



BOREAL HANMOODO

KILPAILUSÄÄNNÖT

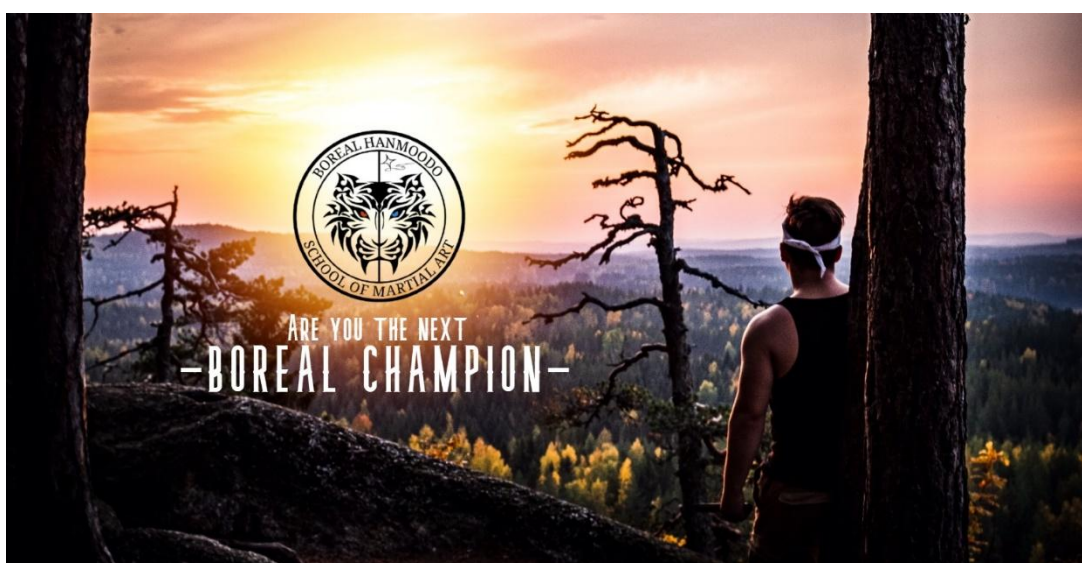
Itsepuolustusnäytös

Erikoispotkut

Henkilökohtainen vapaaohjelma

Ottelu

Nunchaku-ottelu



Kuva: Niko Romo

Versio 1.6 (14.10.2025)

SISÄLLYSLUETTELO

Sisällysluettelo ja esipuhe
 Itsepuolustusnäytöskilpailun säännöt
 Erikoispotkukilpailun säännöt
 Henkilökohtainen vapaaohjelma -kilpailun säännöt
 Ottelukilpailun säännöt
 Nunchaku-ottelukilpailun säännöt
 Boreal Champion -kokonaiskilpailun säännöt
 Dokumentin muutoshistoria

ESIPUHE

Boreal Hanmoodossa kilpaileminen on osa harjoittelua. Boreal Hanmoodossa kilpailemisessa tärkeintä ei ole voittaminen vaan itsensä haastaminen, oman kehityksen arvioiminen ja uuden oppiminen. Kilpaileminen ei siis ole päämäärä vaan työkalu kohti aina parempaa kamppailuosaamista kuljettaessa.

Boreal Hanmoodossa tavoitteena on kehittää kamppailutaitoja monipuolisesti ja lajin periaatteita hyödyntäen. Monipuolisessa lajissa kilpailumuotojakin on useita. Lajin periaatteiden omaksuminen parantaa mahdollisuuksia menestyä eri kilpailumuodoissa. Laajan kamppailulajiosaamisen lisäksi Boreal Hanmoodo tarjoaa harrastajille monenlaisia kilpailumuotoja, jotta yhä useampi harrastaja saisi kilpailuiden kautta lisäintoa tavoitteelliseen harjoitteluun sekä henkilökohtaiseen kehittymiseen.

Boreal Moodo Oy jakaa oikeudet järjestää Boreal Hanmoodo – School of Martial Artin alaisia Hanmoodon (Suomessa 1989 perustettu Han Moo Do) SM-kilpailuita vuosittain. Kilpailujen järjestäjänä toimii aina Boreal Hanmoodo seura ja Boreal Moodo Oy auttaa järjestäjiä mm. Boreal Hanmoodo –verkkosivujen kautta kulkevien ilmoittautumisten muodossa sekä materiaalien, kuten tämän Boreal Hanmoodo kilpailusäännöt –dokumentin muodossa.

Näiden sääntöjen pohjalta kilpaillaan kaikissa Boreal Hanmoodo –kilpailuissa. Tarkennukset sääntöihin kerrotaan kilpailujen alussa pidettävässä sääntökokouksessa. Kilpailija ei voi protesti- tai rangaistustilanteessa vedota tietämättömyyteen tässä sääntökirjassa määritellystä säännöstöstä, vaikka kyseessä oleva asia olisikin jätetty informoimatta kyseisten kilpailujen sääntökokouksessa tai tiedotteissa.

Sääntöjä ei ole mahdollista laatia yksityiskohtaisesti kattamaan kaikkia mahdollisia tilanteita. Näin ollen viimeinen vastuu on kilpailuissa toimivalla tuomaristolla ja heidän harkinnallaan. Tuomarit tekevät päätökset tätä dokumenttia tai sen henkeä soveltaen.

ITSEPUOLUSTUSNÄYTÖSKILPAILUN SÄÄNNÖT

Kilpailumuodon idea:

Itsepuolustusnäytöksen tarkoituksena on kehittää harrastajaa kohti parempaa taitoa. Koska näytös on suunniteltu koreografia, voidaan hyökkäys ja puolustustekniikoiden suoritusnopeus viedä turvallisella tavalla realistiselle tasolle. Samalla näytös vaatii sen tekijältä äärimmäistä liikkeen hallintaa, sillä muun muassa lukkojen ja iskujen tarkoitus on näyttää vahvoilta, mutta olla kuitenkin aiheuttamatta vammoja. Ihmisten edessä esiintyminen on paineenalainen tilanne, jossa kilpailija oppii omista stressireaktioistaan. Näytös ei ole realistinen kamppailu, eikä se yritä simuloida sellaista, mutta se sisältää realistisia taidollisia elementtejä, joiden harjoittaminen kehittää harrastajaa eteenpäin, ja joiden esille tuomista myös tuomarit arvostavat.

Sarjat:

- **B-sarja**, jossa kilpailevat aloittelijat/alemmat värivyoarvot.
- **A-sarja / SM-sarja**, jossa kilpailevat ylemmät värivyöt ja mustat vyöt sekä halutessaan alemmat värivyöt. Tämä on virallinen SM-sarja SM-kilpailuissa.
- Sarja valikoituu ryhmän ylimmän vyöarvon mukaan.

Ryhmät:

Kaikki ryhmät kilpailevat joko A tai B sarjoissa. Ryhmän kokoonpano voi olla 2-4 henkilöä.

Vaaditut hyökkäystekniikat:

Jokaisesta näytöksestä tulee löytyä kaikki seuraavat hyökkäystekniikat:

- Tarttuminen tai hyökkäys yhdellä kädellä
- Tarttuminen tai hyökkäys kahdella kädellä
- Hyökkäys lyönnillä
- Hyökkäys potkulla

Muut tekniikat ovat vapaavalintaisia.

