

**TAEKWONDO**  
**OTTELUSÄÄNNÖT**  
**1.1.2006**

WTF:n ottelusääntöihin perustuen  
Henri Nordenswan



SUOMEN TAEKWONDOLIITTO RY  
THE FINNISH TAEKWONDO FEDERATION

## SISÄLTÖ

Esipuhe	1
Voimaantulo	2
1 Johdanto	2
2 Velvoittavuus	2
3 Kilpailualue	3
4 Kilpailujen osanottajat	4
5 Kilpailusarjat ja painoluokat	7
6 Kilpailujärjestelmät	9
7 Otteluaika	12
8 Arvonnat	13
9 Punnitus	13
10 Otteluprotokolla	14
11 Sallitut tekniikat ja osuma-alueet	17
12 Hyväksyttävät pisteet	18
13 Pisteiden antaminen	20
14 Kielletyt suoritukset ja rangaistukset	22
15 Voittajan ratkaiseminen	27
16 Tuomiot	29
17 tyrmäys ja tekninen tyrmäys	30
18 Toiminta tyrmäystilanteessa	31
19 Loukkaantumiset ja ottelun keskeyttäminen	33
20 Otteluvirkailijat	35
21 Sääntöihin kirjaamattomat asiat	36
22 Erimielisyyksien ratkaiseminen ja sanktiot	37

## Liite

Keskustuomarin käsimerkit  
Viittaukset WTF:n sääntökirjaan

## ESIPUHE

Taekwondo on kamppailutaito, jonka perimmäisenä tarkoituksena on harjoittajansa kasvattaminen ihmisenä ja selviytymistaitojen oppiminen itsesuojelutilanteita varten.

Kilpaurheiluna harjoitettava taekwondo-ottelu on viiden vuosikymmenen kehityksen tulos ja tarjoaa olympialajina nykyisessä muodossaan ainutlaatuisen kokemuksen dynaamisesta täyskontaktikamppailusta. Onkin ymmärrettävä, että taekwondo-ottelussa ei ole kysymys lopulliseen totuuteen pyrkivästä taistelusta, vaan ottelutapahtuma on tekninen ja pääosin taitoon perustuva urheilusuoritus, jonka voittaa se, joka sääntöjen puitteissa on parempi. Tässä taekwondo kilpaurheiluna eroaa olennaisesti vapaasta kamppailu- tai itsepuolustustilanteesta.

Ottelusääntöjä ei voida kirjoittaa niin, että jokaiseen pieneen tilanteeseen olisi yksityiskohtainen sääntö. Sääntöjä onkin sovellettava kussakin eteen tulevassa tilanteessa sääntöjen yleisten periaatteiden ja reilun pelin hengessä.

Tämä suomalainen sääntökirja on kirjoitettu uusiksi monta kertaa. Ensimmäiset suomalaiset kilpailusäännöt laati Marcos Kuusjärvi vuonna 1991. Ensimmäiset säännöt toimivat samalla tuomarien koulutusmateriaalina, joten niissä oli paljon varsinaisten sääntöjen ulkopuolisia linjauksia, ohjeita ja koulutusta. Vuonna 1996 Reino Pesonen suomensi ensimmäisen varsinaisen sääntökirjan, jota sittemmin on päivitetty useaan otteeseen.

Tämä sääntökirja on täysin uudistettu painos, jossa on huomioitu kaikki 31.12.2005 mennessä julkistetut WTF:n sääntömuutokset. Sääntökirja seuraa mahdollisimman tarkasti WTF:n sääntökirjan systematiikka, kun taas tuomarioikeuksista ja muista kilpailuun liittyvistä asioista on annettu erilliset määräykset ja ohjeet. Mukaan on nyt myös otettu viittaukset WTF:n sääntökirjan artikloihin, koska sääntökohdat eivät kaikilta osin vastaa WTF:n artikloiden numerointia. Kiitokset rakentavista kommentteista kuuluvat jälleen kerran Reino Pesoselle.

Helsingissä 31.12.2005

Henri Nordenswan

## VOIMAANTULO

Näitä kilpailusääntöjä on noudatettava Suomen Taekwondoliiton hyväksymissä kilpailuissa 1.1.2006 lukien.

### 1 JOHDANTO

#### (WTF Art. 1)

Taekwondon kilpailusääntöjen tarkoituksena on:

- Yhtenäistää WTF:n kilpailut kaikkialla maailmassa.
- Taata tasavertaiset ja puolueettomat kilpailuolosuhteet.
- Suojella ottelijoita.

Näitä kilpailusääntöjen periaatteita on noudatettava kaikissa WTF:n, sen maanosaliittojen ja kansallisten jäsenliittojen järjestämissä virallisissa taekwondokilpailuissa.

Näissä Suomen Taekwondoliiton kilpailusäännöissä esitetään WTF:n kyseisestä asiasta antamat säännöt pääasiassa samassa järjestyksessä kuin WTF:n säännöissä. Näitä sääntöjä täydentävät tuomarivaliokunnan vahvistamat kulloinkin voimassa olevat tulkintaohjeet ja erillismääräykset.

Kilpailujen järjestämisestä, tuomarioikeuksista ja tuomarivalvojan tehtävistä ja toimivallasta on annettu erilliset ohjeet ja määräykset.

### 2 VELVOITTAVUUS

#### (WTF Art. 2)

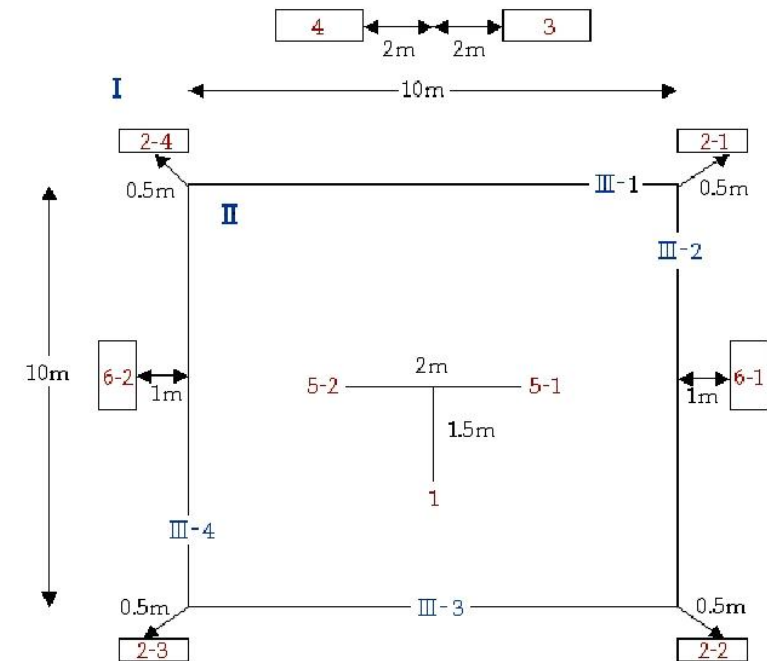
Suomen kansallisissa kilpailuissa noudatetaan näitä Suomen Taekwondoliiton kilpailusääntöjä sekä tuomarivaliokunnan antamia niitä täydentäviä määräyksiä ja tulkintaohjeita, vaikka ne olisivatkin ristiriidassa WTF:n sääntökirjan kanssa.

Suomessa WTF:n luvalla järjestettävissä kansainvälisissä arvokilpailuissa noudatetaan WTF:n sääntöjä kääntämättöminä kaikilta osin sellaisenaan.

### 3 KILPAILUALUE

(WTF Art. 3)

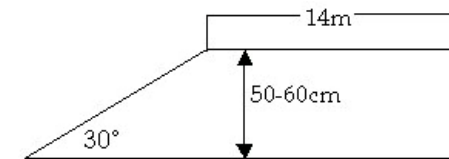
Ottelualueen koko on 10x10 metriä ja sen on reuna on merkitty rajalinjalla. Ottelualueen ympärille on varattava 1-2 metrin levyinen varoalue. Varustetarkastajan pisteen tulee sijaita kilpailualueen läheisyydessä. Tuomareiden, ottelijoiden ja muiden otteluun liittyvien henkilöiden paikat on merkitty seuraavaan piirrokseseen.



I Kilpailualue  
 II Ottelualue  
 III Rajat  
 III-1 Ensimmäinen rajalinja  
 III-2 Toinen rajalinja  
 III-3 Kolmas rajalinja  
 III-4 Neljäs rajalinja

1 Keskustuomari  
 2 Pistetuomarit  
 3 Kirjaaja  
 4 Ensiapu  
 5-1 Sininen ottelija  
 5-2 Punainen ottelija  
 6-1 Sinisen ottelijan valmentaja  
 6-2 Punaisen ottelijan valmentaja

Ottelualueen tulee olla tasainen ja katettu joustavalla matolla. Ottelualue voidaan myös korottaa 0,5-0,6 metrin korkeudelle lattiapinnasta, jolloin varoalueen ulkopuolella olevan alueen tulee laskea korotukselta alas 30 asteen kulmassa.



#### 4 KILPAILUJEN OSANOTTAJAT

(WTF Art. 4)

##### Kelpoisuus kilpailla

Kansainvälisissä arvokilpailuissa kilpailuiden osanottajien tulee olla:

- maan virallisen joukkueen jäseniä;
- kansallisen liiton hyväksymiä;
- Kukkiwonin myöntämän dan- tai poom-arvon omaavia.

Suomessa järjestettävien kilpailuiden osanottajien tulee olla:

- Suomen Taekwondoliiton jäsenseuran jäseniä (vast.);
- liiton jäsenseuran kilpailuun ilmoittamia, jolloin kilpailijoita ilmoittavan jäsenseuran; edustajan on varmistettava, että kaikilla ilmoitetuilla kilpailijoilla on:
  - liiton kilpailulisenssi (vast.); ja
  - taekwondokilpailuissa voimassa oleva vakuutus; ja
  - alle 18-vuotiailla osanottajilla on huoltajan suostumus kilpailuun osallistumisesta; ja
  - vähintään vihreän vyön (6.kup) omaavia tai aloittelijoiden sarjoissa vähintään keltainen (8.kup).

**Varusteet**

Kilpailijan tulee käyttää dobokia ja WTF:n hyväksymiä varustetarkastuspisteessä tarkastettavia suojarusteita, joita ovat rintapanssari, pääsuoja, alasuoja, sääri- ja käsivarsisuojat, hanskat sekä hammassuoja. Sääri-, käsivarsi- ja alasuojat on pidettävä dobokin alla.

- (i) **Dobok:** Sen tulee olla virallisen dobokin mallinen. Dobokin lahkeiden ja hihojen tulee olla vapaasti irrallaan raajoista. Lahkeita tai hihoja ei saa supistaa ihon tai suojien myötäisiksi teippaamalla, ompelemalla tai muulla tavoin.
- (ii) **Vyö:** Ottelijan tulee käyttää virallisen vyöarvonsa mukaista vyötä.
- (iii) **Pääsuoja:** WTF:n hyväksymä, oikean kokoinen, kunnolla kiinnitetty, alla ei ole hiussolkia tai muuta, joka voisi osumassa aiheuttaa ottelijalle haavoja tai muita vammoja. Pääsuojan tulee väriltään valkoinen tai panssarin kanssa saman värinen. Päässä ei saa käyttää mitään muuta kuin virallista pääsuojaa. Huivien käyttö pääsuojan alla on kielletty.
- (iv) **Rintapanssari:** WTF:n hyväksymä ja oikean kokoinen siten, että panssarin alareunan tulee olla kilpailijan lonkkaluiden yläreunan tasalla ja yläreunan riittävän korkealla, että panssari asettuu ylävatsan kohdalle. Panssarin suojaavan osan tulee peittää selkä, ei kuitenkaan selkärangan aluetta. Panssarin tulee olla oikean värinen, kunnolla kiinnitetty ja siinä ei saa olla metallisia solkia. Panssarin kokoa tarkastettaessa tulee kiinnittää erityistä huomiota siihen, että panssari suojaa kilpailijan selän riittävässä määrin. Vain kyljet peittävä panssari ei missään oloissa täytä sääntöjen kriteerejä. Riski kilpailijan loukkaantumisesta selkään tulleen suorituksen seurauksena on yksin kilpailijan, mikäli panssari ei täytä kilpailusääntöjen määräyksiä.
- (v) **Säärisuojat:** WTF:n hyväksymät, nilkasta polven alle ulottuvat, puvun alla.
- (vi) **Käsivarsisuojat:** WTF:n hyväksymät, ranteesta kyynärpäähän ulottuvat, puvun alla.
- (vii) **Alasuojat:** WTF:n hyväksymät, pakolliset myös naisilla, puvun alla.
- (viii)

**Hammassuojat:** Ottelijan tulee käyttää valkoista tai väritöntä hammassuojaa. Tuomarivalvoja voi sallia kilpailemisen ilman hammassuojaa, mikäli kilpailija esittää tuomarivalvojalta lääkärintodistuksen siitä, että hammassuojan käyttö on hänen terveydelleen vaarallista.

