

# **Pályafelügyelői kézikönyv**

## **Kézikönyv az iaidō- és jūdōversenyek irányításához**

Írta:

Andy Watson Seishinkan Dōjō, Ealing, EK

Magyar fordítás:

Demeczky Jenő MJKK

Szerkesztés:

Hábermajer Gábor Shinbukan

*A japán kifejezések esetében a Hepburn féle átírási rendszert alkalmaztuk*



# Pályafelügyelői kézikönyv

Kézikönyv az iaidō- és jōdōversenyek irányításához

## IAIDŌ

### Elrendezés

A függelékben látható iaidō pálya ábrája mutatja a pálya alapvető elrendezését. A piros oldal a bírók felől nézve a jobb oldalon van. A külső szaggatott vonalat általában nem jelölik, és helyhiány miatt nehéz lehet két méternél nagyobb távolságot tartani a szomszédos pályák között.

A pályákat széles ragasztószalaggal kell kijelölni, ha nincs ilyen ragasztószalag, gyakran csak a kezdővonalat jelölik ki. A várakozás helyét jelölő két leghátsó vonalat helyhiány miatt szintén gyakran elhagyják. Ez utóbbi esetben a két ülő pályafelügyelőnek közvetlenül kell irányítania, hogy a felkészülő ellenfelek hova álljanak a kezdéshez.

### Pályafelügyelői szerepek

A pályafelügyelőknek a következő feladatokat kell ellátniuk:

1. A verseny folyamatosságát a lehető legkisebb idővesztéssel fenntartani.
2. Az eredményeket nyomon követni, és az eredménylapot kitölteni.
3. Tájékoztatni a versenyzőket következő mérkőzésük kezdő időpontjáról és pályájuk színéről.
4. Irányítani a versenyzők egymás közötti és egyéni tiszteletadását a pályán kívül.
5. Mérti az eltelt időt, és tájékoztatni a vezető bírót, ha bármelyik versenyző kifut az időből.
6. Kommunikálni és egyeztetni a főbíróval, amennyiben szükséges.
7. "Fusen gachi" kikiáltásával bejelenteni az alapértelmezett győzelmet, ha a versenyzők egyike nem jelenik meg.

A következő bekezdések világosan elkülönülő szerepkörökre osztják a feladatokat, ám mindennél fontosabb, hogy az összes pályafelügyelő (általában három) együtt dolgozik, és egymást támogatja. Ha egy feladatot mindig egy valaki lát el, egy másik személy pedig valamilyen módon támogatja ebben, akkor jelentősen csökken annak a kockázata, hogy valami félresikerül. Ugyanakkor, természetesen fontos, hogy a felügyelők helyesen végezzék a saját alapfeladatukat. Az alábbiakban áttekintjük az **időmérő, az eredményrögzítő és vezető szerepkörét.**

## **Időmérő**

Bizonyos alkalmakkor, például helyi versenyen vagy alacsonyabb fokozatok esetében, elmaradhat az időmérés. Mindazonáltal, európai eseményeken nagy valószínűséggel várható valamilyen időbeli korlátozás. A ZNKR kézikönyvében voltaképpen nincs megadva időkorlát, ezért gyakran csak a mérkőzés napján döntenek erről. Gyakran a következő időkorlátokat alkalmazzák:

- Három formagyakorlat pályán kívüli tiszteletadással: 4 (négy) perc
- Három formagyakorlat pályán belüli tiszteletadással: 4 (négy) perc
- Öt formagyakorlat pályán belüli tiszteletadással: 6 (hat) perc

Három formagyakorlatot és mindkét tiszteletadást 4 percen belül végrehajtani nyilván nagy feladat. Általában azonban csak a verseny nap első mérkőzése során kell pályán belül végrehajtani a tiszteletadást, így a versenyzőknek kicsit több idejük marad a formagyakorlatok végrehajtására (olykor a záró tiszteletadást is beleértve, gyakran erről is a mérkőzés napján döntenek).

