

DOMARREGLER FÖR KENDO

Sammanställda av TAKIZAWA KOZO, kendo hanshi mans 1970 på uppdrag av Zen Nippon Kendo Renmei.

Antagna som officiella regler inom det Internationella Kendoförbundet i september 1972.

Översättning, systematisering och kommentarer gjorda av Robert von Sandor v. ordförande i Internationella Kendoförbundet och president i Europeiska Kendofederationen.

Händelsebeskrivning och bedömningsprinciper	Domartecken, kommandon, uppförande och kommentarer
ARTL. 1 Domare skall döma och leda matchen i enlighet med dessa regler.	
ARTL. 2 Kendomatch döms som regel av 1 chefdomare och två assistentdomare samtidigt.	
ARTL. 3 Domare har följande uppgifter: a. Chefdomaren skall leda matchen och har huvudansvaret för dess genomförande. Han skall fatta beslut om giltiga hugg/stötar och skall delge besluten i förekommande fall dels genom rop och dels genom flaggsignal. Han skall dessutom utropa segraren. b. Assistentdomare skall ha samma auktoritet som chefdomaren när det gäller att döma giltiga hugg/stötar och skall visa sin mening med flaggsignal och skall f.ö. biträda chefdomaren när det gäller ledning av matchen.	Andemeningen med uttrycket "fatta beslut" är att chefdomaren fäller det slutliga avgörandet om assistentdomarna är oeniga i sina beslut. Chefdomaren kan dock ej gå mot assistentdomarnas beslut om dessa är eniga. Assistentdomare skall ej meddela sina beslut medelst rop.
ARTL. 4. Om två eller samtliga tre domare signalerar giltigt hugg/stöt ges tävlande som har gjort hugget/stöten 1 poäng. Om en av domarna anser ett hugg vara effektivt och de andra två avstår från att döma ges 1 poäng till den som har gjort hugget/stöten	Med att avstå från att döma menas att domaren signalerar om att han har inte sett hugget/stöten och kan därför inte döma.
ARTL. 5. Matchförloppet skall vara som följer: a. Chefdomaren skall ge startsignal efter det att de tävlande har bugat mot varandra, dragit svärd i son-kyo-no-kamae, rest sig och står i chudan-no-kamae redo att börja,	Shinai dars resp. hölstras alltid i korrekt sonkyo. Endast i undantagsfall dras eller hölstras shinai stående. Matchen startas efter att de tävlande har rest sig från sonkyo med ropet "hajime".

- b. Om en av domarna visar beslut om effektivt hugg/stöt måste även de andra visa tecken för vad de anser.
- c. Om felhandling förekommer skall matchen stoppas. Observerad felhandling skall signaleras av domare som ser denna.
Efter domarkonferens skall chefdomaren annonsera felhandlingens art och ev. starff samt vem som är den felande.
Om begånget fel är uppenbart för samtliga domare ägen ingen konferens rum utan starff m.m. annonseras direkt.
- d. Om någon av de tävlande faller under matchen eller tappar sin shinai utan att motståndaren hugger honom direkt skall chefdomaren stoppa matchen och beordra de tävlande till startlinjen och starta matchen på nytt.
- e. Om kroppskontakt i samband med tsuba-zeroai pågår för länge utan att allvaliga försök för hugg eller stöt görs skall chefdomaren stoppa matchen och beordra de tävlande att fortsätta kampen med korrekt maai som utgångsläge på samma plats som tsuba-zeroai har brytits.
- f. När matchtiden är ute stoppar chefdomaren matchen och beordrar de tävlande tillbaka till startlinjen.
Om matchtiden skall förlängas ropar domaren "encho" och startar därefter kampen på nytt
- g. Om seger eller förlust skall avgöras genom rådslag mellan domarna skall chefdomaren stoppa matchen och assistentdomarna skall visa sin åsikt på chefdomarens uppmaning samtidigt. Samtidigt skall även chefdomaren visa med flagga vad han anser.
- h. Flaggssignaler i kendomatch:
I. Om domare anser att hugg/stöt är poänggivande skall han signalera sin åsikt genom att höja den flaggan rakt upp i luften över huvudet som har samma färg som den tävlande som har gjort hugget/stöten. Armens vinkel skall i detta fall vna 45° från kroppen.
II. Om stöt/hugg är icke regelrätt skall domaren vifta med båda sina flaggor i sidled med sträckta armar nedåt framför kroppen.
III. Om domaren kan inte dömma p.g.a. att han har inte sett vad som inträffade skall han korsa sina flaggor framför sig nedåt
IV. Om giltiga hugg/stötar skall annonseras av domarna förfar man på samma sätt som redogörs under punkt I.
V. Om matchen skall stoppas höjs båda flaggorna samtidigt rakt upp i luften över huvudet.
VI. Om de tävlande skall skiljas åt i samband med tsuba-zeroai skall båda flaggorna sträckas framåt i horisontellt läge och när kommandoordet "hajima" ropas skall flaggorna sänkas samtidigt.
- Matchstopp p.g.a. domarkonferens skall avräknas från den effektiva matchtiden.
- Stopp sker med ropet "yame".
tidtagaren stoppar matchuret när han hör ropet och startar det igen vid ropet "hajime".
- I detta fall stoppas inte matchuret eftersom chefdomaren ropar "wakare" för att bryta närkampen.
- Encho = förlängning
Matchen startas med ropet "hajime".
- Kommandoordet för detta är "hantei".
- För att hugg/stöt skall vara poänggivande skall minst två av de tre domarna ha denna åsikt.
Signalen kan ges av en eller flera domare.

