

---

**Suomen Shorinjiryu Karatedo -yhdistys r.y.**



**Kilpailu- ja tuomitsemissäännöt**

---

1. KAPPALE

Yleiset säännöt

1. § (Päämäärä)

Suomen shorinjiryukaratedo yhdistyksen virallisten kilpailusääntöjen tarkoituksena on yhdenmukaistaa tuomitsemissäännöt, säilyttää otteluiden turvallisuus sekä taata tuomioiden oikeudenmukaisuus ja kilpailun sujuminen.

2. § (Pätevyys)

Yhdistyksen sisäisissä virallisissa kilpailuissa tuomarina voi toimia vain yhdistyksen virallisen tuomarikokeen läpäissyt henkilö.

3. § (Määrittely)

- 1 *SHINPAN* - tuomio ja *SHINPAN'IN* - tuomari  
*Shinpan* eli tuomio ratkaisee kilpailijoiden paremmuusjärjestyksen. Päätöksen *shinpan*:ista tekee *shinpan'in* eli tuomari.
  - 2 *SHINPANDAN* - tuomaristo  
Laajasti ymmärrettynä tuomaristo (*shinpandan*) tarkoittaa kaikkia ko. kilpailun tuomareita. Suppeasti ymmärrettynä tuomaristo (*shinpandan*) tarkoittaa yhtä 5- tai 3-henkistä, yhden kilpailupaikan tuomariryhmää.
  - 3 *SHINPANCHOO* - ylituomari  
Kilpailun johtaja (*taikaichoo*) valitsee tuomareiden joukosta *shinpanchoo*:n eli ylituomarin, joka valvoo tuomariston toimintaa.
  - 4 *FUKUSHINPANCHOO* - varaylituomari  
Kilpailun johtaja (*taikaichoo*) valitsee tuomarien joukosta myös *fukushinpanchoo*:n eli varaylituomarin, joka auttaa ylituomaria (*shinpanchoo*) tämän tehtävien hoidossa.
  - 5 *SHUSHIN* - päätuomari  
*Shushin*:ksi eli päätuomariksi valitaan yleensä tuomareista pätevin ja kokenein. Hänen tehtävänä on johtaa kilpailupaikan tuomaristoa.
  - 6 *FUKUSHIN* - kulmatuomari  
*Fukushin* eli kulmatuomari toimii päätuomarin (*shushin*) alaisuudessa.
-

---

## 2. KAPPALE

## Tuomaristo

### 4. § (Järjestäytyminen)

- 1 Yhden kilpailupaikan tuomaristo koostuu joko kolmesta tai viidestä tuomarista.
  - A Viisi tuomaria  
Tuomaristo koostuu yhdestä päätuomarista ja neljästä kulmatuomarista.
  - B Kolme tuomaria  
Tuomaristo koostuu yhdestä päätuomarista ja kahdesta kulmatuomarista.
- 2 Liiton järjestämissä virallisissa kilpailuissa käytetään viiden tuomarin tuomaristoa, mutta olosuhteiden vaatiessa tuomaristo voi koostua kolmesta tuomarista.
- 3 Liiton jäsenseurojen järjestämiin aluekilpailuihin riittää kolmesta tuomarista koostuva tuomaristo.

### 5. § (Pisteet)

- 1 Viisi tuomaria  
Päätuomarilla (*shushin*) on 4 pistettä ja jokaisella kulmatuomarilla (*fukushin*) on 2 pistettä.
- 2 Kolme tuomaria  
Päätuomarilla (*shushin*) on 3 pistettä ja kummallakin kulmatuomarilla (*fukushin*) on 2 pistettä.

### 6. § (Auktoriteetti)

- 1 Ylituomari (*shinpanchoo*)  
Ylituomari valvoo ja ohjaa kilpailun kaikkia tuomareita kilpailun johtajan (*taikaichoo*) määräysten mukaisesti. Hänellä on myös oikeus vaihtaa tuomaria, jos tämän käytös on sopimatonta tai tuomitseminen vaikuttaa epä-varmalta.
  - 2 Varaylituomari (*fukushinpanchoo*)  
Varaylituomari (*fukushinpanchoo*) auttaa ylituomaria (*shinpanchoo*) tämän tehtävien hoitamisessa kilpailun johtajan (*taikaichoo*) määräysten mukaisesti. Varaylituomari toimii tarvittaessa ylituomarin sijaisena.
-