Az időmérő feladata a mérkőzés idejének mérése a vezető bíró kezdést jelző "Hajime" vezényszavának elhangzásától. E pillanattól kezdve az időmérőnek szorosan követni kell az idő múlását. Amikor az idő közelít az előírt időkorláthoz, az időmérőnek kézbe kell vennie a jelzőzászlót. Ha az időkorlát elérésekor bármelyik versenyző:

- még nem fejezte be az utolsó formagyakorlatot, és nem áll alapállásban, mindkét kezét leeresztve, vagy
- még nem fejezte be a záró tiszteletadást, és nem tartja a kardot alapállásban (a csípőjén),

akkor az időmérőnek fel kell állnia, és jól magasba kell lendítenie a jelzőzászlót a vezető bíró felé. A mérkőzés végén a vezető bírónak "Gōgi" felkiáltással tanácskozást kell összehívnia, és a két másik bíróval meg kell beszélnie, hogy miként értékelik a mérkőzést. Az időmérés rendkívül fontos feladat, mert ha az egyik versenyző kifut az időkeretből, akkor kizárja magát a versenyből, függetlenül attól, hogy milyen teljesítményt nyújtott az ellenfélhez képest.

Gyakorlatban a legtöbb versenyző betartja az időkorlátot. Ilyenkor nagyon hasznos, ha az időmérő az eredményrögzítőnek segít az eredményjelző zászlók megfigyelésében, mert az eredményrögzítő figyelme könnyen kihagyhat egy pillanatra, és elszalaszthatja az eredményhirdetést. Ráadásul az eredményrögzítőt gyakran zavarják a versenyzők, akik szeretnék tudni, hogy mikor kerülnek sorra. Ilyenkor is hasznos, ha az időmérő igazítja el a versenyzőket, miközben félszemmel az eredményjelző zászlókat figyeli.

## **Eredményrögzítő**

Minden pályafelügyelőt lekötnek a feladatai, de az eredményrögzítő figyelme egy pillanatra sem lankadhat, mert a mérkőzés eredménye csak egy-két másodpercig látható. Ezért a következő három szabályt kell betartani:

1. A mérkőzés végének közeledtével az eredményrögzítő csak az eredményjelző zászlókra figyeljen – minden más várhat.
2. Legalább még egy pályafelügyelő (inkább az időmérő) figyelje az eredményjelző zászlókat a mérkőzések végén.

3. Senki ne takarja el a pályafelügyelők asztalától a bírókig ívelő látómezőt (a vezető egyik feladata, hogy ne engedjen senkit a pályafelügyelők asztala előtt mászkálni).

Az eredménylap a függelékben látható. A pályafelügyelők ezt általában a mérkőzés előtt, a résztvevők nevével kitöltve megkapják. Gyakorlatilag elég sűrűn megtörténik, hogy a jelentkezők elmaradása miatt a pályafelügyelőknek kell elkészíteniük az új beosztást.

Eszményi esetben a versenyzők létszáma dan csoportonként hárommal osztható, ekkor az első lapot lehet használni, amely nyolc hármast kezel – föltéve, hogy nincs több 24 versenyzőnél. Minden csoportban minden versenyző egyszer mérkőzik az összes többivel. A körmérkőzések végén az a két versenyző jut tovább a kieséses szakaszba, akik a legtöbb mérkőzést nyerték. Ha két vagy három versenyző is azonos számú győzelmet aratott, akkor a megszerzett zászlók száma dönti el a továbbjutást.

Nem világos? Nézzünk egy részletes példát...

A	John Smith			
	George Hooper			
	Jill Dosset			

	S	F	R

A mérkőzések sorrendjét megadja, hogy kiknek a neve mellett áll fehér négyzet a mátrixban (balról jobbra és felülről lefelé haladva). Ez esetben az első versenyző (John Smith) mérkőzik a másodikkal (George Hooper). Mérkőzésük végén a kapott zászlók számát a nevük mellett álló első oszlop cellába írják. Így...

A	John Smith	1		
	George Hooper	2		
	Jill Dosset			

	S	F	R

Föltéve, hogy az A csoport további mérkőzésesei következnek, az első és a harmadik versenyző lép pályára (mert a második sor középsőnégyzete ki van húzva).

A	John Smith	1	1	
	George Hooper	2		
	Jill Dosset		2	

	S	F	R

Végül a második és a harmadik versenyző mérkőzik...

A	John Smith	1	1	
	George Hooper	2		2
	Jill Dosset		2	1

	S	F	R

Az egyes versenyzők győzelmeinek számát összeadják, és az összegzősor S vagyis Scores (Pontok) négyzetébe írják, a versenyzőnek ítelt zászlók számát az F jelű Flags (Zászlók) négyzetbe írják, végül az elért helyezést (1-től 3-ig, ahol 1 jelenti az első helyet) az R jelű Results (Eredmény) cellába írják...

