



TUOMARIN KÄYTÄNNÖN KÄSIKIRJA

LIIKESARJA

JURY

T5 T4 T3 T2 T1 kumarrus muoto

T4 T2 T1 T3 T5 tuomareiden istumajärjestys



KÄYTTÄTYMINEN LIIKESARJA TUOMARINA

T1 (B-tuomari) on ylin vyöarvo kehällä ja T5 alin vyöarvo kehällä

Kun liikesarja tuomarit menevät paikalleen otetaan ensin kumarrus jurylle, tuomarit tulevat vyöarvo järjestyksessä pöydän eteen, jossa ylin tuomari T1 komentaa kumarrukset jurylle (A-tuomari). Sen jälkeen T2 komentaa kumarruksen T1:lle jokainen tuomari kävelee tuolinsa eteen ja keskituomari kun antaa merkin, istutaan alas, samoin tehdään noustessa, keskituomari antaa käskyn nousta, jolloin poistutaan pöydän eteen, jossa T1 komentaa kumarrukset jurylle ja T2 kumarruksen T1 tuomarille.

Komennetaan HONG CHONG, samalla näytetään käsillä, molemmat kädet nostetaan sormen päät olkapäiden korkeudelle kämmenet itseään päin ja käsillä vedetään itseään kohti.

Kun kilpailijat saapuneet paikalle komennetaan CHA RYOT KYON YAE näyttämällä käsillä kumarrusta tuomareille kämmenet itseään kohti sekä komennetaan kumarrus vastustajalle.

Mustilla vöillä komennetaan tämän jälkeen sininen CHONG HAE SAN pois paikalta ja samalla työnnetään käsillä itsestä pois päin

Komennetaan paikalla olevalle JUN BI ja kun kilpailija ottanut jun bi asennon komennetaan SI JAK jolloin kilpailija voi aloittaa.

Kun kilpailija suorittanut liikesarjan tuomari komentaa BARO SWIO – CHARYOT KYON YAE- HAE SAN kilpailija menee odottamaan kehän ulkopuolelle vuoroaan. Tuomari pyytää paikalle CHONG samalla tavalla kuin liikesarjan alussa käsiä näyttämällä, komentaa kumarrus,

kun CHONG suorittanut liikesarjan komennetaan BARO SWIO, komennetaan CHA RYOT KYON YAE JA HAE SAN

Designated pattern HONG/ Chong paikalla, komennetaan CHA RYOT komennetaan JUN BI, sanotaan liikesarjan nimi ja TUL JUN BI ja SI JAK

Kun molemmat kilpailijat ovat suorittaneet liikesarjan komennetaan BARO SWIO, siksi aikaa, kun tuomarit laittavat pisteitä, kun tuomarit valmiit komennetaan CHA RYOT, julistetaan voittaja ja sen jälkeen tuomari komennetaan KYON YAE tuomareille, jonka jälkeen tuomari sanoo HAE SAN ja näyttää poistumismerkki

Mikäli käytetään lippuja keskituomari komentaa, tuomarit HANA DOL SET ja SET sanan kohdalla kaikki tuomarit nostavat sen lipun (joko punainen tai sininen) jonka katsovat olevan voittajan siitä parista. Muuten toiminta sama.

Pistelasku lomakkeeseen merkitään tuomarin nimi ikä tuomarin paikka sekä kyseisten liikesarjojen pisteet

LIIKESARJOJEN PISTEYTYYS

Tekninen sisältö (technical content) 10 p.

Voima (power) 6 p.

Tasapaino (balance) 6 p.

Hengitys (breath control) 6 p.

Rytmi (rhythm) 6 p.

Pisteet annetaan vertaamalla siten, että tuomari miettii, onko kilpailija keskimääräistä parempi vain huonompi aina pistekategorioiden. Mikäli kilpailija on tekniseltä tasoltaan keskimääräistä parempi niin pisteet ovat 6-8 jos taas huonompi 5-1, mikäli kilpailija on erittäin hyvä tekniikka pisteitä voi antaa jopa 9, tämä edellyttää kuitenkin sitä, että kilpailija ei ole tehnyt virheitä liikesarjan teknisessä osiossa)

