

# Taidon naisten ottelujen analyysi kilpailukaudella 2018

Suvi Lindroos ja Emmi Auranen

<b>1. Tutkimuksen tarkoitus</b>	<b>2</b>
<b>2. Taidon ottelu eli jissen</b>	<b>3</b>
<b>3. Naisten taido-ottelun historia Suomessa</b>	<b>5</b>
<b>4. Hyökkäykset ja puolustukset naisten otteluissa kaudella 2018</b>	<b>6</b>
<b>5. Osumat, pisteet ja varoitukset</b>	<b>8</b>
<b>6. Voitot ja pistesuoritukset ottelutyylin mukaan</b>	<b>10</b>
<b>7. Otteluissa käytetyt taidotekniikat</b>	<b>11</b>
7.1. Sengi	12
7.2. Ungi	13
7.3. Hengi	14
7.4. Nengi	17
7.5. Tengi	18
<b>8. Johtopäätökset</b>	<b>19</b>
<b>Lähteet:</b>	<b>21</b>
<b>Liite 1.</b>	<b>22</b>

# 1. Tutkimuksen tarkoitus

Tutkimuksessa keskityimme naisten ottelun analyysiin, sillä taidon otteluista ei ole tiettävästi aiemmin tehty, tai ainakaan julkaistu tutkimuksia. Tuomarina toimiessa, kilpailuja katsoessa ja harjoituksia ohjatessa tulee havaintoihin perustuvia mielikuvia siitä, mitä ottelussa tapahtuu ja miten sitä pitäisi kehittää. Tarkoitus oli saada tilastotietoa naisten otteluista kentällä nähdyn ja koetun tueksi.

Analysoimme otteluita videomateriaalin avulla. Aineisto on kuvattu 2018 kisakauden taidon naisten ranking –sarjan cup (3) ja SM-kilpailuista (1), jotka kilpailtiin helmikuun alusta huhtikuun loppuun. Tämän tutkimuksen tulokset koskevat vain kyseistä kautta. Kaudella kilpailleet ottelijat ja kilpailuissa toimineet tuomarit vaikuttivat osaltaan mm. siihen, minkälaisiksi ottelut muodostuivat, mitä tekniikoita on käytetty ja mistä ottelijat ovat saaneet pisteitä. Otteluita kertyi kauden aikana 48 ja ottelijoita oli yhteensä 16, tuomareita puolestaan oli 13.

Taidon cup -muotoisen ottelukaavion vuoksi parhaiten menestyneiden kilpailijoiden otteluita on kokonaismäärässä heikommin pärjänneiden otteluita enemmän ja näin ollen se vaikuttaa myös tehtyjen tekniikoiden jakaumaan. Ottelupaikkoja oli kauden kilpailuissa 96, sillä ottelussa on aina kaksi kilpailijaa vastakkain (2x48). Näistä 96:sta ottelupaikasta 62:ssa eli 64,6 %:ssa ottelijoina oli viisi parhaiten sijoittunutta kilpailijaa. Sen sijaan kuusi heikoimmin sijoittunutta käytti vain 12 ottelupaikkaa (12,5%). Koska jokainen ottelija ottelee omalla tavallaan, tämä vaikuttaa esimerkiksi siihen, mitä tekniikoita käytettiin, kuinka paljon tekniikoita yksittäisessä ottelussa tehtiin ja minkälaista ottelutaktiikkaa noudatettiin. Tutkimuksemme tulokset painottuvat siis enemmän otteluissa menestyneiden ottelijoiden tekemisiin.

Otteluista teimme määrällistä tutkimusta laskemalla mm. otteluiden ja ottelijoiden määrät, tehdyt tekniikat eriteltyinä puolisuuden mukaan, yksittäiset hyökkäykset ja kombinaatiot, puolustustekniikat, pistetekniikat, varoitukset ym. Laadullista näkökulmaa esitämme pohdinnoissa mm. sen osalta, mitä puutteita toteutuksissa oli, jos ne eivät johtaneet pistesuoritukseen, minkälaisilla ottelutyyleillä kerättiin eniten voittoja jne.

Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, nousevatko jotkin tekijät selvästi esille edellytyksinä otteluiden voitolle, minkälaisia ottelijatyyppejä naisten sarjassa tällä hetkellä on, kuinka monipuolisesti taidotekniikoita ja kehon eri puolia käytetään ottelussa, mitkä ovat yleisimmät pistetekniikat ja kuinka aktiivista ottelu on eli paljonko tekniikoita tehdään otteluajan puitteissa.

## 2. Taidon ottelu eli jissen

Taidon ottelumuotoa kutsutaan sen japaninkielisellä termillä, jissen. Jissen on kahden henkilön välinen taidon kilpailusääntöjen mukainen kamppailutilanne. Siinä yhdistyvät kaikki taidon osa-alueet. [Tuominen]. [Kilpailusäännöt]. Ottelijat hyökkäävät ja puolustavat käyttäen taidotekniikoita tilanteisiin sopivasti soveltaen. Oleellista on, että ottelijat liikkuvat koko ajan taidon liiketapaa unsokua (tai unshinia) käyttäen. Unsokulla tarkoitetaan jalkojen liikettä, jossa jalkoja liikutetaan lähellä tatamin pintaa samalla vaihdellen vartalonkulmaa vastustajaan nähden. Tämä vaatimus tekee taido-ottelusta omanlaisensa lajin [Tuominen] ja erottaa sen selkeästi esimerkiksi karatesta.

*“Tekniikan tulee lähteä suoraan hyökkäysliikkeestä tai hyökkäyksen mukaisesta puolustusliikkeestä. Liikkumisella pyritään hakemaan hyökkäyskulmaa”.*

*[Kilpailusäännöt]*

Toinen ottelijoista pitää punaista otteluvyötä (aka) ja toinen valkoista otteluvyötä (shiro). Jissenin voittaa eniten pisteitä kerännyt ottelija. Kutakin ottelua tuomaroita kaksi tuomaria, jotka vastaavat myös pisteiden antamisesta. Tuomarit ovat jissenin aikana sijoittuneet ottelualueen molemmin puolin ja pyrkivät pitämään ottelijat välissään nähdäkseen tilanteet.

Jissenissä voi saada pisteitä seuraavasti: neljännes piste (yuko), puolikas piste (wasari) ja koko piste (ippon). Pisteiden arvo määräytyy sen mukaan, kuinka hyvin osunut tekniikka täyttää pisteeltä vaaditut kriteerit. [Kilpailusäännöt].

