huomionsa ja panostettava kilpailijoiden luovuuteen tekniikoissa, ajattelussa ja kunnianhimmossa.

c) Kilpailun johtajan perusta

Kilpailut antavat mahdollisuuden tehdä taidoa tunnetuksi. On mahdollista ajatella kilpailuja taidon julkisena näytöksenä.

Kirjoittaja : Seiken Shukumine, Taidon Saiko Shihan, Hon-in
Johtajat : Viralliset tuomarit
Näyttelijät : Kilpailijat
Yleisö : Katsojat (yhteiskunta)

Tuomarien ohjaus perustuu näyttelijöiden ajattelun, filosofian ja merkityksen ymmärrykselle. Jos näytelmä eli kilpailut on ohjattu hyvin, näyttelijät eli kilpailijat tekevät parhaansa ja voivat jopa ylittää itsensä. Hyvässä taidonäytelmässä eli kilpailussa yleisö on ihastunut ja eläytyy.

Yleisön eläytyminen kannustaa näyttelijöitä eli kilpailijoita uusiin suorituksiin, ja tämä lisää näyttelijöiden ja yleisön välistä läheisyyttä sekä välittää taidon olemusta yleisölle. Kilpaillessaan ja yhteistyötä tehdessään kilpailijat voivat näyttää parhaat puolensa toinen toisilleen. Tämä opettaa heitä kanssakäymiseen ja ymmärrykseen. Taidonäytelmän pääroolien esittäminen antaa heille tyydytystä. Ohjaajien on tunnettava näyttelijöiden osaamistaso ja ohjattava sen mukaisesti. Jos odotukset ovat liian korkealla tai alhaalla, ei lopputulos ole hyvä. Lopullinen tulos on siis ohjaajista riippuvainen. Ihanteellisessa tapauksessa esityksen tulisi johtaa näyttelijöiden väliseen ymmärrykseen, iloon sekä tunteellisuuteen.

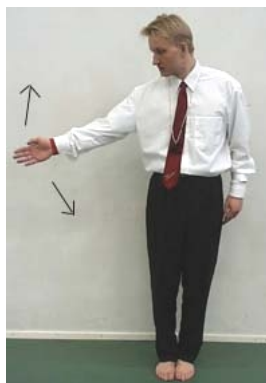
11.4 Opiskelemisen periaate

Jotta edellä mainitut kolme periaatetta tulisivat paremmin toteutetuksi, tuomarien ei pidä laiminlyödä kyseisten asioiden harjoittelua ja opiskelua. Tuomarien tulee osallistua erityisharjoituksiin. Tuomarien on aina pohdittava seuraavia asioita:

- 1) Tulevaisuuden taido
- 2) Harjoittelu ja ohjausmenetelmät taidossa
- 3) Taidon ja hokein tekniikat
- 4) Kilpailusäännöt, proseduuri ja hallinta
- 5) Tuomarisäännöt, proseduuri ja hallinta
- 6) Ihmisvartalon rakenne ja toiminta; erityisesti luusto, lihaksisto, hengitystoiminnot ja psykologia

Näistä aiheista koottu ja analysoitu tieto, sen julkaiseminen ja pohdinta takaavat taidon kehityksen.

Tuomarimerkit; varoitukset



JOOGAI

Ulosastuminen.

Tuomari näyttää kädellään edestakaisin rajaa.

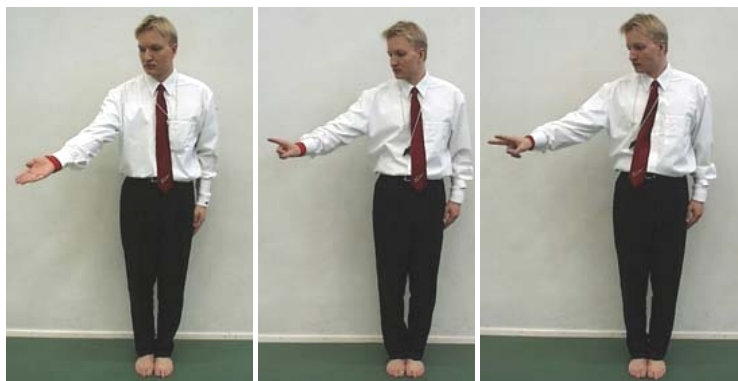


CHUUI

Varoitus.

