**Uudet I.K.O. KILPAILUSÄÄNNÖT**

Toukokuu 2016

Pääperiaatteet

Tuomaristolla ja kilpailukomitealla tulisi olla yhtäläinen tapa tuomita kilpailuja mutta lopullisen päätöksen tekee kilpailun ylituomari. Ottelun erät on rajoitettu kolmeen minuuttiin (ja pudotuserät ”elimination bouts” kahteen minuuttiin) ja lisäerät kahteen minuuttiin ”extension bouts” (jos niitä on). Kun katsotaan tarpeelliseksi, Ylituomari voi sallia myös ylimääräistä aikaa. Kilpailun ylituomarilla (kuultuaan kehätuomaria), on lopullinen valta muuttaa turnausaikataulua. Kilpailun ylituomari voi kutsua koolle kilpailukomitean tarvittaessa.

Ottelu (Kumite)

A. Perusperiaatteet

1) Yksi erä kestää kolme minuuttia (pudotuserät kaksi minuuttia) ja lisäerät (jos niitä on) kaksi minuuttia.

2) Voitto myönnetään ottelijalle:

-joka on tehnyt yhden täyden pisteen. (Ippon)

-joka on tehnyt kaksi puoli pistettä, joka on yhteensä täysipiste. (2 x Waza-ari = Awase Ippon)

-jonka tuomarit tuomitsee/määrittä voittajaksi (HANTEI-gachi)

-ottelija, jonka vastustaja on hylätty (Shikkaku) tai jättänyt osallistumatta erään ilman pätevää syytä tai esim. luovuttamalla (Kiken).

**B. Täysi piste (Ippon) voitto**

3) Jos ottelija ”pudottaa” vastustajan yli kolmeksi sekunniksi tai saa vastustajan yli kolmeksi sekunniksi keskeyttämään ottelunsa (menettää halun/kyvyn otella) tuo se ottelijalle täyden pisteen eli ipponin. Tämä ei koske kiellettyjä lyönti- (tsuki), potku- (keri), kyynärpäätekniikoita (Hiji uchi).

4) kun vastustajan saa kaatumaan millä tahansa tekniikalla esim. Pyyhkäisemällä (ashi-kake) hyökkääjän tukijalka alta vastatekniikkana hyökkääjän jodan mawashigeriin niin, että hyökkääjä kaatuu ja vastustajan selkä osuu maahan ja siihen perään välittömästi kevytkontakti lyönti maassa makaavan vastustajan mahaan (Gedan tsuki ja zanshin) osana kombinaatiota. Tästä voidaan tuomita täysi piste (ippon), jos kaikki kriteerit mm. Ajoitus täyttyy.

**C. Puoli pisteen (Waza -ari) myöntäminen.**

5) Ottelija, joka ”pudottaa” vastustajan alle kolmeksi sekunniksi tai saa vastustajan alle kolmeksi sekunniksi keskeyttämään ottelunsa (menettää halun/kyvyn otella), mutta sen jälkeen palaa ottelemaan, tuo ottelijalle puoli pistettä. Samoin jos vastustaja menettää tasapainonsa hyökkääjän lyönnistä, potkuista, kyynärpäälyönnistä tms., mutta ei kaadu maahan, tuo se hyökkääjälle puoli pistettä. Tämä ei koske kiellettyjä lyönti- (tsuki), potku- (keri), kyynärpäätekniikoita (Hiji uchi).

6) Puhdas potku vastustajan päähän (jodan geri) ja sen jälkeen heti perään hallittu ja oikein ajoitettu gedan lyönti vastustajaa kohti ilman kontaktia (zanshin) voi tuoda puolipistettä (waza-arin). Vastustajan ei tarvitse pudota tai menettää edes tasapainoaan. Potku voi olla mikä tahansa jodan geri esim. jodan-mawashi-geri, jodan-mae-geri, jodan-ushiro-geri, jodan-ushiro-mawashi-Geri, ja jodan -hiza-geri, jne).

