J.K.A. SUOMEN SHOTOKAN KARATE-DO LIITTO ry.

OTTELUSÄÄNNÖT JA VYÖKOKEEN VAATIMUKSET

MEMBER:
Japan Karate Association/World Federation (JKA/WF)

Perustanut 17.10.1981 Sensei Willy J. Ortiz.
Oikeusministeriön sekä Opetusministeriön hyväksymä
Traditionaalinen Karateliitto 1983.

Ottelusäännöt

Nämä säännöt ovat korjaneet ja päivittäneet Sensei Willy J.Ortiz ja Anssi Kaltevo. Käännöstyön on tehnyt Rebekka Ortiz.

Nämä säännöt ovat voimassa 16.06.1996 alkaen.

SISÄLLYS

OSA A : YLEISET KILPAILUSÄÄNNÖT 6

LUKU I: TUOMITSEMISSÄÄNNÖT 6

Artik. 1: Tarkoitus 6
Artik. 2: Ottelun tuomitsemissäännöt 6
Artik. 3: Tuomarit 6
Artik. 4: Tuomareiden oikeudet ja tehtävät 6
Artik. 5: Ylituomarin valta ja tehtävät 7
Artik. 6: Ottelualueen valvojan valta ja tehtävät 7
Artik. 6: Päätuomarin valta ja tehtävät 7
Artik. 7: Kulmatuomarien valta ja tehtävät 8
Artik. 8: Välitystuomarin (Kansa) valta ja tehtävät 8
Artik. 9: Päätuomarin käyttämät käskyt ja merkit 9
— Liite I, ja II s.24 ja 28
Artik. 10: Kulmatuomareiden käyttämät merkit
— Liite II s. 26 9
Artik. 11: Tuomarien päätökset 9
Artik. 12: Muut kysymykset 9

OSA A: LUKU II: YLEISET KYSYMYKSET 10

Artik. 1: Ottelualue --- Liite IV.s. 31 10
Artik. 2: Karate-gi ja esiintyminen 10
Artik. 3: Virkailijat 11
Artik. 4: Ottelun tarvikkeet 11
Artik. 5: Protestit päätöksiä vastaan ja tuomion
muuttaminen 12
Artik. 6: Loukkantumiset ja vahingoittumiset
ottelun aikana 12
Artik. 7: Luovuttaminen 13
Artik. 8: Sääntöjen muuttaminen tai kumoaminen 13
Artik. 9: Muut kysymykset 13

OSA B : KUMITEKILPAILUN SÄÄNNÖT 15
LUKU I: KUMITEOTTELUN SÄÄNNÖT 15

Artik. 1: Ottelutyypit 15
Artik. 2: Kamppailujen johtaminen 16
Artik. 3: Kamppailujen aloittaminen, keskeyttäminen ja lopettaminen. 16
Artik. 4: Kamppailujen kesto 16
Artik. 5: Ylimääräiset kamppailut 17
Artik. 6: Kamppailujen voitot ja tappiot 17
Artik. 7: Pisteet 17
Artik. 8: Tuomitsemisperusteet ipponin määrämiseksi 18
Artik. 9: Tuomitsemisperusteet voiton julistamiseksi 19
Artik. 10: Kiellettyt liikkeet ja suoritukset 19
Artik. 11 Sääntörikkomus (Foul) ja diskvalifiointi 20
Artik. 12 Kumitekilpailuun osallistuminen 20

LUKU II: KUMITEOTTELUN TUOMITSEMINEN 21

Artik. 1: Tuomarit 21
Artik. 2: Päätuomarin valta ja tehtävät 21
Artik. 3: Kulmatuomareiden valta ja tehtävät 23

OSA C : KATAKILPAILUN SÄÄNNÖT 32
LUKU I: KATAOTTELUN SÄÄNNÖT 32

Artik. 1: Ottelutyypit 32
Artik. 2: Ottelun tuomitsemissäännöt 32
Artik. 3: Ottelujen johtaminen 32
Artik. 4: Ottelujen aloittaminen ja lopettaminen 33
Artik. 5: Katakilpailu 35
Artik. 6: Tuomitsemisperusteet voiton julistamiseksi 35
Artik. 7: Ylimääräiset ottelut 37
Artik. 8: Katakilpailuun osallistuminen 37

LUKU II: KATAOTTELUN TUOMITSEMINEN 38
Artik. 1: Tuomarit 38
Artik. 2: Päätuomarin valta ja tehtävät 38
Artik. 3: Kulmatuomareiden valta ja tehtävät 39

LIITTEET

Liite I: Päätuomarin käyttämät käskyt ja merkit 24
Liite II: Kulmatuomareiden käyttämät merkit 26
Päätuomareiden käyttämät merkit 28
Liite III:Tuomitsemisluettelo 30
Liite IV: Kumite Ottelualueet 31
Liite V: Viralliset kilpailukadat 34
Liite VI: Kata Ottelualuet 40
Liite VII: Kilpailuvirkailijat 42
Liite VIII: Kilpailutarvikkeet 44
Liite IX: Määritelmiä 45
Liite X: Virallinen pukeutuminen 46
Liite XI: Kilpailuun osallistuminen 48
Liite XII Ensiapuhoito 49

OSA A : YLEISET KILPAILUSÄÄNNÖT
LUKU I: TUOMITSEMISSÄÄNNÖT

Tarkoitus
1. Artikla

Nämä säännöt on laadittu, jotta tuomitsemismenetelmissä voitaisiin varmistua ehdottomasta oikeuden- ja yhdenmukaisuudesta ja jotta täten voitaisiin varmistaa tuomareiden asema. Niitä tulee soveltaa otteluihin, jotka käydään JKA/WF:n ottelusääntöjen mukaisesti.

Ottelun tuomitsemissäännöt
2. Artikla

Tuomareiden tulee tuomita ottelut ottelusääntöjen mukaisesti. Heidän valtansa toimii vain näiden sääntöjen puitteissa.

Ottelun tuomitsemisen suorittaa valittu tuomaristo (katso luku II osat B siv. 21 ja C siv.32).

Tuomareiden päätökset ovat lopullisia.

Tuomarit
3. Artikla

1. Ylituomari, ottelualueen valvoja, välitystuomari, päätuomari ja kulmatuomarit ovat valittu seuraavalla tavalla:

- Ylituomari on nimitetty tuomarikokouksessa.
- Ylituomari nimittää ottelualueen valvoja, päätuomarin, välitystuomarin ja kulmatuomarit jokaiselle ottelualueelle.

2. Jos nimitetty tuomari ei voi jostain syystä toimia tuomarina, ylituomari nimittää hänelle sijaisen.

Tuomareiden oikeudet ja tehtävät
4. Artikla

1. Ylituomarin, välitystuomarin, päätuomarin ja kulmatuomarien täytyy pitää mielessään seuraavat seikat:

- Tuomareiden täytyy olla objektiivisia.
- Heidän täytyy esiintyä puolueettomasti ja rehellisesti.
- Heidän ottelun johtamiseen ja tuomitsemiseen liittyvällä oikealla

käyttäytymisellä tai sen puuttumisella on tärkeä merkitys Karate-Don maineelle ja julkiselle arvostukselle. Heidän asenteidensa ja liikkeidensä tulee siksi olla otteluiden aikana päättäväisiä, nopeita ja hienostuneita.

Ylituomarin valta ja tehtävät
5. Artikla

Ylituomarin valta ja tehtävät ovat:

- Ylituomarilla tulee olla korkein vastuu tuomitsemisesta.
- Hänen vastuuseen kuuluu tarkkailla, että kilpailu tuomitaan näiden kilpailusääntöjen mukaan ja missä tahansa epätavallisessa kilpailun sisäisessä asiassa, hänen tulee tehdä päätöksensä näiden sääntöjen mukaan.
- Hän valitsee ottelualueen valvojan, päätuomarin, välitystuomarin ja kulmatuomarit ennen kilpailua.
- Häneltä täytyy aina kysyä neuvoa silloin, kun päätuomarilla on vaikeuksia tuomitsemisessaan.

Ottelualueen valvojan valta ja tehtävät
6. Artikla

Ottelualueen valvojan valta ja tehtävät ovat:

- Hän valitsee päätuomarin,välitystuomarin ja kulmatuomarit otteluihin valvomallaan ottelualueilla.
- Tarkkailla päätuomarin, välitystuomarin ja kulmatuomareiden toimintaa alueillaan ja varmistaa että nimetyt tuomarit ovat tehtäviensä tasalla.
- Määrätä päätuomarin keskeyttämään ottelu jos välitystuomari ilmaisee että on toimittu vastoin ottelusääntöjä.
- Jos on välttämätöntä vaihtaa tuomaria onnettomuuden takia kilpailun aikana, ottelualueen valvojan on välittömästi keskeytettävä ottelu ja va littava sijainen ilman että aikaa menetettäisiin.

Päätuomarin valta ja tehtävät
7. Artikla

Päätuomarin valta ja tehtävät ovat:

- Päätuomari on ainoa henkilö jolla on valta johtaa ottelua, sisältäen oikeuden julistaa ottelu alkaneeksi ja päättyneeksi.
- Pyytää ja julistaa tuomareiden lopullinen päätös **(HANTEI)**
- Tarpeen vaatiessa selittää lopullisen päätöksen perusteet.
- Julistaa ja rangaista sääntörikkomukset.
- Julistaa varoitukset ennen ottelua tai sen aikana.
- Julistaa muut kurinpidolliset rangaistukset, kuten diskvalifiointi.

- Pyytää neuvoa kulmatuomareilta.
- Julistaa voittaja tuomitsemisluettelon (kts. liite III s.30) perusteella.
- Pidentää ottelun kestoa.

Kulmatuomareiden valta ja tehtävät
8. Artikla

1. Kulmatuomareiden valta ja tehtävät ovat:
- Avustaa päätuomaria.- Antaa mielipiteensä tilanteesta riippuen.
- Viestittää mielipiteensä ottelusta lippujen ja/tai pillin avulla.
- Käyttää äänestysoikeuttaan kun päätuomari niin pyytää.

2. Kulmatuomarit tarkkailevat huolellisesti kilpailijoiden tai muiden osallistujoiden toimintaa.

Seuraavissa tapauksissa hänen pitää heti ilmoittaa tuomarille mielipiteensä lippujen tai pillin avulla:
- Kun hän huomaa loukkaantumisen tai sairauden ennen kuin päätuomari huomaa sen.
- Kohdissa osa B, luku II, 3. artikla s.23 “Kulmatuomareiden valta ja tehtävät”; sekä osa C, luku I, 3 s.32. artikla “Ottelujen johtaminen” mainituissa olosuhteissa.
- Muissa tapauksissa, joissa hän on sitä mieltä, että jokin asia on saatettava päätuomarin huomioon.

3. Jokaisen kulmatuomarin on jatkuvasti arvosteltava kilpailijoiden keskinäistä paremmuutta ja muodostettava mielipiteensä itsenäisesti.

