

TOIMITSIJOIDEN MUISTILISTA

päivitetty 18.09.2025

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
- Torimassen = ei suoritusta (esim. pisteen / senshun 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 käytössäännot

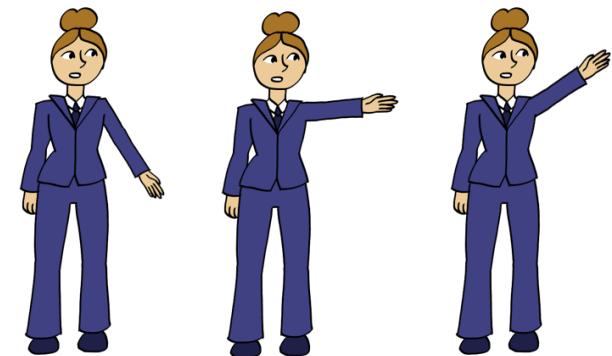
- Ole kohtelias kaikille – tulet kommunikoidaan niin tuomareiden, kilpailijoiden kuin valmentajien kanssa
- Vaikka oman seuran ottelijat olisivat tatamillasi, et saa osoittaa suosiotasi heille tai buuata vastustajille
- Muista, että suurin osa matseista kuvataan tubeen tai omille tallenteille ;)

KUMITE

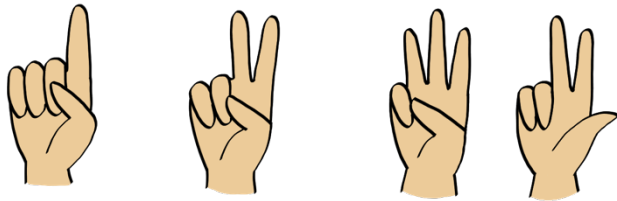
Kumiten alkaessa varmista, että tatamin palat ovat kumitemuodossa, kulmissa on tuomareiden tuolit tavaroineen (liput tai klikkerit) sekä sarjojen päivitettyt kaaviot ovat pöydässä. Pienet sarjat ($\leq 4-5$ hlö) käydään poolina, isot cupina.

YLEISET SÄÄNNÖT, PISTEET JA VAROITUKSET:

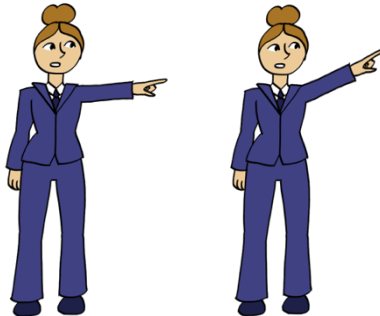
- Ottelu alkaa shobu hajime -komennolla ja keskeytyy yame -komennolla, ottelu jatkuu tsuzukete hajime -komennolla
- Päätuomari näyttää pisteen aina kämmen auki, pisteen saaneen puolelle, käden korkeus vain vaihtuu. Pisteitä on mahdollista saada 1 (yuko), 2 (waza-ari) tai 3 (ippon).
 - Yuko näytetään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



- Ensimmäisen pisteen saajalle merkitään senshu
 - Tuomari sanoo senshu ja nostaa käden kämmen itseään kohti
 - Koneella nappi [*senshu*]
 - 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
 - Tänä aikana annetun varoituksen taso on yleensä korkeampi kuin tavallisesti, esim. ottelun välttelemisestä/ajan hukkaamisesta vähintään HC

MUUTA:

- Täytä koko ajan myös paperikaavioita. **Ennakoi**, vähennä turhia taukoja.
- Otteluiden pituudet varmistetaan aina vielä tuomareilta.
 - Lapset (alle 14v.): 90s
 - Kadetit (u16 eli 14-15v.): 120s
 - Juniorit (u18 eli 16-17v.): 120s
 - U21 ja aikuiset (yli 18v.): 180s
 - Veteraanit (yli 35v.): 120s
- Saman ottelijan tullessa heti uudestaan tatamille:
 - Jos vyön väri pysyy samana, ottelun mittainen tauko
 - Jos varusteiden väriä vaihdetaan, 5min = 300s tauko!
- Jos ottelun alkaessa varusteet ei ole kunnossa, ottelijalla on 2min aikaa korjata tilanne (katassa 1 min)
- Jos kilpailija jää makaamaan tatamille, tuomari laskee sormilla 10:een
 - Pyydettyäessä laitetaan kellosta 3min käyntiin -> paina *warn tone* [180] sec
- Taukokellon käytön jälkeen muista aina tarkastaa ottelukellon toimivuus (reset all).



