

# TOIMITSIJOIDEN MUISTILISTA

päivitetty 4.10.2023

## Toimitsijan tehtävät

- Katan aikana toimitsijapöydässä on vähintään 2 toimitsijaa, kumitessa 3. Jokaiseen pöytään on nimetty tatamivastaava (yleensä kokenein toimitsija), joka huolehtii esim. aikataulussa pysymisestä.
- Tärkeimpinä tietokoneen käyttäminen (pisteiden & varoitusten merkitseminen, ajanotto) sekä paperikaavioiden täyttäminen (liitteet 1-3)
- Muita tehtäviä kisoista riippuen voi olla sarjan kerääminen, katalappujen vieminen, kuulutukset, palkintojen jako, kysymyksiin vastaaminen...

## Sanastoa

- Kansa = ottelua valvova tuomari
- Shomen ni rei = kumarrus yleisöön päin
- Otagai ni rei = kumarrus kasvot toisiaan kohti
- Shobu hajime = aloittakaa ottelu
- Tsuzukete = otelkaa
- Tsuzukete hajime = jatkakaa ottelua
- Senshu = ensimmäisen pisteen etu
- Wakarete = käsky irrottautua toisistaan
- Torimasen = annetun pisteen, varoituksen, senshun, katan... mitätöinti
- Atoshibaraku = vähän aikaa jäljellä
- Hansoku = hylkäys kyseisestä ottelusta
- Shikkaku = diskvalifiointi koko kilpailusta
- Hantei = tuomareiden äänestys ratkaistakseen ottelun voittaja
- Jogai = ottelija astuu ottelualueen ulkopuolelle
- Kiken = luovutus, ei vaikuta muihin sarjoihin
- Bunkai = käytännön toteutus katasta, katan merkitys

## Kaavion lukeminen

- AKA = punainen, kaaviossa ylhäällä
- AO = sininen, kaaviossa alhaalla

## Toimitsijan käytössännöt

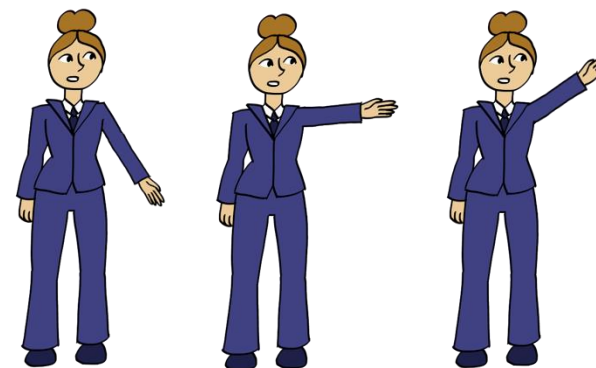
- Ole kohtelias kaikille – tulet kommunikoidaan niin tuomareiden, kilpailijoiden kuin valmentajien kanssa
- Vaikka oman seuran ottelijat olisivat tatamillasi, et saa osoittaa suosiotasi heille tai buuata vastustajille
- Muista, että suurin osa matseista kuvataan tubeen tai omille tallenteille ;)

# KUMITE

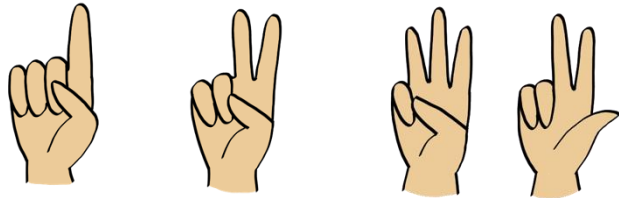
Kumiten alkaessa varmista, että tatamin palat on vaihdettu kumitemuotoon, kulmissa on tuomareiden tuolit tavaroineen sekä oikeat kaaviot ovat pöydässä.

