



# תקציר חוקת שיפוט

מהדורה שניה 2018

ועדת שיפוט שוטוקאן ריו ישראל<sup>1</sup>

5/2018

חניכים יקרים,

מוגש לכם סיכום תמציתי ביותר של חוקת השיפוט

המבוססת על כללי I.S.K.F/J.K.A.

את החוקה המקורית באנגלית (ובשפות נוספות) ניתן להוריד [כאן](#)

בברכה

ועדת שיפוט שוטוקאן ריו ישראל

© אין לעשות שינויים בחוברת זו, לערוך אותה, להעתיק או לצלם חלקים ממנה או את כל התוכן ללא אישור הועדה

## קורס שיפוט J.K.A / I.S.K.F

### מטרת הקורס

הקורס הינו קורס לימודי אשר יכול להילמד על ידי חניכים שרוצים להעשיר את הידע שלהם ומעוניינים לתרום בהצלחת התחרות הקרובה ותחרויות אחרות בהמשך. הקורס מקנה ידע בסיסי ו"יישור קו" עם שאר השופטים. חוברת זו מטרתה לתת יותר ידע ללמוד עצמי מוקדם, בעדיפות לפני הקורס או עיון בו לאחר הקורס לקראת התחרות עצמה.

### מטרת השיפוט

כל שופט, רשם, סדרן, איש מזכירות ועוזר\* בתחרות הוא נושא מטרה אחת והיא הצלחת התחרות, זרימתה באופן טבעי, עם מקסימום ניצול זמן. כאשר חניך קרטה מתגייס ועובר לצד הערה בתחרות הוא מתגייס לתחרות על כל המשתמע מכך, אחריות אישית להיות מעורב, למצוא את עצמך במקום שבו הכי נזקקים לך ולהקשיב להנחיות מנהלי הזירות, מנהלי התחרות והמארגנים. \*נכתב בלשון זכר אך מיוחס לשני המינים באופן זהה.

### הופעת השופט:

מכנס אפור, עדיפות לכהה, חולצה לבנה, עניבה אדומה, גרב כהה, נעליים אלגנטיות כהות (לא נעלי ספורט!).

### הופעת מתחרים:

חליפת קראטה לבנה + סמל עמותה בלבד. יש להימנע מגופיות, אביזרי ברזל, תכשיטים, משקפיים, מכשירי שמיעה וכו'.

### בעלי תפקידים בתחרות:

#### מנהל תחרות:

מנהל התחרות הוא האחראי העליון על כל התחרות, תפקידו לפקח, לתצפת ולהחליט במקרים נדירים שפונים אליו. פניה אל מנהל התחרות תיעשה רק על ידי הארביטרטור בנושאי שיפוט או רשם מזכירות הזירה בנושאי ניהול הניירת ומסמכים. מנהל התחרות חייב להיות בעל הסמכת שיפוט A בינלאומי.

#### ארביטרטור:

אחראי על הזירה בכל מה שקשור לנושא השיפוט. אחראי על הוגנות, מקצועיות של כל השופטים ובעל סמכות עליונה לעצור את הקרב או הקאטה בכל שלב שהוא, גם אחרי מתן ההנטאי וגם אחרי הכרעת השופט הראשי. כל ערר, בעיה או פניה מצד מאמן נבחרת או ראש קבוצה תהיה אך ורק אל הארביטרטור. בשום פנים ואופן לא יגשו חניכים בודדים או הורים אל הארביטרטורים. הארביטרטור תמיד נוכח בכינוסי השופטים. ארביטרטור חייב להיות בעל הסמכת שיפוט B בינלאומי ומעלה.

### מנהל זירה:

אחראי על הזירה בכל מה שקשור לסדר וארגון, מנהל את הסדרנים, דואג להגרות, מעביר לארביטורטור ולשופט הראשי את דפי המקצים הבאים בזמן ודואג לזרימה נכונה בזירה.

### שופט ראשי:

אחראי על השיפוט בתוך הזירה, מנהל ומכנס דיוני שופטים ודואג שהתחרות תזרום מבחינה מקצועית. שופט ראשי צריך להיות בעל הסמכת שיפוט בינלאומי או היתר מיוחד מחבר אחד, או יותר, בוועדה הטכנית.