*“Jissenissä pyritään tekniikoiden monipuolisuuteen. Tekniikoissa tulee olla kontakti, mutta osuman pitää olla hallittu huonosta tai kovista osumista johtuvien loukkaantumisten välttämiseksi. Taidossa osuman tarkoitus ei ole tyrmätä vastustajaa vaan näyttää missä on puolustuksessa heikkous. Tuomarien tulee valvoa tekniikoiden tasoa sekä suoritustapoja. Jos tekniikka tehdään huonosti (vaarallinen, väärä kohde, väärä osumakulma, puuttuva palautus) tulee antaa varoitus (chūi). “ [Kilpailusäännöt]*

*“Taidotekniikan kohdat: Unsoku = Liikkuminen, Sotai = Perustekniikka, Seiho = Oikea osuma kohde, Kimegi = Kiai, Gentai = Palautus kamaehin “ [Kilpailusäännöt]*

Yhdestä tekniikasta voi parhaimmillaan saada suoraan ipponin. Tällöin tulee täyttyä em. taidotekniikan kohdat ja lisäksi etäisyyden ja ajoituksen on oltava kohdallaan. Tämän onnistumista arvioivat tuomarit. Wasarit suhteutetaan ipponin kriteereihin ja yukot wasarin kriteereihin. Tämä tarkoittaa sitä, että tekniikka voi olla jollain lailla puutteellinen, mutta tuottaa silti pisteen. Vaikka tekniikka olisi kuinka puhdas taidotekniikka, on tekniikan osuttava ja lisäksi on tärkeää katsoa ensimmäinen osuma. Toisin sanoen vain ensimmäisestä osumasta voi antaa pisteen.

[Kilpailusäännöt]

Ottelu päättyy, kun toinen ottelijoista on kerännyt koko pisteen arvoisesti pisteitä itselleen tai otteluajan päättyessä. Mikäli ajan (kaksi minuuttia) loppuessa täyttä pistettä ei ole saatu, eniten osapisteitä kerännyt ottelija voittaa ottelun. Pisteiden ollessa tasan, tilanteen ratkaisee saadut varoitukset. Mikäli voittaja ei selviä varoitustenkaan avulla on tuomareilla kaksi vaihtoehtoa: ottelua voidaan jatkaa yhden minuutin jatkoajalla tai päätyä tuomariratkaisuun, jossa tuomarit päättävät voittajan. *“Tuomariratkaisussa aktiivisempi sekä monipuolisempi ja parempaa tekniikkaa tehnyt kilpailija voittaa.”* Jatkoajoja voi olla korkeintaan kaksi ja niitä käytetään, mikäli ratkaisua ei pystytä tekemään tuomaripäätöksellä. Jos molemmat jatkoajat on käytetty ja tilanne on edelleen tasan, tehdään tuomariratkaisu.

[Kilpailusäännöt]

Taido-ottelussa annetaan myös huomautuksia ja varoituksia. Huomautuksen tuomarit voivat antaa ottelijoiden otellessa tai odottaessa otteluasennossa aloituskomentoa. Huomautuksen sisältö on korjaava eli tuomari voi esim. opastaa ottelijaa parantamaan otteluasentoaan varoituksen välttämiseksi. Varoituksia annettaessa päätuomari pysäyttää ottelun. Varoituksia annetaan esim. ottelualueen ylittämisestä, huonosta liikkumisesta tai vaarallisesta tekniikasta. Mikäli ottelija saa kolme varoitusta, aiheuttaa se hänen vastustajalleen ipponin ja ottelu päättyy.

[Kilpailusäännöt]

### 3. Naisten taido-ottelun historia Suomessa

Taidoa on harrastettu Suomessa vuodesta 1972 alkaen. Lajin alkuvaiheissa naiset tekivät otteluharjoitteita ja ottelivat harjoituksissa, kuten miehetkin. Vuonna 1977 Suomeen tuli Japanista tieto, etteivät naiset saa tehdä taidon vyökokeissa suoritettavaa otteluharjoitetta. Tämä lopetti naisilta myös ottelun harjoittamisen. Harjoituksissa naiset tekivät perusasioita yhdessä miesten kanssa, mutta miesten harjoittellessa ottelua, naiset tekivät liikesarjaharjoitteita.

Taidon ensimmäiset SM-kilpailut järjestettiin vuonna 1978. Tuolloin jissenin SM-mitaleista kamppailivat vain miehet. Naiset kilpailivat vain liikesarjassa ja ennalta suunnitellussa ottelussa. 1980-luvun alussa SM-kisojen ohjelmasta jäivät pois myös ennalta suunnitellut ottelut, joten naisille jäi kilpailulajiksi vain liikesarjat. Ensimmäiset SM-kilpailut, joissa naisetkin kilpailivat jissenissä, järjestettiin vasta vuonna 1992. Tästä lähtien naiset ovat kilpailleet jissenin SM-mitaleista siinä, missä miehetkin. [Taido – 30 vuotta Suomessa]

## 4. Hyökkäykset ja puolustukset naisten otteluissa kaudella 2018

Otteluiden aikana tehtiin yhteensä 864 aktiivista hyökkäystä tai puolustusta. Hyökkäyksiä oli yhteensä 499 eli 57,8 % aktiivisesta toiminnasta (huom! aktiivinen paikanhaku esimerkiksi unsokulla ei näy tässä tilastossa) ja puolustuksia 365 eli 42,2 %. Puolustukseksi laskettiin selkeät väistöt eri suuntiin (alas, ylös, kohti, taakse), joissa tapahtui myös rytminmuutos. Mikäli ottelija ei muuttanut jo käynnissä olevaa unsokuaan hyökkäyksen toimesta mitenkään, siitä ei laitettu erikseen puolustusmerkintää. Nämä olivat tapauksia, joissa hyökkäys lähti esimerkiksi liian kaukaa, eikä välitöntä vaaraa täten ollut tai puolustaja ei ehtinyt reagoida hyökkäykseen mitenkään vaan otti tekniikan suoraan vastaan. Puolustukseksi laskettiin myös vastustajaa kohti tehdyt tekniikat, joiden tekeminen sai alkunsa toisen ottelijan aloitteesta. Näitä tapauksia olivat mm. vastatekniikat, väistöistä alkaneet hyökkäykset (esim. alasväistöstä suoraan hentai senjogeri ja sentai tegatana ate) tai välittömästi hyökkäyksen perään tehdyt tekniikat. Hyökkäyksiä olivat kaikki aloitteet, jotka johtivat hyökkääjän tekniikkasuoritukseen tai vastustajan puolustusreaktioon esimerkiksi vastatekniikan muodossa. Hyökkäyksiksi ei laskettu sitä, jos ottelija teki hyökkäävän liikkeen ilman, että siitä jatkui tekniikka paitsi sellaisissa tapauksissa,

kun se johti välittömään vastareaktioon toisessa ottelijassa. Toisin sanoen hyökkääjä ei ehtinyt saada omaa tekniikkaansa perille ennen kuin toinen jo reagoi omalla tekniikalla (esim. sentai kaijogeri, mikä jäi kesken, kun vastustaja teki vastatekniikkana nentai hangetsuaten)..

