

TOIMITSIJOIDEN MUISTILISTA

päivitetty 26.10.2025

TOIMITSIJAN TEHTÄVÄT:

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

TOIMITSIJAN KÄYTÖSSÄÄNNÖT:

- 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 / omille tallenteille. ;)

KAAVION LUKEMINEN:

- AKA = punainen, kaaviossa ylhäällä
- AO = sininen, kaaviossa alhaalla
- Cup-kaaviossa voittaja etenee seuraavalle kierrokselle, hävinneellä on mahdollisuus päästä keräilyjen kautta etenemään pronssimatsiin.
- Pooli-kaaviossa kaikki ottelevat kaikkia vastaan, keräilyjä ei ole.
- Pieniä sarjoja käydään usein rinnakkain, jotta saadaan taukoja vähennettyä. Tämä tarkoittaa kahden kaavion käymistä vuorotellen.



KATA – huomioitavaa

- U10 ja alle: saa toistaa samaa kataa
- U12: kaksi eri kataa
- U14: vähintään kolme kataa
- U16 ja ylöspäin: jokaisella kierroksella eri kata
- Sovellettu: saa toistaa samaa, valmentaja voi olla tatamilla
- U12 ja alle: molemmat ottelijat saattavat tehdä katat yhtä aikaa
- U12: finaalissa mahdollisesti yksi kilpailija kerrallaan
- U14 ja ylöspäin: katat ilmoitetaan lapulla

Jos ottelun alkaessa varusteet eivät ole kunnossa, ottelijalla on kumitessa 2min aikaa korjata tilanne, katassa 1 min.

KUMITE – otteluajat

- Minit (u10 ja alle): 60s
- Lapset (10-14v.): 90s
- Kadetit (u16 eli 14-15v.): 120s
- Juniorit (u18 eli 16-17v.): 120s
- U21 ja aikuiset (yli 18v.): 180s
- Veteraanit (yli 35v.): 120s
- Jos sama ottelija heti uudestaan:
 - ottelun mittainen tauko vyön värin pysyessä samana
 - 300s tauko varusteiden värin vaihtuessa
- U14 ja alle sarjoissa oltava kypärä ja puvun päällä panssari

SANASTOA:

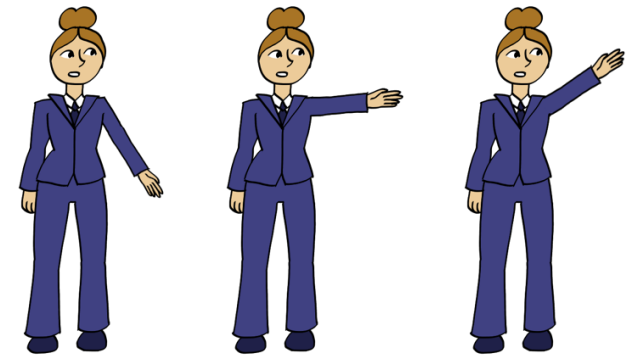
- Atoshibaraku = vähän aikaa jäljellä
- Bunkai = käytännön toteutus katasta, katan merkitys
- Hansoku = hylkäys kyseisestä ottelusta
- Hantei = tuomareiden äänestys ratkaistakseen ottelun voittaja
- Hikiwake = tasapeli
- Jogai = ottelija astuu ottelualueen ulkopuolelle
- Kansa = ottelua valvova tuomari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

KUMITE

Kumiten alkaessa varmista, että tatamin palat ovat kumitemuodossa, kulmissa on tuomareiden tuolit tavaroineen (liput tai klikkerit) ja 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.

