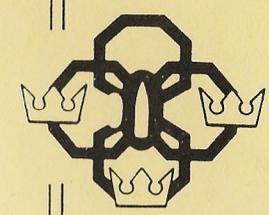


TÄVLINGSREGLER

I

KENDO



SVENSKA BUDOFÖRBUNDET
SWEDISH BUDO FEDERATION FEDERATION SUEDOISE DE BUDO

KENDO

T Ä V L I N G S R E G L E R

I

K E N D O

sammanställt och översatt av
HANS LUNDBERG
med hjälp av
Johan Appelberg och Boel Höök

ORIGINAL:

IKF STANDARD RULES FOR KENDO MATCHES
(reviderade 1979 och 1982)

Copyright SVENSKA BUDOFÖRBUNDET 1984

I N N E H Ä L L S F Ö R T E C K N I N G :

KAPITEL 1	MATCHOMRADET
KAPITEL 2	UTRUSTNINGEN
KAPITEL 3	MATCHTYPER - INDIVIDUELLT OCH LAG
KAPITEL 4	MATCHKOMMANDON
KAPITEL 5	POÄNGGIVANDE HUGG ELLER STÖTAR - DATOTSU
KAPITEL 6	REGELBROTT
KAPITEL 7	BESTRAFFNINGAR
KAPITEL 8	SKADOR OCH OLYCKSHÄNDELSE UNDER EN MATCH
KAPITEL 9	PROTESTER
KAPITEL 10	TÄVLINGSFUNKTIONÄRER
KAPITEL 11	FLAGGOR

TILLÄGGSREGEL

BILAGA 1 DOMARES ANNONSERINGAR OCH FLAGGRÖRELSE

BILAGA 2 ORDLISTA

KAPITEL 1 MATCHOMRADET

- § 1 Storleken på matchområdet och mittlinjen skall vara enligt FIGUR 1.
- § 2 Det skall finnas ett fritt område, 1,5 meter eller mer, utgående från matchområdets gränslinje. (Se FIGUR 1).
- § 3 Gräns- och mittlinje bör vara mellan 5 och 10 centimeter breda, och om möjligt skall de vara vita.

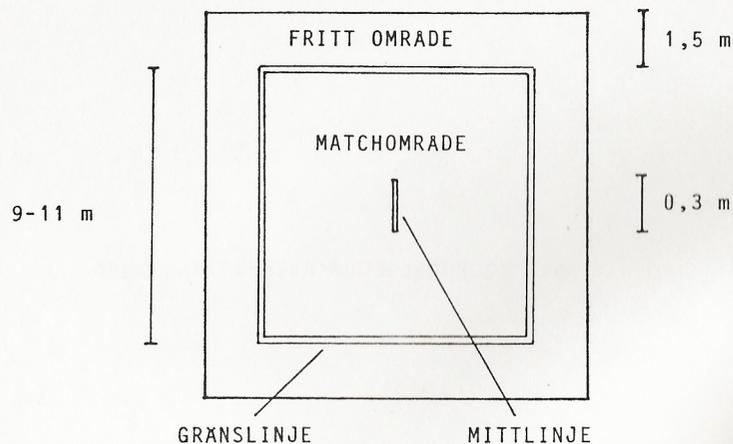
kommentar A

Vid början, vid avbrott och vid slutet av en match, skall SHINAI-erna vara placerade ovanför mittlinjen i CHUDAN-NO-KAMAE. KENSEN skall precis nudda vid varandra.

kommentar B

Etiketten vid avbrott och efter en match skall vara enligt följande:
Innan en match börjar skall de tävlande stå på 9 stegs avstånd och buga mot varandra i SAGETO. Därefter, samtidigt som TAITO intages, tar båda (starta med höger fot) 3 steg framåt. SHINAI-erna dras och båda intar SONKYO.
När resultatet av en match meddelats intar båda tävlande SONKYO och hölstrar respektive SHINAI. Därefter förflyttar sig båda (starta med vänster fot) tillbaka till startpositionen och bugar mot varandra i SAGETO.

