

HANMOODON MONIOTTELUSÄÄNNÖT

Moniottelukilpailun tarkoitus on löytää henkilö, joka on kaikista taitavin monella eri taistelun osa-alueella.

Kilpailussa kerätään pisteitä eri kilpailulajeista ja lajeista saatu yhteispistemäärä ratkaisee paremmuuden kilpailijoiden välillä.

Nämä kirjoitetut kilpailusäännöt on tarkoitettu ylimmälle sarjalle, johon voivat kuitenkin osallistua muutkin harrastajat vyöarvosta riippumatta.

Kilpailut käydään tämän kilpailusäännön numerojärjestetyksessä.

1. Kilpailu. Hyppypotkukilpailu

Kilpailun tarkoitus: Hallittu hyppypotkutekniikka ennalta määrättyyn kohteeseen, pistariin.

Kilpailualue: tatami tai parkettilattia

Hyväksyttävä suoritus: Jalan oikealla kohdalla osuminen (osumaksi riittää jalan osittainen osuma pistariin) kohteeseen, potkun jälkeen tasapainon säilyttäminen. Jos potku epäonnistuu, hänellä on mahdollisuus yrittää toisen kerran.

Kilpailija voi halutessaan jatkaa seuraavaan hyppypotkulajiin, vaikka on saanut hylätyn potkusuorituksen edellisestä potkulajista.

Tasapainokriteeri: Kilpailijan tulee näyttää tasapainonsa välittömästi potkun jälkeen. Kilpailija ottaa **otteluasennon** ja on liikkumatta hetken (2 sekuntia). Maahan tulon jälkeen sallitaan yksi ylimääräinen lisäaskel.

Kilpailijalla on tuomarin käskystä Si-Jak komennosta 60 sekuntia aikaa järjestää kohteet ja suorittaa tehtävä, muutoin kyseinen potkusuoritus hylätään (kilpailija saa nolla pistettä).

Potkulajit jaetaan kahteen eri sarjaan. A -sarjan potkut tulee tehdä molemmalle jalalle samalla aloituksella (sarjapotkuna).

B-sarjan potkut tehdään vain kehon toisella puolella.

Potkulajit suoritusjärjestyksessä, pisteytys, osumakohta ja korkeus:

A. Molemmille puolelle ja sarjana suoritettavat potkut

- | | | | | |
|------|----------------------|-----|------------|--------------------------------|
| i. | Hyppyetupotku | 1 p | jalkapöytä | käsivarsi suorassa ja nyrkissä |
| ii. | Hyppysivupotku | 1p | jalkapohja | pään korkeus |
| iii. | Hyppytakapotku | 3p | jalkapohja | pään korkeus |
| iv. | Hyppytakakoukkupotku | 3p | jalkapohja | pään korkeus |

B. Vain toiselle puolelle suoritettavat potkut

- | | | | | |
|-----|------------------------|----|------------------|-------------------------------|
| v. | Jalat yhdessä etupotku | 3p | jalkaterä | käsivarsi suorana ja nyrkissä |
| vi. | Saksipotku | 5p | jalkapohja/-terä | pään korkeus |

vii.	Saksi-kiertopotku	6p	jalkapohja/jalkaterä	pään korkeus
viii.	Saksi-kierto-sivupotku	6p	jalkapohja/jalkaterä	pään korkeus
ix.	Etu-etu-sivupotku	7p	jalkaterä	vatsan korkeus

Maksimipisteet 35p

2. Kilpailu: Putoamistekniikkakilpailu

Kilpailun tarkoitus: Turvallinen maahan alastulo.

Tässä kilpailussa käytetään kissaputoamistekniikkaa. Kilpailijan tulee ylittää ennalta määrätty este ja pituus . Putoamistekniikka tulee olla teknisesti hyväksyttävä.

Kilpailualue: tatami, jonka keskellä on suoritusalue.

Pisteet: Kilpailijan tulee ylittää hyväksyttävällä teknisellä alastulolla. Vain hyväksytty suoritus antaa kyseisen pituuden pisteet ja pääsyn seuraavalle kierrokselle. Kilpailijan voi päättää aloituspituuden. Onnistuessa kilpailija saa myös lyhyemmän pituuden pisteet.

1 m 1p

2 m 1p

2,5 m 2p

2,75 m 2p

3m 3p

3,25 m 4p

3,5 m 5p

3,75 m 7p

4m 10p

maksimipisteet 35p

Hyväksyttävä suoritus: Alastulo tulee olla turvallinen ja putoamistekniikan jälkeen tulee säilyttää tasapaino.

Turvallisuuskriteeri: Lattian kosketuslinja on olkapää, selkä, olkapään vastakkainen lonkka, pää ei osu lattiaan.

