



Jyväskylä Academy of Historical Martial Arts
Jyväskylä

AhmaCub 2026 ottelusäännöt

Kisasäännöstö
19.5.2026



Sisällys

1	Yleistä	3
2	Ottelun kesto	3
3	Pisteitys yleisesti	4
3.1	Pisteitys miekkaillessa	4
3.2	Pisteitys painissa	6
4	Rikkeet ja varoitukset	7
5	Loukkaantumiset	9
6	Varusteiden rikkoontumiset	9



1 1 Yleistä

Kisajärjestäjä pidättää oikeuden muutoksiin.

Miekkailijat osallistuvat kisoihin omalla riskillään, eivätkä he ole vakuutettuja kisajärjestäjän puolesta. Otteluiden aikana osallistujien tulee käyttäytyä urheilijamaisesti ja noudattaa kisajärjestäjän ohjeistuksia.

Miekkailijat saavat ottelua ennen punaisen tai sinisen käsivarsinauhan, ja heidät tunnistetaan ottelun aikana niiden perusteella.

Miekkailijat aloittavat ottelut väreillä merkityiltä alueilta. Ottelu alkaa, kun päätuomari antaa luvan kehotuksella ”miekkailkaa”. Päätuomarin keskeyttäessä ottelu sanomalla ”seis”, miekkailijoiden tulee lopettaa miekkailu ja palata merkityille alueillensä. Ottelu jatkuu, kun päätuomari kehottaa uudestaan ”miekkailkaa”.

Ottelut otellaan kymmeneen (10) pisteeseen. Jos ottelun aikaraja saavutetaan ennen pistemaksimia, ottelun voittaa miekkailija, jolla on enemmän pisteitä ajan loppuessa.

Jos pisteet ovat tasan ajan loppuessa, ottelu päättyy tasatilanteeseen alkulohkojen aikana. Jos tasatilanne tapahtuu eliminaatioiden aikana, jatketaan ottelua yksi vaihto kerrallaan (”sudden death”), kunnes toinen miekkailijoista saavuttaa vähintään yhden pisteen enemmän, kuin toinen miekkailija.

2 Ottelun kesto

Ottelu kestää kolme (3) minuuttia, tai kunnes pistemaksimi saavutetaan.

Ajanottoa ei keskeytetä pisteiden jakamisen ajaksi. Päätuomari voi keskeyttää ajanoton, jos otteluun syntyy jostain syystä pidempi tauko.

Kymmenen sekuntia ennen aikarajan täyttymistä pöytä huutaa ”Viimeinen vaihto!”. Käynnissä oleva vaihto saa jatkua loppuun asti, kunhan miekkailijat yrittävät miekkailla aktiivisesti. Jos miekkailu



passiivistuu, tuomari julistaa vaihdon päättyneeksi. Jos ”viimeinen vaihto” huudetaan vaihdon päättymisen jälkeen tai pisteytettyjen toimintojen suorittamisen aikana, suoritetaan vielä yksi vaihto, joka on viimeinen.

3 Pisteytys yleisesti

Seuraavat ruumiinosat ovat kiellettyjä kohteita, eivätkä tuota miekkailijoille pisteitä:

- Takaraivo
- Selkäranka
- Nivuset
- Polventausta
- Akillesjänne
- Jalkaterä

Jos pistemaksimi saavutetaan ottelun aikana, pöytähenkilökunta ilmoittaa tästä päätuomarille, joka tiedon jälkeen päättää ottelun.

Maksimipisteet, jota miekkailija voi saada vaihdosta on kolme (3).

3.1 Pisteytys miekkaillessa

Miekalla pisteitä voi saada osumista, jotka suoritetaan terällä, kärjellä tai ponnella. Väistimellä tehdyt osumat eivät ole sallittuja. Osumien tulee olla hallittuja. Osumat, jotka on tehty miekan lappeella, jotka on tehty ilman kunnollista kaartaa ja intentiota, eivät tuota pisteitä.

