

DO JANG FINLAND OTTELUSÄÄNNÖT



Versio: 1.0.0
Hyväksynyt: In-Seon Hwang

DO JANG FINLAND TÄYSKONTAKTIOTTELUN SÄÄNNÖT

Tähän dokumenttiin on kirjattu Do Jang Finland alaisten lajien 1vs1 täyskontaktiottelun säännöt.

Muutoshistoria

- **Versio 1.0.0 (1.1.2025): 2025 uudistetut säännöt. Voimassa 1.1.2025 alkaen.**

Yleistä

Tässä dokumentissa kuvatut säännöt ovat lajin perussäännöt, joihin voidaan kuitenkin tehdä kilpailukohtaisia muutoksia. Kilpailuiden säännöt käydään aina läpi sääntöleirillä jokaisten kisojen alussa.

Ottelusäännöt ovat yhteiset Han Moo Do ja Hoi Jeon Hapkido harrastajille.

Kilpailun asetelma

Ottelualue

Ottelu käydään kontaktivoimaa vaimentavalla alueella esimerkiksi mattojen päällä. Varsinainen kilpailualue on mitoiltaan 8 metriä x 8 metriä ja tila on avonainen.

Varsinaisen kilpailualueen ympärillä on oltava vähintään 1 metrin turva-alue joka suuntaan. Varsinainen kilpailualue merkitään selkeästi esimerkiksi teipillä tai eri värisillä matoilla. Ottelun varsinaisella alueella tai turva-alueella ei saa olla mitään ylimääräistä tavaraa tai esteitä.

Jos täysikokoista ottelualueetta ei ole käytössä, voidaan ottelut käydä turvallisuus, kuten riittävät turva-alueet, huomioiden 6 metriä x 6 metriä kilpailualueella.

Kilpailijat

Otteluparit erotetaan otteluvyöllä: sininen tai punainen. Väri vyöt eivät käytä muuta vyötä ottelun aikana.

Kilpailijat ovat pukeutuneet lajipukuun eli dobokiin sekä sääntöjen mukaisiin ottelusuojiin. Ottelupuku saa olla lyhyt hiainen, mutta ottelupuvun hihoja tai lahkeita ei saa kääriä.

Kilpailijoilla ei saa olla silmälaseja, koruja tai muuta vastaavaa terävää tai irrallista materiaalia kehossa. Mikäli jotain korua ei saa irrotettua tulee se peittää urheiluteipillä siten, että koru ei repeä irti tai vahingoita ottelijoita.

Kynnet tulee olla leikattu riittävän lyhyeksi, jotta ne eivät aiheuta ihohaavaa tarttuessa vastustajaan. Verta vuotava vamma, jota ei saada sidottua määräajassa, estää ottelemisen ja johtaa keskeytykseen ottelun aikana.

Suojat

Pakolliset ottelusuojat ovat:

Pääsuoja	Joko avoin tai osan kasvoja peittävä pääsuoja. Suojassa ei saa olla metallia tai kovaa muovia, esim. maskia.
Hammassuojat	
Kyynärpään peittävät käsivarsisuojat	Suojan tulee peittää kyynärpää, mutta se saa ulottua myös kyynärvarteen ja osaan olkavartta.
Hanskat, jotka jättävät sormet vapaiksi	Ns. grappling / cobra -hanskat, jotka jättävät sormet vapaiksi. Suojan paksuus rystysten kohdalta oltava vähintään 3 cm.
Jalkasuojat	Jalkasuojan tulee peittää jalkapöytä sekä sääri.
Alasuojat (miehillä)	Alasuojat ovat miehillä pakolliset.

Naisille suositellaan myös rinta- ja alasuojien käyttöä.

Kenttätuomari tarkastaa ottelijoiden suojat ennen ottelun alkua. Tuomari tekee lopullisen päätöksen suojien

kelpoisuudesta. Ottelija, jonka suojat ottelun alkaessa eivät ole vaatimusten mukaiset määräajassa, merkitään ottelun häviäjäksi.

