

*Shooto Lahti presents*

***PROFESSIONAL AND  
AMATEUR SHOOTO 2006  
"CHICAGO COLLISION II"***



*PROFESSIONAL AND AMATEUR SHOOTO COMPETITION*

**Saturday 16.12.2006, at 6 p.m.  
URHEILUTALO, LAHTI - FINLAND  
INFO: Tero Toivanen GSM 0440-858 244  
e-mail: [tero.shooto.lahti@phnet.fi](mailto:tero.shooto.lahti@phnet.fi)**

# PROFESSIONAL AND AMATEUR SHOOTO 2006

*”Chicago Collision II”*

## *KILPAILUKUTSU*

- Kilpailu:** SHOOTO-organisaation alainen ammattilais- ja amatöörikilpailu.
- Aika:** Lauantaina 16.12.2006, klo 18.00 (punnitus klo 12.00)
- Paikka:** Lahden Urheilutalo, lahti
- Kenelle:** Kilpailu on avoin kaikille yli 16-vuotiaille kamppailulajien harrastajille.
- Sarjat:** Säännöissä mainitut Euroopassa käytettävät painoluokat.
- Otteluaika:** Ammattilaiset (B-class) 2\*5 min (erätauco 1min)  
Amatöörit (C+ ja C-class) 2\*3 min (erätauco 1min)
- Säännöt:** Shooto Scandinavia säännöt 2006
- Ottelupaikka:** Kehä / areena, jonka pohja on pehmustettu (3-5 cm)
- Palkinnot:** Kaikissa ammattilaisotteluissa ottelun voittajalle jaetaan palkinto.
- Osallistumismaksu:** Osallistumismaksu on 10€amatööri-kilpailija ja se maksetaan paikan päällä.
- Varusteet:** Järjestäjällä on rajallinen määrä otteluissa tarvittavia suojia, joten omien suojien hankinta olisi toivottavaa ainakin pääsuojien osalta.
- Majoitus:** Tiedustelut Tero Toivaselta. Hotellien hinnat alkaen noin 70euroa/2hh.
- Ilmoittautuminen:** Kilpailun ilmoittautumiskaavake tulee olla perillä viimeistään ke 06.12.2006 email-osoitteella: [tero.shooto.lahti@phnet.fi](mailto:tero.shooto.lahti@phnet.fi)
- Tiedustelut:** Tero Toivanen 0440- 858244
- Pääsyliput:** Hinta 15€ Ring-side 20€ Huoltajat (Max 3kpl /seura) ilmaiseksi.
- Valittavat ottelijat:** Kilpailujen järjestäjät asettavat sopivat otteluparit sarjoittain ja ottelun saanneille ilmoitetaan ottelun varmistumisesta viimeistään la 09.12.2006.