## YLEISET SÄÄNNÖT, PISTEET JA VAROITUKSET:

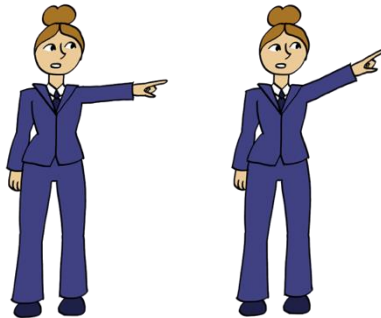
- Ottelu alkaa shobu hajime -komennolla ja keskeytyy yame -komennolla, ottelu jatkuu tsuzukete hajime -komennolla
- Päätuomari näyttää pisteen aina kämmen auki, pisteen saaneen puolelle, käden korkeus vain vaihtuu. Pisteitä on mahdollista saada 1 (yuko), 2 (waza-ari) tai 3 (ippon).
  - Yuko näytetään alaviistoon
  - Waza-ari näytetään vaakasuoraan
  - Ippon näytetään ylaviistoon



- Kulmatuomarit ehdottavat vain pisteitä joystickkeillä. Jos vähintään kaksi kulmatuomaria ehdottaa pistettä, päätuomari keskeyttää ottelun.
- Ensimmäisen pisteen saajalle merkitään senshu
  - Tuomari sanoo senshu ja nostaa käden kämmen itseään kohti
  - Koneella nappi [*senshu*]
  - Jos tulee tasapeli, senshu ratkaisee voittajan
  - Senshun voi myös menettää (esim. jos viimeisen 15 sek. aikana saa rangaistuksen ottelun välttämisestä)
- Varoituksia on kahta tasoa.
  - Lievät: chui, joka voidaan antaa 3 kertaa. Tuomari näyttää sormilla, monesko varoitus on.



- Vakavammat: hansoku chui (HC)
- Lisäksi tietyissä tilanteissa kilpailija voidaan hylätä (hansoku)



- Varoituksia annettaessa tuomari näyttää ensin käsimerkillä varoituksen syyn
- Viimeisen 15 sekunnin kohdalla äänimerkki koneelta
  - Tuomari huutaa atoshibaraku
  - Ottelun välttämisestä/ajan hukkaamisesta vähintään HC
  - Passiivisuudesta ei anneta varoitusta

## MUUTA:

- Täytä koko ajan myös paperikaavioita. **Ennakoi**, vähennä turhia taukoja.
- Otteluiden pituudet varmistetaan aina vielä tuomareilta.
  - Lapset alle 14v: 90s
  - Kadetit (14-15v.) ja juniorit (16-17v.): 120s
  - U21 ja aikuiset (+18v.): 180s
- Jos sama ottelija heti perään:
  - Jos sama vyön väri, ottelun mittainen tauko
  - Jos varusteiden väriä vaihdetaan, 5min = 300s tauko!
  - Jos ottelun alkaessa varusteet ei ole kunnossa, ottelijalla on 2min aikaa korjata tilanne -> valmentaja menettää joka tapauksessa oikeuden olla valmentajaboxissa kyseisessä ottelussa
- Jos kilpailija jää makaamaan tatamille, tuomari laskee sormilla 10:een
  - Jos tatami manager pyytää, laitetaan kellosta 3min käyntiin -> paina *warn tone* [180] sec

Taukokellon käytön jälkeen, muista aina tarkastaa ottelukellon toimivuus (reset all).