Näytöksen kesto:

1,5 min – 3 min.

Arvostelukriteerit:

- **Tekniikoiden puhtaus:** Tekniikoiden tulisi olla selkeitä ja hyvin nähtävissä sekä noudattaa Boreal Hanmoodon periaatteita. Vaikutus arvosteluun (50%)
- **Realistisuus:** Tekniikoiden pitäisi näyttää mahdollisuuksien mukaan aidoilta. Hyökkäystekniikat tulisi kohdistua oikeisiin kohteisiin ja ne tulee tehdä riittävällä nopeudella. Vältettävä kuitenkin liiallista hosumista. Vaikutus arvosteluun (25%)
- **Liikkeen virtaavuus:** Tekniikoiden/tekniikkayhdistelmien tulisi olla jatkuvia ja on vältettävä kulmikkaita liikkeitä sekä tarkoituksettomia pysähdyksiä kesken tekniikan. Rentouden tulisi tulla ilmi tekniikoissa. Vaikutus arvosteluun (25%)

Arvostelussa käytetään pisteitä 1-10. Tasapisteissä kokonaisuus sekä vaativuus ratkaisee.

ERIKOISPOTKUKILPAILUN SÄÄNNÖT

Kilpailumuodon idea:

Erikoispotkuissa vaaditaan notkeutta, rentoutta, räjähtävää voimantuottoa, rytmitystä sekä koordinaatiota. Tämän vuoksi erikoispotkut ovat hyvä harjoitusmuoto, kun halutaan kehittää näitä ominaisuuksia. Erikoispotkukilpailussa on mahdollista koettaa rajojaan ja mitata omaa kehitystään. Kilpailussa ei tavoitella suurinta absoluuttista korkeutta, vaan suurinta korkeutta harrastajaan itseensä mitaten.

Sarjat:

- **B-sarja**, yhdellä jalalla suoritettavien hyppypotkujen sarja, joka sopii myös aloittelijoille.
- **A-sarja/SM-sarja**, kahdella jalalla suoritettavien erikoispotkujen sarja. SM-kisoissa SM-sarja.

Potkutekniikat joissa kilpaillaan:

A-sarja:

- 1. Jalat yhdessä etupotku
- 2. Siipipotku
- 3. Saksipotku



B-sarja:

- 1. Hyppyetupotku tai hyppyykirvespotku
- 2. Hyppysivupotku



Kilpailun kulku:

- Kilpaillaan korkeimmasta potkusta potkutekniikka kerrallaan.
- Jokaisen potkun aluksi on lämmittelyosuus, jossa kilpailijat saavat hakea tuntumaa kyseiseen potkuun.
- Tämän jälkeen kilpailijat tekevät kyseisestä potkusta **kolme virallista suoritusta**, joiden korkeuden kilpailija saa määrittää itse, ja joista paras onnistunut jää voimaan.
- Korkeus määritetään kilpailijan omaa kehomittaa käyttäen, esimerkiksi olkapään korkeus, yksi nyrkki pään päällä, tai käsi suorassa sormet nyrkissä.

Pisteytys:

- Hyväksytyn suorituksen edellytyksenä on osuma kaikkiin potkukohteisiin, oikea potkutekniikka ja tasapainoinen laskeutuminen otteluasentoon
- Yksittäisen potkun korkeimmasta suorituksesta 3p
- Toiseksi korkeimmasta 2p
- Kolmanneksi korkeimmasta 1p
- Jos korkeus on jaettu useamman kilpailijan kesken, kaikki saavat saman pistemäärän

Kilpailija, jolla on eniten pisteitä kokonaiskilpailussa voittaa. Kokonaiskilpailun tasatilanteessa tuomari tekee päätöksen parhaan kokonaisvaltaisen potkutekniikan perusteella.

HENKILÖKOHTAINEN VAPAAOHJELMA -KILPAILUN SÄÄNNÖT

Kilpailumuodon idea:

Henkilökohtainen vapaaohjelma on yksin esitettävä ja luova tekniikkakoreografia tai -improvisaatio, jonka kesto on 1,5-3 minuuttia. Vapaaohjelmassa kilpailija pyrkii näyttämään tuomaristolle ja yleisölle parasta taitoaan hanmoodotekniikoissa ja lajinomaisessa kehonkäytössä. Vapaaohjelman on tarkoitus esitellä luovasti hyvää perustekniikkaa, liikkeen hallintaa ja lajinomaista kehonkäyttöä kilpailijan vapaasti valitsemassa teknisessä rajauksessa. Sen ei ole tarkoitus olla varjoharjoittelua tai kuvitteellista kamppailua, eikä sen ole tarkoitus kiirehtiä kaikkia mahdollisia tekniikkaosa-alueita läpi. Vapaaohjelma on henkilökohtaiseen taituruuteen syventymistä ja sen esittelemistä muille.

Sarjat vyöjärjestelmän mukaan:

- **C-sarja**, sarja alemmilla väriävöillä oleville harrastajille (valkoinen-oranssi)
- **B-sarja**, sarja ylemmilla väriävöillä oleville harrastajille (violetti-ruskea)
- **A-sarja / SM-sarja**, sarja mustalla vyöllä oleville harrastajille. SM-kisoissa virallinen SM-kisasarja

Tekniikat:

Vapaaohjelmassa saa käyttää ja yhdistellä mitä tahansa Hanmoodon tekniikoita. Ne voivat olla esimerkiksi askelluksia, asentoja, yleisakrobatiaa, lyöntejä, torjuntia, potkuja, kaatumistekniikoita, itsepuolustustekniikoita, ottelutekniikoita, tai asetekniikoita.

Arvostelukriteerit:

Tuomarit arvostelevat neljää kriteeriä ja pistein 1-10

1. **Tekninen taito valituissa tekniikoissa** – Kuinka kilpailija suoriutuu teknisesti valitsemistaan tekniikoista? *Esim. Ovatko tekniikat tunnistettavia, hyvin harjoiteltuja, luovasti mutta järkevästi tehtyjä, turvallisia jne.*
2. **Tekninen haastavuus** – Kuinka haastavia tekniikoita tai kombinaatioita kilpailija on valinnut esitettävään? *Esim. Onko mukana hyppytekniikoita, laajaa liikkuvuutta, hyvää koordinaatiota tai voimaa vaativia tekniikoita, pyöriä tekniikoita, vaativia kombinaatioita, useamman osa-alueen esittelyä jne.*
3. **Liikkeen hallinta** – Kuinka laaja-alaisesti kilpailija esittelee liikkeenhallintaa? *Esim. Tasapaino, rentous, liikkuvuus, voimantuotto, puhtaus, virtavuus, rytmin ja voiman vaihtelut, liikkeen taloudellisuus, terveellinen liiketapa, räjähtävyys, terävyys jne.*
4. **Ohjelman eheys ja yleisvaikutelma** – Kuinka taidokas ja harkittu ohjelma on? *Esim. Toteutuuko 1,5-3min kesto, onko tekniikkaosa-alueita liikaa tai liian vähän kestoön nähden, pysyykö esitys hallinnassa, eteneekö johdonmukaisesti, oliko esitys kokonaisuutena vaikuttava jne.*

Paras kokonaispistemäärä voittaa. Tasapisteissä tuomarit arvostelevat yleisvaikutelman yhdessä ja vaikuttavampi esitys voittaa.

