

PRZEPISY SĘDZIOWANIA NA TURNIEJACH KUMITE IKO

ZASADY SĘDZIOWANIA

Panel sędziowski oraz Panel Organizacyjny mają równe prawo do podejmowania decyzji, ale ostateczna decyzja należy do Głównego Sędziego. Czas walki jest ograniczony do 3 minut (walki eliminacyjne 2 minuty), dogrywki (jeśli są konieczne) trwają po 2 minuty. Jeśli zajdzie taka konieczność, Sędzia Główny może wydłużyć czas walki. Sędzia Główny, po konsultacji z Sędzią Wykonawczym ma możliwość zmiany lub wydłużenia czasu trwania turnieju. Sędzia Główny może zwołać zebranie z Panelem Organizacyjnym (Championship Committee), o ile zajdzie taka konieczność.

WOLNA WALKA (KUMITE)

A. PODSTAWOWE ZASADY

- 1) Jedna runda trwa 3 minuty (runda eliminacyjna trwa 2 minuty) dogrywki (jeśli są konieczne) trwają 2 minuty.
- 2) Zwycięstwo jest przyznawane zawodnikowi, który:
 - Zdobył cały punkt. (Ippon)
 - Zdobył dwa razy pół punktu, czyli cały punkt (2x Waza-ari = Awase Ippon)
 - Wygrał decyzją sędziów. (Hantei-Gachi)
 - Którego przeciwnik przegrał przez stosowanie niedozwolonych technik (Hansoku- Make) został zdyskwalifikowany (Shikkaku) lub nie stawił się do walki bez ważnego powodu. (Kiken)

B. PEŁNY PUNKT (IPPON)

- 3) Wyłączając techniki uznawane za faul, cios (tsuki), kopnięcie (keri), uderzenie łokciem (hiji uchi) itd, które spowodują obrażenia i wyeliminują przeciwnika na dłużej niż 3 sekundy lub skutkują utratą przez przeciwnika woli walki powodują przyznaniem pełnego punktu.

C. PÓŁ PUNKTU (WAZA-ARI)

- 4) Wyłączając techniki uznawane za faule, cios (tsuki), kopnięcie (keri), uderzenie łokciem (hiji uchi) itd, które zranią i powalą przeciwnika lub skutkują utratą przez przeciwnika woli walki na krócej niż 3 sekundy, nagradzane są połową punktu. Podobnie, jeśli przeciwnik straci równowagę pod wpływem obrażeń, ale nie upadnie po ataku ciosem (tsuki), kopnięciem (keri) lub łokciem (hiji uchi), przyznawane jest pół punktu.
- 5) Czyste uderzenie i Zanchin: Jeśli kopnięcie jodan-geri trafi czysto w głowę przeciwnika

dowolną techniką (jodan-mawashi-geri, jodan-mae-geri, jodan-ushiro-geri, jodan-ushiro-mawashi-geri, i jodan-hiza-geri, itp) ale przeciwnik nie upadnie ani nie straci równowagi, dobrze wymierzone, bezkontaktowe uderzenie z dobrą kontrolą dystansu (Tsuki i Zanshin z Kiai) które nastąpi niezwłocznie jako następstwo kombinacji, może zostać nagrodzone Waza-ari na podstawie timingu i innych kryteriów.

6) (Gedan-zuki) Kiedy przeciwnik jest powalony dowolną techniką, włączając chudan-geri (chudan mae-geri, chudan-ushiro geri itp.) dobrze wymierzone Sundome (bezkontaktowy cios) (gedan tsuki i Zanshin z Kiai) które jest wycelowane niezwłocznie w głowę lub dobrze wymierzone Atedome (lekki kontakt) wycelowane w dół (gedan tsuki i Zanshin z Kiai), które jest wyprowadzone niezwłocznie w korpus przeciwnika jako część kombinacji, może zostać nagrodzone Waza-ari na podstawie timingu oraz innych kryteriów.