- VII. Om någon av domarna önskar hålla råds-
slag med de andra skall han höja båda sina flaggor rakt upp i luften. Flaggor skall då hållas i en hand. Samtidigt skall han ropa "gogi".
- VIII. Linjedomarens flaggsignaler:
När tävlande överskrider stridsområdets gränser (se kap.8 artl.22 i tävlingsreglerna) reser sig linjedomaren från sin plats och höjer sin flagga rakt upp i luften samtidigt som han ropar "bagai". Om bägge tävlande överskrider gränsen samtidigt höjer linjedomaren båda sina flaggor samtidigt med ropet "doji magari".
- j. Rop och kommandoord:
- I. Matchen startas med ropet "hajime" av huvuddomaren.
- II. När domaren anser att korrekt och poänggivande hugg/stöt har gjorts av den ena parten höjer han den flaggan som har samma färg, som den tävlande bär som har gjort stöten eller hugget ifråga.
Om chefdomaren har samma åsikt som en av domarna enl.ovan signalerar han på samma sätt och ropar direkt efter signalen "men (kote,do,tsuki)ari".
- III. Kampen för den andra poängen i matchen börjar med de tävlande på startlinjen och stående i chudan-no-kamae.
Innan chefdomaren startar kampen enl. j.I. ropar han "nihon me".
- IV. Om båda tävlande har erövrat ett poäng var ropar chefdomaren först "shobu" och sedan startar matchen enl. j.I.
- V. När matchvinstgivande poäng har tagits av någon och detta har annonserats enl. j.II. tillägger domaren ropet "shobu ari" och tillkännager på detta sätt matchens slut.
- VI. När matchtiden skall förlängas sker detta med utropet "encho" och därefter "hajime"

Även assistentdomare kan beordra "yame" när han bedömer situationen som farlig eller om han observerar felhandling som har undgått chefdomaren eller om han vill meddela att matchtiden är ute.

Gogi = rådslag

Den flagga som linjedomaren höjer i luften skall ha samma färg som den tävlande bär som har överskridit gränsen.

Detta gäller även om återstart sker. På chefdomarens rop och åtföljande flaggsignal startas matchuret. Flaggsignalen sker genom att chefdomaren har båda sina flaggor framåtsträckta horisontellt innan han ropar och samtidigt med ropet sänker han flaggorna.
Matchen startas efter att de tävlande har rest sig från sonkyo position och står i korrekt shiai-maai och i chudan-no-kamae.
När chefdomaren ropar ut giltigt hugg/stöt stoppar tidtagaren matchuret. Vid denna annonsering befinner sig de tävlande där de har hamnat när hugget har gjorts. Efter att hugget annonserats återvänder de tävlande till startpositionen utan speciell uppmaning från chefdomaren.

Matchuret startas vid ropet "hajime".
De tävlande i startposition enl.j.I.