Hyökkäyksissä, joihin sisältyi ainakin yksi tekniikka, kombinaatioiden osuus oli yhteensä 214 eli 29,3 % ja yksittäisten tekniikoiden osuus 516 eli 70,7 %.

Ylivoimaisesti eniten siis tehtiin yhden tekniikan hyökkäyksiä. Kaikista kombinaatioista kahden tekniikan yhdistelmiä oli 176 eli 82,2 %, kolmen tekniikan yhdistelmiä oli 29 eli 13,5 %, neljän tekniikan yhdistelmiä oli seitsemän (7) eli 3,3 % ja viiden tekniikan yhdistelmiä oli kaksi (2) eli 0,9 %. Kombinaatioissa vain tekniikat laskettiin eli esimerkiksi vastaantulo, sengipyörähdys tai hyppy ilman tekniikkaa ei lisännyt kombinaation tekniikkalukua. Nämä ns. väliliikkeet ovat kuitenkin tärkeitä kombinaatioissa, sillä niillä saadaan liikutettua puolustajaa haluttuun paikkaan tai vaihdettua helposti hyökkäyksen kiertosuuntaa.

Kombinaatiot ovat tärkeitä taido-otteluissa, sillä aina riittävää osumaa ei saavuteta yhdellä tekniikalla. Kombinaatiot itsessään eivät kuitenkaan takaa onnistumista vaan niiden laadun tulisi olla riittävän hyvä. Osa kilpailuissa tehdyistä kombinaatioista oli turhia tai jopa vahingollisia hyökkääjälle, sillä hyökkääjä ei reagoinut vastustajan liikkeeseen ja suuntaan suhteessa itseensä. Toisin sanoen ottelija ei valinnut tekniikoita sen mukaan, mikä olisi tarkoituksenmukaista tilanteessa vaan teki tekniikoita peräkkäin sen mukaan, mihin edellinen tekniikka ottelijaa vei tai mitä yhdistelmiä hän kenties oli etukäteen harjoitellut. Tekniikkasarjan keskellä tehty oikea-aikainen liikesuunnan muutos johti sen sijaan näkemämme mukaan usein osumaan, josta sai pisteen. Kombinaation aloituspaikalla suhteessa vastustajan sijaintiin ja sijoittumiseen ottelualueella oli luonnollisesti myös suuri merkitys onnistumisen kannalta. Ottelijan tulisi siis osata tehdä tekniikoita molemmilta puolilta, eri etäisyyksiltä ja eri asennoista, jotta hän pystyisi mukautumaan muuttuviin tilanteisiin ja jopa ohjaamaan tilanteen etenemistä. Kombinoinnissa myös tekniikan palautuksen (= geri hikite eli esimerkiksi potku lähtee kehon läheltä kerän kautta ja palaa takaisin maahan kerän kautta) tärkeys on suuri liikkeen hallitsemisessa.



## 5. Osumat, pisteet ja varoitukset

Tekniikoita tehtiin kauden otteluissa yhteensä 993 ja ottelua kohden niitä tehtiin keskimäärin 20,6 kappaletta. Ottelijat saivat videomateriaalin perusteella tehtyä 248 osumaan johtanutta tekniikkaa. Kontaktiin päättyneiden tekniikoiden osuus kaikista tehdyistä tekniikoista on 25 %. Videoiden perusteella muutamia osumia jäi epäselväksi eli huonon kuvakulman takia mahdollinen osuma ei näkynyt tai kuulunut varmasti. Laskimme kaikki osumat, jotka olivat videoiden perusteella todennettavissa, emme siis karsineet niitä laadun mukaan. Näissä osumissa on mukana paljon myös ns. vääriä osumia eli esimerkiksi osumakohta on virheellinen (liian alas), etäisyys on väärä (tekniikka ei esimerkiksi aukea kunnolla), tekniikka ei ole taidon kilpailusääntöjen mukainen (suora kaijogeri/ mawashigeri) tai tekniikka ei ole hallussa vaan osuma on enemmänkin törmäys kuin hallittu kontakti.

Osumia, joista annettiin pisteitä, tehtiin yhteensä 114 kertaa. Tämä määrä on kaikista tekniikoista 11,5 %. Yleisimmin annetun pisteen arvo oli yuko eli  $\frac{1}{4}$  pistettä (61 kpl, 54 % pisteistä). Seuraavaksi eniten annettiin wasareita eli  $\frac{1}{2}$  pisteitä (48 kpl, 42 % pisteistä) ja täysi piste eli ippon tuomittiin neljä kertaa (3,5 % pisteistä). Pisteiden antaminen on yhteydessä paitsi siihen, että ottelija saa aikaiseksi osuman, myös mm. tekniikan muodon oikeellisuuteen, etäisyyteen ja ajoitukseen. Koska eniten annettu piste oli yuko, voidaan ajatella, että yli puolet annetuista pisteistä on siis ollut tehtyjen tekniikoiden osalta tuomareiden mielestä vaillinaisia useamman kohdan suhteen.

Kaikista annetuista pisteistä yhden tekniikan hyökkäykset tuottivat ottelijalle pisteen kaikkiaan 76 kertaa. Verrattaessa tätä yhden tekniikan hyökkäysten yhteenlaskettuun lukumäärään (516) saadaan onnistumisprosentiksi 14,7 %. Vastaavasti kombinaatioista (214) ottelijat saivat pisteen 38 kertaa, joka antaa onnistumisprosentiksi 17,8 %. Tämä viittaisi siihen, että tekniikoiden kombinointi johtaisi hieman helpommin pisteeseen vaikka yksittäisistä tekniikoista tulikin

määrällisesti enemmän pisteitä. Toisaalta ottelijat ovat hyvin erityyppisiä taktiikaltaan. Jotkut hakevat paikan yksittäiselle tekniikalle, joka on jo esimerkiksi edeltävän unsokun ansiosta vastustamaton tai pyrkivät ratkaisuun nopealla yksittäisellä tekniikalla. Jotkut eivät puolestaan hyökkäämään lähtiessään luovuta ennen kuin vastustaja taipuu. Tarkastelimme jälkimmäisen asian todistamiseksi tarkemmat prosentit pidempien kombinaatioiden onnistumisprosentteille. Kolmen tekniikan kombinaatiot tuottivat ottelijoille viisi pistettä, joka on kaikista kolmen tekniikan kombinaatioista 17,2 %. Tämä on hieman heikompi kuin kaikista kombinaatioista saatu onnistumisprosentti. Neljän tekniikan kombinaatioista sen sijaan tehtiin neljä pistettä, joka on peräti 57,1 % kaikista neljän tekniikan kombinaatioista. Voisi siis todeta, että mikäli ottelija suorittaa neljän tekniikan kombinaation siten, että hän hallitsee oman vartalonsa suorituksen aikana ja kykenee jahtaamaan vastustajaansa täten riittävän pitkään, hän saa pisteen useammin kuin joka toinen kerta.