Samansukuisen tekniikan tekeminen vähentää pisteitä sonkal makgi/ palmok makgi

HYLKÄÄMINEN 0 PISTETTÄ

Vähintään 1 liike puuttuu tai on lisätty

Sekoittaa liikesarjoja

Liikesarjan koreografia ei toteudu

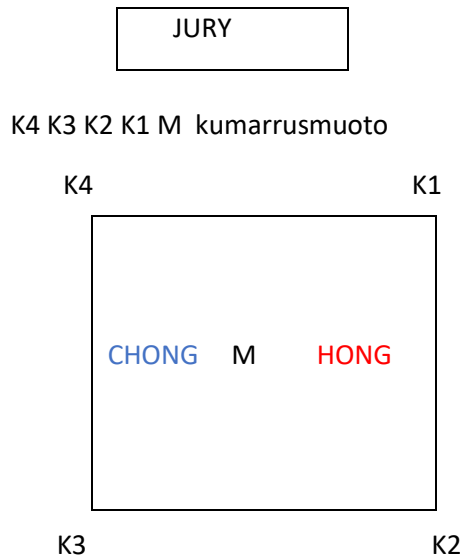
Siirtää väärä jalkaa seuraavaa liikettä varten Kaatuminen (kokonainen tasapainon menetys)

Pysähtyminen seuraavat 3 tai enemmän liikettä

Tuomariston tuolilinjan ylittäminen

Ei valmiina aloitusasennossa (20 sekuntia)

OTTELU



Kun ottelu alkaa tuomarit toimivat samoin, kun liikesarjan alussa, Mattotuomari (M) komentaa kumarrukset jurylle ja K1 mattotuomarille ja sen jälkeen jokainen tuomari kävelee omalle paikalleen kehän reunaan pitkin paikoilleen niin, että K1 jää ensi paikoilleen tuolinsa viereen/taakse sitten K2 K3 ja K4, alas istutaan vasta kun matto tuomari näyttää kaikki istuvat samanaikaisesti.

Kun ottelu loppuu tai tuomarit vaihdetaan niin mattotuomari antaa käskyn nousta ylös, kulmatuomarit nousevat yhtä aikaa, sen jälkeen K4 kävelee kohti K3 joka nousee K4 eteen kävelemään jatketaan kohti K2 ja siitä K1 jossa toimitaan samalla tavalla ja näin palaudutaan samaan muotoon jury pöydän eteen kuin alussa. Sen jälkeen mattotuomari komentaa kumarruksen Jurylle ja K1 mattotuomarille. Mikäli vain yksi tuomari vaihdetaan kyseinen tuomari käy ensin kumartamassa jurylle sekä mattotuomarille ja sen jälkeen siirtyy vaihdettavan tuomarin paikalle, pois lähtevä tuomari kumartaa jurylle ja mattotuomarille.

KULMATUOMARIEN TEHTÄVÄT

Kulmatuomarit laskevat pisteet joko sähköisen järjestelmän avulla tai pistelasku lomakkeeseen, Pistelasku lomakkeelle merkitään nimi ja omapaikka(K1-K4) . Tuomarit merkitsevät vain ne pisteet, jotka ovat nähneet oikeasti. Pistelasku lomakkeeseen merkitään myös varoitukset ja jotka tulee vähentää pisteistä. Riippuen sovitusta käytännöstä juryn kanssa laskee kulmatuomari pisteet valmiiksi ja ympyröi voittajan (tällöin kulmatuomarit voivat liputtaa voittajan mattotuomarin käskystä) tai jurypöytä laskee pisteet ja näyttää voittajan lipuilla. Mikäli ottelussa käytetään pistelasku lomakkeita joko mattotuomari tai jurypöydän apulainen käy keräämässä kulmatuomareilta pistelaskulomakkeet

Tuomarin tulee huomioida pistettä antaessa että

- tekniikka on sallittu (ap joomuk, dung joomuk, sonkal dung ja potkut)
- on kontrolloitu
- osuu sallitulle pistealueelle
- tekniikoissa tulee olla palautus
- katsekontrolli tekniikassa

PISTEET

Jokaisella kilpailijalla on jokaisen erän alussa -2p, mikä nollaantuu, kun kilpailija suorittaa mattotuomarin hyväksymän vähintään 2 pisteen arvoisen hyppypotkun. (esim Twimyo Dwit Chagi). Potkun ei tarvitse osua mutta suoritus on tehtävä siten että se olisi ollut mahdollista osua, mikäli kilpailija osuu potkulla häneltä nollaantuu -2 pistettä ja hän saa potkun arvoiset pisteet (esim Twimyo Dwit Chagi 3 pist.) Sääntö koskee juniori- ja aikussarjan kilpailijoita.