Huoltaja

Ottelijalla saa olla vain yksi huoltaja, jolla ei saa olla dobokia (harjoituspukua) päällä. Huoltajan pakollisena varusteena on pyyhe, jonka lisäksi hänellä saa olla juomapullo, jossa on vettä, mehua tai urheilujuomaa, mutta ei pirstäviä aineita, eikä doping-aineita. Lisäksi huoltajalla saa olla kylmäpuski/-suihke sekä teippiä ja sidetarpeita. Huoltaja saa kannustaa tai antaa neuvoja erätauolla sekä erän aikana.

Sarjat

Naisilla ja miehillä on omat sarjat. Sarjat muodostetaan harrastusvuosien mukaan (laskettuna harrastajan aloituskaudesta (kausi, vuosi)).

- Alle 1 vuotta harrastaneet
- Alle 2 vuotta harrastaneet
- 2–4 vuotta harrastaneet
- Yli 4 vuotta harrastaneet / mustat vyöt

Lisäksi alle 15-vuotiaat pyritään erottamaan omaan sarjaansa (katso myös poikkeukset sallituissa tekniikoissa).

Jos ottelussa joudutaan yhdistämään eri sarjoja, noudatetaan aina alemman ottelijan sarjan sääntöjä.

Painoluokat

-45kg, -50kg, -55kg, -60kg, -65kg, -70kg, -75kg, -80kg, -85kg, +85kg.

Painoluokkia voidaan lisätä, yhdistellä, poistaa tai pilkkoa riippuen osallistujamäärästä.

Otteluaika

Otteluaika on 2 x 1 minuuttia ja yli neljä vuotta harrastaneilla 2 x 2 minuuttia.

Ottelujaksi lasketaan vain ns. tehokas otteluaika. Ajanottaja katkaisee ja käynnistää ajanoton kenttätuomarin ottelukomentojen mukaisesti.

Säännöt

Sallitut tekniikat ja pisteytykset

Kaikki tekniikat ovat yhden (1) pisteen arvoisia, ellei sääntökohdassa ole erikseen muuta mainittu.

Jotkut tekniikat ja tilanteet eivät tuota pistettä vaan voivat johtaa tyrmäykseen. Nämä tilanteet on lueteltu kappaleessa "Voittoon johtavat suoritukset".

Selitteet:

- Alaraaja on selkeästi nivusalueen alapuolinen osa jaloista.
- Keskivartalo on alue solisluusta alaspäin ja vyötäröstä ylöspäin.
- Kylki on alue vatsan sivun sekä kyljen alue, joka ei selkeästi ulotu selän puolelle.
- Pää on leuan, korvien ja pääläen rajoittama alue. Pään kontaktialuetta ei ole takaraivo, niska tai kaulan alue.
- Ottelijan katsotaan olevan maassa/matossa, jos hänen jokin muu osa kuin jalkapohjat koskettavat mattoa.

Sallitut tekniikat – Alle 1 vuotta harrastaneet

Tekniikka	Selite	Tekniikan suoritusalue
Lyönti	Kontakti lyönnillä, nyrkkiin puristetun käden kaikilla osilla. Vastustajasta kiinni pidettäessä tehty lyöntitekniikka ei tuota pistettä.	Keskivartalo tai kylki.
Potku	Kontakti etu- kierto- tai sivupotkulla. Potkun täytyy tehdä selkeästi kontakti polven alapuolisella osalla. Vastustajasta kiinni pidettäessä tehty potkutekniikka ei tuota pistettä.	Keskivartalo tai kylki.
Nivellukko	Kyynärpäähän tai olkapäähän kohdistuva nivellukko. Ranteeseen tai sormiin tehtävät tekniikat eivät ole sallittuja.	Kyynär- tai olkanivel.
Jalasta heitto	Jalasta heitto, ainoastaan jos siitä saadaan ote potkun aikana.	Alaraaja
Ottelualueelta ulos ajaminen	Vastustajan siirtäminen teknisesti ottelualueelta ulos. Tekniikassa täytyy selkeästi näkyä ottelijan tekninen suoritus, jonka seurauksena toinen ottelija (vähintään yksi jalka) poistuu ottelualueelta.	