### שופט קו:

תפקידו להיות מרוכז בכל העת במתרחש בזירה, להיות אובייקטיבי ומקצועי, עליו לתת את התוצאות, החלטות והמלצות בצורה חדה, ברורה ומהירה. שופט קו חייב להיות בעל חגורה שחורה ומעל גיל 16.

### רשם מזכירות:

ניהול הרישום הוא אחד התפקידים המכריעים בזירה. החל מרישום של החניכים שניצחו ואילו שלא. תפקידו לכוון את הסדרן לאן להעביר את החניכים לפי תוצאת המקצה. על הרשם לרשום כל ניקוד, עבירה או הערה של השופט הראשי בקרבות, לעקוב אחר מתן התוצאות בקאטה עם ניקוד ולרשום אותן, כולל תוצאה סופית. עליו להיות בקשר עם השופט הראשי ולעזור לו לזכור ניקוד, לעדכן אותו לפני התחלת הגמר המקצה ולוודא שהכל נרשם. בסיום כל מקצה עליו להחתיים את השופט הראשי על דפי המקצה בטרם מסירתם הלאה למנהל התחרות.

### שומר זמן (time keeper):

באחריותו לעקוב אחרי זמן הקרבות. עליו להיות מרוכז בשעון, לתת התראה בקול רם לשופט הראשי 30 שניות לפני סיום הזמן "אטושיבאראקו" וברגע סיום הזמן "גייקאן". בכל עצירה של הקרב על ידי השופט הראשי, עליו לעצור את השעון. בזמן מקצים שאינם קרבות על שומר הזמן לעזור בעבודות הרישום השונות בשולחן כדי לעזור לרשם המזכירות. (לדוגמא: סיוע בחישוב תוצאות סופיות על ידי מחשבון וכיוצ"ב)

### כרוז:

במידה ויש מספיק אנשי מזכירות בשולחן, כרוז הוא תפקיד נפרד משומר הזמן. תפקיד הכרוז הוא להודיע בקול על תוצאות ניקוד השופטים על פי הסדר הנכון (שופט ראשי ראשון ומשם בכיוון השעון), עליו להקריא את התוצאה הסופית לאחר אישור ארביטורטור בלבד.

### סדרן:

תפקיד הסדרנים הוא לדאוג לחניכים, למנוע התפזרותם, לעזור להם להגיע למקום הנכון בהתאם להנחיות מנהל הזירה ורשם המזכירות. הם הידיים הפועלות של ניהול התחרות המוצלח, עזרתם חשובה לזרימת התחרות.

### רופא תחרות:

על פי חוק הספורט, חייב להיות נוכח בתחרות רופא שתהיה לו גישה למתחרים. הרופא נוכח וסורק את התחרות ושם לב לפציעות. נוכחותו הכרחית במקצות הקרבות השונים, אך חשובה לא פחות במקצות הקאטות.

כניסתו של רופא לזירה לטיפול אך ורק לאחר ששופט ראשי קרא לו וביקש ממנו להתחיל טיפול או בדיקה של המתחרה. אין על הרופא להיכנס לזירה ללא אישור שופט ראשי אלא אם נראה שנשקפת סכנת חיים מיידית.

רופא התחרות חייב להיות בעל הסמכה לרפואת חרום כמוגדר בחוק הספורט.

## חוקים לתחרות קאטות

### שיטות תחרות:

- א. ניקוד - מס' סיבובים
- ב. דגלים - מנצח ממשיך מול מנצח וכל סיבוב מעלים את רמת הקאטות בהתאם לדרגות.

רמת הקאטות מתחלקת לשלוש רמות:  
שיטת קאטה: היאן שודאן – היאן גודאן וטקי שודאן בשלבים מוקדמים  
סנטאי קאטה: בסאי-דאי, קאנקו-דאי, אמפי, ג'יאון, הנגזורבע או חצי גמר  
טוקוי קאטה: כל קאטה לבחירת המשתתף בגמר

### נהלי שיפוט:

- שופט ראשי + 4 שופטי קו + ארביטרטור ורשם על שולחן המזכירות.
- הנפה מהירה של הדגלים
- לפני קבלת החלטה השופט רשאי לקרוא לכולם ולהסב תשומת ליבם לטעות.

