



Kilpailusäännöt





Sisällysluettelo

1. Yleistä	3
2. Kilpailujärjestelyt.....	3
3. Kilpailuiden kuvaaminen.....	4
4. Ilmoittautuminen	4
5. Edellytykset osallistumiselle	4
6. Vaatetus	5
7. Varusteet.....	5
8. Lääkintäapu.....	6
9. Kilpailupaikka ja tilat.....	6
10. Punnitus ja arvonta	7
11. Kilpailujärjestelmä	7
12. Ottelujärjestys pääsääntöisesti	7
13. Lajit	8
14. Ikäsarjat	8
15. Varusteiden tarkistus	9
16. Yksittäiset kilpailijat	9
17. Kuuluttaminen	9
18. Huomaavaisuus	9
19. Virallinen sanasto.....	10
20. Palkinnot	10
21. Kilpailusarjojen yhdistäminen.....	11
22. Liikesarjat.....	11
23. Ottelu	15
24. Erikoistekniikat	18
25. Voimamurskaus	20
26. Joukkueliikesarjat.....	22
27. Joukkueottelu.....	23
28. Joukkue-erikoistekniikat	24
29. Joukkue voimamurskaus.....	24
30. Itsepuolustusrutiini	25
31. Valitukset, protestit ja päätökset	27



1. Yleistä

SM-kilpailut ja SM-liiga on tarkoitettu kilpailijoille, joilla on ITF:n myöntämä 1 – 6. dan vyöarvo.

Värikyökilpailut on tarkoitettu kilpailijoille, joilla on on ITF:n myöntämä 9 – 1 gup vyöarvo.

SM-kilpailut järjestetään kerran vuodessa, ja SM-liiga kilpailuita voidaan järjestetää useamman kerran vuodessa. Molemmat kilpailut voidaan järjestää värikyöille tarkoitettujen kilpailuiden yhteydessä.

ITF Taekwon-Do liitto ry sitoutuu noudattamaan kulloinkin voimassa olevaa Suomen antidopingsäännöstöä, joka perustuu Maailman antidopingsäännöstöön sekä ITF Maailmanliiton sääntöjä . ITF Taekwon-Do liitto noudattaa kamppailulajien yhteisiä kurinpito säädöksiä. ITF Taekwon-Do liiton säännöissä on ehdottomasti kielletty doping ja kilpailumanipulaatio.

2. Kilpailujärjestelyt

SM-kilpailujen järjestämisestä päättää ITF Taekwon-Do liitto. Liitto tai liiton valtuuttama seura / seurat hoitaavat kilpailujärjestelyt ja liitto saa sovitun osuuden kilpailuiden tuotosta.

SM-kilpailut järjestetään aina samaan vuodenaikaan, päivämäärä sovitaan vähintään 6 kk etukäteen ja sovittu päivä ilmoitetaan liiton jäsenseuroille. Kisapäivä merkitään myös liiton tapahtumakalenteriin.

Järjestävä taho:

- lähettää kisakutsun vähintään 2 kk ennen kisojen ajankohtaa liiton jäsenseuroille. kutsuu päätuomarin SM ja SM-liiga A-tuomari, salikisat A-tai B-tuomari
- järjestää myös kilpailujen arvonnat sekä punnitukset. Arvonnat suoritetaan ennen kisojen alkamista.
- huolehtii myös kisojen ensiavusta.
- huolehtii, että kisapaikan pelastus/turvallisuussuunnitelma on kaikkien järjestelyihin osallistuvien tiedossa hätätilanteen sattuessa.
- huolehtii doping testaukseen sopivat tilat kilpailupaikalla.

Kisoihin valittu päätuomari lähettää valitsemilleen tuomareille osallistumiskutsun vähintään 1 kk ennen kilpailuiden alkamista.

Poikkeukset SM-liigakilpailuissa ja värikyökilpailuissa

Kilpailuiden järjestämisestä tulee sopia ITF Taekwon-Do liiton kanssa. Järjestelyistä vastaa liiton jäsenseura, joka ottaa järjestääkseen kilpailut. Järjestäjänä voi olla useampi seura, jotka keskenään sopivat tuottojen ja kustannusten jakamisperusteet. Kilpailuiden tuotosta ITF Taekwon-Do liitto perii osan vuosittain sovitun jaon mukaisesti.



Kilpailuiden järjestämisoikeus on kaikilla liiton jäsenseuroilla. Mikäli kilpailuiden järjestämiseen löytyy halukkaita seuroja enemmän kuin kisoja järjestetään, liitto myöntää järjestämisoikeuden ensisijaisesti sellaiselle seuralle, joka ei ole kilpailuja vielä järjestänyt.

Kilpailuiden järjestävä taho voi asettaa vähimmäisosallistujamäärän.

Poikkeukset salikilpailuissa

Salikilpailuista ei tarvitse sopia ITF Taekwon-Do liiton kanssa. Järjestävä seura ilmoittaa ITF Taekwondo liitolle järjestettävästä tapahtumasta 1kk etukäteen, jotta tapahtuma voidaan lisätä liiton tapahtumakalenteriin.

Järjestävä seura päättää ketkä voivat osallistua sen järjestämiin salikilpailuihin. Kilpailukutsu lähetetään seuroille, joiden halutaan osallistuvan kisoihin.

3. Kilpailuiden kuvaaminen

Kilpailuissa suositellaan, että kuvataan ottelut ja murskaukset. Kuvaamisen järjestämisestä vastaa järjestävä taho, joka voi hoitaa kuvauksen haluamallaan tavalla. Kilpailukutsussa tulee olla maininta kuvaamisesta.

Järjestävä taho voi päättää kuvattavan materiaalin myynnistä kilpailuiden osallistujille kohtuulliseen hintaan.

Kuvattavaa materiaalia voidaan käyttää koulutusmateriaaleissa.

4. Ilmoittautuminen

Kaikkien kilpailuihin osallistuvien tulee ilmoittautua kilpailuihin kutsussa annettuun ilmoittautumispäivään mennessä. Ilmoittautumisajan loppuun mennessä tulee ilmoittautua kaikkiin niihin lajeihin, joihin kilpailija osallistuu.

5. Edellytykset osallistumiselle

SM-kilpailuihin voivat osallistua kaikkien ITF Taekwon-Do liitto ry:n jäsenseurojen harrastajat. Osallistumisen edellytyksenä on, että seurat ovat maksaneet liiton jäsenmaksun tai seura on virallisella päätöksellä vapautettu jäsenmaksusta.

Kilpailijalla on oltava maksettuna lisenssi, vakuutus (lisenssin yhteydessä tai oma vakuutus) ja kilpailuiden osallistumismaksu. SM-sarjoihin osallistuvilla tulee olla suoritettuna Puhtaasti paras koulutus

Seuran huoltaja vastaa kilpailijan edellytyksistä osallistua kilpailuun, tarkistaa kilpailijan lisenssin ja vakuutuksen. Seuralla tulee olla vähintään yksi 18-vuotias huoltaja joka vastaa kilpailijoista.



