



IPPON SHOBU FIGHT NIGHT

FULLCONTACT KARATE RULES

1. ledna 2024

Obsah

1.	DEFINICE KARATE IPPON SHOBU.....	2
1.1.	Bodování v zápase	2
1.2.	Povolené techniky	2
1.3.	Porušení pravidel	4
1.4.	Varování a penalizace.....	4
1.5.	Přivolání lékaře	6
1.6.	Způsoby ukončení zápasu	7
2.	PANEL ROZHODČÍCH	8
3.	ZÁPASIŠTĚ.....	9
4.	OFICIÁLNÍ ÚBOR A OCHRANNÉ VYBAVENÍ	10
4.1.	Hlavní rozhodčí	10
4.2.	Rohoví soudci	10
4.3.	Bojovníci.....	10
4.4.	Koučové	11
5.	ORGANIZACE GALAVEČERA.....	12
5.1.	Druhy zápasů a jejich délka	12
5.2.	Váhové kategorie.....	12
5.3.	Oficiální vážení	12
5.4.	Koučink	13
5.5.	Posloupnost aktivit v rámci zápasů	13
5.6.	Způsobilost zápasit.....	13
6.	ZAHÁJENÍ, PŘERUŠENÍ A UKONČENÍ UTKÁNÍ	14
6.1.	Formality před zahájením zápasu	14
6.2.	Vedení zápasu	15
6.3.	Přerušení zápasu (yame)	15
6.4.	Konec utkání a vyhlášení výsledku	16
6.5.	Kritéria hodnocení na praporky	16
6.6.	Použití video review.....	20
7.	OFICÁLNÍ PROTEST	21
7.1.	Hlavní předpis.....	21
7.2.	Sestavení rady rozhodčích.....	21
7.3.	Zamítnutí a přijetí protestu	21
	PŘÍLOHA 1 - TERMINOLOGIE	23
	PŘÍLOHA 2 – GESTIKULACE HLAVNÍHO ROZHODČÍHO	24
	PŘÍLOHA 3 – FORMULÁŘ PRO OFICIÁLNÍ PROTEST.....	25

1. DEFINICE KARATE IPPON SHOBU

Karate ippon shobu je plno kontaktní disciplína bojových sportů. Souboj probíhá v postoji a odehrává se ve střední a dlouhé vzdálenosti. Po úspěšném porazu či podmetu, může být chvilkově přenesen na zem. Zápas trvá 3 minuty a může být ukončen na ippon, awasete ippon (dvě waza-ari) nebo rozhodnutím na praporky.

1.1. Bodování v zápase

- Na rozdíl od klasických soubojů karate, není zápas stopován po každém úspěšném úderu či kopu. Povedené techniky si zaznamenávají rohovní soudci během zápasu do svých poznámek a mají vliv na celkové skóre zápasu. Hlavní rozhodčí ale zastaví zápas a udělí bodování v těchto případech.
- Ippon – jeden ze závodníků není schopen po inkasovaném úderu či kopu pokračovat v zápase (pravidlo 10 sekund).
- Waza-ari – jeden ze závodníků není **ihned** schopen po inkasovaném úderu či kopu pokračovat v zápase a potřebuje čas na zotavení.

1.2. Povolené techniky

- Přímočaré údery ze střední a dlouhé vzdálenosti (zuki)
- Back fist (uraken uchi) – bez rotace
- Přímočaré údery na ležícího soupeře
- Veškeré přímé i obloukové kopy, a to i s rotací
- Kopy na ležícího soupeře (pouze střední pásmo)
- Podmety a porazy

Výklad pravidel – kop pod koleno (calf kick)

- Povoleny jsou kopy na spodní část nohou (pod koleno), které byly vykonány se záměrem podražení soupeře na zem nebo vyvedení soupeře z rovnováhy.
- Po tomto kopu nebo pokusu o poraz musí následovat zřejmě pokračování útoku, samotný kop pod koleno je zakázaný.

Výklad pravidel – úder kolenem

- Pokud bude započít kop ze střední/ dlouhé vzdálenosti a vlivem zkrácení vzdálenosti oponentem dojde k dotyku kolenem, nebude to vyhodnoceno jako zakázaná technika.
- Pokud bude soupeř po takové technice otřesen, bude taková situace vyhodnocena minimálně waza-ari.
- Záměrné použití techniky kolenem je zakázáno.

Výklad pravidel – boj na blízko

- Pokud se zápasníci přiblíží na krátkou vzdálenost a dostanou se do tzv. klinče – mohou v této vzdálenosti použít maximálně jeden úder při pokusu o roztržení.
- Z klinče může být proveden podmet nebo poraz.
- Samotný klinč bez techniky by neměl trvat delší dobu – je to důvod pro přerušení zápasu.
- Opakované klinčování ze strany pouze jednoho ze zápasníků může být vyhodnoceno jako porušení pravidel – vyhýbání se boji.

IPPON SHOBU FIGHT NIGHT RULES

Výklad pravidel – porazy a hody

- Útok nikdy nezačíná úchopem.
- Při pokusu o hod může dojít k zachycení soupeře jednou i oběma rukama v oblasti torza.
- Není povolen úchop pod pasem ani úchop za hlavu (tzv. thajský klinč) – v tomto případě by měl rozhodčí zápas zastavit.
- Podražení nebo vyvedení soupeře z rovnováhy může být provedeno:
 - V útoku ze střední či dlouhé vzdálenosti
 - V obraně jako kontra technika
 - Poté, co se zápas přenesl do krátké vzdálenosti (z klinče)
- Nehodnocené porazy, po kterých se ihned zastavuje zápas:
 - Pokud bojovník vykonávající poraz sám u tohoto porazu opadne na zem
 - Pokud bojovník vykonávající poraz při porazu poklekne nebo si jinou částí těla dotkne země
 - Pokud při pokusu o poraz využije úchop jednou nebo oběma rukama pod pasem soupeře (single leg, double leg)
 - Pokud při pokusu o poraz využije úchop za hlavu
- Single leg úchop je možný pouze v případě zachycení kopu soupeře.
- Opakované porušování pravidel úchopu pod pasem, může být rozhodčím vyhodnoceno jako vyhýbají se boji, které se trestá.
- Úmyslné hození soupeře na hlavu je považováno za faul.

Výklad pravidel – boj na zemi

- Je možné útočit ze stoje na ležícího soupeře, který se na zem dostal vlastní vinou nebo byl podražen.
- Útok může trvat maximálně 3 sekundy a mohou být použity maximálně 3 údery či kopy. Poté hlavní rozhodčí zastaví zápas povelu „yame“.
- Ležící zápasník nemůže ze spodní pozice používat žádné kopy ani údery pod pás.
- Bojovník, který byl hozen nebo podmeten musí ihned po vyhlášení povelu „yame“ vstát.
- Pokud jeví známky neschopnosti pokračovat v zápase, rozhodčí započne počítání, které bude ohodnoceno minimálně waza-ari.