### בסיס לשיפוט:

התנהגות, מבנה ויציבת הגוף (האם זקוף או הנמי כשצריך), עמידות תנועות בסיסיות, (היקיטה, מרפק וכו'), יישום נכון של כוח, מצב יד ו-timing, מהירות טכניקה, קו הקאטה (אמבוסו), תנועת הגוף (כולל רגליים), אינטרפרטציה (הבנה של התנועה - לדוגמא, מכת פטיש), המשכיות בין טכניקות, קצב הקאטה, מבט בקאטה, רוח לחימה, Zanshin ועוד.

### בסיס לניקוד: סולם 3-10

- מתחרה טועה וממשיך באופן חלק 0.1-0.2
  - מתחרה טועה, מהסס וממשיך באופן חלק 0.2-0.5
  - מתחרה מחליק, נופל, מתאושש וממשיך באופן חלק 0.5-1.0
  - מתחרה מחסיר טכניקה וממשיך באופן חלק 0.5-1.0
  - מתחרה טועה ומפסיק (שופט יכול לבד לתת ניצחון) 0 נקודות
- בכל מקרה אחר למעט האחרון, שופט חייב לחכות להחלטה אפילו אם הוא חושב שהתוצאה ברורה.

### שופט חייב לזכור:

- כל שופט חייב להיות אובייקטיבי.
- כל שופט חייב להפעיל כושר שיפוט נכון על ידי ראיית שני המתחרים.
- שופט יכול לשוחח או להתווכח רק עם שופטים אחרים בתחרות, לא עם המתחרים בזמן המתאים לכך בלבד.
- גישת השופט ופעולותיו חייבות להיות מהירות והחלטיות לצורך הצלחת התחרות כולה.

### כוחו של שופט

- החלטת שופט היא מוחלטת ובלתי ניתנת לשינוי (רק על ידי שופט מנוסה בתחרות ספציפית זו), כמו כן שום מחאה או ערעור, אינם יכולים לשנות החלטה זו.
- סמכויות השופט לא יעברו את מה שסוכם בחוקה זו.

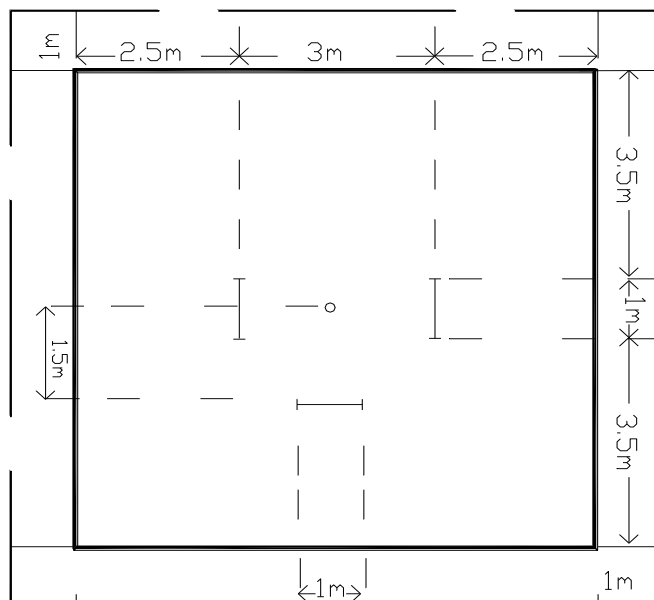
## חוקים לתחרות קרבות (קומיטה)

### זירה

1. משטח חלק וכל מה שנחוץ כדי שלא תהיה סכנה.

תאור הזירה :

### מידות משטח התחרות



2. ריצפת עץ מועדפת, אך אפשר גם חומרים אחרים (כגון קנבס) כל עוד הם חלקים.
3. מידות הזירה :  
8\*8 (עם משטח הביטחון - 10\*10) - ראה ציור בסעיף 1.
1. משטח ביטחון - תוספת של 1 מטר בכל צד - ראה ציור סעיף 1.
4. במרחק 1.5 מ' ממרכז הזירה קו באורך 1 מ' לשני המתחרים.
5. במרחק 1.5 מ' ממרכז הזירה לצד אחד קו באורך 1 מ', לשופט ראשי.
5. כאשר עם הגב למזכירות שירו (לבן) בצד שמאל ואקה (אדום) בצד ימין.