4. Kun päätuomari ilmoittaa “Hantei”, jokaisen kulmatuomarin on esitettävä mielipiteensä määrätyllä tavalla.

5. Jos pää- ja kulmatuomarit ovat eri mieltä jostakin asiasta, kulmatuomari voi yhdessä muiden kulmatuomareiden kanssa vastustaa päätuomarin ratkaisua.

Välitystuomarin (Kansa) valta ja tehtävät
9. Artikla

1. Välitystuomari nimitetään jokaiseen otteluun varmistaakseen ottelun johtaminen ja päätösten oikeudenmukaisuus. Hänen on tarkkailtava ottelua ja päätuomarin työskentelyä, sekä esitettävä hänelle tarvittaessa mielipiteensä.

2. Jos päätuomarin ja/tai kulmatuomareiden antaman päätöksen katsotaan olevan sääntöjen vastainen, voi välitystuomari pyytää heiltä selitystä ja jos hän havaitsee päätöksen virhellisesti harkituksi, voi hän määrätä tuomarit kokoukseen keskustelemaan uudestaan päätöksestä.

3. Välitystuomarin valta ottelun valvomisessa käsittää ajanottajan ja pöytäkirjanpitäjän valvomisen tarkkailemisen sekä ohjaamisen

4. Välitystuomari virallistaa ottelusta tehdyt pöytäkirjat.

Päätuomarin käyttämät käskyt ja merkit
9. Artikla

Päätuomari ottelun aikana käyttämät käskyt ja merkit ovat pääpiirteittäin Liitteessä II s.28.

Kulmatuomareiden käyttämät merkit
10. Artikla

Kulmatuomarien ottelun aikana lippujen ja/tai pillin avulla käyttämät merkit ovat pääpiirteittäin liitteessä II s.26 .
Päätuomarin käyttämillä vihellysmerkkien merkitykset:
- (lyhyt/normaali) (lyhyt/voimakas):
  "Yoi, hajime"(Valmiina, Aloittakaa) tai ***"Hantei"*** (Päätös).
- (lyhyt/voimakas):
  "Yame"(Seis) tai käsky lippujen tai pistetaulujen laskemiseksi.

Tuomarien päätökset
11. Artikla

Kun päätuomari julistaa tuomionsa kulmatuomareiden näyttämien signaaleiden perusteella, täytyy hänen käyttää liitteessä III s.30 olevaa tuomitsemisluetteloa.

Muut kysymykset
12. Artikla

Asioista, jotka liittyvät tuomitsemiseen ja joita ei ole esitetty näissä säännöissä, on keskusteltava tuomareiden kesken ja ratkaisut, joihin päädytään on esitettävä ottelun välitys- ja ylituomarille hyväksymistä varten.
Kaikille virkailijoille ja yleisölle tulee tiedottaa näistä päätöksistä.

OSA A: LUKU II - YLEISET KYSYMYKSET

Ottelualue
1. Artikla

1. Ottelualueen on oltava pinnaltaan tasainen ja siihen on merkittävä tarpeelliset rajat epäselvyyksien ja vaarojen välttämiseksi.

2. Puinen lattia on suositeltava. Kuitenkin voidaan käyttää myös kanveesia tai tatamia.

3. Ottelualueen koko. Liite IV s. 31
A. Kumite
Ottelualue on muodoltaan neliö, jonka sivu on 8m.
B. Kata
Ottelualueen koon tulee olla riittävän suuri, että kilpailijat pystyvät suorittamaan katan esteettömästi.

4. Ottelualueen täytyy olla rajaviivoitettu.
A. Kaksi yhdensuuntaista metrin pituista viivaa on merkittävä ottelualueen keskipisteen vastakkaisille puolille 1,5m etäisyydelle siitä ja kohtisuoraan sitä linjaa vastaan, jolla päätuomari seisoo ottelun alussa. Nämä ovat ottelun aloituspisteet, joissa ottelijat seisovat aloitettaessa (katso liite IV s.31).

B. Kaksi metrin pituista viivaa merkitään toisistaan 3m. ja rajaviivasta 2m. päähän vastapäätä paikkaa, jossa päätuomari istuu ottelun alussa (kts. liite IV). Nämä ovat kilpailijoiden aloituspisteet lippusysteemiä käytettäessä.

Karate-gi ja esiintyminen
2. Artikla

1. Kilpailijoilla tulee olla puhdas, valkoinen ja kuvioimaton Karate-gi.

2. Kumiteottelussa ja Kadan lippusysteemissä kilpailijat käyttävät punaista ja valkoista vöitä tunnistamisen helpottamiseksi. Kilpailijoiden ei tarvitse ottaa pois omaa vyötään.

3. Kamppailijoiden kynsien tulee olla lyhyeksi leikatut eikä heillä saa olla yllään metalliesineitä tai vastaavia, joilla he saattavat vahingoittaa vastustajaa.

4. Kilpailijat eivät saa käyttää siteitä tai tukisiteitä ilman kilpailulääkärin lupaa.

5. Kilpailijat eivät saa käyttää suojuksia. Kuitenkin suojavarustetitavoidaan käyttää onnettomuuksien välttämiseksi kunkin kilpailun sääntöjen sallimissa puitteissa tuomariston päätöksen mukaan.

- Hammassuojat ovat pakolliset Kumitessa.
- Käsisuojat ovat pakolliset Kumitessa
- Nivussuojukset ovat sallittuja Kumitessa.
- Rintasuojukset ovat sallittu naisille Kumitessa.

6. Silmälasit eivät ole sallittu Kumitessa.

7. Virallinen puketuminen.

Tuomareiden, kilpailijoiden ja huoltajien asut ovat määritelty liitteessä X s.46. Liiton -virkailijat tai kilpailujenjohtaja voi erottaa virkailijat tai kilpailijat, jotka eivät noudata tätä sääntöä.

Virkailijat
3. Artikla

1. Kilpailujen johtaja.

Kilpailujen johtaja nimitetään tuomarinkokouksessa.

Hän ohjaa otteluiden kulkua ja kehitystä niin kauan kun se ei häiritse tuomareiden toimintaa tai riko tuomitsemissääntöjä.

Kilpailuvirkailijat avustavat häntä.

2. Kilpailu lääkäri.

Kilpailujen kääkäri nimitetään tuomarinkokouksessa.

Hänen tulee johtaa kaikkia lääkitsemistehtäviä turnauksen aikana.

Ensiapuryhmä avustaa häntä.

3. Kilpailuvirkailijat

Tiettyjen tehtävien hoitamiseksi ja kilpailun kulun helpottamiseksi kilpailujen isännät nimittävät sopivan määrän järjestelyhenkilöitä.

Heidän työtehtävät on määritelty liiteessä VII s.42.

Ottelun tarvikkeet
4. Artikla

Kilpailujen isäntien järjestämien tarvikkeiden tyyppi, määrä ja käyttötarkoitus on määritelty liitteessä IX s.45.

Protestit päätöksiä vastaan ja tuomion muuttaminen
5. Artikla

1. Kilpailijat eivät voi henkilökohtaisesti protestoida tuomareiden päätöstä vastaan.

2. Vain silloin, kun päätuomarin ja kulmatuomarien tekemän päätöksen katsotaan ilmiselvästi rikkoneen tuomitsemissääntöjä, voi joukkueen vastuuhenkilö (yleensä huoltaja) protestoida päätöksestä heti sen tekemisen jälkeen välitystuomarille.

3. Jos hän saa protestin tuomiota vastaan sen joukkueen johtajalta johon kilpailija kuuluu, välitystuomarin itse tulee tutkia protestia, sekä pyytää selitystä päätuomarilta ja/tai kulmatuomareilta ja jos hän havaitsee päätöksen virheellisesti harkituksi, voi hän määrätä tuomarit kokoukseen keskustelemaan uudestaan päätöksestä.

4. Kun protesti on esitetty välitystuomarille, päätuomarin on selvitettävä kulmatuomarien avustamana välitystuomarille yksityiskohtaisesti ne seikat ja perusteet, joiden nojalla tuomio julistettiin.

Siinä tapauksessa, että välitystuomari vaatii tuomion uudelleenarviointia tai varmistusta, on pää- ja kaikkien kulmatuomareiden keskusteltava asiasta yhdessä.

Loukkaantumiset ja vahingoittumiset ottelun aikana
6. Artikla

1. Jos kilpailija vahingoittuu, täytyy päätuomarin keskeyttää ottelu, auttaa vahingoittunutta kilpailijaa sekä samalla hetkellä kutsua lääkäri paikalle.

Vamman hoito ei saa viivästyttää huomattavasti ottelua

2. Kilpailija julistetaan hävinneeksi, jos hän saatuaan vähäisen vamman, joka ei tee häntä kykenemättömäksi jatkaa kamppailua, kieltäytyy jatkamasta sitä tai pyytää lupaa lopettaa sen.

3. Jos toisesta ottelijasta tulee ottelukyvytön vamman johdosta, joka ei ole kummankaan ottelijan syytä tai jos ottelijat loukkaantuvat samanaikaisesti siten, että molempia voidaan pitää syypäinä, ottelun lopettanut ottelija julistetaan hävinneeksi.

Jos molemmat ottelijat lopettavat ja vammat eivät ole kummankaan ottelijan syytä, julistetaan ottelu tasapeliksi.

4. Jos kilpailija on saamiensa vammojen tai muiden fyysisten ongelmien vuoksi lääkärin mielestä kykenemätön jatkamaan kilpailua, päätuomarin tulee lopettaa ottelu ja estää vahingoittunutta kilpailijaa ottelemasta.

Jos vamma on vastustajan aiheuttama, julistetaan vahingoittunut kilpailija voittajaksi.

Jos vamma ei ole vastustajan aiheuttama, julistetaan vahingoittunut kilpailija hävinneeksi.

5. Kilpailija, joka voittaa diskvalifioinnilla, joka on aiheutunut liian kovasta kontaktista, ei voi jatkaa kilpailua ilman kilpailu lääkärin lupaa.

6. Vain kilpailu lääkäri voi tehdä päätöksiä koskien vahingoittumisia, onnettomuuksia tai ottelijoiden fyysistä kuntoa.

Luovuttaminen
7. Artikla

Kilpailija, joka ei pysty jatkamaan kilpailua muun kuin vahingoittumisen johdosta tai joka pyytää lupaa saada lopettaa ottelu, julistetaan hävinneeksi.

Sääntöjen muuttaminen tai kumoaminen
8. Artikla

Näiden sääntöjen kokonais- tai osittaismuutos tai kumoaminen vaatii yli 2/3 enemmistön Liiton kokouksessa.

Muut kysymykset
9. Artikla

1. Tilanteissa, joita ei ole käsitelty näissä säännöissä, tai jos epäillään sääntöjen soveltuvuutta kyseiseen tilanteeseen on kulmatuomarien, päätuomarin, ylituomarin ja välitystuomarin keskusteltava keskenään päätyäkseen ratkaisuun.

Kaikille virkailijoille ja yleisölle tiedoitetaan näistä päätöksistä.