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

Esim: "aka, joogai chuui"

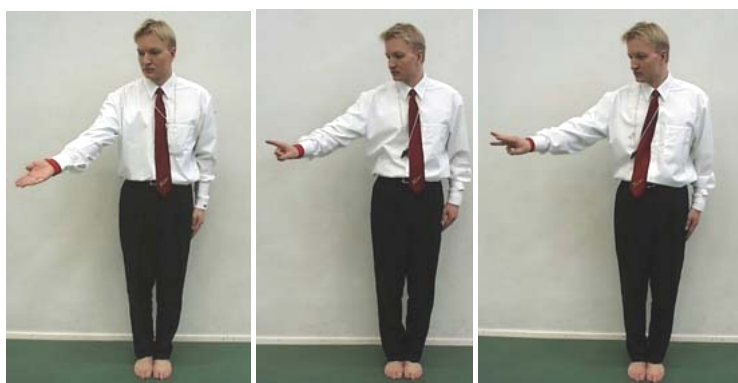


KEIKOKU

Toinen varoitus.

Muuten sama kuin chuui, paitsi että tuomari näyttää kahdella sormella varoituksen saanutta taidokaa.

Esim: "Aka, joogai chuui, keikoku."



SHIKKAKU

Kolmas varoitus

Muuten sama kuin chuui, paitsi että tuomari näyttää kolmella sormella varoituksen saanutta taidokaa ja tuomitsee sitten vastapuolen voittajaksi.

Esim: "Seiza, Aka, joogai chuui, shikkaku, Shiro ippon."

Tuomarimerkit; pistesuoritukset



YUKO

¼ piste (2 yukoa = 1 waza-ari)

Avoin käsi 90° kulmassa suoraan ylös

Esim: "Shiro, Sentai zuki, Yuko."

Mikäli tulee toinen yukoa annetaan yhteen laskettu waza-ari chudan gamaeissa

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

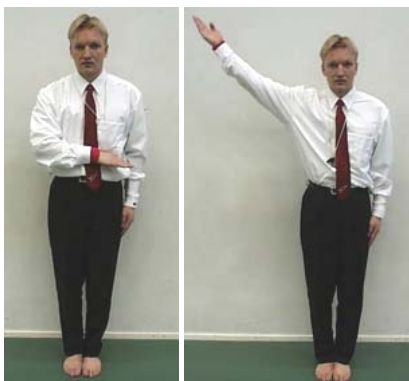


WAZA-ARI

½ piste

Avoin käsi 45° kaulalta alas.

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



IPPON / AWASATE IPPON

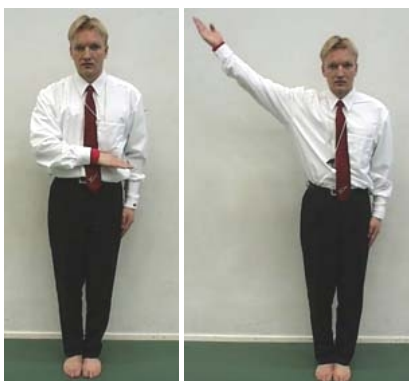
Täysi piste

Avoin käsi 45° ylös.

Esim: "Aka, Untai zuki, Ippon."