### חליפת קראטה וכללי בטיחות

- חליפת קראטה נקייה ולבנה, הז'יקט חייב להיות מספיק ארוך לכסות חצי מהטוסיק ולפחות חצי מהזרוע. המכנס חייב לכסות חצי מהשוק.
- החגורה חייבת להקיף את המותניים פעמיים עם קשר ועוד לפחות 15 ס"מ.
- בתחרות, אחד המתחרים יחגור חגורה לבנה והשני חגורה אדומה.
- המתחרים יקצצו ציפורניהם.
- אין לענווד חפצים מתכתיים על הגוף, לרבות עזרים (משקפיים, מכשירי שמיעה, גשר וכו').
- אסור מגני גוף, מלבד מגני ידיים ושיניים אלא בהסכמת רופא התחרות ושופט ראשי כדי למנוע סכנה.

### שיטות תחרות:

- יש תחרויות בודדים ותחרויות קבוצתיות.

### נהלי תחרות:

תחרויות בודדים - יהיו שובו איפון או סנבון-שובו 2 דקות או 3 דקות.

4 סוגי תחרות בודדים:

Round Rubin	-	Soatari Shiai
Big Point	-	Koten Shiai
Winner Continue	-	Shiai Kashinuke
Single Elimination	-	Tentory Shiai

### תחרות קבוצתית

- מספר המשתתפים שווה בכל קבוצה
- ההחלטה על הקבוצה המנצחת תתבסס על קרבות הבודדים, כמו כן הסדר חייב להישמר.
- מספר משתתפים בקבוצה יהיה אי-זוגי.
- השיטות שעליהם תתבסס תחרות קבוצתית הן: Kashinuke Shiai,
- הקבוצה המנצחת היא הקבוצה שצברה מספר ניצחונות רב יותר, אם מספר הניצחונות שווה תנצח הקבוצה שצברה יותר נקודות, אם עדיין אין הכרעה יספרו גם נקודות עונשין, ואם עדיין אין הכרעה - קרב נוסף.
- בקרב הנוסף ייבחר המצטיין מכל קבוצה, אך הוא לא יכול לעשות יותר משתי קרבות עודפים.

### שופטים וארביטורטורים

- שיפוט התחרות יתבצע על ידי 4 שופטים ושופט ראשי 1, ארביטורטור יבחר בהתאם לתקנון ויבטיח שהתחרות תתנהל בהתאם לחוקה ובהגינות הנדרשת.

### התנהגות בתחרות

- המתחרים יתפסו מקומות אחד מול השני על הקו הלבן הפנימי המיועד להם, יקודו קידה, וכשישמעו "שובו איפון הגימה" או "שובו סן-בון הגימה" יחלו בקרב.
- כאשר נשמעת המילה "יאמה" או "סורמאדה" המתחרים מפסיקים את הקרב וחוזרים למקומם. לאחר מתן התוצאות על ידי השופט הראשי יקודו קידה ויצאו מהזירה.
- התחרות תתנהל בצורה מוחלטת לפי הוראות השופט הראשי.



## משך התחרות

- משך קרב הוא בדרך כלל 2 דקות אולם הוא ניתן לשינוי ל- 3 או 5 דקות, בהתייעצות עם מנהל התחרות על ידי הארביטור.
- זמן הקרב הנוסף יהיה 2 דקות, באם יש צורך בקרב שלישי יינתן למתחרים זמן סביר לנוח, כדי להמשיך סיבוב נוסף סאקידורי איפון. באם לאחר מספר סיבובים נוסף אין הכרעה, חבר השופטים יכול לקבוע תוצאה סופית על פי קריטריונים נראים ואובייקטיביים.
- זמן הקרב ימדד מהרגע שניתנה הוראה להתחיל בקרב, לא יחושב זמן הפציעות וזמן התייעצות השופטים.

## ניקוד

- ניצחון או הפסד יקבעו בדרך כלל על בסיס של איפון, ניצחון על ידי החלטה, הפסד או עונש, פסילה.
- אזורי מטרה לניקוד כמתואר בנספח: 1. ראש 2. צוואר 3. חזה 4. בטן 5. גב