Tehtyjen tekniikoiden, osumien ja saatujen pisteiden perusteella ottelut ovat hyvin aktiivisia eli niissä tapahtuu paljon, mutta tehostamisen varaa tekemisen laadussa olisi huomattavasti. Mikäli kaikista tekniikoista vain 25 % päätyy jonkinlaiseen (huom. etäisyys, osumakohta, törmäys) kontaktiin vastustajan kanssa ja näistä osumista vain 11,5 % on tuomareiden mielestä kelvollisia, ottelijoiden tulisi keskittyä tekniikoiden laatuun ja ottelutaktiikkaan huomattavasti nykyistä enemmän. Ottelijoiden tulisi miettiä, mitä on tehtävä ennen tekniikkaa, jotta tekniikan tekeminen on järkevää ja voi tuottaa tulosta. Vastustajan kontrollointi unsokulla, omien teknisten taitojen ja fyysisten ominaisuuksien tunteminen ja soveltamiskyky toteutuksessa ovat tässä avainasemassa. Analyysissa saadut konkreettiset luvut tukevat tekemiämme näköhavaintoja otteluista. Monella ottelijalla on käytössä vain muutama tekniikka ja niitäkin tehdään vain tietyltä puolelta. (ks. luku 7) Lisäksi soveltaminen, suunnanmuutokset ja etäisyyksien variointi ovat vaikeita mm. sen vuoksi, että tekniikoita tehdään suoralla tukijalalla, eikä niitä palauteta kunnolla.

Varoituksia annettiin yhteensä 13. Yleisin syy oli varoitukseen oli puutteellinen unsoku (5). Muita syitä olivat rajanylitykset (3), vaarallinen tai liian alas suuntautuva

potku (2) ja huono otteluasento eli kamae (1). Kahden annetun varoituksen syy ei selvinnyt videon kautta. Yleisesti naisten ottelussa noudatetaan hyvin sääntöjä, joten varoituksia ei paljon tule. Tässä yhteydessä on syytä mainita, että kauden otteluissa ei tapahtunut mainittavia loukkaantumisia eli yksikään ottelu ei päättynyt loukkaantumiseen. Muutenkaan ottelut eivät paria poikkeusta lukuunottamatta sisältäneet niin voimakasta kontaktia, että ottelu olisi jouduttu keskeyttämään.

## 6. Voitot ja pistesuoritukset ottelutyylin mukaan

Tarkastelimme ottelukohtaisesti sitä, oliko ottelun voittanut henkilö käyttänyt kyseisessä ottelussa hyökkäys- vai puolustuspainotteista ottelutyylä. Ottelutyylin määrittely perustui ottelun aikana tehtyihin "hyökkäyksiin" siten, olivatko ne alkaneet omasta aloitteesta vastustajan liikkeessä unsokua vai puolustustilanteesta toista ottelijaa vastaan (ks. luvun neljä ensimmäinen kappale). Ottelutapahtumia kirjatessamme, merkitsimme jokaisen tekniikan tai kombinaation kohdalle oliko kyseessä puolustus- vai hyökkäystilanteesta lähtenyt tekniikka tai tekniikkayhdistelmä. Näiden merkintöjen perusteella laskimme kilpailijan ottelukohtaiset puolustus- ja hyökkäystekniikat. Mikäli omasta aloitteesta lähteneitä tekniikoita oli puolustustilanteesta lähteneistä enemmän, kyseessä oli hyökkäävä ottelutyyli ja päinvastoin.

Ottelutyylin tarkastelun mukaan kummallakin tyylillä mahdollisuudet voittoon ovat hyvät, mutta hyökkäävä tyyli johti useimmiten voittoon. Puolustuspainotteisella ottelutyylillä saavutettiin voitto 14 kertaa eli 29,2 %:ssa otteluista.

Hyökkäyspainotteinen ottelutyyli vei voittoon 27 ottelussa eli 56,3 %:ssa otteluista. Tasaisesti kumpaakin ottelutyylä käytettäessä voitto saatiin 14,6 %:ssa otteluista eli seitsemän kertaa. On kuitenkin muistettava, että ottelija voi joutua itselleen vieraampaan ottelutyyliin. Esimerkiksi näin on silloin, jos puolustuspainotteisella tyylillä ottelevaa taidokaa vastaan saadaan jo ottelun alussa osuma, hän joutuu

siirtymään hyökkäävämpään tyyliin. Kauden aikana samat ottelijat käyttivät sekä puolustavaa että hyökkäävää ottelutyyliä, joko tietoisesti vastustajan ottelutyylin ja taitotasoon reagoiden tai pakotetusti, kuten edellä on mainittu.

Tarkastelimme vielä ottelun sisällä sitä, saatiinko pisteitä enemmän omasta hyökkäyksestä lähteneestä tekniikasta vai puolustusasemassa tehdystä tekniikasta. Tässä jako oli samankaltainen ottelutyyliin nähden, mutta painottui vielä enemmän hyökkäyspuolelle. Kaikista pisteistä (114 kpl) 69,3 % (79 kpl) saatiin omalla hyökkäyksellä ja 30,7 % (35 kpl) puolustusasemassa tehdyllä tekniikalla. Parhaiten menestyivät tutkimuksemme mukaan ne ottelijat, jotka osasivat luoda tehokkaasti omia hyökkäyspaikkoja sekä hyödyntää hyvin vastustajan luomat tilanteet.

Kauden 2018 ottelun ranking -tilaston kolmen parhaan ottelijan tyylit erosivat toisistaan. Yksi heistä edusti selvästi puolustuspainotteista ottelutyyppiä. Hän otteli puolustuspainotteisesti 69 %:ssa otteluistaan. Toinen ottelijoista edusti selvästi hyökkäyspainotteista ottelutyyppiä. Hänen otteluistaan 85 % oli hyökkäyspainotteisia. Kolmas ranking -tilaston kolmeen kärkeen sijoittunut kilpailija otteli melko tasaisesti sekä puolustus- että hyökkäystyyllillä. Hyökkäystyyllisiä otteluita hänellä oli 50 %, puolustustyyllisiä 33 % ja yksittäisiä otteluita, joissa molemmat tyylit esiintyivät tasaisesti oli 16 %. Kaikilla näillä tyyliillä on siis tutkimuksemme mukaan mahdollista menestyä.