- Lyönnit päähän ja kaulaan ovat kolmen (3) pisteen arvoisia.
- Pistot keskivartaloon ja päähän ovat kolmen (3) pisteen arvoisia.
- Muut sallitut kohteet ja hallitut lyönnit ponnella maskiin tai lyönnin indikointi ponnella maskiin ovat kahden (2) pisteen arvoisia.
- Kaikki yhden käden lyönnit painitilanteiden ulkopuolella ovat kahden (2) pisteen arvoisia riippumatta osuman kohteesta.



- Kaikki yhdellä kädellä tehdyt pistot painitilanteiden ulkopuolella ovat kahden (2) pisteen arvoisia riippumatta osuman kohteesta.
- Jälkilyönnin tulee tapahtua välittömästi vastustajan lyönnin jälkeen. Tämän jälkeen tapahtuneet lyönnit eivät ole kelvollisia. Jälkilyönnin tulee olla toteutettu intentiolla ja hyvällä kaarella, sekä olla liikkeessä viimeistään vastustajan lyönnin osuessa.

Ensimmäisen osuman jälkeen jompikumpi tuomareista ilmoittaa ”piste”. Kun jälkilyöntiin on annettu mahdollisuus, päätuomari keskeyttää ottelun sanomalla “seis”. Tämän jälkeen miekkailijoiden tulee keskeyttää miekkailu ja palata omille merkityille alueille. Päätuomari pyytää aputuomaria näyttämään pisteet sanomalla “tuomari” tai “pisteet”. Aputuomari näyttää tämän jälkeen korkeimman arvoisen osuman molemmille miekkailijoille.

Aputuomarin antamat näytöt osumista:

- Osuma 3-pisteen kohteeseen: Aputuomari pitää lippua suoraan ylöspäin
- Osuma 2-pisteen kohteeseen: Aputuomari pitää lippua suoraan sivulle
- Ei vaadittavaa laatua: Aputuomari heiluttaa lippu alhaalla
- Ei osumaa: Aputuomari pitää lippua alhaalla, ristittynä kehon edessä
- Osuma tapahtui, mutta tuomari ei nähnyt minne: Aputuomari pitää lippua vaakasuoraan silmien edessä

Päätuomari päättää lopulliset pisteet vaihdosta, mutta voi käyttää aputuomarin antamia pisteitä apuna päätöksen tekemisessä. Tarvittaessa päätuomari voi käydä lyhyen keskustelun aputuomarin kanssa, mutta heidän tulee pidättyä pidemmistä keskusteluista.

Jälkilyönnit ja samanaikaiset lyönnit käsitellään samalla tavalla, ja pisteytetään yllä olevien sääntöjen mukaisesti. Tuomarit antavat pisteet kyseisten sääntöjen mukaisesti, ja pisteidenlaskijan vastuulla on laskea vaihdon lopulliset pisteet.

Epämääräiset osumat, lyönnit miekan lappeella, erittäin kevyet lyönnit miekan kärjellä ja vähäisellä kaarella toteutetut lyönnit eivät tuota pisteitä. Miekkailijoiden vastuulla on selkeiden ja hyvien lyöntien tuottaminen.



Lyönnin indikoiminen miekalla turvallisuuden ollessa uhattuna antaa edelleen pisteitä. Esimerkiksi painitilanteessa lyönnin indikoiminen takaraivoon tuottaa sääntöjen mukaisesti pisteet.

3.2 Pisteytys painissa

Painitilanteissa miekkailija voi saada pisteitä joko miekalla tehdyillä osumilla tai määritetyillä liikkeillä painietäisyydeltä. Päätuomari pisteyttää painin aikana tapahtuvat muut määritellyt liikkeet, aputuomari näyttää tilanteissa vain mahdolliset miekoilla tapahtuneet osumat. Päätuomari keskeyttää painin, jos aputuomari ilmoittaa "piste", tilanteessa tapahtuu pisteyttävä painitekniikka tai tilanteessa tapahtuu turvallisuutta vaarantava asia. Jos tilanne ei etene viiteen (5) sekuntiin siten, että kumpikaan ottelija ei siirry edullisempaan asemaan, päätuomari keskeyttää ottelun. Pysähdyksissä olevasta miekasta saa ottaa kiinni.