7) Kun vastustajan saa pudotettua/kaatumaan millä tahansa tekniikalla, mukaan lukien chudan-geri (chudan-mae-geri, chudan-ushiro-geri jne) ja sen jälkeen heti perään hallittu ja oikein ajoitettu gedan lyönti vastustajaa kohti ilman kontaktia (zanshin) voi tuoda puolipistettä (waza-arin).

8) Kun vastustajan saa pudotettua/kaatumaan nopealla pyyhkäisyllä (ashi-kake) tai potkaisemalla/pyyhkäisemällä vastustajan tukijalan esim. vastatekniikkana jodan mawashi geriin ja sen jälkeen heti perään hallittu ja oikein ajoitettu gedan lyönti vastustajaa kohti ilman kontaktia (zanshin) voi tuoda puolipistettä (waza-arin).

9) Väistämällä vastustajan tekniikan esim. do mawashi kaiten gerin ja vastustaja kaatuu maahan niin, että selkä osuu lattiaan ja sen jälkeen heti perään teet hallitun ja oikein ajoitetun gedan lyönnin kohti vastustajan vatsaa, ilman kontaktia (zanshin), voit saada puolipistettä (waza-arin).

10) Kaatunut vastustaja voi hyökätä ylös suuntautuvalla potkulla (keri-age) välittömästi kaatumisensa jälkeen. Tästä on mahdollisuus saada puolipistettä (waza-ari) tai täysi piste (ippon) riippuen vaikutuksesta vastustajaan kts. Kohdat 3 ja 5 edellä.

11) Kun vastustaja loukkaantuu toisen ottelijan sallituista tekniikoista, esim. saamalla haavan otsaan, joka vaatii hoitoa tatamin ulkopuolella, mutta ottelu voi jatkua hoidon jälkeen voi ottelija saada puolipistettä eli Waza-arin. Tämän päättää kilpailun ylituomari.

12) Kaksi puolen pisteen tuomiota muodostavat yhden täyden pisteen eli voiton. (2 Waza-ari = Awase Ippon)

\*\*\*Vastustajan kaatumisen/putoamisen määritelmä: Kun jokin osa vastustajan käsistä tai vartalosta, lukuun ottamatta jalan pohjia, koskettaa maahan jonkin tekniikan aiheuttamana

**D. Voitto tuomarien päätöksellä (HANTEI)**

13) Kun ei ottelussa tule täyttä pistettä eli ipponia, voitto tuomitaan tuomarien päätöksellä

14) Tuomio on voimassa, kun vähintään kolme viidestä tuomarista tekee saman päätöksen.

15) tuomion kriteerit priorisoidaan seuraavasti:

[A] Loukkaantuminen

[B] Tehokkaat tekniikat (Yuko-Da)

[C] Käytettyjen tekniikoiden määrä (Tekazu) / aggressiivisuus (Kosei)

16) Jos kilpailijalla on yksi rangaistus (Genten Ichi) ja hän sai myös puolipisteen (Waza-ari), silloin nämä kumoavat toisensa. Jos vastustajalla ei ole rangaistuksia eikä puolta pistettä, ottelun voitto myönnetään päätöksellä.

Eli tässä tapauksessa Genten Ichi = Wazaari

17) Voiton voi saavuttaa myös vastustajan hylkäämisellä tai jos vastustaja keskeyttää ottelun.

**E. Jatkaminen/ jatko-erät (Enchosen)**

18) Jos ei saada vähintään kolmen tuomarin hyväksymää päätöstä, tuomitaan tasapeli ja mennään jatko-erään.

19) Jos ei voittotuomiota saada kahdessa jatko-erässä, voitto myönnetään ottelijalle, joka on 10 kiloa kevyempi. Jos voittajaa ei voida päättää painoeron perusteella, päätetään voittaja murskattujen levyjen määrän perusteella (tameshiwari).

Ellei jatkoerän jälkeen saada kolmen tuomarin yhtenäistä tuomiota, voidaan vielä määrätä toinen jatko erä ns. ”kerrasta poikki” –periaatteella.

20) Jos ei ottelulle voida tuomita voittajaa edellisillä tavoilla, voi ottelun ylituomari yhdessä kehätuomarin kanssa valita voittajan. Tällöin tuomio perustuu kokonaisuuteen eli mm. ”tekniikka, taistelutahto/spirit, virheet ym. ja tässä tapauksessa voi olla vielä kolmaskin jatko-erä.