- (ix) **Hanskat:** WTF:n hyväksymät ja panssarin väriset.
- (x) **Jalkapöytäsuojat:** Ilves-tiimin ottelijoilla tulee olla jalkapöydän peittävät pehmustetut suojukset.
- (xi) **Muut suojat:** Naisilla sallitaan erityinen pehmustettu rintasuojus dobokin alla.
- (xii) **Kynnet:** Kynsien tulee olla niin lyhyiksi leikatut, että niillä ei voi vahingossa ottelutilanteessa aiheuttaa toiselle ottelijalle haavoja.
- (xiii) **Teippaukset:**
  - a. Kaikki teippaukset, joihin on lääkärin lupa, on sallittu.
  - b. Kaikkiin tukeviin teippauksiin on oltava lääkärin (vast.) lupa.
  - c. Ilman lääkärin (vast.) lupaa voidaan sallia vain 2-3 kierrosta teippiä varpaissa tai jalkapöydissä.

### Antidoping-kontrolli

Kilpailija voidaan milloin tahansa alistaa Suomen antidopingtoimikunnan (vast.) järjestämään dopingtestiin sen tutkimiseksi, onko kilpailija käyttänyt kiellettyjä lääkkeitä tai muita aineita. Testistä kieltäytyvä kohdellaan niin kuin tulos olisi positiivinen. Mahdollisista seuraamuksista kilpailijalle päätetään Liiton kurinpitösääntöjen perusteella erikseen.

Tarttuvia tauteja sairastavien ei tule kilpailla, koska kamppailulajeissa iho-, sylki- tai verikontakti vastustajaan on mahdollinen.

**5 KILPAILUSARJAT JA PAINOLUOKAT****(WTF Art. 5)****Yleiset painoluokat:**

Painoluokka	<u>Miehet</u>	<u>Naiset</u>
Fin	enintään 54 kg	enintään 47 kg
Fly	yli 54 ja enintään 58 kg	yli 47 ja enintään 51 kg
Bantam	yli 58 ja enintään 62 kg	yli 51 ja enintään 55 kg
Feather	yli 62 ja enintään 67 kg	yli 55 ja enintään 59 kg
Light	yli 67 ja enintään 72 kg	yli 59 ja enintään 63 kg
Welter	yli 72 ja enintään 78 kg	yli 63 ja enintään 67 kg
Middle	yli 78 ja enintään 84 kg	yli 67 ja enintään 72 kg
Heavy	yli 84 kg	yli 72 kg

**Junioreiden (14-17v) painoluokat:**

Painoluokka	<u>Pojat</u>	<u>Tytöt</u>
Fin	enintään 45 kg	enintään 42 kg
Fly	yli 45 ja enintään 48 kg	yli 42 ja enintään 44 kg
Bantam	yli 48 ja enintään 51 kg	yli 44 ja enintään 46 kg
Feather	yli 51 ja enintään 55 kg	yli 46 ja enintään 49 kg
Light	yli 55 ja enintään 59 kg	yli 49 ja enintään 52 kg
Welter	yli 59 ja enintään 63 kg	yli 52 ja enintään 55 kg
Light Middle	yli 63 ja enintään 68 kg	yli 55 ja enintään 59 kg
Middle	yli 68 ja enintään 73 kg	yli 59 ja enintään 63 kg
Light Heavy	yli 73 ja enintään 78 kg	yli 63 ja enintään 68 kg
Heavy	yli 78 kg	yli 68 kg

**Ilves-tiimin painoluokat**

Kilpailupäivänä alle 14-vuotiaiden junioreiden kilpailuissa Suomessa (ns. Ilves-tiimin kilpailut) noudatetaan seuraavia painoluokkia:

<b><u>Pojat</u></b>	<b><u>Tytöt</u></b>
enintään 30 kg	enintään 28 kg
yli 30 ja enintään 33 kg	yli 28 ja enintään 30 kg
yli 33 ja enintään 36 kg	yli 30 ja enintään 33 kg
yli 36 ja enintään 39 kg	yli 33 ja enintään 36 kg
yli 39 ja enintään 42 kg	yli 36 ja enintään 39 kg
yli 42 ja enintään 45 kg	yli 39 ja enintään 42 kg
yli 45 ja enintään 48 kg	yli 42 ja enintään 44 kg
yli 48 kg	yli 44 kg

**Olympiapainoluokat:**

<b><u>Miehet</u></b>	<b><u>Naiset</u></b>
enintään 58 kg	enintään 49 kg
yli 58 ja enintään 68 kg	yli 49 ja enintään 57 kg
yli 68 ja enintään 80 kg	yli 57 ja enintään 67 kg
yli 80 kg	yli 67 kg

**Diesel-painoluokat**

Yli 30-vuotiaiden Suomessa järjestettävien kilpailuiden (ns. Diesel-kilpailut) painoluokkina käytetään olympiapainoluokkia.

**Painoluokkien tulkinta**

Punnituksessa ratkaisu tehdään kahden desimaalin (kymmenien grammojen) tarkkuudella. Tällöin esimerkiksi painoluokassa yli 54 ja enintään 58 kg ottelijan painon oltava vähintään 54,01 kg ja enintään

58,00 kg. Jos kilpailija siis painaa esimerkiksi 54,00 tai 58,01 kg, ei punnitustulos ole hyväksyttävä.<sup>1</sup>

### **Ikärajojen tulkinta**

Ilves-tiimin kilpailuihin ei ikärajoista huolimatta voi osallistua ottelija, joka samassa kilpailussa kilpailee normaalissa juniorisarjassa. Osallistuakseen Ilves-tiimin kilpailuihin ottelijan tulee **kilpailupäivänä** olla alle 14-vuotias.

Ikärajat lasketaan muutoin siten, että merkitsevää on kuluva **vuosi**, ei ottelun päivämäärä. Eli jos kilpailut järjestetään 1.9.2002, siihen voivat junioreina osallistua kaikki ottelijat, jotka ovat syntyneet 1.1.1985 ja 31.12.1988 välisenä aikana. Toisin sanoen ottelijat, jotka kilpailuvuonna täyttävät 14 vuotta mutta eivät vielä 18 vuotta voivat osallistua junioreina kyseiseen kilpailuun.

Suomen kansallisissa kilpailuissa yleiseen painoluokkaan voi ikänsä puolesta osallistua kilpailija, joka voisi ikänsä puolesta osallistua nuorten sarjojen painoluokkaan.

### **Sarjojen yhdistely**

Muissa kuin SM-kilpailuissa voidaan vierekkäisiä sarjoja yhdistää siten, että sarjoihin saadaan vähintään kaksi ottelijaa. Ilves-tiimin osalta voidaan lisäksi antaa erikseen tarkentavia sääntöjä ja määräyksiä.

## **6 KILPAILUJÄRJESTELMÄT**

**(WTF Art. 6)**

### **Yksilökilpailut**

Yksilökilpailut käydään yleensä ns. cup-järjestelmällä (yksinkertainen kaavio, jossa hävinnyt ottelija joutuu aina pois kilpailuiden jatkosta).

Yksilökilpailuja voidaan järjestää myös ns. keräilyeriin perustuvilla säännöillä (round robin system), jotka tuomarivaliokunta on vahvistanut. Kuitenkin, jos ottelija häviää tyrmäyksellä, kovien osumien

---

<sup>1</sup> Mikäli vaakojen tarkkuus ei riitä kahteen desimaaliin, tehdään ratkaisu yhden desimaalin (satojen grammojen) perusteella vastaavalla tavalla.

jälkeen keskustuomarin keskeytyksellä tai avustajan tahi ottelijan itsensä luovuttamana, ottelija tulee sulkea jatkosta turvallisuussyistä.

Kilpailija on oikeutettu osallistumaan vain yhteen painoluokkaan.<sup>2</sup>

### Joukkuekilpailut

Joukkuekilpailuissa voidaan käyttää kolmea eri järjestelmää:

- (A) Kahden tai useamman joukkueen kilpailuna viisi (5) ottelijaa vastakkain seuraavissa yhdistetyissä painoluokissa (5):

<b><u>Miehet</u></b>	<b><u>Naiset</u></b>
enintään 54 kg	enintään 47 kg
yli 54 ja enintään 63 kg	yli 47 ja enintään 54 kg
yli 63 ja enintään 72 kg	yli 54 ja enintään 61 kg
yli 72 ja enintään 82 kg	yli 61 ja enintään 68 kg
yli 82 kg	yli 68 kg

- (B) Kahden tai useamman joukkueen kilpailuna, jossa kukin joukkue asettaa normaalit kahdeksan ottelijaa (yksi joka painoluokkaan). Tällöin se joukkue on voittaja, joka on voittanut viisi tai useamman painoluokan. Mikäli voitot ovat tasan, otellaan avoimessa painoluokassa ratkaiseva ottelu. Avoimen sarjan ottelijaa ei saa vaihtaa. Jos viisi sarjaa jo hävinnyt joukkue ei halua otella jäljellä olevien sarjojen otteluita voittanutta joukkuetta vastaan, tuomitaan joukkue hävinneeksi luovutuksella, jolloin jo saavutettuja tuloksia tästä kilpailusta ei oteta huomioon kaikkien joukkueiden välistä paremmuutta ratkaistaessa.
- (C) Kahden tai useamman joukkueen kilpailuna, jossa jokainen joukkue asettaa neljä ottelijaa yhdistettyihin painoluokkiin. Painoluokat muodostetaan yhdistämällä kaksi normaalia vierekkäistä painoluokkaa yhdeksi painoluokaksi seuraavasti:

<sup>2</sup> Suomessa voi osallistua useampaankin, katso sääntöjen sovellusmääräykset.

	<b>Miehet</b>	<b>Naiset</b>
Fly	enintään 58 kg	enintään 51 kg
Feather	yli 58 ja enintään 67 kg	yli 51 ja enintään 59 kg
Welter	yli 67 ja enintään 78 kg	yli 59 ja enintään 67 kg
Heavy	yli 78 kg	yli 67 kg

### Joukkueiden paremmuus

Joukkueet asetetaan paremmuusjärjestykseen seuraavin perustein:

- (a) Joukkue saa yhden pisteen jokaisesta ottelijasta, joka saapuu ottelualueelle.
- (b) Joukkue saa yhden lisäpisteen jokaisesta voitosta (myös luovutus).
- (c) Joukkue saa 7 lisäpistettä jokaisesta kultamitalista.
- (d) Joukkue saa 3 lisäpistettä jokaisesta hopeamitalista.
- (e) Joukkue saa yhden lisäpisteen jokaisesta pronssimitalista.
- (f) Jos joukkueet päätyvät tasapisteisiin, ratkaistaan paremmuus tässä järjestyksessä seuraavin kriteerein:
  1. Eniten kultaa voittaa → eniten hopeaa voittaa → eniten pronssia voittaneen. Jos kaikki mitalit ovat tasan, voittaa se, jolla on:
  2. Eniten osallistujia sarjoissa. Jos pisteet ovat tasan, voittaa se, jolla on:
  3. Korkeammat pisteet raskaammassa painoluokassa.

### Minimiottelijamäärä

Kansainvälisissä WTF:n tunnustamissa kilpailuissa tulee olla osanottajia vähintään neljästä eri maasta ja jokaisessa sarjassa tulee olla vähintään neljä ottelijaa tai muutoin sarjaa ei saa ottaa viralliseen tuloluetteloon.

## 7 OTTELUAIKA

(WTF Art. 7)

(WTF Art. 10)

(WTF Art. 14)

(WTF Art. 19)

Ottelu aika on kolme kahden minuutin mittaista erää (3\*2 min). Erien välissä on yhden minuutin tauko. Jos tilanne on ottelun päättyessä tasan, otellaan yhden minuutin tauon jälkeen ylimääräinen (neljäs) kahden minuutin mittainen erä kerrasta poikki menetelmällä (sudden death).

### Poikkeukset

Muissa kuin ranking- tai ylemmän tasoissa sarjoissa voidaan Suomessa käyttää lyhyempiä kuin kahden minuutin erää. Erätauco voi Suomessa käytävissä kilpailuissa olla lyhyempi kuin yksi minuutti, jos se kilpailuaikataulun johdosta on tarkoituksenmukaista. Erityisistä syistä ottelut voivat olla myös kahden erän pituisia. Poikkeuksiin on saatava Suomen Taekwondoliiton tuomarivalvojan lupa ja poikkeukset on ilmoitettava kilpailukutsussa.

