

Finnish Tang Soo Do Federation

Kilpailu säännöt

- Liikesarjat
- Ottelut
- Murskaus (oma)



Finland 

SISÄLLYSLUETTELO

ETUSIVU	1
SISÄLLYSLUETTELO	2
1 KILPAILUN SÄÄNNÖT	3-9
1.1 Tuomarit	3
1.2 Järjestäjät	3
1.3 TSD liitto.....	3
2 LIIKESARJAT (FORM)	4
2.1 Kilpailijoiden kutsut ja kuuluts	4
2.2 Kisat alkavat	4
2.3 Sarjat.....	4
3 OTTELU	5
3.1 Kilpailijoiden kutsut ja tiedotus	5
3.2 Ottelu aika.....	6
3.3 Pisteet.....	7
3.4 Varustus	8
3.5 Sarjat.....	8-9
4 MURSKAUS	9
5 PISTEKORTTI	10

- FTSD:n valvomana viralliset FTSD:n kilpailut ovat SM, EM, MM tai muu Open kilpailu
- FTSD voi lisätä tai muuttaa lajeja tai materiaaleja tarpeen/tilanteen tai jonkin muun syyn takia
- FTSD ylläpitää arvokilpailuissa syntyneitä ennätyksiä, palkittuja sekä muita FTSD:n Awardeja
- FTSD murskauskilpailun virallinen kutsumanimi on "Fistman Do"

TANG SOO DO KILPAILUT SUOMESSA 2026 (25.3.2026 Master Timo)

1. KILPAILUIDEN SÄÄNNÖT

1.1. Tuomarit

Jokaisessa kehässä on yksi Päätuomari, yksi-neljä sivutuomaria ja pisteenottaja/ajanottaja. Kisaa voi kuitenkin hallita ja valvoa päätuomari ja yksi-kolme tuomaria, joilla on samat pisteenvälvontalaitteet sekä harjoitus- että hyung-kilpailuissa. Ottelualuetta voi tällöin hallita ja valvoa vain päätuomari ja tarvittaessa kaksi tuomaria, mutta mieluiten yhteensä viisi tuomaria.

Tavoitteenamme on työskennellä yhdessä hyvässä tiimityössä ja tarjota hauska, reilu ja menestyksenkäs päivä kaikille. Päätuomarin tulisi olla korkeimman tason ohjaaja ja vastata kehän yleisestä toiminnasta. Mahdolliset kysymykset tai ristiriidat tulee osoittaa päätuomarille. Päätuomarin tulisi työskennellä tiiviisti pisteenottajien ja ajanottajien kanssa varmistaakseen kehän asianmukaisen hallinnoinnin, johon kuuluu myös lopullisten pisteiden, sijoitusten jne. tarkistaminen kahdesti.

Sivutuomarin tulisi tarkkailla ja kuunnella kehäänsä tarkasti. Noudata päätuomarin ohjeita ja ohjaa mahdolliset kysymykset suoraan hänelle. Istu tarkkaavaisena itsevarmasti. Osoita hyvää kurinalaisuutta ja kunnioitusta koko ajan. Muista, että olet esimerkki kilpailijoille. Älä poistu kehästäsi ilman lupaa. Pisteytyksen ja ajanottajien tulee noudattaa päätuomarin ohjeita. Täytä kaikki paperityöt kokonaan ja kirjoita siististi ja selkeästi. Muista, että jonkun on myöhemmin kirjattava tulokset. Jos sinulla on kysyttävää, kysy.

1.2. Järjestäjät

Järjestäjät tuovat kilpailuun kaikki tarvittavat välineet ja henkilökunnan sekä kilpailualueen ja rakentamisen sekä tiedottamiset ja mainokset.

Järjestäjät huolehtivat, että kisapaikalla on ensiaputaitoisia ihmisiä vähintään EA1 suorituksen omaava hlö.

Järjestäjä tekee kilpailukutsun yhdessä tuomarivalvojen kanssa ja TSD liiton kanssa.

Järjestäjä huolehtii tuomareiden matkakorvauksista, kisapäivän ruokailusta ja juomisista.

Järjestäjä huolehtii kaikista ilmoittautujista ja kirjaa osallistujat ja lähettää listan TSD liitolle.