**Tervetuloa ottelemaan Lahteen SHOOTO- ammattilais- ja amatöörikilpailuun.**

**Shooto Lahti & Shooto Finland**

## ***Shooto Scandinavia Amatöörisäännöt 2006***

1. Ottelussa on 2 erää ja yhden erän kesto on 3 minuuttia (2\*3min). Erätauon pituus on 1 minuutti. Ottelu alkaa kehätuomarin komennolla "FIGHT".
2. Otteluissa on 1 kehätuomari ja 2 avustavaa tuomaria, jotka toimivat myös pistetuomareina.
3. Hammas- ja alasuojat ovat pakolliset. Pää-, sääri- ja polvisuojien (polvisuojat ns. "volleyball"-mallia) käytöstä sovitaan ennen ottelua. Paini/nyrkkeilytossuja ei saa käyttää. Otteluhousujen tulee olla tapahtumaan sopivat sekä siistit ja ehjät. Vaseliinin, öljyn tai muiden vartalarasvojen käyttö vartaloon, kasvoihin tai päähän on kielletty. Kynsien pitää olla lyhyeksi leikatut. Ottelijan yläkropan pitää olla paljas, joten minkäänlaista paitaa ei saa käyttää.
4. Ottelijalla saa olla korkeintaan 3 kulmamiestä, joista yksi on nimetty valmentajaksi. Vain valmentajaksi nimetty saa erätauolla mennä kehään. Jos ottelun aikana kulmamies tai valmentaja nousee kehään tai koskee ottelijaa, hänen ottelijansa diskataan.
5. Noudatetut painoluokat Euroopassa. Painoluokissa on rajattu painon yläraja, lukuun ottamatta raskasta sarjaa, jossa käytössä on painon alaraja. Junioreiden painoluokat ovat samat kuin aikuisten sarjojen.
  - Minimum weight : 48 kg
  - Fly weight: -52 kg
  - Bantam weight: -56 kg
  - Feather weight: -60 kg
  - Light weight: -65 kg
  - Welter weight: -70 kg
  - Middle weight: -76 kg
  - Lightheavy weight: -83 kg
  - Cruiser weight: -91 kg
  - Heavy weight: -100 kg
  - Superheavy weight: +100 kg (no limit)
6. Kilpailut käydään viralliset mitat täyttävässä nyrkkeilykehässä.
7. Otteluhanskojen (sormet auki/esillä ja kämmen kiinni) tulee olla viralliset SHOOTO-hanskat, eikä niiden rakennetta saa itse mennä muuttamaan. Pohjoismaissa käytetään virallisina suojina Shooto-otteluissa Blue Corner Sportin (FIN) valmistamia Shooto-hanskoja, sääri- ja pääsuojia.
8. Siteitä ja teippejä saa käyttää vain rystysten suojaamiseen. Jos ottelija käyttää teippejä/siteitä, tulee hänen näyttää ja hyväksyttää ne kehätuomarilla tai kilpailun johtajalla.
9. Ottelun voittajan julistamisessa tulee noudattaa seuraavia sääntöjä/pisteitä.
  - a) Knock-out (KO): A ottelija joutuu kanveesiin eikä kykene jatkamaan ottelua ennen kehätuomarin laskettua kymmeneen (10 sekuntia). Vastustajan on odotettava puolueettomassa kulmauksessa (valkoinen) niin kauan kunnes kehätuomari toisin sanoo. Jos vastustaja ei pysy kulmauksessa, lopettaa kehätuomari luvunlaskun niin kauaksi aikaa kunnes vastustaja on palannut kulmaukseen. Kehätuomari voi myös keskeyttää ottelun ilman luvunlaskua.
  - b) Technical Knock-out (TKO): Tuomari tai lääkäri voi lopettaa ottelun loukkaantumisen takia. Myös valmentaja voi heittää valkoisen pyyhkeen kehään merkiksi luovutuksesta, joka myös kirjataan TKO.
  - c) Submission (S): Ottelija sanoo luovuttavansa "MAITTA" tai taputtaa vastustajaan/kanveesiin kaksi tai useamman kerran kädellä tai jalallaan.

d) Technical Submission (TS): Kun kuristus/nivellukko on tehty ”valmiiksi”, voi kehätuomari sanoa ”CATCH” ja kysyä ottelijalta jatkaako hän ottelua. Jos ottelija ei kykene vastaamaan keskeyttää tuomari ottelun komennolla ”STOP”, jolloin voittajan tekniikkana voi olla esim. ”triangle choke”.

e) Diskaaminen: Jos ottelija käyttäytyy epäurheilijamaisesti, häntä varoitetaan. Jos epäurheilijamainen käytös jatkuu, diskataan ottelija ja hän tulee saamaan ottelukiellon kilpailun juryn määräämäksi ajaksi.

f) Voittajan julistaminen pisteillä: Otteluajan (täysiaika) loputtua arvostelutuomarit (2kpl) laskevat pisteet siten, että kummastakin erästä molemmat tuomarit antavat pystyottelupisteet alla olevan ohjeen mukaisesti, joiden yhteissummaan lisätään ottelijan koko ottelussa saamat tekniikkapisteet. Pisteiden mennessä tasan tuomitaan ottelu DRAW (=tasapeli).

Pystyottelu arvostellaan seuraavasti (erät 1 ja 2):

- 10-10 tasan
- 10-9 vähäinen ero (esim. catch piste, tehokas ja aktiivinen puolustaminen, ottelun hallinta, fightingspirit)
- 10-8 selkeä ero (luvunlasku tai catch)
- 10-7 ylivoimainen ero (useita luvunlaskuja)
- 10-6 musertava ero (ottelijoilla erittäin suuri tasoero)
- 10-5 täysin ylivoimainen (vastustaja lähellä tyrmäystä tai ottelun keskeytystä)

Tekniikkapisteet annetaan seuraavasti:

- Alasvienti kontrollilla 2 pistettä
- Alasvienti 1 p
- Back mount 5 p
- Mount 4 p
- Hallinta/ kontrolli päällä (top position) 2 p
- Catch (eli lopetustekniikka on ”kiinni”) 1 p

Esimerkki: Ottelija A saa pystyarvostelussa molemmilta tuomareilta 10-9 molemmista eristä ja tekee tekniikkapisteitä ottelussa 5p ja ottelija B tekee tekniikkasuorituksia 4 pisteen edestä, silloin ottelija A voittaa ottelun pistein 45-40.

10. Jos ottelu ”pysähtyy” eli menee erittäin passiiviseksi esim. kulmauksessa tai sidontatilanteessa sanoo kehätuomari ”BREAK” ja komennon jälkeen ottelijat jatkavat ottelua keskeltä kehää pystystä, kuten ottelun alussa.