### Tehollinen ottelu aika

Otteluajan kulumisen keskeytetään keskustuomarin komennolla **shigan**, joka keskustuomarin tulee komentaa aina, kun hän katkaisee ottelun kulun rangaistuksen tai lisäpisteen antamista varten, loukkaantumistilanteissa tai muissa mahdollisissa ottelun kulkuun vaikuttavissa keskeytystilanteissa.<sup>3</sup>

Erä päättyy, kun erän ottelu aika on kulunut loppuun riippumatta siitä, onko keskustuomari käskennyt erän päättyneeksi komennolla **keu-man**. Otteluajan päättymisen jälkeen ei saa antaa pisteitä.

---

<sup>3</sup> Otteluajan katkaisemisen tarkoituksena on estää kilpailijaa saamasta etua otteluajan kulumisen johdosta, kun kamppailu on keskeytyneenä.

## **8 ARVONNAT**

### **(WTF Art. 8)**

Kansainvälisissä arvokilpailuissa arvonta suoritetaan osanottajamaiden englanninkielisessä aakkosjärjestyksessä aloittaen alimmasta painoluokasta päivää ennen kilpailuiden alkua. Paikalla on oltava edustaja jokaisesta kilpailujoukkueesta.

Suomessa järjestettävissä kilpailuissa käytetään joko tietokonepohjaista arvontajärjestelmää tai arvonta suoritetaan manuaalisesti käsin. Kummassakin tapauksessa käytetään rankingia siten, että sarjaan ilmoitetuille ottelijoille huomioidaan saavutetut rankingpisteet. Pisteiden perusteella paremmuusjärjestykseen sijoitetut ottelijat sijoitetaan kaavioon siten, että paras ja toiseksi paras eivät kohtaa ennen finaalia, paras kohtaa enintään neljänneksi parhaan ja toiseksi paras enintään kolmanneksi parhaan jne.

## **9 PUNNITUS**

### **(WTF Art. 9)**

Punnitus järjestetään kilpailupäivää edeltävänä päivänä. Suomessa järjestettävissä kilpailuissa punnitus voidaan poikkeuksellisesti järjestää kilpailupäivän aamuna kyseisenä päivänä otteleville. Punnituksen tulee tällöin päättyä viimeistään tuntia ennen kilpailuiden alkamista. Poikkeamat on hyväksyttävä liiton kilpailuihin nimeämällä tuomarivalvojalla ennen kilpailuja ja ne on selkeästi ilmoitettava kilpailukutsussa.

Punnitusta valvoo järjestäjän asettamien samaa sukupuolta punnittavien kanssa olevien toimihenkilöiden lisäksi vähintään yksi samaa sukupuolta punnittavien kanssa oleva tuomari tai muu tuomarivalvojan nimeämä ja kouluttama henkilö. Suomen kansallisissa kilpailuissa lopullinen ratkaisovalta punnitusasioissa on kilpailun tuomarivalvojalla. Valvoja voi tehdä ratkaisun myös puhelimitse.

Kilpailijalla hyväksytään punnituksessa alusvaatteet. Mikäli kilpailija itse haluaa, hänet voidaan myös punnita alastomana.<sup>4</sup>

Punnitusaike on enintään kaksi tuntia. Kilpailija punnitaan virallisella kilpailuvaa'alla yhden kerran punnitussajan puitteissa. Jos kilpailijan paino ei ole sarjarajojen sisällä, hänelle sallitaan yksi uusintapunnitus virallisen punnitussajan puitteissa samalla vaa'alla.

Kilpailijoiden käyttöön on varattava kilpailuvaa'an kanssa samoin kalibroitu vaaka, jolla kilpailijat voivat tarkistaa painonsa ennen virallista punnitusta.

Mikäli kilpailijan punnitus on hylätty, on kilpailija menettänyt oikeutensa osallistua kilpailuun eikä häntä huomioida mahdollisessa joukkuiden pistelaskussa. Hänen kaavion mukainen vastustajansa voittaa diskauksella.

## 10 OTTELUPROKOLLA

(WTF Art. 10)

### Keskustuomarin tehtävät<sup>5</sup>

Keskustuomarin tehtävänä on:

- (i) Seurata käytävää ottelua niin lähellä ja intensiivisesti, että hän voi milloin tahansa välittömästi keskeyttää ottelun, jos ottelijoiden turvallisuus sitä vaatii.
- (ii) Johtaa ottelun sujumista antamalla aloittamislupa, lopettaa ottelu, keskeyttää ottelu, antaa sääntörikkomuksista miinuspisteet ja johtaa muutoinkin ottelua siten, että turvallisuutta ja sääntöjen noudattamista ei vaaranneta.
- (iii) Loukkaantumis- ja tyrmäytymistilanteissa päättää ottelun jatkumisesta.
- (iv) Julistaa ottelun voittaja.

---

<sup>4</sup> Suomen kansallisissa kilpailuissa kilpailija voi osallistua punnitukseen haluamassaan asussa. Punnitsija ei arvioi minkään asun vaikutusta kilpailijan painoon, vaan riski yli- tai alipainosta on yksin kilpailijalla.

<sup>5</sup> vrt. WTF Art. 20

- (v) Johtaa oman alueensa toimintaa ottelun aikana. Alueen vastaavaksi nimetty keskustuomari johtaa alueen yleistä toimintaa, mutta tietyn ottelun johtaminen ja kaikki siihen liittyvät ratkaisut kuuluvat kyseisen ottelun keskustuomarille.

### **Kilpailijoiden kuuluttaminen**

Kilpailija on kuulutettava kolme kertaa ennen ottelua, ensimmäisen kerran viimeistään kolme minuuttia ennen aikataulun mukaista ottelun alkamisaikaa ja jatkuen noin minuutin välein. Kilpailijan kutsuminen otteluun voidaan järjestää myös muulla selkeällä ja näkyvällä tavalla, esim. ottelunumerolla oman ottelun alueen tai lämmittelyalueen yhteydessä. Kilpailijoiden kuuluttamisesta tai kutsumisesta muulla tavoin on annettava yksityiskohtaiset ohjeet joukkueenjohtajien kokouksessa.

### **Fyysinen ja varustetarkastus**

Kun kilpailija on kuulutettu tai muulla tavalla kutsuttu otteluun, hänen tulee siirtyä kilpailualueelle varustetarkastuspisteen kautta. Pisteessä tulee olla vähintään yksi tuomarivalvojan hyväksymä henkilö suorittamassa varustetarkastusta.

Varustetarkastajan tehtävänä on tarkastaa, että kilpailijalla on asianmukaiset kilpailuvarusteet ja että kilpailija sairauden, sekavuustilan tai vastaavan johdosta ei vaikuta otteluun kykenemättömältä. Viime kädessä vastuu kilpailijan varusteiden sääntöjen mukaisuudesta on kuitenkin keskustuomarilla.

### **Ottelun aloittaminen**

Kilpailija tulee yhden valmentajan kanssa edellisen ottelun päätyttyä valmentajan tuolin luokse. Valmentajan tulee olla pukeutunut kilpaurheilutapahtuman mukaiseen verryttelyasuun (vast.). Lisäksi mukana tulee olla pyyhe.

Keskustuomarin kutsuessa kilpailijaa, joko **chong** (sininen) tai **hong** (punainen), kilpailijan on mentävä välittömästi ottelun alueelle omalle merkilleen. Suotavana käytöksenä pidetään kumarrusta omalle valmentajalleen ja kumarrusta ottelun alueen suuntaan ennen alueelle tuloa. Jos käytössä on jokin varustetarkastuksessa annettu tunniste, se luovutetaan keskustuomarille tämän sitä pyytäessä.

Jos kilpailija ei tule yhden minuutin kuluessa keskustuomarin kutsusta omalle aloitusmerkilleen, hänet tuomitaan hävinneeksi luovutuksella.

Keskustuomari johtaa varsinaisen ottelun aloituksen komentamalla **cha-ryeot**. Seisonta tehdään vastakkain. Seuraavaksi keskustuomari komentaa **kyeong-rye** (Kumarrus vartaloa n. 30 astetta taivuttaen ja päätä katse laskien n. 45 astetta taivuttaen). Kilpailijat kumartavat vastakkain toisilleen.

Keskustuomarin komentaessa **joon-bi** otetaan otteluasento. **Kihapin** huutamista samalla pidetään suotavana. Ottelu alkaa keskustuomarin komennolla **shi-jak**.

### Ottelun katkaiseminen ja jatkaminen

Ottelu katkaistaan keskustuomarin komennolla **kal-yeo**, jolloin kilpailijan on heti lopetettava otteleminen. Ottelua jatketaan uudelleen keskustuomarin komennolla **kye-sok**.

Ottelun aikana kilpailija voi ilmoittaa keskustuomarille esim. puvun alla olevien varusteidensa irtoamisesta tai muista turvallisuuteen vaikuttavista ongelmistaan tekemällä etusormillaan X:n kasvojensa korkeuteen. Merkkiä näytettäessä on oltava olemassa todellinen turvallisuusriski, jota keskustuomari ei ole huomannut. Ottelua on merkin näyttämistä huolimatta jatkettava siihen saakka, kunnes tuomari katkaisee ottelun.

### Ottelun päättäminen

Ottelu tai erä päätetään keskustuomarin komennolla **keu-man**. Jos kyseessä on erän päättyminen, ottelijat poistuvat suoraan omien valmentajiensa luokse, kuitenkin kumarrusta ennen poistumista pidetään suotavana. Viimeisen erän päättyessä ottelijoiden tulee heti siirtyä omille aloitusmerkeilleen.

Ottelun päätyttyä keskustuomari komentaa cha-ryeot, jolloin tehdään huomioseisonta kuten edellä on esitetty ja keskustuomarin komennolla kyong-rye kumarretaan vastakkain.

Keskustuomari julistaa voittajan nostamalla voittajan puoleisen kätensä ylös ja lausumalla chong/hong **seung**. Voittaja julistetaan kohti pääkatsomoa tai jos sellaista ei ole, kohti tuomaripöytää.

**Protokolla joukkuekilpailuissa**

Kahden joukkueen välisessä kilpailussa molemmat joukkueet ryhmittyvät ensimmäisen ottelua alkaessa riviin vastakkain ja toimivat joukkueena kuten edellä on esitetty ottelua aloitettaessa. Komennolla joon-bi ensimmäinen ottelija menee valmiiksi omalle merkilleen ja muut poistuvat turva-alueen ulkopuolelle. Viimeisen ottelun jälkeen molemmat joukkueet kokoontuvat jälleen tekemään kaikki rivissä saman kumarruksen kuin edellä on otteua lopettaessa esitetty. Lopuksi keskustuomari, julistettuaan ensin viimeisen ottelun voittajan, julistaa voittaneen joukkueen nostamalla joukkueen puoleisen käden ylös kuten edellä on esitetty.

Useamman joukkueen välisessä kilpailussa toimitaan normaalisti otteluittain. Viimeisen ottelun jälkeen pyydetään voittanut joukkue riviin ottelualueelle ja keskustuomari julistaa voittajan nostamalla joukkueen puoleisen käden ylös.

**11 SALLITUT TEKNIIKAT JA OSUMA-ALUEET****(WTF Art. 11)****Sallitut tekniikat:**Käsitekniikat:

Lyönnit käyttäen tiukkaan puristetun nyrkin etu- ja keskisormen rystysten etuosaa.

Jalkatekniikat:

Potkut, jotka on tehty käyttäen jalan nilkan alapuolisia osia.

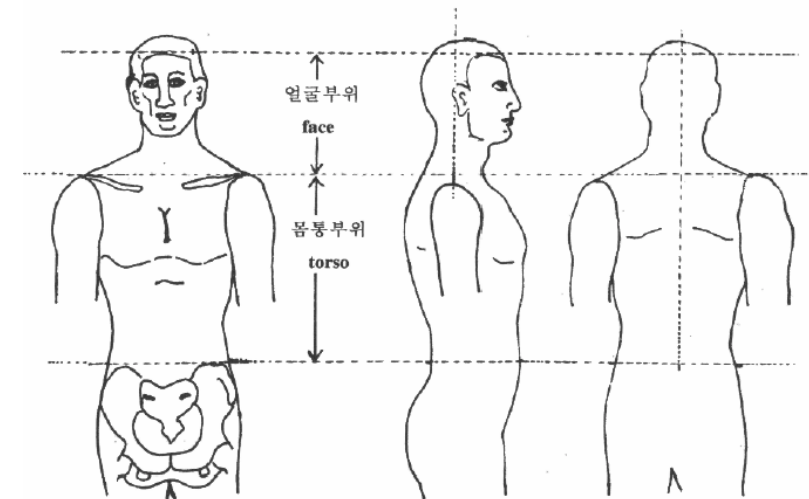
**Sallitut osuma-alueet:**Keskivartalo:

Sekä jalka- että käsitekniikat saavat osua keskivartaloon alueelle, jonka yläraja on solisluiden yläpään tasalla ja alaraja lonkkaluiden yläpään tasalla ja joka on rintapanssarin suojaama. Selkäranka ei kuitenkaan ole sallittua osuma-aluetta. Taekwondossa käytettävä rintapanssari on suunniteltu suojaamaan juuri sallitun osuma-alueen ja

siksi on olennaista, että kilpailijat käyttävät vain oikean kokoisia rintapanssareita.<sup>6</sup>

#### Pää:

Vain jalkatekniikat saavat osua pään sallitulle osuma-alueelle. Osumalue on koko pää takaraivo ja päälaki pois lukien. Alhaalla alueen raja on solisluiden yläpäiden tasalla.