7) (Gedan-zuki) Kiedy przeciwnik jest powalony dowolną techniką, włączając podcięcie (ashikake) lub kontrujące podcięcie do jodan-mawashi-geri, dobrze wymierzone Sundome (bezkontaktowe uderzenie) (gedan tsuki i Zanshin z Kiai) które jest niezwłocznie wycelowane w twarz lub dobrze wymierzone Atedome (lekki kontakt) uderzenie w dół (gedan tsuki i Zanshin z Kiai), które jest niezwłocznie wymierzone w strefę brzucha przeciwnika jako część kombinacji, może zostać nagrodzone Waza-ari na podstawie oceny timingu i innych kryteriów.

8) (Gedan-zuki) Po uniknięciu techniki przeciwnika, włączając w to kaiten-domawashi i kiedy przeciwnik leży na macie, dobrze wymierzone Sundome (bezkontaktowe uderzenie) (gedan tsuki i Zanshin z Kiai) które jest niezwłocznie wycelowane w twarz lub dobrze wymierzone Atedome (lekki kontakt) uderzenie w dół (gedan tsuki i Zanshin z Kiai) które jest niezwłocznie wymierzone w strefę brzucha przeciwnika jako część kombinacji, może zostać nagrodzone Waza-ari na podstawie oceny timingu i innych kryteriów.

9) Obalony przeciwnik może atakować keri-age (kopnięcie w górę) leżąc na ziemi, tuż po zostaniu powalonym. Taka technika keri-age może zostać nagrodzona Waza-ari lub Ippon zgodnie z artykułem 3 i 4.

10) Kiedy zawodnik odniesie obrażenia poprzez dozwolone techniki swojego przeciwnika, można to nagrodzić Waza-ari – decyzją Głównego Sędziego zawodów.

11) Dwie decyzje o przyznaniu połowy punktu dają w efekcie cały punkt i w efekcie zwycięstwo (2 Waza-ari=Awase Ippon).

*** Definicja Obalenia Przeciwnika: Kiedy fragment dłoni lub ciała, poza spodem stóp, dotknie podłoża, jako następstwo techniki i przeciwnik znajduje się w pozycji w której nie może reagować (Shini-tai).

*** Atedome: cios w lekkim kontakcie. Jeśli spowoduje obrażenia, jest faulem.

*** Czyste kopnięcie: czyste kopnięcie nie ma wystarczająco siły i impetu aby stać się Waza-ari (art.4), ale musi posiadać wyraźną siłę i moc.

D. ZWYCIĘSTWO PRZEZ DECYZJĘ (HANTEI)

12) Jeśli żaden z zawodników nie zdobył pełnego punktu, zwycięstwo następuje przez decyzję sędziów.

13) Decyzja jest prawomocna, jeśli co najmniej 3 z 5 członków zespołu sędziowskiego ją podejmie.

14) Kryteriami oceniania zawodnika są kolejno:

[A] Zadane obrażenia: Który z zawodników zadał więcej obrażeń.

[B] Efektywność użytych technik (Yuko-Da) oraz technik obronnych (Bougyo-Gijutsu):

Który z zawodników zadał więcej efektywnych technik swojemu przeciwnikowi. Który z zawodników uniknął/zablokował więcej ataków przeciwnika i następnie wykonał efektywną technikę. Uwaga: Otrzymywanie ataków przeciwnika bez jakiegokolwiek reakcji, pomimo że może nie wywołać obrażeń, będzie skutkowało punktem ujemnym w podejmowaniu decyzji.

[C] Agresywność (Sekkyoku-sei) i Nastawienie (Shiai-Taïdo):

Który z zawodników nie tylko dominował w pojedynku za pomocą efektywnych technik, ale także szanował przeciwnika poprzez ducha Budo i wzajemny szacunek podczas pojedynku.