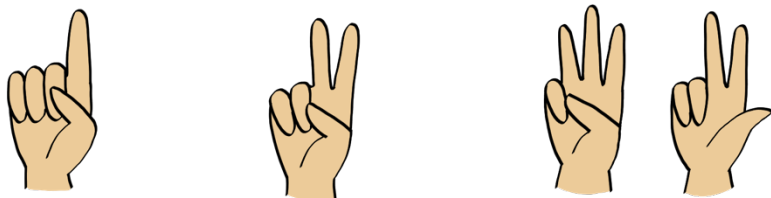


- Ensimmäisen pisteen saajalle merkitään senshu.
 - Tuomari sanoo senshu ja nostaa käden kämmen itseään kohti.
 - Senshun voi myös menettää (esim. jos viimeisen 15 sek. aikana saa rangaistuksen ottelun välttämisestä).



Varoituksia on kahta tasoa.

- Lievät: chui, joka voidaan antaa 3 kertaa. Tuomari näyttää sormilla, monesko varoitus on.



- Vakavammat: hansoku chui (HC), tuomari näyttää sormella suoraan sivulle.
- Lisäksi tietyissä tilanteissa kilpailija voidaan hylätä (hansoku eli H), tuomari näyttää sormella yläviistoon.



- Varoituksia annettaessa tuomari näyttää aina ensin käsimerkillä varoituksen syyn (esim. kiinnipito).
- 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
- Varoitusten erikoistapauksia:
 - Tuomari ei voi antaa C2 tai C3, jos ei ole vielä yhtään varotusta. HC:n tai H:n voi antaa, vaikka pohjalla ei olisi mitään.

- Jos molemmat ottelijat saavat hansokun tai luovuttavat (KI), kukaan ei voita ja seuraavan kierroksen yksinäinen ottelija voittaa automaattisesti. Mitalimatsissa tarvitaan voittaja, jolloin katsotaan järjestyksessä ottelijoiden: pisteet, senshu, eniten ipponeita, eniten wasareita ja viimeisenä hantei.

ROUND ROBIN ELI POOLI

Kaikki ottelevat kaikkia vastaan. Pooleja voi olla eri kokoisia, Suomen kisoissa ne ovat yleensä 3:n, 4:n tai 5:n henkilön. Jokaiselle näille löytyy oma poolikaavion paperitaulukko, jota on hyvä täyttää sarjan aikana.

ESIMERKKI POOLIKAAVION TULOSTEN LASKENNASTA

1. Lasketaan **voittopisteet** yhteen.
2. Lasketaan **ottelupisteet** yhteen.

Nimi/ name	Maa/ Nat		1	2	3	4	Pisteet/ points	Suorituspisteet/scoring	Kaikkiaan/ total	Sijoitus/ position
Pulmu		1		3	1	0		/ / /		
Eräpeltola		2	0		1	0		/ / /		
Tirppa		3	1	1		3		/ / /		
Hitula		4	3	3	0			/ / /		

Ottelujärjestys/
fighting order

1 x 2 - 3 x 4 - 1 x 3 - 2 x 4 - 1 x 4 - 2 x 3

Virkailija/official

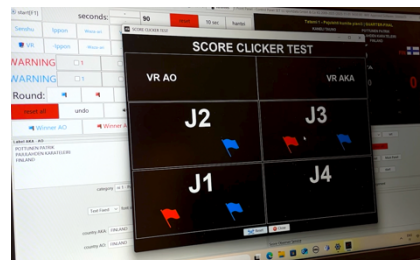
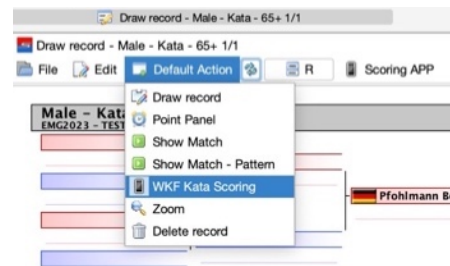
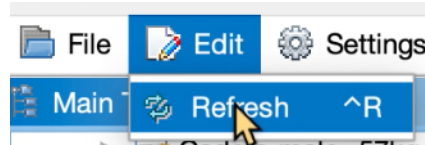
Tuomari/arbitrator