Výklad pravidel – vzájemný knockdown, knockout

- Při vzájemné regulérní technice karate, po které se ocitnou oba na zemi, vyhrává ten zápasník, který se dokáže zvednout do limitu 10 vteřin.
- Pokud v časovém limitu vstanou oba, bude jim oběma uděleno waza-ari a zápas bude pokračovat dál. Další waza-ari však znamená konec utkání.
- Pokud se v časovém limitu nepostaví ani jeden zápasník, dojde buď na technické rozhodnutí rozhodčích nebo bude zápas vyhodnocen jako „NO CONTEST“ (viz kapitola 1.6).

1.3. Porušení pravidel

Porušení pravidel je jedním z důvodů přerušení zápasu. Mezi zakázané chování patří:

- Technické fauly
 - Údery a kopy pod pás, kopy na hlavu ležícího soupeře
 - Údery otevřenou rukou do obličeje (eye poke)
 - Údery na krátkou vzdálenost (háky, zvedáky, kolena, lokty)
 - Údery hlavou, údery do zátylku
 - Škracení, páčení, tahání za vlasy, kousání
 - Nebezpečné hody – např. záměrné hození soupeře na hlavu
- Taktické a etické fauly
 - Záměrné vyšlápnutí ze zápasové plochy (ochranné zóny)
 - Záměrné vyhýbání se boji – chytání soupeře, držení, zdržování zápasu, lehání si na zem, úmyslné vypadávání chráničů zubů
 - Udeření, kopnutí soupeře ve chvíli, kdy je přerušen zápas
 - Vulgární pokřiky a nadávky

Výklad pravidel – opuštění zápasové plochy (jogai)

- Zápas může pokračovat i v ochranné zóně. Zápasníci budou upozorněni, že se nacházejí v zóně jogai. V případě jakýchkoliv pochyb z hlediska bezpečnosti zápasníků, může rozhodčí zápas zastavit. Varování KEIKOKU za vyšlápnutí ale nebude uděleno.

1.4. Varování a penalizace

V zápasech karate je cílem vždy vyhrát regulérním způsobem, bez zbytečných faulů a přerušení. Pokud však dojde k porušení pravidel, rozlišujeme čtyři úrovně trestů. Všechny druhy faulů (technické i taktické) se sčítají dohromady.

- Neoficiální slovní varování
- Oficiální varování – KEIKOKU
- Penalizace – CHUI
- Diskvalifikace – HANSOKU

Výklad pravidel – neoficiální slovní varování

- Vyhýbání se boji může být sporné – proto hlavní rozhodčí nejprve slovně napomene zápasníka a upozorní ho, že příště přijde oficiální varování – KEIKOKU.
- Pokud zápasník fauluje svého soupeře, ale nezpůsobí mu tím závažné zranění, rozhodčí hřištníka pouze slovně varuje a upozorní ho, že příště přijde oficiální varování – KEIKOKU.

Výklad pravidel – oficiální varování (KEIKOKU)

- Při úmyslném opuštění zápasové plochy rozhodčí vždy vydá varování minimálně KEIKOKU.
- Při opakovaném vyhýbání se boji, po předchozím upozornění rozhodčí vydá varování KEIKOKU.
- Pokud zápasník neúmyslně fauluje svého soupeře a způsobí mu tak závažnější zranění, které si žádá lékařské ošetření, bude zápasníkovi uděleno varování KEIKOKU (například kopnutí pod pás).

IPPON SHOBU FIGHT NIGHT RULES

Výklad pravidel – penalizace (CHUI)

- Pokud zápasník fauluje svého soupeře **úmyslně**, rozhodčí zastaví zápas, poskytne zápasníkovi lékařské ošetření a čeká na vyjádření lékaře, zda může zápas pokračovat. V případě, že zápas pokračovat může, dojde k penalizaci CHUI, které znamená přidělení bodu soupeři.
- Pokud dochází opakovaně k použití nedovolené techniky neúmyslně a již bylo uděleno KEIKOKU.
- V případě kumulace (např. neúmyslný faul vyžadující ošetření + jogai).

Výklad pravidel – diskvalifikace (HANSOKU)

- Pokud zápasník fauluje svého soupeře **úmyslně**, rozhodčí zastaví zápas, poskytne zápasníkovi lékařské ošetření a čeká na vyjádření lékaře, zda může zápas pokračovat. V případě, že zápas pokračovat nemůže, bude situace vyhodnocena jako diskvalifikace (HANSOKU).
- V případě opakovaného úmyslného faulování soupeře, po předchozí penalizaci CHUI.
- V případě kumulace trestů rozhodčí **může** diskvalifikaci (např. úmyslný faul + jogai).

Výklad pravidel – vzájemný neúmyslný faul

- Pokud dojde ke vzájemnému neúmyslnému faulu (např. vzájemné kopnutí do slabin), bude zápas zastaven a oběma zápasníkům poskytnut čas až 5 minut.
- Pokud mohou oba pokračovat, znovu se spustí zápas bez užití jakéhokoliv trestu.
- Pokud kterýkoliv ze zápasníků pokračovat nemůže, bude utkání ukončeno a dojde buď na technické rozhodnutí rozhodčích nebo bude zápas vyhodnocen jako „NO CONTEST“.
- Zraněný zápasník pak ale v případě pyramidového turnaje již nemůže pokračovat.

Výklad pravidel – technické fauly (souhrn)

- Pokud zápasník fauluje svého soupeře, ale nezpůsobí mu tím závažné zranění, rozhodčí hříšníka pouze slovně varuje a upozorní ho, že příště přijde oficiální varování – KEIKOKU.
- Pokud zápasník **neúmyslně** fauluje svého soupeře a způsobí mu tak závažnější zranění, které si žádá **lékařské ošetření**, bude zápasníkovi uděleno varování **KEIKOKU** (například kopnutí pod pás).
- Pokud zápasník, který inkasoval neúmyslný nelegální úder může pokračovat, rozhodčí znovu spustí zápas.
- Pokud zápasník, který inkasoval neúmyslný nelegální úder **nemůže pokračovat**, rozhodčí předčasně ukončí zápas povelom a gestem „**SOREMADE**“.
- Pokud utkání **nepřesáhlo svou polovinu**, bude zápas ukončen jako „**NO CONTEST**“, tedy zápas bez výsledku. V dalších zápasech pyramidy již zraněný bojovník nemůže pokračovat.
- Pokud utkání **přesáhlo svou polovinu**, bude zápas ukončen jako **technické rozhodnutí rozhodčích**, kteří si již stihli udělat obrázek o tom, kdo byl v dosavadním průběhu zápasu lepší. Následovat tedy bude rozhodnutí na praporky, které může skončit vítězstvím aka/ ao nebo remízou. V dalších zápasech pyramidy již zraněný bojovník nemůže pokračovat.
- Pokud dochází opakovaně k použití nedovolené techniky neúmyslně a již bylo uděleno KEIKOKU.
- Pokud zápasník fauluje svého soupeře **úmyslně**, rozhodčí zastaví zápas, poskytne zápasníkovi lékařské ošetření a čeká na vyjádření lékaře, zda může zápas pokračovat.