21) Kohdissa 19 ja 20 on kirjattu sääntöjen perusperiaatteet mutta ottelun ylituomari ja kehätuomari voivat soveltaa sääntöjä tarvittaessa.

**F. Virheet (Hansoku)**

22) Seuraavista tekniikoista/ toimista saa virheen:

1. Ganmen-Ouda: kaikenlainen kasvojen ja kaulan koskettaminen käsillä tai kyynärpäillä on kiellettyä. Edes kevyesti kädellä ei saa koskettaa näitä alueita. Näistä tulee virhe.

Kuitenkin hämäykset kasvoja kohti on sallittuja.

(2) Kin-geri tai Kinteki-Heno-kogeki: Potkut haaroihin on kielletty.

(3) Zu-tsuki: Pääiskut ja puskemiset ovat kiellettyjä.

(4) Taoreta-aite-eno-kogeki: Maassa makaavan vastustajaan tehtävät tekniikat ovat kiellettyjä, lukuun ottamatta kohdan 4 ja 9 hallittu gedan tsuki (zanshin).

(5) Sebone-eno-kogeki: selkärankaan kohdistuvat tekniikat ovat kiellettyjä.

(6) Kake: vastustajan niskan tai muun ruumiinosan sitominen tai niihin tarttuminen on kiellettyä. (hooking)

(7) Tsukami: Kaikenlainen tarttuminen vastustajan pukuun tai ruumiinosiin on kielletty.

(8) Kakae-Komi: Vastustajan kaikenlainen kiinnipitäminen on kielletty. Esimerkiksi jalkaa ei saa ottaa kiinni.

(9) poistettu

(10) Renzoku-shiteno-Oshi: Vastustajan työntäminen **kahdella** kädellä on sallittu, mutta vain yksi työntö kerrallaan, kaksi yhden käden työntöä peräkkäin on kielletty (välissä pitää tehdä jokin muu tekniikka).

(11) Osae: Vastustajan kiinnipitäminen on kielletty. Esim. vastustajan hartioista/olkapäistä ei saa pitää kiinni käsillä.

(12) Mune-wo-awase-Teno-kogeki / Te-wo-Awase-Teno-kogeki: Vastustajan käsien tai ylävartalon kiinnipitäminen ja sitominen on kielletty.

(13) Kakenige: Toistuva astuminen rajojen ulkopuolelle ja jatkuva kaatuminen heti potkun tai muun tekniikan jälkeen sekä pakoon lähteminen (run away) vastustajan tekniikkojen edestä on kielletty!

(14) Jogai: Toistuva ottelualueen ulkopuolelle meneminen on kielletty.

(15) Jogai-karano-kogeki: ottelualueen ulkopuolelta hyökkääminen on kielletty!

(16) Hyökkääminen sen jälkeen kun kehätuomari on huutanut "Yame" on kielletty.

(17) Kansetsu-eno-kogeki: suorat tekniikat polveen on kielletty kuten esim. chusoku, sokuto tai kakato.

(18) muut tekniikat ja toimet, joita tuomarit voivat pitää virheinä.

\*\*\* Oshi: Yhden käden työntö on sallittu esim. Seiken, shotei, Shuto, kote, ja hizi,. Kuitenkin kaulasta tai kasvoista työntäminen on kiellettyä samoin kuin hartioilla/olkapäillä ja vartalolla työntäminen on kielletty.

\*\*\* Sabaki: käsien ja jalkojen torjunta/väistäminen on sallittu

\*\*\*Oshi, Sabaki ja Ashi-Kake tekniikkojen yhdistäminen on sallittu.

23) Tahattomasti tai vahingossa tehty virhe johtaa ensimmäiseen varoitukseen (Chui 1), toisesta virheestä tulee toinen varoitus (Chui Ni). Kolmesta varoituksesta tulee ensimmäinen rangaistus (Genten Ichi). Neljännestä varoituksesta tulee toinen rangaistus (Genten Ni) ja se johtaa automaattisesti hylkäykseen (Shikkaku). [Genten San on poistettu]

**G. Rangaistukset (Genten)**

24) Seuraavat tilanteet johtavat automaattisesti rangaistukseen (Genten Ichi):

(1) tahallinen virhe

(2) Muut toimet, joita ylituomari voi pitää huonona suhtautumisena kilpailuun (ts. epäurheilijamainen käytös).