## 12 HYVÄKSYTTÄVÄT PISTEET

(WTF Art. 12)

Ottelun pisteet on yhteenlaskun summa kaikista erien aikana annetuista suoritus- ja miinuspisteistä etumerkkeineen.

#### **Sallitut pistealueet:**

##### Keskivartalo:

Sallittu pistealue on sama kuin sallittu osuma-alue.<sup>7</sup>

<sup>6</sup> Mikäli kilpailija tuomarivalvojan luvalla käyttää muuta kuin WTF:n hyväksymää panssaria, joka ei peitä selkää, on se osa keskivartalosta, joka ei ole panssarin suojaama, kuitenkin myös osuma-alueita.

Pää:

Sallittu pistealue on sama kuin sallittu osuma-alue.<sup>8</sup>

### Pisteet

- (i) Pistekriteerin täyttävästä osumasta panssariin annetaan yksi (1) piste.
- (ii) Pistekriteerin täyttävästä osumasta päähän annetaan kaksi (2) pistettä.
- (iii) Mikäli kilpailijalle lasketaan lukua kahdeksaan (yeo-dul),<sup>9</sup> annetaan hänen vastustajalleen yksi (1) lisäpiste (**kye-soo**). Kirjaaja antaa pisteen luvunlaskun jälkeen keskustuomarin komennolla "**chong/hong il-jeom**" (kye-shin käsimerkki). Keskustuomarin tulee valvoa, että piste tulee annetuksi.

### Pistekriteerit

- (i) **Voima:** Suorituksen on oltava painoluokka, ikä ja sukupuoli huomioiden niin voimakas, että vastustajan panssarista kuuluu selvä osumääni ja/tai vastustaja liikahtaa osuman vaikutuksesta. Pääosuma on hyväksyttävä pisteeksi, jos osuman saaneen pää heilahtaa osuman (ei esim. väistön) vaikutuksesta.
- (i) **Tarkkuus:** Suorituksen on osuttava sallitulle piste-alueelle, ts. suorittavan kehon osan ( eli jalka nilkan alapuolelta tai nyrkki) on oltava osumahetkellä sallitulla pistealueella.

Ilves-tiimin kilpailuissa pisteenantokriteeriä on laskettava "normaalista" erityisesti voiman osalta. Pisteiden annossa on painotettava taidon merkitystä. Pääosumia ei näissä otteluissa sallita.

---

<sup>7</sup> Koska asianmukainen panssari käytännössä suojaa selkärangan muilta kuin suoraan takaa tulevilta tekniikoilta, ei selkärangan kuulumattomuudella pistealueeseen pisteenantotilanteessa ole käytännössä merkitystä.

<sup>8</sup> Takaraivo tulee pisteenantotilanteessa tulkita suppeasti, koska käytännössä edestä päin tulevassa hyökkäyksessä ei ole mahdollista hyökätä kohti takaraivoa.

<sup>9</sup> Lisäpiste annetaan edellyttäen, että luvunlasku johtuu pistesuorituksesta.

**Sääntörikkomukset ja pisteen mitätöinti**

Jos ottelija suorittaa pisteen arvoisen hyökkäyksen sääntörikkomuksen avulla, ei tilanteesta tule antaa pistettä<sup>10</sup>. Mikäli keskuomari antaa pistesuoritukseen liittyneestä sääntörikkomuksesta rangaistuksen, on suorituspiste samalla mitätöitävä asianmukaisella käsimerkillä.<sup>11</sup>

**13 PISTEIDEN ANTAMINEN**

**(WTF Art. 13)**

**(WTF Art. 20)**

Kukin pistetuomari päättää itsenäisesti pisteen antamisesta. Pistetuomarin on päätettävä pisteen antamisesta heti, kun suoritus on tehty. Piste annetaan kirjaamalla se välittömästi pöytäkirjaan tai painamalla suorituspistettä vastaavaa pistekoneen nappia.

Piste hyväksytään, mikäli sitä on puoltanut vähintään kolme (3) pistetuomaria.

Saadut pisteet on julkistettava viipymättä. Käytettäessä pistetuomarin paperisia pöytäkirjoja suorituspisteet lasketaan kuitenkin erittäin ja suorituspisteet julkistetaan yhteenlaskun jälkeen erä kerrallaan.

Vahingossa väärin annetut suorituspisteet tai sääntöjen mukaan mitätöitävät suorituspisteet peruutetaan paperisia pöytäkirjoja käytettäessä vetämällä poikkiviiva mitätöitäväksi haluttavan pisteen yli. Elektronista järjestelmää käytettäessä piste voidaan sääntöjen mukaisissa tilanteissa mitätöidä keskuomarin käsimerkillä, jonka jälkeen kirjaaja tekee vähennyksen koneellisesti.

---

<sup>10</sup> Saatua pistettä ei voida mitätöidä sellaisen pisteen saaneen kilpailijan suorituksen johdosta, joka tapahtuu vasta pisteeseen johtaneen suorituksen jälkeen eikä siihen liittyen.

<sup>11</sup> Pistettä ei voi mitätöidä antamatta rangaistusta. Ennen pisteen mitätöimistä keskuomarin tulee ensin varmistua siitä, että tilanteesta todella on annettu piste. Hänen on lisäksi huolellisesti harkittava, onko hän tulkinnut tilanteen oikein, koska pistetuomarit ovat antaneet pisteen.

## Ilves-tiimi kilpailut

Ilves-tiimin otteluissa noudatetaan pisteenantosääntöjä sellaisenaan, paitsi että pääkontakti on kielletty.

Tarkoituksellisesta jalalla tehdystä pääkontaktista on annettava seuraamus (joko kyong-go tai gam-jeom) tarkoituksellisuuden ja osuman kovuuden mukaan. Pääkontaktin takia aiheutuvassa tyrmäystilanteessa tarkoituksellisen pääkontaktin tehnyt häviää gam-jeomilla. Jos tarkoituksellisuus ei ole selkeää, toimitaan kuten loukkaantumistilanteissa.

## Epäselvä piste, tuomareiden erimielisyys

### Epäselvä pistesuoritus

Mikäli pistetuomari on antanut pisteen päähän osuneesta kontaktista, mutta tilanteesta ei rekisteröidy yhtään pistettä, voi pistetuomari seisomaan nousemalla vaatia, että tilanne tarkistetaan. Keskustuomarin tulee tällöin kommentaa shi-gan ja kysyä pistetuomareiden mielipidettä, joka tulee tilanteen lopulliseksi ratkaisuksi sääntöjen mukaisesti.<sup>12</sup> Keskustuomari ei voi vaatia tilanteen tarkistamista eikä hänen mielipiteellään ole ratkaisun kannalta merkitystä.

### Epäselvä luvunlaskutilanne

Tilanteessa, jossa on laskettu lukua (knock-down), mutta pistetuomari ei ole samaa mieltä luvunlaskun oikeellisuudesta, voi pistetuomari nousemalla seisomaan vaatia tilanteen tarkistamista. Pistetuomarin on reagoitava luvunlaskutilanteeseen viimeistään keskustuomarin luvulla ”neht”. Mikäli vähintään kolme pistetuomaria on sitä mieltä, että kyseessä ei ole luvunlaskutilanne, on keskustuomarin korjattava tilanne sääntöjenmukaisesti, muutoin luvunlasku jää voimaan.<sup>13</sup>

<sup>12</sup> Samaa sovelletaan vakiintuneen käytännön perusteella tuomarivalvojan ohjeiden mukaan myös vartalo-osumiin, joista ei ole rekisteröitynyt pistettä. Koska tällainen menettely ei kuitenkaan perustu suoraan WTF:n sääntöihin, vaan niiden urheiluhenkiseen tulkintaan, tulee tarkistusmenettelyyn ryhtyä vain poikkeuksellisesti ja ilmeisen selvissä virhetilanteissa.

<sup>13</sup> Huom! Mikäli tilanteesta ei ole rekisteröity yhtään ”peruspistettä”, sovelletaan siihen mitä edellisessä kohdassa on mainittu epäselvästä pistesuorituksesta. Luvunlaskusta ei voida antaa lisäpistettä, mikäli ”peruspistettä” ei ole annettu.

Toimintatapa

Mikäli tuomari on vaatinut tilanteen tarkistamista edellä mainitulla tavalla, toimitaan seuraavasti: Keskustuomarin merkistä tuomarit kerääntyvät yhdessä keskustuomarin luokse metrin päähän keskustuomarin pisteen takapuolelle ja ilmoittavat vuorotellen mielipiteensä. Keskustuomarin tulee julistaa sääntöjen mukainen ratkaisu.

**14 KIELLETYT SUORITUKSET JA RANGAISTUKSET****(WTF Art. 14)**

Rangaistusten antamisesta päättää keskustuomari. Rangaistus voi olla puolen miinuspisteen arvoinen varoitus (**kyong-go**), yhden miinuspisteen arvoinen pistevähennys (**gam-jeom**), tai ottelijan diskaaminen suoraan miinuspisteillä. Rangaistusten lisäksi ottelijalle voidaan antaa huomautus (**joo-eui**).

Yhtä kyong-gota (-0,5) ei huomioida kokonaispisteiden laskemisessa. Sen sijaan kaksi -0,5 arvoista varoitusta vähentää yhden suorituspisteen.

Jos kilpailija saa kyong-goista ja/tai gam-jeomeista yhteen laskien neljä miinuspistettä, ottelu keskeytetään heti ja toinen ottelija julistetaan voittajaksi.

**Kyong-gon arvoiset kielletyt suoritukset**

## (i) Ottelualueen rajan ylittäminen

Virhe on tapahtunut, kun kumman tahansa ottelijan yksi jalkaterä on kokonaan ylittänyt ottelualueen rajan.

Tarkoituksellisesta rajalinjan ylittämisestä on aina annettava kyong-go.

Myös hyökkääjä tekee virheen, jos hän ylittää rajalinjan hyökkäykseensä liittyen. Jos ylitys hyökkäystilanteessa on ilmeisen tahaton, tai mikäli ottelija muutoin hyökätessään tai puolustaessaan ylittää rajan tekniikoiden vaihtotilanteessa ilman tarkoitusta, annetaan ylityksestä joo-eui. Mikäli ylitykset ovat toistuvia, annetaan kyong-go.

Mikäli ottelija ylittää rajan toisen ottelijan sääntöjen vastaisen suorituksen (esim. työntäminen) seurauksena, ei rangaistusta anneta rajan ylittäneelle, vaan sen sääntörikkomuksella aiheuttaneelle ottelijalle.

(ii) Pakoilu selkää kääntämällä

Annetaan ottelun tai vastustajan pakoilusta tai väistämisestä silloin, kun se tapahtuu selkää kääntäen tai muuten katsekontakti menettäen, kuten esimerkiksi kyyristymällä.

(iii) Kaatuminen

Ottelija on kaatunut, kun mikä tahansa muu kehon osa kuin jalkapohja koskettaa lattiaa.

Tarkoituksellisesta kaatumisesta on aina annettava kyong-go.

Mikäli ottelija kaatuu toisen ottelijan pistesuorituksen seurauksena, tekniikoiden vaihtotilanteessa tahattomasti tai kompastuu vahingossa, ei rangaistusta anneta.

Mikäli ottelija kaatuu toisen ottelijan sallittuun suoritukseen liittyen, mutta tilanteesta ei ole annettu pistettä, annetaan kaatumisesta joo-eui. Mikäli kaatumiset ovat toistuvia, annetaan rangaistus.

Mikäli ottelija kaatuu toisen ottelijan sääntöjen vastaisen suorituksen (esim. työntäminen) seurauksena, ei rangaistusta anneta kaatuneelle, vaan sen sääntörikkomuksella aiheuttaneelle ottelijalle

(iv) Ottelun välttely

Annetaan silloin, kun ottelija välttelee ottelua vailla tarkoitusta hyökätä tai esiintyy muuten passiivisesti. Rangaistus annetaan sille ottelijalle, joka on välttelevämpi ja peräännytty useammin. Keskustuomarin tulee erottaa huolellisesti tarkoituksellinen ottelun välttely ja taktinen puolustautuminen. Jälkimmäisestä ei saa antaa rangaistusta.