OTTELUKILPAILUN SÄÄNNÖT

Kilpailumuodon idea:

Boreal Hanmoodo ottelukilpailussa harrastajat pääsevät testaamaan omaa osaamista harjoituksista poikkeavassa ympäristössä. Vaikka kilpailuissa tavoite on voittaa, Boreal Hanmoodo ottelukilpailun ensisijainen tavoite on toimia mittarina harrastajan omalle kehitykselle ja antaa edellytyksiä kehittää omaa osaamistaan vielä eteenpäin. Onnistumisen mittari ei siis ole pelkästään voitettut ottelut, vaan myös se mitä ja miten ottelussa on kyennyt toimimaan. Ottelutilanne on fyysisesti ja henkisesti raskas tilanne, jossa kilpailija joutuu koettelemaan omia rajojaan. Sietokyvyn rajamailla kamppaillessa kilpailija joutuu kohtaamaan omat vahvuutensa ja heikkoutensa. Valvotuissa, mutta haastavissa olosuhteissa ominaisuudet, kuten muun muassa itsehillintä ja kamppailullisen suorituskäytännön säilyttäminen, joutuvat todelliseen puntariin. Tämä antaa realistisempaa kuvaa kilpailijalle omista kyvyistään ja kasvattaa eteenpäin.

Sarjat:

Kilpailusarjat on jaettu neljään kategoriaan (A, B, C ja D) sääntöjen ja kriteerien osalta. Naiset ja miehet ottelevat turvallisuussyistä omilla sarjoillaan. Haluamme mahdollistaa turvallisen ja kehittävän ottelemisen kaikille. Mikäli sinulla on hankaluuksia löytää itsellesi sopivaa sarjaa, ole rohkeasti yhteydessä Dan-Kollegioon.

- **D-Sarja:** Harrastussarja uusille harrastajille tai pitkän tauon jälkeen kilpailuihin palaaville harrastajille. Mahdollisimman turvallinen sarja päästä kokeilemaan ottelukilpailua hyvässä hengessä. Rajoitettu kontaktivoima ja potkuista ainoastaan etu-, kierto- ja sivupotku sallittu. Tyrmäys ei sallittu.
- **C-Sarja:** Harrastussarja jo hieman kilpailukokemusta omaaville harrastajille. Sarjaan siirtymistä suositellaan, kun kokemusta on 1-3 kilpailusta ja heittotekniikat ja putoamistekniikat erilaisista heitoista ovat tuttuja. Sarjaan voi siirtyä myös ilman kokemusta D-sarjasta. Kaikki Boreal Hanmoodo ottelutekniikat sallittu pois lukien mattopaini ja lukotus/kuristus. Kontaktin voimaa ei rajoitettu.
- **B-Sarja:** Harrastussarja kokeneille kilpailijoille, johon voivat osallistua kaikki harrastajat vyöarvosta riippumatta. Sarjaan siirtymistä suositellaan, kun kokemusta C-sarjasta on 1-2 kilpailun verran ja mattotekniikat ovat tuttuja. Kaikki Boreal Hanmoodo ottelutekniikat sallittu mukaan lukien mattopaini ja lukotus/kuristus sekä pystyssä että matossa. Kontaktin voimaa ei ole rajoitettu mutta toisen runnominen täydellä voimalla ei ole ottelukilpailun tarkoitus, vaan johtaa turhiin molemminpuolisiin vammoihin. Pisteiden arvoinen suoritus edellyttää selkeää ja voimakasta osumaa.
- **A-Sarja / SM-sarja:** Kilpasarja kokeneille ottelijoille. SM-kisoissa virallisen SM-statusen omaava sarja. Kaikki Boreal Hanmoodo ottelutekniikat sallittu. Kontaktin voimaa ei rajoitettu, B-sääntöjen mukaisesti. Pisteiden arvoinen suoritus edellyttää selkeää ja voimakasta osumaa. SM-status edellyttää ottelemista

täydellä kontaktilla (ei junioreille).

Kilpailusarjoja voidaan yhdistellä tai jättää järjestämättä kilpailukohtaisesti. Ottelijoita voidaan siirtää sarjojen välillä kilpailijoiden määrän vuoksi tai mikäli harrastajan katsotaan ilmoittautuneen hänelle väärään sarjaan. Säännöissä voidaan täyskontaktiotteluiden osalta tehdä sopivien otteluiden mahdollistamiseksi, yhdessä ottelijoiden kanssa sopien, kompromisseja mutta tällöin ottelu katsotaan ystävyysotteluksi, jolla ei ole virallista kilpailustatusta.

Jäähdyttelevät harrastajat, jotka haluavat jatkaa kilpailua, voivat soveltaa olemassa olevia sääntöluokkia semi-kontaktilla, esimerkiksi aikuisten C-säännöt semi-kontaktilla. Samaa periaatetta voidaan käyttää sarjoissa, jotka joudutaan muodostamaan eri kokoisista / tasoista harrastajista. Semi-kontakti mahdollistaa turvallisen kilpailun monenlaisille harrastajille. Semi-sarjojen ollessa sääntöjen puolesta huomattavan turvallisia, voidaan nämä sarjat muodostaa myös virallisiksi kilpailusarjoiksi (ei ystävyysottelu).

Painoluokat:

Painoluokat sarjojen sisällä pyritään tekemään pääosin 5 kg välein, mutta painoluokkia voidaan tarvittaessa yhdistellä tai pilkkoa osallistujamäärien mukaan. Painoluokat voivat mennä esimerkiksi seuraavalla tavalla:

45-50kg 50,1-55kg 55,1-60kg 60,1-65kg 65,1-70kg 70,1-75kg 75,1-80kg 80,1-85k yli 85kg

Säännöt sarjoittain:

	D-sarja – Aloittelijat	C-Sarja – Vähän kisa- kokemusta	B-Sarja – Kokeneille harrastajille	A-Sarja – Kilpasarja, virallinen SM-sarja
Lyönnit keskivartaloon	Selkeä 1 p.	Selkeä 1 p.	Voimakas 1 p.	Voimakas 1 p.
Potkut* keskivartaloon	Selkeä 1 p.	Selkeä 1 p.	Voimakas 1 p.	Voimakas 1 p.
Potkut** päähän	Osuma 1 p.	Selkeä 2 p.	Melko voimakas 2 p.	Melko voimakas 2 p.
Heitto jalasta	1 p.	1 p.	-	-
Kampitus tai kaato	Ei sallittu	1 p.	-	-
Selkeä heitto (myös jalasta), taklaus tai kampitus	Ei sallittu	2 p.	1 p.	1 p.
Taputukseen johtava lukko tai hallinta tai tuomarin päättös vastaavassa tilan- teessa jo ennen taputusta	Ei sallittu	Ei sallittu	1 p.	Voitto + 5 p. kuitenkin väh. 1 p. yli vastustajan pisteiden.
Tyrmäys	Ei sallittu. Tyrmääjä häviää, ellei	Osumapiste ja pisteiden lasku	Voitto +5 p. kuitenkin väh. 1 p. yli	Voitto +5 p. kuitenkin väh. 1 p. yli vastustajan

	kyseessä vahinko tai vastustajan virhe		vastustajan pisteiden.	pisteiden.
Erät (1/2 erän mittainen jatkoaika mahdollinen)	2 x 1 min	2 x 1 min	2 x 2 min	2 x 2 min
*Sallitut potkut	Etu-, kierto- ja sivupotkut	Kaikki		
Yli 30-vuotiaat	**Pyydettyäessä ei pääkontaktia (vapaaehtoinen)			-
Alle 15-vuotiaat	• **Hyökkäykset päähän kielletty kaikissa sarjoissa • Kaikissa sarjoissa semi-kontakti, eli maksimissaan selkeä osuma • Heitot päästä/niskasta kielletty			