Järjestäjä saa pitää kaikki kilpailusta tulleet tulot, mutta huolehtii välinevuokrista ja tuomarimaksuista.

1.3. Finnish Tang Soo Do Federation

Liitto tuo kilpailuihin Tuomarit ja kilpailuvälineet tuomaroinnin ja päätöksien osalta

Liitto ylläpitää kisatuloksia ja SM tuloksia ja julkaisee mainokset sekä tulokset omissa medioissaan.

Liitto huolehtii, että kaikki seurat ja kisaan osallistujat ovat maksaneet liiton jäsenmaksut.

Liitto laskuttaa kaikista osallistujista ja tilittää järjestäjälle kuuluvan osuuden kulujen jälkeen.

2. LIIKESARJAT

2.1. Kilpailijoiden kutsut ja tiedotus

Kun kilpailijoiden sarjat nimetään, joissakin turnauksissa voi olla erillinen valmistautumisalue, toisissa ei, ja siksi sarjoihin osallistujat kutsutaan aina suoraan pääkilpailupaikalle.

Päätuomari asettaa kilpailijat riviin ja pistelaskija kerää rekisteröintitiedot kaikilta. Pisteentarkistajan tulee täyttää kaikki sarjatiedot tuloslomakkeisiin. Kisa-alueella ollaan asennossa, ja toimitsijat asettuvat riviin kilpailijoita kohti. Päätuomari kumartaa kilpailijat ja kehottaa heitä istumaan alueen ulkopuolelle, kunnes heidät kutsutaan kilpailemaan.

Päätuomarin on vahvistettava tuomareiden kanssa vähimmäispistemäärä, joka on yleensä 5,0. Enimmäispistemäärä on 20 ja siitä vähennetään pisteitä seuraavasti:

1) Perustekniikka ja vähennykset a) Iso virhe -1 piste b) Pieni virhe -0,5 piste) ja perustekniikasta vähennetään maksimissaan -6 pistettä.

2) Esiintyminen ja vähennykset a) Näyttävyydestä -1 tai -0,5 pistettä, b) nopeudesta -1 tai -0,5 pistettä, c) voimasta -1 tai -0,5 pistettä, d) Aika ja sulavuus -1 tai -0,5 pistettä ja e) Kokonaisuudesta -5 -0,5 pistettä eli esiintymisestä vähennetään maksimissaan -9 pistettä. $20 - 9 - 6 = 5$ Huonoin pistemäärä ja paras pistemäärä on 20 mikäli kaikki tekniikat ja kokonaisuus onnistuu erinomaisesti.

Kun kehä on valmis alkamaan, pistelaskija kutsuu kilpailijan nimen ja seuraavan kilpailijan kehään. Kilpailija kumartaa, astuu kehään ja valmistautuu kilpailemaan. Yksi kilpailija kerrallaan suorittaa liikesarjan (Form) suorituksen, vaikka määrä voi nousta kahteen kilpailijaan, jos loppuvaiheessa on tasapeli mitalisijoitusten selvittämiseksi. Kilpailijat voivat suorittaa liikkeitä, jotka eivät ole välttämättä ennestään tuttuja, tässä tapauksessa ei pysty päättämään, onko liikkeitä jäänyt tekemättä tai suoritettu väärin. Siksi tulee arvioida suoritusta sen teknisten ominaisuuksien, eli voiman, tasapainon, tekniikan ja vaivannäön, perusteella.

Mikä tahansa perinteinen liikesarja/hyung on sallittu kaikissa luokissa, koska eri organisaatioilla on erilaiset opetussuunnitelmat ja vaatimukset, joten on epärealistista rajoittaa, mitä liikettä/hyungia on suoritettava. Vain perinteisiä liikemuotoja saa suorittaa, Chil Sung -liikemuotoja ei sallita.

2.2. Liikesarjat / Hyungin ohjeet / kisat alkavat

Ennen kilpailun alkua kaikki sarjan kilpailijat asettuvat riviin kasvot tuomareille. Päätuomari pyytää oppilaita ja tuomareita kääntymään pääpöytänsä päin ja kumartamaan pääpöydälle. Tämän jälkeen kaikki kilpailijat kääntyvät tuomareihin päin ja kumartavat tuomareille. Tuomarit ja kilpailijat istuvat alas ja odottavat kilpailun alkua. Kilpailun alkaessa huudetaan kilpailijan nimi, minkä jälkeen huudetaan seuraavan kilpailijan nimi, joka on valmis "tatamille". Tämä prosessi jatkuu kilpailun loppuun asti. Kilpailija kumartaa astuessaan matolle ja kumartaa sitten tuomaripaneelille astuttuaan oikeaan alku asentoon. Kilpailijoiden ei tarvitse lähestyä toimitsijoita ilmoittaakseen nimeään, mutta valmiina ollessaan heidän on ilmoitettava suorituksensa nimi.