- Voittopisteet
 - Voitosta 3 pistettä
 - Tasapelistä 1 piste, kun matsissa on tehty pisteitä (esim. 1-1)
 - Tasapelistä 0 piste, kun matsissa ei ole tehty pisteitä (0-0)
 - Tappiosta 0 pistettä



SPORTDATAN KÄYTTÄMINEN KUMITESSA:

- Päivitä kaaviot sivupalkissa (refresh) aina ennen uuden sarjan alkua!
- Valitse seuraavaksi käytävä sarja kaksoisklikkaamalla
 - Käy ottelut järkevissä järjestyksessä niin, että samalle ottelijalle ei tule peräkkäisiä matseja.
 - 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 Point Panel.
- Ottelijoiden ollessa rivissä, paina *Show Ranking*. Tämä näyttää listan kyseisen sarjan kaikista kisaajista tv-ruudulla.
- Avaa ottelunnäkymä kaaviossa kaksoisklikkaamalla ottelijan nimen päällä (tai klikkaa hiiren oikealla ja valitse *Set point panel WKF*).
- Ottelun käyminen (liite 5)
 - Ennen ottelun alkua paina *reset all* -nappia
→ Avautuu klikkeritesti.
Odot, kunnes jokaisella tuomarilla (J1-J4) näkyy sininen ja punainen lippu, sulje näkymä.
 - Tarkista, että kellossa on oikea sekuntimäärä.
 - Käynnistä (F1) ja pysäytä kello (F2) näppäimistöstä tai hiirellä *start* -napista (ottelun alkaessa kello tulee laittaa hiirellä käyntiin).



- Lisää pisteet *Yuko*, *Waza-ari* sekä *Ippon* -napeista.
- Muista merkitä senshu ensimmäisen pisteen saajalle.



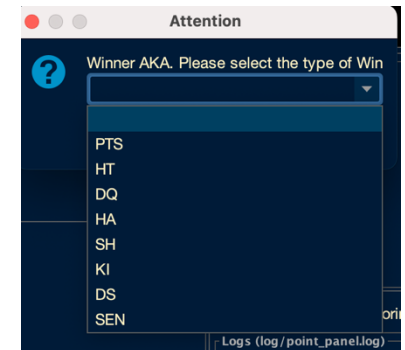
- Lisää varoitukset *penalty* -osioon (1/2/3/HC/H -napeista).
- Ottelun päättyessä



- Valitse voittaja *winner ao* tai *winner aka* -napista



- Wintype* -ikkuna ponnahtaa automaattisesti näytölle -> merkkää tapa, jolla ottelija voitti (liite 4).



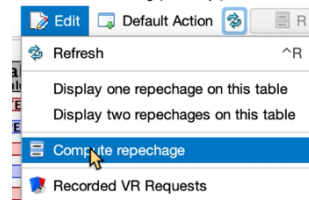
- Tasatilanteet:
 - Jos tasatilanteessa kummallakaan ottelijalla ei ole senshua, katsotaan ipponien ja wazarien määrä. Viimeisenä hantei /hikiwake.
 - Jos poolin voittopisteissä ollaan tasatilanteessa, tarkastetaan ensisijaisesti keskinäisten otteluiden voittaja.
- Lääkäri:
 - Jos kilpailija jää makaamaan tatamille, tuomari laskee sormilla 10:een.
 - Pyydettyäessä laitetaan kellosta 3min käyntiin, paina lääkärikellon kuvaketta.



KERÄILYT:

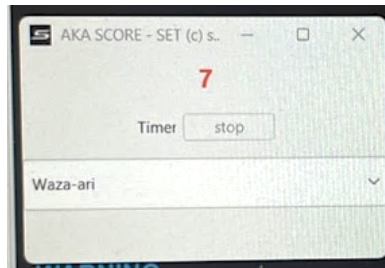
Seuraa tilannetta paperikaaviolla, ennakoi mahdolliset keräilyt etukäteen.
Molemmille finalisteille hävinneet ottelijat muodostavat keräilyt.