A	John Smith	1	0		S	F	R
	George Hooper	2		2	0	1	3
	Jill Dosset		3	1	2	4	1
					1	4	2

George és Jill ugyanannyi zászlót kaptak, de George több mérkőzést nyert, ezért ő lesz az 1., Jill a 2., és John a 3. helyezett.

Ez eddig egyszerű volt, de előfordulhat más eredmény is:...

G	Paul Ardour	3	1		S	F	R
	Max Headroom	0		2	1	4	1
	Ben Plover		2	1	1	2	3
					1	3	2

A következő példában mindhárom versenyző ugyanannyi győzelmet aratott. Ez esetben a továbbjutást a kapott zászlók száma dönti el. A fenti példában az első és a harmadik versenyző lesz az 1. és a 2. helyezett.

Amennyiben viszont ez a helyzet áll elő...

B	Turner Rownd	2	1		S	F	R
	Mandy Laifbotes	1		2	1	3	
	Mark Maiwertz		2	1	1	3	

A teljes körmérkőzést addig kell ismételni, amíg sorrendet eldöntő eredmény nem születik.

A versenyzők színválasztását a versenyzők sorrendje határozza meg, **mindig az a versenyző vív a PIROS pályán, aki előbb áll a névsorban, a másik versenyző a FEHÉR pályát kapja.**

Miért fontos a színkiosztás? Mert a főbíró is jegyzi az eredményeket, ezért fontos, hogy mindenütt egységes szabályok alapján vezessék a mérkőzéseket.

Mindezek alapján érthető, hogy az eredményrögzítőnek van a legtöbb dolga, ezért joggal várható el a másik két felügyelőtől, hogy segítsenek neki az eredményjelző zászlók megfigyelésében. Ha viszont belejön valaki, az eredményrögzítés már nem is olyan nehéz.

Nagyon fontos, hogy az eredményrögzítő figyeljen a vezető bíró döntésének esetleges megváltoztatására és az eredményjelző zászlók számára. Az eredményjelző zászlók számlálása - amint azt már láttuk - nagyon fontos - ha az eredményrögzítő emlékszik a zászlók számára, kitalálhatja, hogy ki nyert, fordítva azonban nem biztos, hogy sikerrel jár. Ez általában nem okoz gondot, ha a vezető bíró és legalább egy

beosztott bíró azonosan döntenek, mert ekkor a zászlók néhány másodpercig azonos helyzetben maradnak. Ha azonban a vezető bíró másként dönt, mint a két beosztott bíró, akkor a vezető bíró megváltoztatja a jelzését, hogy az összhangban legyen a másik két bíróéval. Fontos, hogy ilyenkor csak az eredeti (első) zászlóállást rögzítse az eredményrögzítő. Ez esetben a vezető bíró zászlócsereje csak azt jelzi, hogy ki győzött. Az eredményrögzítőnek ilyenkor 2:1 arányú zászlóállást kell jegyeznie, nem 3:0 arányút. Ez elég nehéz feladat, mert a kezdeti zászlóállás csak egy-két másodpercig marad fenn. A mérkőzés vége felé már készenlétben kell állni, és amint a bírók felemelik a zászlókat, az eredményrögzítőnek ki kell mondania a látott zászlóarányt önmaga és az időmérő számára, majd le kell írnia – nem kell törődnie azzal, hogy ki nyert, csak le kell írnia a zászlók számát. Mindig a felső (sorban előbb álló) versenyző színe a piros, és az alsó (sorban később álló) versenyző színe a fehér. A megosztott döntések rajzos magyarázata a függelékek között látható.

## **Vezető**

Vannak, akik lejönnek a pályáról, vannak, akik pályára lépnek, mások tisztelegnek egymásnak, további versenyzők serege ténfereg a közelben, mert szeretnék megtudni, hogy legközelebb mikor kerülnek sorra, így a vezető feladata sem könnyű.

A vezető fő feladata a versenyzők zökkenőmentes felsorakoztatása a pályára, hogy minél kisebb legyen az idővesztés, és a bíróknak ne kelljen várakozniuk. Amikor az új versenyzők belépnek a pályára, gyakran az előző párt is irányítani kell, hogy kölcsönös meghajlásukkal ne vegyék el az eredményrögzítő elől a kilátást. Ráadásul még az is előfordulhat, hogy a távozó versenyzők egyike ismét pályára lép, ezért azonnal vissza kell fordulnia, ám erről csak akkor szerezhet tudomást, ha valaki megmondja neki – erre a vezető a legalkalmasabb személy.

