

REGLER OCH RÅD FÖR KENDODOMARE

sammanställt av Hans Lundberg

1 Kendons mål

Målet med kendo är:

- att följa kendons karateristika och kulturella historia (genom livet)
- att lära ut de viktiga punkterna i kendo
- att lära ut de nödvändiga punkterna i kendo som bygger upp karaktären

Grunden för dessa tre punkter måste läras in från tävlingsreglerna.

2 Domarkvalifikationer

- att ha en fullständig förståelse av kendons grunder och karaktaristika
- att alltid vara rättvis och ha självförtroende
- att känna till det korrekta sättet att utföra kendo på
- att kunna tävlingsreglerna
- att vara vid god hälsa
- att själv träna kendo
- att ha förmågan att behärska sig för att kunna ha kontroll över sig själv när man dömer

3 Ansvar och domarmetoder

En domare ska vara medveten om sitt ansvar att utdela poäng för korrekta attacker (hugg). Tävlingsreglerna i kendo ska följas så att en tävling fortlöper friktionfritt utan problem.

A. En domaresplikter är:

- att döma matchen korrekt enligt reglerna
- att se till att båda tävlande blir nöjda med det sätt på vilket en match skötts av domaren
- att visa åskådarna att matchen döms rättvist
- att kontrollera matchens rytm i enlighet med kendons karakteristika
- att döma matchen på ett så friktionsfritt sätt som möjligt

B. Metoden för dömandet är:

- att bevaka matchen vaksamt och korrekt innan ett domslut ges
- att ge domslut utan tvekan
- att inte stoppa en match när de tävlande är engagerade i en attack
- att, när det är nödvändigt, sammankalla rådslag, GOGI
- att bevaka de tävlande kontinuerligt även efter en poäng

4. De viktigaste faktorerna som en giltig poäng, DATOTSU, består av

- a) KI
 - i) mental styrka
 - ii) styrkan på KIAI
- b) God kroppshållning och stil
 - i) kroppens form
 - ii) kropps- och fotrörelse samt vänster hand
 - iii) SUTEMI - tveklös attack
 - iv) ZANSHIN - mental och fysisk hållning efter attacken (hugget)

Dessa fyra punkter tillsammans utgör god kroppshållning och stil. ZANSHIN är den avslutande delen av attacken (hugget). Den fysiska rörelsen i attacken (hugget) är avslutad men den mentala och känslomässiga delen måste fortfarande finnas kvar.

ZANSHIN = stillastående + mental- och fysisk kamae

c) Korrekta träffar (hugg)

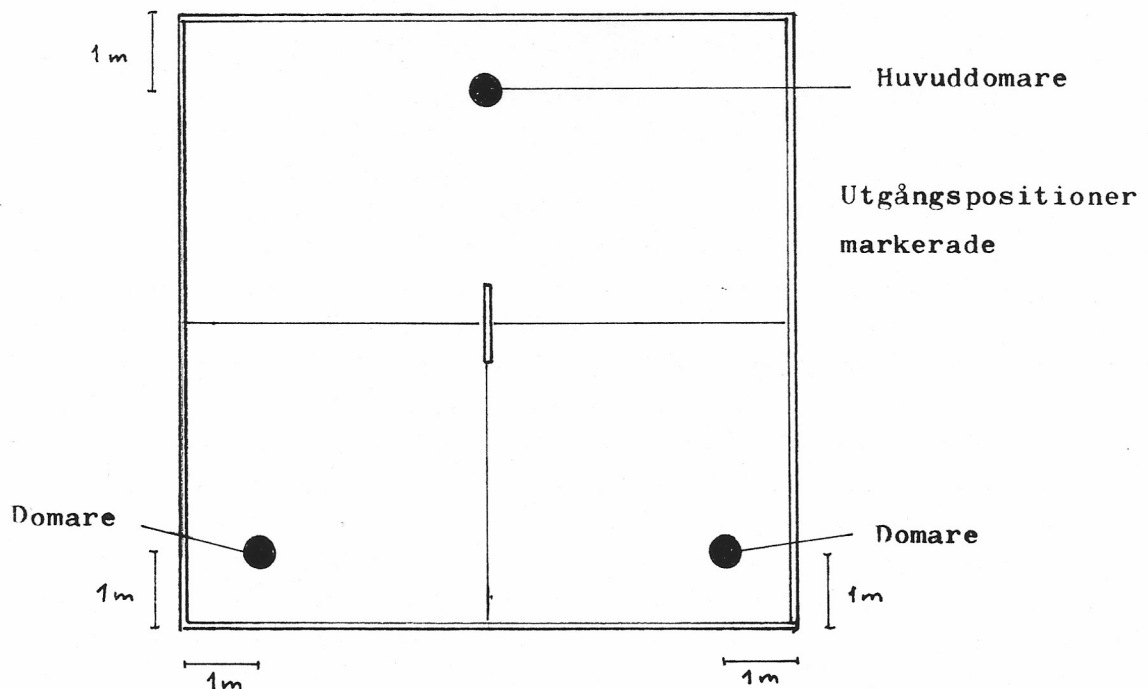
Följande måste ingå i bedömningen av ett huggs giltighet.