Osuma-alueet ja hyökkäys

Osuma-alueet ovat kaikissa sarjoissa vartalon etupuoli ja sivut keskivartalossa sekä pään sivut ja kasvot. Mikäli pääkontakti on kielletty, rajoittuu osuma-alue kaulan alapuolelle. Jalkoihin tehtävät pyyhkäisyt ovat sallittuja vain heitto- ja kamppitarkoituksissa vastustajasta kiinni pidettäessä ja tasapainoa horjuttaessa, pl. vyökoekriteereistä löytyvä takakiertopyyhkäisy, joka on selkeänä pyyhkäisynä sallittu polven alapuolelle jalan pehmeällä osalla.

Kiinnipitäminen

Ottelija, joka tuomarin tulkinnan mukaan pitää vastustajasta kiinni, ei saa suorittaa tai aloittaa lyönti- tai potkutekniikoita. Rajoitus ei koske kiinnipidettävää ottelijaa, mikäli hän ei itse pidä kiinni vastustajastaan.

Heitot, taklaukset ja kammitukset

Kaikissa pisteen arvoisissa alavienneissä on vaatimuksena hallittu liike. Hallitusta liikkeestä kertoo tekniikan määrätietoisuus ja sen tekemiseen liittyvä tasapaino sen aikana ja jälkeen. Pisteen arvoisen alaviennin suorittaja voi jäädä tasapainoisesti pystyyn tai päätyä suoraan mattoon hallittuun positioon. Pisteen arvoinen "Selkeä heitto (myös jalasta), taklaus tai kammitus" on korkeampi taidon osoitus, sillä se edellyttää tekniikan ajoittamista oikein suhteessa tilanteeseen, jolloin tekniikka hyödyntää merkittävältä osin vastustajan liikettä ja on täten yllätyksellisempi ja usein vaikutukseltaan voimakkaampi.

Pyyhkäisyn edellytyksenä on pääsääntöisesti kiinnipitäminen vastustajasta. Poikkeuksen tekee ainoastaan vyökoekriteereistä löytyvä takakiertopyyhkäisy. Ote voidaan ottaa mistä tahansa vastustajan vartalosta, pois lukien kasvot ja genitaalialue. Mikäli ottelija vyötärön alapuolelle kohdistuvalla, täysien sääntöjen pistekriteerejä täyttämättömällä osumalla saattaa vastustajan pois tasapainosta ja kaatuneeksi siten että horjuttava voima kohdistuu pääasiassa jalkoihin, on kyseessä pyyhkäisy. Mikäli tuomari tulkitsee pyyhkäisyn tai pyyhkäisy-yrityksen voimakriteerit täyttäväksi potkuksi, voidaan tilanteesta antaa varoitus tai tuomita virhepiste, vaikka potku olisi tehty pyyhkäisy-tarkoituksessa. Käytännön näkökulma on kuitenkin ratkaiseva, ja säännön tarkoituksena on kieltää potkut jaloille mutta sallia kaataminen.

Heitto on pystyasennosta alkava tekniikka, jolla vastustaja saatetaan pois tasapainosta ja kaadetaan.

Heiton edellytyksenä on kiinnipitäminen vastustajasta. Ote voidaan ottaa mistä tahansa vastustajan vartalosta, pois lukien kasvot ja genitaalialue. Heitto pelkällä ”niskalenkillä” ei ole sallittu, vaan niskan takaa kiinni pidettäessä heittoa pitää tukea lisäksi otteella muualta kehosta. Heitoissa on teknisesti erotettavissa kaksi tyyliä:

- Heitto vastatekniikkana potkuun jalasta kiinni pitäen (jalastaheitto). Tekniikan lähtötilanteessa vain toinen heitettävän jalkapohjista saa koskea lattiaa.
- Heitto normaalista pystyasennosta (lonkkaheitto), siten että ote on vähintään toisella kädellä muualta kuin jaloista ja horjuttava voima kohdistuu muualle kuin jalkoihin. Myös ns. uhrautumisheitot mahdollisia.

Matto-kamppailu

Matossa aktiivinen kamppailu jatkuu, kunnes

1. kamppailu pysähtyy tilanteeseen, jossa tuomari kerkeää laskemaan kolmeen (n. 3 sekuntia ”passiivista aikaa”)
2. Toinen kilpailijoista taputtaa luovutuksen merkiksi tai tuomari keskeyttää kamppailun turvallisuussyistä jo ennen taputusta.
3. Tuomari keskeyttää ottelutilanteen muusta syystä, esim. erä loppuu, ajaututaan ulos ottelualueelta, tai turvallisuus-/rikesyistä.

Kaikki aika, jossa positio ei selkeästi vaihdu on ”passiivista aikaa”, vaikka kyseisessä tilanteessa haettaisiinkin lopetustekniikkaa tai position vaihtoa. Jos hallintaa ei tule tai positio ei vaihdu 3 sekunnin kuluessa, tilanne katkeaa ja ottelua jatketaan pystyssä.

Mattokamppailussa saa lopetuspaikan rakentamiseksi tai tilanteen purkamiseksi lyödä nyrkillä vartalon kohdealueille, kuten pystyssä, mutta lyönnit ovat ”passiivista aikaa”, eikä niistä saa pisteitä/tyrmäysvoittoa. Mattokamppailussa lyöntejä saa tehdä vain, kun molemmat ovat maassa. Maassa tehtävissä lyönneissä on oltava huolellinen, ettei lyönnistä tule vaarallinen ja lyönti muutu vastustajan tahalliseksi vahingoittamiseksi. Pystystä ei saa lyödä, eikä potkia maassa olevaa vastustajaa pl. näytöstyyppinen semi-kontaktilla tehty lopetuslyönti. Ottelijan katsotaan olevan maassa, kun jokin muu osa vartalosta, kuin jalkapohja koskettaa maata tai maassa olevaa ottelijaa.

Kuristaminen ja lukottaminen

Hallittu kuristaminen ja lukottaminen on sallittua jaloin ja käsin. Kiellettyä on kuitenkin selkeästi vahingoittamiseen pyrkivä toiminta tai esimerkiksi kasvojen vahingoittamisen mahdollistavat tai muuten vaaralliseksi tulkittavat tekniikat, kuten:

- Sormien työntäminen silmiin
- Kuristaminen sormilla henkitorvesta
- Kaulaan painaminen ylhäältä kohti mattoa
- Kasvojen puristaminen, vääntäminen tai työntäminen
- Raapiminen
- Kaulan alueen äkillinen vääntäminen tai kiertäminen sekä kaikki muu kaulan alueen ja selkärangan manipulaatio
- Sormiin ja varpasiin kohdistuvat lukot
- Kiertävät lukot polviin

Kuten ylipäättäänkään ottelussa, erityisesti lukko- ja kuristustilanteissa ei ole varaa kehonhallinnan tai itsehillinnän puutteisiin. Kaikenlainen epämääräinen riuhtominen todellista vaaraa aiheuttavissa

lukotus- ja kuristustilanteissa on kiellettyä ja voi johtaa miinuspisteisiin tai ottelijan hylkäämiseen.