A versenynek helyet adó épület alaprajzának ismeretében érdemes előre felvázolni a versenyzők mozgásának irányát és útvonalát. Az elrendezési vázlat szerint az új versenyzők jobbról érkeznek, ahol senkit nem zavarva tiszteleghetnek egymásnak. Hasonlóan, a távozó versenyzők bal oldalt tisztelegnek, és a bal oldalon távoznak. A versenyzők mindig az eredményrögzítők mögött cseréljenek helyet, ne előttük.

A felkészülő versenyzőket tisztelgés után a versenyterületen kívül kell várakozó helyzetbe állítani, (de nem a versenypálya kijelölt vonalán – hanem előírás szerint legalább három méterre a pálya szélétől, helyhiány esetén másfél méteres távolság is elegendő). A pályáról lejövő és a pályára fellépő versenyzők célszerűen balról kerüljék meg egymást, hogy a kardtokok ne ütődjenek össze. Alacsonyabb fokozatúak esetében a vezető feladata, hogy erről felvilágosítsa a tapasztalatlan versenyzőket. A függelék Hatékony pályafelügyelet című szakasza jó módszert mutat a versenyzők irányítására, így nem veszik el a kilátást az eredményrögzítők elől, és nem is zsúfolják túl a területet. A jobb és bal oldal szerepét a pálya küzdőtéren belüli helyzetétől függően célszerű megváltoztatni.

A vezető idejének nagy részét fölemészti azoknak a fel-alá mászkáló versenyzőknek az elhelyezése, akik táplálékot keresnek (vagy éppen egy lehetséges ellenfelet) a verseny alatt. Ez a főleges időtöltés megelőzhető néhány irányelv betartásával:

- Amint sikerült összegyűjteni az egész csoportot, tartsuk őket a pálya közelében
- Ha kevés a hely, engedjük, hogy eltávozzanak, de jelöljük ki számukra tartózkodási helyet, és ez ne a büfé legyen
- Keressünk valakit, aki segít az emberek összegyűjtésében

- A folyamatban legalább három pár versenyző vegyen részt:
  - o Egy pár álljon a pálya szélén, készen az indulásra
  - o Egy pár végezze a kölcsönös meghajlást, és álljon készen a kard előtti tiszteletadásra
  - o Egy pár várakozzon a közelben, és álljon készen a kölcsönös meghajlásra

Korábban már szó volt arról, hogy a mérkőzések sorrendjéből következően egy pályán lévő versenyzőnek azonnal vissza kell térnie a következő mérkőzés résztvevőjeként. A versenyző nem biztos, hogy tud erről, ezért fontos, hogy segítségére legyünk az előző ellenféllel váltott tisztelgés és a következő mérkőzésre történő fölkészülés hatékony végrehajtásában. Ne zaklassuk őket, kivéve abban az esetben, ha túl ráérősen mozognak. A amúgy is nagy nyomás nehezedik rájuk - a bírók kétségkívül türelmetlenül nézik őket.

A vezető utolsó feladata, hogy udvariasan jelezze a bírónak, ha valamelyik versenyző alapértelmezett győztes (mert az ellenfele nem jelent meg). Mielőtt az egyedüli versenyző belép a pályára, a vezető a pálya széléről "fusen gachi" kiáltással értesíti a vezető bírót. A bírók biccentéssel nyugtázzhatják a bejelentést. A vezetőnek nem kell aggódnia, ha úgy látja, hogy a bírók nem hallották a bejelentést, vagy nem vették őt észre, amikor az egyedüli versenyző belép a pályára, észre fogják venni, hogy mi történt.

### **A mérkőzések sorrendje**

A mérkőzések sorrendjét időről-időre más-más módon határozzák meg. A két legnépszerűbb sorrend a következő:

1. Minden egyes csoportban végigvívják az összes mérkőzést, majd áttérnek a következő csoportra.
2. Először minden egyes csoport első oszlopának mérkőzését vívják (vagyis az első csoport első versenyzője vív az első csoport második versenyzőjével, majd a második csoport első versenyzője vív a második csoport második versenyzőjével, és így tovább az összes csoport; azután a második oszlop mérkőzései következnek: az első csoport első versenyzője vív az első csoport harmadik versenyzőjével, stb.).