11. Jos ottelijat ovat putoamassa pois kehästä, tuomari sanoo ”DON’T MOVE”, jolloin ottelijat lopettavat ottelun. Kehätuomari ja aputuomarit siirtävät ottelijat takaisin kehän keskelle samaan asentoon ja ”FIGHT”-komennolla ottelu jatkuu. Otteluaika pysäytetään siirron ajaksi.

12. Kielletyt tekniikat ja käyttäytyminen kehässä:

- Matossa kaikki lyönnit ja potkut.
- Matossa olevan potkiminen ja lyöminen.
- Pääpuskut ja kyynärpäilyönnit.
- Lyönnit muilla käden osilla kuin rystysillä.
- Lyönnit kurkkutorven alueelle.
- Lyönnit niskaan tai selkärangan alueelle.
- Sormien vääntäminen.
- Vastustajan heittäminen tai pudottaminen maahan pää tai niska edellä.
- Pureminen tai raapiminen.
- Sormen tai sormien työntäminen vastustajan kehon onteloihin.
- Kehon osan työntäminen tai kehon osalla painaminen vastustajan silmän alueella.

- Ottelutrikoista repiminen.
- Hiuksista repiminen.
- Kehäköysiin tai kehän rakenteisiin tarttuminen.
- Vastustajan kehästä pois työntäminen.
- Tuomarin häirintä.
- Epäurheilijamainen käytös.

## ***Shooto Scandinavia Ammattilaissäännöt 2006***

1. Ottelussa on 2 erää ja yhden erän kesto on 5 minuuttia (2\*5min). Erätauon pituus on 1 minuutti. Ottelu alkaa kehätuomarin komennolla "FIGHT".
2. Otteluissa on 1 kehätuomari ja 2 avustavaa tuomaria, jotka toimivat myös pistetuomareina.
3. Hammas- ja alasuojat ovat pakolliset. Polvisuojia saa käyttää. Säärisuojia tai paini/nyrkkeilytossuja ei saa käyttää. Otteluhousujen tulee olla tapahtumaan sopivat sekä siistit ja ehjät. Vaseliinin, öljyn tai muiden vartalorasvojen käyttö vartaloon, kasvoihin tai päähän on kielletty. Kynsien pitää olla lyhyeksi leikatut. Ottelijan yläkropan pitää olla paljas, joten minkäänlaista paitaa ei saa käyttää.
4. Ottelijalla saa olla korkeintaan 3 kulmamiestä, joista yksi on nimetty valmentajaksi. Vain valmentajaksi nimetty saa erätauolla mennä kehään. Jos ottelun aikana kulmamies tai valmentaja nousee kehään tai koskee ottelijaa, hänen ottelijansa diskataan.
5. Noudatetut painoluokat Euroopassa. Painoluokissa on rajattu painon yläraja, lukuun ottamatta superraskasta sarjaa (Super Heavy weight), jossa käytössä on painon alaraja. Junioreiden painoluokat ovat samat kuin aikuisten sarjojen.
  - Minimum weight: 48 kg
  - Fly weight: -52 kg
  - Bantam weight: -56 kg
  - Feather weight: -60 kg
  - Light weight: -65 kg
  - Welter weight: -70 kg
  - Middle weight: -76 kg
  - Lightheavy weight: -83 kg
  - Cruiser weight: -91 kg
  - Heavy weight: -100 kg
  - Superheavy weight: +100 kg (no limit)
6. Kilpailut käydään viralliset mitat täyttävässä nyrkkeilykehässä.
7. Otteluhanskojen (sormet auki/esillä ja kämmen kiinni) tulee olla viralliset SHOOTO-hanskat, eikä niiden rakennetta saa itse mennä muuttamaan. Pohjoismaissa käytetään virallisina suojina Shooto-otteluissa Blue Corner Sportin (FIN) valmistamia Shooto-hanskoja.
8. Siteitä ja teippejä saa käyttää vain rystysten suojaamiseen. Jos ottelija käyttää teippejä/siteitä, tulee hänen näyttää ja hyväksyttää ne kehätuomarilla tai kilpailun johtajalla.
9. Ottelun voittajan julistamisessa tulee noudattaa seuraavia sääntöjä/pisteitä.