Lisenssi ja vakuutus tarkistetaan. Mikäli tarkastuksessa havaitaan puutteita, seuralle määrätään kilpailumaksun suuruinen sakko jokaisesta puuttuvasta lisenssistä. Mikäli kilpailijalta puuttuu vakuutus, ei kilpailijalla ole oikeutta kilpailla kyseisessä kilpailussa.

Lapsikilpailijoiden tulee olla 6 -13 vuotiaita kisojen alkamispäivänä vyöarvoltaan vähintään 9 gup

Juniorikilpailijoiden tulee olla 14-17 vuotiaita kisojen alkamispäivänä vyöarvoltaan vähintään 9 gup

Seniorikilpailijoiden tulee olla 18-34-vuotiaita kisojen alkamispäivänä vyöarvoltaan vähintään 9 gup.

Veteraanikilpailijoiden tulee olla vähintään 35-vuotiaita kisojen alkamispäivänä vyöarvoltaan vähintään 9 gup.

Tuomareiden tulee olla suorittanut liiton C-tuomarikoulutus, kehätuomarin tulee olla B-tuomari, SM-kisoissa Juryn presidentin tulee olla A-tuomari. Tuomarilla tulee olla voimassa oleva lisenssi ja suoritettuna Reilusti paras-koulutus

Poikkeuksena Salikilpailuihin voi osallistua jo 10 gup vyöarvolla liikesarja ja erikoistekniikat

6. Vaatetus

Tuomariston jäsenet ja tuomarit pukeutuvat tuomaripukuihin (laivastonsininen takki ja housut, valkoinen paita, laivastonsininen solmio, valkoiset sukat ja valkoiset kengät).

Kilpailijat pukeutuvat dobokeihin ja kilpailijan vyöarvon mukaiseen vyöhön.

Huoltajat pukeutuvat verryttelyasuihin ja lenkkitosuihin/ taekwondokenkiin.

4 – 6. dan kilpailee 1 – 3. dan puvulla.

7. Varusteet

Otteluihin osallistuvien pakolliset suojat ovat:

- käsisuojat
- jalkasuojat
- hammassuoja
- alasuoja (juniorisarjoista alkaen)
- kypärä
- säärisuojat
- naisilla ja juniorityöillä näiden lisäksi rintasuoja

Otteluihin osallistuvien vapaaehtoiset suojat ovat:

- kyynervarsisuojat



- veteraaneilla näiden lisäksi rintapanssari

Alasuoja, rintasuoja, rintapanssari, säärisuojat ja kyynervarsisuojat pitää olla puettu puvun alle. Säärisuojat ja kyynärvarsisuojat eivät saa olla kovaa materiaalia. Suojavarusteissa ja puvussa ei saa olla vetoketjuja, neppareita tai painonappeja.

Jalkasuojien tulee olla kenkämalliset, joissa kuminauha/panta varpaiden ali, kantapään pitää olla suojattu ja varpaat eivät saa näkyä suojien etureunan ulkopuolella. Käsasuojien tulee olla 10 unssin suljetut hanskat. Toistaiseksi hyväksytään myös vanhanmalliset hanskat, joissa sormet on suojattu, mutta kämmen on näkyvissä.

Kypärän, käsi- ja jalkasuojien tulee olla joko punaiset tai siniset, riippuen ottelupuolesta.

Kaikkien varusteiden tulee olla ehjiä.

Huoltajilla on oltava valkoinen pyyhe ja juomapullo kilpailijaa varten.

Kilpailijoilla ei saa olla koruja eikä kelloa. Kilpailija ei saa käyttää metallisia tai muuten kovasta materiaalista valmistettuja pinnejä tai hiuspantoja tai mitään muuta tähän verrattavaa.

8. Lääkintäapu

Lääkintähenkilöstön on oltava paikalla kilpailujen aikana. Lääkintäpisteessä toimivan henkilön tulee olla ensiapukurssin suorittanut henkilö, jolla on esittää voimassaoleva EA-kortti.

Ensiavun antamisen jälkeen lääkärihenkilön tulee esittää keskustuomarille mielipiteensä osallistujan jatkamisesta loukkaantumisen jälkeen. Lääkärihenkilön päätös on lopullinen.

9. Kilpailupaikka ja tilat

Järjestävä taho vastaa kilpailupaikasta ja sen kustannuksista.

Kehä

Kehä tulee olla kooltaan 9 x 9 m tai 10 x 10 m, jonka ympärillä on metrin turvaraja. Kehä tulee olla merkittynä selkeästi teipillä tai katettuna joustavalla tatamimatolla. Kehässä tulee olla merkittynä selkeästi punainen ja sininen viiva kilpailijoille. Viiva tulee olla vähintään 5 cm leveä ja 20 cm pitkä. Viivojen tulee osoittaa kilpailijoiden paikat niin, että heidän väliinsä jää 2 m etäisyys. Kilpailukutsussa tulee olla maininta mikäli kehän koko poikkeaa vaaditusta.

Tuomariston pöytä

Tuomariston pöytä sijoitetaan kehän eteen. Tuomariston pöydälle sijoitetaan kuulutusvälineistö. Tuomaristolle varataan riittävä määrä tuoleja pöydän ääreen.

**Arvostelevien tuomareiden paikat**

Otteluissa arvosteleville tuomareille varataan tuoli jokaiseen ottelukehän kulmaan. Liikesarjoissa arvostelevat tuomarit istuvat tuomariston pöydän edessä, jonne varataan viisi tuolia. Keskustuomari istuu keskimmaisella paikalla.

Pöytäkirjanpitäjät ja ajanottajat

Pöytäkirjanpitäjä ja ajanottaja istuvat tuomariston pöydän takana.

Huoltajat

Huoltajien/valmentajien paikat otteluissa sijaitsevat 1m kehästä ulospäin kilpailukehän sivulla. Valmentajan tulee istua paikallaan ja käyttäytyä niin, että hän ei häiritse tuomareita toiminnallaan. Jokaisen osallistuvan seuran on huolehdittava, että heidän joukkueellaan on huoltaja mukana kilpailuissa.

Lääkintäavun paikka

Lääkintäavulle on oltava selkeästi merkitty paikka, jonka kilpailijat helposti tunnistavat ensiapupaikaksi.

10. Punnitus ja arvonta

Kilpailijoiden punnistus suoritetaan ennen kilpailuiden alkamista. Järjestävän tahon valtuuttamat henkilöt suorittavat punnitukset. Naiset ja miehet punnitaan erikseen. Punnituksessa käytetään kilpailujärjestäjän vaakoja.