Kielletyt tekniikat, virheet, varoitukset, miinuspisteet ja hylkääminen

Kaikki tekniikat, jotka eivät ole sallittuja ovat kiellettyjä. Kielletyistä tekniikoista on mainittu esimerkkejä myös tekniikoiden kuvausten yhteydessä. Esimerkkejä kielletyistä tekniikoista ovat esimerkiksi tahalliset lyönnit- tai potkuhyökkäykset jalkoihin, vartalon takapuolelle, silmiin tai kurkkuun. Virheet ja niihin liittyvät varoitukset sekä pistemenetykset jaetaan alla oleviin ryhmiin.

- **Hyökkäysvirhe:** Ottelutilanteessa tulleet hyökkäysvirheet tuomari voi antaa oman harkinnan mukaan joko varoituksen tai miinuspisteen. Mikäli virheellinen hyökkäys tulkitaan vahingoksi esim. vastustajan liikkeen vuoksi aktiivitalanteessa, antaa tuomari varoituksen. Toisesta samanlaisesta virheellisestä hyökkäyksestä tuomitaan miinuspiste. Mikäli virheellinen hyökkäys on tulkittavissa johtuvan selkeästä huolimattomuudesta tai kontrollin puutteesta, tuomitaan virheestä heti miinuspiste. Mikäli virheellinen hyökkäys tulkitaan tarkoitukselliseksi pyrkimykseksi vahingoittaa vastustajaa, hylätään ottelija. Hyökkäysvirheeksi lasketaan myös hämäystekniikat, jotka perustuvat tuomarin tulkinnan mukaan hyökkäykseen kiellettyjä osuma-alueita kohti, esim. kämmenen osoittelu kasvoihin.
- **Otteluvirhe:** Varoitus tai miinuspiste otteluvirheestä annetaan, kun ottelija joko menee ulos ottelualueelta, ei suojaa itseään tai tarkoituksellisesti torjuu hyökkäyksiä alueilla, jonne ei saa iskutekniikoilla (lyönnit/potkut) hyökätä, esim. säärellä torjuminen. Virheestä annetaan varoitus tai miinuspiste tuomarin tulkinnalla.
- **Käytösvirhe:** Ottelijalle voidaan tuomarin harkinnan mukaan tuomita varoitus tai miinuspiste, taikka hylätä ottelija suoraan, ottelijan käyttäytyessä epäurheilijamaisesti esimerkiksi vastustamalla tai olemalla tottelematta tuomarin käskyjä, kommentoimalla tuomioita, puhumalla/huutelemalla vastustajalle negatiiviseen sävyyn, elehtimällä sopimattomasti, pyrkimällä tahallisesti vahingoittamaan vastustajaa tai vääristelemällä tilannetta. Käytösvirhe tai hylkääminen voidaan tuomita myös ottelusta myöhästymisestä.

Ottelija hylätään ottelusta joko tuomarin suoralla hylkäyksellä tai mikäli ottelija saa ottelun aikana kolme miinuspistettä. **Mikäli ottelija hylätään vakavan käytösvirheen tai vahingoittamistarkoituksessa tehdyn hyökkäyksen vuoksi, tuomitaan ottelijalle viisi miinuspistettä, ottelija hylätään kilpailusta, eikä ottelija saa jatkaa otteluita samoissa kilpailuissa.** Mahdollinen pidempi kilpailukielto päätetään kilpailun jälkeen Dan-kollegion toimesta.

Loukkaantuminen ja tyrmäykset

Loukkaantumiset ovat ikäviä ja niitä pyritään aina välttämään. Mikäli ottelussa kuitenkin tulee loukkaantuminen, joka estää ottelun jatkumisen lasketaan pisteet seuraavalla tavalla:

- **Loukkaantuminen ilman kontaktia:** Ottelu päätetään ja voittaja määritellään sen hetkisen pistetilanteen mukaan.
- **Loukkaantuminen pisteenarvoisen hyökkäyksen vuoksi:** Hyökkäyksen tehneelle ottelijalle annetaan hyökkäyksen arvoiset pisteet ja tämän jälkeen voittaja määritellään pistetilanteen mukaan.
- **Loukkaantuminen virheen vuoksi:**
 - Mikäli hyökkäävälle ottelijalle tuomitaan tilanteesta miinuspiste, mutta hyökkäystä ei katsota tehdyksi vahingoittamistarkoituksessa tuomitaan miinuspiste ja voittaja määritellään pistetilanteen mukaan.
 - Mikäli hyökkääjän tekniikka tulkitaan tahalliseksi vahingoittamiseksi, hylätään ottelija (&

annetaan viisi miinuspistettä) ja ottelija ei saa jatkaa otteluita samoissa kilpailuissa.

- Mikäli loukkaantuminen tapahtuu puolustavan ottelijan virheestä, annetaan virheestä miinuspiste ja voittaja määritellään pistetilanteen mukaan.
- **Tyrmäykset:** Sarjoissa, joissa tyrmäys ei ole sallittu hylätään vastustajan tyrmännyt ottelija, ellei tuomari katso tyrmäyksen aiheutuneen tyrmätyn virheestä tai vahingosta. **Missään sarjassa pääosumalla tyrmätty harrastaja ei saa enää jatkaa otteluita samoissa kilpailuissa.**

Varusteet

Varusteiden tulee olla ehjiä, ottelijalle sopivia ja pysyä päällä ottelun ajan.

- **Puku:** Boreal Hanmoodon, Han Moo Do:n tai Hoi Jeon Hapkidon virallinen puku pitkällä hihoilla.
- **Vyö:** Ottelijat käyttävät punaista tai sinistä kisavyötä. Mustavöiset kilpailijat saavat halutessaan käyttää lisäksi vyöarvonsa mukaista vyötä.
- **Kypärä:** Päälaen, takaraivon ja pään sivut suojaava kamppailulajikypärä, jossa voi olla myös leukasuoja. **Pakollinen kaikissa sarjoissa.**
- **Kyynärsuojat:** Suojat, jotka peittävät kyynärpäät. Puetaan puvun alle. **Pakolliset kaikissa sarjoissa.**
- **Hanskat:** Rystyset sekä kämmenen sivut suojaava, mutta sormet tarttumista varten vapaaksi jättävät. Toppaus oltava vertailukelpoinen borealhanmoodo.comin verkkokaupan suojasetin standardimalliin. Liian ohutta tai liian kovaa toppausta ei sallita. **Pakolliset kaikissa sarjoissa.**
- **Sääri- ja jalkapöytäsuojat:** Suojaavat säären ja jalkapöydän sekä mahdollisesti myös kantapään. **Pakolliset kaikissa sarjoissa.**
- **Alasuoja:** Naisten sarjoissa suositeltava, **miesten sarjoissa pakollinen.**
- **Hammassuojat:** Suositeltava kaikissa sarjoissa. **Pakollinen A-sarjassa.**
- **Rintasuojat (ei rintapanssari):** Suositeltava naisten sarjoissa.
- **Muuta:** Korut, sormukset, ketjut, jne: kaikki korut, sormukset, ketjut tai muut vastaavat ulkoiset esineet on poistettava ennen ottelua.