Tuomarit antavat sitten luvan aloittaa; kilpailija aloittaa, kun hän on valmis. Ihannetapauksessa suoritus tulisi ilmoittaa koreaksi, mutta ymmärrämme, että jotkut lasten ja junioriluokan kilpailijat

eivät välttämättä pysty tähän, joten englanniksi ilmoittaminen on hyväksyttävää. Kilpailijoita arvioi kaksi - viisi tuomaria. Kun kilpailija on valmis, päätuomari pyytää kilpailijaa kääntymään ympäri. Kun kilpailija on kääntynyt vastakkaiseen suuntaan, tuomari kuuluttaa pisteet.

Jokainen tuomari näyttää ensiksi omat pisteensä samanaikaisesti pisteenlaskijalle. Pisteenlaskija kirjaa kyseisen kilpailijan pisteet. Jos tuomareita on viisi, korkein ja pienin pistemäärä poistetaan ja loput kolme pistemäärät lasketaan yhteen. Ryhmän korkein pistemäärä ratkaisee voittajan.

Tasapelitilanteessa korkein ja pienin pistemäärä lasketaan yhteen tasapelin ratkaisemiseksi. Jos tasapeli on edelleen olemassa, kilpailijoita pyydetään suorittamaan muodostelmansa uudelleen, tällä kertaa vierekkäin. Kun he ovat valmiita, heitä pyydetään kääntymään taaksepäin, ja päätuomari kuuluttaa päätöksen. Tuomarit osoittavat päätöksensä nostamalla vasemman tai oikean kätensä. Sarjan päätyttyä kaikki kilpailijat asetetaan riviin kasvot tuomareille ja päätuomarille. Sijoitetut kutsutaan eteenpäin ja palkinnot jaetaan.

Kaikki kilpailijat kutsutaan sitten seisomaan, kumarretaan ja heidät poistetaan paikalta. Jos tapahtumapaikalla on läsnä palkintokorokkeella varustettu henkilö, yksi toimitsijoista vie mitalistit palkintokorokkeelle valokuvia varten, mutta tämä ei ole pakollista.

2.3. LIIKESARJOJEN SARJAT SEURAAVASTI:

Jokaisessa sarjassa suoritetaan kaikki sarjaan kuuluvat liikesarjat perätysten ja mustissa vöissä kilpailija valitsee yhden lisäliikesarjan itselleen suoritettavaksi Form 1 – Form 10 liikesarjoista.

Keltaiset vyöt 9Kup

- Form 1 (Ki cho Hyung ILL BU)
- Form 2 (Ki cho Hyung E BU)

Oranssiset vyöt 8Kup ja 7Kup

- Form 3 (Ky cho Young SAM BU)
- Form 4 (Pyung Ahn CHO DAN)

Vihreät vyöt 6Kup, 5Kup

- Form 5 (Pyung Ohn E DAN)
- Form 6 (Pyung Ahn SAM DAN)

Siniset vyöt 4Kup ja 3Kup

- Form 7 (Pyung Ahn SA DAN)
- Form 8 (Pyung Ahn O DAN)

Punaiset vyöt 3Kup, 2Kup ja 1Kup

- Form 9 (Bassi SO)
- Form 10 (Bassi DAE)

Mustat vyöt

- Form 11 (Nanichi CHO DAN)
- 1kpl Extra liikesarja, oma valinta 1-10 formeista

3. OTTELU

3.1. Kilpailijoiden kutsut ja tiedotus

Kisapaikka järjestetään otteluita varten. Kolme - viisi toimihenkilöä asettuu riviin kilpailijoita kohti. Kilpailu aloitetaan siten, että Päätuomari käskyy kaikki kilpailijat riviin asentoon, minkä jälkeen sivutuomari ja kaikki kilpailijat kääntyvät kasvotusten pääpöydän kanssa (jos sellainen on kyseisenä päivänä). Kilpailijat kääntyvät kasvot tuomareita kohti ja kaikki kumartavat toisilleen.