Kilpailijat, joiden paino ylittää ilmoitetun painoluokan, hylätään. Kilpailija saa osallistua vain ilmoittamaansa painoluokkaan. Osallistumismaksua ei palauteta.

11. Kilpailujärjestelmä

Kilpailut käydään liiton hyväksymällä ja vahvistamalla lohkojärjestelmällä tai round robin-järjestelmällä.

Poikkeus SM-liigassa, värikyökilpailuissa ja salikilpailuissa

Kilpailuissa järjestäjä voi valita mitä kisajärjestelmää käytetään

12. Ottelujärjestys pääsääntöisesti



Ottelujärjestys junioreiden mestaruuskilpailuissa on liikesarjat, ottelu, itsepuolustusrutiini ja erikoistekniikat.

Ottelujärjestys aikuisten mestaruuskilpailuissa on liikesarjat, ottelu, itsepuolustusrutiini, erikoistekniikat ja voimamurkaus.

Ottelujärjestys veteraanien mestaruuskilpailuissa on liikesarjat, ottelu, itsepuolustusrutiini ja voimamurkaus.

13. Lajit

Kilpailulajit ovat: liikesarjat, ottelu, erikoistekniikat ja voimamurkaus.

Joukkuekilpailulajit ovat:

joukkueliikesarjat, joukkueottelu, itsepuolustusrutiini, joukkue-erikoistekniikat ja joukkuevoimamurkaus.

Haluttaessa näistä voidaan järjestää näytösluonteinen esitys varsinaisen kilpailusarjan sijasta.

Poikkeus SM-liigassa, värikyökilpailuissa ja salikilpailuissa

Järjestävä taho saa valita kilpailulajit.

14. Ikäsarjat

Liikesarjoissa ja ottelussa:

- lapset 6-8
- lapset 9-10
- lapset 11-13
- B-juniorit 14-15
- A-juniorit 16-17
- aikuiset 18-34
- veteraanit yli 35

Erikoistekniikoissa:

- lapset 6-8
- lapset 9-10
- lapset 11-13
- B-juniorit 14-15
- A-juniorit 16-17
- aikuiset 18-34



- veteraanit voivat halutessaan osallistua aikuisten sarjassa
- avoin sarja

Voimamurskauksessa:

- aikuiset 18-34
- veteraanit 35 tai vanhempi
- avoin sarja 18 tai vanhempi

15. Varusteiden tarkistus

Kehätuomari varmistaa, että varusteet ovat kohdan "Varusteet" mukaiset.

Mikäli jokin varuste on viallinen tai se ei ole vaatimusten mukainen, se täytyy vaihtaa. Kilpailijalla on 2 min aikaa vaihtaa varusteet, muuten hänet hylätään.

16. Yksittäiset kilpailijat

Junioreiden, aikuisten ja veteraanien kilpailuissa kilpailija saa osallistua kaikkiin lajeihin.

Yksilölajeissa kilpailevat saavat osallistua myös joukkuelajeihin.

17. Kuuluttaminen

Jokaisen kilpailulajin alussa kuulutetaan ja/tai näytetään näyttötaululla kilpailijoiden nimi, kehä ja väri (punainen, sininen).

Kuulutuksissa kehoitetaan myös seuraavia kilpailijoita valmistautumaan omaan vuoroonsa. Näissä kuulutuksissa kerrotaan kilpailijoiden nimet, kehä ja väri (punainen, sininen).

Otteluissa on huoltajan oltava myös paikalla ennen ottelun alkamista. Ottelu ei ala ilman, että kilpailijat tai heidän huoltajansa ovat paikalla.

Kilpailijoiden on ilmestyttävä kisapaikalle - omalle kehälle ajoissa. Mikäli kilpailija tai huoltaja ei saavu ajoissa paikalle, voidaan kilpailijan osallistuminen hylätä. Odotusaika lasketaan kuulutuksesta ja on 2 minuuttia.

18. Huomaavaisuus



Kilpailijoiden tulee aina kumartaa kehän laidalla kehään päin ennen kehään astumista. Lisäksi kilpailijat kumartavat kilpailulajin alussa ja lopussa mattotuomarin osoittamaan suuntaan. Kilpailijat poistuvat kehästä kasvot tuomareihin päihin kehän laidalle asti.

19. Virallinen sanasto

• CHA RYOT	HUOMIO
• KYONG YAE	KUMARTAKAA
• MATSOGI	OTTELU
• JUN BI	VALMIINA
• SHI JAK	ALOITTAKAA
• HE CHYO	IRTI
• GESOK	JATKAKAA
• GU MAN	LOPPU
• JU UI	VAROITUS
• GAM JOM	PISTEMENETYS/VAROITUS/KELTAINEN KORTTI
• SIL KYOK	HYLKÄYS
• HONG	PUNAINEN
• CHONG	SININEN
• ILHE JON	1. ERÄ
• YI HE JON	2. ERÄ
• SAM HE JON	3. ERÄ
• YON JANG JON	JATKOAIKA
• DUK JOM JON	ÄKKIKUOLEMAERÄ
• SUNG	VOITTAJA
• JI JONG TUL	MÄÄRÄTTY LIIKESARJA
• SON TAEK TUL	OMAVALINTAINEN LIIKESARJA
• HO SIN KYONG GI	ITSEPUOLUSTUSRUTIINI
• TUK GI	ERIKOISTEKNIIKAT
• WI RYOK	VOIMAMURSKAUS
• GAE IN JON	YKSILÖLAJI
• DAN CHE JON	JOUKKUELAJI

20. Palkinnot

Kilpailijoille jaetaan SM-kilpailuissa 1 kulta - 1 hopea - 2 pronssia.

Poikkeuksena erikoistekniikat ja voimamurkaus jossa ratkaistaan mitalisijat tarvittaessa uusinnalla

Palkintojen hankinnasta vastaa kilpailuiden järjestäjä.

SM-kilpailuissa jaetaan kaksinkertaiset SM-liigapisteet.

Poikkeus SM-liigassa ja värikyökilpailuissa:

Järjestäjä päättää jaetaanko kisoissa 1 vai 2 pronssimitalia.



Poikkeus salikilpailuissa

Kilpailuissa ei tarvitse jakaa mitaleja.

21. Kilpailusarjojen yhdistäminen

Kilpailuissa voidaan yhdistellä sarjoja. Sarjojen yhdistelemisestä päättää järjestävä taho. Mikäli sarjoja yhdistellään eri lajeissa, mennään junioreiden tai aikuisten sääntöjen mukaisesti.

22. Liikesarjat

Kisat käydään lohkokaaviojärjestelmällä tai round robin-järjestelmällä.

Liikesarjat kilpaillaan ikä- ja vyöarvosarjoissa.