FIGUR 1



KAPITEL 2 UTRUSTNINGEN

- § 4 Längden och vikten av en SHINAI utan TSUBA skall vara enligt tabell 1.

tabell 1

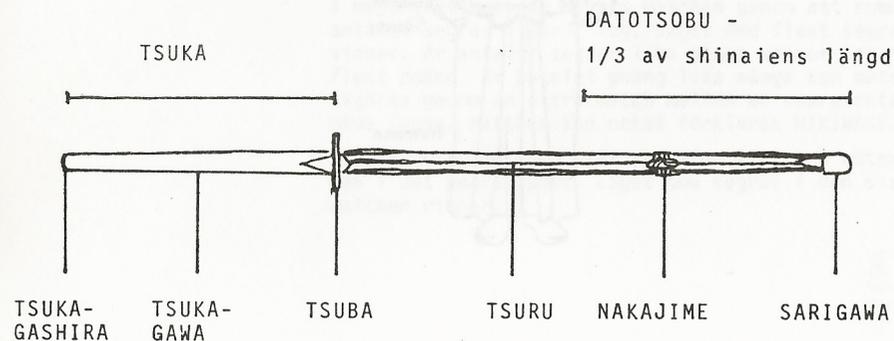
åldersgrupp	maximum längd	minimum vikt
under 15	112 cm	375 g
16 - 18	115 cm	450 g
över 19	118 cm	500 g

- § 5 Vid användandet av två SHINAI-er samtidigt gäller följande mått:

den första skall ha en maximum längd av 110 cm och minimum vikt av 375 g,
den andra skall ha en maximum längd av 60 cm och en minimum vikt av 265 g.

- § 6 En SHINAI:s uppbyggnad och namnen på dess delar återfinns i FIGUR 2.

FIGUR 2



§ 7 TSUBA:n bör vara gjord av en cirkulär läderbit eller annat lämpligt material. Dess diameter får ej överstiga 8 cm. Den bör vara ordentligt fastsatt.

§ 8 Rustningen avsedd för kendo skall bestå av: MEN, KOTE, DO och TARE (se FIGUR 3). Klädseln skall bestå av KEIKOGI och HAKAMA.

kommentar

I regel skall fötterna vara bara.

FIGUR 3



KAPITEL 3 MATCHTYPER - INDIVIDUELLT OCH LAG

§ 9 Individuella matcher.
Individuella matcher skall genomföras enligt följande:

- 1 I regel skall individuella matcher avgöras genom SANBON SHOBU.
Den tävlande som erhåller två poäng inom angiven tid vinner matchen. Om emellertid endast en av de tävlande erhållit en poäng inom angiven tid förklaras han som segrare.
- 2 Om inget avgörande resultat erhållits inom angiven tid fortsätter matchen med ENCHO. Där vinner den tävlande som först gör en poäng. Men, i enlighet med de regler som kan gälla för den särskilda tävlingen, kan matchresultatet bli HIKIWAKE eller så kan segraren bestämmas genom HANTEI eller lottdragning.
I fallet HANTEI, så är de kriterier som används hållning, attityd och HANSOKU.

§ 10 Lagmatcher.
Lagmatcher skall genomföras enligt följande:

- 1 Reglerna som beskrivits i § 9 gäller även här.
Varje match utföres i en förutbestämd ordning. Det segrande laget bestäms genom att summera resultaten av varje match på följande sätt:
- 2 Matcherna avgörs genom antingen majoritetsmetoden eller utslagningsmetoden.
I majoritetsmetoden avgörs matchen genom att summera antalet segrar i varje lag. Laget med flest segrar vinner. Är antalet segrar lika många vinner laget med flest poäng. Är antalet poäng lika många kan matchen avgöras genom en extra match mellan en representant ur båda lagen. Matchen kan också förklaras HIKIWAKE.
I utslagningsmetoden står segraren kvar och möter nästa man i det andra laget. Laget som segrar i den sista matchen vinner.