SPORTDATAN KÄYTTÄMINEN KUMITESSA:

- Päivitä kaaviot sivupalkissa (refresh) aina ennen uuden sarjan alkua!
- Valitse seuraavaksi käytävä sarja kaksoisklikkaamalla
 1. Käy ottelut järkevässä järjestyksessä niin, että samalle ottelijalle ei tule peräkkäisiä matseja.
 2. Kilpailun johtajan kanssa sovittuna voidaan käydä kahta (tai useampaa) sarjaa lomittain. Tällöin aukaise molemmat sarjat ja hypi välilehtien välillä.
- Tarkista näytön yläpalkista, että Default Action -kohdasta on valittuna Draw Record.
- Avaa ottelunnäkymä kaaviossa kaksoisklikkaamalla ottelijan nimen päällä (tai klikkaa hiiren oikealla ja valitse *Set point panel WKF*).
- Ottelun käyminen (liite 5)
 1. Ennen ottelun alkua paina *reset all* -nappia ja tarkista, että kellossa on oikea sekuntimäärä.
 2. Käynnistä (F1) ja pysäytä kello (F2) näppäimistöstä tai hiirellä *start* -napista (ottelun alkaessa kello tulee laittaa hiirellä käyntiin).
 3. Lisää pisteet *Yuko*, *Waza-ari* sekä *Ippon* -napeista.
 4. Muista merkitä senshu ensimmäisen pisteen saajalle.
 5. Lisää varoitukset *penalty* -osioon (1/2/3/HC/H -napeista).
- Ottelun päättyessä
 1. Valitse voittaja *winner ao* tai *winner aka* -napista
 2. *Wintype* -ikkuna ponnahtaa automaattisesti näytölle -> merkkää tapa, jolla ottelija voitti (liite 4).
- **Huom!**
 - Jos cupissa tasatilanteessa kummallakaan ottelijalla ei ole senshua, pidetään hantei-äänestys.
 - Jos poolin voittopisteissä ollaan tasatilanteessa, tarkastetaan ensisijaisesti keskinäisten otteluiden voittaja.

KLIKKERIT:

- Klikkereitä voidaan käyttää, kun tatamilla on 4 kulmatuomaria sekä päätuomari.
- Kulmatuomareiden ehdottaessa pisteitä kello pysähtyy automaattisesti.
 - Näytölle ilmestyy ruutu, jonka aikalaskuri on samanvärinen kuin ottelija, jolle pistettä ehdotetaan. Laskurissa näkyy myös ehdotettu pistemäärä. Molemmat ottelijat voivat saada pisteen yhtä aikaa.
 - Sulje ruutu vasta, kun päätuomari on nähnyt ehdotetut pisteet!!

JOUKKUEKUMITE:

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

- Valitse kierrosten määrä (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

KERÄILYT:

Seuraa tilannetta paperikaaviolla, ennakoi mahdolliset keräilyt etukäteen. Molemmille finalisteille hävinneet ottelijat muodostavat keräilyt.

- Edit -> Compute repechage
 - Tarkista + valitse sarja & paina OK -> 2 Repechage (avaa keräilyn)
- Kun pronssit selvillä, paina [P1]
 - Siirrytään finaaleihin, [R] – napilla pääsee takaisin keräilyihin

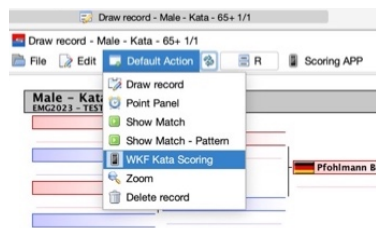
KATA käydään cupina

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

Lähtökohtaisesti kerran esitettyä kataa ei saa toistaa. Yleensä U12 ja nuoremmat sekä parakaratekat saavat tehdä saman katan uudestaan.