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



KLIKKERIT (liite 7):

- Klikkereitä voidaan käyttää, kun on 4 kulmatuomaria sekä päätuomari.
- Kulmatuomareiden ehdottaessa pisteitä kello pysähtyy automaattisesti.
 - Ilmestyy pisteen tehneen ottelijan värinen aikalaskuri. Siinä näkyy ehdotettu pistemäärä. Molemmat voivat saada pisteen yhtä aikaa.
 - Sulje ruutu vasta, kun päätuomari on julistanut ehdotetut pisteet!!
- Tasatilanteessa tuomarit äänestävät klikkereillä voittajan.
 - Valitse näytöltä hantei -painike (muuttuu siniseksi ympyräksi), odota äänet (ne tulevat pikkuruutuihin näytölle), merkkää voittaja ja sulje pikkuikkunat.



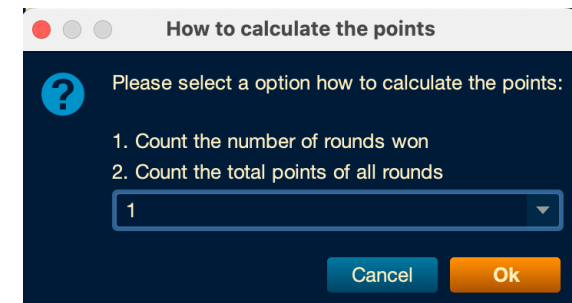
JOUKKUEKUMITE:

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

- Valitse kierrosten määrä (kolme) rounds -kohdasta.
- Voittaja merkataan pienillä lipuilla, hikiwake (tasapeli) sinisellä nuolella.
- 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.
- How to calculate the points* -ikkuna ponnahtaa automaattisesti näytölle -> merkkää pisteiden laskutavaksi vaihtoehto nro 1 (voitettujen kierrosten mukaan).



Huom! Jos joukkueen matsissa ottelija saa Kikenin, Shikkakun tai Hansokun, toinen voittaa 8-0 (lasketaan yukoina).



KATA

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

YLEISTÄ:

Lähtökohtaisesti kerran esitettyä kataa ei saa toistaa. Yleensä U12 ja nuoremmat sekä parakaratekat saavat tehdä saman katan uudestaan. U10 ja alle sarjoissa saattavat molemmat ottelijat tehdä katat yhtä aikaa.

Katassa 35 sek aikaa aloittaa katan tekeminen.

(Ei käytössä parakatessa eikä ≤ u12-sarjoissa.)

- Kello käyntiin heti, kun kataa aloittava ottelija nousee kumarruksesta kaverille. Jos hän ei kumarra, kello käynnistyy ensimmäisestä askeleesta kohti keskustaa.
- Kello pysäytetään, kun ottelija tekee ensimmäisen liikkeen join jälkeen.
- Jos aika menee nollaan, toimitsija mainitsee asiasta vieressä olevalle tuomarille. Tämä johtaa mahdollisesti pisteiden vähennykseen.

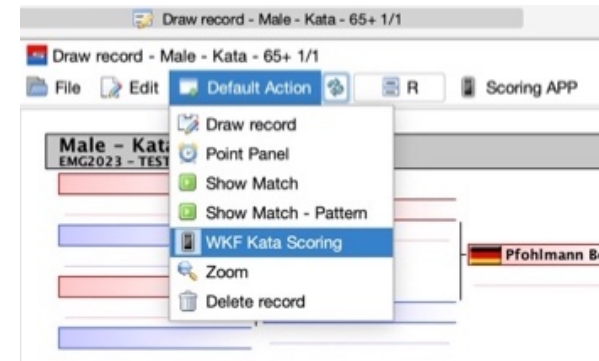
JOUKKUEKATA:

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.