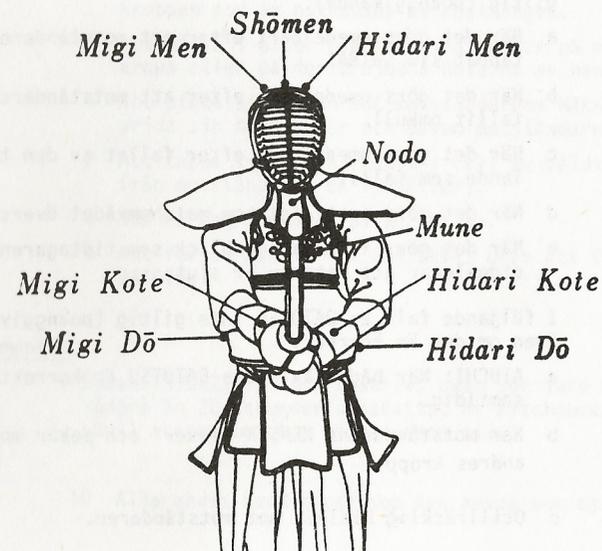
KAPITEL 4 MATCHKOMMANDON

- § 11 En match börjar eller återupptas när matchdomaren ropar HAJIME, NIHONME, SHOBU eller ENCHO. Matchen stoppas med YAME eller då en korrekt DATOTSU annonseras. Alla domarna kan i en nödsituation stoppa matchen med att ropa YAME.
- § 12 En match avslutas med matchdomarens SHOBU ARI eller HIKIWAKE.
- § 13 Standardtiden för en match skall vara 5 minuter. Tiden räknas från det att matchdomaren ropar HAJIME tills det att tidtagaren signalerar att matchen är slut.
- § 14 Standardtiden för ENCHO skall vara 3 minuter, och beräknad i enlighet med § 13.
- § 15 När matchen avbryts i enlighet med § 11, så skall avbrotts-tiden ej räknas in i matchtiden.

KAPITEL 5 POXANGGIVANDE HUGG ELLER STÖTAR - DATOTSU

- § 16 FIGUR 4 visar de träffpunkter som gäller för DATOTSU och de sammanfattas nedan:
- MEN: SHOMEN, MIGI MEN, HIDARI MEN
 - KOTE: MIGI KOTE, HIDARI KOTE (utom då motståndaren är i vanlig CHUDAN-NO-KAMAE)
 - DO: MIGI DO, HIDARI DO
 - TSUKI: NODO, MUNE (endast då motståndaren intagit JODAN-NO-KAMAE eller använder två svärd)

FIGUR 4



Giltigt (poänggivande) DATOTSU definieras som korrekt träff på någon av de träffpunkter som beskrivits i § 16, med DATOTSUBU på SHINAI:en i kombination med fullt KIAI och riktig kroppshållning. DATOTSU med en-handstekniker eller utförd när vederbörande pressas bakåt måste vara särskilt exakt.

kommentar A

Med DATOTSUBU menas den bit som är en tredjedel av SHINAI:en från KENSEN räknat, på motsatt sida av TSURU.

kommentar B

- 1) Om den tävlande håller sin SHINAI så att TSURU antingen är vänt åt höger eller åt vänster så skall han få en tillrättavisning av matchdomaren. Om den tävlande inte rättar till det, så skall en DATOTSU gjord av honom med SHINAI enligt ovan inte godkännas.
- 2) Korrekt DATOTSU skall i följande fall betraktas som giltigt (poänggivande):
 - a När det görs omedelbart efter att motståndaren tappat sin SHINAI.
 - b När det görs omedelbart efter att motståndaren fallit omkull.
 - c När det görs omedelbart efter fallet av den tävlande som fallit.
 - d När det görs samtidigt som matchområdet överskrides.
 - e När det görs i samma ögonblick som tidtagaren signalerar att matchen är slut.
- 3) I följande fall är DATOTSU inte giltig (poänggivande) även om den är korrekt:
 - a AIUCHI: När båda tävlandes DATOTSU är korrekt och samtidig.
 - b När motståndarens KENSEN "lever" och pekar mot den andres kropp.
 - c Otillräcklig HIKIAGE mot motståndaren.

kommentar C

Otillräcklig HIKIAGE syftar på den situation då efter DATOTSU utdelats ingen ZANSHIN följer, dvs dålig koncentration, dålig KAMAE och oförmåga att fortsätta med ytterligare attacker.

I detta fall kommer DATOTSU, även om den förklarats giltig, genast att förklaras ogiltig.

§ 18

Oartiga uttryck eller handlingar mot motståndare eller domare tolereras inte.