15) Jeśli jeden z przeciwników ma punkt karny (Genten Ichi) i zdobył pół punktu (Wazari), wtedy te pół punktu jest niwelowane przez punkt karny. Jeśli przeciwnik w tym przypadku nie ma żadnego punktu kary ani pół punktu, zwycięzcę wyłaniają sędziowie

GENTEN ICHI = WAZAARI

16) Zwycięstwo domyślne: przeciwnik przegrywa poprzez stosowanie niedozwolonych technik (Hansoku-make) lub poprzez wycofanie się z pojedynku.

E. DOGRYWKA (ENCHOSEN)

17) Kiedy decyzja nie zostaje osiągnięta przez wynik 3 z 5 sędziów, ogłaszany jest remis i zarządzana jest dogrywka.

F. DECYZJA POPRZEZ WAGĘ ORAZ TEST TAMESHIWARI

18) Jeśli decyzja nie może być podjęta po dwóch dogrywkach, różnica wagi i liczba złamanych desek jest kryterium przyznania zwycięstwa.

Jeżeli różnica wagi zawodników jest mniejsza niż 10 kilogramów, (kobiety 5 kg), (w turnieju wagowym różnica wagi dla mężczyzn i dla kobiet wynosi 3 kg) zwycięstwo przyznawane jest:

zawodnikowi, który złamał więcej desek. Jeśli różnica wagi zawodników jest mniejsza niż 10 kilogramów, a zwycięzcy nie można wyłonić na podstawie liczby złamanych desek, zasądzana jest ostatnia dogrywka (sudden-death extension).

Jeśli różnica wagi zawodników wynosi 10 kilogramów lub więcej, zwycięstwo przyznawane jest lżejszemu zawodnikowi, który złamał taką samą lub większą ilość desek.

Jeśli różnica wagi zawodników wynosi 10 kilogramów lub więcej, a zawodnik cięższy złamał więcej desek, zasądzana jest ostatnia dogrywka (sudden-death extension).

F. FAULE (HANSOKU)

19) Następujące zachowania są uznawane za faule:

1) Dotykanie twarzy i szyi przeciwnika dłonią lub łokciem (Ganmen Ouda).

Jednakże, markowanie ciosów jest dozwolone.

2) Kopnięcia w krocze (Kin-geri lub Kinteki-eno-kogeki)

3) Pchnięcia głową (Zu-tsuki)

4) Atakowanie leżącego przeciwnika (Taoreta-aite-eno-kogeki) - z wyłączeniem lekkiego kontaktu gedan-tsuki w Art 6,7 i 8

5) Atakowanie kręgosłupa - Sebone-eno-kogeki

6) Zahaczanie szyi przeciwnika, lub innych części ciała - (Kake)

7) Chwytywanie i trzymanie ubioru (dogi) przeciwnika, rąk i nóg (Tsukami). Wyjątek stanowi chwytywanie i trzymanie dogi przeciwnika (bluzy) w celu obrony (na przykład przeciwko ashi- kake-gedan-tsuki przeciwnika i przeciwko ashi-barai po odparciu chudan-mawashi-geri) która to sytuacja skutkuje jedynie upomnieniem ustnym.

* Często w takich przypadkach obaj zawodnicy chwytają się nawzajem, szczególnie w odruchu obrony, aby nie upaść na matę. Nie zostanie wtedy ogłoszony faul, lecz obaj zawodnicy otrzymają ostrzeżenie słowne.

8) Przytrzymywanie części ciała przeciwnika, np. nogi (Kakae-komi) Wyjątek stanowi chwytywanie oraz trzymanie części ciała przeciwnika w celu obrony (np. przed ashi-kake-gedan-tsuki przeciwnika i przeciwko ashi-barai po odparciu chudan mawashi- geri) i skutkuje tylko ostrzeżeniem słownym. Jednakże trzymanie przeciwnika za szyję lub głowę jest uważane za faul, a rzucenie przeciwnika na ziemię z przytrzymania jest nielegalne (Oshita-oshi lub Hikita-oshi).