Sallitut tekniikat – Alle 2 vuotta harrastaneet

Kaikki aiempien sarjojen tekniikat, seuraavin muutoksin:

Tekniikka	Selite	Tekniikan suoritusalue
Potku	Kontakti etu- kierto-, sivu- tai takapotkulla. Potkun täytyy tehdä selkeästi kontakti polven alapuolisella osalla.	Keskivartalo tai kylki sekä pää.
Pyyhkäisytekniikka	Tekniikassa täytyy selkeästi näkyä ottelijan tekninen suoritus, jonka seurauksena toinen ottelija viedään alas.	Alaraaja

Sallitut tekniikat – 2–4 vuotta harrastaneet

Kaikki aiempien sarjojen tekniikat, seuraavin muutoksin:

Tekniikka	Selite	Tekniikan suoritusalue
Potku	Kaikki potkutekniikat. Potkun täytyy tehdä selkeästi kontakti polven alapuolisella osalla.	Keskivartalo tai kylki sekä pää.
Heitto	Alasvienti, pysty- tai lonkkaheitto. Ns. niskalenkkiheitossa pitää olla toisen käden ote heitettävän kädessä. Muut, pelkästään päähän kohdistuvat alasvientitekniikat, eivät ole sallittuja.	
Taklaus	Alasvientitekniikka yhdestä tai kahdesta alaraajasta.	Alaraaja
Polvipotku	Kontakti polvella tai sen yläpuolisella jalan osalla vastustajan keskivartaloon. Vastustajasta kiinni pidettäessä tehty polvipotkutekniikka ei tuota pistettä.	Keskivartalo
Alapotku	Kiertävät potkut alaraajoihin lantion alapuolelle. Myös ns. alakoukkupotku on sallittu. Alaraajoihin suoritettu potkutekniikka on pistesuoritus vain, jos vastustaja selkeästi kaatuu tekniikan johdosta.	Alaraaja

Sallitut tekniikat – Yli 4 vuotta harrastaneet ja mustat vyöt

Kaikki aiempien sarjojen tekniikat, seuraavin muutoksin:

Tekniikka	Selite	Tekniikan suoritusalue
Matto-ottelu	Matossa kamppailu kuristuksin ja nivellukoin. Ottelijoilla on matossa 5 sekuntia aktiivista + 5 sekuntia passiivista aikaa saada lukko, kuristus tai hallintaote. Pistesuoritus on tilanne, jossa selkeästi hallitaan ja estetään vastustajan liike matossa. <i>Katso lisäksi myös muut matto-ottelua koskevat kohdat.</i>	Kuristus kaulan sivut. Nivellukot vain kyynär- tai okaniveliin.
Lyönti matossa	Kontakti lyönnillä keskivartaloon silloin kun yksi tai useampi ottelija on matossa. Molemmat ottelijat saavat suorittaa lyöntitekniikoita. Kaikki potkutekniikat ovat tässä tilanteessa kiellettyjä. Matossa suoritettut lyöntitekniikat eivät tuota pistettä.	Keskivartalo
Kuristustekniikka	Vastustajan kuristaminen siten, että kuristus suoritetaan kaulan sivuille, eikä suoraan henkitorven alueelle. Kuristus ei saa aiheuttaa vääntöä niskaan tai rangan alueelle.	Kaulan sivut

Alle 15-vuotiaiden poikkeukset sallittuihin tekniikoihin

Alle 15-vuotiaat harrastajat noudattavat harrastusvuosien ottelusääntöjä seuraavin poikkeuksin:

- Ei pääkontaktia
- Ei alapotkuja
- Ei polvipotkuja
- Ei kuristustekniikoita

Mattokamppailu

Mattokamppailussa ottelijoilla on 5 sekuntia aktiivista + 5 sekuntia passiivista aikaa saada lukko, kuristus tai hallintaote. Kenttätuomari aloittaa mattokamppailun ajanlaskun siitä hetkestä, kun jommankumman kilpailija katsotaan olevan matossa.