- 
- 3 Päätuomari (*shushin*)  
Päätuomarilla on päätösvalta kilpailupaikalla. Hän huomioi kulmatuomarien mielipiteet tehdessään päätöksiä. Päätuomari antaa joko ipponin tai waza-arin jos hyökkäystekniikka on ollut tehokas ja tarkka. Hän päättää myös varoituksista, hylkäämisistä, kilpailijoiden paremmuusjärjestyksestä, aikalisistä jne. Päätuomarin on tarvittaessa pystyttävä perustelemaan tuomionsa.
  - 4 Kulmatuomari (*fukushin*)  
Kulmatuomari (*fukushin*) auttaa päätuomaria (*shushin*) kilpailun aikana. Hän tuomitsee käsityksensä mukaan suorituksia ja sääntöjen rikkomisesta.

## 7. § ( Vastuu ja velvollisuus)

- 1 Ylituomari (*shinpanchoo*)  
Ylituomari (*shinpanchoo*) muodostaa tuomaristosta kolmen- tai viiden tuomarin ryhmiä. Ryhmien kokoonpanoa voidaan olosuhteiden vaatiessa muuttaa kesken kilpailua. Ylituomarin velvollisuutena on ymmärtää nämä olosuhteet ja toimia niiden vaatimalla tavalla.
  - 2 Varaylituomari (*fukushinpanchoo*)  
Varaylituomari (*fukushinpanchoo*) toimii ylituomarin (*shinpanchoo*) välittömässä alaisuudessa. Hänen velvollisuutensa ovat samat kuin ylituomarin.
  - 3 Päätuomari (*shushin*)  
Päätuomari (*shushin*) johtaa kilpailupaikkaansa. Hänen vastuullaan on kilpailijoiden turvallisuus ja kilpailun lopputuloksesta päättäminen.
  - 4 Kulmatuomari (*fukushin*)  
Kulmatuomari (*fukushin*) auttaa päätuomaria (*shushin*) tämän tehtävissä. Lisäksi hänen velvollisuutensa on antaa pisteitä 5. §:n mukaisesti sekä tuoda aktiivisesti oma mielipiteensä tuomioista ja sääntöjen rikkomisesta päätuomarin tiedoksi.
-

---

### 3. KAPPALE säännöt

### Kumitekilpailun

#### 8. § (Tuomarien paikat)

- 1 Päätuomari (*shushin*)  
Päätuomari (*shushin*) liikkuu vapaasti pystyäkseen täyttämään 7. §:n mukaiset velvollisuutensa.
  
- 2 Kulmatuomarit (*fukushin*)
  - A Viisi tuomaria  
Kulmatuomarit ovat kilpailupaikan kulmissa.
  - B Kolme tuomaria  
Kulmatuomarit ovat vastapäisissä kulmissa.

#### 9. § (Tuomarien käyttämät komentosanat ja niiden merkitys)

Komento:		tilanne
OTAGAI NI REI	(tervehtikää toisianne)	Kehoitetaan kilpailijoita kumartamaan toisilleen
HAJIME	(aloittakaa)	Aloitetaan/jatketaan kilpailua
MATE	(odottakaa)	Ottelu keskeytetään vähäksi aikaa. Ei lasketa mukaan otteluaikaan.
YOSHI	(hyvä)	Hyväksytään suoritus
SOREMADE tai YAME	(siihen saakka) tai (lopettakaa)	Lopetetaan ottelu (voidaan sanoa myös yoshi, soremade ja jatkaa ottelua jälleen komennolla tsuzukete)
TSUZUKETE	(jatkakaa)	Jatketaan ottelua
HANTEI	(tuomio)	Pyydetään kulmatuomarien mielipiteet suorituksesta

---

---

IPPON	(täysi piste)	Hyväksytään, että suoritus on ollut voimakkuudeltaan sellainen ettei osuman saanut pystyisi vastahyökkäykseen jollei hänellä olisi ollut suojausta
WAZA-ARI	(puolipiste)	Hyväksytään, että hyökkäys oli tehokas ja tarkka, ei kuitenkaan riittävä ipponiksi
AWASEWAZA IPPON	(täyden pisteen yhdistel-mäteknikka)	Ottelija peräkkäin jälkeen kaksi waza-arin arvoista suoritusta
JOGAI	(rajan ylitys)	Ottelija kadottaa kilpailuhenkensä ja pakenee kilpailualueen ulkopuolelle (3 * jogai = vastust. waza-ari)
AIUCHI		Ottelijoiden hyökkäykset osuvat samanaikaisesti
YUSEIGACHI		Ottelija voittaa ottelun joko saatuaan ipponin tai tuomarien päätöksellä
FUSENGACHI		Ottelija voittaa ilman ottelua
HIKIWAKE	(tasapeli)	Ottelua ei voida ratkaista kilpailuajan puitteissa
MIEZU HANSOKU	(en näe) (sääntöjen vastainen)	Tuomari ei nähnyt suoritusta 3 * hansoku = vastustajalle waza-ari
TAIMU	(aika)	Päätuomari keskeyttää ottelun hetkeksi. Ei lasketa otteluaikaan mukaan.