9) Rzucenie przeciwnika (Nage)

10) Popychanie twarzy lub szyi przeciwnika Ganmen-eno-Oshi, (Kubi-eno-Oshi)

11) Wielokrotne popychanie (Renzoku-Oshi)

12) Przytrzymywanie części ciała przeciwnika (np. ramion) dłońmi (Osae)

- 13) Miichaku: Chwywanie się dłońmi z przeciwnikiem lub zbyt bliski klincz (tors do torsu)
 - 14) Kouchaku: Bezczytność podczas zwarzia rękami przez ciągłe 3-5 sekund.
 - 15) Shoukyoku-sei: widoczna bezczytność i brak silnej woli do walki
 - 16) Kakenige: Powtarzające się upadanie lub odskakiwanie po ciosie przeciwnika
 - 17) Jogai: (Opuszczanie maty) Dobrowolne wyjście poza pole walki (obie stopy) lub pokazanie utraty woli walki skutkuje jednym ostrzeżeniem (Chui Ichi). Jeśli zawodnik wyjdzie poza pole walki podczas akcji, nie jest to uważane za faul.
 - 18) Yame-no-ato-no-kogeki: Atakowanie po komendzie sędziego "yame" (zaprzestanie walki)
 - 19) Kansetsu-eno-kogeki: Atakowanie kolana bezpośrednio od frontu poprzez chusoku, sokuto lub kakato.
 - 20) Niewłaściwa etykieta (Fujuubun na rei): Zawodnik, który nie kłania się prawidłowo otrzyma jedno ostrzeżenie (Chui Ichi).
 - 21) Nieporządnny strój (Chakui-no-midare): Zawodnik, który walczy w rozchełstany dogi lub rozwiązany pas upadnie mu na matę otrzyma jedno ostrzeżenie (Chui Ichi).
 - 22) Wszystkie inne zachowania, które sędziowie mogą uznać za faul.
 - 23) Poniższe zachowania są w sprzeczności wobec Budo i mogą skutkować Chui/Genten:
 - a. udawanie kontuzji po niedozwolonej technice przeciwnika (np. udawanie, że otrzymało się Ganmen-Ouda lub Kinteki-eno-kogeki)
 - b. wyolbrzymianie obrażeń i kontuzji
 - c. prowokowanie niedozwolonych akcji takich jak Ganmen-Ouda lub Kinteki-eno-kogeki.
- *** Oshi: Chwilowe, pojedyncze pchnięcie z seiken, shotei, shuto, kote i hiji jest dozwolone.
- *** Sabaki: obrona przed atakami rąk i nóg polegająca na przechwyceniu trwająca nie dłużej niż sekundę jest dozwolona. Przytrzymywanie lub skręcanie części ciała przeciwnika, takie jak nogi i ręce, są zabronione.
- *** Połączenie Oshi, Sabaki i Ashi-kake w ciągu sekundy jest dozwolone.
- 20) Wyłączając celowe akcje, faule skutkują ostrzeżeniem (Chui ichi). Drugi faul skutkuje drugim ostrzeżeniem (Chui Ni). Trzeci faul skutkuje punktem karnym (Genten Ichi). Czwarty faul skutkuje drugim punktem karnym (Genten Ni) i automatyczna przegraną poprzez stosowanie niedozwolonych technik (Hansoku-Make)
- *** Kiedy zawodnik przez niedozwoloną technikę przeciwnika dozna kontuzji wymagającej interwencji medycznej, walka może być wznowiona po przerwie potrzebnej do opatrzenia kontuzji i odpoczynku. Zawodnikowi, który spowodował kontuzję mogą zostać przyznane dwa ostrzeżenia (dwa Chui) jeśli taką decyzję podejmie Sędzia Główny mistrzostw.

H. KARY (GENTEN)

21) Następujące akcje dają jeden punkt karny:

- 1) Celowy faul
- 2) Inne zachowania uznane przez sędziego za niewłaściwe dla ducha zawodów.