Mikäli tulee toinen waza-ari kilpailijat laitetaan suoraan seizaan

"Aka, hentai geri, waza-ari, awasate ippon



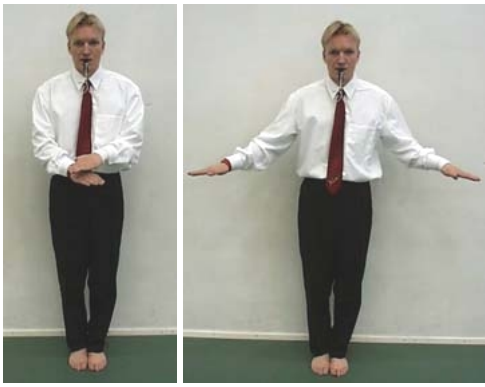
YUSEI-GACHI

Pistevoitto, ei kuitenkaan ipponilla.

Tuomarimerkki sama kuin ipponissa.
Ilmoitetaan molempien pisteet.

Esim: "Shiro yukou, Aka waza-ari, Aka, yusei-gachi."

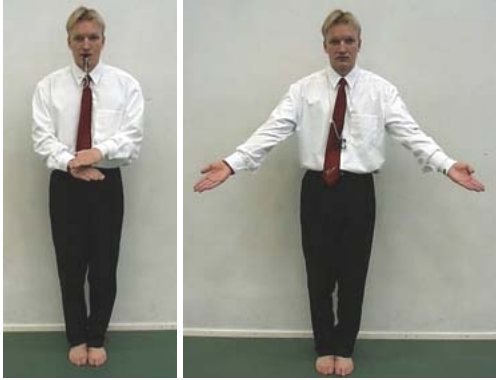
Työvoitto,
Pisteiden ollessa tasan tuomari voi myöntää
aktiivisuuden ja paremman tekniikan perusteella
työvoiton
"Shiro, waza no tenkai yusei-gachi"



FU-JUUBUN

Ei pisteitä

Kädet sivulle alas 45° kämmenet alaspäin.



HIKIWAKE

Tasapeli

Kädet edessä ristissä kämmenet ylöspäin suoristaen.

Käytetään vain joukkue-ottelussa. Joukkue ottelussa ei anneta waza-no-tenkai:ta eli työvoittoa.

Tuomarimerkit; näytöt



SHOUBU IPPON, HAJIME

Ottelun aloitus.

Päätuomari on heisoku-dachissa genkaku viivalla. Odottaa, että kilpailijat menevät aloitusviivalle, ottavat seizan, tekevät rein ja ottavat gedan gamaen.

Päätuomari katsoo sivutuomaria, joka laskee kätensä alas merkiksi, että ajanotto on valmiina.

Päätuomari ottaa kookutsu dachin taaksepäin. Päätuomari heilauttaa etummaista kättään ja sanoo "Shoobu ippon, Hajime".

YAME

Seis.

Tuomari viheltää pilliin voimakkaasti.

Ottelu keskeytetään toisen ottelijan ollessa maassa, annettaessa varoitus tai muun sellaisen syyn takia, joka vaatii ottelun keskeyttämisen. Huom. Aika ei katkea automaattisesti.

SOREMADE

Ottelu on loppu. Aika on päättynyt.

Pitkä vihellys pilliin ja astutaan eteenpäin, viedään avonainen käsi eteen ja sanotaan "Soremade".



SHUGO

Päätuomari kutsuu sivutuomarin paikalle.

Päätuomari pysyy paikoillaan. Katkaistaan samalla aika. Ei pitkää neuvonpitoa. Päätuomari lopulta aina ratkaisee tilanteen.



PISTESUORITUKSEN TAPAHTUESSA

Tuomari näyttää pisteen tehnyttä taidokaa seisoen eji dachissa ja viheltää voimakkaasti pilliin. Pisteen tehnyttä taidokaa toisella kädellä. Tämän jälkeen vahvistetaan piste näyttämällä suoraan sivulle sillä kädellä jossa pisteen tehneen kilpailijan kilpailuvyön värinen rannenuha.



AIKA POIKKI

Päätuomari näyttää toimitsijapöydän suuntaan "aikapoikki"-merkkiä ja sanoo: "Aika".