A módszert gyakran csak a verseny napján választják ki. Az 1. módszer akkor hasznos, ha az összes tisztelgést elvégzik a csoportmérkőzések kezdete előtt, és nincs tisztelgés a mérkőzések között. Ez esetben az események sorrendje az alábbi:

- Mindhárom versenyző meghajol egymásnak
- Mindhárman egyszerre hajtják végre az álló meghajlást, majd a kard előtti tiszteletadást
- A mérkőzéseket tiszteletadás nélkül vívják
- A körmérkőzések végeztével mindhárom versenyző végrehajtja a tisztelgést és meghajolnak egymás felé

A 2. módszert akkor célszerű választani, ha a mérkőzések között tisztelgni kell, akár a pályán, akár a pályán kívül. Ilyenkor ez a leghatékonyabb módszer, mert senkinek nem kell arra várnia, hogy egy versenyző lejjön a pályáról, elvégezze a záró tisztelgést, meghajoljon az előző ellenfélnek, meghajoljon a következő ellenfélnek, elvégezze a nyitó tisztelgést, és kezdjen. Mindez nyilván sok időt venne igénybe - vagy vesztegetne el.



Nyilván feltűnt, hogy a csoportok címkézése nem ábécésorrendben következik a bal szélső oszloptól kezdve. Ennek az az értelme, hogy ha nyolc csoportnál kevesebb van, például csak három, akkor az A, B, és C csoportszakaszok használatával a továbbjutó versenyzők egyenletesen népesítik be az egyenes kieséses versenyszakasz mátrixát (próbáld ki, működik!).

Amint befejeződik az összes csoportmérkőzés, áttérünk az egyenes kieséses versenyszakaszra. Az eredményrögzítő besorolja a továbbjutott versenyzőket az egyenes kieséses mátrixba, fa struktúra bal oldalán. Az 'A' csoport győztese az 'A1' jelű helyre kerül, a második helyezett az 'A2' jelű helyre, és így tovább. A mérkőzéseket fentről lefelé függőleges sorrendben vívják a lap aljáig, majd a második forduló következik. Megint a zászlókat kell számolni, és beírni a mátrix celláiba. Vastagabb, vagy más színű tollal célszerű jelölni a következő körbe jutó versenyzőket.

A középdöntők után gyakran szünet következik, hogy az összes döntőt a verseny végén vívják. A döntők végeztével az eredményrögzítő kitölti a végső eredmény mezőt a lap jobb felső sarkában. A küzdőszellem díjat a bírók titkos megbeszélés során ítélik oda.

Ha a versenyzők száma nem osztható hárommal, akkor a kiegészítő mátrix hasznos lehet. Az alábbi minták megmutatják, hogyan kell beosztani a csoportokat.

Versenyzők száma	Csoportok	Versenyzők száma	Csoportok	Versenyzők száma	Csoportok
1	Nincs	11	1x3 és 2x4	21	7x3
2	1 mérkőzés*	12	4x3	22	6x3 és 1x4
3	1 x 3*	13	3x3 és 1x4	23	5x3 és 2x4
4	1x4	14	2x3 és 2x4	24	8x3
5	1x5	15	5x3	25	7x3 és 1x4
6	2x3	16	4x3 és 1x4	26	6x3 és 2x4
7	1x3 és 1x4	17	3x3 és 2x4	27	9x3
8	2x4	18	6x3	28	8x3 és 1x4
9	3x3	19	5x3 és 1x4	29	7x3 és 2x4
10	2x3 és 1x4	20	4x3 és 2x4	30	10x3

\*Nincs egyenes kieséses szakasz. Ez a csoport adja a győztest.

Látható, hogy soha nincs szükség kettőnél több négyes csoportra, vagy egynél több ötös csoportra. A mérkőzések száma valamivel nagyobb, mint a hármas csoportok esetében (hat mérkőzés a négyes csoportokban, tíz mérkőzés az ötös csoportokban), az viszont fontos, hogy minden versenyző ugyanannyi mérkőzést vívjon, és minden csoportból legyen esély a továbbjutásra.

## **Jödőversenyek szabályai**

A jödőversenyek pályafelügyelete nem sokban különbözik az iaidőversenyekétől, valójában egyszerűbb. A következőkre kell figyelni:

- Nincs időmérés – a kijelölt időmérő segíthet az eredményrögzítőnek.
- Nincs pályán kívüli tiszteletadás – minden tisztelgés a pályán történik. A pályán kívül természetesen továbbra is szabad kezet fogni, ölelgetni egymást és csókokat váltani.
- A versenyzőket gyakran színes jelzéssel vagy szalaggal különböztetik meg. Ez a vezető feladata.
- A pálya elrendezése és a versenyzők helyzete a mellékelt jodo\_competition\_rules.pdf ábrán látható, amely Vito Tattoli munkája.