## 7. Otteluissa käytetyt taidotekniikat

Taidon tekniikat muotonsa mukaan jaetaan viiteen tekniikkaluokkaan: sengiin, ungiin, هنگiin, nengiin ja tengiin. Tutkimuksemme selvitimme mitä taidotekniikoita ottelijat käyttivät pisteitä saadakseen. Selvitimme myös lähtivätkö tekniikat vasemman vai oikean puoleisesta otteluasennosta. Yhteenvedetty taulukko tehdyistä tekniikoista on liitessä 1.

## 7.1. Sengi

Sengi-tekniikkaluokan tekniikoita on taidossa nimettynä lähteestä riippuen kymmenisen kappaletta. Tutkimuksemme kohteena olevissa otteluissa ottelijat käyttivät kolmea eri sengi-tekniikkaluokan tekniikkaa. Näitä tekniikoita tehtiin 258 lähtien oikeanpuoleisesta otteluasennosta ja 79 lähtien vasemmanpuoleisesta otteluasennosta. Sengi aloitettiin yli 3 kertaa useammin oikeanpuoleisesta otteluasennosta vaikka yksi otteluista oli tilastollinen poikkeama sisältäen 14 kappaletta näistä kaikista 79 vasemmanpuoleisesta tekniikasta. Tämä on yli viidesosa kaikista vasemmalta puolelta lähteneistä tekniikoista. Mahdollisesti sengin oikeanpuoleisuuteen vaikuttaa se, ovatko ottelijat oikeakätisiä. Kun sengiin lähdetään oikeanpuoleisesta otteluasennosta, päädytään iskemään oikealla kädellä tai potkaisemaan oikealla jalalla. Oikeanpuoleisesta asennosta tehdyt 258 sengiä johtivat 34 kertaa pisteeseen, eli tuottivat tulosta 13,2 %:ssa kyseisellä tekniikalla tehdyistä yrityksistä. Vasemmanpuoleisesta asennosta tehdyt 79 sengiä puolestaan johtivat pisteeseen 11 kertaa, eli onnistuneita niistä oli 13,9 %.

Kolme otteluissa käytettyä sengitekniikkaa ovat nimeltään sentai choku jo zuki, sentai kajogeri ja sentai tegatana ate eli kaksi käsitekniikkaa ja yksi potkutekniikka. Näistä keskimäinen eli sentai kajogeri (potkutekniikka) oli yleisin. Se suoritettiin 121 kertaa, joista 76 oikeanpuoleisesta asennosta johtaen kahdeksaan osumaan ja 45 vasemmanpuoleisesta asennosta johtaen seitsemään osumaan. Oikealla jalalla potkaistessa pisteitä tuli 10,5 %:ssa ja vasemmalla jalalla potkaistessa 15,6 %:ssa yrityksistä.

Käsitekniikoita tehtiin siten, että sentai choku jo zukia tehtiin 88 kertaa oikealla kädellä ja 21 kertaa vasemmalla. Pisteitä niistä tuli oikealta 11 kertaa (12,5 %) ja vasemmalta kaksi kertaa (9,5 %). Suurin puolisuusero oli sentai tegatana atessa. Tätä tekniikkaa tehtiin 94 kertaa oikealla kädellä ja vain 12 kertaa vasemmalla. Nämä johtivat pisteisiin 15 kertaa oikealta (16 %) ja 2 kertaa vasemmalta (16,7 %).

Parhaiten pisteitä näistä kolmesta tämän tekniikkaluokan tekniikasta ottelijalle tuli sentai tegatana atesta.

## 7.2. Ungi

Ungi-tekniikkaluokan tekniikoita on taidossa nimettynä lähteestä riippuen kymmenisen kappaletta. Tutkimuksemme kohteena olevissa otteluissa ottelijat käyttivät seitsemää eri ungi-tekniikkaluokan tekniikkaa tai niiden sovellusta. Näitä tekniikoita tehtiin 17 oikeanpuoleisesta otteluasennosta ja 52 vasemmanpuoleisesta otteluasennosta. Tämä osoittaa sen, että ungi aloitettiin 3 kertaa useammin vasemmanpuoleisesta otteluasennosta. Mahdollisesti tähän vasemmanpuoleiseen lähtöasentoon vaikuttaa ponnistusjalka, sillä suurin osa tekniikoista on hyppytekniikoita. Vasemmanpuoleisesta asennosta lähdetessä etummainen jalka yleensä ponnistaa enemmän. Niin ikään käsitekniikoissa useimmin lyötiin oikealla kädellä, joka on kenties luontevampi käsi oikeakätiselle.

Oikeanpuoleisesta asennosta lähteneet 17 ungia johtivat neljään pisteeseen. Tämä on peräti 23,5 % tekniikoista. Vasemmanpuoleisesta asennosta lähteneet 52 ungia puolestaan johtivat pisteeseen 8 kertaa, mikä on 15,4 % tekniikoista. Seitsemän ottelussa käytettyä ungitekniikkaa ovat nimeltään untai kaijogeri, untai fujogeri, untai hiengeri, untai shomengeri sekä lyöntitekniikat hypyllä ja ilman, jotka on tässä yhdistetty nimen ungitsuki alle.

Yleisimpiä näistä tekniikoista olivat lyöntitekniikat, ungitsukit, joita tehtiin 30 kappaletta. Niitä tehtiin sekä oikeanpuoleisesta että vasemmanpuoleisesta asennosta 15 kertaa johtaen kolmeen pisteeseen (20 %). Lyöntitekniikan pisteprosentti on verraten korkea. Kenties sen takia, että lyödäkseen osumaan asti ottelijan on päästävä lähietäisyydelle vastustajaan nähden. Tämä puolestaan on haastavaa taido-ottelussa siksi, koska siinä liikutaan niin laajasti. Usein tämä tekniikka tehdäänkin kombinaation päätteeksi tai nopeana vastatekniikkana, eikä

esim. kombinaation aloittavana tekniikkana, jolla puolestaan ei aina edes pyritä osumaan, vaan hakeudutaan lähemmäs vastustajaa.