IPPON SHOBU FIGHT NIGHT RULES

- V případě, že zápas **pokračovat může**, dojde k penalizaci **CHUI**, které znamená přidělení bodu soupeři.
- V případě, že zápas **pokračovat nemůže**, bude situace vyhodnocena jako diskvalifikace **HANSOKU**. Zápasník, který nedovolenou ránu inkasoval v zápase zvítězí. Pokud se bude jednat o postupový turnaj (pyramida), nemůže v něm pokračovat a bude nahrazen jiným zápasníkem.

1.5. Přivolání lékaře

Zápasník si nemůže sám přivolat lékařskou pomoc, jednalo by se o gesto „vzdání se – kiken“. Rozhodčí může během utkání přerušit zápas a přivolat lékaře v těchto případech:

- Dojde-li během utkání dovoleným způsobem například k tržné ráně, která si žádá lékařské ošetření. V takovémto případě nemůže být použit trest, neboť se jednalo o regulérní techniku karate. Lékař je přivolám pouze k tomu, aby se pokusil krvácení zastavit nebo zhodnotil, zda je vhodné v zápase pokračovat. V tomto případě je maximální délka ošetření 1 minuta.
 - Pokud zápas **pokračovat může**, dojde k jeho znovuspuštění „**tsuzukete hajime**“
 - Pokud zápas **pokračovat nemůže**, prohraje ošetřovaný borec na „**DOCTOR STOPPAGE**“
 - Úplně stejným způsobem může dojít k překontrolování zápasníka lékařem v přestávce mezi koly vícekolového utkání
- Dojde-li k závažnému faulu (úmyslnému i neúmyslnému), rozhodčí zastaví zápas a faulovaný zápasník dostane až 5 minut na regeneraci. Zápasník může využít pomoc turnajového lékaře.
 - Pokud se jednalo o **neúmyslný faul** a zápasník **může pokračovat**, dojde k varování **KEIKOKU** a zápas bude znovu spuštěn
 - Pokud se jednalo o **neúmyslný faul** a zápasník **nemůže pokračovat**, dojde k varování **KEIKOKU** a zápas bude ukončen a skončí buď „**NO CONTEST**“ nebo na **technické rozhodnutí rozhodčích** (viz kapitola 1.4)
 - Pokud se jednalo o **úmyslný faul** a zápasník **může pokračovat**, bude tento akt vyhodnocen jako **CHUI** a zápas bude znovu spuštěn
 - Pokud se jednalo o **úmyslný faul** a zápasník **nemůže pokračovat**, bude tento akt vyhodnocen jako **HANSOKU** a zvítězí zraněný bojovník

IPPON SHOBU FIGHT NIGHT RULES

1.6. Způsoby ukončení zápasu

Zápas může skončit před uplynutím časového limitu anebo po uplynutí.

Před časovým limitem

- Vítězství na Ippon – soupeř není schopný do 10 vteřin po inkasování legálního úderu pokračovat.
- Vítězství na Awasete ippon – získání 2 waza-ari ve stejném kole .
- Vítězství na Hansoku (diskvalifikace) – kumulací trestů nebo záměrné použití nepovolené techniky, po které není soupeř schopen pokračovat.
- Vítězství na Kiken (odstoupení ze zápasu) – závodník si způsobí bez cizího zavinění zranění, které mu neumožňuje pokračovat v zápase nebo nechce pokračovat v zápase z jakýchkoliv důvodů. Nebo si nepřeje pokračování zápase někdo z jeho týmu.
- Vítězství na rozhodnutí lékaře (doctor stopage) – závodník je zraněn, chce pokračovat v zápase, ale lékař jeho další start nepovoluje.
- Zápas bez výsledku (no contest) – jeden ze závodníků udeří či kopne svého soupeře neúmyslně nepovolenou technikou. Po tomto neúmyslném kopu/úderu soupeř není schopen pokračovat. Zápas při tom nepřesáhl svoji polovinu.
- Technické rozhodnutí rozhodčích – pokud došlo k neúmyslnému faulu, závodník nemůže pokračovat v zápase a zápas trval déle než polovinu stanového limitu, dojde k rozhodnutí na praporky.

Po časovém limitu

- Jednoznačné vítězství (unanimous decision) – 3:0 na praporky
- Většinové vítězství na body (majority decision) – 2:0 na praporky, jedna remíza
- Vítězství na body (split decision) – vítězství 2:1 na praporky
- Jednoznačná remíza (unanimous draw) – u všech rozhodčích remíza
- Většinová remíza (majority draw) – dva rozhodčí remíza, jeden praporek AKA/AO
- Remíza (split draw) – jeden rozhodčí remíza, jeden výhra AKA, jeden výhra AO

2. PANEL ROZHODČÍCH

Panel rozhodčích tvoří 1 hlavní rozhodčí (shushin), 1 arbitr (kansa) a 3 nebo 5 rohových soudů (fukushin).

Funkce arbitra

- Kontroluje zápasníky před vstupem na tatami
- Účastní se ceremoniálního zahájení utkání
- Kontroluje časomíru, aby nedošlo k chybě času
 - Při zastavení a znovuspuštění zápasu
 - Dodržení limitu 5 minut při ošetření lékařem po faulu
 - Dodržení limitu 1 minuty mezi koly ve finálovém utkání
- Kontroluje, aby nebyla porušena pravidla
 - Udělení druhého waza-ari v kole = konec utkání
- Kumulace trestů = 2x keikoku = chui
- Na konci utkání vybírá od sudích výsledkové karty
- Zodpovídá za správnost zápisu výsledku, včetně času a kola ukončení utkání

Funkce hlavního rozhodčího

- Vede ceremoniální zahájení zápasu
- Zahajuje a zastavuje zápas
- Upozorňuje slovně zápasníky během zápasu, aby neporušily pravidla
- Vyhodnocuje techniky ippon a waza-ari
- Vyhodnocuje úmysl či ne úmysl v porušení pravidel
- Gestikuluje body a tresty během utkání
- Provádí samostatně neoficiální vyhlášení výsledku zápasu
- Provádí společně s vyhlášovatelem oficiální vyhlášení výsledku zápasu

Funkce rohového sudího

- Zapisuje do bodovacího lístku udělená waza-ari a chui
- Dělá si poznámky k průběhu utkání – počet a kvalita signifikantních technik
- Bere v potaz rozdíl mezi úderem na břicho a kopem na hlavu nebo úspěšným porazem
- Vyhodnocuje správnost porazu
- Přiděluje bod za aktivitu v průběhu utkání
- Provádí součet všech bodovacích kritérií a zvedá za základě toho praporek s preferencí AKA/AO/HIKIWAKE