## SPORTDATAN KÄYTTÄMINEN KUMITESSA:

- **Päivitä kaaviot** (pienennä sivunäkymä) **aina ennen uuden sarjan alkua!**
- Valitse seuraavaksi käytävä sarja kaksoisklikkaamalla
  - Käy ottelut järkevässä järjestyksessä niin, että samalle ottelijalle ei tule peräkkäisiä matseja
  - Tarvittaessa voidaan käydä kahta (tai useampaa) sarjaa lomittain, tällöin aukaise molemmat sarjat ja hypi välilehtien välillä
- Ottelukaaviossa kaksoisklikkaa ottelijan nimen päällä (tai klikkaa hiiren oikealla ja valitse *Set point panel WKF*) -> ottelunäkymä aukeaa
- Ottelun käymiseen liittyvät asiat (liite 5)
  - Ennen ottelun alkua paina *reset all* -nappia ja tarkista, että kellossa on oikea sekuntimäärä
  - Käynnistä (F1) ja pysäytä kello (F2) näppäimistöstä tai hiirellä *start* -napista (ottelun alkaessa kello tulee laittaa hiirellä käyntiin)
  - Kulmatuomareiden ehdottaessa pisteitä kello pysähtyy automaattisesti. Näytölle ilmestyy ruutu, jonka aikalaskuri on samanvärinen kuin ottelija, jolle pistettä ehdotetaan. Molemmat ottelijat voivat saada pisteen yhtä aikaa. Ruudun saa sulkea vasta, kun päätuomari on nähnyt ehdotetut pisteet.
  - Lisää pisteet *Yuko, Waza-ari* sekä *Ippon* -napeista.
  - Muista merkitä senshu ensimmäisen pisteen saajalle.
  - Lisää varoitukset *penalty* -osioon (*C1/C2/C3/HC/H* -napeista).
- Ottelun päättyessä
  - Valitse voittaja *winner ao* tai *winner aka* -napista
  - *Wintype* -ikkuna ponnahtaa automaattisesti näytölle -> merkkää voittiko ottelija pisteillä vai jollakin muulla tavalla (Liite 4)
  - **Huom!** Jos tasatilanteessa kummallakaan ottelijalla ei ole senshua, katsotaan ipponien määrä. Se kummalla on enemmän ipponeita voittaa. Tarvittaessa katsotaan wazarien määrä. Viimeisenä keinona kulmatuomarit äänestävät.

Valkoisesta lootasta vihreällä plussalla laajenee näkymä ja saa esille mm. **taukokellon**.

**Tekstien koon muuttaminen:** valkosininen ”paperi” -kuvake roundsien alapuolelta, avaa laajan näkymän

-> font sizen muutos

-> valitse koko & hyväksy se (mahd. iso fontti)

**Väärät pisteet:** ottelijan kohdalla klikkaa hiiren oikealla

-> set points, korjaa

## JOUKKUEKUMITE:

**Joukkuekumiteessa** nimet ja kisaajien järjestys on ilmoitettava pöydälle etukäteen, älä näytä järjestystä muille joukkueille.

Ensimmäisellä kierroksella miehillä on oltava 5 kilpailijaa, naisilla 3.

Seuraavilla kierroksilla miehillä 3 ja naisilla 2 kilpailijaa.

- Valitse kierrosten määrä (yleensä kolme) *rounds* -kohdasta
- Voittaja merkataan *pienillä lipuilla*, tasapeli *sinisellä nuolihäkkyrällä*
  - Jos ottelu päättyy tasapisteisiin ja ilman senshua, päätuomari julistaa tasapelin
- Seuraavalle kierrokselle siirrytään *vihreällä +* -merkillä
- Jos toinen joukkue on voittanut kaksi ottelua peräkkäin, kolmatta ei tarvitse käydä (tuomari päättää asiasta)
- Merkitse voittaja isosta ”WINNER AO / AKA” -napista
- Merkkää vielä tulos kierrosten voittojen mukaan (erillinen kysymyslaatikko)

## KERÄILYT:

Seuraa tilannetta paperikaaviolla, ennakoi mahdolliset keräilyt etukäteen.

### 1. KAAVIOKERÄILY (kumiteessa)

- *Edit* -> *Compute repechage*
  - Tarkista + valitse sarja & paina *OK* -> *2 Repechage* (avaa keräilyn)
- Kun pronssit selvillä, paina [*P1*]
  - Siirrytään keräilyihin

# KATA

käydään aina ryhmittäin

Katan alkaessa varmista, että tatamin keskusta on yksi värinen, kulmatuolit ovat pois, tabletit ovat päällä (pieninumeroisin tabletti on lähimpänä tietokonetta), katalaput sekä oikeat kaaviot ovat pöydässä.