Ungitekniikoista neljä on hyppypotkuja. Näitä käytettiin tutkimuksemme taido-otteluissa 38 kertaa. Tämä on kaikista tekniikoista 3,8 %. Määrä on harmittavan pieni tekniikan käyttökelpoisuuden huomioiden. Valtaosa tehdyistä hyppypotkuista oli lisäksi vain muutaman ottelijan käyttämiä. Lisäksi on todettava, että hyppypotkutekniikoista yksi oli ylitse muiden. Untai fujogeria tehtiin 28 kertaa, kolme kertaa oikeanpuoleisesta asennosta ja 25 kertaa vasemmanpuoleisesta asennosta. Oikeanpuoleiset tekniikat eivät tuottaneet pisteitä, mutta vasemmanpuoleiset tuottivat viisi pistettä (20 %). Merkillepantavaa on, että kaikista ipponeista, joita tuli siis tutkimissamme otteluissa neljä, peräti kaksi tuli nimenomaan näistä tekniikoista. Voidaan olettaa, että tähän tuomarien pistepäätökseen vaikuttaa kyseisen tekniikan näyttävyys ja ehkä myös harvinaisuus naisten otteluissa. Kaikkiaan neljästä ipponeista kolme tuli tämän tekniikkaluokan tekniikasta, sillä myös kahdesta tehdystä hyppylyönnistä toinen päättyi ipponiin.

Loput ungitekniikat olivat harvinaisempia tutkimissamme otteluissa. Niitä tehtiin 12 kertaa, joista vain yksi johti pisteeseen. Tämä oli vasemmanpuoleisesta asennosta tehty untai hiengeri (suiheigeri).

### 7.3. Hengi

Hengi-tekniikkaluokan tekniikoita on taidossa nimettynä lähteestä riippuen kymmenisen kappaletta. Tutkimuksemme kohteena olevissa otteluissa ottelijat käyttivät neljää eri hengi-tekniikkaluokan tekniikkaa tai niiden sovellusta. Näitä tekniikoita tehtiin 213 oikeanpuoleisesta otteluasennosta ja 280 vasemmanpuoleisesta otteluasennosta. Hengi oli selkeästi yleisimmin käytetty tekniikkaluokka ottelussa sisältäen kaksi yleisimmin käytettyä tekniikkaa.

Oikeanpuoleisesta asennosta lähteneet 213 hengiä johtivat 18 kertaa pisteeseen. Tämä on 8,4 % tekniikoista. Vasemmanpuoleisesta asennosta lähteneet 280 hengiä puolestaan johtivat pisteeseen 35 kertaa, joka on 12,5 % tekniikoista. Mistä tämä selkeä ero voisi johtua? Kenties tähänkin vaikuttaa oikeakätisyys tai potkujen ollessa kyseessä oikeajalkaisuus. Tämän tekniikkaluokan tekniikat ovat tyypiltään sellaisia, että niitä voidaan käyttää kombinointiin yhtä lailla kuin pyrittäessä ratkaisuun. Voi olla, että osa noista oikeanpuoleisesta asennosta tehdyistä hengitekniikoista on lähestymistekniikoita ja varsinaista ratkaisua haetaan sitten toiselta puolelta. Toisaalta on myös mahdollista, että paremmalta puolelta lähteneet tekniikat ovat olleet paremmin hallussa ja johtaneet sen vuoksi useammin pisteeseen.

Neljä ottelussa käytettyä hengitekniikkaa ovat hentai manjigeri, hentai suiheigeri, hentai senjogeri ja hengiluokkaan laskettava pyyhkäisy. Kaikkein yleisimmin naisten otteluissa kaudella 2018 käytetty tekniikka oli hentai manjigeri. Sitä tehtiin oikeanpuoleisesta asennosta 105 kertaa johtaen 13 pisteeseen (12,4 %) ja vasemmanpuoleisesta asennosta 183 kertaa johtaen 25 pisteeseen (13,7 %). Kaikkein eniten pisteitä tehtiin naisten otteluissa vasemmanpuoleisesta asennosta lähtevästä hentai manjigerista. Toki tuota tekniikkaa kokeiltiinkin ylivoimaisesti kaikkein eniten, lähes kaksi kertaa enemmän kuin toiseksi yleisintä tekniikkaa. Toiseksi yleisin tekniikka oli oikeanpuoleisesta asennosta lähtenyt hentai manjigeri, jolla tehtiin tosin määrällisesti vasta kolmanneksi eniten pisteitä.

Hentai manjigerin ylivoimaa naisten otteluissa on syytä pohtia hetki. Mikä tekee siitä niin käytetyn? Prosentuaalisesti parempi tekniikka-pistesuhde oli hengitekniikkaluokan tekniikoilla, joilla tehtiin myös korkeammat pisteet. Kenties vastaus löytyy hentai manjigerin helppoudesta. Se ei ole niin haastava, kuin hyppypotkut. Se on myös tekniikka, joka ei aseta tekijäänsä niin alttiiksi kuin muut tekniikat esim. siitä syystä, että sen aikana on mahdollista pitää katsekontakti kohteeseen koko tekniikan ajan. Monissa muissa taidotekniikoissa katsekontakti häviää hetkeksi. Se on myös verraten nopea tekniikka, sillä sen edessä ei tarvitse olla taidolle tyypillistä pyörähdystä, akrobatialiikettä tai hyppyä, kuten esimerkiksi sen-, un- ja ten- tekniikkaluokissa.



Toisaalta hentai manjigeria yritettäessä on helppo ajautua sen virheelliseen versioon. Oikeaoppisessa hentai manjigerissa ylävartalon tulee mennä potkun aikana alas ja molempien käsien koskettaa tatamia osuman aikana. Tutkimuksessa havaitsimme kuitenkin, että joukkoon mahtui paljon sellaisia manjigeriyritelmiä, joita oli vaikea tulkita onnistuneiksi ja myös sellaisia, jotka analyysia tehtäessä oli helppo nimetä vääriksi tekniikoiksi eli ns. suoriksi kajogereiksi tai mawashigereiksi. Näitä oli otteluissa kuusi kappaletta, joista yksikään ei aiheuttanut pistettä. Tämä merkitsee sitä, että tuomarit olivat tarkkoina havaitsemassa vääränlaista tekniikkaa. Tosin täytyy mainita, että kauden 2018 kilpailusääntöjen mukaan ns. suorasta mawashigerista olisi annettava varoitus.[Kilpailusäännöt] Näin ei kuitenkaan tapahtunut.