Pistesuoritus on tilanne, jossa selkeästi hallitaan ja estetään vastustajan liike matossa. Lisäksi mattokamppailussa voidaan saavuttaa tyrmäys tai luovutus.

Matossa ottelutilanteen tulee jatkua aktiivisena annettujen aikarajojen puitteissa. Muuten kenttätuomari keskeyttää ottelun (koreaksi Kal-Lio) ja käskee ottelijat takaisin pystyotteluun.

Aktiivinen tilanne maassa tarkoittaa sitä, että molemmat tai toinen ottelija rakentaa tilannetta piste- tai voittosuorituksen saamiseksi. Varsinaisen ajan jälkeen ottelijalla on viisi sekuntia aikaa nivellukon, kuristuksen tai hallinnan viemiseksi loppuun (passiivinen aika).

Voittoon johtavat suoritukset

- Tyrmäys (sallitulla tekniikalla)
 - Kenttätuomari arvioi luvunlaskun (1–10) tarpeen ottelutilanteessa. 10 saakka edennyt luvunlasku johtaa tyrmäykseen.
 - Jos kenttätuomari katsoo, että ottelija ei pysty tai hänen ei ole turvallista jatkaa ottelua, jo kesken luvunlaskun, ottelu keskeytyy tyrmäykseen.
 - Ottelijan turvallisuuden takaamiseksi tuomari voi todeta tyrmäyksen ilman luvunlaskua, jotta ottelijalle voidaan antaa hoitoa mahdollisimman nopeasti.
- Tekninen tyrmäys luovuttamalla
 - Vastustajan täydellinen hallinta, josta seuraa luovutus taputtamalla esim. mattoon tai vastustajaan tai muulla selkeästi tällaiseksi tulkittavalla eleellä tai äännähdyksellä.
 - Kenttätuomari voi päättää ottelun kilpailijan puolesta, mikäli tilanne on johtamassa luovutukseen tai se on ottelijan turvallisuuden kannalta ilmeistä.
- Tekninen tyrmäys keskeytyksellä
 - Jos ottelija joutuu keskeyttämään ottelun loukkaantumiseen, joka on aiheutunut sallitusta tekniikasta tai muuten tilanteessa, johon ei liity vastustajan virhettä, voi tuomari keskeyttää ottelun. Tällöin keskeyttänyt ottelija häviää.

Voimakriteerit lyönti ja potkutekniikoissa

Lyönti- tai potkutekniikan tulee täyttää tietty voimakriteeri, jotta se johtaa pisteen arvoiseen suoritukseen.

Voimakriteerit

Alle 2 vuotta harrastaneet	Selkeä osuma vastustajaan
Yli 2 vuotta harrastaneet	Selkeä voiman siirtyminen vaikutus vastustajaan (kamppailullinen vaikutus)

Voitot

- Pistevoitto
- Tyrmäysvoitto
- Tyrmäys tai tekninen tyrmäys
- Ylivoimaisuus, jos piste-ero yli 5 pistettä / erä
 - Edellisen erän pisteitä ei lasketa vaan tilanne nollautuu aina erän alussa
- Aktiivisuus tasatilanteessa
- Selkeä otteluturvallisuutta vaarantava tasoero otellessa
 - Tuomari voi tehdä päätöksen, että ottelua ei ole turvallista jatkaa ja julistaa voittajan.