Kilpailijat suorittavat oman vyöarvon mukaisen liikesarjan. 2 kilpailijaa samanaikaisesti 10-3 gup sarjoissa, 2 gup vyöarvosta lähtien vapaavalintainen liikesarja suoritetaan kilpailija kerrallaan yksin ja pakollinen suoritetaan samanaikaisesti toisen kilpailijan kanssa. Kilpailijat suorittavat yhden vyöarvonsa mukaisen vapaavalintaisen liikesarjan ja yhden pakollisen arvotun liikesarjan, joka ei ole sama kuin vapaavalintainen liikesarja.

SM-kisoissa ja SM liiga kisoissa vähimmäisvaatimus vyöarvolle on 9 gup

- 6-8 vuotiaat 10-6 gup
- 6-8 vuotiaat 5-3 gup
- 6-8 vuotiaat 2-1 gup
- 9-10 vuotiaat 10-6 gup
- 9-10 vuotiaat 5-3 gup
- 9-10 vuotiaat 2-1 gup
- 11-13 vuotiaat 10-6 gup
- 11-13 vuotiaat 5-3 gup
- 11-13 vuotiaat 2-1 gup
- B juniorit 14-15 vuotiaat 10-6 gup
- B juniorit 14-15 vuotiaat 5-3 gup
- B juniorit 14-15 vuotiaat 2-1 gup
- B juniorit 14-15 vuotiaat 1, 2 dan
- A juniorit 16-17 vuotiaat 10-6 gup
- A juniorit 16-17 vuotiaat 5-3 gup
- A juniorit 16-17 vuotiaat 2-1 gup
- A juniorit 16-17 vuotiaat 1, 2, 3 dan
- Aikuiset 18-34 vuotiaat 10-6 gup
- Aikuiset 18-34 vuotiaat 5-3 gup



Aikuiset 18-34 vuotiaat 2-1 gup
Aikuiset 18-34 vuotiaat 1, 2, 3, 4, 5, 6 dan
Veteraanit yli 35 vuotiaat 10-6 gup
Veteraanit yli 35 vuotiaat 5-3 gup
Veteraanit yli 35 vuotiaat 2-1 gup
Veteraanit yli 35 vuotiaat 1, 2, 3, 4, 5, 6 dan

10-1 gup lapset 6-10 vuotiaat

Kilpailija suorittaa oman vyöarvonsa mukaisen liikesarjan.

10 gup saju jirugi / saju makgi
9 gup Chon-ji
8 gup Dan-Gun
7 gup Do-San
6 gup Won-Hyo
5 gup Yul-Gok
4 gup Joon-Gun
3 gup Toi-Gye
2 gup Hwarang
1 gup Choong-Moo

2-1 gup; lapset 11-13 vuotiaat

Kilpailijan tulee tehdä vapaavalintainen liikesarja oman vyöarvonsa liikesarjoista. Tuomaristopöytä arpoo pakollisen liikesarjan. Pakollinen liikesarja on vähintään Chon-Ji ja enintään vyöarvon viimeinen liikesarja

2 gup	HWARANG
	määrätty CHON-JI-HWARANG
1 gup	CHOONG-MOO
	määrätty CHON-JI -CHOONG-MOO

1. dan – 6. dan; juniorit, aikuiset, veteraanit

Kilpailijan tulee tehdä vapaavalintainen liikesarja oman vyöarvonsa liikesarjoista. Tuomaristopöytä arpoo pakollisen liikesarjan. Pakollinen liikesarja on vähintään Chon-Ji ja enintään vyöarvon viimeinen liikesarja.

1. dan	omavalintainen: KWANG-GAE - GAE-BAEK määrätty: WON HYU - GAE-BAEK
2. dan	omavalintainen: EUI-AM - JU-CHE määrätty: YUL-GOK – JU-CHE
3. dan	omavalintainen: SAM-IL - CHOI-YONG määrätty: JOON-GUN - CHOI-YONG
4. dan	omavalintainen: JOON-GUN - MOON-MOO



Versio 6, 20.5.2024

ITF Taekwon-Do liitto ry

5. dan

määrätty: TOY-GYE- MOON-MOO
omavalintainen: SE JONG - SO SAN

6. dan

määrätty: HWARANG - SO-SAN
omavalintainen: TONG IL
määrätty: CHOONG-MOO - SO-SAN

Pisteytys

tekninen sisältö	enintään 10 pistettä
voima	enintään 6 pistettä
tasapaino	enintään 6 pistettä
hengitys	enintään 6 pistettä
rytmi	enintään 6 pistettä

Hylkääminen ja miinuspisteet

Hylkääminen, 0 pistettä:

- vähintään yhden liikkeen lisääminen tai puuttuminen
- eri liikesarjojen sekoitus
- väärä liikesarja
- väärän jalan siirtäminen seuraavaan liikkeeseen
- kaatuminen
- pysähtyminen kolmen tai useamman liikkeen ajaksi
- tuomarien tuolien linjan ylitys liikesarjan aikana
- kilpailija ei ole valmiina aloittamaan 20 s sisällä siitä kun hänet on kutsuttu kehään

Huom! Jos jostain osa-alueesta saa 0 pistettä, niin koko liikesarja on 0 pistettä.

Miinus 2 pistettä, tekninen sisältö:

- väärä tekniikka (esim. an palmok, kun pitäisi tehdä bakat palmok)
- väärän jalan palautus loppuasentoon
- väärä asento (esim. niunja sogi, kun pitäisi olla gunnun sogi)
- kaksi kertaa väärä korkeus samassa tekniikassa
- kaksi tai useampi virhe samankaltaisissa tekniikoissa (esim. sonkal, kun pitäisi olla palmok)
- kaksi tai useampi virhe asennon mitoissa
- kaksi tai useampi huuto liikesarjan aikana
- kaksi tai useampi kantapäiden nosto lähiasennossa (moa sogi)

Miinus 2 pistettä, tasapaino:

- kaksi tai useampi tasapainon menetys, jossa jalka laskee lattiaan tasapainon saavuttamiseksi.

Miinus 2 pistettä, hengitys:



- kaksi tai useampi virhe hengityksessä hitaassa, nopeassa, jatkuvassa tai yhdistetyssä liikkeessä
- kaksi tai useampi virheellistä terävää hengitystä hitaan liikkeen lopussa
- kaksi tai useampi huono hengityksen ja tekniikan yhteen koordinointi

Miinus 2 pistettä, voima:

- mikä tahansa jatkuva voimanpuute

Miinus 2 pistettä, rytmi:

- kaksi tai useampi virhe normaalin, hitaan, nopean, jatkun tai yhdistetyn tekniikan suorituksessa.