Toinen hyvin paljon kummaltakin puolelta tehty tekniikka oli hentai senjogeri. Tätä tekniikkaa tehtiin oikeanpuoleisesta asennosta 103 kertaa johtaen neljään pisteeseen (3,9 %) ja 90 kertaa vasemmanpuoleisesta asennosta johtaen 10 pisteeseen (11,1 %) Oikeanpuoleisesta asennosta lähtevä senjogeri oli kolmanneksi käytetyin tekniikka otteluissa. Sillä tehtiin kuitenkin aika vähän pisteitä eli prosentuaalisesti vähiten niistä tekniikoista, joista pisteitä ylipäättään otteluissa saatiin. Haimme selitystä tälle asialle siitä, että nämä pisteet olisivat mahdollisesti vain yhden taidokan tekemiä, mutta näin ei ollut. Tällä tekniikalla tehdyt pisteet jakautuivat kolmen taidokan kesken. Kenties selitystä pitäisi hakea siitä, että tätä tekniikkaa käytetään kombinointiin, jolloin sillä ei edes haeta pistettä. Tämä tekniikka on myös hyvin vaikeasti hallittava ja puutteellisesti tehtynä (esim. suora tukijalka tai puuttuva geri hikite) suhteellisen hidas tekniikka, joten pistesuorituksen saadakseen tekniikan tekemiselle tulisi löytää oikea paikka, josta vastustaja ei pääse väistämään sitä selän puolelle ja se tulisi hallita hyvin kohteeseen osuakseen.

Tarkastelimme hieman lähemmin tätä tekniikkaa ja kävi ilmi, että yksi taidoka teki suuren osan juuri näistä tekniikoista, vaikka hänen tekniikkapankkinsa on muuten monipuolinen. Tämä taidoka tekee poikkeuksetta ottelukohtaisesti paljon tekniikoita ja hentai senjogeri oli hänen paljon käyttämänsä tekniikka. Tämä nimenomainen

taidoka menestyi melko hyvin otteluissa kaudella 2018. Hän kävi kaksissa cup-kisoissa ja SM-kisoissa otellen seitsemän kertaa. Näissä otteluissa hän teki 126 tekniikkaa eli keskimäärin 18 tekniikkaa yhdessä ottelussa. Kauden otteluissaan hän teki 28 kertaa hentai senjogeria oikeanpuoleisesta asennosta, joka on 27,1 % kaikista nimenomaisista tekniikoista. Kuitenkin tämän yhden taidokan tekniikkapankissa se osuus oli kaikista hänen käyttämistään tekniikoista 22,2 %.

Vertailupohjaksi tämän yhden taidokan monipuolisuuteen otamme toisen taidokan, joka myös menestyi melko hyvin kaudella 2018. Tämä taidoka kävi kaikissa kolmessa cup-kisassa ja SM-kisoissa, joissa otteluita kertyi yhdeksän kappaletta. Näissä otteluissa, jossa yhdessä käytiin myös täysi jatkoaika, hän teki kaikkiaan 79 tekniikkaa eli keskimäärin hieman alle yhdeksän tekniikkaa ottelua kohden. Koko määrästä 36 kappaletta (45,6 %) oli hänen mielitekniikkaansa. Tämä tekniikka puolestaan oli tuo kaikkein yleisimmin käytetty eli vasemmanpuoleisesta asennosta tehty hentai manjigeri. Kaikista vasemman puolen hentai manjigereista tämän taidokan osuus on 19,6 %.

Tällä yllä kuvatulla tavalla videoanalyysiä voitaisiin käyttää hyväksi yksittäisten taidokoiden ottelutapojen tutkimiseen. Naistaidokat voisivat itse analysoida omaa otteluaan ja tehdä oivalluksia siitä tai kenties materiaalia voisi käyttää vastustajien ottelutapoihin tutustumiseen.

Näiden edellä mainittujen todella paljon käytettyjen hengitekniikoiden lisäksi tehtiin myös kahta muuta hengitekniikkaa. Toki hyvin marginaalisesti ja vain parin taidokan yksittäisinä kokeiluina eli yhteensä 11 kertaa tuottaen yhden pisteen.

## 7.4. Nengi

Nengi-tekniikkaluokan tekniikoita on taidossa nimettynä lähteestä riippuen kymmenisen kappaletta. Tutkimuksemme kohteena olevissa otteluissa ottelijat

käyttivät kahta eri nengi-tekniikkaluokan tekniikkaa. Näitä tekniikoita tehtiin 6 lähtien oikeanpuoleisesta otteluasennosta ja 14 lähtien vasemmanpuoleisesta otteluasennosta. Pisteitä kertyi vain vasemmanpuoleisesta otteluasennosta tehdyistä nengitekniikoista yhteensä kolme kappaletta, joka on 21,4 %.

Näistä tekniikoista toinen on jalkasaksikaato nentai dogarami ja toinen alhaalta tehtävä potkutekniikka nentai hangetsu ate tai oikeammin sen sovellus, josta käytetään lajin parissa yleisesti nimitystä polvihankku. Jalkasaksikaatoa yritti otteluissa vain kaksi taidokaa. Tekniikoista onnistui vain yksi, joka tuotti taidokalle ipponin. Tekniikan vähäistä käyttöä selittää sen haastavuus. Toki onnistuessaan se on arvostettu tekniikka, joka tuottaa korkeamman pisteen.

## 7.5. Tengi

Tengi-tekniikkaluokan tekniikoita on taidossa nimettynä lähteestä riippuen kymmenisen kappaletta. Tämä tekniikkaluokka sisältää potkuja, lyöntejä ja kaatoja, joita edeltää akrobatia esim. kuperkeikka tai kärrynpyörä. Toisinaan taido japanilaisena kamppailulajina erottuu juuri tämän, akrobaattisen osa-alueensa takia. Tutkimuksemme kohteena olevissa otteluissa ottelijat käyttivät yhtä tengi-tekniikkaluokan tekniikkaa, joka ei ole ns. puhdas perustekniikka, vaan sovellus otteluun. Tätä tekniikkaa, jota myös sokutengeriksi nimitetään, tehtiin 22 lähtien oikeanpuoleisesta otteluasennosta ja 15 lähtien vasemmanpuoleisesta otteluasennosta. Pisteitä kertyi vain yhdestä oikeanpuoleisesta otteluasennosta tehdystä tengitekniikasta eli prosentteina 4,5 %.

Tämä oli hieman yllättävä tulos, sillä sokutengeri on mielletty yleisesti otteluissa käytetyksi tekniikaksi. Tämä tekniikka oli myös sellainen, ettei se ollut kaikkien ottelijoiden tekniikkavalikoimassa lainkaan, vaan jäi selkeästi muutaman ottelijan käyttämäksi. On mahdollista, että tekniikan käyttö jäi vähäiseksi tai sitä vältettiin sen

haavoittuvuuden takia. Vaikkei tällä kaudella käynytäkään niin, on joskus sokutengerin käyttö aiheuttanut vastustajalle tilaisuuden vastatekniikkaan.