Kun kilpailut ovat valmis alkamaan, pistelaskija huutaa kilpailijoiden nimet. Molemmat kilpailijat astuvat tatamille sen sivusta (valmentajien luota). Molemmat kilpailijat kumartavat ennen tatamille astumista ja siirtyvät sitten keskelle tuomarin osoittamalla tavalla. Päätuomarin vastuulla on varmistaa, että kaikki kilpailijat käyttävät oikeanlaisia ottelusuojia; tämä on pakollista. Päätuomari ojentaa kätensä ulos kädet hartioiden korkeudella. Käsien tulee olla tiukasti ja vahvasti kämmenet ulospäin kohti kilpailijoita. Päätuomari napsauttaa samanaikaisesti kämmenet sisäänpäin osoittaen kilpailijoille, että heidän tulee olla kasvot toisiaan kohti. Päätuomari laskee jälleen samanaikaisesti kädet sisäänpäin, kämmenet kohti maata rinnan korkeudella, osoittaen kilpailijoille, että heidän tulisi kumartaa toisilleen.

Päätuomari nostaa oikeassa kädessään olevan värillisen lapun oikealla olevaa henkilöä kohti ja asettaa värillisen lapun kilpailijan vyön taakse. Palattuaan takaisin asentoon päätuomari huutaa "Valmis". Sitten tuomari astuu kilpailijoiden väliin. Kutsuen "otteluasentoon" päätuomari ojentaa molemmat kätensä ulospäin työntäen kilpailijat takaisin paikoilleen.

Kahden - viiden toimitsijan kanssa

Päätuomari liukuu takaisin alkuasentoon. Piste tuomitaan huutamalla kovaan ääneen PISTE, päätuomari kehottaa vahvistamaan, keskituomari ja ulkotuomarit nostavat samanaikaisesti kätensä osoittaen, miten piste/varoitus tulisi antaa, päätuomari kuuluttaa pisteet ääneen, jotta kaikki tietävät, mitä on annettu. Pisteiden jakamisen jälkeen päätuomari astuu kilpailijoiden väliin. Kutsuessaan "otteluasentoon" päätuomari ojentaa molemmat kätensä ulospäin työntäen kilpailijat takaisin paikoilleen. Päätuomari liukuu takaisin alkuasentoon poispäin kilpailijoista osoittaen ottelun jatkumista.

Aika kulkee yksi - kaksi minuuttia yhtäjaksoisesti. Ajan loppuessa ajanottajat huutavat kovaan ääneen "Aika" pysäyttääkseen ottelun. Päätuomari astuu esiin pysäyttääkseen ottelun ja huutaa "seis" Koreaksi ja kilpailijat palaavat alkuasentoon. Päätuomari nostaa molemmat kätensä kämmenet sisäänpäin. Päätuomari laskee samanaikaisesti kädet sisäänpäin kämmenet maahan rintakehän korkeudelle antaen kilpailijoille merkin kumartaa toisilleen.

Päätuomari tarttuu sitten molempien kilpailijoiden käsivarteeseen, nostaa kätensä ja julistaa ottelun voittajan. Kilpailijat poistuvat kehästä samasta kohdasta, josta he tulivat, poistuvat ja kumartavat päätuomarille ja ilmoittavat nimensä kirjurille, jos he ovat voittaneet. Kirjuri merkkää voittajan oikein.

3.2. Otteluaika

Jokainen ottelu kestää yksi, yksi ja puoli tai kaksi minuuttia riippuen sarjasta. Tasapelitilanteessa kilpailijat jatkavat "äkkikuolemaa", kunnes ensimmäinen piste on saavutettu. Ajanottoa ei pysäytetä, ellei päätuomari niin määrää, esimerkiksi loukkaantumisen sattuessa. Ajanottoa ei pysäytetä

pisteiden tarkistamiseksi. Jos kaikki varmistetut oikeat tekniikat tuottavat YHDEN PISTEEN. Mikäli kilpailija saavuttaa viisi (5) pistettä enemmän, päätuomarin on lopetettava erä tai ottelu. 5 pisteen erolla voittaa.