## (v) Tarttuminen, kiinnittäminen ja työntäminen

Kiellettyä on käsin tai käsivarsin tarttuminen mihin tahansa vastustajan vartalon, varustuksen tai vaatetuksen osaan. Sama koskee myös vastustajan jalan kaappaamista käden päälle.

Kiellettyä on vastustajan vartalon pitäminen paikallaan ja vastustajan vapaan liikkumisen estäminen hyötymistarkoituksessa. Mikäli käsivarret viedään vastustajan vartalon sivulinjan (olkapäät/kainalot) ylitse edellä mainitussa tarkoituksessa, on rangaistus aina annettava.

Kiellettyä on nojata vastustajaan vartalolla tai käsillä tai työntää vastustajaa millä tahansa kehon osalla siten, että sillä rajoitetaan normaalia ottelun kulkua. Rangaistuksen edellytyksenä on, että teolla hankitaan etua estämällä ja rikkomalla nojaamisella vastustajan normaali liikkuminen tai että nojataan passiivisena tarkoituksena levätä turvallisesti lähellä vastustajaa. Ottelijalle on kuitenkin sallittua pyrkiä aktiiviseen otteluun esim. lyömällä vastustajaa.

## (vi) Hyökkäys vyötärön alapuolelle

Kiellettyä on tarkoituksellisesti hyökätä mitä tahansa vastustajan kehon vyötärön alapuolista osaa vastaan. Edellytyksenä on, että suoritus osuu vastustajaan. Mikäli tapahtuma johtui vastustajan liikkumisesta tai väistämisestä tai tekniikoiden tavanomaisessa vaihtotilanteessa, rangaistusta ei voida antaa. Annetaan myös tarkoituksellisista teoista, joilla pyritään vahingoittamaan vastustajan jalkoja tai estämään hänen normaali ottelunsa (kuten toistuva potkiminen reisiin tai takamukseen.).

## (vii) Loukkaantumisen teeskentely

Annetaan silloin, kun teeskennellään loukkaantumista tarkoituksena hankkia etua voittamalla aikaa, saamalla vastustajalle aiheeton rangaistus tai yrittämällä hämätä pistetuomareita teeskentelemällä pistesuoritus kielletyksi suoritukseksi. Keskustuomarin tulee tällaisessa tilanteessa kehottaa ottelijaa kahdesti viiden (5) sekunnin aikavälillä jatkamaan ottelua ja antaa rangaistus vasta, jos ottelija ei seuraa keskustuomarin kehotusta.

## (viii) Hyökkäys polvella tai puskeminen päällä

Annetaan tarkoituksellisesta hyökkäämisestä polvipotkulla tai pääpuskulla. Edellytyksenä on, että suoritus osuu vastustajaan. Jos tapahtuma on seurausta vastustajan liikkumisesta tai väistöstä eikä tahallisesta hyökkäyksestä kyseisellä tekniikalla, seuraamusta ei voida antaa.

## (ix) Lyönti päähän

Annetaan kasvoihin kohdistuvasta lyönnistä tai huitaisusta nyrkillä, kädellä tai millä tahansa käden tai käsivarren osalla. Mikäli osuma on vahinko, joka johtui vastustajan liikkumisesta tai väistämisestä, rangaistusta ei voida antaa.

Huom: Samaa sovelletaan Ilves-tiimin ja Diesel-sarjojen otteluissa myös tarkoituksellisen **potkulla** tehdyn pääkontaktin takia. Tarkoituksellisuuden arvioinnissa (kyong-go vai gam-jeom) käytetään tämän kohdan määritelmiä.

## (x) Epäurheilijamaisuus

Annetaan mistä tahansa sellaisesta ottelijan tai valmentajan huomauttelusta tai käyttäytymisestä, jota ei voida pitää suotavana taekwondon harjoittajalle tai muutoinkaan amatööriurheiluun kuuluvana.

## Tulkintaohje:

Mikä tahansa ottelun kulkua häiritsevä teko.

Tuomarien epäasiallinen vakava arvostelu.

Huomautukset tai fyysiset teot, joilla on vaikutusta vastustajaan.

Äänekäs tai häiritsevä valmentaminen.

Tätä kohtaa on tulkittava yhdessä gam-jeomia koskevan kohdan (vi) kanssa siten, että kyong-go annetaan lievemmistä teoista ja gam-jeom vakavammista teoista.

**Gam-jeomin arvoiset kielletyt suoritukset**

## (i) Hyökkäys kal-yeon jälkeen

Annetaan tarkoituksellista hyökkäämisestä vastustajaan kal-yeo -komennon jälkeen riippumatta siitä, osuuko hyökkäys vai ei. Rangaistus annetaan lisäksi vastaavan hyökkäyksen teeskentelystä tai aikomisesta.

## (ii) Hyökkäys kaatuneeseen vastustajaan

Annetaan tarkoituksellisesta hyökkäyksestä riippumatta siitä, osuuko hyökkäys vai ei. Rangaistus annetaan lisäksi vastaavan teon teeskentelystä tai aikomisesta (agressiivinen provosointi).

## (iii) Vastustajan kaataminen jalasta kiinni pitämällä tai käsillä työntämällä

Annetaan vastustajan heittämisestä tai kaatamisesta, joka perustuu käsien ja/tai jalkojen tahalliseen käyttöön kaatamistilanteessa.

## (iv) Tarkoituksellinen lyönti päähän

Rangaistus voidaan keskustuomarin harkinnan mukaan antaa silloin, kun lyönti lähtee olkalinjan yläpuolelta, suunnataan ylöspäin, tai tehdään lähietäisyydeltä tarkoituksena vahingoittaa vastustajaa.

## (v) Ottelun kulun keskeyttäminen ottelijan tai valmentajan toimesta

Annetaan silloin kun valmentaja poistuu paikaltaan ottelun aikana aiheuttaen häiriötä tai silloin kun valmentaja protestoinnillaan aiheuttaa häiriötä. Annetaan lisäksi silloin kun ottelija tai valmentaja protestoi tuomarin toiminnasta sääntöjen vastaisesti aiheuttaen häiriötä ottelun etenemiselle.

Mikäli virhe tapahtuu erätauolla, annetaan rangaistus välittömästi ja merkitään seuraavaan erään.

## (vi) Epäurheilijamaisuus

Annetaan mistä tahansa voimakkaasta ottelijan tai valmentajan huomauttelusta tai käyttäytymisestä, jota ei voida pitää suotavana taekwondon harjottajalle tai muutoinkaan amatööriurheiluun kuuluvana. Katso kyong-got kohta (x).

## Huomautukset

Huomautus (joo-eui) voidaan antaa kyong-gon arvoisista teoista.

Tulkintaohje Suomessa käytävissä kilpailuissa:<sup>14</sup>

Ottelijaa voidaan huomauttaa enintään yhden kerran erässä kustakin teosta. Mikäli ottelijan rikkomus on tarkoituksellinen, on siitä annettava kyong-go. Joo-euita ei tulisi antaa yhteensä kuin enintään yksi samalle ottelijalle kussakin erässä.

## Diskaus ottelun aikana

Keskustuomari voi tuomita ottelijan suoraan hävinneeksi antamalla tälle gam-jeumin, jos ottelija tarkoituksellisesti jatkuvasti olennaisesti rikkoo sääntöjä tai keskustuomarin ohjeita ja erityisesti, jos ottelija tarkoituksellisesti vahingoittaa toista ottelijaa tai toistuvasti toimii tavalla, jonka voidaan tulkita aikomukseksi vahingoittaa toista ottelijaa tai sellaisen teeskentelyksi (voimakas aggressiivinen käytös ns. jälkitalanteissa).<sup>15</sup>

## 15 VOITTAJAN RATKAISEMINEN

**(WTF Art. 15)**

**(WTF Art. 20)**

Jos ottelun kokonaispisteet ovat ottelun päättyessä tasan, kun saavutetut suorituspisteet ja mahdollisesti saadut rangaistukset (miinus pisteet) on laskettu etumerkkeineen yhteen, otellaan yhden minuutin tauon jälkeen yksi ylimääräinen erä. Ottelun voittaa se, joka ensimmäisenä saa suorituspisteen ja ottelu päätetään heti kun piste on annettu ("sudden death").<sup>16</sup> Ylimääräinen erä voi ratketa myös miinus pisteillä. Tällöin huomioon ei kuitenkaan oteta aikaisemmissa erissä annettuja rangaistuksia.

<sup>14</sup> Asiasta ei ole vakiintunutta kansainvälistä tulkintakäytäntöä.

<sup>15</sup> Katso lisäksi kappale 19 (iii)

<sup>16</sup> Jos kumpikin ottelija tekee pisteen lähes samanaikaisesti ja pistetuomarit ovat erimielisiä siitä kumpi teki suorituksen ensin (erimielisyys osoitetaan nousemalla välittömästi seisomaan), on tilanne tarkistettava. Mikäli pisteen saamiseen vaadittava enemmistö pistetuomareista ei ole samaa mieltä siitä, kumpi ensin teki pistesuorituksen, jatketaan ottelua ja ratkaisevaa on se, kumpi ensin tekee seuraavan pisteen.

Mikäli ottelu ylimääräisen erän jälkeen on edelleen tasan, ratkaistaan ottelun voittaja ylimääräisessä erässä esitetyn etevämyyden perusteella kaikkien tuomareiden äänestyksellä. Ottelun voittaa se ottelijoista, jota enemmistö tuomareista on äänestänyt. Mikäli tuomareiden äännet menevät tasan, voittaa se, jota keskustuomari on äänestänyt

Protokolla: Keskustuomarin komennolla **woo-se-girok** (etevämyyskortti) kukin tuomari merkitsee ratkaisunsa enintään 10 sekunnin kuluessa tuloskorttiin ja luovuttaa kortin ottelualueen keskellä keskustuomarille, minkä jälkeen keskustuomari julistaa voittajan ja luovuttaa kortit kirjaajalle. Ratkaisu merkitään ottelun pöytäkirjaan.

Etevämyys ratkaistaan ylimääräisessä erässä esitetyn perusteella seuraavasti:

- (i) Ottelun aloitteellinen tai tekninen hallinta (hyökkäävä taktiikka). Jos tässä ei ole selvää eroa, arvioidaan seuraavaa kriteeriä.
- (ii) Tekniikoiden määrä (kumpi ottelijoista on suorittanut lukumääräisesti enemmän tekniikoita eli tehnyt töitä ja yrittänyt enemmän). Jos määrässä ei ole selvää eroa, arvioidaan seuraavaa kriteeriä.
- (iii) Tekniikoiden vaikeusaste (esim. potkut päähän, tuplapotkut tai hyppypotkut). Jos tässäkään ei ole selvää eroa, käytetään seuraavaa kriteeriä.
- (iv) Urheiluhenki ja käytös (käytös kyseisissä kilpailuissa yleensä, käytös ennen tätä ottelua, sen aikana ja tuomiota odotettaessa, reilun pelin noudattaminen ottelun aikana, kumarrukset jne. Tässä kohdassa voidaan arvioida myös ottelijan valmentajan käytöstä.)

## 16 TUOMIOT

### (WTF Art. 16)

Taekwondo-ottelu voi päättyä seuraaviin tuomioihin joko täyden otteluajan jälkeen, kesken ottelua tai jopa ennen ottelua:

#### 1. Tyrmäys (Knock Out)

Voittaja on se, jonka sallitun tekniikan takia vastustajalle on laskettu sekunnin välein lukua kahdeksaan (**yeo-dul**) ja vastustaja ei ole osoittanut halua jatkaa ottelua ja keskustuomari katsoo, että tämä ei sen johdosta ole kykenevä jatkamaan ottelua. Keskustuomarin on tehtävä ratkaisunsa ennen kuin luvunlasku on edennyt kahdeksaan.

#### 2. Keskustuomarin keskeytys (RSC)

Jos keskustuomari tai kilpailuiden lääkäri (vast.) minuutin toipumisajan kuluttua päättää, ettei loukkaantunut ottelija voi jatkaa ottelua, tai jos ottelija kieltäytyy noudattamasta keskustuomarin ottelukomentoa, on ottelijan vastustaja julistettava voittajaksi.

#### 3. Voitto pistein tai etevämmyydellä

- (i) Voittaja on se, joka on saanut kaikki erät yhteen laskien eniten pisteitä, kun suorituspisteet ja miinuspisteet on laskettu yhteen etumerkkeineen. Lopputulos voi olla myös negatiivinen, mikäli miinuspisteitä on enemmän kuin suorituspisteitä, tällöin voittaja on se, jolla on yhteenlaskun jälkeen pienempi negatiivinen lopputulos.
- (ii) Voittaja on se, joka saavuttaa ottelussa seitsemän (7) pisteen johdon. Tällöin ottelu päätetään välittömästi.
- (iii) Voittaja on se, joka ensin saavuttaa 12 pistettä. Tällöin ottelu päätetään välittömästi.<sup>17</sup>
- (iv) Voittaja on se, jonka tuomarit tasapistetilanteessa katsovat olleen etevämpi luvun 15 mukaisesti.