## קריטריונים להחלטה על איפון

- כאשר ניתנים ביעילות, בשליטה ובכוח: Tsuki, Uchi, Ate, Keri למקומות שהוגדרו והטכניקה לא נחסמה כלל יש אפשרות לקבלת איפון.
- כאשר מתחרה נותן שתי טכניקות עוקבות ויעילות, כמו שני וזארי, ניתן להחליט על איפון.
- כאשר מתחרה מצליח להפיל את היריב לקרקע ומבצע טכניקה בעוד היריב עדיין על הקרקע למקומות שהוגדרו ללא חסימה יש אפשרות לקבל איפון.
- התנאים לקבלת ניקוד הם: צורה נכונה, גישה טובה, כוח, עוצמה, זנשין, תזמון, מרחק נכון רוח לחימה ועוד.
- טכניקה יעילה הניתנת בזמן שריקה לסיום תיחשב לניקוד.
- טכניקה הנשלחת מחוץ לזירת התחרות לא תיחשב. אולם אם הטכניקה נשלחה, כאשר המתחרה היה בתחום הזירה, הניקוד יחשב לטכניקה זו.
- טכניקות שבוצעו בקרב יקבלו איפון לפי התנאים הנ"ל, גם אם לא היו בעלות עוצמה מרבית או יעילות מרבית:
  - א. התקפה שנשלחה בדיוק כאשר המתחרה החל בתנועה לכיוון המתחרה השני.
  - ב. התקפה שנשלחת ברגע מסוים כאשר המתחרה השני מאבד שיווי משקל.
  - ג. שילוב של מספר התקפות יעילות ומוצלחות.
  - ד. שילוב של keri ו- Tsuki מוצלחות ויעילות.
  - ה. שילוב של keri ו- nage (זריקה).
  - ו. כאשר המתחרה מאבד את רוח הקרב ומפנה גבו ליריב.
  - ז. התקפה הנשלחת לאזור חסר הגנה אצל היריב.

טכניקות המבוצעות לפי התנאים הנ"ל לא תקבלנה איפון גם אם בוצעו ביעילות ועוצמה

מספיקים :

- א. כאשר מתחרה נכשל בשליחת המכה בדיוק ברגע בו אחז ביריבו.
- ב. כאשר מתחרה נכשל בשליחת המכה בדיוק ברגע בו זרק את יריבו.
- ג. כאשר המתחרה לא השמיע קיאי.

### **קריטריונים להחלטה:**

החלטה על ניצחון, עונש, פסילה בזמן הקרב תתקבל על בסיס הסעיפים:

- כאשר יש חצי נקודה "Waza-ari".
- כאשר יש אזהרה "Chui".
- כאשר יש יציאות מזירת התחרות "Jogai".
- כאשר יש יתרון איכותי בגישת לחימה.
- כאשר יש יכולת ומומחיות.
- לפי רמת העוצמה ורוח הלחימה.
- לפי מספר תנועות התקפה.
- שימוש נכון יותר באסטרטגיה טובה.

### **הגבלות:**

הטכניקות הבאות אסורות:

- התקפה עם נוקיטה לפניים או כל התקפה למפשעה.
- התקפה ישירה לשוק.
- התקפה ישירה למותניים, לידיים, לברך ולקימור הרגל.
- תפיסה או התנגשות גוף שלא לצורך.
- זריקות מסוכנות, הטלות מסוכנות, "ראשיה".
- תזוזה מחוץ למזרון או תזוזות לבזבוז זמן. אם לדעת השופט בזבוז הזמן מכוון, ניתן להזהיר את המתחרה.
- התנהגות לא ספורטיבית: קללות, או פרובוקציות אחרות.

### **עונשים ופסילות**

- כאשר מתחרה מבצע תנועה מסוכנת או אסורה השופט צריך להזהירו או להענישו, במידה והמתחרה חוזר על הפעולה האסורה, השופט יכול להכריז על פסילה בהמשך לעונש הראשון.
- מתחרה מבצע פעולות מסוכנות יוכרז כמפסיד "שיקאקו" ואולי אף יושעה מתחרויות עתידיות וכל זאת במקרים הבאים:
  - כשמתחרה לא מציית להוראות השופט.
  - כשמתחרה מתרגש יותר מידי ונחשב מסוכן ליריבו.
  - כשמתחרה נוקט בפעולות זדוניות או אלימות האסורות על פי חוקי התחרות.
  - פעולות אחרות הנחשבות כאלימות ואשר סותרות את חוקי התחרות ורוח הקרטה.