2. Kaikkien karatekoiden olivatpa he kilpailijoita, (käsittäen valmentajat, managerit, tuomareita tai muita virkailijoita tai kuka tahansa liittyen kilpailijoihin), tuomarien tai muiden virkailijoiden, täytyy seurata Karate-Don ihanteita eli: Luonteenlujuus, rehtiys, yritys, hyvä käytös ja itsehillinta.

3. Käyttäytyminen, joka mahdollisesti aiheuttaa huonoa julkisuutta

Karatelle (tämä sisältää valmentajat, managerit, tai muut kilpailijoihiin yhdistettävät henkilöt), saattaa aiheuttaa kilpailijan ja/tai joukkueen diskvalifioinnin.

OSA B: KUMITE KILPAILUN SÄÄNNÖT

LUKU I: KUMITEOTTELUN SÄÄNNÖT

Ottelutyypit
1. Artikla

1. Ottelutyypit ovat seuraavat:
- henkilökohtainen ottelu
- joukkuekilpailu

2. Henkilökohtainen ottelu
Henkilökohtainen ottelu tuomitaan termillä **"Ippon shobu".**

3. Joukkuekilpailu
- Joukkueessa on oltava pariton määrä ottelijoita (yleensä 5+2 varalla miehillä ja 3+1 naisilla).
- Ottelut eri joukkueiden jäsenten välillä **(Ippon shobu)** käydään ennalta määrätyssä järjestyksessä.
- Joukkuekilpailun voittaja julistetaan näiden yksityisten ottelujen perusteella.
- Joukkuekilpailun voittajan julistamisen henkilökohtaisten voittojen perusteella ovat seuraavat (laskevassa järjestyksessä):
  (1) Voittojen lukumäärä
  (2) Ipponilla saatujen voittojen lukumäärä, käsittäen myös **"Awasewaza voitot".**
  (3) "Täydellisillä Ipponeilla" saatujen voittojen lukumäärä.
  (4) Ylimääräinen ottelu.

Jos joukkueet edelleen päätyvät tasapeliin edellämainittujen laskenta-perusteiden mukaan, tapahtuu ratkaisu ylimääräisen kamppailun perusteella, joka käydään kilpailevien joukkueiden kahden edustajan välillä.
Jos uusi ottelu päätyy tasapeliin, tulee ylimääräinen ottelu **(sai shiai)**.

Jos tämä ylimääräinen ottelu päätyy tasapeliin siirrytään jatkoaikaa **(sai sai shiai).**

Tämän jatkoajan voittaja julistetaan ensimmäisen pistesuorituksen perusteella (äkkikuolema)

Jos pistesuoritusta ei tehdä, on tuomareiden kokoonnuttava ja julistettava voittaja viimeisen ottelun perusteella **(sai shiai + sai sai shiai.)**

- Voitot, jotka ovat saatu sääntörikkomuksen, diskvalifioinnin tai luovutuksen johdosta, lasketaan “Täydellisiksi Ipponeiksi” (katso 8. Artikla tässä luvussa).

Kamppailujen johtaminen
2. Artikla

Yksinomaan päätuomari johtaa kamppailua ohjeillaan.

Kamppailujen aloittaminen, keskeyttäminen ja lopettaminen
3. Artikla

1. Aloittaminen

Päätuomari asettuu paikalleen, komentaa kamppailijat alkuperäisille aloituspaikoilleen aikaisemmin mainituille viivoille (kts. Osa A, Luku II, 1. Artikla, kohta 4 s.10), ja ottelijoiden kumarrettua toisilleen aloittaa kamppailun ilmoittamalla **“Shobu ippon hajime”.**

2. Keskeyttäminen

Ilmoittamalla **“Yame”** päätuomari keskeyttää ottelun tilapäisesti ja komentaa ottelijat paikoilleen. Ottelijat palaavat edellämainituille paikoille odottamaan päätuomarin päätöstä tai komento. Antaessaan ottelun jatkua päätuomari ilmoittaa **“Tsuzukete hajime”.**

3. Lopettaminen

Ottelun keskeyttämisen jälkeen päätuomari lopettaa ottelun ilmoittamalla **“Soremade”** päätuomarin viivalta. Kun päätuomari on ilmoittanut päätöksen, ottelijat kumartavat toisilleen ja ottelu on loppu.

4. Ajanottajan on annettava merkit kumistimella tai summerilla. Merkkii annetaan, kun kamppailuaikaa on 30 sekuntia jäljellä ja kun aika on loppu.

Kamppailujen kesto
4. Artikla

1. Ottelu kestää kaksi minuuttia (tehokasta aikaa).

2. Tehokkaan otteluajan laskeminen aloitetaan, kun päätuomari komentaa kilpailijat aloittamaan ottelun.

3. Kun ottelu on keskeytetty Päätuomari komennettua **“Yame”**, ottelun ajanotto keskeytetään kunnes Päätuomari jatkaa ottelua ilmoittamalla **“Tsuzukete hajime”.**

4. Ottelijoiden jouduttua ottelualueen ulkopuolelle on otteluaika silti tehokasta, kunnes päätuomari komentaa **“Yame”.**

5. Kilpailijan vahingoittumisen vuoksi tai tuomareiden keskustelemiseen käytettyä aikaa ei katsota tehokkaaksi otteluajaksi.

Ylimääräiset kamppailut
5. Artikla

1. Kun henkilökohtainen ottelu päättyy tasapeliin tulee ylimääräinen ottelu **(sai shiai).**

2. Jos tämä ylimääräinen ottelu **(sai shiai)** päätyy tasapeliin pidennetään otteluaikaa **(sai sai shiai).** Tämän jatkoajan voittaja julistetaan ensimmäisen pistesuorituksen perusteella (äkkikuolema).

3. Jos pistesuoritusta ei tehdä, on tuomareiden julistettava voittaja (viimeisen ottelun perusteella).

4. Aiempia tuomioita ja rangaistuksia ei oteta huomioon ylimääräisesssä ottelussa **(sai shiai)**.

Kamppailujen voitot ja tappiot
6. Artikla

Voitto annetaan ipponin tai tuomariäänestyksen, tappio tuomitaan sääntörikkomuksesta, diskvalifioinnista tai luovutuksesta.

Pisteet
7. Artikla

1. Pisteen tuovat alueet rajoitetaan seuraaviin:
- Pää
- Kaula/niska
- Rinta
- Vatsa
- Selkä

2. Tehokas suoritus, joka tehdään samanaikaisesti kun tuomari komentaa **"Yame"**, huomioidaan pisteitä annettaessa. Hyökkäystä, joka on tehty **"Yamen"** jälkeen, ei huomioida pisteitä annettaessa tai tuomariä-änestyksesssä.

3. Suoritus, joka on tehty ottelualueen ulkopuolella, on merkityksetön. Jos ottelija on suoritusta tehdessään vielä ottelualueen rajojen sisäpuolella, on suoritus hyväksyttävä.

4. Samanarvoisia suorituksia, jotka kilpailijat tekevät yhtäaikaa, ei huomioida pisteitä annettaessa **(ai uchi).**

Tuomitsemisperusteet ipponin määräämiseksi
8. Artikla

1. Ippon tuomitaan seuraavien vaatimusten mukaan:

A. Kun tarkka ja voimakas tekniikka on suoritettu hyväksyttyihin alueisiin seuraavien ehtojen täyttyessä. Tämä ippon on ns. täydellinen ippon:

- oikea asento
- oikea asenne
- voimakas suoritus
- "zanshin"
- oikea ajoitus
- oikea etäisyys

Kun ottelija on saanut kaksi waza-aria (tehokasta suoritusta) ottelun aikana, muodostavat nämä yhdessä ipponin. Tämä ippon on ns. **Awasete ippon.**

B. Tehokas tekniikka, joka on suoritettu seuraavien ehtojen mukaan katsotaan ipponiksi:

- Hyökkäys, joka on ajoitettu täydellisesti silloin kun vastustaja alkaa liikkua hyökkääjää kohti.
- Hyökkäys, joka on tehty heti kun vastustaja on saatettu pois tasapainosta hyökkääjän toimesta.
- Onnistuneiden ja tehokkaiden hyökkäysten kombinaatio (yhdistelmä).
- Tsuki- ja keri-tekniikoiden yhdistetty käyttö.
- Tsuki- ja nage(kaato)-tekniikoiden yhdistetty käyttö.
- Kun vastustaja kadottaa taistelutahtonsa ja kääntää selkänsä hyökkäjälle.
- Hyökkäys, joka on suoritettu suojausta vailla oleviin kehonosiin.

2. Seuraavissa olosuhteissa tehtyjä suorituksia ei katsota ipponeiksi, vaikka ne olisi suoritettu riittävän voimakkaasti:

- Kun ottelija ei pysty suorittamaan tehokasta iskua sillä hetkellä, jolloin hän on tarttunut vastustajaansa
- Kun ottelija ei pysty suorittamaan tehokasta iskua sillä hetkellä, jolloin hän on saattanut vastustajansa pois tasapainosta.

3. Lisäyksityiskohtia pisteen tekemisestä kumitessa on liitteessä XII s.49.

Tuomitsemisperusteet voiton julistamiseksi
9. Artikla

Siinä tapauksessa, että ipponia tai tappiota sääntörikkomuksen tai diskvalifioinnin takia ei synny em. otteluajan puitteissa, tuomio julistetaan huomioiden seuraavat perusteet:

- onko annettu waza-aria,
- onko annettu varoitus sääntörikkomuksesta,
- ottelualueelta pakenemisten lukumäärä,
- suhteellinen paremmuus kamppailuasenteessa,
- kyky ja taito,
- voiman ja taistelutahdon määrä,
- hyvien hyökkäysten lukumäärä,
- suhteellinen paremmuus käytetyssä taktiikassa.

Kielletyt liikkeet ja suoritukset
10. Artikla

Seuraavat liikkeet ja suoritukset ovat kiellettyjä:

- kontrolloimattomat hyökkäykset,
- tekniikat, jossa on kohtuuton kontakti, huomioiden alue johon suoritus osuu sekä tekniikat jotka osuvat kurkkuun.
- hyökkäykset käsiin ja jalkoihin,
- hyökkäykset sormenpäillä tai avokämmenellä kasvoihin,
- hyökkäykset nivusiin
- hyökkäykset lonkkaniveliin, polvitaipeisiin, sääriin ja jalkapöytiin,
- vastustajaan tarttuminen,ellei sitä välittömästi seuraa tekniikka, tarpeeton sitominen tai vastustajaa päin syöksyminen,
- vaaralliset heitot,
- liialliset ottelualueelta poistumiset tai aikaa kuluttavat liikkeet.
- kaikki epäurheilijamainen käyttäytyminen, kuten solvaaminen, vastustajan ärsyttäminen tai tarpeettomat lausahdukset,
- oman turvallisuuden väheksyminen **(Mubobi)**

Sääntörikkomus (Foul) ja diskvalifiointi
11. Artikla

1. Kun kilpailija on tekemäisillään tai on tehnyt kielletyn suorituksen, Päätuomari antaa hänelle varoituksen tai julistaa sääntörikkomuksen tapahtuneeksi.