## 10. § ( Tuomarien tahdon ilmaiseminen)

- 1 Päätuomari (*shushin*)  
Päätuomari (*shushin*) ilmaisee tahtonsa tuomiossaan.

---

2 Kulmatuomari (*fukushin*)

Kulmatuomari (*fukushin*) ilmaisee tahtonsa punaisella ja valkoisella lipulla. Hän pitää punaista lippua oikeassa ja valkoista vasemmassa kädessään. Yksityiskohtaiset ohjeet jäljempänä.

ylöspäin	A	IPPON	lippu	pystysuoraan
	B	WAZA-ARI	lippu	vaakasuoraan sivulle
kertaa	C	AIUCHI	lippujen päät yhteen,	liikutetaan 2-3
			edestakaisin	
ylöspäin	D	HIKIWAKE	molemmat liput	pystysuoraan
	E	MIEZU	liput ristiin	kasvojen eteen

\* Kulmatuomarit (*fukushin*) ilmaisevat tahtonsa tuomiosta yllämainitulla tavalla. Jos kulmatuomari haluaa perua tahtonsa ilmauksen, hän heiluttaa lippuja edes-sään vaakasuorassa ristiin 2-3 kertaa.

### 11. § ( Kilpailun aloitus)

Päätuomari (*shushin*) ohjaa ottelijat määrätyille paikoille ja sanoo "otagai ni rei". Hän aloittaa ottelun sanomalla "Shobu ippon hajime" sen jälkeen kun on varma kilpailijoiden kilpailuhengestä. Päätuomari keskeyttää ottelun, jos hän hyväksyy ipponin tai waza-arin, ja julistaa tuomionsa 9. ja 10. §:n mukaisesti.

Kulmatuomari (*fukushin*) ilmaisee tahtonsa 10. §:n mukaisesti. Mikäli kumpikaan kilpailijoista ei saa otteluaikana yhtään waza-aria tai ipponia, päätuomari ratkaisee ottelun neuvoteltuaan kulmatuomareiden kanssa.

### 12. § (Ottelun keskeyttäminen)

Päätuomari (*shushin*) voi keskeyttää ottelun seuraavissa tapauksissa:

- 1 Ottelijan joutuessa kilpailualueen ulkopuolelle
- 2 Ottelijan vammautuessa
- 3 Huomatessaan jonkin muun vaaran

### 13. § (Ottelun jatkamisesta päättäminen)

Päätuomari (*shushin*) neuvottelee kulmatuomarien (*fukushin*) kanssa ottelun jatkamisesta keskeytettyään ottelun 12. §:n mukaisesti.

---

---

#### 14. § (Hylkääminen)

Päätuomari (*shushin*) voi hylätä kilpailijan seuraavissa tilanteissa:

- 1 Ottelija ei tottele tuomarien käskyjä
- 2 Ottelija käyttäytyy sopimattomasti tuomareita kohtaan
- 3 Ottelija rikkoo sääntöjä toistuvasti

#### 4. KAPPALE säännöt

#### Katakilpailun

#### 15. § (Tuomarien paikat)

- 1 Viisi tuomaria  
Kuten kumitekilpailussa
- 2 Kolme tuomaria  
Päätuomari (*shushin*) liikkuu vapaasti. Kulmatuomarit (*fukushin*) asettuvat yleensä sivuviistoon, kilpailijoiden etupuolelle.

Kilpailun johtaja (*taikaichoo*) voi muuttaa tuomareiden paikkoja.

#### 16. § (Kilpailun aloitus, lopetus)

Päätuomari (*shushin*) ohjaa ottelijat määrätyille paikoille ja sanoo "otagai ni rei". Hän aloittaa kilpailun sanomalla "*katan-nimi kata hajime*". Kilpailu päättyy, kun kilpailijat ovat tehneet katan loppuun. Jos kyseessä on Kenshuho-kata, tuomari las-kee liikkeet ääneen.