3.3. Pisteiden laskeminen ja näyttäminen

Pisteiden laskennassa päätuomarilla ja kummallakin sivutuomarilla eli kolmen tuomarin järjestelmässä on yksi yhtä suuri piste. Päätuomari ja toinen sisätuomari laskevat pisteet. Jos enemmistöä ei saada, ulkopuolisen tuomarin ääni otetaan huomioon. Pisteiden laskemiseksi kumpi tahansa sisätuomareista julistaa "piste". Ulkotuomari EI saa julistaa pisteitä, vaan sisätuomarit ovat täysin vastuussa pisteiden laskemisesta. Pisteiden laskeminen - nosta oikea tai vasen käsi korkealle ilmaan tai osoita kohti lattiaa, jos koet laittoman tekniikan tai käytöksen. Viiden tuomarin järjestelmässä - kaikki neljä tuomaria ja päätuomari voivat julistaa "piste" milloin tahansa, jolloin päätuomari pysäyttää ottelun.

- Ei pistettä - laske molemmat kädet ristiin kohti maata.
- En nähnyt - nosta molemmat kädet ristiin silmien eteen. Osoittaa, ettei ääntä annettu eikä sillä ole vaikutusta äänen kokonaismäärään. Huom. jos ei näe, sitä ei oteta huomioon päätöksessä.
- Pisteet myönnetään enemmistöpäätöksellä.
- Varoitus voi johtaa pisteeseen. Varoituksen antamisesta erotuomarit julistavat "pisteeksi" ottelun pysäyttämiseksi.
- Vahvistusta vaatiessaan tuomarit osoittavat alaspäin ja ulospäin julistavat varoituksen.
- Varoitukset edellyttävät enemmistöpäätöstä tuomareiden välillä lopputuloksen sopimiseksi.
- Eri mieltä tai epäkunnioitus voi johtaa välittömään hylkäämiseen ja koko turnauksesta poistumiseen.
- Kaikista hyväksytyistä tekniikoista saa VAIN YHDEN PISTEEN. Käydään läpi alussa piste säännöt.

Sallitut pisteytystekniikat:

Mikä tahansa potku tai lyönti seuraaviin sallittuihin maalialueisiin:

- Pää: pään sivu ja etuosa, mutta ei pään ylä- tai takaosa.
- Vartalo: vartalon sivu ja etuosa, mutta ei taakse (vyön yläpuolella).

Kielletyt maalialueet ja siten varoitukset: Hyökkäys seuraaviin alueisiin:

- Vyön alapuolelle • Vartalon takaosaan • Pään takaosaan tai päälle
- Pää: vain avoimeen kasvojen alueelle ja sivulle (osumat taakse tai pään yläosaan eivät ole sallittuja)

Väärät tekniikat, jotka johtavat varoitukseen:

- Kynärpää isku • Veitsikäsi • Kämmenpohja • Käsivarsi • Tarttuminen/kiinni pitäminen/työntäminen
- Pyörittävät käsitekniikat • Lyönti tai potku pään taka- tai yläosaan tai niskaan tai selän alueelle
- Vyön alapuolelle suuntautuvat tekniikat • Pyyhkäisy-/maahan vienti tekniikat
- Jatkuva selän kääntäminen • Kehässä tai kehästä juokseminen • tahallinen kaatuminen

Ensimmäinen varoitus sallitaan, toinen varoitus johtaa yhden pisteen vähentämiseen varoituksen saaneelta ottelijalta. Lisävaroitukset johtavat lisäpisteiden vähentämiseen tai rikoksen vakavuuden mukaan hylkäämiseen. 5 varoitusta keskeyttää erän tai koko ottelun. Vakava virhe niin diskataan.

3.4. Pakollinen varustus

- Pehmeästä vaahtomuovista valmistetut käsi- ja jalkasuojat – kilpailijan on hankittava ne itse
- Päänsuoja – kilpailijan on hankittava itse

Erittäin suositeltavaa, mutta ei pakollisia varusteita

- Hammassuojat • Alasuojat • Säärisuojat

Muut suojat eivät ole sallittuja!