I. PRZEGRANA POPRZEZ NIEDOZWOLONE TECHNIKI (HANSOKU-MAKE)

22) Poniższe sytuacje skutkują przegraną poprzez niedozwolone techniki (Hansoku-Make):

- (1) Dwa punkty karne (Genten Ni = Hasoku-Make)
- (2) Jeśli zawodnik ucierpi w wyniku kontuzji poprzez niedozwolone ciosy przeciwnika, która zostanie oceniona przez lekarza jako zbyt poważna aby kontynuować pojedynek, można zastosować Hansoku-Make – decyzją Sędziego Głównego zawodów.

J. Dyskwalifikacja (Shikkaku)

23) Następujące akcje skutkują dyskwalifikacją. Dyskwalifikacja może spowodować unieważnienie, decyzją Sędziego Głównego, wcześniejszych wygranych walk w turnieju, a co za tym idzie utratę osiągniętego miejsca i potencjalnej nagrody.

- (1) Niestosowanie się do zaleceń sędziego w trakcie walki
- (2) Okazywanie czystej przemocy, celowe i poważne faule i złe nastawienie.
- (3) Różnica co najmniej 10 kg pomiędzy wagą zgłoszoną na zawody, a stanem faktycznym
- (4) Spóźnienie się na matę lub nie stawienie się do walki.
- (5) Niewłaściwy ubiór lub zastosowane ochraniacze

K. SHIAI HOKI

24) Shiai Hoki: Każdy, kto bez wyraźnego powodu nie stawi się do pojedynku zostanie obciążony grzywną. Poniższe sytuacje są wyjątkami od powyższej reguły:

- 1) Brak możliwości kontynuowania zawodów poprzez decyzję lekarza mistrzostw po oględzinach
- 2) Zdarzenia losowe mające wpływ na osoby bliskie zawodnikowi (członkowie rodziny itd), które miały miejsce tuż przed lub w trakcie zawodów. Pozwolenie na opuszczenie zawodów może zostać nadane przez Sędziego Mistrzostw oraz Panel Organizacyjny (Championship Committee)

[ZMIANY ZASAD KUMITE I.K.O. DLA 15 LAT I MNIEJ]

Poniższe zmiany zasad mają zastosowanie dla zawodników w wieku 15 lat i mniej:

- 1) Oshi: wszelkie popychanie jest niedozwolone
- 2) Podcinanie włączając w to Ashi-kake oraz Ashi-barai jest niedozwolone.

*Jednakże, jeśli przeciwnik jest powalony dowolną techniką np. mae-geri, tsuki itp., które jest

zakończone niezwłocznym i dobrze wymierzonym, ale bezkontaktowym ciosem z zachowaniem odstępu (Tsuki w Zanshin oraz Kiai) jako część kombinacji, może zostać wynagrodzone Waza-ari na podstawie timingu i innych kryteriów.

3) Lekko-kontaktowy cios gedan-tsuki jest niedozwolony jeśli przeciwnik leży na macie plecami. Gedan-tsuki jest również niedozwolone kiedy przeciwnik leży na macie plecami po uniknięciu techniki przeciwnika.

4) Powalony przeciwnik nie może atakować z maty

5) Sabaki (odbijanie ciosów) ręki przeciwnika jest jedynie dozwolone w kierunku przedramienia poniżej łokcia.

[PRAWA DO WIZERUNKU ZAWODNIKÓW PODCZAS ZAWODÓW]

1) IKO Kyokushinkaikan (organizator) może robić zdjęcia i filmować zawodników podczas zawodów, upubliczniać wizerunek zawodników i przekazywać je mediom (TV, radio, internet, gazety, magazyny, DVD itp.) wskazanym przez organizatora. Dodatkowo, te media mogą zawierać imiona zawodników, profil, zdjęcia, głos itp.

2) Podczas rejestracji na zawody, zawodnik zgadza się aby zdjęcia, filmy i materiały medialne stały się własnością organizatora w celu publikacji, promocji wedle uznania organizatora i zrzeka się wobec tego wynagrodzenia i wszelkich honorariów wobec powyższego.