Kaudella 2018 naiset välttelivät muutenkin akrobatialiikkeitä eli ns. unshinia ottelun aikana. Vain yhdessä ottelussa yksi taidoka käytti kerran ns. pyörivää ukemia liikkuaakseen. Muuten ottelijat liikkuivat jalat tatamin pinnalla ja katse tiiviisti vastustajassa.

## 8. Johtopäätökset

Tutkimuksen perusteella selvisi, että naisten taido-ottelu on ollut tällä kaudella Suomessa erittäin aktiivista ja ratkaisuhakuista. Tekniikoita tehtiin paljon ja ensimmäiset tekniikat tehtiin yleisimmin reilusti alle 10 sekunnin kuluessa ottelun alkamisesta. Ottelut ovat usein nopeatempoisia ja lähes kaikki ottelijat uskaltavat hakea aktiivisesti ratkaisua myös omilla hyökkäyksillä. Ottelijoita tulisi toki olla enemmän, jotta ottelun taso nousisi vielä nopeammin, kun ottelijat saisivat nykyistä monipuolisempia haasteita niin kilpailuissa kuin treenisalillakin.

Otteluissa käytetään tekniikoita vielä turhan yksipuolisesti ja tekniikkarepertuaari on suppea. Esimerkiksi nen ja ten -tekniikkaluokkien tekniikoita ei otteluissa juuri näkynyt ja joidenkin tekniikoiden kohdalla puolierot olivat hyvin selkeitä. Naisten tulisi siis harjoitella jo osaamiaan tekniikoita siten, että esimerkiksi puolisuus tai etäisyys eivät rajoittaisi niiden käyttöä. Lisäksi tekniikan hallintaan, kuten tukijalan käyttöön ja geri hikiteen (jalan kerälle vienti ennen ja jälkeen osumakohdan) tulisi keskittyä, jotta tekniikkaluokan luonne toteutuisi ja parempi hallinta mahdollistaisi tekniikoiden kombinoinnin tarvittaessa. Tästä on esimerkkinä aiemmin tekstissä mainittu hentai manjigeri, joka huonosti tehtynä vie ottelijan tasapainon, lyhentää osumaetäisyyttä ja heikentää tekokulman muuttamista tilanteen vaatimalla tavalla. Lisäksi siitä voi tulla helposti ns. kielletty tekniikka, suora kajogeri (mawashigeri). Teknisen tason ja

ottelun monipuolisuuden kehittämiseen liittyy myös se, että itselle uusia tekniikoita tulisi rohkeasti harjoitella ottelukäyttöön.

Ottelut olivat siis aktiivisia, mutta niiden tehostaminen laadun osalta olisi tärkeää. Tällä kaudella vain neljännes tekniikoista päätyi jonkinlaiseen kontaktiin vastustajan kanssa ja niistäkin vain alle puolet johti pistesuoritukseen. Se, otteleeko kilpailija hyökkäys- vai puolustuspainotteisesti tai tasaisesti kumpaakin käyttäen, ei vaikuta lopputulokseen, mikäli tyyli on valittu oikein ottelukohtaisesti ja se on ottelijalla hallussa. Kummallakin tyyllillä saatiin voittoja ja kauden kärkikolmikko edusti kaikkia näitä tyylejä.

Naisten otteluiden haasteena näemme myös sen, että osa ottelijoista ei käytä aktiivisesti ja tarkoituksenmukaisesti unsokua hyvien hyökkäyspaikkojen luomiseen. Myös puolustuksessa unsoku olisi tärkeä ottelun hallinnan kannalta.

Tämän tutkimuksen tulosten perusteella voisi kehittää ottelua eteenpäin seuroissa, kun naisten ottelun tämänhetkiset vahvuudet ja puutteet on saatu listattua. Tämä tutkimus tarkastelee naisten ottelun kokonaiskuvaa kaudella 2018. Ottelun osalta olisi mielenkiintoista tehdä myös tarkempi kilpailijakohtainen analyysi, mikä auttaisi löytämään yksilöiden vahvuudet ja haasteet sekä mahdollisia keinoja vastustajien hallintaan. Tämän pohjalta ottelun harjoittelupankin koostaminen ja huoltavan harjoittelun sekä oheisharjoittelun tarpeet saisi luotettavammin selville. Myös tuomaritoiminnan analyysi olisi mahdollista tämänkaltaisen videoinnin avulla ja auttaisi varmasti tuomaritoiminnan kehittämisessä.

## Lähteet:

Kaudella 2018 Turussa ja Kouvolassa käytyjen taidon cup-kilpailujen naisten ranking-sarjan otteluvideot. (Kuvaajina Ville Jokiranta ja Hanna-Mari Boelius)

Kauden 2018 taidon SM-kilpailujen naisten otteluvideot (Kuvaajina Jaana Koski ja Henna Hansén)

Taido Kilpailusäännöt 2018

[https://www.taido.fi/wp-content/uploads/2018/01/kilpailus%C3%A4%C3%A4nn%C3%B6t1\\_1\\_2018.pdf](https://www.taido.fi/wp-content/uploads/2018/01/kilpailus%C3%A4%C3%A4nn%C3%B6t1_1_2018.pdf)

Taido – 30 vuotta Suomessa

Taidon teoria: Tuominen, Jari

# Liite 1.

Taulukko 1. Naisten ranking –sarjan jissenissä kauden 2018 aikana tehdyt tekniikat.

H = hidari eli vasen, M = migi eli oikea

sulkeissa ( ) olevat luvut kertovat pisteet, jotka on saatu kyseisestä tekniikasta

Sengi			Ungi					
chokujo zuki	kaijogeri	tegatana ate	suiheigeri	kaijogeri	fusogeri	tobi shomengeri	shomengeri	tsuki
M88 (11), H21 (2)	M76 (8), H45 (7)	M94 (15), H12 (2)	M1, H5 (1)	H3	M3, H25 (5)	H1	M1, H1	M15 (3), H15 (3)

suora	Hengi				Nengi		Tengi
kaijogeri	manjigeri	suiheigeri	senjogeri	pyyhkäisy	dogarami	hangetsuaten	sokutengeri
M2, H4	M105 (13), H183 (25)	M5 (1), H3	M103 (4), H90 (10)	H3	H8 (1)	M6, H6 (2)	M22 (1), H15

Taulukko 2. Naisten ranking –sarjan jissenissä kauden 2018 aikana tehdyt tekniikat tekniikkaluokan mukaan.

Sengi:	Ungi:	Hengi:	Nengi:	Tengi:
M258 (34)	M17 (4)	M213 (18)	M6	M22 (1)
H79 (11)	H52 (8)	H280 (35)	H14 (3)	H15