Häviö

- Huomattava myöhästyminen ottelusta (> 1min)
- Diskvalifioiminen (ei ole pätevä kilpailemaan)
- Otteluvirheet (-3 pistettä / erä)
- Loukkaantuminen sallitusta tekniikasta tai omasta virheestä.
- Tahallinen, vahingoittava hyökkäys ei sallitulle osuma-alueelle.
- Tahallinen hyökkäys jollain muulla kuin sallituilla tekniikoilla
- Verenvuoto, jota ei saada tyrehdytettyä 1 minuutin kuluessa vuodon alkamisesta
- Otteluun kelpaamattomat tai puutteelliset suojarusteet, joita ei voida 1 minuutin kuluessa vaihtaa sopiviin.
- Luovuttaminen tai tyrmäytyksi tuleminen

Jos ottelija joutuu keskeyttämään vastustajan kielletyn tekniikan johdosta, tuomaristo arvioi oliko tilanne tahallinen vai tahaton.

- Tahallinen: Virheen tehnyt ottelija merkitään häviäjäksi pistein 3–0
- Tahaton: Lasketaan keskeytyshetken pisteet ja voittaja julistetaan pistetilanteen perusteella

Sääntörikkomukset ja virheet

Ottelun aikana esiintyneistä sääntörikkomuksesta voidaan antaa joko huomautus tai suoraan virhepiste (-1 piste).

Huomautus voidaan antaa aktiivitalanteessa tai lievemässä tilanteessa kenttätuomarin päätöksellä. Virhetilanteen ollessa selkeä, annetaan suoraan virhepiste säännön rikkojalle (koreaksi Kyoung Go).

Jos on käytetty huomautusmenettelyä ja ottelija tekee uuden sääntörikkomuksen, annetaan virhepiste.

Virhetilanteessa kenttätuomari osoittaa selvästi virhepisteen saajaa ja kertoo päätuomarille virhepisteestä. Virhe ja pistevähennys merkitään tuomaripöytäkirjaan.

Jos ottelija jatkaa sääntöjen rikkomista annetun virhepisteen jälkeen, tuomaristo tulkitsee tilanteen kilpailusääntöjen ja tuomarin käskyjen noudattamatta jättämiseksi ja ottelija hylätään kyseisestä ottelusta. Tämä merkitään tuomaripöytäkirjaan. Tällaisessa tilanteessa rikkoja saa nolla ottelupistettä ja vastustaja saa kolme kilpailupistettä.

Jos ottelija yrittää tahallaan rikkoa sääntöjä tai toimii Moo Do -ajatusta vastaan, hylätään hänet koko kilpailusta. Tämä kirjataan tuomaripöytäkirjaan. Tällaisessa tilanteessa rikkoja saa nolla ottelupistettä ja vastustaja kolme kilpailupistettä.

Jos kilpailijan tekemä vahingon laatu on laajasti merkittävä, asia tuodaan pääopettajan käsiteltäväksi.

Tekniset virheet

- Mikä tahansa muu, otteluun määritellyn sarjan sääntöjen mukainen tekniikka.
- Lyönti päähän, selkään tai nivusalueelle.
- Kynnärpään käyttö lyöntiin.
- Potku kaulaan, niskaan, takaraivoon tai nivusiin.
- Suorat potkut lantion alapuolelle.
- Potku matossa olevaan vastustajaan tai mattokamppailussa potkun käyttö
 - Katso mattokamppailun sallitut tekniikat erillisestä mattokamppailua koskevasta kappaleesta
- Vastustajan pukkaaminen päällä tai vastustajan pureminen
- Raapiminen ja silmiin kohdistuvat tekniikat
- Niskan päälle maahan tuleminen sekä niskan päälle hyppääminen on kielletty
- Alasvienti vain päästä kiinni pitäen.
 - Pois lukien ns. niskalenkkiheitto, jolloin pitää olla heitettäessä ote vastustajan toisesta kädestä
 - Alasviennissä, joka kohdistuu niskaan tai päähän, täytyy vähintään vastustajan toinen käsi olla välissä
- Ranteeseen tai sormiin kohdistuvat nivellukot ja hallinnat
- Alaraajoihin kohdistuvat kiertävät nivellukot
- Tuomarin keskeytyksen jälkeen tehty hyökkäys
- Vastustajan tahalliseen vahingoittamiseen tähtäävä ottelutyyli tai tekniikka.
 - Esimerkiksi ”murjominen”: kynnärpäiden aktiivinen käyttö torjuntaan tai vastustajan kehoa tai raajoja toistamiseen suoritettu, tarkoituksella murjova tekniikka.