SPORTDATAN KÄYTTÄMINEN KATASSA:

1. Jotta tabletit toimivat ottelumuotoisessa kaavioissa, kaavion yleisnäkymässä avataan yläpalkeista Default Action ja valitaan WKF Kata Scoring



2. Aseta kata ottelijalle aina ennen katan aloittamista. Kilpailijoiden katat käydään keräämässä lämmittelyalueelta (tai 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 oikea kataottelu. Avaa kisaajan kohdalta "Show Match".
 - Käske tuomareiden painaa Refresh tabletilta, kun kilpailijanäkymä on auki.
3. Kun kisaajat tulevat tatamille ja akan nimi näkyy näytöllä, 35sek aloituskello päälle (esim. kännykästä). Kello käy katan 1. liikkeen alkamiseen asti. Sama kello, kun aon nimi näkyy näytöllä. (Ei käytössä parakarateissa eikä ≤ u12-sarjoissa.)
4. Tuomarit antavat pisteensä. Odota kunnes näet kaikkien pisteet oikeassa sarakkeessa (kuuluu myös piippaus). Kone poistaa ylimmät ja alimmat pisteet. Tallenna pisteet painamalla Save result/update (sarakkeen alapuolella).

5. Kun molemmat ottelijat ovat saaneet pisteensä ja voittaja on selvillä, klikkaa voittaneen ottelijan nimeä ja paina Winner-nappia. Näin voittaja siirtyy kaaviossa eteenpäin.
6. Sarjan käyminen loppuun.
 - Tuplaklikkaa seuraava ottelupari auki.
 - Mitaliotteluiden päättyessä näytä tulostaulukko. Show Ranking (näyttää tulokset yleisölle ja tuomareille) vasta kun tuomari on tatamilla valmiina näyttämään voittajan. Mitalimatseissa kataajien tuloksia ei haluta näkyville, joten muista poistaa ✓ show results -kohdasta.
 - Keräilyt tehdään samalla tavalla kuin kumitessa.
 - Tasatilanteessa katsotaan
 1. Kummalla on korkeampi alin pistemäärä (koneen poistama)
 2. Kummalla on korkeampi ylin pistemäärä (koneen poistama)
 3. Kumman suurin osa tuomareista on valinnut voittajaksi pisteiden perusteella

JOUKKUEKATA:

Joukkueessa on 3 henkilöä (+ 1 varahenkilö). Suoritus koostuu katasta sekä mahdollisesti mitaliotteluissa bunkaista.

- Joukkuekata käydään koneella samalla tavalla kuin tavallinen kata.
- Tuomarit antavat bunkain pisteet käsin, tuovat lapuilla toimitsijoille.

Competitors	Forms	1	2	3	4	5	6	7	TOTAL	Extra	Total	Rank
1 Erben Franz (Germany)		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
2 Baller Dieter (Germany)		0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	

Buttons: Save result/update, Disqualification

(Kuva: Sport Datan kata -näkö, lisätty yläreunaan winner -nappi)



TEKNIKKAKILPAILU

Uusi kilpailumuoto aloitteleville 5–8-vuotiaille enintään oranssivöisille karatekoille, korvaa pyykkipoikaottelun. Tekniikkakilpailussa ei ole erillistä ottelualuetta.

Tekniikkakilpailu käydään varjotuomarointina eli kahdella tuomarilla. Päätuomari seisoo toimitsijapöydän edessä ja antaa komennot. Aputuomari seisoo päätuomaria vastapäätä, hän ehdottaa pisteitä.

SÄÄNTÖJEN PÄÄKOHDAT:

- Kilpailijat seisovat vastakkain otteluasennossa. AKA aloittaa aina. Tekniikat tehdään vuorotellen otteluliikkeestä. Uke on aina paikallaan.
- Kilpailussa tehdään kuusi tekniikkaa tässä järjestyksessä
 - neljä vapaavalintaista käsitekniikkaa, oltava 2 eri tekniikkaa
 - yksi vapaavalintainen chudan -potku
 - yksi vapaavalintainen jodan -potku
- Jokaisen tekniikan jälkeen tuomari osoittaa ja sanoo ääneen pisteet
 - Lyönneistä voi saada 1 pisteen, chudan potkuista 2 pistettä ja jodan potkuista 3 (maksimissaan voi siis saada 9 pistettä)
 - Jos suoritus ei tuota pistettä, tuomari tekee torimasen -merkin (ristii alhaalla kätensä ja avaa ne)
 - Senshua ei käytetä
- Varoituksissa vähennetään 1 piste, tuomari näyttää varoitusmerkin + chui
 - Hyökkääjä voi saada varoituksen lyönnin tai potkun osumisesta päähän tai liian kovasta chudan -kontaktista
 - Uke voi saada varoituksen tekniikan alta väistämisestä/joustamisesta tai eteenpäin hyökkääjää kohti tulemisesta
 - Epäurheilijamainen käytös johtaa myös varoitukseen

- Tuomari julistaa voittajaksi enemmän pisteitä saaneen
- Tasatilanteessa voittaja on korkeimman pisteen saanut (ensisijaisesti ippon ja toissijaisesti waza-ari). Jos pisteet ovat edelleen tasan, päätuomari julistaa voittajan HANTEI-päätökseen perustuen.

KONEELLA:

- Koneella käytetään otteluista tuttua näkymää.
- Pisteet merkataan yuko, waza-ari sekä ippon napeista
- Ottelijan saadessa varoituksen
 - Tuomari näyttää chui-merkin, mikä merkataan koneella PENALTY -riville
 - Samalla paina koneella -Yuko 1 -nappia
 - Toimitsija (miehellään eri kuin koneen käyttäjä) merkkää miinuspisteet myös paperille ylös! (Pisteet voi mennä myös negatiivisiksi ja tätä kone ei tunnista.)
- Otteluiden välissä ei tarvitse laittaa taukokelloa, pienillä ei niin tarkkaa.

TOIMITSIJANA MUISTA:

- Tekniikkakilpailu on todella nopeatempoista toimita, ole hereillä koko ajan ja huuda tuomareita hidastamaan, jos et ehdi merkata pisteitä ja varoituksia.
- Kyseessä on hyvin nuoret ja kokemattomat kisaajat. He saattavat tarvita paljon apua monessakin asiassa, varaa aikaa riittävästi.
 - Näistä johtuen (isoissa sarjoissa) käy hakemassa ainakin kaksi seuraavaa paria aina valmistautumaan. Ennakoi!
- Ottelijoilla riittää, että on oikean värinen vyö. Muiden varusteiden värillä ei ole merkitystä.
- Jalkasuojia kannustetaan käyttämään (totutellaan ottelumaiseen toimintaan), mutta jos se kaikille valmentajille sopii, ne eivät ole pakolliset. Hammassuojat tulee olla omat.
- Tämä on kaikille uusi (ottelijoille, valmentajille, tuomareille ja toimitsijoille), virheitä voi tapahtua, mutta se ei haittaa! :)

EXTRA

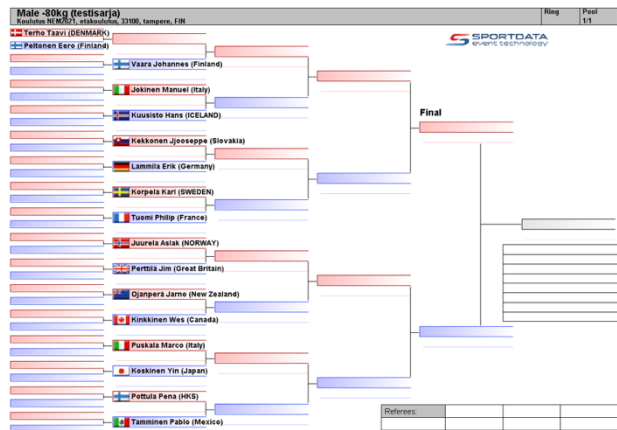
- Erikoistilanteita
 1. Hansoku (hylkäys) merkataan 4-0: tullessa palkintosijoille saa mitalin
 2. Kiken (luovutus) merkataan 8-0
 3. Shikkaku (hylkäys turnauksesta): tullessa palkintosijoille ei saa mitalia
- Jos kone jumittaa täysin
 1. Klikkaa hiiren oikealla näytön alapalkkia
 2. Valitse task manager
 3. Aukeaa ruutu, josta valitse end task
- Valkoisesta lootasta vihreällä plussalla laajenee näkymä ja saa esille mm. taukokellon.
- Tekstien koon muuttaminen: valkoinen ”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