3. ZÁPASIŠTĚ

- Zápasíště je čtverec o straně osm metrů (měřeno z vnějšku) s odlišnou barvou vyznačenými čtverci označující hranice zápasíště.
- Kromě toho bude na všech stranách zápasíště další 2 metry široký bezpečnostní prostor, ve kterém však může pokračovat souboj, pokud hlavní rozhodčí nevyhodnotí přešlap jako úmyslný nebo pokud nevyhodnotí situaci jako nebezpečnou.
- Dva čtverce jsou obráceny jinak barevně odlišenou stranou nahoru, a to ve vzdálenosti jednoho metru od středu zápasíště na obou stranách. Tyto čtverce tvoří hranici mezi bojovníky. V případě zahájení či pokračování v zápasu, stojí bojovníci proti sobě na přední hraně a uprostřed čtverců.
- Rozhodčí (Shushin) stojí uvnitř uprostřed mezi oběma bojovníky k nim čelem, ve vzdálenosti dva metry od bezpečnostní zóny zápasíště.
- Soudci (Fukushin) jsou umístěni mimo zápasovou plochu a jsou vždy v lichém počtu. Pověštinou tři, u titulových zápasů mohou být v počtu pěti. Rozhodčí se může pohybovat po celém zápasišti, včetně bezpečnostní zóny. Každý soudce je vybaven červeným a modrým praporkem a výsledkovou kartou (scorecard).
- Arbitr zápasu (kansa) sedí u oficiálního stolku.
- Místo určené pro kouče je mimo bezpečnostní prostor, na okraji zápasíště za zády jejich bojovníků.

4. OFICIÁLNÍ ÚBOR A OCHRANNÉ VYBAVENÍ

4.1. Hlavní rozhodčí

Hlavní rozhodčí utkání má tento oficiální úbor:

- Hladké světlešedé kalhoty bez manžet
- Bílá košile s dlouhými rukávy
- Hladké, tmavě modré nebo černé ponožky a černé nazouvací boty na zápasiště
- Oficiální kravata bez kravatové spony
- Píšťalka s diskrétní šňůrkou
- **Hlavní rozhodčí vede zápas bez saka**

4.2. Rohoví soudci

Rohoví soudci mají tento oficiální úbor:

- Jednořadé sako barvy námořní modře
- Hladké světlešedé kalhoty bez manžet
- Bílá košile
- Hladké, tmavě modré nebo černé ponožky a černé nazouvací boty na zápasiště.
- Oficiální kravata bez kravatové spony

4.3. Bojovníci

Následující povinné vybavení si zajišťuje bojovník sám:

- Bílé karate-gi
- Pásek patřičné barvy – červená, modrá
- Chrániče na zuby
- Suspensor (muži)
- Chráníč prsou (ženy)

Následné povinné vybavení zajišťuje pořadatel akce:

- Chrániče na ruce (do chráničů je možné použít bandáže)
- Chrániče holeň + nárt

Specifikace karate-gi

- Kabát, stažený v pase pásem, musí mít minimálně takovou délku, aby zakrýval boky, nesmí však být delší než $\frac{3}{4}$ stehen.
- Ženy mohou nosit pod kabátem bílé tričko bez vzoru.
- Kabát musí být zavázaný tkaničkami při zahájení zápasu.
- Pokud se v průběhu zápasu tkaničky utrhnou, závodník si nemusí měnit kabát.
- Maximální délka rukávů nesmí přesahovat ohyb zápěstí, rukáv nesmí být kratší než do poloviny předloktí.
- Kalhoty musí být tak dlouhé, aby zakryly alespoň 2/3 lýtek a nesmí přesahovat kotníky. Kalhoty nesmí být srolované.

IPPON SHOBU FIGHT NIGHT RULES

- Rukávy kabátu nesmí být srolované Červené a modré pásy musí být široké okolo 5 cm a dlouhé tak, aby jejich konce přečnívaly alespoň 15 cm na každé straně uzlu, ovšem ne tak dlouhé, aby přesahovaly délku větší než $\frac{3}{4}$ stehen.

Loga a partneři na karate-gi

- Pokud je hlavním partnerem akce značka výrobce kimon, pořadatel zajistí všem bojovníkům karate-gi této značky. Pořadatel může vyžadovat od bojovníků, aby nosili karate-gi této značky po dobu celého turnaje.
- Bojovníci mohou nosit na karate-gi vlajku či znak svého oddílu/gymu nebo země, kterou reprezentuje.
- Bojovník může nosit na karate-gi loga svých partnerů, ale musí to předem zkontrolovat s pořadatelem akce.
- Pořadatel akce může bojovníkům nařídit nošení loga některého z partnerů akce.

Funkce arbitra

Arbitr zápasu (Kansa) má povinnost před každým zápasem zkontrolovat bojovníky, zda-li mají schválené a předepsané chrániče. Kontroluje i následující:

- Jsou zakázány jehlice do vlasů, stejně jako kovové spony. Stuhý (mašle) a jiné ozdoby jsou zakázány. Jedna nebo dvě diskrétní gumičky svazující vlasy do jednoho copu jsou povoleny.
- Závodníci musí mít krátké nehty a nesmí nosit kovové ani žádné jiné předměty, které by mohly zranit soupeře.
- Brýle jsou zakázány.

Úprava chráničů

- Zápasník zodpovídá za správně vytvarovaný chránič zubů, aby nedocházelo k jeho častému vypadávání během zápasu.
- Rozhodčí není povinen v takovém případě zápas přerušovat a nechává zápas plynout. Zápas stopuje až ve chvíli, kdy jsou oba zápasníci v bezpečné vzdálenosti od sebe.
- Hlavní vyhodnocuje, zda-li je vhodná chvíle na úpravu chráničů.
- Pokud by zápasník vyžadoval zastavení zápasu z vlastní vůle, bude to vyhodnoceno jako akt vzdání se, tedy „**KIKEN**“.

4.4. Koučové

- Koučové musí v průběhu celého turnaje nosit sportovní úbor a obuv.

5. ORGANIZACE GALAVEČERA

5.1. Druhy zápasů a jejich délka

Pyramida

- Turnaje se účastní 8 vybraných bojovníků dané váhové kategorie.
- Bojovníci postupují turnajem klasickým pavoukovým systémem.
- Pokud nastane situace, že některý ze zápasníků nebude schopný z jakéhokoli důvodu pokračovat v turnaji, bude nahrazen jiným (např. lucky loser).
- Zápasy čtvrtfinále a semifinále jsou jednokolové (3 min) a mohou skončit remízou.
- Pokud zápas skončí remízou, hlavní rozhodčí oznámí nový zápas, který bude trvat opět 3 min. Veškeré tresty i body se nulují.
- Pokud tento zápas (prodloužení) dojde do konce časové limitu, praporkový rozhodčí nesmí použít rozhodnutí hikiwake – remíza.
- Praporkoví rozhodčí při finálové rozhodnutí prodloužení berou v potaz pouze nový zápas
- Finálový zápas se odehraje na tři kola (3 x 3 min).
- Tento zápas může skončit remízou a prodloužení se nekoná.

Tříkolový superfight

- 3 x 3 min s minutovou pauzou mezi koly.
- Tento zápas může skončit remízou a prodloužení se nekoná.