---

<sup>17</sup> Katso myös alaviite 16.

#### **4. Voitto luovutuksella**

Voittaja on se, jolle vastustaja luovuttaa ottelun:

- loukkaantumisen tai jonkin muun syyn takia;
- vastustajan jättäessä tulematta erän (tai ottelun) alussa kutsuttaessa ottelualueelle, ottelun alussa kuitenkin minuutin kuluessa;
- vastustajan valmentajan heittäessä pyyhkeen ottelualueelle.

#### **5. Voitto hylkäyksellä (diskaus)**

Voittaja on se, jonka vastustaja hylätään punnituksessa tai joka menettää kilpailijan statuksen käyttäytymisellään tai muusta syystä.

#### **6. Voitto keskustuomarin antamien miinus pisteiden takia**

Voittaja on se, jonka vastustaja saa ottelun aikana yhteensä miinus neljä (4) pistettä tai jonka keskustuomari tuomitsee muutoin miinus pisteillä hävinneeksi luvun 14 mukaisesti.

### **17 TYRMÄYS JA TEKNINEN TYRMÄYS**

#### **(WTF Art. 17)**

Tyrmäyksellä tarkoitetaan käsitteellisesti tilannetta, jossa:

- (i) Ottelijan mikä tahansa muu kehon osa kuin jalkapohjat koskettaa ottelualustaa vastustajan tekemän sallitun tekniikan voimasta.
- (ii) Ottelija on vastustajan tekemän sallitun tekniikan takia kykenemätön tai haluton jatkamaan ottelua, vaikka hän ei kaatuisikaan.
- (iii) Ottelijan ei vastustajan tekemän sallitun tekniikan johdosta turvallisuutensa vuoksi sallita jatkaa ottelua takia, vaikka ottelija itse haluaisikin jatkaa.

Tekninen tyrmäys (**knock down**) tarkoittaa tilannetta, jossa ottelija on valmis jatkamaan ottelua ennen kuin keskustuomari on laskenut lukua kahdeksaan (**yeo-dul**).

Tyrmäys (**knock out**) puolestaan on kyseessä silloin, kun ottelija lasketaan "ulos" eli keskustuomari laskee kymmeneen (**yeol**).

## 18 TOIMINTA TYRMÄYSTILANTEESSA

(WTF Art. 18)

### Yhden ottelijan tyrmäytyminen

Jos ottelija tyrmää vastustajan, toimitaan seuraavasti:

- (i) Keskustuomari keskeyttää ottelun komennolla kal-yeo.
- (ii) Keskustuomari siirtää (käskee siirtyä) tekniikan tehneen ottelijan pois osuman saaneen luota. Jos tyrmäys tapahtui keskellä ottelualuetta, hyökkääjän tulee siirtyä oman valmentajansa luokse pysyen kuitenkin ottelualueella. Jos tyrmäys tapahtui ottelualueen reunoilla, hyökkääjän tulee siirtyä omalle aloitusmerkilleen. Hyökkääjän on käännettävä selkensä tyrmätylle luvun laskemisen tai muun tarkastuksen/ensiavun antamisen ajaksi.
- (iii) Jos tyrmätty on menettänyt tajuntansa tai tilanne muutoin edellyttää välitöntä ensiapua, keskustuomari ei laske lukua ollenkaan tai keskeyttää jo aloittamansa luvunlaskun ja kutsuu alueelle lääkärin antamaan ensiapua. Tuomio on silti tyrmäys.
- (iv) Keskustuomari laskee lukua koreaksi yhdestä kymmeneen yhden sekunnin välein kuuluvalla äänellä näyttäen samalla osuman saaneelle ajan kulumista sormillaan. Jos tyrmätty on maassa, keskustuomari laskeutuu polvensa varaan tyrmätyn kasvojen eteen. Jos tyrmätty seisoo, myös keskustuomari seisoo tyrmätyn kasvojen edessä.
- (v) Jos tyrmätty osoittaa halukkuuttaan jatkaa ottelua ilmeillään ja seisomalla otteluasennossa ennen kuin keskustuomari on laskenut yeo-dul,<sup>18</sup> keskustuomari arvioi ottelijan kunnon

---

<sup>18</sup> Luvunlaskun tarkoitus on ennen kaikkea suojella ottelijaa. Siksi tuomarin on aina laskettava kahdeksaan, vaikka kilpailija ilmaisikin olevansa valmis jatkamaan ennen sitä.

katsomalla häntä silmiin ja arvioimalla muuten hänen olemustaan. Jos ottelija keskustuomarin arvion mukaan voi jatkaa ottelua, hän komentaa shi-gan ja julistaa lisäpisteen komennolla chong/hong il-jeom. Sen jälkeen ottelua jatketaan komennolla kye-sok.

- (vi) Jos ottelija ei ole halukas tai kykenevä jatkamaan ottelua ennen kuin keskustuomari on laskenut yeo-dul, keskustuomari jatkaa luvunlaskuaan suoraan kymmeneen ja julistaa vastustajan voittajaksi tyrmäyksellä.<sup>19</sup>
- (vii) Mikäli ottelija on toipunut lukuun kahdeksan mennessä, mutta hän tarvitsee ensiapua esim. verenvuodon johdosta, komennetaan kye-sok, heti perään kal-yeo ja kye-shi ja menettelyä jatketaan kohdan 19 mukaisesti.
- (viii) Otteluajan päättymisellä kesken luvunlaskun ei ole vaikutusta edellä mainittuun prosessiin.

#### **Molempien ottelijoiden tyrmäytyminen**

Mikäli molemmat ottelijat tyrmäävät toisensa, keskustuomari laskee lukua normaalisti ja se ottelija voittaa, joka toipuu ja osoittaa halukkuuttaan jatkaa ennen lukua kahdeksan.

Jos molemmat toipuvat, jatketaan normaalisti ottelua. Mikäli kumpikaan ei toivu, voittaja päätetään pisteistä tai etevämyydestä ottelun aikana ennen tyrmäystilannetta.

#### **Kilpailutauko**

Ottelijan, joka on tuomittu hävinneeksi tyrmäyksellä pääkontaktista, on pidettävä pakollinen 30 päivän mittainen ottelutauko. Kilpailutauko alkaa välittömästi ottelun päättymisen jälkeen. Seuran edustajan, joka ilmoittaa tyrmätyn ottelijan kilpailuun tauon jälkeen, on oltava varma, että ottelija on toipunut täysin tyrmäyksestään. Liitto suosittaa lääkärintarkastusta ennen otteluluvan antamista.

---

<sup>19</sup> Arviointi kilpailijan kunnosta tehdään luvunlaskun aikana ja luvun kahdeksan jälkeen tehty ratkaisu on luonteeltaan vain proseduraalinen. Kilpailun kulkua ei tule tarpeettomasti viivyttää edellä mainittuun ratkaisuun liittyen, vaan päätöksen tulee olla valmis luvulla kahdeksan.

**19 LOUKKAANTUMISET JA OTTELUN KESKEYTTÄMINEN****(WTF Art. 19)****Keskustuomarin yleinen toiminta**

- (i) Ottelun keskeytetään komennolla kal-yeo, otteluaika katkaistaan ja minuutin toipumisajan kulumisen käynnistetään komennolla kye-shi.
- (ii) Tarvittaessa kutsutaan paikalle ensiapu.
- (iii) Sääntörikkomuksen tehneelle ottelijalle annetaan tarvittaessa rangaistus.
- (iv) Ottelua jatketaan tai ottelu päätetään keskustuomarin ratkaisun perusteella.

**Tilannearvio ja toipumisaika**

Jos tilanne on kriittinen, ottelija on esimerkiksi tajuton tai muu selvästi vakava vamma vaatii välitöntä hoitoa, tulee ottelu lopettaa välittömästi. Tällöin minuutin toipumisajan kulumisella ei ole merkitystä, koska ottelija ei välittömästi tehdyn arvion mukaan voi jatkaa ottelua.

Jos tilanne ei ole kriittinen (Esim. lievä verenvuoto, vyön alle tullut kontakti, ruhjeet, tms.), julistetaan aina minuutin toipumisaika ja tarvittaessa annetaan lupa ensiapuun.

40 sekunnin kuluttua kye-shin julistamisesta tulee keskustuomarin ilmoittaa loukkaantuneelle ajan kulumisesta kuuluvasti 5 sekunnin välein. Keskustuomari voi harkintansa mukaan poikkeuksellisesti pidentää toipumiselle varattua minuutin aikaa, mikäli ottelijalla ei ensiavun viipymisen vuoksi ole mahdollisuutta saada asianmukaista hoitoa minuutin aikana.

**Keskustuomarin ratkaisut**

Mikäli ottelija keskustuomarin mielestä on kykenevä jatkamaan ottelua, tulee tuomarin kehottaa ottelija aloituspisteelleen ja jatkaa ottelua komennolla kye-sok. Päätös ottelijan kyvystä jatkaa ottelua on aina

yksin keskustuomarin ja tuomari voi koska tahansa minuutin toipumisajan kuluessa käskää ottelijat jatkamaan ottelua.<sup>20</sup>

- (i) Jos loukkaantunut ottelija keskustuomarin mielestä olisi kykenevä jatkamaan ottelua, mutta hän ei noudata tuomarin kehotusta jatkaa, tuomitaan hänet hävinneeksi.
- (ii) Jos loukkaantunut ottelija ei keskustuomarin mielestä ole kykenevä jatkamaan ottelua ja loukkaantuminen johtui vastustajan sääntöjen mukaisesta tekniikasta tai kontaktitilanne oli ilmeinen vahinko, joka ei ollut vältettävissä, tuomitaan loukkaantunut hävinneeksi.
- (iii) Jos loukkaantunut ottelija ei keskustuomarin mielestä ole kykenevä jatkamaan ottelua ja loukkaantuminen aiheutui vastustajan sääntörikkomuksesta, josta on annettu gam-jeom, tuomitaan rikkeen tehnyt ottelija hävinneeksi.<sup>21</sup>
- (iv) Jos loukkaantunut ottelija ei keskustuomarin mielestä ole kykenevä jatkamaan ottelua ja loukkaantuminen johtui muusta kuin ottelutapahtumasta, voittaja ratkaistaan pisteiden tai etevämyyden perusteella. Kuitenkin, jos loukkaantuminen tapahtui ensimmäisessä erässä, koko ottelu uusitaan.
- (v) Jos molemmat ottelijat ovat loukkaantuneet eikä kumpikaan keskustuomarin mielestä ole kykenevä jatkamaan ottelua, tuomitaan se ottelijoista hävinneeksi, jolle on tuomittu tilanteesta gam-jeom. Mikäli molemmille on tuomittu tilanteesta gam-jeom, tuomitaan molemmat hävinneeksi.
- (vi) Jos molemmat ottelijat ovat loukkaantuneet eikä kumpikaan keskustuomarin mielestä ole kykenevä jatkamaan ottelua eikä kohta (v) edellä tule sovellettavaksi, ratkaistaan voittaja pisteiden tai etevämyyden perusteella. Kuitenkin, jos loukkaantuminen tapahtui ensimmäisessä erässä, koko ottelu uusitaan.

---

<sup>20</sup> Keskustuomarin voi tilanteesta riippuen kuulla asiassa ottelijan lisäksi ensiapuhenkilöstön mielipidettä.

<sup>21</sup> Tätä kohtaa sovellettaessa tulee erityisesti huomioida, että vastustajan tahallinen vahingoittaminen tai sellaisen yrittäminen muulla kuin sääntöjen mukaisella tekniikalla on taekwondon peruseriaatteiden vastaista ja sellaisesta tulee aina rankaista gam-jeomilla (Katso kappale 14 edellä).

**Ottelun keskeyttäminen muista syistä**

Mikäli keskustuomarin vaikutusmahdollisuuksien ulkopuolella olevat seikat vaativat ottelun keskeyttämistä muissa kuin loukkaantumistapauksissa, tulee ottelu keskeyttää ja sopia jatkotoimenpiteistä kilpailunjohdon kanssa.

Mikäli ottelu keskeytetään toisen erän päätyttyä eikä ottelua ole mahdollista jatkaa, julistetaan voittaja ottelun keskeyttämisen tilanteen mukaan. Muussa tapauksessa ottelu uusitaan kokonaan, mikäli se vain on mahdollista.

**20 OTTELUVIRKAILIJAT**

**(WTF Art. 20)**

**(WTF Art. 21)**

**(WTF Art. 22)**

**Yleisiä määräyksiä**

Tuomarina toimivalla henkilöllä tulee olla WTF:n tuomarilisenssi. Edellisestä poiketen Suomessa noudatetaan kuitenkin Suomen Taekwondoliiton kulloinkin voimassa olevia tuomareiden kelpoisuusvaatimuksia.