- a) Knock-out (KO): A ottelija joutuu kanveesiin eikä kykene jatkamaan ottelua ennen kehätuomarin laskettua kymmeneen (10 sekuntia). Vastustajan on odotettava puolueettomassa kulmauksessa (valkoinen) niin kauan kunnes kehätuomari toisin sanoo. Jos vastustaja ei pysy kulmauksessa, lopettaa kehätuomari luvunlaskun niin kauaksi aikaa kunnes vastustaja on palannut kulmaukseen. Kehätuomari voi myös keskeyttää ottelun ilman luvunlaskua.
- b) Technical Knock-out (TKO): Tuomari tai lääkäri voi lopettaa ottelun loukkaantumisen takia. Myös valmentaja voi heittää valkoisen pyyhkeen kehään merkiksi luovutuksesta, joka myös kirjataan TKO.
- c) Submission (S): Ottelija sanoo luovuttavansa ”MAITTA” tai taputtaa vastustajaan/kanveesiin kaksi tai useamman kerran kädellä tai jalallaan.
- d) Technical Submission (TS): Kun kuristus/nivellukko on tehty ”valmiiksi”, voi kehätuomari sanoa ”CATCH” ja kysyä ottelijalta jatkaako hän ottelua. Jos ottelija ei kykene vastaamaan keskeyttää tuomari ottelun komennolla ”STOP”, jolloin voittajan tekniikkana voi olla esim. ”triangle choke”.
- e) Diskaaminen: Jos ottelija käyttäytyy epäurheilijamaisesti, häntä varoitetaan. Jos epäurheilijamainen käytös jatkuu, diskataan ottelija ja hän tulee saamaan ottelukiellon kilpailun juryn määräämäksi ajaksi.
- f) Voittajan julistaminen pisteillä: Otteluajan (täysiaika) loputtua arvostelutuomarit (2kpl) laskevat pisteet siten, että kummastakin erästä molemmat tuomarit antavat pystyottelupisteet alla olevan ohjeen mukaisesti, joiden yhteissummaan lisätään ottelijan koko ottelussa saamat tekniikkapisteet. Pisteiden mennessä tasan tuomitaan ottelu DRAW (=tasapeli).

Pystyottelu arvostellaan seuraavasti (erät 1 ja 2):

- 10-10 tasan
- 10-9 vähäinen ero (esim. catch piste, tehokas ja aktiivinen puolustaminen, ottelun hallinta, fightingspirit)
- 10-8 selkeä ero (luvunlasku tai catch)
- 10-7 ylivoimainen ero (useita luvunlaskuja)
- 10-6 musertava ero (ottelijoilla erittäin suuri tasoero)
- 10-5 täysin ylivoimainen (vastustaja lähellä tyrmäystä tai ottelun keskeytystä)

Tekniikkapisteet annetaan seuraavasti:

- Alasvienti kontrollilla 2 pistettä
- Alasvienti 1 p
- Back mount 5 p
- Mount 4 p
- Hallinta/ kontrolli päällä (top position) 2 p
- Catch (eli lopetustekniikka on ”kiinni”) 1 p

Esimerkki: Ottelija A saa pystyarvostelussa molemmilta tuomareilta 10-9 molemmista eristä ja tekee tekniikkapisteitä ottelussa 5p ja ottelija B tekee tekniikkasuorituksia 4 pisteen edestä, silloin ottelija A voittaa ottelun pistein 45-40.

10. Jos ottelu ”pysähtyy” eli menee erittäin passiiviseksi esim. kulmauksessa tai sidontatilanteessa sanoo kehätuomari ”BREAK” ja komennon jälkeen ottelijat jatkavat ottelua keskeltä kehää pystystä, kuten ottelun alussa.

11. Jos ottelijat ovat putoamassa pois kehästä, tuomari sanoo ”DON’T MOVE”, jolloin ottelijat lopettavat ottelun. Kehätuomari ja aputuomarit siirtävät ottelijat takaisin kehän keskelle samaan asentoon ja ”FIGHT” -komennolla ottelu jatkuu. Ottelu aika pysäytetään siirron ajaksi.

12. Kielletyt tekniikat ja käyttäytyminen kehässä:

- Matossa olevan päähän potkiminen.

- Pääpuskut ja kyynärpäilyönnit.
- Lyönnit muilla käden osilla kuin rystysillä.
- Lyönnit kurkkutorven alueelle.
- Lyönnit niskaan tai selkärangan alueelle.
- Sormien vääntäminen.
- Vastustajan heittäminen tai pudottaminen maahan pää tai niska edellä.
- Pureminen tai raapiminen.
- Sormen tai sormien työntäminen vastustajan kehon onteloihin.
- Kehon osan työntäminen tai kehon osalla painaminen vastustajan silmän alueella.
- Ottelutrikoista repiminen.
- Hiuksista repiminen.
- Kehäköysiin tai kehän rakenteisiin tarttuminen.
- Vastustajan kehästä pois työntäminen.
- Tuomarin häirintä.
- Epäurheilijamainen käytös.