Yhden (1) pisteen arvoisia ovat:

- lyönti vartaloon tai päähän
- potku vartaloon
- hyppylyönti vartaloon
- täydellinen torjunta

Kahden (2) pisteen arvoisia ovat:

- potku päähän
- hyppylyönti päähän
- hyppypotku vartaloon

Kolmen (3) pisteen arvoisia ovat:

- hyppypotku päähän
- 180 asteen hyppypotku vartaloon

Neljän (4) pisteen arvoisia ovat:

- 180 asteen hyppypotku päähän
- 360 asteen hyppypotku vartaloon

Viiden (5) pisteen arvoisia ovat:

- 360 asteen hyppypotku päähän

VAROITUKSET

- hyökkäys laittomaan kohteeseen tai laittomalla tekniikalla
- kehästä poistuminen (molemmat jalat ottelualueen ulkopuolella)
- mikä tahansa muu kehonosa paitsi jalat kosketuksissa ottelualustaan
- kiinnipitäminen tai tarttuminen
- työntäminen
- loukkaantumisen esittäminen
- vastustajan kanssa ottelemisen tahallinen välttely
- 3 tai useampi lyönti samasta asennosta
- kilpailija ei huomioi kehätuomarin ohjeita
- selän kääntäminen tahallisesti
- tarpeeton puhuminen kilpailun aikana

- huoltajan huono käytös

3 varoitusta -> vähennetään 1 piste

KELTAINEN KORTTI (pisteiden menetys)

- kaikenlainen vastustajan pilkkaaminen

- pureminen

- kaatuneen tai valmistautumattoman vastustajan kimppuun käyminen tuomarin keskeytettyä ottelun

- liian kova kontakti tai kontrolloimaton hyökkäys

- muilla kuin sallituilla ruumiinosilla hyökkääminen

- huoltajan toistuva huono käytös

Rangaistuksen merkiksi kehätuomari nostaa keltaisen kortin ilmoitukseksi yhden pisteen menetyksestä. Keltaisia kortteja käytetään otteluissa myös jatkoajalla ja äkkikuolemassa.

Äkkikuolemassa yhden keltaisen kortin saaminen tarkoittaa ottelun häviämistä.

HYLKÄYS (punainen kortti):

- huono käytös tuomareita kohtaan.

- kehätuomarin ohjeiden tahallinen noudattamatta jättäminen.

- alkoholin tai huumeiden vaikutuksen alaisena oleminen.

3 keltaista korttia samassa ottelussa (3. kortti näytetään punaisena)

MATTOTUOMARIN TOIMINTA

Mattotuomari komentaa HONG CHONG keskelle ja tarkistaa varusteet aloittaen käsisuojista ja (sääri-) ja jalkasuojista, sen jälkeen tuomari osoittaa hammassuojia, naisilla rintapanssaria sekä alasuojia sekä tarkistaa että kilpailijoilla on kulmansa väriset suojat (kypärät)

Mattotuomari komentaa kumarrukset tuomareille ja seisoo samassa linjassa kilpailijoiden kanssa ja kumartaa yhtä aikaa kilpailijoiden kanssa.

Mattotuomari ottaa askeleen taakse päin laittaa kantapäät yhteen kuten kumarrusasennossa ja komentaa kilpailijat kumartamaan toisilleen

Tuomari siirtää oikeaa jalka taakse päin ja komentaa sanotaan MAT SOGI JUN BI (käytetään kädet otteluasennossa ja sen jälkeen nostetaan oikea käsi ylös 1 sormi pystyssä vasen on vaakatasossa kilpailijoiden välissä, Mattotuomari katsoo kaikki kulmatuomarit läpi ja komentaa IL HE JON (ensimmäinen erä) SI JAK ja kilpailijat aloittavat ottelun

KESKEYTYS esim. varoituksen tms. takia komennetaan HE CHYO vas. käsi vaakaa oikea käsi ylös komennetaan kilpailijat paikoilleen MAT SOGI TSUMI ja sen jälkeen ilmoitetaan esim. HONG, JU-I (punainen, varoitus) syyn voi näyttää käsi merkeillä lapsille (alemmille vöille) voidaan sanoa myös mikä oli varoituksen syy

Mikäli kilpailijalle annetaan keltainen kortti tuomari komentaa nostamalla keltaisen kortin kilpailijan eteen ja ilmoittaa GAM SUM

-2 hyppypotku tuomari osoittaa selkeästi kädellään niin kauan sitä kilpailijaa, joka on suorittanut vaaditun tekniikan, että jury pöydästä kuitataan nähdyksi.