SPORTDATA LIPUILLA KÄYDESSÄ:

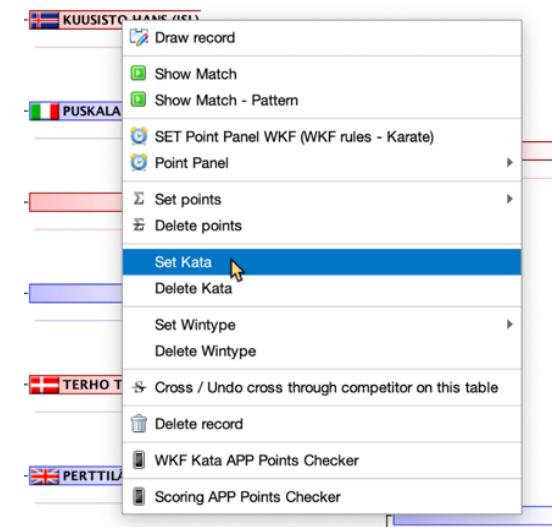
1. Kaavion yleisnäkymässä avataan yläpalkeista Default Action ja Show Match.



2. Ottelijoiden ollessa rivissä, paina *Show Ranking*. Tämä näyttää listan kyseisen sarjan kaikista kisaajista tv-ruudulla.

3. Aseta kata ottelijalle aina ennen katan aloittamista. Kilpailijat tulevat näyttämään katalapun toimitsijalle. Kirjaa lapussa oleva numero kaavioon kyseisen ottelun kohdalle. Älä näytä tietoja muille kilpailijoille.

- Klikkaa oikealla hiiripainikkeella ottelijan kohdalta ja valitse Set Kata.
- Etsi ja merkitse kata numeron perusteella, ei nimellä! Tuplaklikkaa kataa. (Liite 6)

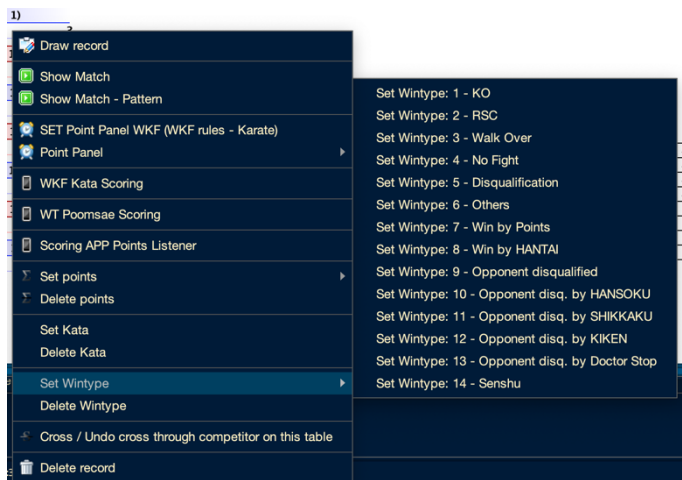


4. Avaa oikea kataottelu tuplaklikkaamalla ottelijan nimen päältä.

- Odota, että molemmat katat on käyty ja tuomarit äänestävät. Laske molempien lippujen määrät.
- Valitse oikeat numerot laatikoihin pikkunuolilla (kuvan esimerkissä 2-1).
- Valitse ”match winner” oikean värisestä laatikosta.

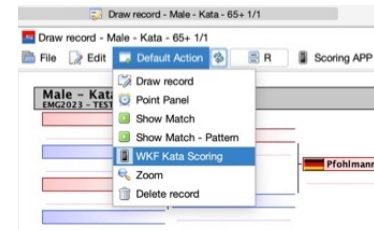


Jos ottelija hylätään, tuomari näyttää torimasenin ja toinen julistetaan voittajaksi. Valitse wintype kaaviossa: klikkaus hiiren oikealla ottelun voittaneen nimen päällä, set wintype ja disqualification.