2. Kun kilpailija karttaa kamppailua, päätuomari antaa hänelle varoituksen tai julistaa sääntörikkomuksen tapahtuneeksi.

3. Jos kilpailija osoittaa oman turvallisuutensa väheksymistä, Päätuomari antaa hänelle varoituksen tai julistaa sääntörikkomuksen tapahtuneeksi **(Mubobi)**

4. Jos kilpailija toistaa samanlaisen rikkomuksen tai rikkomuksia, josta hän jo kerran on saanut varoituksen, voi päätuomari julistaa hänet hävinneeksi sääntörikkomuksen johdosta.

5. Jos kilpailija tekee jonkin seuraavista teoista, Päätuomarin on julistettava hänet hävinneeksi.
- Kilpailija ei noudata Päätuomarin määräyksiä,
- kilpailija kiihtyy siinä määrin, että hän on päätuomarin mielestä vaaraksi vastustajalleen,
- kilpailijan tekoa tai tekoja voidaan pitää pahansuopaisina ja hän rikkoo tahallaan sääntöjä,
- muu käyttäytyminen jonka katsotaan rikkovan ottelusääntöjä.

6. Jos kilpailija poistuu ottelualueelta:
- ensimmäisen rajanylityksen jälkeen kilpailijalle annetaan ensimmäinen varoitus **("Jogai, keikoku")**
- toisen rajanylityksen jälkeen kilpailijalle annetaan toinen varoitus **("Jogai, chui")**
- kolmannen rajanylityksen jälkeen kilpailija diskvalifioidaan **("Jogai, Hansoku")**

7. Mikä tahansa sopimaton käyttäytyminen kilpailijoihin yhdiste- täviltä henkilöiltä, kuten joukkueenjohtaja, huoltaja, jne., voi aiheuttaa kilpailijan ja/tai joukkueen diskvalifioinnin.

Kumitekilpailuun osallistuminen
12. Artikla

Kumitekilpailuun osallistumisessa noudatetaan liitteessä XI s.48 annettuja sääntöjä.

OSA B: LUKU II - KUMITEOTTELUN TUOMITSEMINEN

Tuomarit
1. Artikla

Ottelun tuomaristo koostuu päätuomarista ja neljästä kulmatuomarista. He asettuvat liitteen VI kuvan mukaisesti.

Päätuomarin valta ja tehtävät
2. Artikla

1. Päätuomarilla on valta:
- johtaa kamppailua (mikä sisältää oikeuden julistaa kamppailu alkaneeksi ja päättyneeksi,
- julistaa ippon tarkasta ja tehokkaasta suorituksesta tai wazaari suorituksesta, joka on melkein verrattavissa ipponiin,
- selvittää tarvittaessa ne perusteet, joiden mukaan hän on päätynyt sellaisiin tuloksiin, selvitetty Osassa A, Luku I, Artikla 7 s.7.

2. Kun päätuomari huomaa kilpailijan suorituksen ja katsoo sen ipponiksi hänen on lopetettava ottelu komentalla **"Yame"** ja käskettävä kilpailijat alkuperäisille paikoilleen **(motonochi)**. Myös päätuomarin on palattava paikalleen ja Kulmatuomareiden tuella julistettava voittaja kohottamalla voittajan puoleinen käsi ylös, ilmoitettava ratkaiseva tekniikka ja päätettävä ottelu.

3. Kun päätuomari havaitsee suorituksen, jota hän ei pidä aivan ipponin arvoisena, mutta kuitenkin yhtä tehokkaana, hänen on komennettava **"Yame"** ja käskettävä ottelijat alkuperäisille paikoilleen. Myös päätuomarin on palattava paikalleen ja kulmatuomareiden tuella julistettava waza-ari ilmoittaen samalla ratkaiseva tekniikka ja määrättävä ottelu jatkumaan.

4. Kun kilpailija saa kaksi waza-aria on päätuomarin julistettava **awazete ippon** ja lopetettava kamppailu.

5. Kun aika on päättynyt on päätuomarin komennettava **"Yame"** ja käskettävä ottelijat alkuperäisille paikoilleen. Myös päätuomarin on palattava paikalleen ja ilmoitettava **"Soremade".**

Mentyään ottelualueen ulkopuolelle ja annettuaan kulmatuomareille aikaa harkita ratkaisuaan, hän julistaa **"Hantein"** ja antaa pillillä merkin kulmatuomareille tuomion antamiseksi. Sitten hän päättää voittajan enemmistön mielipiteen mukaan tuomitsemisluettelon perusteella (kts. liite III s.30).

Lopuksi hänen on palattava paikalleen ja julistettava voittaja kohottamalla voittajan puoleisen kätensä tai julistettava ottelu tasapeliksi.

6. Kun syntyy seuraavanlainen tilanne, on päätuomarin komennettava **"Yame"** ja keskeytettävä ottelu väliaikaisesti sekä käskettävä ottelijat alkuperäisille paikoilleen:

- Kun toinen tai molemmat ottelijat ovat ottelualueen ulkopuolelella, vaikka vain vähänkin, tai kun kulmatuomari ilmoittaa tämän seikan merkkien avulla (kts. liite II). (Päätuomari ilmoittaa **"Jogai nakae"** käskien ottelijat alkuperäisille paikoilleen.)
- Kun päätuomari kehoittaa kilpailijaa korjaamaan asuaan.
- Kun päätuomari havaitsee, että kilpailija on suorittamaisillaan kielletyn teon tai kun päätuomari saa samaa koskevan merkin kulmatuomarilta. Keskusteltuaan asiasta kulmatuomarien kansa on päätuomarin heti annettava varoitus kyseisestä teosta.
- Kun päätuomari havaitsee, että kilpailija tekee kielletyn teon tai kun päätuomari saa samaa koskevan merkin kulmatuomarilta. Hänen on kutsuttava kulmatuomarien yhteen päättämään siitä onko sääntöjä rikottu tai ei.

Sääntörikkomuksen tapahduttua, on päätuomarin julistettava syyllinen hävinneeksi sääntö rikkomuksen johdosta.

- Kun päätuomarin mielestä toinen tai molemmat ottelijat ovat vahingoittumisen, sairastumisen tai muun syyn takia kykenemättömiä jatkamaan kamppailua. Keskusteltuaan kilpailujen lääkärin kanssa hänen on kutsuttava kulmatuomarit yhteen päättämään lopetetaanko ottelu.
- Kun ottelu muodostuu sellaiseksi lähikamppailuksi, jossa kumpikaan ei tee tehokkaita suorituksia. Täten hänen tulee huolehtia ennalta siitä, ettei synny epäselviä tilanteita tai tapahdu vahingoittumisia.

Antaessaan ottelun jatkua päätuomari komentaa **"Tsuzukete hajime".**

7. Ottelun juututtua paikoilleen niin, etteivät ottelijat tee tehokkaita suorituksia, voi päätuomari tilapäisesti keskeyttää ottelun, käskeä ttelijat alkuperäisille paikoilleen ja sen jälkeen antaa kamppailun jatkua.

8. Jos kilpailija vahingoittuu, täytyy päätuomarin heti keskeyttää ottelu ja määrätä vahingoittuneelle nopeaa ja tarpeellista hoitoa.

9. Kamppailijan tartuttua vastustajaan käsin jatkamatta tekniikalla keskeyttää päätuomari väliaikaisesti ottelun.

10. Kun kulmatuomari antaa merkin (lipulla tai pillillä), joka tarkoittaa

toisen kamppailijan tekemää tehokasta suoritusta, voi päätuomari olla välittämättä merkistä ja antaa kamppailun jatkua.

11. Kun kaksi tai useampi kulmatuomaria antaa saman merkin (lipulla tai pillillä), joka tarkoittaa toisen kamppailijan tekemää tehokasta suoritusta, on päätuomarin keskeytettävä kamppailu, kuunneltava kulmatuomarien mielipiteet ja tehtävä ratkaisu asiassa.

12. Vain päätuomarilla on oikeus keskeyttää tai päättää kamppailu. Kenellekään muulla kuin päätuomarilla ei ole oikeutta keskeyttää kamppailua mielivaltaisesti.

Kulmatuomarien valta ja tehtävät
3. Artikla

1. Kulmatuomareiden on:
- ottelun alussa asettuttava määrätyille paikoilleen ottelualueen ulkopuolelle. Heillä on punainen ja valkoinen lippu sekä pilli.
- viestittävä mielipiteensä ipponista, waza-arista, tai sääntörikkomuksesta lippujen ja/tai pillin avulla.
- heidän valtansa on määritelty Osassa A, Luku I, Artikla 7 s.8.

2. Kulmatuomarin on tarkkailtava huolellisesti niitä kamppailijoiden liikkeitä, jotka hän voi nähdä, ja seuraavissa tapauksissa hänen on heti annettava pillillä tai lipulla merkki päätuomarille antaen mielipiteensä oikealla tavalla:
- Kun hän huomaa ipponin tai waza-arin,
- Kun hän havaitsee, että kamppailija on tekemäisillään tai on tehnyt kielletyn teon.
- Kun toinen tai molemmat kilpailijoista on mennyt ottelualueen ulkopuolelle.
- Muissa tapauksissa, joissa hän on sitä mieltä, että jokin asia on saatettava päätuomarin huomioon.

LIITE I
PÄÄTUOMARIN KÄYTTÄMÄT KÄSKYT
“IPPON SHOBU” SYSTEEMILLA

1.- Ai-uchi
Ei pistettä, yhtäaikainen suoritus. Kosketetaan molemmilla nyrkeillä vastakkain rinnalla.

2.- Aka (shiro), no kachi
Voitto punaiselle (tai valkoiselle).

3.- Atenai
Liian kova kontakti.

4.- Ato-shibaraku
30 sekuntia otteluaikaa jäljellä.

5.- Awazete, ippon
Kaksi waza-aria lasketaan yhdeksi ipponiksi.

6.- Awase waza, ippon
Kahden tekniikan yhdistelmä josta myönnetään ippon.

7.- Chudan
Keski vartalo

8.- Chui
Varoitus

9.- Fujubun
Tekniikka ei ole tarpeeksi hyvä.

10.- Fukushin shugo
Tuomarit kutsutaan yhteen.

11.- Hayai
Aka/Shiro oli ensin.

12.- Hansoku
Sääntörikkomus.

13.- Hansoku, chui
Varoitus sääntörikkomuksesta ennen diskvalifiointia.Kaksi hansoku chuita lasketaan yhdeksi hansokuksi.

14.- Hantei
Ottelun ratkaisu tuomariäänin. Pää-Päätuomari seisoo ottelualueen ulkopuolella ja lyhyen tauon jälkeen viheltää pilliinsä (pitkä ja lyhyt vihellys), jolloin kulmatuomari nostavat lippunsa liput lasketaan päätuomarin uudella vihellyksellä.