Tasapainokriteeri: Kilpailijan tulee osoittaa tasapainonsa välittömästi ottamalla otteluasento ja olla liikkumatta hetken (2 sekuntia). Putoamisen jälkeen sallitaan yksi ylimääräistä lisäaskelta.

Hyväksyttävän suorituksen päätös tekee arvosteleva tuomari.

3.kilpailu. Aseottelut

Aseet tulee olla liiton hyväksymät otteluaseet.

Kenttätuomari ohjaa ottelua. Pistetuomari laskee ja julkaisee pisteet.

Kenttä - ja pistetuomari hyväksyvät yhdessä lopulliset ottelupisteet.

Ottelualue: tatami tai parkettilattia 8x8m.

3 erää, jossa 1. erä on nunchaku, 2. erä on keppi ja 3. erä on miekka.

A. Nunchakuottelu

Kilpailun tarkoitus: Pehmustetulla nunchaku-aseella vastustajaan osuminen. Ottelussa vain nunchakutekniikoiden käyttö on sallittu.

Otteluaika: 60 sekuntia aktiivista aikaa

Suojavarusteet: alasuojat ja pää-kasvosuojat.

Pisteet:

Selkeä osuma raajoihin	2p
Selkeä osuma vartaloon tai päähän	4p
Otteluaseen pudottamisesta ei rangaistuspisteitä	

Virhepisteet:

1.virhe	-2p
2.virhe	-4p

Nunchaku-ottelun maksimipisteet on 20 pistettä. Jos ottelija saavuttaa 20 pistettä, erä päättyy.

Nunchaku -ottelu on vapaaottelumuotoinen, jossa pistesuorituksen jälkeenkin tilanne jatkuu.

Jos ottelijat osuvat vastustajaan samaan aikaan, pisteitä ei anneta kummallekaan. Pisteet saa se, joka osuu vastustajaan nopeammin kuin vastustaja.

Osumien vaihdosta ei anneta pisteitä, jos selkeää tilannevoittajaa ei löydetä. Jos osumien vaihtotilanteessa hallitseva puoli löydetään, hän saa 2 pistettä, U-Se-kriteeri.

U-Se -kriteeri on kenttätuomarin näkemykseen perustuva päätös. Kenttätuomari arvioi osumien määrät ja selkeydet osumien vaihtotilanteessa. Kun ottelijat selvästi

erkanevat toisistaan ja huomataan että osumien vaihtotilanne on päättynyt, U-Se -kriteeri jää pois.

Lähikontaktitilanteessa on sallittua tehdä työntäminen vartalokontaktilla.

B. Keppiottelu

Kilpailun tarkoitus: Pehmusetulla keppi-aseella vastustajaan osuminen. Vain keppitekniikoiden käyttö on sallittua.

Otteluaika: 60 sekuntia aktiivista aikaa

Suojavarusteet: alasuojat ja pää-kasvosuojat.

Pisteet:

Selkeä osuma raajoihin 2p

Selkeä osuma vartaloon tai päähän 4p

Otteluaseen pudottamisesta ei rangaistuspisteitä

Virhepisteet:

1.virhe -2p

2.virhe -4p

Keppi-ottelun maksimi piste on 20 pistettä. Jos ottelija saavuttaa 20 pistettä, erä päättyy.

Keppi-ottelu on vapaaottelumuotoinen, jossa pistesuorituksen jälkeenkin tilanne jatkuu.

Osumien vaihtotilanteessa on voimassa U-Se -kriteeri.

Lähikontaktitilanteessa on sallittua työntää vastustajaa vartalokontaktilla.

C. Miekkaottelu

Kilpailun tarkoitus: Pehmusetulla keppi-aseella vastustajaan osuminen. Vain miekkatekniikoiden käyttö on sallittua.

Otteluaika: 60 sekuntia aktiivista aikaa

Suojavarusteet: alasuojat ja pää-kasvosuojat.

Pisteet:

Selkeä osuma raajoihin 1p

Selkeä osuma vartaloon tai päähän 5p

Otteluaseen pudottamisesta ei rangaistuspisteitä

Virhepisteet:

1.virhe -1p

2.virhe -5p

Miekkaoittelun maksimipisteet 20 pistettä. Jos ottelija saavuttaa 20 pistettä, erä päättyy.

Miekkaoittelu on pisteosumaperusteinen, jossa pistesuoritus johtaa ottelun keskeytykseen.

Lähikontaktitilanteessa on sallittua työntää vastustajaa vartalokontaktilla.