5.2. Váhové kategorie

- Těžká váha (+84 kg)
- Polotěžká váha (-84 kg)
- Střední váha (-75 kg)
- Lehká váha (-67 kg)
- Muší váha (-60 kg)
- Lehká váha ženy (+60 kg)
- Muší váha ženy (-60 kg)
- Slámová váha ženy (-54 kg)

5.3. Oficiální vážení

- Vážení musí proběhnout nejpozději den před dnem soutěže pro danou kategorii, pokud není pro konkrétní soutěž stanoveno jinak. Oficiální čas vážení bude řádně oznámen v rozpise.
- Bojovníci, kteří se nenaváží v předepsaném limitu pro váhovou kategorii, musí odevzdat poměrnou část své výplaty, případně výhry.
- V případě žebříčkového superfightu náleží tato část odměny soupeři.
- V případě vítězství v pyramidě náleží tato část výhry finalistovi.
- V pyramidě a v netitulových superfightech je povolena tolerance 0,5 kg. Pro zápasy o titul je tolerance nulová.

5.4. Koučink

- U jednokolových zápasů pyramidy může mít každý bojovník pouze jednoho kouče.
- V tříkolových utkáních může mít každý bojovník kouče dva.
- Koučování je povoleno během celého zápasu, při zastavení utkání i během pauzy po konci kola.
- Koučování je zakázáno pouze ve chvíli, kdy je kterýkoliv z bojovníků ošetřován.

5.5. Posloupnost aktivit v rámci zápasů

- Začíná se nástupem bojovníka s červenou šerpou za doprovodu hudby.
- Po příchodu AKA k zápasišti zkontroluje KANSA správnost výstroje a zápasníkovu způsobilost k zápasu.
- Pokračuje se nástupem bojovníka s modrou šerpou za doprovodu hudby.
- Po příchodu AO k zápasišti zkontroluje KANSA správnost výstroje a zápasníkovu způsobilost k zápasu.
- Následně vyhlášovatel představí publiku oba bojovníky včetně jejich výšky, váhy, úspěchů, oddílu/gymu, případně jejich profi skóre.
- Hlavní rozhodčí spolu se sudími provede oficiální ceremoniální zahájení zápasu.
- Sudí zaujmou své pozice mimo zápasovou plochu.
- Hlavní rozhodčí přizve oba bojovníky na jejich vyznačená místa a zahájí zápas.
- Po skončení zápasu následuje neoficiální vyhlášení výsledku.
- Hlavní rozhodčí svolá rohové sudí a za doprovodu vyhlášovatele provede oficiální vyhlášení výsledku.
- Následuje rozhovor s vítězem případně poraženým s moderátorem.
- V dalším času může libovolně probíhat podání ruky soupeři a jeho týmu, společné focení vítězných/poražených týmů.

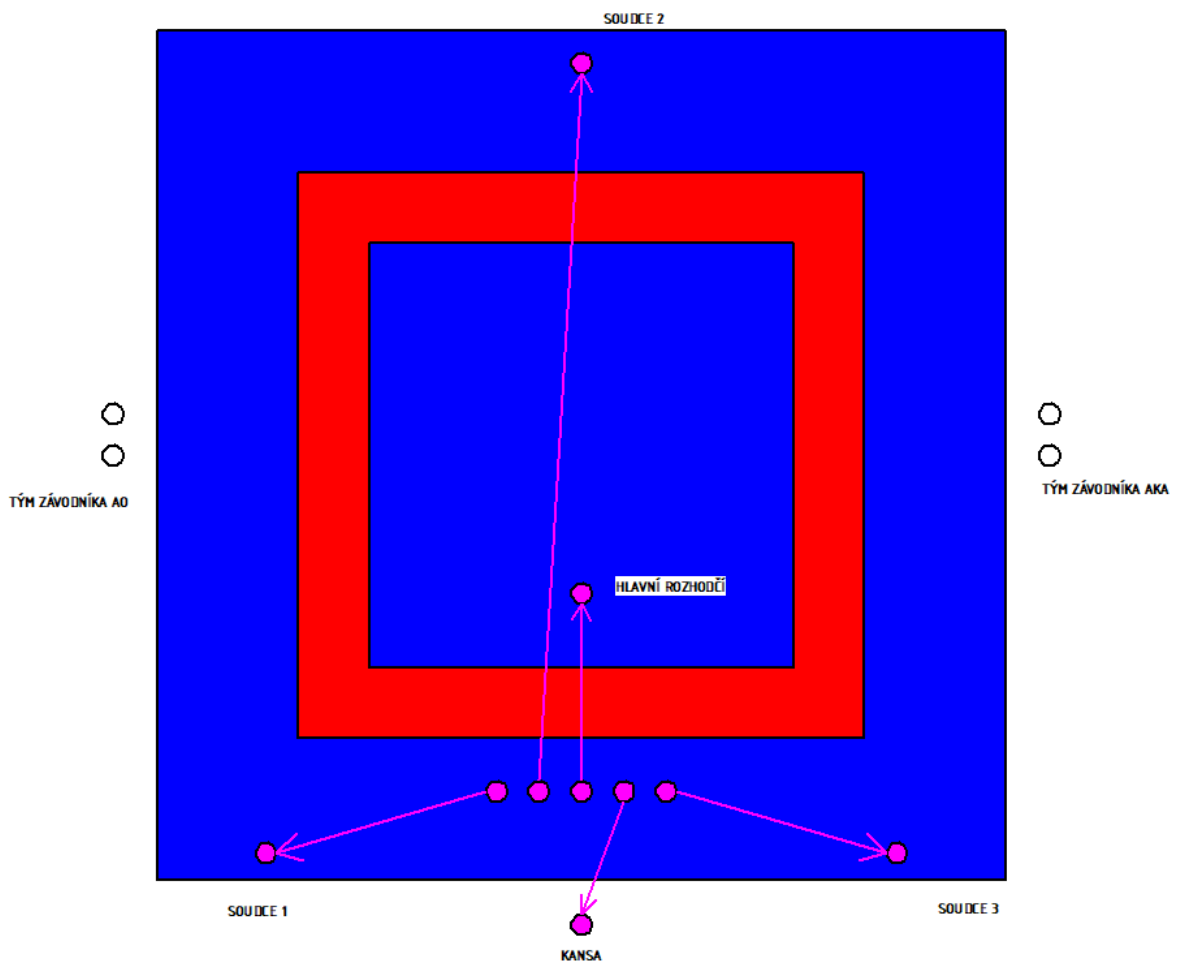
5.6. Způsobilost zápasit

- Zápasník musí v daném kalendářním roce dovršit věku 18 let. Pro galavečery v daném roce je tedy rozhodující ročník narození:
 - Galavečery v roce 2024 – narozen v roce 2006 a dříve
 - Galavečery v roce 2025 – narozen v roce 2007 a dříve
- Zápasník musí splnit limit váhové kategorie. Jeho soupeř nemusí v případě nesplnění limitu zápas přijmout, případně může dojít k finanční kompenzaci.
- Zápasník musí projít lékařskou prohlídkou oficiálního lékaře daného turnaje.