### פציעות ותאונות בזמן תחרות

- כאשר מתחרה מבקש להפסיק קרב והוא פצוע אולם לא בצורה חמורה מספיק, יוכרז כמפסיד.
- פציעה שלא נגרמת מפגיעה של היריב או כששני המתחרים נפצעים בו-זמנית וזה קורה באחריות שניהם, המתחרה שיפרוש יוכרז כמפסיד.
- כאשר הפציעות לא מיוחסות לאף אחד, התחרות תוכרז כתיקו.
- מתחרה שלא ממשיך את הקרב, שלא כתוצאה מפציעה יוכרז כמפסיד.

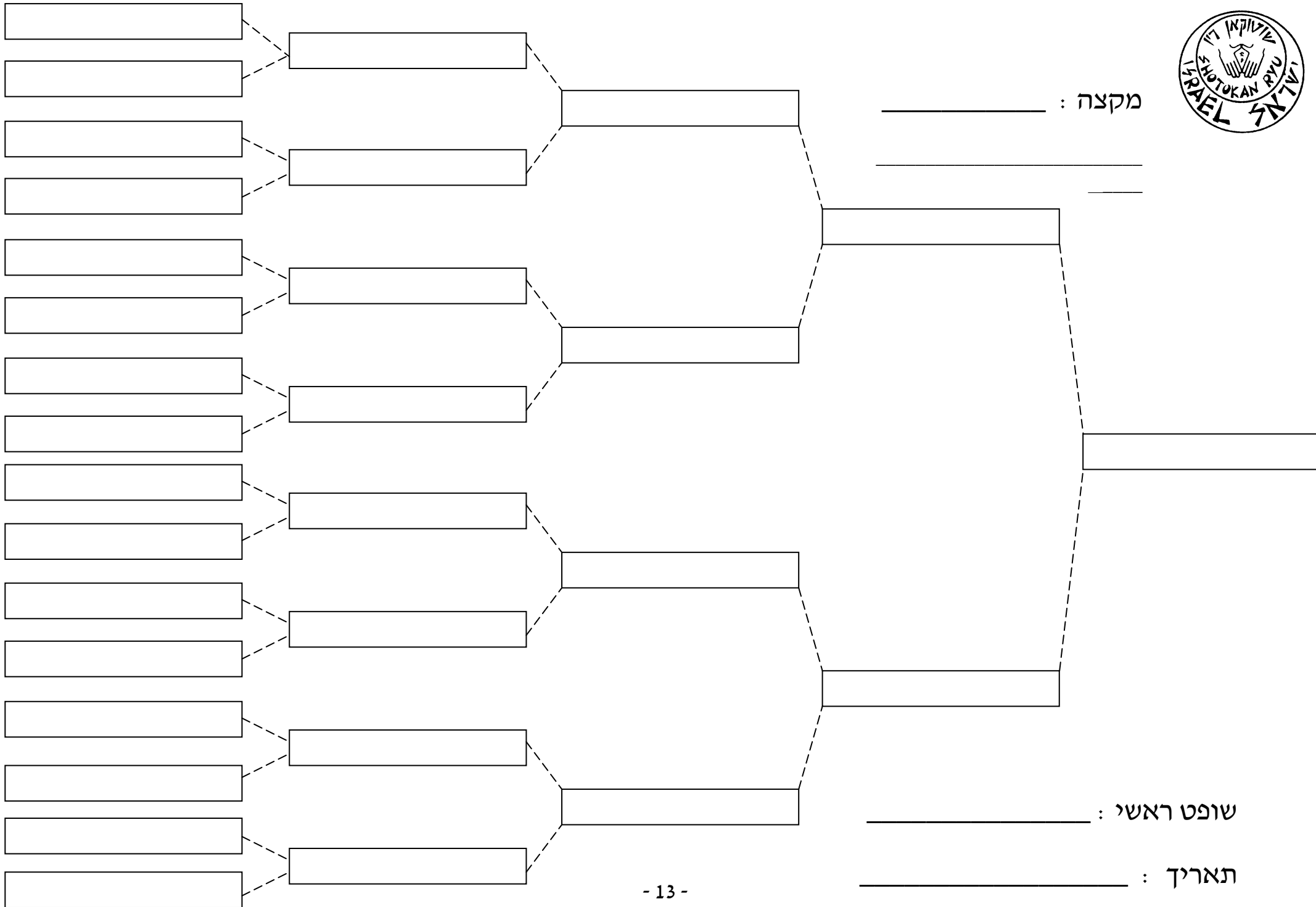
### ערעורים

- מתחרה לא יכול לערער לבדו על החלטת שופט.
- כאשר החלטה נחשדת שהתקבלה שלא על פי חוקי השיפוט או התחרות, ניתן לערער עליה בפני הארביטרטור רק על ידי האחראי על הקבוצה בה משתתף המתחרה.
- במקרה שלא ברור מה החוקה אומרת הארביטרטור, שופט ראשי ו-4 שופטים יחליטו ביניהם על פתרון מקובל.