Miinus 1 piste, tekninen sisältö:

- väärä korkeus tekniikassa
- virhe samankaltaisissa tekniikoissa (esim. sonkal, kun pitäisi olla palmok)
- virhe asennon mitoissa
- huuto liikesarjan aikana
- kantapäiden nosto lähiasennossa (moa sogi)

Miinus 1 piste, tasapaino:

- tasapainon menetys, jossa jalka laskee lattiaan tasapainon saavuttamiseksi

Miinus 1 piste, hengitys:

- virhe hengityksessä hitaassa, nopeassa, jatkuvassa tai yhdistetyssä liikkeessä
- virheellinen terävä hengitys hitaan liikkeen lopussa
- huono hengityksen ja tekniikan yhteen koordinointi

Miinus 1 piste, voima:

- voimanpuute tekniikassa
- tekniikan suoritus ei ole voiman teorian mukainen

Miinus 1 piste, rytmi:

- hidas tekniikka suoritetaan normaalilla nopeudella
- nopea tekniikka suoritetaan normaalilla nopeudella
- virhe normaalin, hitaan, nopean, jatkun tai yhdistetyn tekniikan suorituksessa.

Voittajan valinta

Juryyn puheenjohtaja osoittaa voittajan lippumerkillä kun pisteet on laskettu.

Mikäli 3 tai useampi tuomari puoltaa kilpailijaa, ko. kilpailija on voittanut.

Mikäli 2 tuomaria puoltaa yhtä kilpailijaa, 1 toista kilpailijaa ja 2 tasapeliä, kilpailija jota puoltaa kaksi tuomaria on voittanut.

Mikäli 3 tai useampi tuomaria arvioi kilpailun tasapeliksi, tulos on tasapeli.

Mikäli 2 tuomaria puoltaa yhtä kilpailijaa, 2 toista kilpailijaa ja 1 tasapeliä, tulos on tasapeli.



Mikäli tulos on tasapeli, juryn puheenjohtaja arpoo ylimääräisen liikesarjan, joka toistetaan kunnes voittaja selviää.

23. Ottelu

Ottelut käydään lohkokaaviojärjestelmällä tai round robin-järjestelmällä.

Ottelut käydään ikä-, vyöarvo- ja painoluokissa. Miehet ja naiset omissa sarjoissa

6-8 vuotiaat 9-6 gup
6-8 vuotiaat 5-3 gup
6-8 vuotiaat 2-1 gup
9-10 vuotiaat 9-6 gup
9-10 vuotiaat 5-3 gup
9-10 vuotiaat 2-1 gup
11-13 vuotiaat 9-6 gup
11-13 vuotiaat 5-3 gup
11-13 vuotiaat 2-1 gup
B juniorit 14-15 vuotiaat 9-6 gup
B juniorit 14-15 vuotiaat 5-3 gup
B juniorit 14-15 vuotiaat 2-1 gup
B juniorit 14-15 vuotiaat 1-2 dan
A juniorit 16-17 vuotiaat 9-6 gup
A juniorit 16-17 vuotiaat 5-3 gup
A juniorit 16-17 vuotiaat 2-1 gup
A juniorit 16-17 vuotiaat 1-3 dan
Aikuiset 18-34 vuotiaat 9-6 gup
Aikuiset 18-34 vuotiaat 5-3 gup
Aikuiset 18-34 vuotiaat 2-1 gup
Aikuiset 18-34 vuotiaat 1-6 dan
Veteraanit yli 35 vuotiaat 9-6 gup
Veteraanit yli 35 vuotiaat 5-3 gup
Veteraanit yli 35 vuotiaat 2-1 gup
Veteraanit yli 35 vuotiaat 1-6 dan

SM-kilpailut: 2-1 gup. lapset 11-13-v, 1.dan - 6.dan; juniorit, aikuiset, veteraanit

Noudatetaan seuraavia otteluaikoja: lapset 2 x 1,5 min juniorit ja aikuiset 2 x 2 min, veteraanit 2 x 1,5 min. Erien välissä pidetään 1min tauko.

Poikkeus SM-liigassa ja värivyökisoissa

Voidaan käyttää myös 1 x 2 min (lapset, juniorit ja aikuiset), 1 x 1,5 min (veteraanit).

Painoluokat



Lapset: alle 11 v

Tytöt ja pojat -22kg -25kg -28kg -31kg -34kg -37kg -40 kg +40 kg

Tytöt 11-13v -30kg -35kg -40kg -45kg -50kg -55kg +55kg

Pojat 11-13 v -35kg -40 kg -45kg 50kg -55kg -60kg +60kg

Juniorit:B

Tytöt -40kg -45kg -50kg -55kg - 60kg -65kg +65kg

Pojat -45kg -50kg -55kg -60kg -65kg -70kg +70kg

Juniorit A

Tytöt -40kg -46kg -52kg -58kg -64kg -70 kg +70 kg

Pojat -45kg -51kg -57kg -63kg -69kg -75kg +75kg

Aikuiset:

Naiset -47kg -52kg -57kg -62kg -67kg -72kg -77kg +77kg

Miehet -52kg -57kg -64kg -71kg -78kg -85kg -92kg +92kg

Veteraanit:

Miehet -64kg -73kg -80kg -90kg +90kg

Naiset -54kg -61kg -68kg -75kg +75kg

Sääntörikkomukset

Varoitukset:

- hyökkäys laittomaan kohteeseen tai laittomalla tekniikalla
- kehästä poistuminen (molemmat jalat ottelualueen ulkopuolella)
- mikä tahansa muu kehonosa paitsi jalkapohjat kosketuksissa ottelualustaan
- kiinnittäminen 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

Jokaisesta 3 varoituksesta vähennetään lopullisesta pistemäärästä yksi (1) piste.



Pisteiden menetys (keltaiset kortit):

- 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).

Pisteet ja pistealueet

Jokaisella kilpailijalla on jokaisen erän alussa -2p, mikä nollaantuu kun kilpailija suorittaa mattotuomarin hyväksymän 2 – 5 pisteen arvoisen hyppypotkun (esim. twimyo dwichagi). Sääntö koskee junioreita ja aikuisjärjestelmän kilpailijoita.

Kasvot edestä ja sivuista (pois lukien takaraivo, niska ja kaula).

Vartalon etuosa: kainalosta alaspäin vyötärölle kummallakin puolella. (selkää lukuun ottamatta).

Kun käsivarsi (kyynärpästä sormiin) on kiinni vartalossa – sitä pidetään osana kehoa, josta vastustaja voi saada pisteitä.

Yhden (1) pisteen arvoisia ovat:

- lyönti vartaloon tai päähän
- potku vartaloon
- täydellinen torjunta

Kahden (2) pisteen arvoisia ovat:

- potku päähän
- hyppylyönti vartaloon tai 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

Mikäli lennossa tekee 2 tai 3 lyöntiä/potkua, ne lasketaan pisteiksi, jolloin pisteitä saa kaikista tekniikoista.

Voittajan valinta

Juryn puheenjohtaja julistaa voittajan kulmatuomarien merkitsemien pisteiden mukaisesti.