6. ZAHÁJENÍ, PŘERUŠENÍ A UKONČENÍ UTKÁNÍ

6.1. Formality před zahájením zápasu

- Termíny a gesta, které hlavní rozhodčí používá při řízení zápasu jsou uvedeny v příloze 2.
- Pro každý zápas bude proveden ceremoniál úklony, který začíná tím, že hlavní rozhodčí nejprve nechá bojovníky a soudce, aby se obrátili čelem k publiku a uklonili se SHOMEN NI REI, následovaný vzájemnou úklonou OTAGAI NI REI. Na konci zápasu (zápasů) se ceremoniál úklon provede v opačném pořadí.
- Ceremoniální zahájení zápasu se provádí z výchozí pozice viz obrázek 1.
- **Soudci a kansa** se rozejdou ke svým místům.
- **Hlavní rozhodčí** přizve oba zápasníky na stanovená místa povelom „Moto no ichi“.
- Po vzájemné úkloně **hlavní rozhodčí** zahájí utkání povelom „Shobu Ippon Hajime“.



Obrázek 1: Pozice rozhodčích při zahajovacím ceremoniálu

IPPON SHOBU FIGHT NIGHT RULES

6.2. Vedení zápasu

- Zápasníci si mohou před zahájením nebo během prvních pár sekund zápasu vyměnit pozdravy symbolickým plácnutím nebo obejmutím.
- Zápas může být v průběhu přerušován – viz kapitola 6.3.
- Během zápasu budou zápasníci upozorněni na posledních 10 vteřin utkání (ato shibaraku).
- Během zápasu i během zastavení zápasu je možné závodníky koučovat.
- Koučink není možný pouze v případě ošetřování lékařem.
- Zápas může skončit buď před časovým limitem nebo po limitu.
- Před časovým limitem je zápas ukončen gesty „ippon, awasete ippon, hansoku, kiken, keikoku-soremade“.
- Pokud zápas neskončí před limitem, rozhodčí ukončuje zápas povelom a gestem yame-soremade.

6.3. Přerušování zápasu (yame)

- Po tvrdém úderu či kopu, kdy zápasník nemůže ihned pokračovat v zápase a dojde k udělení bodů (ippon nebo waza-ari)
- Vstávání ležícího soupeře po podmetu
- Roztržení – stání hrudí proti hrudi déle než 3 sekundy
- Hrozící porušení pravidel – zápas v krátké vzdálenosti
- Porušení pravidel
- Na pokyn zápasníka nebo jeho trenéra (vzdání se – kiken)
- Lékařské ošetření
- Upravení chráničů
- Konec časového limitu

Výklad pravidel – zastavení zápasu

- Zápasník zodpovídá za správně vytvarovaný chránič zubů, aby nedocházelo k jeho častému vypadávání během zápasu.
- Rozhodčí není povinen zápas přerušovat a nechává plynout zápas i v případě, že jednomu ze zápasníků vypadne chránič. Zápas stopuje až ve chvíli, kdy jsou oba zápasníci v bezpečné vzdálenosti od sebe.
- Pokud dojde v zápale boje k roztržení obojí nebo jinému zranění, rozhodčí nestopuje utkání, nedošlo-li však ke zranění vlivem faulu.
- Rozhodčí může stopnout zápas, pokud jsou oba zápasníci v bezpečné vzdálenosti od sebe a může nechat překontrolovat zranění lékařem turnaje.
- Pokud by zápasník vyžadoval zastavení zápasu z vlastní vůle, bude to vyhodnoceno jako akt „KIKEN“.
- Rozhodčí komunikuje se zápasníky tak, aby je upozornil, na případné přerušování zápasu z důvodu porušení pravidel:
 - Be carefull jogai
 - No clinch, no grabbing
 - Fighting – tsuzukete

6.4. Konec utkání a vyhlášení výsledku

- Pokud zápas skončí před časovým limitem bude provedeno nejprve neoficiální vyhlášení, začne hrát hudba a následně bude provedeno oficiální vyhlášení společně se slovy vyhlášovatele.
- **Neoficiální vyhlášení** je toto:
 - Aka/ Ao ippon
 - Aka/ Ao waza-ari awasete ippon
 - Aka/ Ao hansoku
 - Aka/ Ao kiken
 - Aka/ Ao keikoku – soremade
- **Oficiální vyhlášení** – vyhlášovatel započne slovy „Dáme a pánové, hlavní rozhodčí zastavil zápas v čase X:XX a vítězem se stává na ippon“ V tu chvíli hlavní rozhodčí provede vyhlášení Aka/Ao no Kachi.
- Po uplynutí limitu 3 minut zazní klakson a **rozhodčí** zvolá „yame - soremade“ – v tu chvíli začíná hrát hudba a zápasníci se vrací ke svým koučům.
- V tomto případě dochází pouze k oficiálnímu vyhlášení výsledků na praporky
- **Kansa** vybere bodovací lístky od soudců, kteří zde vyjádří svoji preferenci (aka, ao, remíza), kterou následně vyjádří zdvihnutím praporku.
- Po sečtení hlasů **rozhodčí** znovu přizve zápasníky na tatami k vyhlášení výsledků.
- **Vyhlášovatel** zápasu začne slovy „Dáme a pánové, známe výsledky – vítězem utkání se v poměru 3:0 stává“ – po těchto slovech **hlavní rozhodčí** dvou tónovým hvizdem vyzve **soudce** k hlasování – sečká 3-5 sekundu a vyhlásí vítěze gestem aka/ao no kachi případně hikiwake.

6.5. Kritéria hodnocení na praporky

- Soudce v rohu si zapisuje každou techniku, která viditelně zasáhla svůj cíl, bez ohledu na to, jestli zápasník zasáhl první nebo druhý. Zápasník nemusí při technice zakřičet „Kiai“.
- Za povedený podmet se považuje pouze ten, u kterého zápasník neupadne nebo se nedotkne nějakou částí těla země.
- Soudce si může dělat poznámky, kouká vždy na zápas jako celek a bere v potaz významnost technik – například tvrdých kopů na hlavu nebo podmetů s následujícími až třemi technikami.
- Do patřičných kolonek (waza-ari/chui) soudce zapíše body/ tresty, které během zápasu přidělil hlavní rozhodčí.
- Své hodnocení soudce zapisuje do kolonky „aktivita“.
- Celkové skóre zápasu je součtem těchto kritérií:
 - Počet bodů waza-ari
 - Počet trestů chui
 - Aktivita
- Podle toho, jaké je celkové skóre na kartě, podle toho zvedá soudce praporek pro jednu nebo druhou stranu, případně může dát remízu.
- Pokud nebylo uděleno waza-ari, rozhodčí sečte signifikantní body, které během zápasu nastřádal. Pokud je skóre velmi vyrovnané, může do kolonky **aktivita** zapsat 0:0. Pokud byl jeden ze zápasníků lepší, zapíše do kolonky 1:0 nebo 0:1.

IPPON SHOBU FIGHT NIGHT RULES

- Pokud bylo waza-ari uděleno, měl by zápasník vyhrát a rozhodčí píše do kolonky **aktivita** 0:0. Pokud však byl jeho soupeř po celý zápas jasně lepší, může soudce zapsat do kolonky aktivita 1:0 nebo 0:1 a zápas může jít takto do prodloužení.
- Pokud je zápas ukončen před limitem na ippon, awasete ippon nebo diskvalifikací, nebude docházet k rozhodnutí na praporky.