Painitilanteissa pisteytys tapahtuu seuraavasti:

- Miekkailija työntää toisen miekkailijan kokonaan ulos miekkailualueelta säilyttäen itse vähintään yhden jalan alueen sisällä. Miekkailija saa myös pisteet, jos vastustaja poistuu itsenäisesti miekkailualueelta. Poistumiseksi miekkailualueelta lasketaan, jos ottelijan toinen jalka on ulkona ja toinen on ilmassa. Miekkailualueelle jäänyt miekkailija saa kaksi (2) pistettä. Miekkailualueen ulkopuolella tapahtuneista miekalla tehdyistä osumista ei saa pisteitä.
- Jos miekkailija menettää miekkansa ja painietäisyys rikkoontuu, saa miekkansa pitänyt miekkailija kolme (3) pistettä.
- Hallitut maahanviennit, joissa miekkailijan jokin muu kehonosa kuin jalat osuu maahan, antaa seisaaltaan jääneelle miekkailijalle kolme (3) pistettä. Jos miekkailija kaatuu painietäisyyden ulkopuolella, seisomaan jäänyt miekkailija saa kolme (3) pistettä. Molempien miekkailijoiden kaatuessa kummallekaan ei myönnetä pisteitä.
- Kaatumiseksi lasketaan neljän tai useamman pisteen koskettaminen lattiaan. Kaatumiseksi ei lasketa tilannetta, jossa kolme pistettä koskettaa maahan väliaikaisesti ja miekkailija pystyy nousemaan välittömästi ja sujuvasti ylös sekä jatkamaan vaihtoa.
- Jos toinen miekkailija on selvästi dominoivassa asemassa, saa tämä kolme (3) pistettä. Ko. tilanteet sisältävät, mutta eivät rajoitu mm. seuraaviin: painitilanne, jossa miekkailija on saanut haltuunsa toisen ottelijan miekan tai miekkakäden ja uhkaa tätä oman miekkansa terällä tai ponnella, jos



miekkailija on painitilanteessa saanut toisen ottelijan haltuunsa ja indikoi heittoa tai maahanvientiä nostamalla ottelijan ilmaan siten, että tämän jalat eivät kosketa maahan.

- Lyönnit, potkut ja lukko-otteet ovat kiellettyjä.
- Kontrolloimattomat sekä vaaralliset heitot ja maahanviennit ovat kiellettyjä ja aiheuttavat varoituksia. Nämä sisältävät, mutta eivät rajoitu mm. seuraaviin: kaadot, joissa miekkailija päätyy päälleen, kaadot kehän ulkopuolelle ja kaadot, joissa miekkailija nousee ensin ilmaan.

4 Rikkeet ja varoitukset

Jokainen ottelu tulee käydä turvallisella ja kunnioittavalla tavalla. Näiden ohjeiden vastaisesta toiminnasta määrätään seuraamuksia. Seuraamukset voivat olla seuraavanlaisia:

- Varoitus
- Pistemenetys
- Diskaus

Päätuomari määrää seuraamuksista seuraavan taulukon pohjalta.

Ottelun kulku	Ensimmäisestä kerrasta	Toinen ja seuraavat
Ei läsnä ottelun alkaessa	varoitus	pisteenmenetys
Sääntöjenvastainen varustus	varoitus	pisteenmenetys
Miekkailualueelta poistuminen luvatta	varoitus	pisteenmenetys
Päätuomarin häiritseminen ennen pisteiden antamista	varoitus	pisteenmenetys
Perusteeton ottelun keskeyttäminen	varoitus	pisteenmenetys