Mikäli 3 tai useampi kulmatuomareista puoltaa yhtä kilpailijaa, kilpailija on voittaja.

Mikäli 2 kulmatuomaria puoltaa yhtä kilpailijaa, 1 kulmatuomari toista ja 1 tasapeliä, 2 puoltavaa ääntä saanut kilpailija on voittaja.

Mikäli 2 kulmatuomaria puoltaa yhtä kilpailijaa ja 2 tasapeliä, 2 puoltavaa ääntä saanut kilpailija on voittaja.

Mikäli 3 tai useampi kulmatuomareista katsovat ottelun päättyneen tasapeliin, tuloksena on tasapeli.

Mikäli 2 kulmatuomaria puoltaa yhtä kilpailijaa ja 2 kulmatuomaria toista, tuloksena on tasapeli.

Mikäli 1 kulmatuomari puoltaa yhtä kilpailijaa, 2 kulmatuomaria tasapeliä ja 1 kulmatuomari toista kilpailijaa, tuloksena on tasapeli.

Mikäli kilpailun tuloksena on tasapeli, seuraa 1-minuutin jatkoaika. Jos sen tuloksena on jälleen tasapeli, otellaan äkkikuolema. Kilpailija, joka ensimmäisenä tekee pisteen on voittaja ajasta huolimatta, ja kilpailija, joka ensin saa 3 varoitusta tai 1 keltaisen kortin tekemättä yhtään pistettä, on häviäjä.

24. Erikoistekniikat

Tekniikat

1. dan – 6. dan juniorit ja aikuiset (miehet ja naiset)

- twimyo nopi chagi
- twimyo dollyo chagi
- twimyo bandae dollyo chagi
- twimyo dollimyo chagi
- twimyo nomo chagi

9 gup – 1 gup (juniorit, aikuiset, veteraanit)

- twimyo nopi chagi



- twimyo dollyo chagi
- twimyo nomo chagi

9 gup – 1 gup (lapset)

- twimyo nopi chagi
- twimyo nomo chagi

Potkumaali

Puu- tai muovilevy, koko 28-30cm x 28-30cm x 1,8 - 2cm. Tuomari tarkastaa levyn ennen jokaista suoritusta. Lasten kilpailussa käytetään pehmeää potkumaalia.

Korkeus / pituus

Kilpailukutsussa ilmoitetaan eri tekniikoiden minimikorkeudet/-pituudet jos niitä vaaditaan. Huoltaja ilmoittaa tuomarille kilpailijan suorittaman korkeuden/-pituuden 5 cm tarkkuudella ennen suoritusta.

Pisteytys

Hyväksytyssä suorituksessa levy taittuu nivelletyissä telineessä vähintään 90 asteen kulmaan tai halkeaa kahteen osaan (twimyo nomo chagi).

Ylihypyssä (Twimyo nomo chagi) levyn/potkumaalin (lapset) pohja on oltava langan tasolla.

Twimyo nopi chagi ja twimyo dollyo chagi tulee suorittaa saksaamalla

Kilpailija saa jokaisesta hyväksytystä suorituksesta korkeuden tai pituuden senttimäärän mukaisen pistemäärän.

Suoritus hylätään mikäli:

- valmisasento puuttuu
- väärä tekniikka
- kilpailija kaatuu (vain jalkapohjat saavat osua maahan).
- kilpailija koskee telineeseen tai levyyn ennen varsinaista suoritusta.
- kilpailija ei ole ilmassa osumahetkellä
- ensimmäisestä valmisasennosta varsinaisen suorituksen aloitukseen kuluu enemmän kun 30 sekuntia

Suoritukset

Ensimmäisen tekniikan suoritusjärjestys arvotaan. Seuraavat tekniikat suoritetaan pistejärjestyksessä niin, että pistejohdossa oleva kilpailija aloittaa. Tasapisteissä olevat kilpailijat vuorottelevat aloituksessa.

Jokaisella kilpailijalla on yksi suoritus/tekniikka. Ennen suoritusta saa tehdä yhden mittauksen. Mikäli kilpailija ei halua tehdä mittausta, on siitä ilmoitettava tuomarille ennen suoritusta.

Mittaus tulee suorittaa ilman tekniikkaa ja ylihypyssä lankojen sivulle.



Hyväksytty suoritusjärjestys erikoistekniikoissa Kumarrus tuomarille, ilmoitus mittauksesta/ei mittauksesta (mittaus)-valmiusasento-suoritus-valmiusasento, kumarrus (suorituksen jälkeen on sallittua ottaa askel tai useampi ennen valmiusasentoa)

Maksimi aika ensimmäisestä valmiusasennosta siihen, että varsinainen suoritus lähtee liikkeelle on 30 sekuntia.

Mikäli kaksi tai useampi kilpailija on tasapisteissä kaikkien suoritettujen tekniikoiden jälkeen, niin järjestetään uusintayritys/-yrityksiä arvotulla tekniikalla ja arvotussa järjestyksessä, kunnes voittaja selviää.

25. Voimamurskaus

Tekniikat

1. dan – 6. dan aikuiset (miehet):

- ap joomuk jirugi
- sonkal taerigi
- yopcha jirugi
- dollyo chagi
- bandae dollyo chagi

1. dan – 6. dan veteraanit (miehet):

- sonkal taerigi
- yopcha jirugi
- dollimyo chagi

1. dan – 6. dan aikuiset (naiset):

- sonkal taerigi
- ap palkup taerigi
- yopcha jirugi
- dollyo chagi
- dollimyo chagi

1. dan – 6. dan veteraanit (naiset):

- sonkal taerigi
- yopcha jirugi
- dollimyo chagi

6 gup – 1 gup aikuiset (miehet):

- ap joomuk jirugi
- sonkal taerigi
- yopcha jirugi



- dollyo chagi

6 gup – 1 gup veteraanit (miehet):

- sonkal taerigi
- yopcha jirugi
- dollimyo chagi

6 gup – 1 gup aikuiset (naiset):

- sonkal taerigi
- ap palkup taerigi
- yopcha jirugi
- dollyo chagi

6 gup – 1 gup veteraanit (naiset):

- sonkal taerigi
- yopcha jirugi
- dollimyo chagi

Murskauslevyt

Puu- tai muovilevy, koko 28-30cm x 28-30cm x 1,8 - 2cm. Tuomari tarkastaa levyt ennen jokaista suoritusta. Yrityksessä kerran käytettyjä puulevyjä ei voi käyttää uudestaan.

Levyjen määrä ja korkeus

Kilpailija ilmoittaa tuomarille haluamansa levyjen määrän ennen jokaista suoritusta. Kilpailija näyttää toimitsijoille haluamansa korkeuden, ennen jokaista suoritusta. Levyn alareunan pitää olla kilpailijan lantion (vyön) yläpuolella.