Jokainen tuomarin tekemä päätös on lopullinen ja tuomari vastaa omista päätöksistään. Suomessa ottelualuetta valvovalla A-tuomarilla on kuitenkin oikeus muuttaa kaikkia C-tuomarin keskustuomarina tekemiä ratkaisuja ja/tai vaihtaa C-luokan keskustuomari kesken ottelun. Vastuu ottelun johtamisesta ja kaikista C-luokan keskustuomarin tekemistä ratkaisuista on A-tuomarilla.

Keskustuomarin ja pistetuomareiden tehtävistä on lisäksi tarkemmin määrätty muualla tässä sääntökirjassa.

Tuomari voidaan poistaa tehtävistään, jos hänen on katsottu tehneen kohtuuttomia virheitä, toimineen epäreilulla tavalla tai jos hän muutoin ei ole kelpoinen tuomitsemaan jotain ottelua. Asiaa koskeva toimivalta Suomessa käytävissä kilpailuissa on kilpailun tuomarivalvojalla. Kansainvälisissä kilpailuissa toimivalta on kilpailun valvontaryhmällä ja teknisellä delegaatilla.

Tuomarin on käytettävä virallista tuomariasua eikä tuomari saa tuoda kilpailualueelle tai pitää asussaan mitään, joka voisi vaikuttaa ottelun kulkuun.

### **Tuomariston kokoonpano**

Kun käytössä ei ole automaattisia pistetunnistimia, koostuu tuomaristo yhdestä keskustuomarista ja neljästä pistetuomarista.

Käytettäessä automaattisin pistetunnistimin varustettua panssaria, koostuu tuomaristo yhdestä keskustuomarista ja kahdesta pistetuomarista.

### **Johtava tuomari ja kirjaaja**

Kullakin ottelualueella on ottelun virallisen tuomariston lisäksi tuomaritoimintaa johtava tuomari. Hänen apunaan on kirjaaja, jonka tehtävänä on ajanotto sekä pisteiden ja miinus pisteiden julkistaminen.

### **Tuomareiden nimittäminen**

Tuomarit nimetään, kun kilpailun aikataulu on selvillä.

Tuomarin ei kv. kilpailuissa tulisi olla samaa kansallisuutta kuin jompikumpi ottelijoista eikä kansallisissa kilpailuissa edustaa kummankaan ottelijan seuraa. Tästä voidaan poiketa, mikäli tuomarien lukumäärä ei mahdollista sääntökohdan soveltamista ilman kohtuutonta vaivaa.

## **21 SÄÄNTÖIHIN KIRJAAMATTOMAT ASIAT**

### **(WTF Art. 23)**

Jos kilpailuissa tapahtuneesta asiasta ei näissä säännöissä tai tuomarivaliokunnan tulkintaohjeissa ole esitetty selvää ratkaisua, toimitaan seuraavasti:

Jos asia liittyy yksittäiseen otteluun, ratkaisun oikeasta menettelystä tekee kyseisen ottelun tuomaristo konsensuspäätöksellä.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Suomessa ratkaisun tekee alueen tuomaristo yhdessä alueen johtavan tuomarin ja tarvittaessa tuomarivalvojan kanssa.

Jos asia liittyy kilpailuihin yleensä, ratkaisun asiassa tekee tuomarivalvoja tarvittaessa yhdessä kilpailun johdon kanssa.

## **22 ERIEELISYYKSIEN RATKAISEMINEN JA SANKTIOT**

### **(WTF Art. 24)**

#### **Kilpailun valvontaryhmä (Competition Supervisory Board)<sup>23</sup>**

Kilpailun valvontaryhmän jäsenten tulee olla WTF:n hallituksen jäseniä tai soveltuvan taekwondo-kokemuksen omaavia henkilöitä, joita WTF:n presidentti tai pääsihteeri suosittelee. Yksi tekninen delegaatti toimii ex-officio jäsenenä.

Valvontaryhmään kuuluu puheenjohtaja, enintään kuusi jäsentä sekä ex officio -jäsen. Valvontaryhmän nimittää WTF:n presidentti pääsihteerin esityksestä.

Toimivalta: Kilpailun valvontaryhmän on korjattava tuomariston virheelliset ratkaisut, joista on tehty protesti, sekä määrättävä kurinpitotoimista virheellisen ratkaisun tehneelle tai sääntöjen vastaiseen tekoon syyllistyneelle kilpailun virkailijalle. Valvontaryhmän kurinpitoa koskevat päätökset on toimitettava WTF:n sihteeristölle. Valvontaryhmän tehtävänä on myös arvioida tuomareiden toimintaa kilpailuissa ja toimia ylimääräisenä kurinpitolautakuntana muissa kilpailun johtamiseen liittyvissä asioissa.

#### **Jury**

Suomen Taekwondoliiton kilpailuissa protestit käsittelee kilpailun valvontaryhmän sijasta kolmen henkilön muodostama jury. Juryn puheenjohtajana toimii tuomarivalvoja, joka nimeää muut juryn jäsenet, joiden tulee olla kokeneita tuomareita. Juryn on tarvittaessa kuultava järjestäjän edustajaa ennen asian ratkaisua.

#### **Protestikäytäntö**

Protestin on oltava kirjallinen ja siitä on selkeästi ilmevä, mistä protestoidaan ja mihin protestilla pyritään. Protesti on toimitettava kilpailun valvontaryhmälle (Suomessa tuomarivalvojalle) 10 minuutin

---

<sup>23</sup> Ei sovelleta Suomessa.

kuluessa protestoitavan ottelun päättymisen jälkeen tai muun protestoitavan asian havaitsemisen jälkeen.

Protestiin on liitettävä kulloinkin voimassa oleva protestimaksu, jonka Suomessa määrän liiton tuomarivaliokunta. Maksu palautetaan, mikäli protesti hyväksytään. Maksua ei palauteta, jos protesti todetaan aiheettomaksi. Palauttamaton protestimaksu jää kilpailuiden järjestäjälle.

Kilpailun valvontaryhmä (jury) voi tarvittaessa kuulla ottelualueen tuomaristoa protestin johdosta. Protestit käsitellään viipymättä. Päätös tehdään enemmistöpäätöksellä ja tasatilanteessa ratkaisee puheenjohtajan kanta. Ne valvontaryhmän (jury) jäsenet, jotka edustavat samaa kansallisuutta (seuraa) kuin jompikumpi ottelijoista, ovat jäävejä ratkaisemaan asiaa. Valvontaryhmän (jurnyn) päätös on lopullinen eikä siitä voi valittaa.

### **Protestin perusteet**

Protestoida voi:

- Käytettävän pistelaskujärjestelmän virheistä ottelun pisteitä laskettaessa. Tällaisessa tilanteessa juryn tulee oikaista tapahtunut virhe ja julistaa oikea voittaja.
- Keskustuomarin selvästi sääntöjen vastaisesta ratkaisusta, jolla on olennaista merkitystä ottelun lopputuloksen kannalta (esim. väärän voittajan julistaminen tai gam-jeomin tai kyong-gon julistaminen rikkeestä, josta sitä ei voi sääntöjen mukaan antaa). Tällaisessa tilanteessa tilanne on korjattava ja julistettava oikea voittaja.
- Kilpailuorganisaation tekemästä sääntöjen vastaisesta menettelystä (tuomarit tai muut toimihenkilöt). Tällaisessa tapauksessa asia on korjattava sääntöjen mukaiseksi.

Protestoida ei voi:

- Keskustuomarin huomautuslinjasta tai rangaistusten antolinjasta.
- Pistetuomareiden pisteiden antolinjasta.

**Erityinen sanktiomenettely**

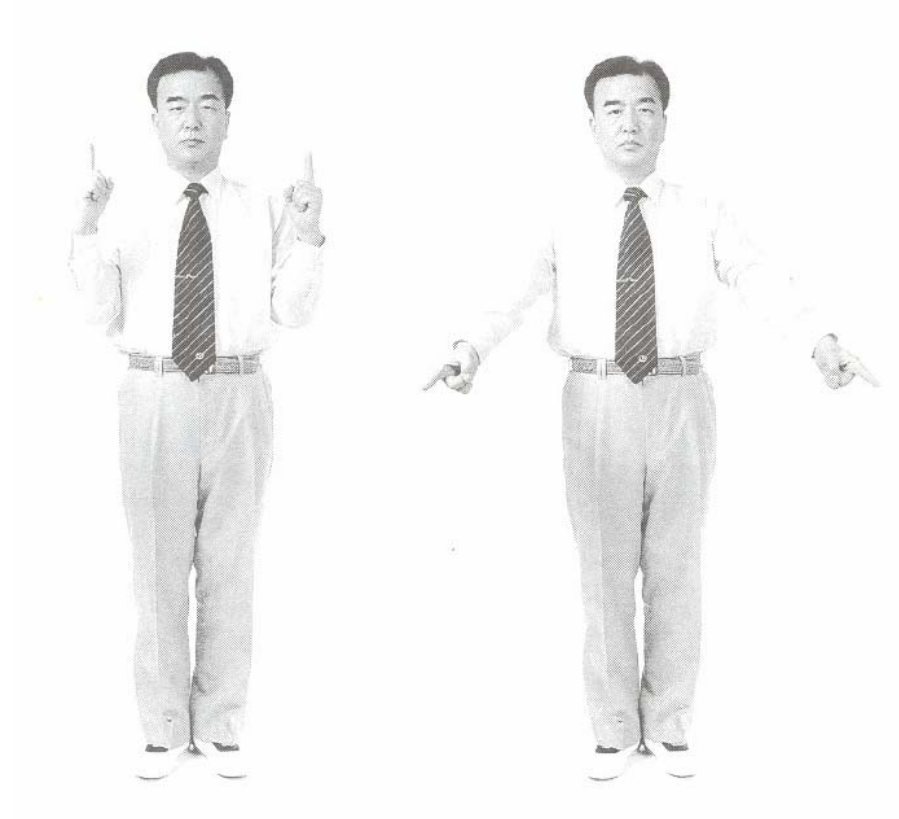
WTF:n pääsihteeri tai hänen poissa ollessaan tekninen delegaatti voi pyytää ylimääräistä kurinpitolaetakuntaa ratkaisemaan asian kilpailijan tai valmentajan seuraavien toimien johdosta:

- (i) Puuttuminen kilpailun johtamiseen
- (ii) Katsojien hämmentäminen tai väärin huhujen levittäminen.

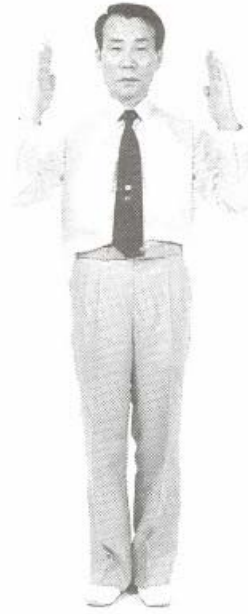
Ylimääräisen kurinpitolaetakunnan tulee oikeaksi katsoessaan määrätä viipymättä asianmukainen sanktio ja päätös tulee julkistaa välittömästi sekä toimittaa myöhemmin WTF:n sihteeristölle. Laetakunta voi kuulla asianomaisia ennen päätöksentekoa.