I.K.O. TEST TAMESHIWARI

1) Materiałami użytymi do testu powinny być drewniane (sosna lub cedr) deski długie na 33cm, szerokie na 21cm, grube na 24mm. Sędziowie oraz panel kontrolny sprawdzają czy użyte materiały zostały przygotowane wg. standardów IKO.

2) Punkty zostają przyznane na podstawie ilości złamanych desek.

3) Każdy zawodnik użyje czterech technik do testu: pięść (seiken), stopa-nóż (sokuto), łokieć (enpi) i ręka-nóż (shuto). Całkowita ilość złamanych desek odpowiada wynikowi testu.

4) Każdy zawodnik może podejść do próby z dowolną wybraną ilością desek, ale nie mniejszą niż minimum 3 deski (mężczyźni), (kobiety 2 deski).

5) Jeśli w pierwszej próbie nie wszystkie deski zostaną złamane, nie przyznaje się żadnego punktu.

6) W przypadku porażki, zawodnik może powtórzyć próbę, ale liczba desek zostaje zredukowana do trzech.

7) Jeśli zawodnik nie złamie desek przy drugim podejściu, jego wynik wynosi zero.

- 8) Deski do testu powinny być ułożone na dwóch stabilnych podporach. Zawodnicy nie mogą przesuwać podpór bez zgody sędziów.
- 9) Zawodnicy nie mogą dotykać podpór ani desek. Mogą natomiast sprawdzić odstęp między pojedynczymi deskami i ułożyć cienki kawałek materiału (sprawdzony przez sędziów i panel kontrolny) na deskach.
- 10) Test zostanie przeprowadzony zgodnie z instrukcjami podanymi przez sędziów. Długość testu jest ograniczona do dwóch minut. Przekroczenie czasu oznacza porażkę w złamaniu desek.

I.K.O. PROCEDURA SĘDZIOWSKA KUMITE

ROZPOCZĘCIE POJEDYNKU

- 1) Zawodników wywołuje osoba za to odpowiedzialna. Zawodnicy wchodzą na pole walki z przeciwnych stron.
- 2) Sędzia maty stoi na środku maty, 3 metry od linii środkowej. Sędzia daje komendę ukłonów "Shomen ni Rei" i "Otagai ni Rei". Walka zaczyna się po komendzie sędziego maty: „Hajime!”
- 3) Jeśli karategi zawodników będą wymagały poprawienia, sędzia może wstrzymać pojedynek, ustawić zawodników na miejscach startowych w pozycji wyjściowej, plecami do siebie. Zawodnicy mogą w tym czasie poprawić swój strój.

W TRAKCIE POJEDYNKU

- 1) Jeśli podczas walki zawodnik zdobędzie Ippon, Waza-ari, sfauluje przeciwnika lub jeden z zawodników opuści matę itd. sędziowie narożni używają gwizdka i w tym samym momencie sygnalizują flagą. Sędzia maty podaje komendę „Yame!” (stop) i ustawia zawodników na pozycjach startowych.
- 2) Znaczenie ruchów wykonywanych flagami (flag signals):
 1. Cały punkt (Ippon) – sędzia unosi flagę z kolorem zawodnika (czerwona lub biała) pionowo do góry i jednocześnie głośno gwizdże w momencie unoszenia flagi.
 2. Pół punktu (Waza-ari) – sędzia unosi flagę z kolorem zawodnika poziomo w bok, jednocześnie gwizdże krótko i głośno w momencie unoszenia flagi.
 3. Faul (Hansoku) – sędzia gwizdże, krótkimi gwizdnięciami i porusza flagą z kolorem zawodnika, który sfaulował - do góry i w dół
 4. Opuszczenie pola walki (Jogai) – sędziowie siedzący przy przekroczonej linii używają gwizdka uderzając flagą trzymaną od strony przekraczanej linii o matę.
 5. Mitomezu (nie uznane lub bez punktu) - Sędzia krzyżuje flagi przed sobą i macha nimi.