## **Előkészület**

Jó, ha a három vagy négy pályafelügyelő a mérkőzés kezdete előtt eldönti, hogy kinek mi lesz a feladata, és cserélnek-e szerepet a verseny során. Érdemes együtt végigvenniük az alábbi ellenőrzőpontokat:

- Ellenőrizték a pálya elrendezését (a piros pálya legyen a bírók felől nézve a jobb oldalon, az eredményrögzítő felől nézve a bal oldalon).
- Jelöljék ki a versenyzők be- és kivonulási útját.
- Tisztázzák, hogy kell-e bármilyen időbeli korlátozással számolniuk.
- Írják le a bírók által megadott formagyakorlatokat (shitei waza) az eredménylapra – valaki biztosan elfogja felejtteni!
- Döntsék el, hogy ki legyen az, aki odamegy a vezető bíróhoz (shinpanchō) és beszél vele, ha szükséges. Előfordulhat, hogy értesíteni kell a bírókat az eredménylapon előre megadott ütemezés változásáról. Legjobb, ha az eredményrögzítő a helyén marad, és a vezető vagy az időmérő mozog.
- Tudják meg, hogy kik a verseny szervezői, ha esetleg kérni vagy tanácsolni szeretnének valamit.

## **Végül...**

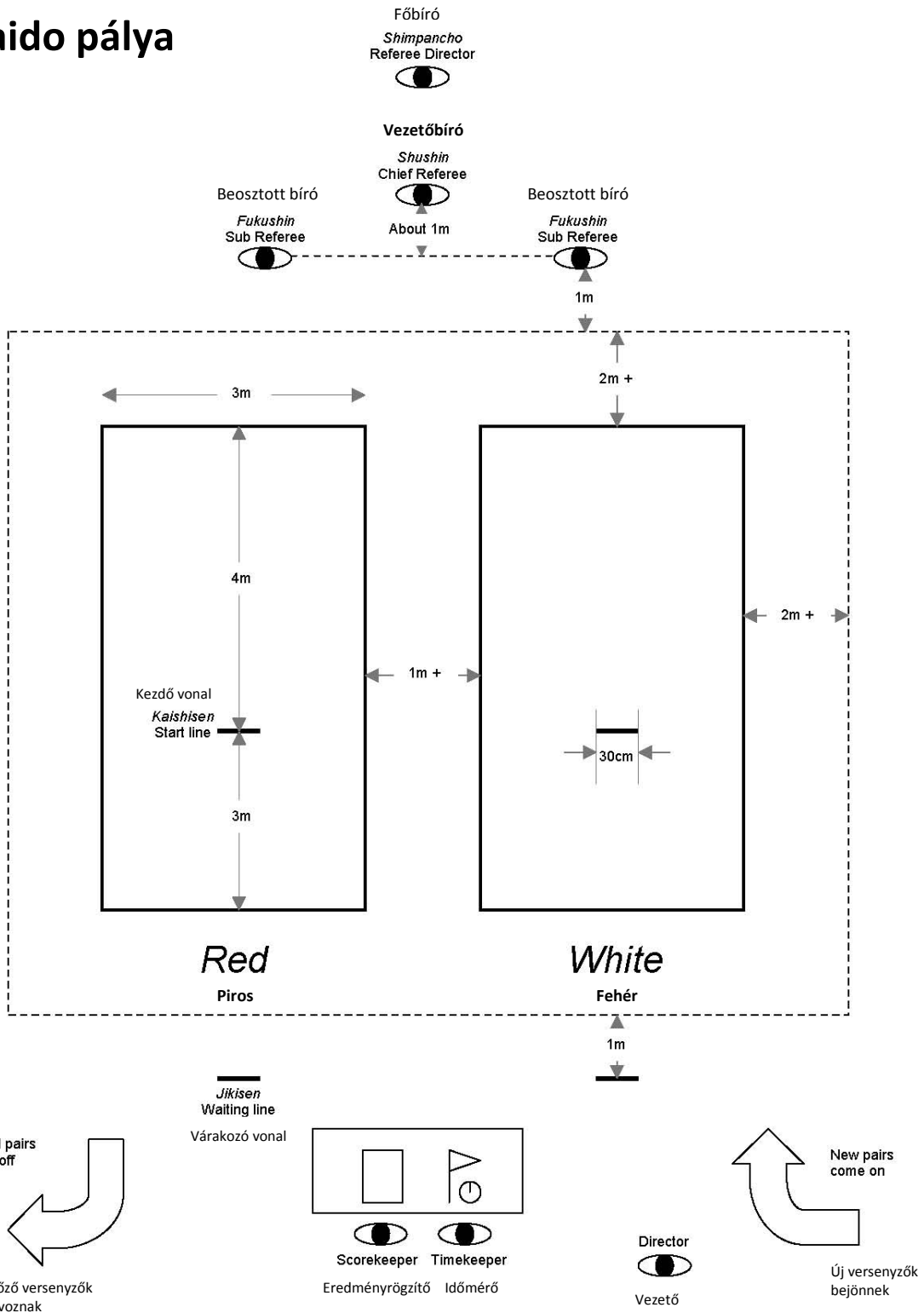
- Legyünk udvariasak és barátságosak! Ez a nap azért van, hogy élvezzük, és éppen elég feszültség adódik kiabálás nélkül is. A pályafelügyelők feladata az, hogy elősegítsék a nyugodt hangulatot, és zökkenőmentessé tegyék az eseményt. Az emberek végtelenül hálásak lesznek, ha segítőkészek és barátságosak vagyunk velük, amikor már éppen ott tartanak, hogy a saját kardjukban is elesnének.
- Ugyanakkor legyünk határozottak. Ha valaki folyamatosan helytelenkedik, kérjük meg, hogy tartózkodjék az elrettentő példák bemutatásától, vagy hagyja el a helyszínt.
- Bátran kérjünk segítséget. A verseny szervezőit ismernünk kell – tétovázás nélkül értesítsük őket, ha bármilyen gondunk van, vagy segítségre van szükségünk.