Výklad pravidel – remíza (0:0, 1:1)

- Oba bojovníci předvedli v daném kole podobný počet signifikantních technik, nikdo nezískal waza-ari za knockdown ani penalizaci chui (obrázek 2).
- Jeden z bojovníků zaznamenal v kole waza-ari, ale druhý byl v daném kole po zbytek času výrazně lepší (obrázek 3).
- Jeden ze zápasníků byl v daném kole lepší, ale dopustil se výrazného porušení pravidel a získal tak penalizaci „chui“ (obrázek 4).

Event Name		Ippon Shobu Fight Night 1			
Bout number		7			
Type		1x3min			
Judge 1					
Jan Novák					
AKA		Athletes Names		AO	
Mariusz Migdalski				Marton Lozsi	
ROUND1	0	Waza-ari	0	ROUND1	
	0	Chui	0		
	0	Activity	0		
0		FINAL SCORE		0	

Obrázek 2: Score karta – remíza 1

Event Name		Ippon Shobu Fight Night 1			
Bout number		7			
Type		1x3min			
Judge 1					
Jan Novák					
AKA		Athletes Names		AO	
Mariusz Migdalski				Marton Lozsi	
ROUND1	0	Waza-ari	1	ROUND1	
	0	Chui	0		
	1	Activity	0		
1		FINAL SCORE		1	

Obrázek 3: Score karta – remíza 2

Event Name		Ippon Shobu Fight Night 1			
Bout number					
Type		1x3min			
Judge 1					
Jan Novák					
AKA		Athletes Names		AO	
ROUND1	0	Waza-ari	0	ROUND1	
	1	Chui	1		
		Activity	0		
1		FINAL SCORE		1	

Obrázek 4: Score karta – remíza 3

IPPON SHOBU FIGHT NIGHT RULES

Výklad pravidel – výhra 1:0


- Jeden ze zápasníků zaznamenal během kola vyšší počet signifikantních úderů, waza-ari ani chui nebylo uděleno (obrázek 5).
- Zápas byl vyrovnaný, ale jeden ze zápasníků získal během kola waza-ari (obrázek 6).
- Zápas byl vyrovnaný, ale jeden ze zápasníků úmyslně fauloval nebo jiným způsobem získal penalizaci (obrázek 7).

Event Name		Ippon Shobu Fight Night 1			
Bout number					
Type		1x3min			
Judge 1					
AKA		Athletes Names		AO	
ROUND1	0	Waza-ari	0	ROUND1	
	0	Chui	0		
	1	Activity	0		
1		FINAL SCORE		0	

Obrázek 5: Score karta - vítězství AKA na aktivitu

Event Name		Ippon Shobu Fight Night 1			
Bout number					
Type		1x3min			
Judge 1					
AKA		Athletes Names		AO	
ROUND1	1	Waza-ari	0	ROUND1	
	0	Chui	0		
	0	Activity	0		
1		FINAL SCORE		0	

Obrázek 6: Score karta - vítězství AKA na waza-ari

Event Name		Ippon Shobu Fight Night 1			
Bout number					
Type		1x3min			
Judge 1					
AKA		Athletes Names		AO	
ROUND1	0	Waza-ari	0	ROUND1	
		Chui	1		
	0	Activity	0		
0		FINAL SCORE		1	

Obrázek 7: Score karta - vítězství AO na penalizaci AKA

IPPON SHOBU FIGHT NIGHT RULES

Výklad pravidel – dominantní výhra (2:0, 3:0)

- Jeden ze zápasníků zaznamenal během kola vyšší počet signifikantních úderů a zároveň získal waza-ari (obrázek 8).
- Jeden ze zápasníků získal během kola waza-ari nebo vyšší počet signifikantních úderů a zároveň jeho soupeř úmyslně fauloval (obrázek 9).
- Jeden ze zápasníků byl v daném kole výrazně lepší a zároveň byl jeho soupeř penalizován (obrázek 10).
- Zápasník zaznamenal v daném kole waza-ari, zároveň byl lepší a jeho soupeř navíc fauloval (obrázek 11).

Event Name		Ippon Shobu Fight Night 1		
Bout number				
Type		1x3min		
Judge 1				
AKA		Athletes Names	AO	
ROUND1	1	Waza-ari	0	ROUND1
	0	Chui	0	
	1	Activity	0	
2		FINAL SCORE	0	

Obrázek 8: Score karta - dominantní vítězství 1

Event Name		Ippon Shobu Fight Night 1		
Bout number				
Type		1x3min		
Judge 1				
AKA		Athletes Names	AO	
ROUND1	0	Waza-ari	1	ROUND1
	0	Chui	1	
	0	Activity	0	
0		FINAL SCORE	2	

Obrázek 9: Score karta - dominantní vítězství 2

Event Name		Ippon Shobu Fight Night 1		
Bout number				
Type		1x3min		
Judge 1				
AKA		Athletes Names	AO	
ROUND1	0	Waza-ari	0	ROUND1
	0	Chui	1	
	0	Activity	1	
0		FINAL SCORE	2	

Obrázek 10: Score karta - dominantní vítězství 3

Event Name		Ippon Shobu Fight Night 1		
Bout number				
Type		1x3min		
Judge 1				
AKA		Athletes Names	AO	
ROUND1	0	Waza-ari	1	ROUND1
	0	Chui	1	
	0	Activity	1	
0		FINAL SCORE	3	

Obrázek 11: Score karta - dominantní vítězství 4

IPPON SHOBU FIGHT NIGHT RULES

Výklad – vícekolový zápas

- Vícekolový zápas probíhá stejně jako zápas jednokolový, rohoví rozhodčí jen zapisují své hodnocení ke každému kolu zvlášť, jako by to byl samostatný zápas.
- Své celkové rozhodnutí pak vydávají na základě součtu waza-ari/ chui/ aktivita ze všech kol (obrázek 12).

Judge 5			
AKA	Athletes Names		AO
Jiří Krych			Ondřej Bosák
ROUND1		Waza-ari	ROUND1
		Chui	
	0	Activity	
ROUND2		Waza-ari	ROUND2
		Chui	
	1	Activity	
ROUND3		Waza-ari	ROUND3
		Chui	
	0	Activity	
1	FINAL SCORE		3

Obrázek12: Score karta - Tříkolový zápas

6.6. Použití video review

- Pokud to technické podmínky umožňují, může být použito video review.
- O video review nežadá žádný z koučů. Využít ho může pouze hlavní rozhodčí.
- Hlavní rozhodčí využije video review pouze v případě, pokud si není jistý, zda v zápalu boje nepadla nepovolená technika, která ovlivnila jeho průběh.

