

DANTAI-MANIA

ERIKOISLAJIEN JOUKKUEKILPAILU KERAVALLA

Sandokai järjestää talvipäivän ratoksi hyvän tuulen kilpailun, jossa koetellaan osallistujien luovuutta, strategiataitoja sekä leikkimielisyyttä. Yhtäkään normaalin cup- tai SM-kilpailun lajia ei ole tarjolla, mutta sitäkin värikkäämpi mahdollisuus kokeilla jotain ihan uutta.

Aika : Lauantai 3.12.2011 alkaen klo 10:00
(kilpailijoiden oltava nimenhuudossa klo 09:30)

Paikka : Keravanjoen koulun liikuntasali, Jaakkolantie 8
(kartta osoitteesta www.kerava.fi)

Lajit :

- Junioreiden viestitemppurata
- Oma dantai hokei
- Yaku-soku-soutai
- Tag team jissen

(lajikohtaiset sääntötarkennukset liitteessä)

Osallistujamäärät :
Maksimissaan 10 joukkuetta/laji (ilmoittautumisjärjestyksessä)

Ilmoittautuminen :
Ilmoittautumiset joukkueittain osoitteeseen make.merilainen@gmail.com viimeistään 22.11.2011.

Ilmoittautumisen yhteydessä on mainittava seuraavat tiedot :

- kilpailijoiden nimet, vyöarvot ja iät
- lajit
- mahdollinen joukkueen nimi

Kilpailumaksu :
Junioreiden viestitemppurata 10€/kisailija, muut lajit 20 €/kilpailija (maksu sama riippumatta lajimäärästä). Maksu suoritetaan joukkueittain tilille Sandokai ry taido/106330-7100858 viimeistään 22.11.2011.

Lisenssit ja passit :
Kaikilla kilpailijoilla pitää olla voimassa oleva lisenssi ja mukana taidopassi.

Lisätiedot : Katja Alakotila p. 040-5528123 / email: katja.alakotila@gmail.com

TERVETULOA MUKAAN!



Lajien säännöt:

Junnujen viestitemppurata:

Joukkueiden rakenne: joukkueessa tulee olla kolme (3) henkilöä, sekajoukkueet yli seurarajojen sallittuja.

Ikäraja: kilpailijoiden tulee kilpailuvuonna täyttää 7-12 vuotta.

Säännöt: Jokainen joukkueen jäsen suorittaa vuorollaan temppuradan mahdollisimman puhtaasti ja nopeasti. Suorituksen jälkeen kisailija lähettää seuraavan kisailijan radalle läpsyllä. Nopein yhteisaika ratkaisee. Temppurataa voi harjoitella paikan päällä nimenhuudon jälkeen. Kaikki osallistujat palkitaan!

Oma dantai hokei:

Joukkueiden rakenne: joukkueessa tulee olla kolme (3) henkilöä, sekajoukkueet yli seurarajojen sallittuja, vyöarvo 6 kyu->

Ikäraja: kilpailijoiden tulee kilpailuvuonna täyttää vähintään 16 vuotta.

Kilpailualue: normaali kilpailualue (9 x 9 m)

Säännöt: Hokein tulee olla joukkueen itse kehittämä liikesarja (ei saa siis olla mikään jo olemassa olevista taidon perus- tai erikoishokeista). Tuomarit huomioivat ja antavat lisäpisteitä hokeissa hokein rakenteen selkeydestä, järkevästä usean tekniikan kombinaatioista, sekä korkeasta tengistä. Muilta osin noudatetaan normaaleja dantai-hokein sääntöjä ja arvostelumääreitä. Hokei saa kestää max. kaksi (2) minuuttia, ajanotto lasketaan ensimmäisen rein aloittamisesta viimeisen rein päättymiseen. Miinukset ajan ylittamisestä lasketaan seuraavasti (huom. taulukko jatkuu samalla periaatteella eteenpäin):

Aika (sek.)	Vähennys
120,1 - 123,0	-0,5
123,1 - 126,0	-1
126,1 - 129,0	-1,5
129,1 - 132,0	-2
132,1 - 135,0	-2,5

Yaku-soku-soutai:

Joukkueiden rakenne: joukkueessa tulee olla kaksi (2) henkilöä, sekajoukkueet sallittuja yli seurarajojen, vyöarvo 6 kyu->

Ikäraja: kilpailijoiden tulee kilpailuvuonna täyttää vähintään 16 vuotta.

Säännöt: Kuten virallisissa kilpailusäännöissä.

Tag team jissen:

Joukkueiden rakenne: joukkueessa tulee olla kolme (3) henkilöä, sekajoukkueet sallittuja yli seurarajojen, vyöarvo 6 kyu->

Ikäraja: kilpailijoiden tulee kilpailuvuonna täyttää vähintään 18 vuotta.

Kilpailualue: normaali kilpailualue (9 x 9 m)

Otteluiden kesto: Ottelu kestää kolme (3) minuuttia, huolimatta siitä kuinka monta pistettä tai varoitusta ottelun aikana annetaan.