SPORTDATA TABLETEILLA KÄYDESSÄ:

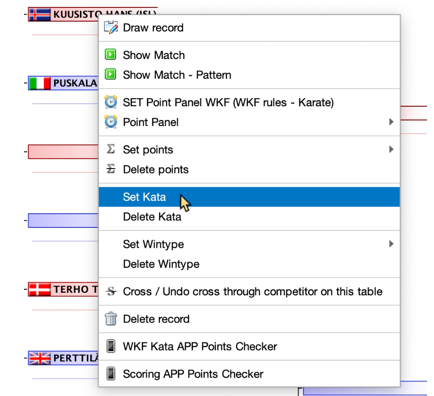
1. Tableteilla kaavion yleisnäkymässä avataan yläpalkeista Default Action ja WKF Kata Scoring.



2. Ottelijoiden ollessa rivissä, paina *Show Ranking*. Tämä näyttää listan kyseisen sarjan kaikista kisaajista tv-ruudulla.

3. Aseta kata ottelijalle aina ennen katan aloittamista. Kilpailijoiden katat kerätään 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 tuplaklikkaamalla nimen päältä.
- Odotellessa kisaajia tatamille, voi painaa *Show Ranking*. Tämä näyttää molempien kisaajien nimet tv-ruudulla.



Draw record, Point table...Desktop													
Draw record - Male kata (testisarja) 1/1													
Point- Male kata (testisarja) - Pool 1 - Match 13 R1 G1/1													
File WKF KATA APP Show Ranking Show Score Screen Show all scores Red/Blue Match Winner													
	Competitors	Forms	1	2	3	4	5	6	7	TOTAL	Extra	Total	Rank
1	Kuusisto Hans (ISL)		6.3	7.2	6.7	7.1	7.2	0.0	0.0	21.0	0.0	21.0	1
2	Korpela Karl (SWE)	Ge-Baek	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	

Kuusisto Hans (ISL)	
JUDGE	SCORE
1	6.3
2	7.2
3	6.7
4	7.1
5	7.2
Sub Total	21
Factor	1
Total	21
Sum Total	21

4. Tuplaklikkaa ottelijan nimen päältä matsi auki.

5. Käske tuomareiden painaa refresh tabletilta, niin sinne päivittyy ottelijan nimi ja kata.

6. Tuomarit antavat pisteensä.

- Odota kunnes näet kaikkien pisteet oikeassa sarakkeessa (kuuluu piippaus).
- Kone merkkää ylimmät ja alimmat pisteet (näkyvät punaisella).
- Tallenna pisteet painamalla Save result/update (sarakkeen alapuolella).
- Kun molempien ottelijoiden pisteet on annettu ja tallennettu, paina Show Votes Screen. Tuomarin julistaessa voittajan, paina TOTAL.

CADETS MALE KATA				
+ MANTERE LUDVIG (DENMARK)				
- BITTERHOFF EDUARDS (LATVIA)				
7.8	7.6	7.6	7.4	7.7
7.7	7.8	7.7	7.6	7.6
				
WINNER: AO 3 - 2				
Info Screen is showing				
Date	TOTAL	SCORE 5	SCORE 4	SCORE 3
		SCORE 2	SCORE 1	NONE

7. Klikkaa voittaneen ottelijan nimeä ja paina sen jälkeen Winner-nappia. Näin voittaja siirtyy kaaviossa eteenpäin.

Huom! Muista kirjata kaikki tuomarien antamat pisteet paperikaavioon!

SARJAN KÄYMINEN LOPPUUN:

- Tuplaklikkaa seuraava ottelupari auki.
- Keräilyt luodaan samalla tavalla kuin kumitessa.
- Huom! Jos sarjassa on 3 henkilöä, keräilyt täytyy luoda, jotta pronssin saaja siirtyy tuloslaatikkoon.
 - Luo keräily.
 - Nimen päältä oikea klikki ja Draw Record -> siirtää voittajaksi.
 - Palaa takaisin [P1] -napilla.
- Huom! Katamatsin voittajan ratkaisee enemmistö tuomariääniä, tasapelejä ei siis pitäisi tulla.
- Mitalimatseissa tuloksia ei haluta näkyville, joten muista poistaa ✓ show all scores -kohdasta.



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.