# נספחים

## טבלת מושגים בסיסיים לשופט

המושג	משמעות
איוצ"י	"התקפה בו זמנית" אין ניקוד
אקה/שירו נו קאצ"י	אדום/לבן ניצח
אקה/שירו הנסוקו	עבירה לאדום/לבן ומורחק מהתחרות
אטושיבראקו	"עבר זמן" נותרו עוד 30 שניות
אטאטה אירו	מגע
אוואסטה איפון	"מצטבר לאיפון" במקרה של קרב לנקודה אחת עם מתן הוואזרי השני
צ'ואי	אזהרה
פוקושין שוגו	כינוס שופטים
פוסנשו	"נעדר" במקרה שמתחרה אחד מגיע והוא מקבל ניצחון
הגיימה	להתחיל
האנטאי	"תוצאה" הודעה לשופטים למסור את התוצאות
היאיי	טכניקה מהירה
היקיוואקה	תיקו
איפון	נקודה מלאה
גייקאן	לעצור את הזמן/ זמן
גיוגאי	יציאה מהזירה
קאנסה	ארביטרטור
קייקוקו	זהירות (לפני אזהרה)
קיקן נו יורי	משתתף נכנע
מאיי גה טואי	מרחק לא מתאים
מיאנאי	לא ראיתי
מוטו נו איצ"י	לחזור למקומות
נאקה אה	כניסה לזירה או חזרה לזירה
נוקיטה אירו	פספס את המטרה
סאי שיאיי	הארכה בקרב
סאקידורי איפון	"מי שלוקח את הנקודה ראשון" הארכה בה הטכניקה הראשונה מנצחת את הקרב
שיקאקו	פסילה
שובו איפון, הגיימה	קרב נקודה אחת, להתחיל
שובו סאן בון, הגיימה	קרב שלוש נקודות, להתחיל
שושין	שופט ראשי בזירה
סורה מאדה	"עד כאן" סוף הקרב
טיימינג גה אוסויי	תזמון לא נכון
טורימסן	אין נקוד
צוזוקיטה, הגיימה	המשך קרב, להתחיל
אוקיטה אירו	טכניקה נחסמה
וזה ארי	טכניקה טובה אך אינה מספיקה לאיפון, חצי נקודה
יאמה	לעצור
יוואי	טכניקה חלשה



# KUMITE

← כיוון הרישום

	Shiro (לבן)	סימנים	AKA (אדום)
1		○ Waza Ari	
		● Ippon	
		J Jogai	
2		JC Jogai Chui	
		CH Chui	
3		H Hansoku	
		S Shikaku	
4		K Keikoku	
		HC Hansoku Chui	
5		□ ניצחון	
		▽ הפסד	
6		X תיקו	