4. kilpailu: 2 hyökkääjää vastaan itsepuolustusottelu (2 VS 1-kilpailut)

Kilpailijat tarkoittaa kaikkia 2 vs 1 itsepuolustusottelussa olevia henkilöitä. Tässä kilpailumuodossa on 1 puolustaja ja 2 hyökkääjää.

2 vs 1 -kilpailun tarkoitus: Puolustaa itseään useampaa hyökkääjää vastaan mahdollisimman **vahingoittumattomana**. Hyökkääjä ja puolustaja ottelevat Hanmoodo ottelusääntöjä noudattaen alla olevien sääntöjen mukaisesti.

Kilpailualue on avoin tatami alue 8m x 8m sekä sen ympärillä on vähintään yksi metri turva-alue, joka suuntaan. Puolustaja sijoittuu kilpailualueen keskelle. Hyökkääjät saavat sijoittua haluamalle kohdalle varsinaisen ottelualueen rajalle.

Suojavarusteet: Sekä hyökkääjillä että puolustajalla on Hanmoodon ottelusuojat. Otteluaika: otteluerä on 45 sekuntia . Erien määrä on vähintään yksi. Puolustajan tahtoessa toinen otteluerä järjestetään ja puolustajan eduksi parempi otteluerä jää voimaan. Otteluaika ja 2 vs 1 itsepuolustusottelu käynnistyvät kenttätuomari käskystä sanomalla Si-Zak.

Sallitut ja kielletyt tekniikat: 2 vs 1 itsepuolustusottelussa tekniikat noudattavat Hanmoodon mustan vyön sarjan sääntöjä.

Mikäli puolustaja tekee onnistuneen pistesuorituksen, vähentää tämä osuman saaneen hyökkääjän pisteitä. Jos hyökkääjä onnistuu, se vähentää puolustajan pisteitä.

Puolustajalla on kilpailun lähtötilanteessa 35 pistettä.

Ottelu päättyy välittömästi, jos puolustaja tekee täydellisen suorituksen.

Puolustajan täydellinen suoritus:

Mikäli puolustaja tekee minkä tahansa pistesuorituksen hyökkääjälle. Tämä pudottaa kyseisen hyökkääjän pois ottelusta. Tämän jälkeen jatketaan 1 vs 1 tilanteessa keskellä

ottelualueella. Puolustaja onnistuu maahan viennissä tai teknisen tyrmäystasaisen lyönnissä tai potkussa toiselle hyökkääjälle. Ottelu loppu välittömästi.

Hyökkääjän kaataminen tarkoittaa sitä, että hänen kaksi polveaan tai enemmän raajoista tai keskivartalo koskettaa lattiaa. Mikäli hyökkääjä kaatuu ilman toisen ottelijan toimesta esimerkiksi oman tasapainon menetyksen takia, puolustaja saa tehdä sille lopetus lyönnin maassa olevalle hyökkääjälle tai maassa hallinnan osoittaakseen tilanteen ylivoimaa.

Kilpailijat eli sekä puolustaja että hyökkääjät saavat suoritus pisteiden lisäksi 5 lisäpistettä, jos hän voittaa ennen varsinaisen otteluajan päättymistä (45 sekuntia).

Hyökkääjiä ei veloiteta hyökkäämään aktiivisesti.

Ensimmäinen pisteitä menettänyt hyökkääjä poistuu kenttätuomarin käskystä ottelualueelta välittömästi.

Hyökkääjän pistemenetykset vaikuttaa myös hänen kokonaiskilpailupisteeseen virhepisteen luonteisena.

Kilpailijat saavat käydä maassa ilman hyökkääjän vaikutusta esimerkiksi tasapainon menetyksen takia. Tämä ei vaikuta pisteisiin vähentävästi.

Suoritus- ja virhepisteet:

Puolustajan toteuttama selkeä osuma lyönnillä tai potkulla: 3p puolustajalle ja -3p hyökkääjälle.

Hyökkääjä onnistuu tekemään selkeän lyönti- tai potkuosuman: 3p hyökkääjälle ja -3p hyökkääjälle.

Puolustajan tekemä maahan vienti tai kuristuksen pystyssä: 6p puolustajalle ja -6p hyökkääjälle.

Hyökkääjä onnistuu kaatamaan puolustajan tai tekemään kuristuksen pystyssä 6p hyökkääjälle ja -6p puolustajalle.

Epäselvät suoritukset 0p

Virhesuorituksen rangaistukset on kuvattu alla olevalla tavalla.

Mikä tahansa hyökkääjän tekemä ensimmäinen sääntöjenvastainen virhesuoritus aiheuttaa rangaistuksen antamalla puolustajalle 3 lisäpistettä.