**H. Hylkäys (Shikkaku)**

25) Seuraavat tilanteet johtaa hylkäämiseen:

(1) Kaksi rangaistusta (Genten Ni = Shikkaku)

(2) Ei tottele erotuomarin ohjeita ottelun aikana.

(3) Väkivaltainen käytös, tahalliset vakavat virheet ja väärä asenne. Ylituomari voi mitätöidä tällaisen ottelijan tuloksen ja kilpailun.

(4) Ottelijat ovat passiivisia yli minuutin tekemättä mitään tekniiikkaa. Tämä tulkitaan haluttomuudeksi otella ja molemmat ottelijat hylätään.

(5) Myöhästyy ottelusta tai ei ole paikalla.

(6) Ottelijalla on väärä otteluasu tai varusteet.

(7) Ottelija paino eroaa yli 10kg siitä mitä on ilmoitettu kilpailuun ilmoittautuessa. Paino ei saa heittää 10kg tai enemmän kumpaankaan suuntaan.

.

26) Shiai Hoki: Kaikki ottelijat hylätään, jotka ei noudata otteluaikataulua ilman pätevää syytä. Seuraavat tilanteet ovat poikkeuksia:

(1) Kilpailun lääkärin määräyksestä keskeytetty kilpailu

(2) Odottamaton epäonni kilpailijan lähipiirissä (kuten perheenjäsenet, jne.), joka tapahtuu välittömästi ennen ottelua tai sen aikana. Lupa jättää kilpailu alue annetaan ylituomarin ja kilpailukomitean kuulemisen jälkeen.

I.K.O. Tuomarisäännöt

Toukokuu 2016

Ottelu (kumite)

Ottelun aloitus

1) kilpailun toimitsija kutsuu kilpailijat paikalle. Kilpailijat tulevat ottelualueelle vastakkaisilta puolilta.

2) Kehätuomari seisoo keskellä, 3 metrin päässä keskilinjasta. Tuomari antaa kumarrus -käskyt: "Shomen ni Rei", "Shushin ni Rei" ja "Otagi ni Rei". Ottelun alkaa, kun kehätuomari on antanut käskyn: "Hajime!"

3) Jos jommankumman ottelijan puku aukeaa kesken ottelun, kehätuomari keskeyttää ottelun ja ottelijat palaavat alkuperäiselle paikalleen ja selkä ottelualueelle päin kääntyneenä korjaavat puvut kuntoon (istuen).

Tuomaritoiminta ottelun aikana

1) Erän aikana kun tulee Ippon, Waza-ari, virhe tai jos ottelija ylittää ottelualueen tms. tuomari (t) viheltää pilliin ja nostaa lipun merkiksi samaan aikaan. Kehätuomari antaa käskyn "Yame!” ja komentaa ottelijat takaisin alkuperäisille paikoilleen.

2) Lippumerkit ovat seuraavat:

(1) Ippon (täysi piste eli voitto) - Tuomari nostaa ipponin tehneen ottelijan kanssa samanvärisen (valkoinen/shiro tai punainen/aka) lipun pystysuoraan ylös ja viheltää äänekkäästi pillillä.

(2) Waza-ari (puoli pistettä) - Tuomari vie vaakasuoraan sivulle waza-arin tehneen ottelijan kanssa samanvärisen (valkoinen/shiro tai punainen/aka) lipun pystysuoraan ylös ja viheltää samaan aikaan lyhyesti ja äänekkäästi pillillä.

(3) Hansoku (virhe) - Tuomari puhaltaa pilliin virheen merkiksi, lyhyttä toistuvaa vihellystä ja samalla heiluttaa lippua ylös ja alas. Lipun väri kertoo, kumpi ottelija on tehnyt virheen.