Élvezzük ezt a napot – ennél sokkal rosszabb lenne a munkahelyünkön robotolni.

## **Függelékek**

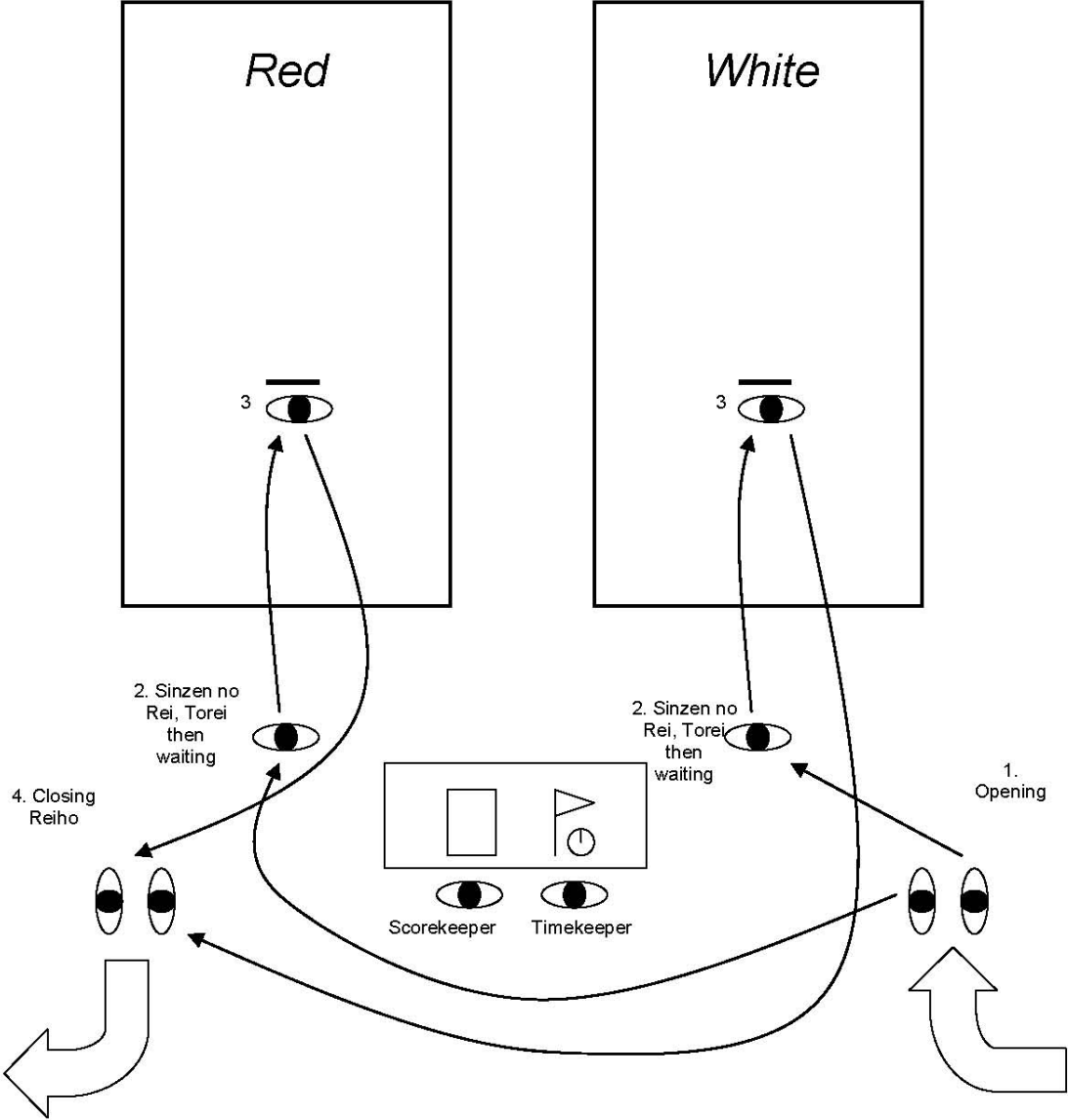
- Iaidō pálya
- Eredménylapok
- Hatékony pályafelügyelet
- Megosztott döntések