Muita huomioita & vaatimuksia

- Ottelijoilla tulee olla vakuutus, joka kattaa kilpailemisen ottelukilpailussa. Kisajärjestäjä tai muut toimijat eivät vakuuta kilpailijoita.
- Ottelijasta annettujen tietojen tulee olla ajanmukaisia ja totuudenmukaisia.
- Ottelija ei saa osallistua kilpailuihin sairaana (ml. tarttuvat ihoinfektiot) tai huumausaineiden vaikutuksen alaisena.
- Ottelija ei saa käyttää dopingaineita.
- Ottelijan kynsien tulee olla lyhyet, eikä hänellä saa olla mitään koruja, tukia, hiussolkia yms. jotka voivat vahingoittaa häntä itseään tai vastustajaa.

Huoltaja

Ottelijalla tulee olla vain yksi huoltaja, jolla tulee olla muu asuste kuin kamppailulajipuku. Huoltajan pakollisena varusteena on pyyhe, jonka lisäksi suotavia varusteita ovat juomapullo, jossa on vettä, mehua tai urheilujuomaa, mutta ei piristäviä aineita, eikä doping-aineita. Lisäksi olisi hyvä olla kylmäpuski/-suihke sekä teippiä ja sidetarpeita. Huoltaja saa kannustaa häiritsemättä ottelun kulkua tai tuomarityöskentelyä. Hän voi luovuttaa ottelun ottelijansa puolesta heittämällä pyyhkeen matolle.

Käskyt ja ottelun kulku

- Keskituomari kutsuu ottelijat kentälle komennolla ”Cheong” – ”Hong” (Sininen - Punainen)
 - Ennen kentälle astumista kumarretaan kohti kentän keskustaa.
- Keskituomari käskee kääntymään ja komentaa kumarruksen kohti tuomaripöytää käskyllä: ”Charyot” – ”Kyongne” (asento – kumarrus).
- Keskituomari käskee ottelijoiden kääntyä ja sitten kumartaa toisiaan kohti samalla komennolla.
- Keskituomari tarkistaa suojat (suojat voidaan ajan säästämiseksi tarkistaa jo aiemmin.)
- Keskituomari aloittaa ottelun komentamalla ”Junbi” (otteluvalmis), jolloin ottelijoiden tulee ottaa otteluasento.
- Ottelu alkaa komennolla ”Sijak” (alkaa).
- Keskituomari voi milloin tahansa ottelun aikana keskeyttää erän komentamalla ” Kalyo” (seis, erkane).
- Ottelua jatketaan komennolla ”Keso” (jatkuu).
- Ensimmäisen erän päättyessä keskituomari komentaa ”Geuman” (loppu).
 - Tällöin kamppailu loppuu ja ottelijat palaavat omille paikoilleen kentän keskelle.
- Keskituomari komentaa ottelijoille ”Charyot” – ”Kyongne”
 - Ottelijat kumartavat ja poistuvat tauolle huoltajiensa luokse.
- Erätauon päätyttyä ottelijat kutsutaan kentälle samoin kuin ottelun alussa.
- Tuomari komentaa ”Charyot” – ”Kyongne”, ”Zunbi” ja ”Sijak” ja toinen erä alkaa
- Toisen erän jälkeen keskituomari komentaa ”Geuman”, ”Charyot” – ”Kyongne”, käskee kääntymään tuomaripöytää päin, ”Charyot” – ”Kyongne”, jolloin ottelijat kumartavat vielä tuomaripöytää kohti.
- ”Anja” (istukaa) käskyllä ottelijat käyvät polvi-istuntaan niille paikoilleen ja riisuvat kypäränsä.
- Mikäli käydään jatkoaika, se aloitetaan tuomareiden päätöksen jälkeen ilman erillistä taukoa.
- Kun lopputulos on selvillä, keskituomari julistaa ottelun voittajan käskemällä ottelijat ylös komennolla ”Iroseo”, asettuu heidän väliinsä ja nostaa voittaneen ottelijan käden ja sanoo ”Cheong Seung” (sininen voittaa) tai ”Hong Seung” (punainen voittaa).
 - Voittaja julistetaan kohti pääkatsomoa. Jos sellaista ei ole, kohti tuomaripöytää.
- Tämän jälkeen on suotavaa, että ottelijat kättelevät/onnittelevat toisiaan sekä toisen ottelijan huoltajaa reilun pelin hengessä. Voittaneen ottelijan on myös suotavaa käydä tuomaripöydällä varmistamassa ottelupöytäkirjojen oikeellisuus.

Sarjassa sijoittuminen

Sarjojen sijoitukset jaetaan seuraavien tietojen perusteella: a) voittojen määrä sarjassa, b) keskinäisen ottelun voitto, c) kaikkien otteluiden piste-erojen summat, d) vähiten kertyneitä virhepisteitä. Jos edellä mainittujen tietojen perusteella ei voida määrittää järjestystä, voivat tuomarit tehdä päätöksen esim. tekniikan monipuolisuuden, iän, kokemuksen, painon tms. perusteella tai jakaa sijoitukset.

Ottelutuomarina toimiminen

Kilpailujen tuomarit koulutetaan Boreal Hanmoodo – School of Martial Artin toimesta. Kentän tuomarit koostuvat päätuomarista, kenttätuomarista ja kulmatuomareista. Päätuomarilta ja keskituomarilta vaaditaan reilusti kokemusta niin tuomaritoiminnasta kuin ottelemisestakin. Päätuomarin tehtävänä on johtaa kentän tuomarityöskentelyä, ratkaista ottelun voittaja tuomareiden havaintojen pohjalta sekä pitää ottelulistoja ajan tasalla. Kenttätuomari huolehtii ensisijaisesti ottelun kulun johtamisesta sekä otteluturvallisuudesta. Turvallisuus on kuitenkin kaikkien yhteinen asia. Kulmatuomarit laskevat pisteitä ja raportoivat tuomaripöydän ääressä erätauo(i)lla ja ottelun päätteeksi.

Pidämme kilpailuissa huolen siitä, että kaikilla kentillä on riittävän kokenut tuomaristo. Kilpailuissa voi kuitenkin olla mukana tuomaroimassa harjoittelijoita. Harjoittelijat toimivat aina aluksi kulmatuomarin roolissa, jolloin tehtävänä on pistelasku ja raportointi. Tällöin mukana on myös kokeneempia pistelaskijoita. Ajan kanssa ja kokemuksen karttuessa on mahdollista edetä vaativampiin keskituomarin ja päätuomarin tehtäviin. Osoita siis mahdollinen intosi tuomaritoimintaa kohtaan Dan-kollegiolle, sillä mitä enemmän tuomareita, sitä sujuvampia kisoja!

Hanmoodon alkuperää muistaaksemme ottelun keskituomaritoiminnassa käytetään tässä ohjekirjassa koreankielisiä käskyjä. Lajin eläessä murrosta ja Boreal Hanmoodon ollessa suomalainen tyyllisuunta koreankieliset käskyt ja niiden hallinta eivät kuitenkaan ole vaatimus, vaan keskituomari voi yhtä lailla ohjeistaa ottelua myös suomalaisin termein. Tällä tavoin keskituomarina toimimiseen on matalampi kynnys osallistua. Koreankieliset käskyt erottuvat selkeästi kilpailupaikan muista äänistä ja ne ovat suotavaa opetella.