15.- Hiki-wake
Tasapeli. Ristitään kädet ja tuodaan ne vartalon sivuille alaviistoon, kämmenpuoli ylöspäin.

16.- Ippon
Täydellinen suoritus. Toinen käsi kohotetaan olkapään yläpuolelle 45 asteen kulmassa.

17.- Jodan
Pään alue

18.- Jogai
Ottelualueen ylitys

19.- Jogai nakae
Määrätään ottelijat takaisin ottelualueelle.

20.- Kachi
Voittaja

21.- Keikoku
Ensimmäinen varoitus.

22.- Keri
Potkutekniikka

23.- Kiken
Luovutus

24.- Ma-ai
Huono etäisyys.

25.- Moto no ichi
Määrätään ottelijat takaisin alkuperäisille paikoilleen.

26.- Mubobi
Ottelija ei välitä omasta turvallisuudesta.

27.- Nukete-masu
Hyökkäystekniikka meni ohi.

28.- Sai-Shiai
Ylimääräinen ottelu, joka pidetään,jos varsinainen ottelu on päättynyt tasapeliin.

29.- Sai-Sai-Shiai
Toinen ylimääräinen ottelu, joka pidetään, jos Sai Shiai päättyy tasapeliin. Sai Sai Shiai otellaan “äkkikuolema”-periaatteella, eli ensim-mäinsen pisteen saanut voittaa.

30.- Shikkaku
Täydelinen diskvalifiointi (pois kilpailusta).

31.- Shiro (aka), hansoku, aka (shiro) no kachi.
Säntörikkomus (valkoiselle tai punaiselle), toiselle ottelijalle voitto.

32.- Shiro(aka) no kiken niyori, aka (shiro) no kachi.
Valkoisen (punaisen) luovutus, voitto toiselle ottelijalle.

33.- Shobu ippon, hajime
Ottelun aloittaminen komentamalla “Yhden pisteen ottelussa, aloitus”.

34.- Soremade
Ottelun loppu.

35.- Shugo
Tuomareiden neuvottelu.

36.- Tsuki
Tekniikka, joka suoritetaan nyrkillä.

37.- Tsuzukete, hajime
Ottelu jatkuu päätuomarin keskeytyksen jälkeen.

38.- Tsuzukete
Ottelu jatkuu (ottelijoille annettava kehoitus ottelun jatkamiseen silloin kun ottelu on keskeytynyt ilman päätuomarin komentoa).

39.- Torimasen
Ei suoritusta. Ristitään kädet ja ojennetaan tämän jälkeen kädet sivuille siten, että kämmenpuoli on alaspäin.

40.- Uchi
Isku.

41.- Ukete-masu
Hyökkäystekniikka on torjuttu.

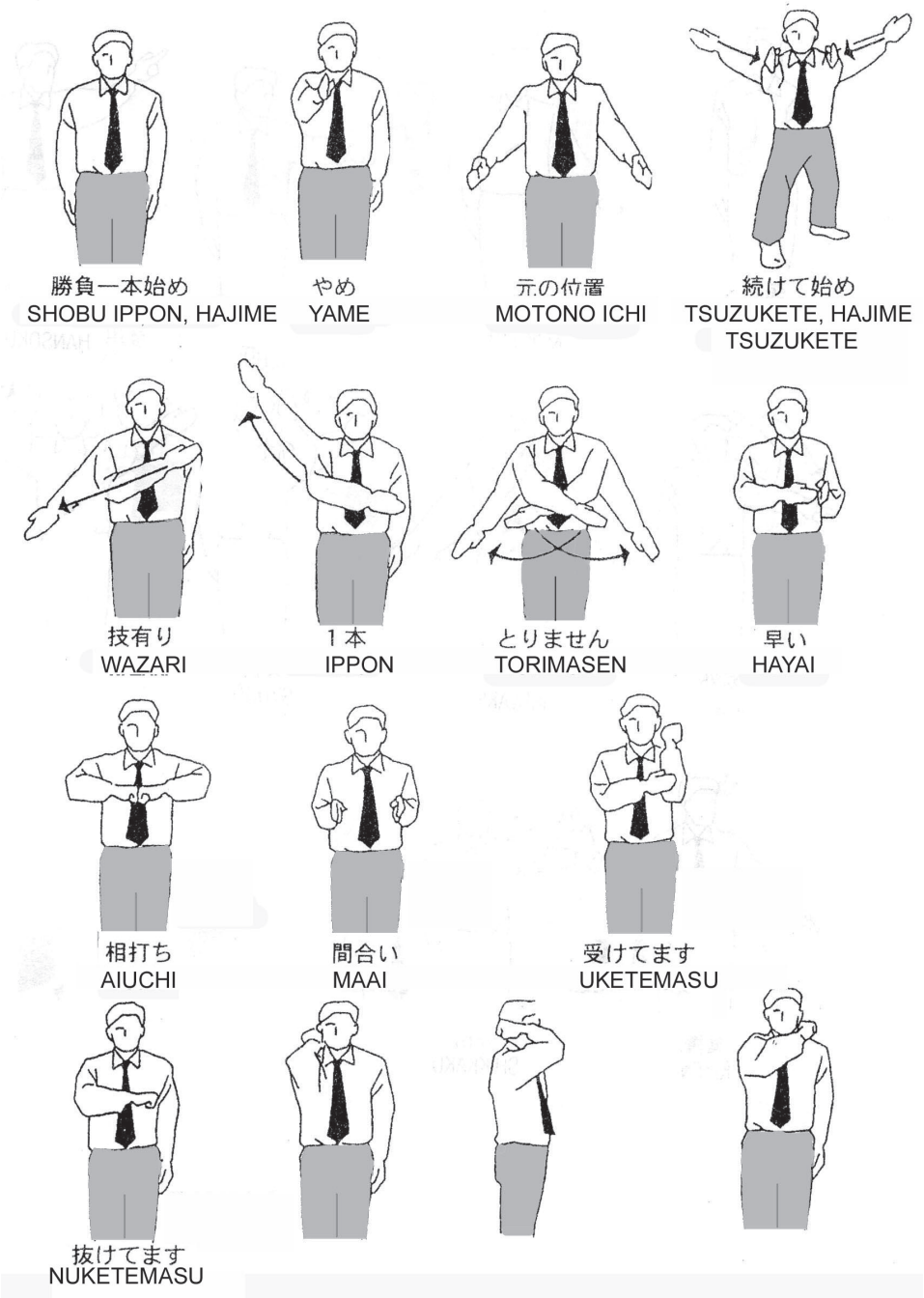
42.- Waza-ari
Suoritettu tekniikka. Ilmoitetaan ojentamalla käsi sivulle alaspäin 45 asteen kulmassa.

43.- Yame
Väliaikainen keskeytys.

44.- Yoi, hajime
Kata ottelun aloitus

45.- Yowai
Liian heikko.

LIITE II
KULMATUOMAREIDEN KÄYTTÄMÄT MERKIT



弱い
YOWAI
警告
KEIKOKU
注意
CHUI
反則
HANSOKU
むほび
MOBUBI
場外
JOGAI
引き分け
HIKIWAKI
集合
SYÜGO
棄権
KIKEN
失格
SHIKAKU
あてない
ATENAI
むほび
MUBOBI

PÄÄTUOMAREIDEN KÄYTTÄMÄT MERKIT

用意始め
YOI, HAJIME

技有り
WAZARI

一本
IPPON

相打ち
AIUCHI

受けてます
UKETEMASU

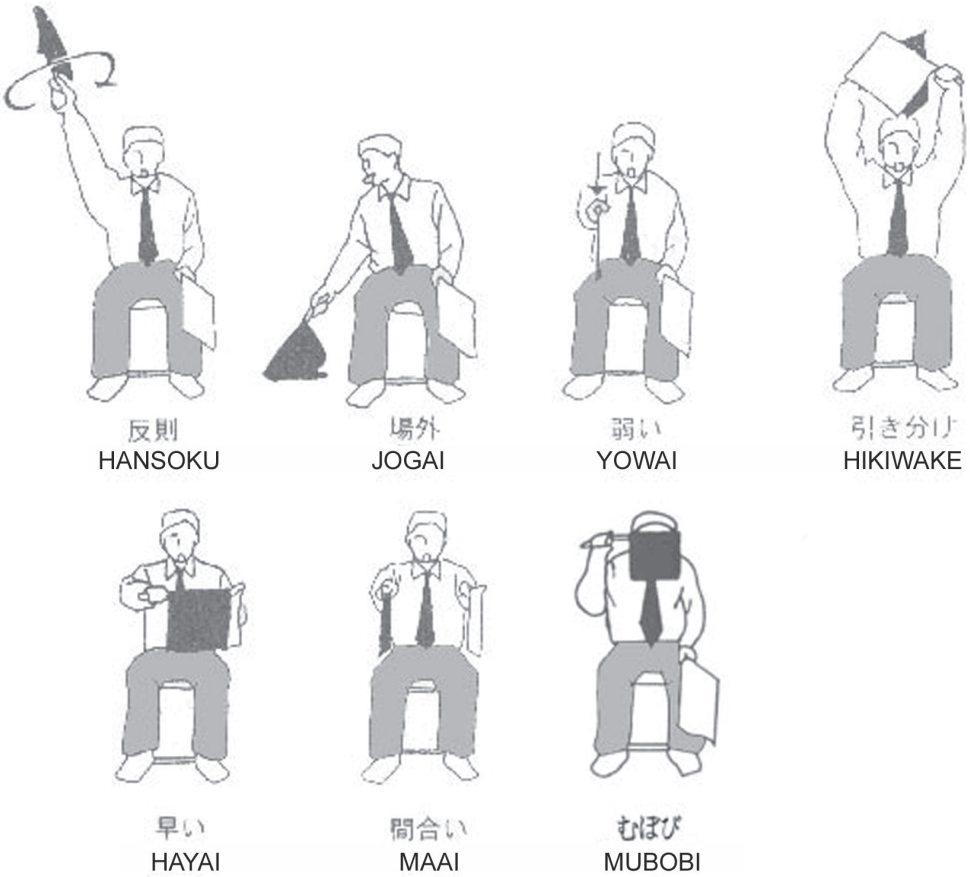
抜けてます
NUKETEMASU

とりません
TORIMASEN

見えない
MIENAI

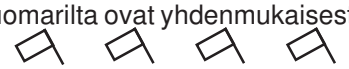
警告
KEIKOKU

反則注意
HANSOKU CHUI


反則
HANSOKU
場外
JOGAI
弱い
YOWAI
引き分け
HIKIWAKE
早い
HAYAI
間合い
MAAI
むぼび
MUBOBI

LIITE III
TUOMITSEMISLUETTELO

Kun tuomarit ovat päättäneet julistaa voittajan, yksi ääni päätuomarilta ja yksi ääni kulmatuomarilta ovat yhdenmukaisesti laskettu saman arvoisiksi ääniksi.