# laido pálya





# Hatékony pályafelügyelet

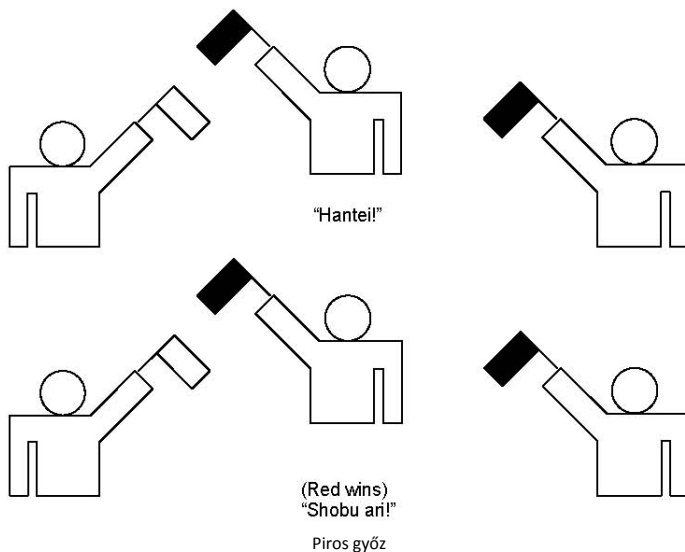


## Megosztott döntések

### 1. eset:

Ebben az esetben a végső döntés megegyezik a vezető bíró döntésével, mert a piros színnel jelölt versenyző két zászlót kapott egy ellen. A vezető bíró a piros színnel jelölt versenyző győzelmét mutatja azzal, hogy a saját ítéletét is kifejező piros zászlót tartja fenn, és kikiáltja a döntés megszületését: "Shōbu ari!".

Ekkor nincs zászlócsere, így az eredményrögzítő egyszerűen lejegyezheti a zászlók arányát: kettőt kapott a piros színnel jelölt versenyző, egyet kapott a fehér színnel jelölt versenyző.



### 2. eset:

A második esetben a vezető bíró a két beosztott bíróval ellentétesen ítél. A döntés felmutatására szólító kiáltása (Hantei!) után a vezető bíró ellenőrzi az eredményt, majd megcseréli a saját jelzőzászlóit, hogy a fehér zászló felmutatásával jelezze a fehér színnel jelölt versenyző győzelmét.

Ebben az esetben az eredményrögzítőnek továbbra is két zászlót kell beírnia a fehér színnel jelölt versenyző javára, és egyet a piros színnel jelölt versenyző javára. Ez az eredmény azonban csak egy-két másodpercig látható (mielőtt a vezető bíró zászlót cserél), ezért olyan fontos, hogy az eredményrögzítő folyamatosan figyeljen.