Made by Sina & Ella

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:

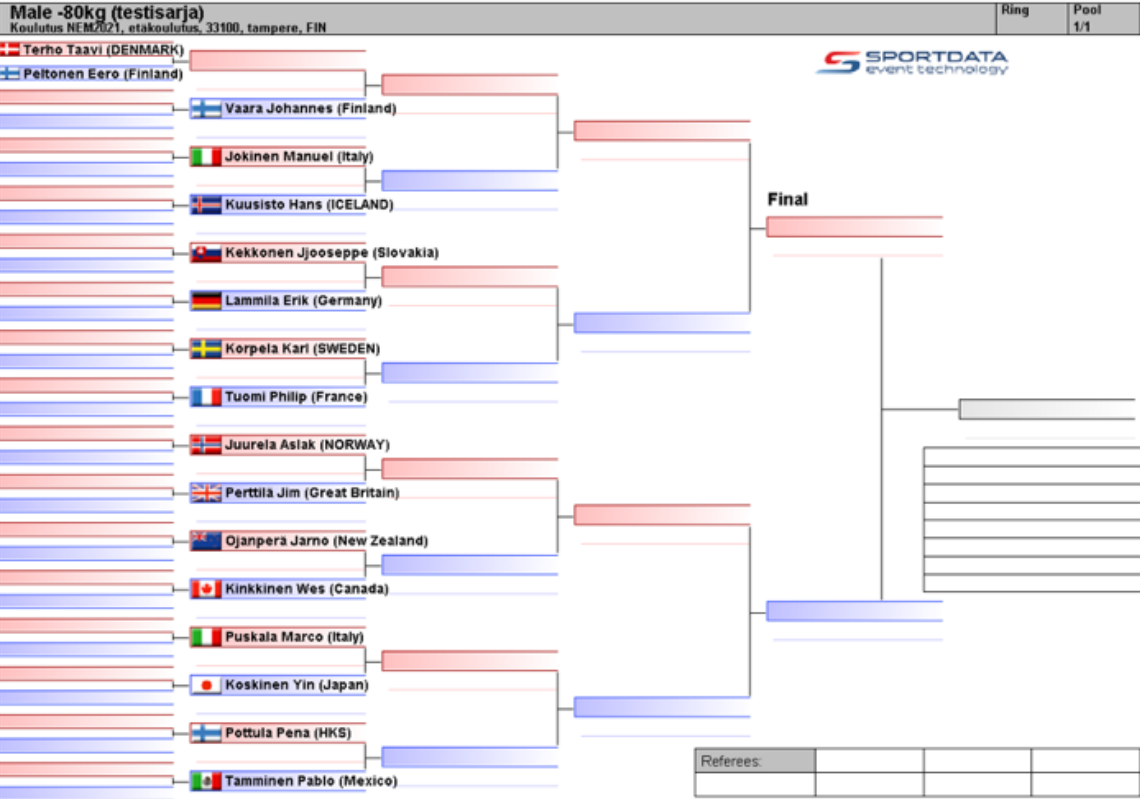
- Koneella käytetään otteluista tuttua näkymää.
- Pisteet merkataan yuko, waza-ari sekä ippon napeista
- Ottelijan saadessa varoituksen
 - Tuomari näyttää chui-merkin, mikä merkataan koneella PENALTY -riville
 - Samalla paina koneella -Yuko 1 -nappia
 - Toimitsija (miehellään eri kuin koneen käyttäjä) 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! :)



Liitteet



(Liite 1: Ottelukaavio cup-muodossa, testiversio)