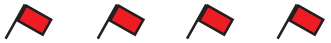
1.  voittaja “shiro”

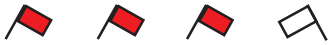
2. voittaja “shiro”

3. voittaja “shiro”

4. voittaja “shiro” tai tasapeli,riippuu päätuomarin arviosta

5. voittaja “shiro” tai tasapeli, riippuu päätuomarin arviosta

6.  voittaja “aka”

7.  voittaja “aka”

8. voittaja “aka”

9. voittaja “aka” tai tasapeli, riipuu päätuomarin arviosta

10. voittaja “aka” tai tasapeli, riippuu päätuomarin arviosta

11. tasapeli

12. tasapeli

13. tasapeli

14. tasapeli

15. tasapeli, voittaja “shiro” tai “aka”, rippuu päätuomarin arviosta

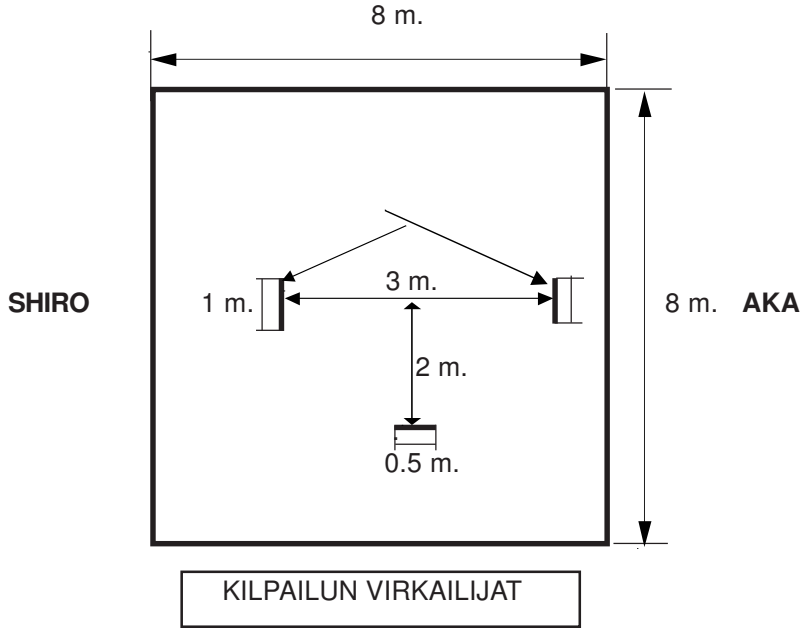
Merkinnät: Jokaisessa viidessätoista yllämainitussa mahdollisuudessa tuomiossa käytetty neljä tuomaria, merkit, ja esitetty järjestyksessä
“aka”, “shiro” ja “tasapeli”

Kun tuomareita pyydetään äänestämään voittajasta, päätuomarin ja kulmatuomarin äänet ovat samanarvoiset.

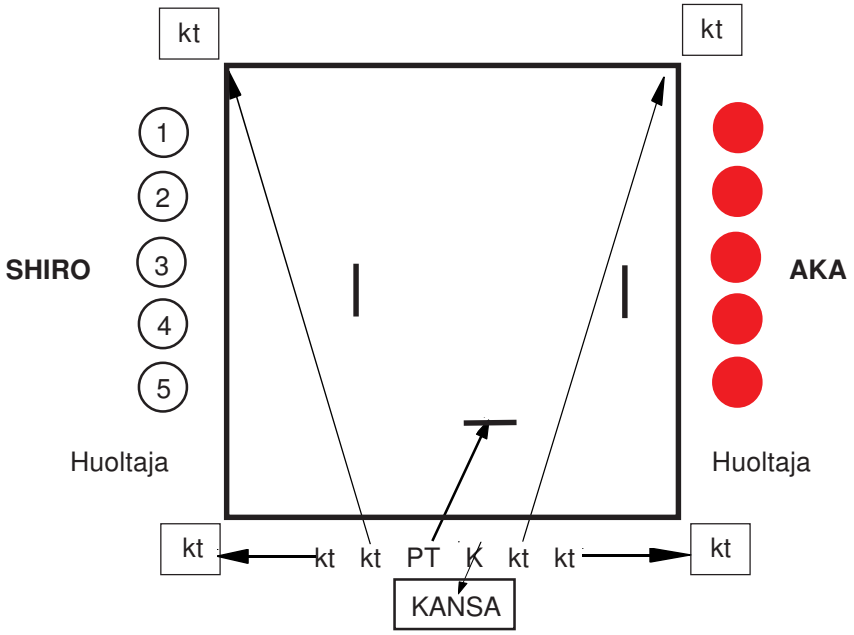
LIITE IV
KUMITE OTTELUALUEET

- Rajaviivat ovat osa ottelualuetta. - Aka on aina päätuomarin oikealla puolella

1. KUMITE OTTELUALUE



2. TUOMAREIDEN SIJOUTUS JOUKKUE KUMITEOTTELUSSA



OSA C: KATAKILPAILUN SÄÄNNÖT

LUKU I: KATAOTTELUN SÄÄNNÖT

Ottelutyypit
1. Artikla

1. Ottelutyypit ovat seuraavat:

- henkilökohtainen ottelu
- joukkuekilpailu

2. Henkilökohtainen ottelu.

Ottelujärjestelmä on yksi seuraavista:
- Lippujärjestelmä:
  Kaksi kilpailijaa esittää määrätyn kadan samanaikaisesti
- Pistejärjestelmä:
  Pisteet annetaan jokaiselle kilpailijalle erikseen ja voittaja on kilpailija, jolla on suurin kokonaispistemäärä.

3. Joukkuekilpailu

- Joukkuekilpailussa käytetään pistejärjestelmää. Pisteet annetaan jokaiselle joukkueelle erikseen ja voittaja on joukkue, jolla on suurin kokonaispistemäärä.

- Joukkueen muodostaa kolme ihmistä (yleensä kolme + yksi varalle)

4. Järjestelmän valinta
Käytettävästä järjestelmästä päättää Liiton kokous.

Ottelun tuomitsemissäännöt
2. Artikla

Ottelun tuomaristo tuomitsee ottelun (kts. luku II s.38).

Ottelujen johtaminen
3. Artikla

Ottelu etenee päätuomarin ohjeiden mukaan.

Ottelujen aloittaminen ja lopettaminen
4. Artikla

1. Aloittaminen.

- Lippujärjestelmä:

Kutsuttaessa kilpailijoiden on välittömästi siirryttävä aloitusviivoille ja kumarrettava päätuomarille.
Päätuomari ilmoittaa suoritettavan kadan kuuluvalla äänellä kilpailijoille ja kulmatuomareille.
Kilpailijat aloittavat suorituksensa päätuomarin suullisella komennolla "Hajime"(Aloittakaa) tai vihellyksellä ja palaavat alkuperäisille paikoilleen päätuomarin suullisella komennolla "Yame"(seis) tai vihellyksellä jääden odottamaan tuomareiden päätöstä.

- Pistejärjestelmä:

Kutsuttaessa kilpailijan(kilpailijoiden) on välittömästi siirryttävä aloitus viivalle, kumarrettava päätuomarille ja ilmoitettava esitettävän kadan nimi tuomareille.
Päätuomari toistaa kuuluvasti kadan nimen.
Sitten kilpailija (kilpailijat) aloittaa ja lopetettuaan palaa alkuperäiselle paikalleen jääden odottamaan tuomareiden päätöstä.

2. Lopettaminen.

- Lippujärjestelmä:

Kun kata on suoritettu, pyytää päätuomari kulmatuomareiden päätös-täätuomari ilmoittaa voittajan.

- Pistejärjestelmä:

Kun kata on suoritettu, pyytää päätuomari kulmatuomareiden päätöstä. Välittömästi tämän jälkeen päätuomari ja kulmatuo marit nostavat päätöksiensä mukaiset pisteet pistetaululla ylös.
Kuuluttajan on ilmoitettava päätuomarin ja kulmatuomarien pisteet selvästi kirjanpitäjälle.
Kirjanpitäjän on merkittävä muistiin ilmoitetut pisteet valmiisiin lomakkeisiin ja laskettava lopulliset pisteet seuraavasti: seitsemästä saadusta pistemäärästä suurin ja pienin jätetään pois ja jäljelle jäävät viisi pistemäärää lasketaan yhteen loppu-tulokseksi.
Kuuluttaja kuuluttaa selvästi lopulliset pisteet.

Päätöksen kuuluttamisen jälkeen kilpailija(t) kumartaa päätuomarille ja poistuu ottelualueelta.

LIITE V
VIRALLISET KILPAILUKADAT

Ryhmä 1

Heian Nidan
Heian Sandan
Heian Yondan
Heian Godan
Tekki Shodan

Ryhmä 2

Bassai Dai
Kanku Dai
Jion
Empi

Ryhmä 3

Bassai Dai
Kanku Dai
Jion
Hangetsu
Empi

Ryhmä 4

Bassai Sho
Kanku Sho
Tekki Nidan
Tekki Sandan
Jitte
Jiin
Gankaku
Chinte
Unsu
Sôchin
Nijushiho
Meikyô
Gojûshiho Sho
Gojûshiho Dai
Wankan

Katakilpailu
5. Artikla

1. Henkilökohtainen Kata:
   - Karsinnat: neljä kilpailijaa jäljelle.

   - Ensimmäinen kierros: 16 kilpailijaa jäljelle.
     Shitei Kata: ryhmä 1 (kts. liite V s.34)
     Tuomitaan lippujärjestelmällä.

   - Toinen kierros: 16:sta kahdeksaan kilpailijaan.
     Shitei Kata: ryhmä 2 (kts. liite V s.34)
     Tuomitaan lippujärjestelmällä.

   - Kolmas kierros: kahdeksasta neljään kilpailijaan.
     Sentei Kata: ryhmä 3 (kts. liite V s.34)
     Tuomitaan pistejärjestelmällä.

   - Finaali: viimeiset neljä kilpailijaa.
     Sentei Kata: ryhmä 3 tai 4(kts. liite V s.34)
     Kata, joka suoritetaan finaalissa ei saa olla sama kuin kolmanella kierroksella.
     Tuomitaan pistejärjestelmällä.

2. Joukkuekata
   - Karsinnat: neljä joukkuetta jäljelle.

   - Finaali: viimeiset neljä joukkuetta.
     Sentei Kata: ryhmä 3 tai 4(kts. liite V s.34)
     Kata, joka suoritetaan finaalissa ei saa olla sama kuin karsinnoissa.
     Tuomitaan pistejärjestelmällä.

Tuomitsemisperusteet voiton julistamiseksi
6. Artikla

Kataottelussa mikään suoritus ei saa olla arvosteltu yksinkertaisesti hyväksi tai huonoksi, vaan se arvostellaan jokaisen tuomitsemisperusteen olennaisten osien mukaan.