Gwizd długi, średnio głośno.

6. Miezu (akcja nieczytelna) - Sędzia krzyżuje obie flagi na piersi, bez zakrywania oczu.

Bez gwizdka.

7. Hantei (decyzja)

Hikiwake, Cyuritsu (remis) – Sędzia krzyżuje flagi przed sobą, aby były ukośnie skierowane w dół

Aka (czerwony) wygrywa - sędzia podnosi czerwoną flagę pionowo do góry i głośno gwizdże

Shiro (biały) wygrywa - sędzia podnosi białą flagę pionowo do góry i głośno gwizdże.

3) W przypadku Ippon, Waza-ari lub faulu, sędzia maty prosi o decyzję pozostałych sędziów. Aby ogłosić ostateczną decyzję, co najmniej 3 sędziów (włączając sędziego maty) muszą popierać daną decyzję.

ZWYCIĘSTWO PRZEZ ZDOBYCIE PEŁNEGO PUNKTU (IPPON)

1) Kiedy ma miejsce Ippon (art. 3 lub 4), sędzia prowadzi zawodników na środek maty, gdzie zajmują swoją startową pozycję i wtedy ogłasza werdykt.

2) Sędzia prowadzący walkę ogłasza zwycięstwo na podstawie decyzji co najmniej 3 sędziów (włączając w to sędziego maty).

ZWYCIĘSTWO PRZEZ DECYZJĘ (HANTEI)

1) Aby zatrzymać walkę sędzia używa zwrotu „Yame!” i każe zawodnikom zająć pozycje startowe.

2) Sędzia każe zawodnikom zwrócić się twarzą w kierunku stolika sędziowskiego „Shomen” po czym prosi sędziów o podanie decyzji (używając zwrotu: hantei tori masu!, Hantei!. Każdy sędzia unosi pionowo do góry flagę w kolorze zawodnika, który jego zdaniem wygrał. W przypadku remis, sędzia krzyżuje flagi przed sobą. Ostateczna decyzja musi być poparta trzema lub więcej głosami sędziowskimi (włączając sędziego maty). Jeśli nie zostanie spełniony ten warunek, ogłaszany jest remis.

FAULE

1) W przypadku faulu sędzia rozdziela zawodników i wstrzymuje walkę.

2) Do ogłoszenia faulu konieczna jest decyzja 3 lub więcej sędziów włącznie z prowadzącym pojedynek.

3) W przypadku faulu, jeśli nie był on celowy, zawodnik może otrzymać ostrzeżenie (Chui Ichi). Drugi faul skutkuje drugim ostrzeżeniem (Chui Ni). Trzeci faul skutkuje pierwszym punktem karnym (Genten Ichi). Czwarty faul to drugi punkt karny (Genten Ni) i dyskwalifikacja.

4) Przykłady fauli: Art. 22 (Hansoku) Dyskwalifikacja (Shikkaku)

1) Zawodnik, który otrzymał dwa punkty karne (Genten Ni) zostaje zdyskwalifikowany.

2) Inne dyskwalifikacje: Art. 25 (Shikkaku)

ZAKOŃCZENIE POJEDYNKU

1) W przypadku pełnego punktu lub dyskwalifikacji, sędzia maty musi niezwłocznie zatrzymać walkę, zwrócić zawodników twarzami do siebie, ogłosić werdykt, nakazać ukłon w kierunku „Shomen”, "Otagai" i pozwala ucisnąć dłonie. Następnie zezwala zawodnikom na opuszczenie maty.

2) W przypadku braku całego punktu lub dyskwalifikacji, po zakończeniu pojedynku sędzia przerywa walkę, zwraca przeciwników w kierunku „Shomen”, prosi o decyzję sędziów narożnych i po wskazaniu zwycięzcy postępuje jak w poprzednim przypadku.

Osu !