Poängställningen är således 1-1 innan matchgivande poäng tas av någon.
"Shobu ari" ropas efter de tävlande har återvänt till startlinjen. Samtidigt med ropet lyfter chefdomaren vinnarens flagga mot honom.

Sker som regel endast i samband med individuella tävlingar. De tävlande befinner sig på startlinjen.

- VII. I samband med matchen om endast en poäng ropar domaren efter det att någon av de tävlande har tagit den avgörande poängen, "ippon gashi". Därefter när de tävlande har återvänt till sina startplatser kommer ropet "shobu ari".
- VIII. I samband med seger genom walk-over annonseras "fusen-sho" först och direkt därefter "shobu ari" (med flaggindikation)
- IX. När domarrådslag är begärt och resultatet ligger som grund för chefdomarens beslut annonserar han först "hantei-gachi" samt med vederbörlig flaggindikation "shobu-ari"
- X. Matchen stoppas med utropet "yame".
- XI. För att skilja de tävlande i tsuba-zerai ropar chefdomaren "wakare" och när ordern är verkställd och de tävlande står i korrekt shiai-maai startar domaren kampen med ropet "hajime"
- XII. Om fel är begånget (exempelvis överträdelse av stridsområdets gräns) stoppas matchen med ropet "yame".
Chefdomaren ropar här samtidigt med namn nummer och fingerindikation "hansoku **ikai**" (första fel. Vid andra fel ropas "hansoku nikai") och därefter "hajime"
- XIII. Om en och samma tävlande begått det tredje felet inom samma match stoppas matchen enl XII.
Chefdomaren ropar "hansoku nankai" samtidigt med namn, nummer och fingerindikation av antalet fel. Direkt därefter ropar chefdomaren "ippon ari" samtidigt som motpartens (=den icke felandes) flagga höjs på dennes sida som ett tecken på att han har erövrat ett poäng p.g.a. den andres upprepade felhandling.
- XIV. Om den ena pertens felhandlingar resulterar i matchvinst för den andra parten (situationen kallas hansoku-gachi) är proceduren följande:
Matchen stoppas enl. XII.
Chefdomaren annonserar "hansoku nankai" samtidigt med de felandes namn, nummer samt fingerindikation om antalet begånget fel. Därefter annonserar han "ippon ari" och därefter "shobu ari" samt höjer den vinnande partens flagga på dennes sida.
- XV. Om tävlande önskar **avbryta kampen** sträcker han upp sitt svärd i luften med högerhandsfattning och ropar "yame".
- XVI. Om matchen är oavgjort (kallad hikiwake) korsar chefdomaren sina uppåtsträckta flaggor och ropar "hikiwake"
- Samtidigt som domaren lyfter vinnarens flagga mot honom.
- Närvarande tävlande befinner sig hela tiden på sin startlinje.
- De tävlande avvaktar beslutet stående på startlinjen.
- Kampen fortsätter i sådant fall på samma ställe där de tävlande befann sig vid "wakare".
- / a
Vid dett rop återvänder de tävlande till sina platser på startlinjen.
Med fingerindikation menas att chefdomaren pekar med finger mot den felande parten
- De tävlande återvänder till startpositionen
- De tävlande återvänder till startpositionen.
- När detta sker skall huvuddomaren höja båda sina flaggor rakt över huvudet och ropa "yame" samt ta reda på anledningen till avbrottet.
- Tävlande befinner sig då på startlinjen.
Denna situation med oavgjord match förekommer i regel endast i samband med lagtävling eller individuell tävling av annan typ än utslagstävling.

ARTL. 6.

Situationer och händelser som ej behandlas i dessa bestämmelser skall diskuteras mellan domare och avgörande skall fattas efter konferens med chefdomaren.

TILLÄGSKOMMENTARER.

1. Beroende av matchens och tävlingens omfattning samt kampsituationens natur är det tillåtet att frångå dessa reglers ordagranna tolkning under förutsättning att detta inte innebär ett brott mot reglernas principiella innebörd.
2. Dessa regler skall gälla som officiella för ZEN NIPPON KENDO RENMEI från 1:a april 1944.

Utsk. januari 1973.

Copyright 73 Robert v.Sandor

Ytterligare exemplar av dessa domarregler kan rekvireras från SVENSKA BUDOFÖRBUNDETS
KENDOSEKTION