Huomautuksia pisteenlaskijalle ja ajanottajille:

- Kiinnitä erityistä huomiota, sillä tuomari tarvitsee täyden huomiosi. Kirjoita siististi ja selkeästi.
- Pidä kirjaa myönnettyistä pisteistä vapaaottelun aikana.
- Pyydä tuomaria tarkistamaan pisteesi, jos olet epävarma.
- Jos sinuun otetaan yhteyttä kysymyksen tai valituksen kanssa, ohjaa ne aina Päätuomarille.
- Älä pelkää kysyä kysymyksiä tai pyytää apua!

3.5. Ottelun sarjat (syntymävuoden mukaan)

KILPASARJAT 2Kup - Mustat vyöt

Pre-kadetit (D1) 9–11 v. Otteluaika 3 x 1min. tauko 30 s.

Pojat / Tytöt: -25, -30, -35, -40, -45, -50, -55, +55 kg

Kadetit (C1) 12–14 v. Otteluaika 3 x 1,5min. tauko 45 s.

Pojat: -35, -40, -45, -50, -55, -60, -65, +65 kg

Tytöt: -30, -35, -40, -45, -50, -55, -60, +60 kg

Juniorit (B1) 15–17 v. Otteluaika 3 x 2 min. tauko 1 min.

Pojat: -45, -50, -55, -60, -65, -70, -75, -80, +80 kg

Tytöt: -40, -45, -50, -55, -60, -65, -70, -75, +75 kg

Yleinen (R) +17 v. Otteluaika 3 x 2 min. tauko 1 min.

Miehet: -55, -60, -65, -70, -75, -80, -85, -90, -95, +95 kg

Naiset: -45, -50, -55, -60, -65, -70, -75, -80, +80 kg

HARRASTAJASARJAT Värivyöt 8Kup-3Kup

E1-juniorit 6–8 v. Otteluaika 3 x 1min. tauko 30 s.

Pojat / Tytöt: -25, -30, -35, -40, -45, +45 kg Tytöt ja pojat samassa sarjassa.

D2-juniorit 9–11 v. Otteluaika 3 x 1min. tauko 30 s.

Pojat / Tytöt: -25, -30, -35, -40, -45, -50, -55, +55 kg

C2-juniorit 12–14 v. Otteluaika 3 x 1min. tauko 30 s.

Tytöt: -30, -35, -40, -45, -50, -55, -60, + 60 kg

Pojat: -35, -40, -45, -50, -55, -60, -65, + 65 kg

B2-juniorit 15–17 v. Otteluaika 3 x 1.5 min tauko 45 s.

Tytöt: -40, -45, -50, -55, -60, -65, -70, -75, +75 kg

Pojat: -45, -50, -55, -60, -65, -70, -75, -80, +80 kg

Harrastajat (H) +17 v. Otteluaika 3 x 1.5 min tauko 1 min.

Miehet: -55, -60, -65, -70, -75, -80, -85, -90, -95, +95 kg

Naiset: -45, - 50, -55, -60, -65, -70, -75, -80, +80 kg

Senioriharrastajat (S30) +30 v. Otteluaika 3 x 1.5 min tauko 1 min.

Miehet: -55, -60, -65, -70, -75, -80, -85, -90, -95, +95 kg

Naiset: -45, - 50, -55, -60, -65, -70, -75, -80, +80 kg

Sarjoissa sallitaan 1% painon ylitys oman sarjan kilpailu punnituksessa.

4. MURSKAUS

Murskauksesta on tehty oma erillinen murskaussäännöt 2026, joka tukeutuu Finnish Martial Arts Federation murskaussääntöihin, jossa on huomioitu kaikkien Martial Arts lajien tekniikat ja mahdollisuudet osallistua EM ja/tai MM kilpailuihin.

Järjestäjä huolehtii paikalle murskaustelineet ja puulevyt, joita kilpailijat murskaavat. Ne voi järjestäjä sisällyttää kilpailumaksuun tai laskuttaa omanaan kuten itse haluaa.

Puulevyt pitää olla Finnish Tang Soo Do Federationin hyväksymiä ja stardarsoituja ja oikeaa materiaalia, oikeita mittoja ja heittoja ei saa olla levyissä kun 5 % maksimissaan.

Murskauslajeja ennen käydään läpi tuomarointi asiat ja kerrotaan miten lajit etenevät ja säännöt.

Sääntöjä päivitetään tarpeen ja kisakokemuksien mukaan tarvittaessa.