**Liite 1**

**KESKUSTUOMARIN KÄSIMERKIT**



1 Ottelijoiden kutsuminen



2 Cha-ryeot



Kyeong-rye

III(XII)



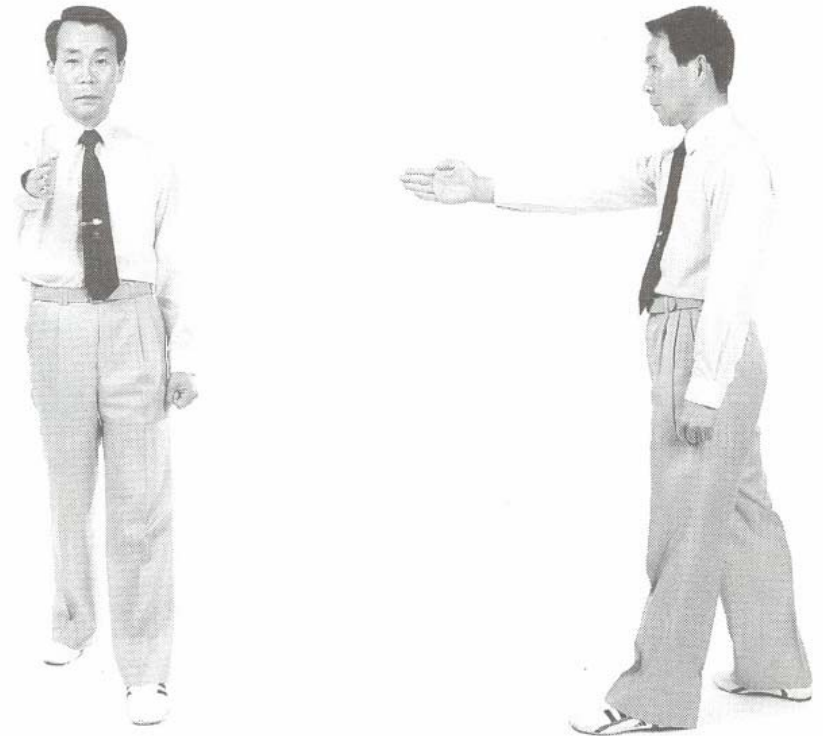
3 Joon-bi

IV(XIII)



4 Shi-jak

V(XIII)



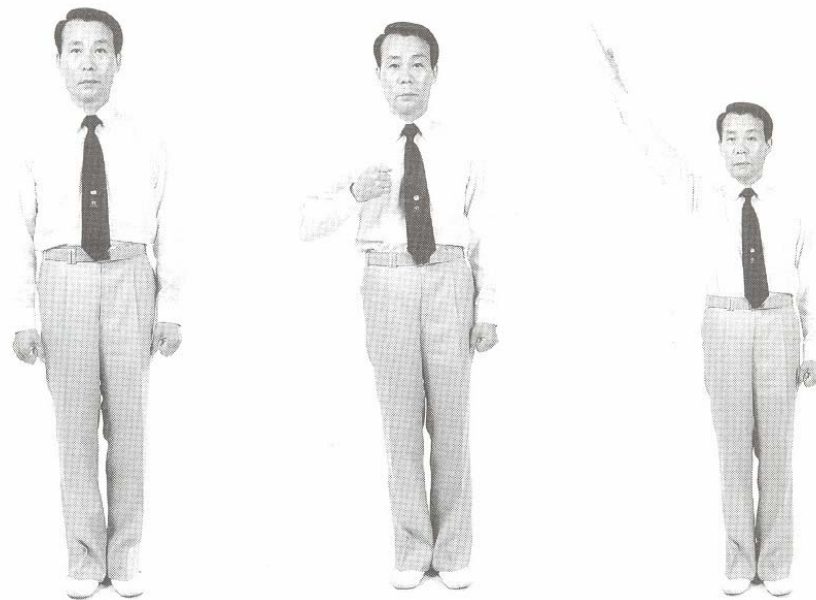
5 Kal-yeo / Keu-man

VI(XIII)

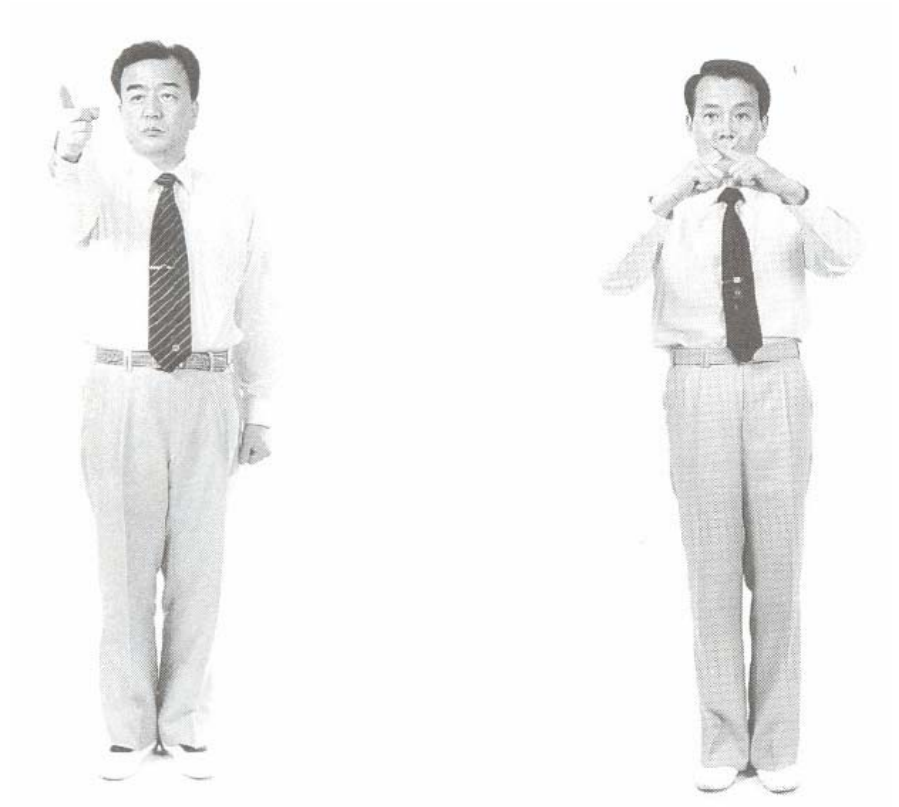


6 Kye-sok

VII(XIII)



7 Chong (hong) seung



8 Kye-shi / Il-jeom

9 Shi-gan

IX(XIII)



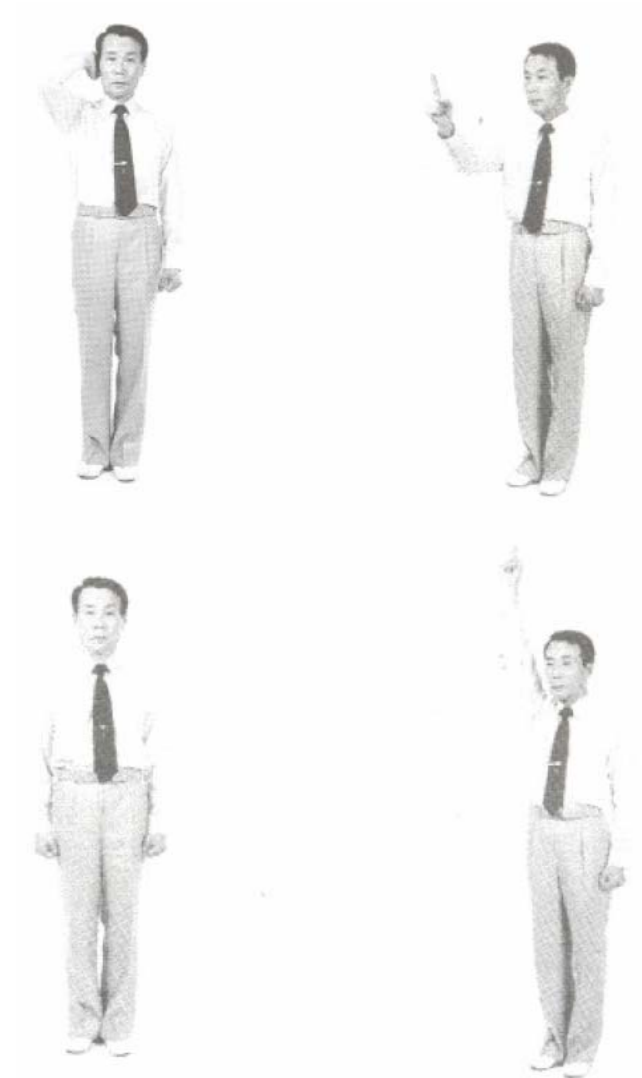
10 Luvunlasku

X(XIII)

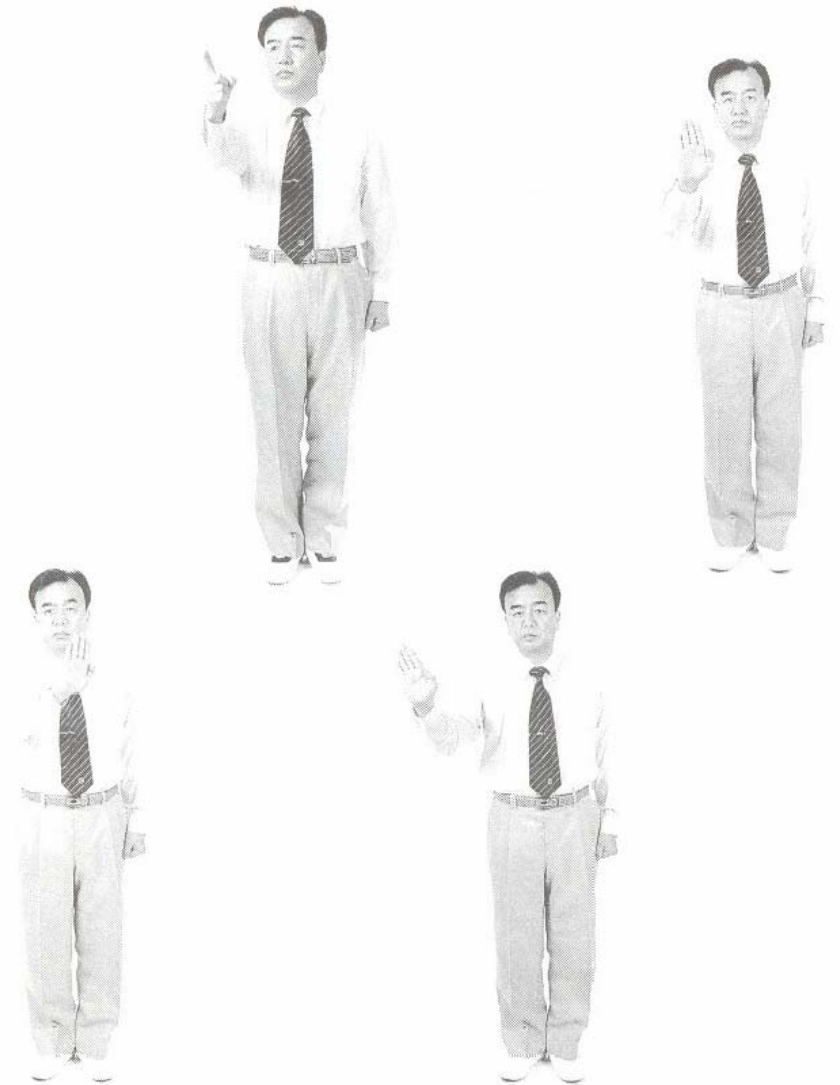


11 Kyong-go

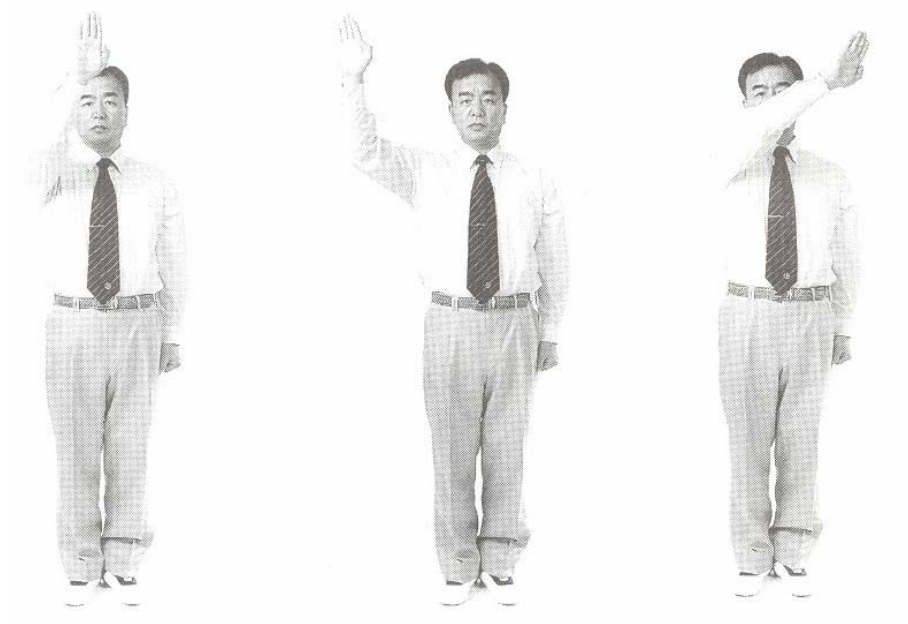
XI(XIII)



12 Gam-jeum



XIII(XIII)



14 Pistein mitätöinti

## Viittaukset WTF:n sääntökirjaan

WTF Art. 1.....	2
WTF Art. 2.....	2
WTF Art. 3.....	3
WTF Art. 4.....	4
WTF Art. 5.....	7
WTF Art. 6.....	9
WTF Art. 7.....	12
WTF Art. 8.....	13
WTF Art. 9.....	13
WTF Art. 10.....	12, 14
WTF Art. 11.....	17
WTF Art. 12.....	18
WTF Art. 13.....	20
WTF Art. 14.....	12, 22
WTF Art. 15.....	27
WTF Art. 16.....	29
WTF Art. 17.....	30
WTF Art. 18.....	31
WTF Art. 19.....	12, 33
WTF Art. 20.....	20, 27, 35
WTF Art. 21.....	35
WTF Art. 22.....	35
WTF Art. 23.....	36
WTF Art. 24.....	37