Kun kilpailija ylittää ottelu alueen , tuomari asettaa kilpailijat paikoilleen siihen tilanteeseen, johon he jäivät ennen ylitystä, mikäli tilanne ei laukea ja toinen ylittää koko ajan rajan heti kun ottelua alkaa uudelleen, voidaan ottelua tuoda hieman keskeemmälle.

Kun aika loppuu, mattotuomari komentaa GUMAN, jos kyseessä on erätauco, komennetaan kilpailijat keskelle CHA RYOT KYON GE ja HAE SAN ja kilpailijat voivat mennä huoltajien luokse, kun palataan erä tauolta mattotuomari komentaa kilpailijat kumartamaan toisilleen sen jälkeen komentaa kakkoserän YI HE JON (2 sormea pystyssä) tai 3 erä SAM HE JON (3 sormea pystyssä) ja ottelu jatkuu.

Kun ottelu loppuu, mattotuomari komentaa GUMAN, sen jälkeen mattotuomari komentaa kilpailijat kumartamaan tuomareille ja sen jälkeen tuomarit laskevat pisteet. Tämän aikana kilpailijat voivat levätä. Kun tuomarit ja jury pöytä on valmis mattotuomari komentaa kilpailijat kohti tuomareita pitäen kilpailijoita kädestä ja nostetaan voittajan käsi ylös samalla astuen taakse päin, jos tasapeli nostetaan molempien käsien ylös. Sen jälkeen mattotuomari komentaa kilpailijat kumartamaan toisilleen ja ohjaa kilpailijat kätelemään toisiaan ja vastustajan huoltajaa.

GOLDEN POINT

Mattotuomari komentaa kehätuomarit seisomaan, kulmatuomarit ottavat liput käteen (punainen vasempaan ja sininen oikeaan)

Mattotuomari komentaa kilpailijat vastakkain MATSOGI JUN BI ja komentaa DUK JOM JON samalla tavoin kuin muutkin (vasen käsi vaakatasossa oikea ylhäällä ja tarkistaa että kaikki kulmatuomarit ovat asemissa ja tarkkaavaisia.

Mattotuomari komentaa HE CHYO heti kun kilpailijat tekevät jotakin sellaista, josta voi saada pisteen, kun Mattotuomari on komentanut HE CHYO hän asettaa kilpailijat MAT SOGI JUNBI asentoon ja komentaa kulmatuomareille Tuomarit HANA DUL SET SUNG jolloin kulmatuomarit nostavat lipun, jos ovat nähneet pistesuorituksen kilpailijalla. Mikäli molemmat kilpailijat ovat saaneet samanarvoisen pisteen ei kulmatuomari nosta lippua ollenkaan. Kilpailija voittaa, mikäli hän saa kaksi lippua, mikäli pisteet menevät tasan 2 punaista tai kaksi sinistä lippua ottelua jatkuu.

Jos kilpailija saa kaksi tai useamman lipun niin mattotuomari toimii samoin kuin normaalissa ottelussa kilpailun lopussa

ERIKOISTEKNIIKAT

3 lippu tuomaria ja yksi päätuomari

Lipputuomarit arvioivat suorituksen valmiusasennosta valmiusasentoon

Lipputuomarit arvioivat tekniikan puhtautta ja sitä onko tekniikka suoritettu oikein

Tekniikan on oltava puhtaalla tekniikalla suoritettu ja osuman tarvitsee olla jalan oikealla osalla

Nopi chagi päkiä (ap kumchi)

Twimyo dollyo chagi päkiä (ap kumchi)

Twimyo dolmio chagi jalan ulko syrjä (balkal)

Nomo chagi jalan ulkosyrjä (balkal)

Twimyo bandae dollyo chagi kantapään takaosa (dwitchock)

Suorituksen voi päättää eri valmiusasentoon kuin aloituksessa

Jos kilpailija ei suorita mittausta, tulee hänen ilmoittaa se selkeästi EI MITTAUSTA. mittausta suorittaa siten, ettei kilpailija osu lautaan/läpykkään, mittausta tekniikka ei saa olla potkumainen, nomo chagissa kilpailija voi hypätä lankojen sivuun mittauksen ei lankojen sisälle. Nomo Chagissa kilpailijan huoltaja /huoltajat pitää fokusta jonka ala reuna on samalla tasolla langan kanssa, etäisyyden saa kilpailija itse määrätä mutta se ei saa koskea fokukseen