- i) SEME - framåt
- ii) MAAI - avstånd

- iii) DATOTSU NO KIKAI - attackmöjlighet
- iv) DATOTSU BUI - träffpunkt
- v) MONOUCHI - träffa med rätt del av shinaien
- vi) HASUJI - svärdets hugglinje
- vii) KYODO - träffens styrka (inte brutal utan den rätta kombinationen av punkterna ovan som avslutas i en korrekt träff)

5 Sättet att döma

- att bevaka matchen vaket och korrekt
- att göra korrekta beslut angående attacker (hugg)
- att inte tveka att utdela HANSOKU
- SHIZENTAI - god kroppshållning
- METSUKE - metod för att observera matchen
ENZAN NO METSUKE (när vi ser på ett berg så ser vi inte bara på berget utan också på landskapet runt om. Denna princip gäller också för kendomatcher)
- KOKYO - andningsmetod, andas från magen
- domarens position måste följa de andra domarnas positioner så att matchen kan bevakas utan problem. Huvuddomaren och de två andra domarna ska sträva att bilda en lik-sidig triangel kring de tävlande med huvuddomaren mitt framför dessa. Det är viktigt att kunna se KOTE på båda tävlande. Domarnas rörelser på planen är begränsade till områdena enligt figuren nedan.



- domarens klädsel ska vara ren och prydlig
- domarens förflyttningar ska vara distinkta och snabba

7 I följande fall ska inte poäng utdelas

- a) AIUCHI - när båda träffar korrekt samtidigt
- b) När den försvarandes SHINAI berör motståndaren med spetsen. Spetsen måste vara "levande" (med kraft bakom, inte vilande) och vara 90 grader mot kroppen.
- c) Efter attacken (hugget):
 - MIGURUSHI HIKIAGE - ingen ZANSHIN (spelar ingen roll om den som gjort attacken är innanför tävlingsområdet SHIAIJO eller utanför)
 - Dåligt uppträdande (på något sätt)
 - Attacken görs överdrivet lång. Avståndet mellan de tävlande blir längre än 3-4 steg.

Följande visar de moment en korrekt attack måste genomgå.