Kadan tuomitseminen perustuu kolmeen eri osaan:

1. Perusasiat

Seuraavat perusasiat täytyy näkyä jokaisessa kataesityksessä
- Katajärjestys
- Kolme katan peruskohtaa:
    1- voiman kontrollointi
    2- rentouden ja jännityksen kontrollointi
    3- nopeuden ja rytmin kontrollointi
- Liikkeiden suunta
- Kataliikkeiden ymmärtäminen
- Muodollisuus
- Embusen
- Pään kääntäminen
- Asennot
- Koordinaatio
- Tasapaino
- Liikkeiden täydellisyys
- Harmonia
- Pysähdykset
- Kiai
- Hengitys
- Katseen keskittäminen
- Henki

2. Esitysten taso
- Tuomarit huomioivat erityiset kohdat ja esitetyn kadan vaikeusasteen.
Tuomio perustuu:
- Kilpailijan teknilliseen tasoon.
- Vaikeusasteeseen ja riskitekijään, jonka kilpailija ottaa suorituksessaan.
- Kilpailijan taistelutahtoon.

3. Virheiden ja erehdyksien esiintyminen
- Kolmantena tuomitsemisperusteena tuomarin täytyy huomioida virheet ja erehdykset.

A. Yleistä
- Vähäiset virheet
    - epäröinti mutta sulava jatkaminen
    - pienehkö tasapainon menetys
    - pieni virhe embusenissa (1/2 - 1 askel)

- Keskitason virheet
    - pysäys mutta sulava jatkaminen
    - virhe mutta sulava jatkaminen

- isompi tasapainon menetys
- iso virhe embusenissa (yli 1 askel)
- kiain unohtaminen

- Isot virheet
  - virhe ja epöröinti
  - täydellinen tasapainon menetys
  - eroavaisuudet katan nimen ilmoittamisessa ja suorittamisessa

Koska kysessä on kilpailu, jopa pienimmästäkin virheestä tulee vähentää pisteitä ja kilpailijan ei anneta mahdollisuutta uusia suoritustaan.

Pisteiden vähennykset
- Vähäisestä virheestä: 0,1 pistettä vähennetään
- Keskitason virheestä: 0,2:sta 0,3:een pistettä vähennetään
- Isoista virheistä: 0,5 -0,6 pistettä vähennetään

B. Lippujärjestelmä.
- Kun kilpailija tekee virheen ja keskeyttää kadan ja toinen suorittaa kadan virheettömästi, jälkimmäinen julistetaan voittajaksi. Tässä tapauksessa kulmatuomarien päätöksiä ei tarvita.
- Jos molemmat kilpailijat tekevät virheen ja keskeyttävät, heidän ei sallita tehdä kataa uudestaan, vaan molemmat diskvalifioidaan.

Ylimääräiset ottelut
7. Artikla

1. Jos lippujärjestelmässä tulee tasapeli, käydään ylimääräinen ottelu. Esitettävä kata voi olla sama kuin edeltävässä ottelussa. Jos sittenkään ei löydy voittajaa, tehdään lopullinen päätös (viimeisen ottelun pohjalta).

2. Jos pistejärjestelmässä tulee tasapeli, ja jos se vaikuttaa kilpailun myöhempiin otteluihin, käydään ylimääräinen ottelu kyseisten kilpailijoiden/ joukkueiden välillä.

Jos sittenkään ei löydy voittajaa, tehdään lopullinen päätös (viimeisen ottelun pohjalta).

Katakilpailuun osallistuminen
8. Artikla

Katakilpailuun osallistumisessa noudatetaan liitteessä XI s.48 annettuja sääntöjä.

OSA C: LUKU II - KATAOTTELUN TUOMITSEMINEN

Tuomarit
1. Artikla

Ottelun tuomaristo koostuu:

- Lippujärjestelmässä: Yhdestä päätuomarista ja neljästä kulma-tuomarista.
- Pistejärjestelmässä: Yhdestä päätuomarista ja kuudesta tuomarista.

He asettuvat liitteessä VI olevan kuvan mukaisesti.

Päätuomarin valta ja tehtävät
2. Artikla

1. Ottelun alussa päätuomari asettuu em. paikalle ottelualueen eteen.

2. Päätuomari johtaa ottelua.

- Lippujärjestelmä.
  Kun kataa ryhdytään suorittamaan päätuomari ilmoittaa kyseisen kadan nimen ja komentaa “Yoi”-”Hajime”(Valmiina, Aloittakaa) suullisesti tai pillin avulla. Kadan suorittamisen jälkeen päätuomari komentaa “Yame” (Lopetus) suullisesti tai pillin avulla.

- Pistejärjestelmä.
  Kun kilpailija (joukkue) on ilmoittanut tuomareille esitettävän kadan nimen päätuomari toistaa sen ja antaa kilpailijan suorittaa Kadan ja palata alkuperäiselle paikalleen

3. Päätöksen julistaminen.

- Lippujärjestelmä
  Kun Kata on suoritettu, antaa päätuomari kulmatuomareille riittävästi aikaa tehdä päätöksensä. Päätuomari pyytää sitä joko kohottamalla kätensä ja julistamalla “Hantei”(Päätös) suullisesti tai pillin avulla. Sen jälkeen hän päättää voittajan enemmistön mielipiteen perusteella tuomitsemisluettelon mukaan(kts. liite III) ja osoittaa voittajan nostamalla voittajan värisen lipun ylös.
  Kun päätös on tasapeli, päätuomari osoittaa sen lipuilla.
- Pistejärjestelmä
  Kun kilpailija (joukkue) on suorittanut Kadan, antaa päätuomari

tuomareille riittävästi aikaa tehdä päätöksensä. Sen jälkeen hän pyytää tuomareiden pisteitä ja samalla näyttää omia pisteitään joko kohotamalla kätensä ja julistamalla “Hantei” (Päätös) suullisesti tai pillin avulla.

Asianomaisten turnausvirkailijoiden (katso liite VII s.42) kirjattua ilmoitetut pisteet antaa päätuomari merkin pillillä pistetaulujen laskemiseksi

Tuomareiden valta ja tehtävät
3 Artikla

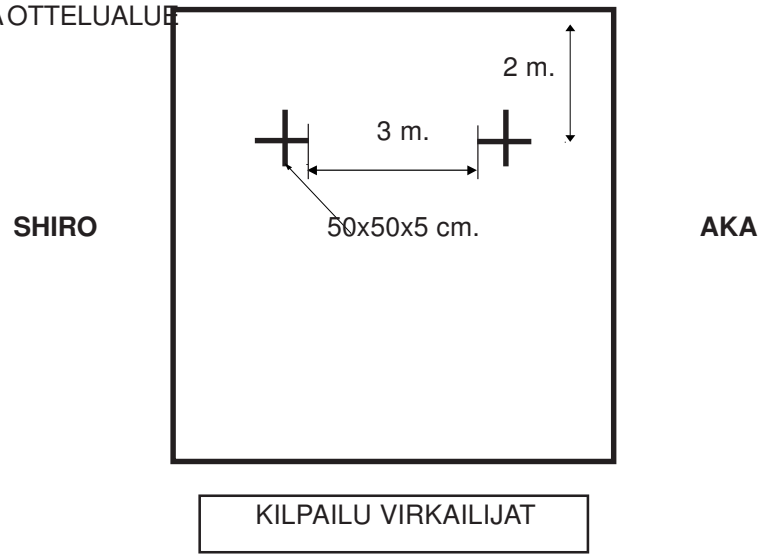
1. Tuomareiden on asetettuva ottelun alussa em. paikoille ottelualueen ulkopuolelle.

2. Ottelun aikana tuomarit arvioivat kilpailijoiden esitystä näiden ottelu sääntöjen mukaan.

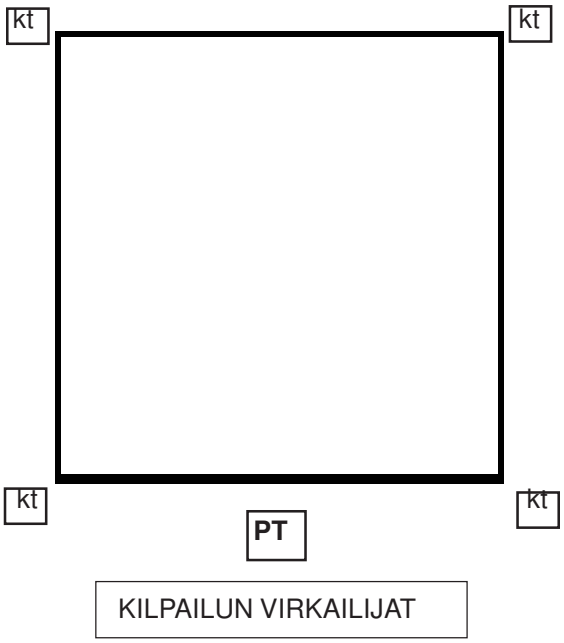
3. Kun päätuomari pyytää päätöksiä kohottavat kaikki tuomarit liput tai pistetaulun päätöksiensä mukaisesti.

LIITE VI
KATA OTTELUALUEET

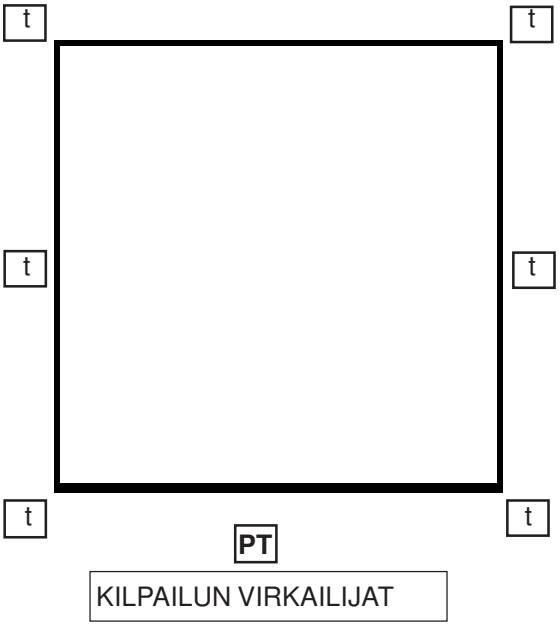
1. KATA OTTELUALUE



3. TUOMAREIDEN SIJOITUS KATAOTTELUSSA
- Lippujärjestelmä



- Pistejärjestelmä



LIITE VII
KILPAILUVIRKAILIJAT

Tiettyjen tehtävien suorittamiseksi ja kilpailun läpikäynnin helpottamiseksi kilpailujen isännät nimittävät tarvittavan määrän virkailijoita ja heidät sijoitetaan sopiviin paikkoihin.

Heidän tehtävänsä on selitetty yksityiskohtaisesti Liiton toimitsijaoppassa.

1. Kirjanpitäjä.

Kirjanpitäjä on vastuussa siitä, että ottelun olennaiset asiat on tarkasti kirjattu ylös.

Nämä asiat ovat:
- kilpailijan nimi,
- esitettävän Katan nimi,
- ottelun voittajan nimi,
- päätuomarin antamat pisteet, rangaistukset ja päätökset,
- tuomareiden antamat pisteet Katan pistejärjestelmässä,
- kaikki ottelua koskevat olennaiset huomautukset.