Turvallisuus	Ensimmäisestä kerrasta	Toinen ja seuraavat
Selän kääntäminen vastustajalle ennen	varoitus	pistemenetys



päätuomarin keskeyttämistä		
Miekalla lyöminen kiellettyyn kohteeseen	varoitus	pistemenetys
Maskin poistaminen ennen päätuomarin keskeyttämistä	varoitus	pistemenetys
Miekalla lyöminen ”seis” komennon jälkeen	varoitus	pistemenetys
Hallitsemattoman miekkailun esittämien	varoitus	pistemenetys
Väkivaltaisen, vaarallisen tai kostonhimoisen miekkailun esittäminen	pistemenetys	pistemenetys
Tarkoituksenmukaisen julmuuden käyttäminen	diskaus	diskaus

Urheilijamaisuus	Ensimmäinen kerta	Toinen ja seuraavat
Päätuomarin ohjeistuksesta kieltäytyminen	varoitus	pistemenetys
Vastustajan tervehtimisestä kieltäytyminen ennen ottelua	varoitus	pistemenetys
Vastustajan tervehtimisestä kieltäytyminen ottelun jälkeen	varoitus	pistemenetys
Kieltäytyminen vastustajaa vastaan miekkailemisesta	varoitus	pistemenetys
Henkilö häiritsee miekkailualueen toimintaa	varoitus	pistemenetys
Sopimaton kielenkäyttö	varoitus	pistemenetys
Sopupeli	diskaus	diskaus



Epäurheilijamainen käytös	diskaus	diskaus
---------------------------	---------	---------

Varoitus on ottelukohtainen. Toinen varoitukseen johtava rike ottelun aikana aiheuttaa pistemenetyksen riippumatta siitä, mikä rike on. Pistemenetyks aiheuttaa kahden (2) pisteen lisäämisen vastustajalle. Jos molemmat miekkailijat saavat pistemenetykseen johtavan varoituksen, kummallekaan ei jaeta pisteitä pistemenetyksestä. Jos miekkailija saa varoituksen tai pistemenetyksen, hän EI voi saada pisteitä tehdystä tekniikasta kyseisessä vaihdossa.

Varoitukset ja muut sanktiot tallennetaan ja merkitään muistiin.

Diskaus voidaan myöntää miekkailijalle, hänen valmentajalleen tai yleisön jäsenelle. Diskatun henkilön tulee poistua välittömästi kisapaikalta.

Epäurheilijamaisuus voi olla mm. seuraavaa: varusteiden paiskominen, raju protestointi tai kielenkäyttö ja turnauksen henkilöstöön kohdistuvat uhkailut. Epäurheilijamaisuus ei kuitenkaan rajoitu yllä mainittuihin esimerkkeihin, vaan sitä tulkitaan tapauskohtaisesti.

Jos päätuomari ei ehdi käsitellä rikkeitä ottelun aikana, voi miekkailijat tai tuomarit tuoda rikkeen kisamanagerin tietoon. Kisamanagerilla on oikeus tarvittaessa käsitellä tietoon tulleita tilanteita, ja jakaa tarvittavia sanktioita.

5 Loukkaantumiset

Miekkailijan loukkaantuessa ottelun aikana päätuomari keskeyttää ottelun, ja ensiapuhenkilökunta tarkistaa miekkailijan tilan. Jos ensiapu antaa miekkailijan jatkaa ja miekkailija on itse halukas jatkamaan, ottelu voidaan käydä loppuun.

Jos miekkailija ei ole kykenevä jatkamaan miekkailua kolmen (3) minuutin sisällä keskeytyksestä, hänet katsotaan luovuttaneeksi kyseisestä ottelusta.

6 Varusteiden rikkoontumiset



Päätuomari keskeyttää ottelun, kun varusteen havaitaan rikkoutuvan tai lähtevän paikoiltaan. Myös aputuomari ja miekkailijat ovat velvollisia ilmoittamaan välittömästi havainnostaan varusteiden hajoamisen suhteen päätuomarille.

Jos suojaruste hajoaa, miekkailijalla on kolme (3) minuuttia aikaa korjata varuste tai hankkia korvaava varuste. Jos miekkailija ei kykene korvaamaan hajonnutta varustusta aikarajan sisällä, hänet katsotaan luovuttaneeksi kyseisestä ottelusta.