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



CHUU-O

Keskelle.

Päätuomari näyttää kilpailijoille molemmin käsin aloitusviivoja. Sanotaan samalla minkä kamaen kilpailijat ottavat.

Esim: "Chuu-o, Chudan gamae.



GEDAN-GAMAE / SEIZA

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

Esim: Chuu-o, seiza, aka, Hentai geri, Waza-ari, awasate ippon"



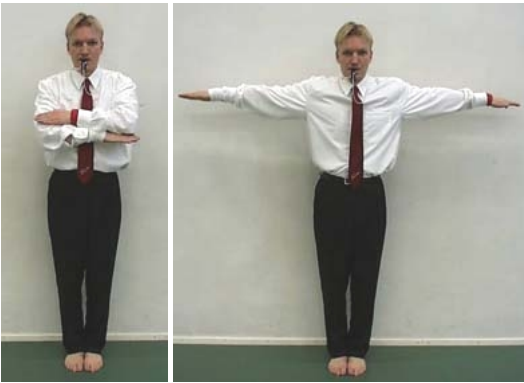
EN NÄHNYT

Näytetään toiselle tuomarille, ettei nähty tilannetta. Käsi pystyssä kasvojen edessä.



AIKA VALMIINA

Sivutuomari nostaa kätensä ylös, kun kilpailijat menevät tatamille. Sivutuomari odottaa merkkiä ajanottajalta. Sivutuomari laskee kätensä alas, kun päätuomari tarkastaa, onko aika kunnossa.



AIKA LOPPU

Sivutuomari puhalttaa voimakkaasti pilliin ja vie kädet sivulle ajan loppuessa.



GENKAKU (Ei käytössä toistaiseksi)

Genkaku tilanne.

Päätuomari viheltää ottelun poikki. Näyttää genkakuun joutuvaa kilpailijaa ja osoittaa ottelualueen nurkkaa, josta genkaku alkaa.

Päätuomari sanoo esimerkiksi: "Aka, genkaku".



GENKAKU YUKO (Ei käytössä toistaiseksi)

Päätuomari ja sivutuomari näyttävät genkaku yukon kilpailijan vyön väristä hihanauhakättä nostamalla. Päätuomari huutaa "Yuko" mikäli molemmat nostavat saman hihanauhakäden ylös. Ottelua ei vihelletä poikki.



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 käntensä eteen. Myös käden asentoa vaihdettaessa tai myöhästyttäessä häviää. Voittanut joukkue päättää, kumpi puoli asettaa ensimmäisen ottelijan.

Japanilais-suomalainen Taidosanasto

Asusteet

Hakama		hakamahousu
Obi		vyö
Sode		hiha
Suso		helma
Taidoogi	taidōgi	taidopuku
Uwagi		taidotakki
Zoori		japanilaiset jalkineet