2. Ajanottaja.

Ajanottaja on vastuussa siitä, että ottelu kestää täyden ajan (yleensä kaksi minuuttia).

Ajanottaja pysäyttää kellon, kun ottelu keskeytetään ja käynnistää kellon uudestaan, kun ottelua jatketaan.

3. Kuuluttaja.

Kuuluttaja on vastuussa siitä, että kilpailijat tai osanottajat kutsutaan ottelualueelle oikeaan aikaan, ja että tulokset ja tuomariston päätökset kuulutetaan selvästi kaikille, joita ne koskevat.

Kokonaispistemäärä täytyy antaa heti, kun kata on suoritettu.

4. Järjestelyryhmä.

Järjestelyryhmällä on seuraavat tehtävät jotta ottelu voitaisiin viedä luontevasti läpi:
- huolehtia ottelun etenemisestä,
- tiedonanto ottelijoille,
- tiedonanto tuomareille,
- ottelualueen järjesteleminen,
- kilpailujen isännät hoitavat muut tehtävät.

5. Ensiapuryhmä.

Ensiapuryhmä on valmiina toimimaan onnettomuuden tai sairauden sattuessa lääkärin mukana.

Heidän tehtävänään on:
- avustaa kilpailulääkäriä,
- varmistaa, että ensiapuvälineistö on saatavilla,
- järjestellä kilpailualueelle paikka loukkaantuneita varten,
- kilpailujen isännät tai kilpailulääkäri hoitavat muut tehtävät.

LIITE VIII
KILPAILUTARVIKKEET

Kilpailujen isäntien järjestämien tarvikkeiden on oltava tyypiltään, määrältään ja käyttötarkoitukseltaan seuraavanlaisia:

- Liput (punainen ja valkoinen, 5 kpl kumpaakin jokaista ottelualuetta kohti).

Päätuomarille ja kulmatuomareille annetaan kullekin lippupari, ja he käyttävät niitä ilmoittamaan voittajan tai tehdäkseen merkkejä.

- Pistevihot (7 settiä per ottelualue).

Jokaisessa setissä on kokonaisluvut viidestä yhdeksään ja desimaalit yhdestä yhdeksään, yhteensä 15 taulua setissä (Koko noin 40 cm x 45 cm).

Kokonaislukujen ja desimaalien väreissä tai koossa on merkittävä ero.

Pää- ja kulmatuomareille annetaan kullekin yksi setti, ja he käyttävät niitä pisteiden ilmoittamiseen.

- Kirjanpitovälineistö.

Kirjanpitovälineistö koostuu kirjanpitolomakkeista, laskuarkeista, kynistä, yms. välineistä joita kirjanpitäjä käyttää.

- Katakortit.

Katojen nimet merkitään kortteihin (Koko n. 7,5 cm x 12 cm).

Päätuomari käyttää näitä kortteja, kun hän valitsee katan, jonka kilpailija esittää “määrätty kata” -järjestelmässä.

- Punaiset ja valkoiset nauhat.

Kilpailijat käyttävät näitä, jotta tuomarit erottaisivat heidät helposti.

Näiden nauhojen koon on oltava sellainen, että se ei häiritse kilpailijoiden suoritusta, mutta riittävän suuri, että tuomarit havait sisivat ne.

- Kello ja aikamerkki.

Kello, jossa on “pysäytyskello”-toiminnot ja äänimerkki, annetaan ajanottajalle Kumiteottelun määrätyn ajan mittaamiseksi.

LIITE IX
MÄÄRITELMIÄ

Kilpailu:	Kaikki ottelut yhteensä, jotka ovat yhden nimikkeen alla; esim. “JKA:n mestaruuskilpailut 1994 -naisten henkilökohtainen kumite”.
Turnaus:	Kaikki kilpailut yhteensä selvästi määriteltynä ajankohtana, selvästi määritellyssä paikassa; esim. JKA EM 1992.
Kilpailujen isäntä:	Turnauksen järjestäjä, yleensä kansallinen karateliitto.
Kilpailutuomarit:	Ylituomari, välitystuomarit, päätuomarit ja kulmatuomarit.
Aluetuomaristo:	Välitystuomari, päätuomari ja kulmatuomarit, jotka ovat nimitetty yhdelle ottelualueelle.
Ottelun tuomaristo:	Päätuomari ja kulmatuomarit, jotka ovat nimitetty tuomitsemaan ottelu.
Zanshin:	Hallittu tila jonka kilpailija säilyttää lopullisen tekniikan suoritettuaan.
Shitei Kata:	Määrätty Kata: päätuomari valitsee.
Sentei Kata:	Valinnainen kata.
Tokui Kata	Vapaa kata
Kilpailun voittaja:	Täytyy olla yhden lajin voittaja (kata tai kumite) ja neljän parhaan joukossa toisessa lajissa (kata tai kumite)(kaksi voittajaa on mahdollista).
JKA EM tai SM osallistuminen:	Kilpailijoiden täytyy ottaa osaa molempiin lajeihin (kata ja kumite).

LIITE X
VIRALLINEN PUKEUTUMINEN

1. Tuomarit

A. Tuomareiden täytyy käyttää virallista asua.
Asua täytyy käyttää kaikissa turnauksissa, kursseilla ja kokeissa.

B. Virallinen asu on seuraavanlainen:
- yksirivinen, hopeanappinen(2 kpl), laivastonsininen klubitakki,
- valkoinen pitkähihainen paita,
- punaisenruskea (purppuranpunainen) solmio,
- yksiväriset vaaleanharmaat housut
- kuvioimattomat, tummansiniset tai mustat sukat ja nauhalliset mustat kengät ottelualueen ulkopuolella käytettäväksi. Kenkiä ja sukkia ei sallita ottelua tuomittaessa.

2. Kilpailijat.

Kilpailijat käyttävät puhdasta, valkoista ja kuvioimatonta karate-gitä (kts.Osa A, Luku II, Artikla 2, kohta 1).

A. Kansallistunnusta voidaan käyttää.

B. Jokaisen kilpailijan täytyy käyttää tunnistus numeroa rinnassa tai selässä.

C. Takin, vyötärön ympäri vyöllä kiristettynä, täytyy olla tarpeeksi pitkä peittääkseen lanteet.
Naiset voivat käyttää karate-takin alla kuvioimatonta valkeaa T-paitaa.

D. Takin hihat täytyy ulottua vähintään puoliväliin kyynärvartta, ja eivät saa olla käärittyinä.

E. Housujen täytyy olla tarpeeksi pitkät peittääkseen vähintään 2/3 säärestä.

F. Vyön täytyy kokonaispituudessa jättää vähintään 15 cm varaa molempiin päihin vyön ollessa oikein sidottuna vyötärön ympärille.
Sen olisi myös oltava n. 5 cm leveä.

G. Jokaisen kilpailijan täytyy pitää hiuksensa puhtaina ja sopivan pituisena, ettei se estä ottelun sujuvaa etenemistä.
Hachimakia (päänauha) ei saa käyttää.
Jos päätuomari pitää kilpailijan hiuksia liian pitkinä tai likaisina, voi hän ylituomarin suostumuksella erottaa kilpailijan ottelusta.
Pannat ovat kiellettyjä, kuten myös metalliset hiussoljet.

H. Kilpailijoiden kynsien täytyy olla lyhyeksi leikatut, eikä heillä saa olla yllään metalliesineitä tai vastaavia, joilla he saattavat vahingoittaa vastustajaa.

I. Kilpailija voi käyttää pehmeitä piilolinssejä omalla vastuullaan.

J. Epävirallisten vaatetuksen ja varusteiden käyttö on kielletty.
Naiset voivat käyttää Teknillisen komitean hyväksymiä ylimääräisiä suojuksia varusteita.

3. Valmentajat
Valmentajat käyttävät turnauksen aikana tunnusmerkillä varustettua verryttelypukua.

LIITE XI
KILPAILUUN OSALLISTUMINEN

1. Yleiset kysymykset.

A. Virallisen arvonnan aloittamisen jälkeen ketään kilpailijaa ei saa korvata toisella henkilökohtaisessa ottelussa (paitsi ylituomarin luvalla).

B. Yksilökilpailijat tai joukkueet, jotka eivät saavu kilpailualueelle ennen kuin turnaus on julistettu alkaneeksi, diskvalifioidaan kyseisestä turnauksesta.

C. Jos kilpailuun ilmoittautuneet yksilökilpailijat tai joukkueet jättävät ilmaantumatta otteluun ilman hyvää syytä, tai lopettavat ottelun ja lähtevät ilmoittamatta ottelun johtajalle, päättää Teknillinen komitea kurinpidollisista jatkotoimenpiteistä.

D. Jos väärät kilpailijat ottelevat järjestäjien virheen takia, julistetaan ottelu lopputuloksesta riippumatta mitättömäksi.

2. Kumiten joukkuekilpailu.

A. Joukkuekilpailuun osallistuvan joukkueen sallitaan kilpailla vain, jos se koostuu yli puolesta aikaisemmin määritellystä kilpailijamäärästä.

B. Ennen jokaista joukkueen ottelua, joukkueen edustajan täytyy antaa virkailijapöydälle virallinen kaavake, jossa on joukkueen kokoonpano ja ottelujärjestys.
Ottelujärjestystä voidaan vaihtaa jokaisen kierroksen jälkeen, mutta ei ilmoittamisen jälkeen.

C. Joukkue diskvalifioidaan, jos joku joukkueen edustajista vaihtaa joukkueen kokoonpanoa antamatta siitä kirjallista selitystä.

D. Varamiesten(naisten) käyttäminen katsotaan muuttavan kokoonpanoa.

LIITE XII
ENSIAPUHOITO

1. Yleiset kysymykset.

A. Kilpailusääntöjen perusosa käsittää kilpailijoiden terveyden suojelemisen ja mahdollisten onnettomuuksien vähentämisen. Lääkärin hoito on puhtaasti vahinkojen hoitamiseen tarkoitettu.

B. Kilpailulääkäri voi pyydettäessä antaa tietoa kilpailijan pystyvyydestä jatkaa kilpailua.

C. On suositeltavaa, että kaikki kilpailijat käyvät läpi urheilulääketieteseen erikoistuneen lääkärin tekemän tarkastuksen kerran vuodessa. Kansallisen liitto on tästä vastuussa.

D. Kilpailulääkärin vaatiessa, ja omaa järkeä käyttämällä, jokaisen kilpailijan on suostuttava lääkärintarkastukseen.

E. Olemassaolevat sairaudet ja vammat on ilmoitettava kilpailulääkärille ennen turnauksen alkua.

F. Suoritusta parantavien aineiden käyttö on kielletty.

2. Ensiapusäännöt kumiteottelussa.

A. Jos kilpailija menee tajuttomaksi, vaikka vain lyhyeksi hetkeksi, täytyy kilpailulääkärin tutkia hänet.

B. Jos kilpailija menee tajuttomaksi vähintään 10 sekunniksi, suljetaan hänet pois kilpailusta koko turnauksen ajaksi