- WAZAMAE - före attacken
- WAZA NO OKURI - strax innan träff
- DATOTSUJI - träffen
- Hugget avslutas
- ZANSHIN (förflyttningen stoppas)
- d) Om den tävlande träffar och fortsätter utan att stanna eller inte visar någon ZANSHIN så gäller följande:
 - Giltig poäng döms bort vare sig den tävlande stannar inom SHIAIJO eller kliver utanför
 - kliver den tävlande utanför SHIAIJO utdelas en varning JOGAI HANSOKU
 - stannar den tävlande inom SHIAIJO utdelas en varning HANSOKU

8 Varning, HANSOKU, ska ges i följande fall

- a) Att kliva utanför SHIAIJO i OIKOMARE eller MIGURUSHI HIKIAGE.
 - OIKOMARE betyder:
 - i) att kliva baklänges ur SHIAIJO under motståndarens hot
 - ii) att kliva sidledes ut ur SHIAIJO när man flyttar sig runt motståndaren

- iii) att kliva baklänges ut ur SHIAIJO när man förflyttar sig till ISSOKU ITTO NO MAAI från TSUBAZERIAI
 - iv) att medvetet kliva ut ur SHIAIJO genom att låtsas attackera
 - v) att kliva ut ur SHIAIJO då man fått en lätt knuff
- MIGURUSHI HIKIAGE ska dömas när någon av de två följande villkoren inte är uppfyllda:
- i) attacken avslutas på ett lagom avstånd (3-4 steg från motståndaren)
 - ii) ZANSHIN visas efter attacken
- b) ASHIGARAMI
- Att utnyttja sina fötter för att få motståndaren ur balans (Att utnyttja andra sätt än fötterna är inte ASHIGARAMI).
- c) Utom i de tre följande fallen ska knuffar eller stötar bestraffas:
- i) TAIATARI efter DATOTSU
 - ii) För att motstå TAIATARI
 - iii) För att få motståndaren ur balans i TSUBAZERIAI och därefter söka utdela DATOTSU
- d) Att utdela DATOTSU på de delar av motståndarens kropp som inte skyddas av BOGU, rustningen.
- e) Missbruka händer eller armar.
- Följande ska bestraffas:
- i) att försöka förhindra motståndarens rörelse genom att gripa tag i SHINAI eller kropp
 - ii) att haka fast motståndaren i ryggen eller runt nacken med hjälp av TSUKA
 - iii) att försöka förhindra motståndarens rörelse genom att omfamna honom
 - iv) att försöka förhindra motståndarens rörelse genom att sträcka ut armen åt sidan

- f) Att använda TSUKA som en krok eller slå med TSUKA uppåt genom att trycka vänster handen mot motståndarens MEN.
- g) Tappa SHINAIen. Hela SHINAIen måste dock vara i golvet för att en varning ska kunna utdelas.
- h) Att ta tag i den egna eller motståndarens SHINAI ovanför TSUBA. Innan man får rätta till en SHINAI ovanför TSUBA måste den tävlande be domarna stoppa matchen.
- i) Förbli passiv i TSUBAZERIAI utan att försöka göra DATOTSU.
- j) Följande 8 handlingar är förbjudna:
 - i) att förhindra TSUKI i JODAN NO KAMAE med hjälp av handen. Det är dock tillåtet slå undan en TSUKI (mot JODAN) med hjälp av armbågen.
 - ii) att begära avbrott i matchen utan giltigt skäl
 - iii) att maska
 - iv) att försöka undvika kamp och förflytta sig runt motståndaren
 - v) att inte visa attack-/försvarsvilja när man fallit
 - vi) att hålla fast motståndarens SHINAI under armen
 - vii) att placera sin SHINAI så att den hamnar mellan motståndarens arm och kropp
 - viii) att förflytta sig från TSUBAZERIAI till ISSOKU ITTO NO MAAI genom att pressa med SHINAI spetsen. En sådan handling bestraffas först med SHIDO, muntlig tillsägelse, och nästa gång med HANSOKU.
- k) Vid flera HANSOKU räknas den allvarligaste eller den första.
- l) Vid JOGAI måste hela foten vara utanför SHIAIJO. Alla tre domarna behöver inte höja flaggorna när en tävlande kliver utanför SHIAIJO.

9 ÖVRIGT

- när en tävlande fallit gäller ett andetags väntan innan matchen stoppas
- om en domare signalerar poäng måste de övriga omedelbart ge sina domslut utan tvekan