#### 17. § (Tuomio)

Päätuomarin (*shushin*) komennettua "hantei" kulmatuomarit (*fukushin*) nostavat voittajan puoleisen lipun ylös.

---



**18. §**

Tuomarien tärkein velvollisuus on tuomita oikeudenmukaisesti. Henkilökohtaiset tunteet ja mielipiteet eivät saa vaikuttaa tuomioon.

**19. §**

Tuomarien velvollisuus on pyrkiä kehittämään omaa tekniikkaansa sekä tuomarin taitojaan.

**20. §**

Tuomarin täytyy tuntea tuomitsemissäännöt sekä olla luonteeltaan sopiva tuomariksi.

**21. §**

Päätuomarin (*shushin*) täytyy osata hyvin tuomarien käyttämät komennot. Hänen liikkumisensa täytyy olla terävää ja täsmällistä kilpailijoiden turvallisuuden ja tuomioiden tarkkuuden turvaamiseksi.

---

---

## 2. LUKU

## KILPAILUSÄÄNNÖT

### 1. KAPPALE

### Kumitekilpailu

#### 1. § (Päämäärä)

Päämääränä on Suomen shorinjiryukaratedo yhdistyksen virallisten boogutsugi kumitekilpailujen kannalta tärkeistä asioista päättäminen.

#### 2. § (Kilpailupaikka)

- 1 Kilpailupaikkana on joko tasainen puulattia tai matto.
- 2 Kilpailualue erotetaan valkoisella viivalla, ja on 100 m<sup>2</sup>:n suuruinen.
- 3 Kilpailualueen keskipisteen vastakkaisille puolille piirretään 1,5 metrin päähän kaksi suoraa valkoista viivaa, jotka toimivat otteluiden aloituspaikkoina.

#### 3. § (Pukeutuminen)

Kilpailija pukee karatepukunsa päälle suojukset sekä joko punaisen tai valkoisen merkin.

#### 4. § (Ottelun kesto)

- 1 Loppuottelu kestää 5 minuuttia, muut ottelut 3 minuuttia.
  - 2 Mikäli ottelua ei pystytä ratkaisemaan varsinaisen kilpailuajan puitteissa, voidaan tuomita jatkoaika. Finaalin jatkoaika on 3 minuuttia, muiden otteluiden 2 minuuttia. Ottelu lopetetaan jos jompi kumpi kilpailijoista saa ipponin. Jatkoajan jälkeen voidaan tuomita vielä toinen jatkoaika, mikäli ottelua ei muuten saada ratkaistuksi. Ottelun voittaa se kilpailija, joka saa ensimmäisenä suorituspisteen. Waza-ari voidaan tuomita kevyestäkin kontaktista.
  - 3 Joukkuekilpailussa tuomitaan tasapeli, ei jatkoaikaa, jos voittajaa ei pystytä ratkaisemaan varsinaisen kilpailuajan kuluessa.
  - 4 Joukkuekilpailut ratkaistaan joukkueen edustajien ottelulla, jos joukkueiden paremmuutta ei muuten pystytä ratkaisemaan.
-

- 
- 5 Otteluaika mitataan päätuomarin aloitusmerkistä alkaen. Ajan mittaaminen katkaistaan, jos päätuomari komentaa "taimu" tai "mate".

#### 5. § (Ottelun eteneminen)

- 1 Kilpailija tulee välittömästi kutsun kuultuaan kilpailupaikalle. Hän asettuu aloituspaikalleen ja aloittaa ottelun päätuomarin komennosta.
- 2 Kilpailijat lopettavat ottelun päätuomarin komennosta.
- 3 Kilpailijat asettuvat ottelun loputtua aloituspaikoilleen ja jäävät odottamaan tuomarien päätöstä. Vasta päätöksen kuultuaan he saavat poistua kilpailupaikalta.

#### 6. § (Ottelutyypit)

Järjestetään sekä joukkue- että yksilökilpailuja.

#### 7. § (Joukkuekilpailu)

- 1 Joukkueissa on pariton määrä jäseniä.
- 2 Kilpailu voidaan ratkaista joko *shooshasuuho* tai *kachinukihoo* -metodeilla.
- 3 *Shooshasuuho* - metodissa lasketaan voittaneiden joukkueen jäsenten luku-määrä. Voittaja on joukkue, jolla on enemmän voittaneita jäseniä. Voittojen mennessä tasan ipponien määrä ratkaisee. Ipponien mennessä tasan kilpailun ratkaisee joukkueen edustajien ottelu.
- 4 *Kachinukihoo* - metodissa voittaja ratkaistaan pudottamalla hävinnyt jäsen jatkosta.