NUNCHAKU-OTTELUKILPAILUN SÄÄNNÖT

Nunchaku-ottelussa otellaan yksi vastaan yksi semi-kontaktilla pisteistä turvanunchakuin (VNA Safety Nunchaku). Nunchaku-ottelukilpailussa ottelun kulku ja etiketti on hyvin saman tapainen kuin ottelukilpailussakin (Ks. Käskyt ja ottelun kulku). Tutustu myös aikaisemman ”Ottelukilpailun säännöt” -otsakkeen alta ”Muita huomioita & vaatimuksia”, ”Huoltaja”, ”Sarjassa sijoittuminen” ja ”Ottelutuomarina toimiminen” -kohdat, jotka koskevat samalla tavoin myös Nunchaku-ottelukilpailua.

Kyseessä semi-kontaktiottelumuoto

Ottelijoiden on tärkeää ymmärtää, ettei turvanunchakukaan sovellu täyden kontaktin otteluun ilman todella kattavaa suojavarustusta. Rikkinäinen ase tulee heti vaihtaa ehjään. Koska ottelumuodossa halutaan varmistaa aseiden sujuvan käsittelyn harjoittelu, täyskontaktin mukainen suojavarustus, kuten topatut hanskat, ei tule kyseeseen.

Kaikkien ottelijoiden tulee tiedostaa, että ottelijoilla on vauhdikkaassa ottelussa väistämättä osuma-alttiita suojaamattomia alueita, kuten kaula ja sormet, joihin kohdistuva liian kova kontakti on erittäin vakavaa. Tästä syystä semi-kontaktisääntöön, iskujen määrätietoisuuteen kuin myös itsensä suojaamiseen osumilta tulee suhtautua riittävällä vakavuudella. Holtiton huiskiminen johtaa virhepisteeseen.

Kyseessä on ennen kaikkea nopeuslaji, eikä semi-kontaktisäännön tule olla pois toiminnan nopeudesta, vaan päin vastoin sen tulee mahdollistaa entistä nopeampi ja herkempi toiminta.

Sarjat ja pituusluokat

Kilpailusarjat on jaettu kahteen kategoriaan (B-A) suuntaa antavien kehitystasojen mukaan. Naiset ja miehet ottelevat lähtökohtaisesti omissa sarjoissaan. Haluamme mahdollistaa turvallisen, mielekkään ja kehittävän ottelemisen kaikille. Mikäli sinulla on hankaluuksia löytää itsellesi sopivaa sarjaa, ole rohkeasti yhteydessä Dan-Kollegioon.

Ottelijat jaetaan sarjoihin pituuden mukaan 10 cm välein: 120-130cm, 130-140cm jne.

Kilpailujärjestäjä pidättää oikeuden yhdistellä pituusluokkia ja sarjoja turvallisuus huomioiden sopivimpien mahdollisten otteluparien löytämiseksi tilanteissa, joissa se on välttämätöntä.

- **B-sarja:** Harrastussarja vielä kasvaville ja kehittyville lähtökohtaisesti alle 15-vuotiaille nunchaku-ottelijoille. Mahdollisimman turvallinen sarja päästä toteuttamaan nunchaku-ottelukilpailua hyvässä hengessä. Tuomaritoiminnassa kasvatuksellisempi ote, eikä käsittelyvirheistä anneta miinus pisteitä yhtä helposti.
- **A-Sarja / SM-sarja:** Virallinen SM-sarja yli 15-vuotiaille nunchaku-ottelijoille. Nunchakun käsittelyn tulee olla sujuvaa sarjaan osallistumiseksi.

Säännöt

Kaikissa sarjoissa samat säännöt: Ottelun päätyttyä se, jolla enemmän pisteitä voittaa

- Eräpituus 2 x 1 min
- Semi-kontakti, otellaan nopeudella, ei impaktivoimalla
- Kohdealueet ja pisteytys: osuma kehoon (kädet/jalat/torso) 1p, osuma ristikkokypärään 2p
- Kapulan tulee liikkua ja käden tulee vaihtua aktiivisesti
- Huom! Osumat kohdealueelle eivät automaattisesti tuo pisteitä, selkeät osumat tuovat! Vältä siis ristiinlyöntitilanteita, joista ei saa selvää, ja jotka aiheuttavat vaaratilanteita.

Virhepisteet

Jos kolme (3) virhepistettä, ottelija hylätään

- Liian kova kontakti -1p
- Kapula pysähtyy yli 1sek ajaksi, tai kättä ei vaihdeta aktiivisesti -1p
- Kapulan menetys käsittelyvirheestä johtuen -1p. Iskusta irtoamista ei lasketa. Riisto ei sallittu, kapuloiden sotkeutuessa, ottelu pysäytetään, sotku selvitetään ja jatketaan.
- Isku kielletyllä osalla: vain nunchakun vapaana liikkuvaa päätä saa käyttää iskemiseen
- Isku kielletylle kohdealueelle: kaula, haaroväli, ranteet, kämmenet ja sormet. Tahalliseksi tai huolimattomaksi tulkittu isku -1p
- Muuten virhepisteiden osalta noudatetaan ottelukilpailun sääntöjä (Ks. Hyökkäysvirhe, otteluvirhe, käytösvirhe)

Pakolliset varusteet

- VNA Safety Nunchaku (käsitellään paljain käsin, kapulan tulee olla ehjä)
- Ristikkokypärä (tulee suojata koko päätä ja ristikon tulee liian tiheä kapulan läpäistäväksi)
- Kyynärsuojat
- Alasuojat (miehillä pakollinen)
- Säärisuojat

(Rintasuojaa, kaulatoppausta tai muita suojaimia, jotka eivät haittaa muuta varustusta tai ottelunkulkua saa halutessaan käyttää)

Tuomaritoiminnan erityispiirteet Nunchaku-ottelussa

Pistetuomarit kentän reunoilla laskevat laskureilla pisteet siniselle ja punaiselle ottelijalle. Laskettujen pisteiden kompromissi kirjataan erän tulokseksi ja ottelun päätteeksi enemmän pisteitä saanut ottelija julistetaan voittajaksi. Keskituomari vastaa ottelun kulusta ja turvallisuudesta sekä yhdessä päätuomarin kanssa tarkkailee nunchakun käsittelyä ottelun aikana. Mikäli aktiivinen liike selkeästi keskeytyy tai kapula ei aktiivisesti vaihda kättä, jompikumpi tuomareista keskeyttää ottelun ja antaa miinuspisteen. Tuomareilla on myös oikeus evätä ottelijan saavuttamia pisteitä, mikäli he tulkitsevat, että pisteen saavuttamiseksi rikottiin kapulan liikuttelusääntöä.