Otteluvirheet

- Pakoilu, jatkuva perääntyminen tai toistuva selän kääntäminen
- Ottelemista häiritseminen
- Puhuminen ottelun aikana

Käytös virheet

- Ottelija tai huoltaja käyttäytyy sopimattomasti esim. kiroilu, tuulettaminen tai Moo Do -käytöstä rikkova teko tai aiheeton protesti
- Teeskentely tai valehteleminen
- Tuomarin käskyn noudattamatta jättäminen

Täysin kielletyt osuma-alueet



Tuomarit

Tuomariston tehtävänä on löytää ottelun ja kilpailun voittaja. Tuomariston tehtävänä on myös valvoa ottelun turvallisuutta ja sääntöjen noudattamista ja puuttua välittömästi sääntörikkomuksiin. Tuomaristo myös vastaa siitä, että otteluparina on ottelulistan mukaiset henkilöt. Tuomareiden tulee edistää yleisesti ymmärrettyä reilupeli - ajatusta ja myös Moo Do -harrastajan (koreaksi Moo Do In) periaatteita, joissa korostetaan erityistä hyvää käytöstä sekä kunnioitusta toista ihmistä kohtaan. Tuomarit ovat puolueettomia ja oikeudenmukaisia päätöksessään. Tuomareiden päätöksiä ja ohjeita tulee ottelun aikana noudattaa.

Kenttätuomari

Kenttätuomarin tärkein tehtävä on varmistaa ottelun turvallisuus sekä ohjata ottelun kulkua siten, että se on mahdollisimman sujuvaa ja siinä on mahdollisimman vähän katkoja.

Kenttätuomari julistaa voittajan. Tämän jälkeen tulosta ei voida muuttaa, ellei jälkeenpäin tule esille sellaisia asioita, jotka ovat selvästi vaikuttaneet lopputulokseen, kuten virheitä pisteiden laskennassa tai muita inhimillisiä virheitä. Tämä vaatii virallisen protestin tekemistä.

Kenttätuomari näyttää selvällä merkillä ottelijoille sekä suoritus että rangaistuspisteet.

Päätuomari

Päätuomari ohjaa ja johtaa kaikkea tuomaritoimintaa ottelun aikana.

Päätuomarin tehtävänä on myös varmistaa, että kilpailualue on turvallinen koko ottelun ajan. Mikäli kenttätuomari ei huomaa mahdollisia korjattavia asioita, pöytätuomari ohjaa kenttätuomaria vaikuttamaan asiaan välittömästi.

Päätuomari valvoo, että kenttätuomarin esille tuomat pisteet ovat säännönmukaisia ja oikeudenmukaisia.

Tuomaripöytäkirjaan merkitään kaikki tapahtumat, jotka vaikuttavat otteluvoittajan selvittämiseen. Pöytäkirjaan merkitään piste- tai virhesuoritus vasta, kun kenttätuomarin ja päätuomarin näkemys on samanlainen.

Muut tuomarit

Ottelun tuomaroinnin tukena voidaan kenttätuomarin ja päätuomarin lisäksi käyttää kulmatuomareita. Näitä voi olla 1–4 kappaletta. Kulmatuomarit auttavat pää- ja kenttätuomaria pistesuoritusten toteamisessa sekä virhetilanteiden arvioinnissa.

Protesti

Ottelun jälkeen voidaan ottelusta tehdä yksi protesti, jolloin protestissa esitetyt asiat käsitellään uudelleen. Protesti tulee jättää ja käsitellä heti ottelun jälkeen. Protestin käsittelyn jälkeen ottelun tulos on lopullinen.