Mikä tahansa hyökkääjän 2. sääntöjenvastainen virhesuoritus aiheuttaa rangaistuksen ja ottelu keskeytetään. Tässä tilanteessa puolustaja saa 5 lisäpistettä. Toisin sanoen siihen saakka hankitut puolustajan suoritus piste+ lähtöpiste 35 p+5pistettä.

Puolustajan sääntöjenvastainen 1. virhesuoritus aiheuttaa rangaistuksen antamalla muille hyökkääjille 3 lisäpistettä.

Puolustajan sääntöjenvastainen 2. virhesuoritus aiheuttaa rangaistuksen, joka on samanarvoinen kuin motti (Koreaksi Po Yi) tilanne.

Po Yi eli Motti

Puolustaja on joutunut mottiasetelmaan, jossa puolustajan on lähes mahdotonta liikkua tai hyvin hankala puolustautua. Tämä tapahtuu kenttätuomarin päätöksellä. Kyseessä on hyökkääjien täydellinen suoritus.

Po Yi käytännössä:

Puolustaja on joutunut lattialle molemman hyökkääjän alle pideltäväksi.

Puolustaja on pystyasennossa, mutta molemmat hyökkääjät pitää hänestä kiinni ja puolustajan liike on pysähtynyt, tapahtunut pystyhallinta. Tai puolustaja saa kovan osuman ja jatkaminen ei ole mahdollista.

Jos puolustaja jää mottiin (Po Yi), ottelu keskeytyy välittömästi.

Jos puolustaja joutuu Po Yi tilanteeseen, hänen pisteet nollaantuvat ja hyökkääjät saavat 5 lisäpistettä molemmat erikseen.

Maassa taistelut kuvataan alla olevassa tekstissä.

Maassa oleva henkilö saa käyttää erilaisia tekniikoita kuten kiinnipitämistä, lukkoja, lyöntejä ja potkuja itsensä puolustamisessa että pisteiden hankkimisessa. Polvella ja kyynärpäällä ei saa käyttää paitsi puolustamiseen ja hyökkäyksien torjumiseen.

Maassa olevan henkilön voittamiseksi voi käyttää lyönti- tai potkutekniikoita tai lukko tai kiinnipitämistekniikoita. Lyönti- tai potkutekniikat tulee kohdistua vain keskivartaloon.

Puolustaja voittaa maassa

Puolustaja tekee itsepuolustussuorituksen kuten potkun, lyönnin, nivellukon tai kurituksen, ottelu päättyy välittömästi ja puolustaja saa 5 pistettä . Puolustajan tekemä hallinta ei tuota pistettä.

Hyökkääjä voittaa maassa

Mikäli hyökkääjä pystyy tekemään "matalamman tason" itsepuolustussuorituksen kuten hallinnan (5 sekuntia), nivellukon tai kurituksen ta lyönnin tai potkun keskivartaloon ottelu päättyy välittömästi ja hyökkääjä saa 5 pistettä.

5.kilpailu. Murskauskilpailu

Kilpailun tarkoitus: voiman arvioiminen hiekkaharkkojen murskaamisessa

Kilpailualue: parkettilattia tai muu kova murskaukseen sopiva maa

Kilpailuvarusteet: puutikut, ohut pyyhe. Murskattavan materiaalin hankkii kilpailun järjestäjä. Kilpailijalla on oikeus tarkistaa materiaalin laatu ja sopivuus.

Suoritustekniikka: käsivarsimurskaus vertikaalisesti. Vain yksi yritys.

Periaatetasolla 10 harkon murskaus on tämän kilpailun täydellinen suoritus. Mikäli kilpailija pystyy murskaamaan enemmän kuin 10 harkkoa, saa lisäpisteitä alla olevan pistetaulukon mukaisesti.

Jos kilpailija murskaa 13 harkkoa, saa pisteitä onnistuessa 65 pistettä ja 14 harkkoa 75 pistettä ja niin edelleen. Epätäydellisessä suorituksessa tulee pistemenetyksiä, joka lasketaan ehjäksi jääneiden mukaan. Jos kilpailija murskaa vähintään 10 harkkoa tai enemmän, pistevähennykset ovat kuin 10 harkon murskaus.

Pistetaulukko alla

		O	N	N	I	S	T	U	N	U	T	KPL	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Y R I T E T Y KPL	1	1											
	2	0	3										
	3	0	2	5									
	4	0	1	4	8								
	5	0	1	2	7	11							
	6	0	0	2	5	10	15						
	7	0	0	1	4	8	13	19					
	8	0	0	1	3	6	10	17	24				
	9	0	0	1	2	4	9	15	21	29			
	10	0	0	1	2	4	7	12	18	25	35		
	11	0	0	1	2	4	7	12	18	25	35	45	
	12	0	0	1	2	4	7	12	18	25	35	45	55