BOREAL CHAMPION -KOKONAISKILPAILUN SÄÄNNÖT

Kokonaiskilpailun idea

SM-kisojen yhteydessä toteutetaan kaikki kilpailumuodot kattava kokonaiskilpailu, jossa etsitään kilpailujen monipuolisinta harrastajaa. Tämä harrastaja kantaa vähintään seuraaviin SM-kilpailuihin saakka titteliä Boreal Champion, jonka mukana kulkee kiertopalkinto: Boreal Champion -pokaali. Kilpailuun ei ole erillistä ilmoittautumista. Boreal Champion saa aina kautensa jälkeen pokaaliin omalla nimellä varustetun nimilaatan. Kaikkien aikojen ensimmäiseksi Boreal Championiksi ylsi Moodo Kwan Alajärven Emmi Seppälä vuonna 2022, vuonna 2023 Jyväskylän Matti Vasarainen ja vuonna 2024 Oulun Perttu Pisilä.

Pisteytys

Jokainen SM-kilpailuihin osallistuva harrastaja saa pisteitä seuraavalla tavalla:

- A-sarjan kilpailumuotoon osallistumisesta 2 p.
- B-sarjan kilpailumuotoon osallistumisesta 1 p.
- A-sarjan voitosta 6 p, hopeasta 5 p. ja pronssista 4 p. Sarjan viimeinen ei kuitenkaan saa pisteitä.
- B-sarjan voitosta 3 p, hopeasta 2 p. ja pronssista 1 p. Sarjan viimeinen ei kuitenkaan saa pisteitä.

Voittajan määrittely

Voittaja on se, joka on kerännyt osallistumispisteet ja sijoituspisteet huomioiden eniten pisteitä. Mikäli pisteissä ollaan tasatilanteessa, voittajaksi julistetaan harrastaja seuraavassa järjestyksessä:

- Se, joka osallistui useampaan kilpailumuotoon.
- Se, joka on saanut sijoituspisteitä useammasta kilpailumuodosta
- Se, joka on voittanut useamman kilpailumuodon
- Se, joka on sijoittunut toiseksi useammassa kilpailumuodossa

- Se, joka on sijoittunut kolmanneksi useammassa kilpailumuodossa
- Tuomareiden päätöksellä

JUNIOR BOREAL CHAMPION

- Jotta myös Junioreille mahdollistuu pärjääminen kokonaiskilpailuissa, SM-kilpailuissa myönnetään erikseen Junior Boreal Champion palkinto, joka myönnetään alle 15-vuotiaiden osalta soveltaen edellä mainittuja pisteytysperiaatteita.



DOKUMENTIN MUUTOSHISTORIA

1.1

Päivitetty ottelusääntöjä:

- Mattotekniikoissa tuomarin keskeytys voi vastata taputusta.
- Alle 15-vuotiailta kielletty päästä/niskasta tehtävät heitot ja rajattu kontaktivoimaa kaikissa sarjoissa semi-kontaktin tasolle.
- Tarkennettu kiinnipitämisen sääntöjä siten, että kiinnipitävä henkilö ei saa aloittaa lyönti- tai potkuhyökkäystä kiinnipitämisen aikana.
- Heittoihin lisätty maininta ns. uhrautumisheitoista.
- Painoluokkien tekstiä muokattu.
- Kirjattu perusteet sarjan sijoituksien määrittelylle.

1.11

Päivitetty ottelu-/erikoispotku-/ip-kilpailun sääntöjä:

- Tarkennettu pyyhkäisytekniikoita poistamalla potku-termin käyttö kuvauksesta ja selkeyttämällä (voimakriteerit täyttävän) potkun virheellisyyttä pyyhkäisytilanteessa.
- Erikoispotkujen A-sarjalle lisätty virallinen SM-status.
- Laskettu IP-näytöksen ja vapaaohjelman minimikesto 1,5 minuuttiin.

1.2

Päivitetty ottelusääntöjä:

- Tarkennettu ottelijan hylkäämistä koskevaa tekstiä.

1.3

Päivitetty ottelusääntöjä:

- Korjattu virhe, jossa D-sarjan säännöistä oli poistunut potkurajaus etu-, kierto-, ja sivupotkuihin.

1.4

Päivitetty sääntöjä:

- Oikoluettu ja siistitty ulkoasua.
- Poistettu ikärajat erikoispotkukilpailun kilpailusarjoista.
- Lisätty ottelukilpailun sääntöihin huomio, että A-sarjassa SM-status edellyttää ottelemista täydellä kontaktilla, sekä maininta mahdollisista sääntökompromisseista (ystävyyssottelut).
- Lisätty ottelun huoltajan valtuus päättää ottelu heittämällä pyyhe kehään sekä lupa kannustaa häiritsemättä.
- Lisätty ottelusääntöihin otsake ”Ottelutuomarina toimiminen”.
- Tarkennettu Boreal Champion -kokonaiskilpailun kuvausta.

1.5

- Lisätty Nunchaku-ottelun säännöt
- Lisätty viimeinen kappale otsikon ”Kuristaminen ja lukottaminen” alle, itsehillintähuomio

- Käytösvirhettä täsmennetty, muutettu näyttelemällä loukkaantunutta -> vääristelemällä tilannetta.
- Ottelun A-sarjaan täsmennetty, etteivät juniorit voi osallistua (täyskontaktivaatimus)
- Lisätty Junior Boreal Champion palkinto ja kuvia
- Lisätty hyökkäysvirheisiin: Hämäys kielletyille kohdealueille
- Lisätty vaatimus otteluvarusteiden kunnosta ja sopivuudesta, sekä maininta sopivasta hanskasta
- Viilattu ulkoasua

1.6

- Lisätty huomio täyskontaktiin viitaten, ettei täydellä voimalla murjominen ja sitä myöten itsensä/toisen vammauttaminen ole täyskontaktisäännön tarkoitus. Myös täyskontaktissa kontaktivoiman säännöstely on erittäin tärkeä osa kokonaistaitoa.
- Lisätty mahdollisuus otella virallisissa sarjoissa aikuisten C- ja B säännöissä semikontaktilla, keskinäisellä sopimuksella, esim. jäähdyttelijät, avoimet painoluokat. Voidaan siis tarvittaessa luoda esim. sarja semi-C säännöillä, jos on ottelijoita, tekemättä näistä ystävyysotteluita. Täyskontaktiotteluissa vastaavissa tilanteissa ystävyysottelukäytäntö.
- Lisätty vyökoekriteerien takakiertopyyhkäisy sallittujen tekniikoiden listalle. Tekniikka tulee tehdä pyyhkäisynä jalan pehmeällä osalla ja on poikkeus pyyhkäisysääntöön, jossa muuten pyyhkäisy edellyttää saman aikaista kiinni pitämistä.
- Lisätty esimerkit hyökkäysvirheistä: hämääminen kielletyille kohdealueelle, esim. käden ojentelu lähelle kasvoja, ja otteluvirheistä: torjuminen kielletyllä kohdealueella, esim. säärellä blokkaminen. Valideja kamppailutekniikoita, mutta ottelusäännöissä kielletty.
- Otteluvirheeseen lisätty, että tuomarin tulkinnalla virhepiste voidaan myös antaa suoraan. Aiemmin oli varoituksen kautta.
- Ottelun kulkuun liittyviä komentoja selkeytetty ja yhdenmukaistettu kotisivulähteeseen.
- Nunchakuottelun kiellettyihin osuma-alueisiin lisätty ranteet ja kämmenet, sekä korostettu selkeiden pisteiden merkitystä. Epäselvistä, ja vaaratilanteitakin aiheuttavista, ristiinlyöntitilanteista on hankala antaa pisteitä oikeudenmukaisesti.