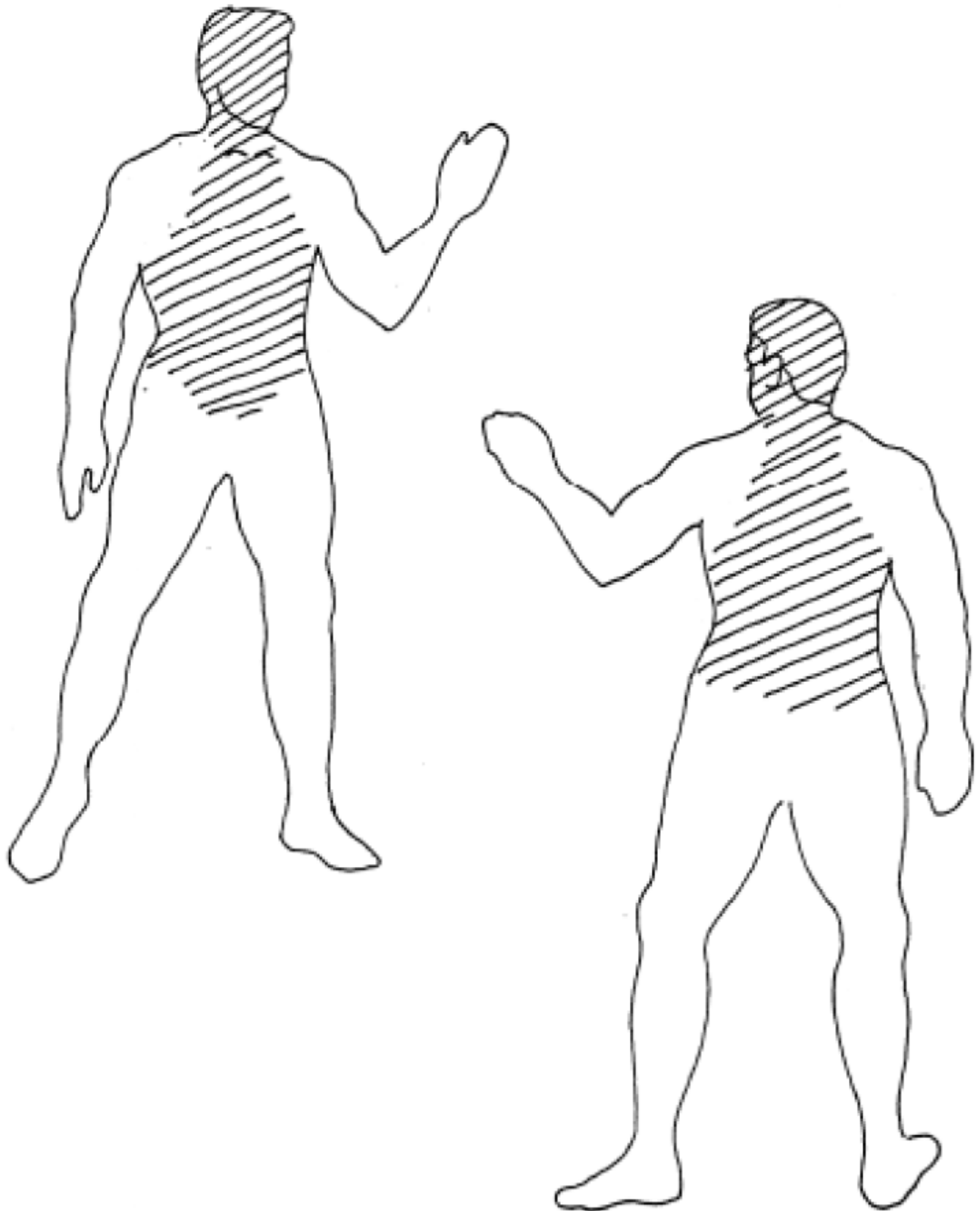
## טופס ניקוד קטה

6	5	4	3	2	1	
						שם :
						קטה :
						שופט 1 (מרכזי)
						שופט 2
						שופט 3
						שופט 4
						שופט 5
						שופט 6
						שופט 7
						סה"כ לפני ביטול 2 תוצאות
						סה"כ אחרי ביטול 2 תוצאות

שופט ראשי : \_\_\_\_\_



## אזורי ניקוד בקומיטה



# סימוני שופטים בקרבות



איפון  
נקודה מלאה



וואזה ארי  
חצי מלאה



מיאנאי  
לא ראיתי



איוצ'י  
התקפות יחד



טוראנאי  
אין ניקוד



צ'ואי  
אזהרה



הנסוקו  
עבירה



ג'וגאי  
יציאה מהזירה



היקיוואקה  
תיקו



שובו איפון הג'ימה  
קרב נקודה אחת-להתחיל



יאמה  
לעצור



צוזוקיטה הג'ימה  
המשך הקרב-להתחיל



וואזה ארי  
חצי מלאה



איפון  
נקודה מלאה



פוקושין שוגו  
כינוס שופטים



איוצ'י  
התקפות יחד



מאי גה טואוי  
מרחק לא מתאים



יוואי  
טכניקה חלשה



נוקיטה אירו  
פספס את המטרה



טיימינג גה אוסוי  
תזמון לא נכון



אוקטה אירו  
טכניקה נחסמה



אטאטה אירו  
מגע



טוראנאי  
אין ניקוד



קייקוקו  
אזהרה ראשונה



צ'ואי  
אזהרה שניה



הנסוקו  
עבירה



היקיוואקה  
תיקו



אקה/שירונו קאצ'י  
ניצחון לאדום/לבן