7. OFICÁLNÍ PROTEST

7.1. Hlavní předpis

- Pokud v zápase nebylo uděleno waza-ari ani penalizace chui, nemůže nikdo protestovat proti rozhodnutí sudích.
- Nikdo nemůže během utkání protestovat proti rozhodnutí hlavního rozhodčího, ať už v případě jeho vyhodnocení bodované techniky (waza-ari, ippon) nebo vyhodnocení faulu.
- Pokud se zdá, že postup rozhodčích je v rozporu s pravidly, může podat protest pouze kouč závodníka v těchto případech:
 - Během utkání – došlo například k druhé bodované technice waza-ari v daném kole a rozhodčí neudělí ippon a chce pokračovat v zápase.
 - Po utkání – například zápasník AKA bodoval waza-ari, penalizace chui nebyla udělena a sudí přesto vyhlásil jako vítěze AO. Takový zápas může končit maximálně remízou.
 - Takovéto případy budou řešeny arbitrem utkání ihned a není k nim potřeba žádná písemná forma.
- Po utkání je možné také podat dodatečný protest na přezkoumání sporné situace (špatné vyhodnocení bodované techniky waza-ari, ippon nebo špatné vyhodnocení faulu). Takový případ bude řešen do 30 dnů po turnaji radou rozhodčích na základě dostupných video záznamů. Po přezkoumání může dojít k dodatečnému přehodnocení verdiktu na „NO CONTEST“.
- V protestu musí být uvedeno jména zápasníků a přesné údaje o tom, co je předmětem protestu.
- Protestující musí složit poplatek 500€.
- Písemný protest musí být vyplněn a poplatek odevzdán do 15 minut po skončení utkání.

7.2. Sestavení rady rozhodčích

- Rada rozhodčích se skládá ze tří zástupců zkušených rozhodčích, které jmenuje vedení ISFN.

7.3. Zamítnutí a přijetí protestu

- Pokud je protest shledán neplatným, rada rozhodčích jmenuje jednoho ze svých členů, který písemně oznámí protestujícímu, že protest byl zamítnut, označí originál dokumentu slovem "ZAMÍTNUTO", nechá jej podepsat všemi členy rady rozhodčích a informuje protestujícího o rozhodnutí.

IPPON SHOBU FIGHT NIGHT RULES

- Pokud je protest přijat, rada rozhodčích jmenuje jednoho ze svých členů, který písemně oznámí protestujícímu, že protest byl přijat, označí originál dokumentu slovem "PŘIJATO", nechá jej podepsat všemi členy rady rozhodčích a informuje protestujícího o rozhodnutí a nápravě situace:
 - Zrušení předchozích rozsudků, které jsou v rozporu s pravidly.
 - Přehodnocení na verdikt „NO CONTEST“.
 - Vydání doporučení rady rozhodčích pro všechny zúčastněné rozhodčí, kteří byli účastni chybného rozhodnutí.
 - Pokud dojde k uznání protestu v postupovém zápase pyramidy, bude označen jako „NO CONTEST“ pouze ten zápas, kterého se rozhodnutí týkalo. Ostatní zápasy zůstanou s původním verdiktem.
 - V případně uznaného protestu bude protestujícímu poplatek navrácen.
 - Formulář pro oficiální protest viz příloha 3

PŘÍLOHA 1 – TERMINOLOGIE

SHOBU IPPON HAJIME	Zahájení utkání	Po oznámení udělá rozhodčí krok zpět.
ATO SHIBARAKU	Blížící se konec zápasu	Časoměřič dá slyšitelný signál 10 sekund před koncem zápasu a rozhodčí oznámí “ATOSHI BARAKU”.
YAME	Zastavit	Přerušení nebo konec zápasu, při ohlašování rozhodčí sekne rukou směrem dolů.
MOTO NO ICHI	Úvodní pozice	Závodníci a rozhodčí se vrátí na svoji výchozí pozici.
TSUZUKETE HAJIME	Znovuzahájení boje	Rozhodčí stojí v původním postavení. Při zvolání “TSUZUKETE” Natáhne ruce dlaněmi vzhůru směrem k zápasníkům. Při zvolání “HAJIME” otočí dlaně a prudce je přiblíží k sobě a současně ustoupí.
FUKUSHIN SHUGO	Přivolání soudců	Rozhodčí přivolá soudce na konci utkání
HANTEI	Rozhodnutí	Rozhodčí vyzve soudce k rozhodnutí po konci zápasu krátkým zapísknutím a soudci projeví své mínění signálem pomocí praporku
HIKIWAKE	Nerozhodně	V případě nerozhodného zápasu rozhodčí zkrří paže před hrudníkem a potom je rozpřáhne od těla směrem ven dlaněmi nahoru
AKA (AO) NO KACHI	Červený (modrý) vítězí	Rozhodčí zvedne paži na stranu vítěze.
AKA (AO) IPPON	Červený (modrý) získává bod	Rozhodčí zvedne paži pod úhlem 45° na stranu bodujícího závodníka.
AKA (AO) WAZA-ARI	Červený (modrý) získává pomocný bod	Rozhodčí ukáže rukou v úrovni ramen na stranu bodujícího závodníka.
KEIKOKU	Varování	Rozhodčí ukáže signál pro typ přestupku směrem k provinilci a následně ukáže jedním prstem směrem dolů pod úhlem 45° na nohy provinilce
CHUI	Penalizace	Rozhodčí ukáže signál pro typ přestupku směrem k provinilci a následně ukáže jedním prstem v úrovni ramen na stranu provinilce
HANSOKU	Diskvalifikace	Rozhodčí ukáže signál na pro typ přestupku směrem k provinilci a následně zvedne paži pod úhlem 45° na stranu provinilce
JOGAI	Úmyslné vystoupení ze zápasště	Rozhodčí ukáže ukazovákem mimo zápasovou plochu a následně na stranu provinilce přidá varování KEIKOKU
KIKEN	Vzdání se	Rozhodčí ukáže dolů pod úhlem 45° směrem k výchozí čáře závodníka
TORIMASEN	Zápas bez výsledku	V případě nerozhodného zápasu rozhodčí zkrří paže před hrudníkem a potom je rozpřáhne od těla směrem ven dlaněmi dolu
SOREMADE	Konec utkání	Rozhodčí otočí dlaň směrem od těla a natáhne ruku mezi oba zápasníky

PŘÍLOHA 2 – GESTIKULACE HLAVNÍHO ROZHODČÍHO



Začátek zápasu
Shobu Ippon Hajime



Stop
Yame



Návrat zpět na pozice
Moto no Ichi



Znovuzahájení zápasu
Tsuzukete Hajime



Waza-ari



Ippon nebo
Vyhlášení vítěze



Torimasen
Zápas bez výsledku



Hikiwake
Remíza



Varování
Keikoku



Penalizace
Chui



Diskvalifikace
Hansoku



Odstoupení ze zápasu
Kiken



Únik ze zápasště
Jogai




Svolání soudců
Fukushin Shugo



Konec utkání
Soremade

PŘÍLOHA 3 – FORMULÁŘ PRO OFICIÁLNÍ PROTEST

ISFN OFFICIAL PROTEST FORM	
	
DATE	EVENT
COMPETITORS	
AO	AKA
PROTEST DESCRIPTION	
REJECTED	ACCEPTED
NAME OF COACH	HEAD OF THE COUNCIL OF REFEREES
SIGNATURE	SIGNATURE