Kun kilpailijan vuoro tulee, päätuomari pyytää paikalla kilpailijan ja kilpailija ilmoittaa haluamansa korkeuden

Tuomari ei komenna kumarruksia, mutta kilpailijan tulee kumartaa päätuomarille /tuomareille kun saapuu paikalle. Sen jälkeen hän ottaa valmius asennon ja tekee mittauksen (tai ilmoittaa selkeästi, EI MITTAUSTA) Mittauksen jälkeen myös valmiusasento . Kun kilpailija palaa lähtöpaikalle hän ottaa valmiusasennon ja suorittaa tekniikan (ensimmäisestä valmiusasennosta on aikaa mittaukselle ja suoritukselle 30 sek.)

Kun kilpailija on suorittanut tekniikan hän jää odottamaan valmiusasentoon tuomareiden päätöstä.

Päätuomari komentaa suorituksen jälkeen tuomarit HAN DUL SET, jolloin lipputuomarit nostavat suorituksen merkiksi joko sinisen (hyväksytty) tai punaisen (hylätty) lipun. Päätuomari laskee liput ja ilmoittaa hyväksytyyn suorituksen korkeuden/pituuden jurylle.

Mikäli kilpailija ei osu fokukseen/läpykkään , päätuomari ilmoittaa ei pisteitä, jolloin lipputuomareiden ei tarvitse liputtaa.

MURSKAUS

Päätuomari ja kolme lipputuomaria

Lipputuomarin tehtävä on arvostella suoritus valmiusasennosta, valmiusasentoon. Fokukset on rikottava sallitulla tekniikalla ja oikealla jalan tai käden osalla. Riippumatta siitä menevätkö fokukset rikki lipputuomarit arvostelevat suorituksen tekniikan, vaikka fokus ei olisi hajonnut suoritus voi olla teknisesti oikein suoritettu.

Ap joomuk (kaksi ensimmäistä rystystä)

Sonkal (myös annuro) kämmenen ulkosyrjä (kynnärvarsi ei saa osua fokuseen niin että siitä jää jälkeä kynnärvarteen)

Dollyo Chagi (päkiä)

Dolmyo Chagissa (jalan ulkosyrjä)

Yop Chagi (jalan ulkosyrjä)

Bandae dollyo chagi (kantapään takaosa)

Ap palkup (kynnärvarsi (ei kynnärpää))

Päätuomari kutsu kilpailijan paikalle, jolloin kilpailija kumartaa tuomarille ja ilmoittaa kuinka monta fokusta haluaa laitettavan.

Tämän jälkeen kilpailija mittaa oikean korkeuden koskematta lautaan, laudan keskiviiva ei saa olla solar plexuksen alapuolella, sen jälkeen kilpailija ottaa valmiusasennon(ensimmäisen valmiusasennon ottamisen jälkeen on 30 sec aikaa tehdä mittausta ja suoritus)

Jos ei mittaa ilmoitetaan selkeästi EI MITTAUSTA. Kilpailija saa mitata kerran , jonka jälkeen hän ottaa valmiusasennon ja suorittaa tekniikan ja ottaa uudelleen valmiusasennon suorituksen jälkeen ja odottaa valmiusasennossa tuomareiden päätöstä.

Valmiusasento voi olla eri kuin alussa.

Päätuomari komentaa tuomarit HANA DUL SET ,laskee liput ja ilmoittaa rikkoutuneiden fokusten määrän pisteissä 1 fokus 3 pistettä. Crack (halkeama) 1 pistettä), sen jälkeen kilpailija kumartaa ja poistuu paikalta.

VIRALLISET TUOMARISTON TERMIT

- CHA RYOT (attention)
- KYONG YAE (bow)
- JUN BI (ready)
- SI JAK (commence)
- HE CHYO (separate)
- GE SOK (continue)
- GU MAN (end)
- SIL KYOK (disqualification)
- GAMJOM (deducting point)
- JU UI (warning)
- HONG (red)
- CHONG (blue)
- IL HE JON (first round)
- YI HE JON (second round)
- SAM HE JON (third round) ·
- SON TAEK TUL (optional pattern)
- JI JONG TUL (designated pattern)
- DUK JOM JON (golden point bout)
- SUNG (winner)
- HO SIN KYONG GI (self-defense routine)
- JAYU MATSOGI (free sparring)
- TUK GI (special technique)
- WI RYOK (power breaking)
- GAE IN JON (individual event)
- DAN CHE JON (team event)