OMAT MUISTIINPANOT

[illegible]

Liitteet



(Liite 1: Ottelukaavio, testiversio)

Nimi/ name	Maa/ Nat		1	2	3	4	Pisteet/ points	Suorituspisteet/scoring	Kaikkiaan/ total	Sijoitus/ position
			1					/ /		
			2					/ /		
			3					/ /		
			4					/ /		

(Liite 2: Poolikaavio, Karateliiton materiaalipankki)



KUMITE OTTELUPÖYTÄKIRJA
Suomen Karateliitto

Paikka: _____ Päiväys: ____/____/20____

Tatami: _____ Kilpailu: _____

OTTELU	PISTEET AO	Result	Result	PISTEET AKA
Chui	C1 C2 C3 HC H	VRC	VRC	C1 C2 C3 HC H

OTTELU	PISTEET AO	Result	Result	PISTEET AKA
Chui	C1 C2 C3 HC H	VRC	VRC	C1 C2 C3 HC H

OTTELU	PISTEET AO	Result	Result	PISTEET AKA
Chui	C1 C2 C3 HC H	VRC	VRC	C1 C2 C3 HC H

OTTELU	PISTEET AO	Result	Result	PISTEET AKA
Chui	C1 C2 C3 HC H	VRC	VRC	C1 C2 C3 HC H

OTTELU	PISTEET AO	Result	Result	PISTEET AKA
Chui	C1 C2 C3 HC H	VRC	VRC	C1 C2 C3 HC H

OTTELU	PISTEET AO	Result	Result	PISTEET AKA
Chui	C1 C2 C3 HC H	VRC	VRC	C1 C2 C3 HC H

OTTELU	PISTEET AO	Result	Result	PISTEET AKA
Chui	C1 C2 C3 HC H	VRC	VRC	C1 C2 C3 HC H



AKA	Red
AO	Blue

VRC	Video Review Card AKA
VRC	Video Review Card AO

P	PISTEET
1	YUKO
2	WAZA-ARI
3	IPPON
✓	SENSHU

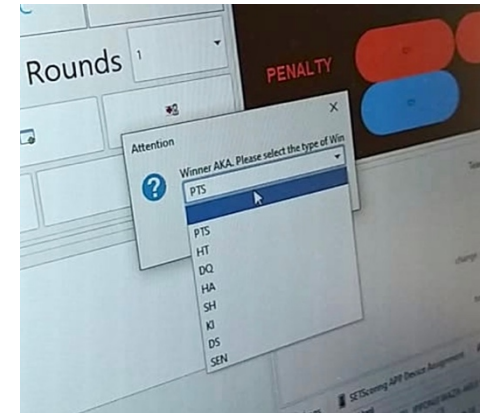
T	TULOS
☐	KACHI
☐	HIKIWAKE
☐	MAKE

V	VAROITUKSET
C1	CHUI-1
C2	CHUI-2
C3	CHUI-3
HC	HANSOKU-CHUI

R	RANGAISTUS
H	HANSOKU
S	SHIKKAKU
KK	KIKEN

PISTEVALVOJA	
Nimi:	
Alakirjotus:	

(Liite 3: Kumite ottelupöytäkirja, Karateliiton materiaalipankki)



- PTS** = Win by Points = pistevoitto
- HT** = Win by HANTAI = voitto äänestyksellä
- DQ** = Disqualification = hylkäys sarjasta
- HA** = Opponent disq. by HANSOKU
= hylkäys H-varoituksella
- SH** = Opponent disq. by SHIKKAKU
= hylkäys turnauksesta
- KI** = Opponent disq. by KIKEN
= luovutusvoitto
- DS** = Opponent disq. by Doctor Stop
= hylkäys lääkärin toimesta
- SEN** = Sushu
= voitto tasatilanteessa senshulla

(Liite 4: Wintype näkymä Sport Datassa sekä selitykset)

(Liite 5: Sport Data, point table)