Katassa on aina kaksi pronssia: keräilyjä ei ole, mutta 1-2 pronssimatsia.

Lähtökohtaisesti kerran esitettyä kataa ei saa toistaa. (Varmista tuomareilta.)

Paitsi U12 ja nuoremmat saavat tehdä saman katan uudestaan.

## SPORTDATAN KÄYTTÄMINEN KATASSA:

- Aseta kata** ottelijalle aina ennen katan aloittamista. Kilpailijoiden katat tuodaan lapuilla pöytään, älä näytä katalappuja muille kilpailijoille.
  - Klikkaa oikealla hiiripainikkeella ottelijan kohdalta ja valitse *Set Kata*.
  - Etsi ja merkitse kata numeron perusteella, ei nimellä! **Tuplaklikkaa kataa**.
  - Avaa kilpailijan näkymä**.
  - Kata käydään ryhmittäin, niin eka ryhmä on aka ja toinen ao (HUOM! Jos on kaksi kisaajaa, esim. mitaliottelut, värit menevät normaalisti).
  - Käske tuomarien painaa *Refresh* tabletilta, kun kilpailijanäkymä on auki.
- Tuomarit antavat pisteensä, odota kunnes näet kaikkien pisteet oikeassa sarakkeessa (kuuluu myös piippaus). **Tallenna pisteet** *Save result/update* (sarakkeen alapuolella).
- Sarjan käyminen loppuun.
  - Tuplaklikkaa seuraava ottelija auki.
  - Ryhmien sekä mitaliotteluiden päättyessä näytä tulostaulukkoa *Show Ranking* (näyttää yleisölle ja tuomareille tulokset) vasta kun tuomari on tatamilla valmiina näyttämään voittajan.
  - Mitalimatseissa kataajien tuloksia ei haluta näkyville, joten muista poistaa ✓ *show results* -kohdasta.
  - Avaa seuraava ryhmä ja käy samalla tavalla läpi.

## ➤ Tasatilanteessa:

- Alimmat pisteet
- Ylimmät pisteet
- Ranking
- Kolikon heitto

Vain jatkoon päässeiden osalta tasatilanteet selvitetään, ei esim. 6. ja 7. sijan.

-> **Muistakaa, että ennen mitalimatseja (sekä ryhmien roundien päättyessä) ottelijat tulee siirtää seuraavalle kierrokselle.**

## JOUKKUEKATA:

Joukkueessa on 3 henkilöä (+ 1 varahenkilö), joista kuka tahansa voi osallistua mille tahansa kierrokselle.

Koostuu katasta sekä mahdollisesti mitaliotteluissa bunkaista (tarkista tuomareilta, tehdäänkö bunkaita).

- Tuomarit antavat bunkain pisteet käsin, tuovat lapuilla toimitsijoille.

The screenshot shows the 'Sport Datan kata' application interface. At the top, there is a menu bar with options like 'File', 'Edit', 'WKF KATA APP', 'Show Ranking', 'Tie Match', 'Show all scores', 'Red/Blue', and 'Referees'. Below the menu is a table with columns for 'Competitors', 'Forms', and seven numbered columns (1-7) representing judges. The table contains three rows of data for competitors: Lidgaard Aron..., Abildgaard Chris..., and Turunen Niklas (F...). All scores in the table are 0.0. To the right of the table is a 'JUDGE SCORE' section with a 'Save result/update' button and a 'Disqualification' button.

Competitors	Forms	1	2	3	4	5	6	7	TOTAL	Extra	Total	Rank
1 Lidgaard Aron...		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
2 Abildgaard Chris...		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
3 Turunen Niklas (F...		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	

(Kuva: Sport Datan kata -näkymä)