Pisteytys

Jokaisesta kahteen osaan haljenneesta levystä saa 3 pistettä.
Jokaisesta taipuneesta/murtuneesta levystä saa 1 pisteen.

Suoritus hylätään mikäli:

- valmisasento puuttuu
- väärä tekniikka
- tukijalka ei ole maassa osumahetkellä
- kilpailija kaatuu (vain jalkapohjat saavat osua maahan).
- kilpailija koskee telineeseen tai levyyn ennen varsinaista suoritusta
- ensimmäisestä valmisasennosta varsinaisen suorituksen aloitukseen kuluu enemmän kun 30 sekuntia

Suoritukset



Ensimmäisen tekniikan suoritusjärjestys arvotaan. Seuraavat tekniikat suoritetaan pistejärjestyksessä niin, että pistejohdossa oleva kilpailija aloittaa. Tasapisteissä olevat kilpailijat vuorottelevat aloituksessa

Jokaisella kilpailijalla on yksi suoritus/tekniikka. Ennen suoritusta saa tehdä yhden mittauksen. Mikäli kilpailija ei halua tehdä mittausta, on siitä ilmoitettava tuomarille ennen suoritusta. Mittausta suorittaessa ei levyä saa koskettaa.

Suoritus järjestys mittauksen jälkeen. Tuomari antaa kilpailijalle luvan suorittaa tekniikka, kilpailija ottaa valmiusasennos (niunja sogi/annun sogi) ja huutaa "Ya" Maksimi aika ensimmäisestä valmiusasennosta siihen että varsinainen suoritus lähtee liikkeelle on 30 sekuntia.

Hyväksytyt Suoritusjärjestys voimamurskauksessa Kumarrus tuomarille, ilmoitus mittauksesta/ei mittauksesta (mittaus)-valmiusasento-murskaus-valmiusasento, kumarrus (murskauksen jälkeen on sallittua ottaa askel tai useampi ennen valmiusasentoa)

Valmiusasento voi olla niunja sogi tai annun sogi, suorituksen voi päättää eri valmiusasentoon kuin aloitettaessa.

Suorituksessa on sallittu yksi askel tai liuku. Tukijalka on oltava maassa osumahetkellä.

Veitsikäden tekniikka on sallittu sisäänpäin tai ulospäin.

Mikäli kaksi tai useampi kilpailija on tasapisteissä kaikkien suoritettujen tekniikoiden jälkeen, niin järjestetään uusintayritys/-yrityksiä tuomareiden arpomalla tekniikalla, kunnes voittaja selviää.

26. Joukkueliikesarjat

Joukkueliikesarjakilpailu käydään lohkokaaviomenetelmällä.

Joukkueliikesarjakilpailussa kilpaillaan 2-5 hengen joukkueissa, jotka voivat olla sekajoukkueita.

Sarjat

9-6 gup (lapset ja juniorit), (aikuiset ja veteraanit)

5-1 gup (lapset ja juniorit,) (aikuiset ja veteraanit)

1-6 dan (lapset ja juniorit,) (aikuiset ja veteraanit)

9 gup-6 dan avoin sarja

Joukkueet kilpailevat yksi kerrallaan. Joukkue tekee ensin vapaavalintaisen liikesarjan ja sen jälkeen tuomariston arpoman liikesarjan.



Kolme eniten pisteitä saanutta joukkuetta palkitaan.

Arvioinnin kohteena ovat: esiintyminen, yhteistyö & koreografia, tekninen sisältö, voima, tasapaino, hengitys ja rytmi.

Poikkeus värivyökilpailuissa

Joukkue tekee vain vapaavalintaisen liikesarjan.

Pisteytys

- | | |
|----------------------------|----------------------|
| • yhteistyö ja koreografia | enintään 10 pistettä |
| • tekninen sisältö | enintään 10 pistettä |
| • voima | enintään 6 pistettä |
| • tasapaino | enintään 6 pistettä |
| • hengitys | enintään 6 pistettä |
| • rytmi | enintään 6 pistettä |

Hylkääminen ja miinuspisteet

Hylkääminen, 0 pistettä:

- jos koko joukkue ei ole valmiina aloittamaan 10 s sisällä siitä kun heidät on kutsuttu kehään
- jos joku joukkueen jäsenistä saa 0 pistettä yksilöliikesarjan kriteerien mukaan, niin koko joukkue saa 0 pistettä

Huom! Jos jostain osa-alueesta saa 0 pistettä, niin koko liikesarja on 0 pistettä.

Miinuspisteet:

- jos joku joukkueen jäsenistä saa -1 pistettä yksilöliikesarjan kriteerien mukaan, niin koko joukkue saa -1 pistettä
- jos joku joukkueen jäsenistä saa -2 pistettä yksilöliikesarjan kriteerien mukaan, niin koko joukkue saa -2 pistettä
- jos joukkue tekee virheen normaalin, hitaan, nopean, jatkettun tai yhdistetyn tekniikan suorituksessa tai poikkeaa liikesarjasta, niin joukkue saa -1 pistettä
- jos joukkue tekee kaksi tai useamman virheen normaalin, hitaan, nopean, jatkettun tai yhdistetyn tekniikan suorituksessa tai poikkeaa liikesarjasta, niin joukkue saa -2 pistettä

27. Joukkueottelu

Joukkueottelu käydään lohko-kaaviomenetelmällä.

Joukkueottelussa kilpaillaan 3 hengen joukkueissa, jotka muodostetaan samaan ikäryhmään kuuluvista (14- 17 vuotiaat, 18- 39 vuotiaat, yli 40 vuotiaat).



Joukkueeseen saa kuulua 18- 39 vuotiaiden sarjassa enintään yksi toisen ikäryhmän kilpailija.

Joukkueen muodostuksessa osallistujien vyöarvolla ja painolla ei ole merkitystä.

Sekajoukkueet eivät ole sallittuja.

Aloittaja arvotaan heittämällä kolikkoa (kehätuomari heittää). Arpa ratkaisee kumpi joukkue valitsee ensimmäisenä ottelijan joukkueestaan ensimmäiselle kierrokselle, minkä jälkeen valinnat tehdään vuorotellen. Arvonnan voittaja saa valita asettaako kilpailijan ensin vai antaako vuoron vastapuolelle.

Kaksi joukkuetta kilpailee kerrallaan jatkoon pääsystä.

Erät pisteytetään kuten yksilöottelussa.

Erän pituus 1 x 2 min.

Joukkue saa kilpailijan voitosta kolme pistettä ja tasapelistä yhden pisteen. Eniten pisteitä kerännyt joukkue pääsee jatkoon. Joukkue, joka pääsee tavoittamattomaan pistejohtoon on voittanut eikä loppuja otteluita käydä. Jos tulos on tasapeli, voittajan valitsemiseksi otellaan jatkoajalla äkkikuolemasta. Jos tulos on tasan suoritetaan arvonta, arvonnan voittaja saa valita kumpi asettaa ottelijan ensin äkkikuolemaa varten.