Säännöt: Kilpailut käydään pooli-järjestelmällä, eli jokainen joukkue ottelee jokaista joukkuetta vastaan. Muilta osin noudatetaan normaaleja jissen-sääntöjä, mutta seuraavissa asioissa toimitaan poikkeavasti:

- Aloitus tehdään siten, ettei kummallakaan joukkueella ole etulyöntiasemaa: joukkueet asettuvat kumarrusten jälkeen tatamin vastakkaisille reunoille riviin selkä tatamille päin, joukkueen ensimmäiseksi valitsema ottelija nostaa tuomarin käskystä käden ylös, kääntyy tuomarin käskystä ympäri ja siirtyy tatamille ottelun aloitusta varten. *Ks. videoliite 1 - ottelun aloitus.*
- Joukkueen ajan jako tatamilla: Ottelun aikana joukkueen jokainen jäsen käy tatamilla yhden kerran. Kunkin ottelijan tatamilla kuluttama aika on ottelijan valittavissa. Mikäli joukkueen joku jäsen jää käymättä tatamilla, saa joukkue ottelijavirheen jokaisesta ottelijasta, joka ei ole käynyt tatamilla varsinaisen otteluajan puitteissa (PowerPlay -aikaa ei oteta huomioon).
- Ottelijan vaihtuminen ottelun aikana: Ottelija vapauttaa itsensä tatamilta ja lähettää seuraavan ottelijan huutamalla selkeästi "vaihto" ja astumalla ulos tatamilta (vähintään toisen jalan oltava ulkona ennen kuin seuraava voi jatkaa ottelua). Otteluaikaa ei katkaista ottelijan vaihtuessa, vaan vaihdot tapahtuvat ns. 'lennossa'. Mikäli vaihto ei ole selkeä ja joukkueen vaihtotuomarille näkyvä, saa joukkue virhepisteiden. *Ks. videoliite 2 - ottelijan vaihto.*
- **PowerPlay:**
 - Joukkueella on ottelun aikana mahdollisuus käyttää yksi 15 sekunnin mittainen PowerPlay. PowerPlay käynnistyy tatamilla olevan ottelijan käydessä selkeällä high five -läpsyllä hakemassa itselleen kanssatoimijan omasta joukkueestaan. 15-sekuntisen PowerPlayn ajan siis tatamilla käydään kaksi-yhtä-vastaan -ottelua. PowerPlay'hin kutsutun ottelijan on pikimmiten 15 sekunnin aikamerkin tultua poistuttava tatamilta. *Ks. videoliite 3 - PowerPlay*
 - Molemmilla joukkueilla ei voi samaan aikaan olla voimassa PowerPlaytä eikä sen aikana saa tehdä tavallistakaan ottelijavaihtoa.
 - Mikäli PowerPlayn aloituskosketus/-näyttö ei ole selkeä ja joukkueen vaihtotuomarille näkyvä, saa joukkue vaihtovirheen. Vaihtovirhettä PowerPlayn aikaisesta vaihdosta ei tule, jos vaihtoa ollaan menossa jo suorittamaan toisen joukkueen PowerPlay -vaihdon kanssa samaan aikaan (eli vastustaja ei ole vielä huomannut PowerPlaytä).
 - PowerPlayn aikana sivutuomari vastaa ottelijoiden turvallisuudesta ja viheltää ottelun poikki, jos ottelu alkaa mennä uhkaavan näköiseksi.
- Ottelu pysäytetään pisteiden ja varoitusten antamisen ajaksi ja tuomioiden annetaan osumapaikalla chudangamaessa kokonaisotteluajan juostessa. PowerPlay -aika (15sek) kuitenkin pysäytetään sen aikaisten pisteiden ja varoitusten antamisen ajaksi (kokonaisotteluajan juostessa edelleen). Päätuomari ja sivutuomari antavat pisteitä ja varoituksia samoilla kriteereillä kuin normaalimuotoisessakin jissessä, mutta etenkin PowerPlay -tilanteissa sivutuomari tarkkailee ja viheltää aktiivisesti virhetilanteita, päätuomari keskittyy pääasiassa pistetilanteiden seuraamiseen.
- PowerPlayn aikana sivutuomari vastaa ottelijoiden turvallisuudesta ja viheltää ottelun poikki, jos ottelu alkaa mennä uhkaavan näköiseksi. PowerPlay -aika pysähtyy aina tuomarin vihellyksestä.
- Pisteytys:
 - yuko = 1 piste
 - waza-ari = 3 pistettä
 - ippon = 5 pistettä
 - 1. chuui = -1 piste
 - 2. chuui = -3 pistettä
 - 3. □ chuui = -5 pistettä
 - vaihtovirhe = -1 piste
 - ottelijavirhe = -5 pistettä
- Epäonnistuneiden vaihtojen (kosketus epäselvä tai puuttuu) virhepisteet antavat joukkueiden vaihtotuomareina toimivat toimitsijat (kummallakin joukkueella oma vaihtotuomari).
- Jos molemmat joukkueet ovat toisistaan tietämättä aloittamassa PowerPlayn, päättää sivutuomari sen, kumpi saa käyttää PowerPlayn. (Ks. videoliite 4 - PowerPlay kaksoistilanne)