躰道着

Ruuminosat

Ashi	jalka
Ashi-kubi	nilkka
Atama	pää
Doo	vartalo
Fukura-hagi	pohje
Futo-momo	syli
Gan-men	kasvojen pinta
Gen	nyrkki
Hara	maha
Hiji	kyynerpää
Hiza	polvi
Kakato	kantapä
Kao	kasvot
Kata	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			
shimpan	shimpan	審判	tuomaristo, tuomari, tuominta
shimpandan	shinpandan	審判団	alueen/lajin tuomariryhmä
shimpan'in	shimpan'in	審判員	tuomari
shimpanchoo	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			
hookei	hōkei	法形	hokei, liikesarja
hookeikyoogi	hōkei kyōgi	法形競技	hokei kilpailumuotona
jissen		実戦	jissen, ottelu
jissenkyoogi	jissen kyōgi	実戦競技	jissen kilpailumuotona
tenkai		展開	kehitys, luonti
tenkaikyoogi	tenkai kyōgi	展開競技	tenkai kilpailumuotona
yakusokusootai	yakusoku sōtai	約束相对	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
shoojo-	shōjo-	少女～	tyttöjen
shoonen-	shōnen-	少年～	poikien
sho(kai)		初(階)	C (juniorisarjoissa)
chuu(kai)	chū(kai)	中(階)	B (juniorisarjoissa)
joo(kai)	jō(kai)	上(階)	A (juniorisarjoissa)
soonen-	sōnen-	壮年～	varttuneiden
Kilpailijat			
kyoogisha	kyōgisha	競技者	kilpailija
senshu		選手	kilpailija
aka		紅	punainen
shiro		白	valkoinen
ryoohoo	ryōhō	両方	molemmat
shuyaku		主役	tenkain päärooli
wakiyaku		脇役	tenkain sivurooli
Yleiset käskyt			
rei		礼	kumarrus
shoomen ni (taishite) rei	shōmen ~	正面に(対して)礼	shoomeniin kumarra
shimpan'in ni (taishite) rei		審判員に(対して)礼	tuomareille kumarra
otagai ni rei		お互いに礼	toisillenne kumartakaa
hajime		初め	alkakoon
yame		止め	lakatkoon, päättyköön
hantei o torimasu		判定を取ります	julistetaan tuomio
Ottelualue			
chuuoo	chūō	中央	keskikohta
genkaku		限角	kulma
kakunai		角内	kulmien väli
naikuu	naikū	内空	keskialue
Tuominta jissenissä			
awasete		合わせて	yhteensä

chuu	chūi	注意	varoit
fujubun	fujūbun	不充分	riittämätön
fusensho	fusenshō	不戦勝	ei voittajaa (Japanissa luovutusvoitossa)
hansoku		反則	sääntöriike
hanteigachi		判定勝ち	päätösvoitto
hikiwake		引き分け	tasapeli
ippon		一本	täysipiste
ippogachi		一本勝ち	pistevoitto
joogai	jōgai	場外	rajanylitys
keikoku		警告	toinen varoit
shikkaku		失格	hylkäys
waza no tenkai		技の展開	tekninen luovuus
waza-ari	wazaari	技有り	puolipiste
yuukoo	yūkō	有効	neljännespiste
yuuseigachi	yūseigachi	優勢勝ち	työvoitto
Ipponin kriteerit			
unsoku		運足	liike
sootai	sōtai	操体	vartalon käyttö
seihoo	seihō	制法	hallinnan metodi
kimegi		極技	lopetustekniikka
gentai		原態	alkutilanne
gentaifukki	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
fukugoogi	fukugōgi	複合技	sama kuin fukugi
genkakukooboo	genkaku kōbō	限角攻防	kulmatilanne
googi	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
sanjuubyoo	sanjūbyō	三十秒	30 sekuntia
nijuubyoo	niūbyō	二十秒	20 sekuntia
shoobu	shōbu	勝負	ottelu
shoobu ippon	shōbu ippon	勝負一本	ottelu yhteen pisteeseen
shuugoo	shūgō	集合	neuvottelu (sama kuin googi)
sore made		それまで	lopettakaa siihen
zokkoo	zokkō	続行	jatkuu
Hokein kymmenen kohtaa			
yooi to hosshin	yōi ~	用意と起心	valmius ja herännyt mieli
taijiku to seitai		体軸と整体	vartalon akseli ja asento
kooboo to in'yoo	kōbō to in'yō	攻防と陰陽	hyökkäys ja puolustus, in ja yoo
kankyuu to kyoojaku	kankyū to kyōjaku	緩急と強弱	hidas ja nopea, vahva ja heikko
shinshuku to goojuu	~ gōjū	伸縮と剛柔	laaja ja suppea, kova ja pehmeä

kiai to iryoku		気合と威力	kiai ja teho
chakugan to mokuhyoo	~ mokuhyō	着眼と目標	katse ja kohde
kokuyuu to seihoo	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
samban	sanban	三番	kolmas
yomban	yonban	四番	neljäs
goban		五番	viides

Muuta

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