28. Joukkue-erikoistekniikat

Joukkueessa on 3 miestä tai 3 naista. Jokainen kilpailija tekee vähintään yhden tekniikan. Muuten toimitaan kuten yksilösuorituksissa.

Lisäksi sekajoukkue jossa voi olla sekä mies että naiskilpailijoita Sekajoukkue voi osallistua avoimeen sarjaan.

Mikäli joukkeet ovat tasapisteissä kaikkien suoritettujen tekniikoiden jälkeen, niin järjestetään uusintayritys/-yrityksiä arvotulla tekniikalla ja arvotussa järjestyksessä, kunnes voittaja selviää. Sama henkilö ei saa tehdä kahta suoritusta samalla kierroksella. Yksi kierros tarkoittaa sitä, että joukkueen jokainen jäsen on tehnyt suorituksen.

29. Joukkue voimamurkaus

Joukkueessa on 3 miestä tai 3 naista. Jokainen kilpailija tekee vähintään yhden tekniikan. Muuten toimitaan kuten yksilösuorituksissa.

Lisäksi sekajoukkue jossa voi olla sekä mies että naiskilpailijoita Sekajoukkue voi osallistua avoimeen sarjaan.



Mikäli joukkeet ovat tasapisteissä kaikkien suoritettujen tekniikoiden jälkeen, niin järjestetään uusintayritys/-yrityksiä arvotulla tekniikalla ja arvotussa järjestyksessä, kunnes voittaja selviää. Sama henkilö ei saa tehdä kahta suoritusta samalla kierroksella. Yksi kierros tarkoittaa sitä, että joukkueen jokainen jäsen on tehnyt suorituksen.

30. Itsepuolustus

Mikäli enemmän kuin 8 joukkuetta osallistuu, jaetaan ne 4 ryhmään. Karsinnat ja finaali otellaan.

Mikäli joukkueita osallistuu vähemmän kuin 8, voittajat valitaan karsinnoissa.

Sarjat

Miesten sarja. Yksi mies vastaan 3 miestä.

Naisten sarja. Yksi nainen vastaan kaksi henkilöä (miestä tai naista)

“Sankarin” tulee olla kilpailija, joka on suorittanut asianmukainen vyöarvon. Avustavat henkilöt voivat olla keitä tahansa kilpailijoita.

Esituksen “sankari” pukeutuu ITF:n viralliseen dobokiin. “Hyökkääjät” saavat käyttää vaatteita, jotka istuvat heidän rooleihinsa, mutta he eivät kuitenkaan saa käyttää minkään muun taistelulajin virallisia asuja.

Kesto

Junioreiden ja aikuisten kilpailuissa miesten sarjan kesto on 40-60 sekuntia.

Junioreiden ja aikuisten kilpailuissa naisten sarjan kesto on 30-50 sekuntia.

Veteraanien kilpailussa sekä miesten että naisten sarjan kesto on 30-50 sekuntia.

Esitys

“Sankari” kumartaa tuomariston puheenjohtajalle ja ottaa valmiusasennon (Palmok Daebi Makgi).

Kun “sankari” lopettaa viimeisen suorituksensa ja ottaa valmiusasennon niin aika päättyy. “Sankarin” merkistä kaikki osallistujat kumartavat tuomaristolle rivissä ja poistuvat kehästä. Jos esitys on liian pitkä, tuomaristo ilmoittaa ajan ylityksestä/alituksesta ja hylkää suorituksen.

Itsepuolustusrutiinissa esitettävät pakolliset tekniikat

- vähintään 1 jalkaliike hypyllä yhdellä potkulla.
- vähintään 1 jalkaliike hypyllä kaksois- tai kolmoispotkulla.



- vähintään 1 kaksisuuntainen potku hypyllä.
- vähintään 2 väistötekniikkaa.
- vähintään 1 pidosta tai otteesta vapautumiseen käytettävä tekniikka.
- vähintään 1 puolustustekniikka asetta vastaan (veitsi, leluase, tuoli, tvs.).
- vähintään 1 kaksoistorjuntatekniikka kaksoishyökkäystä vastaan.

1. dan – 6. dan junioreiden ja aikuisten kilpailuissa kilpailijat suorittavat kaikki yllä mainitut pakolliset tekniikat.

1. dan – 6. dan veteraanien kilpailussa kilpailijat suorittavat vähintään 4 yllä mainituista pakollisista tekniikoista.

5 gup – 1 gup kilpailussa kilpailijat suorittavat vähintään 4 yllä mainituista pakollisista tekniikoista.

6 gup – 9 gup kilpailussa kilpailijat suorittavat vähintään 3 yllä mainituista pakollisista tekniikoista

Pisteytys

Arvioinnin kohteet;

- | | |
|---|----------------------|
| • tekninen sisältö (em. tekniikat) | enintään 10 pistettä |
| • yhteistyö, tarkkuus, ajoitus | enintään 10 pistettä |
| • taiteellinen vaikutelma (koreografia, realismi) | enintään 10 pistettä |

Voittajan valinta

Tuomariston puheenjohtaja valitsee voittajan laskemalla yhteen 5 tuomarin pisteet niin, että korkeimman ja alimman pistemäärän antaneen tuomarin pisteitä ei huomioida yhteenlaskussa.

Karsinnat

Kummankin ryhmän kaksi eniten pisteitä saanutta joukkuetta pääsee finaaliin.

Mikäli useammalla kuin kahdella joukkueella on korkeimmat pisteet (ts. tasapisteet), pidetään uusi esitys, jonka perusteella kaksi joukkuetta valitaan finaaliin.

Finaali

Karsinnoissa valitut joukkueet esiintyvät ja voittajat (1., 2. ja 3. sija) valitaan pisteiden perusteella.

Mikäli 2 joukkuetta sijoittuu samalle mitalisijalle, voittaja valitaan parhaiden pisteiden perusteella niin, että karsintojen pisteet lisätään finaalin pisteisiin. Mikäli yhteispisteetkin menevät tasan, pidetään uusi esitys.



31. Valitukset, protestit ja päätökset

Huoltajalla on mahdollisuus jättää kirjallinen protesti. Huoltajan on heti suorituksen päätyttyä ilmoitettava, että protesti jätetään.

Kaikki toiminta kehällä pysähtyy, kunnes protesti on jätetty. Protesti on jätettävä kirjallisena suomen kielellä 5 minuutin kuluessa ilmoituksesta.

Protestimaksu on 100 euroa, joka on maksettava protestin jättämisen yhteydessä. Protestimaksu palautetaan, mikäli protesti hyväksytään.

Protestin käsittelee kilpailun jury, jota johtaa päätuomari.