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

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		

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

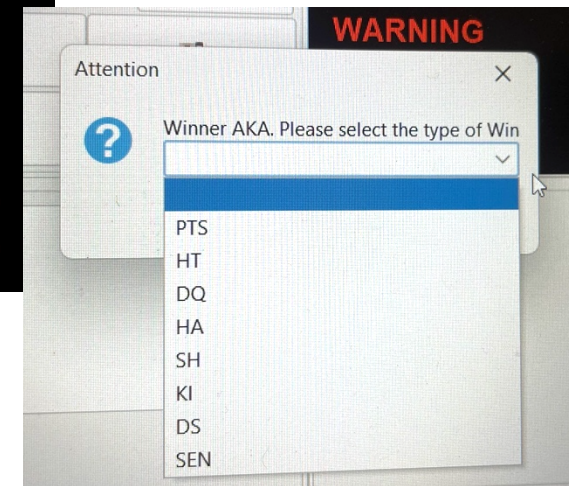
V	VAROITUKSET
C1	CHUI-1
C2	CHUI-2
C3	CHUI-3
HC	HANSOKU-CHUI

R	RANGAISTUS
H	HANSOKU
S	SHIKKAKU
KK	KIKEN

PISTEVALVOJA	
Nimi:	
Allekirjoitus:	

(Liite 3: Kumite ottelupöytäkirja, Karateliiton materiaalipankki)

(Liite 2: Poolikaavio, Karateliiton materiaalipankki)



PTS = Win by Points = pistevoitto

HT = Win by HANTAI = voitto äänestyksellä

DQ = Disqualification = hylkäys sarjasta (ei käytetä)

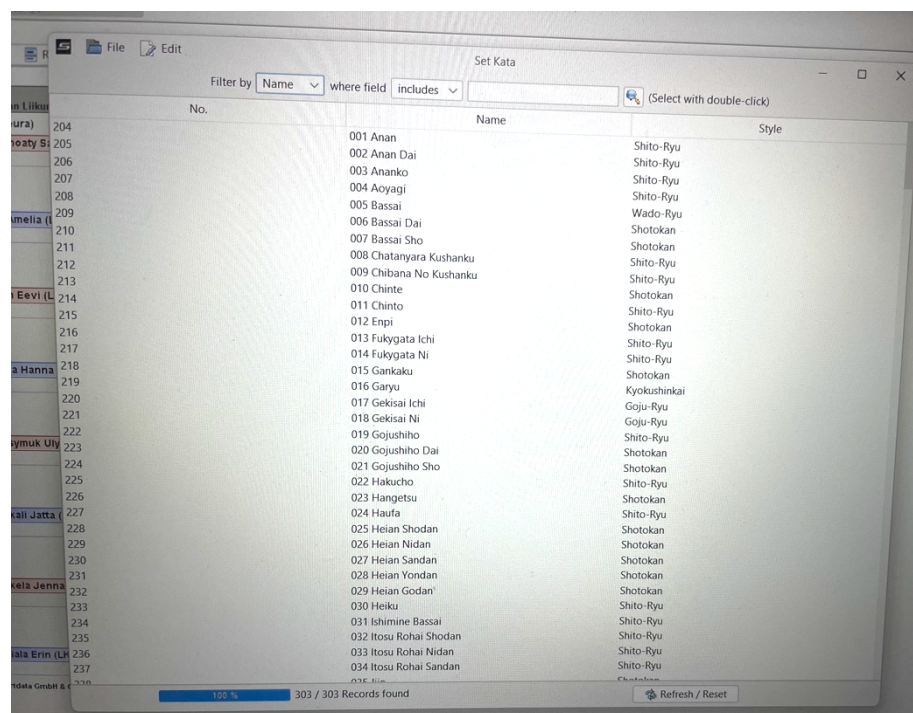
HA = Opponent disq. by HANSOKU
= hylkäys H-varoituksella

SH = Opponent disq. by SHIKKAKU
= hylkäys turnauksesta (ei käytetä)

KI = Opponent disq. by KIKEN
= luovutusvoitto

DS = Opponent disq. by Doctor Stop
= hylkäys lääkärin toimesta (ei käytetä)

SEN = Senshu
= voitto tasatilanteessa senshulla



(Liite 7: Sport Data ja klikkerit, hantei äänestys)

(Liite 4: Wintype näkymä Sport Datassa
sekä selitykset)