(4) Jogai (ottelualueen rajan ylitys) - Tuomari (t), joka lähimpänä tapahtumasta laskee ottelijan värisen lipun vinottain maata kohti ja viheltää lyhyttä toistuvaa vihellystä ja nostaa lippua ylös ja alas.

(5) Mitomezu (ei tapahtunut mitään) – Tuomari nostaa molemmat liput eteensä ja tekee niillä aaltoja edes takaisin. Samanaikaisesti viheltää pillillä pitkiä toistuvia vihellyksiä.

(6) Miezu (epäselvä / ei nähnyt mitään erikoista). Tuomari ristii liput eteensä rinnan korkeudelle. Ei vihellä pilliin lainkaan.

(7) HANTEI (päätös)

HIKIWAKE, Cyuritsu (Tasapeli) - Tuomari laittaa molemmat liput eteensä ristiin laskemalla niin että ne osoittavat vinosti alaspäin.

Aka (punainen) voittaa - Tuomarin nostaa punaisen lipun pystysuoraan ylöspäin ja viheltää pillillä voimakkaasti.

Shiro (valkoinen) voittaa - Tuomarin nostaa valkoisen lipun pystysuoraan ylöspäin ja viheltää pillillä voimakkaasti.

3) Jos tulee Ippon, Waza-ari, tai virhe, kehätuomarin on pyydettävä kulmatuomarien päätös ja julistaa sen pohjalta lopullisen päätöksen, jonka on oltava vähintään komella tuomarilla sama, mukaan lukien erotuomari.

Täysi piste (Ippon) Voitto

1) Kun ottelija saa Ipponin (3 tai 4 kohta kilpailusäännöissä), tuomari pyytää ottelijat alkuperäiselle paikalleen ja sen jälkeen tehdään päätös (julistetaan tuomio).

2) Kehätuomari tarkastaa muiden tuomarien päätökset ja tuomitsee voittajan sen perusteella. Tämä vaatii vähintään kolmen tuomarin yhteisen päätöksen mukaan lukien kehätuomarin.

Voitto tuomarien päätöksellä (HANTEI)

1) Kun signaali pysäyttää ottelun, kehätuomari huutaa "Yame!" (seis/loppu), ja palauttaa ottelijat alkuperäisille paikoilleen.

2) Tuomari pyytää kilpailijoita kumartamaan eteenpäin "Shomen", ja pyytää kulmatuomarien päätöstä. Tuomarien tulee nostaa sen värinen lippu suoraan ylöspäin joka on hänen mielestään voittanut. Jos kyseessä on tasapeli, hänen on laitettava liput ristiin eteensä. Voimassa oleva päätös on kolme tai enemmän tuomarin samanlainen päätös. Muussa tapauksessa päätös on tasapeli.

Virheet (Hansoku)

1) Kun kyseessä on virhe, kehätuomari erottaa kilpailijat ja keskeyttää ottelun.

2) Jotta virhe tuomitaan, on saatava kolmen tai useamman tuomarin yhteinen päätös mukaan lukien kehätuomari.

3) Kun kyseessä on virhe, jos se ei ole tehty tarkoituksella, kilpailija voi saada yhden varoituksen (Chui Ichi). Toisesta virheestä tulee toinen varoitus (Chui Ni). Kolme varoitusta johtaa ensimmäiseen rangaistukseen (Genten Ichi). Neljäs varoitus johtaa toiseen rangaistukseen (Genten Ni) ja automaattinen hylkäämiseen.

4) Kielletyt tekniikat: Katso kohta 22 kilpailusäännnöistä (Hansoku)

Hylkääminen (Shikkaku)

1) Kilpailija, joka on saanut kaksi rangaistusta (Genten Ni), hylätään.

2) Muut hylkäyksen perusteet: katso kohta 25 kilpailusäännöistä (Shikkaku)

Ottelun lopuksi

1) Jos Ippon tai Shikkaku, tuomari keskeyttää välittömästi ottelun, ottelijat pyydetään kääntymään eteenpäin "Shomen", kehätuomari julistaa tuomion ja kilpailijat kumartavat "Shomen", "Shushin", "Otagai" ja sen jälkeen he kättelevät ja saavat poistua kilpailualueelta.