#### 8. § (Kilpailumetodi)

Kilpailu voidaan käydä joko turnauksena tai liigana.

#### 9. § (Voittajan ratkaiseminen)

Ottelu käydään *ipponshoobu*:na eli voittaja on ensimmäisenä ipponin saanut kilpailija.

#### 10. § (Kielletyt tekniikat)

---

---

Seuraavat asiat ovat kiellettyjä:

- 1 Potkuhyökkäys kaatunutta vastustajaa kohti
- 2 Kilpailualueen ulkopuolelle pakeneminen (kolmannesta kerrasta vastustajalle myönnetään waza-ari)
- 3 Selän kääntäminen vastustajalle
- 4 Hyökkäykset suojatun alueen ulkopuolelle, selkään tai pään takaosaan
- 5 Sumo-otteet, taklaukset ja muut vaaralliset liikkeet
- 6 Kiroilu ja vastustajan halventaminen
- 7 Vastustajan työntäminen kilpailualueen ulkopuolelle
- 8 Waza-arin saamisen jälkeen perääntyä tarkoituksellisesti ajanhukkaamiseksi

#### 11. § (Suorituksen tuomitseminen)

Seuraavista tekniikoista ei saa pisteitä:

- 1 Tekniikassa ei kunnollista palautusta, *zanshin* puuttuu
- 2 Potkut jalkapöydällä, paitsi jos vastustaja kaatuu ko. potkun voimasta
- 3 Potku polvella tai lyönti kyynärpäällä, jos *kime* puuttuu
- 4 Kilpailun aikana muutama reiteen osunut potku voidaan hyväksyä, mutta niistä ei anneta pisteitä

#### 12. § (Tuomioista valittaminen)

Tuomioista ei voi valittaa.

---

**13. § (Päämäärä)**

Päämääränä on Suomen shorinjiryukaratedo - yhdistyksen virallisten katatekilpailujen kannalta tär-keistä asioista päättäminen.

**14. § (Kilpailupaikka)**

- 1 Kilpailupaikkana on joko tasainen puulattia tai matto.
- 2 Kilpailun puheenjohtaja (*taikaichoo*) päättää kilpailualueen koosta.

**15. § (Kilpailun kulku)**

Kilpailija tulee välittömästi kutsun kuultuaan kilpailupaikalle. Hän asettuu aloituspaikalleen ja tekee päätuomarin nimeämän katan. Katan tehtyään hän kuuntelee tuo-mion ja poistuu kilpailupaikalta.

Kilpailijat käyttävät punaista tai valkoista merkkiä pukunsa päällä helpottaakseen tuomitsemisemistä.

**16. § (Kilpailutyypit)**

Järjestetään sekä joukkue- että yksilökilpailuja.

**17. § (Joukkuekilpailu)**

Joukkue kilpailu ratkaistaan joko siten, että kaikki joukkueen jäsenet tekevät yhtä aikaa saman katan tai joukkueen jäsenet tekevät yksi kerrallaan ennalta määrätyn katan henkilökilpailun tapaan, jolloin enemmän voittoja saanut joukkue voittaa.

Ensin mainitussa tapauksessa joukkueessa voi olla joko parillinen tai pariton määrä jäseniä, mutta kaikissa samaan kilpailuun osallistuvissa joukkueissa täytyy olla yhtä monta jäsentä. Jälkimmäisessä tapauksessa joukkueissa täytyy olla pariton määrä jäseniä.

Muilta osin kilpailu etenee kumitekilpailun tapaan.

**18. § (Kilpailumetodi)**

---

---

Kilpailu voidaan käydä joko turnauksena tai liigana.

**19. § (Kilpailun ratkaisu)**

Kilpailu voidaan ratkaista kahdella tavalla:

- 1 Kilpailijat esittävät katan yksi kerrallaan ja lopputuloksen ratkaisevat annetut pisteet.
- 2 Kaksi kilpailijaa esittää saman katan yhtäaikaan. Paremman suorituksen tehnyt pääsee jatkoon.

**20. § (Tuomiosta valittaminen)**

Tuomiosta ei voi valittaa.

Nämä säännöt ovat voimassa 1.5.1995 alkaen.

---