§ 19

Följande handlingar är inte tillåtna:

- 1 Följande handlingar skall bedömas som JOGAI, och inte fullföljande av en attack:
 - a) När en tävlande kliver utanför matchområdet medvetet utan att fullfölja en DATOTSU.
 - b) När en tävlande kliver utanför matchområdet efter att ha försökt göra DATOTSU från TSUBAZERIAI och den tävlandes avsikt bedöms vara att undvika en ofördelaktig position.
- 2 ASHI-WAZA.
- 3 Att knuffa eller stöta ut motståndaren på ett ojust sätt.
- 4 Att avsiktligt träffa, med hugg eller stötar, delar av kroppen som är oskyddade av rustningen.
- 5 Att hålla i eller placera sina händer på motståndarens kropp eller på de förbjudna delarna av hans SHINAI.
- 6 Att stöta sin TSUKA mot motståndarens NAKATSUKA. Att vrida sin hand under och bakom motståndarens NAKATSUKA.
- 7 Att tappa sin SHINAI (utom i fall av våldsamt handlande från motståndaren då 10 gäller).
- 8 Att få tag i bladet på SHINAI:en.
- 9 Att förbli passiv i TSUBAZERIAI utan att försöka göra DATOTSU.

kommentar

Sådan TSUBAZERIAI som beskrivs ovan bör inte få fortsätta längre än 20 sekunder uppskattat av matchdomaren, som skall stoppa matchen efter denna tid.

- 10 Alla andra handlingar som kan anses som ojusta.

exempel

Om en tävlande avsiktligt stöter sin motståndare med spetsen av sin SHINAI, när de tävlande försöker separera från en TSUBAZERIAI-position. I detta fall skall den skyldige tillrättavisas av matchdomaren. Om han upprepar samma sak skall detta bedömas som ojust och den skyldige erhåller en HANSOKU.

KAPITEL 7 BESTRAFFNINGAR

- § 20 Den tävlande som bryter mot regeln beskriven i § 18 skall förklaras som förlorare och skall förbjudas fortsatt deltagande i tävlingen. I detta fall ogiltigt förklaras förlorarens poäng och motståndaren erhåller istället två poäng.
- § 21 Tävlande som bryter mot någon av reglerna i § 19 utom 9, skall erhålla en HANSOKU för varje regelbrott och om en tävlande fått två HANSOKU får motståndaren en poäng.
- § 22 Tävlande som bryter mot 9 i § 19 skall erhålla en CHUI, och efter två CHUI, en HANSOKU.

kommentar

Under TSUBAZERIAI skall båda tävlande erhålla CHUI om de båda förhåller sig passiva. Men, om den ene tävlande enträget söker bli kvar i TSUBAZERIAI trots att den andre försöker göra DATOTSU eller dra sig ur, skall endast den förstnämnde erhålla en CHUI.

- § 23 I följande fall kommer HANSOKU-regeln ej att gälla:
- 1 När en tävlande tappar sin SHINAI samtidigt som motståndaren gör en godkänd DATOTSU.
 - 2 När båda tävlande samtidigt erhåller HANSOKU för andra gången i SHOBU eller ENCHO.

KAPITEL 8 SKADOR OCH OLYCKSHÄNDELSER UNDER EN MATCH

- § 25 Tävlande som inte kan fortsätta på grund av skada har rätt att begära matchen stoppad.
- § 26 Vägrar tävlande fortsätta en match, även om hans skador är lindriga, förklaras han som förlorare.
- § 27 Om en match ej kan fortsätta på grund av skada, förklaras den som orsakat skadan som förlorare. När skadans orsak är okänd förklaras den tävlande som ej kan fortsätta matchen som förlorare.
- § 28 Tävlande som ej kan fortsätta på grund av en olyckshändelse förklaras som förlorare.
- § 29 I en lagtävling, får inte tävlande, som förklarats som förlorare enligt § 26, 27 eller 28, delta i någon efterföljande match.
- § 30 Vinnaren enligt § 26, 27 eller 28 erhåller två poäng. Förloraren tillerkänns det poäng han redan erhållit, om han erhållit poäng tidigare i matchen.

KAPITEL 9 PROTESTER

- § 31 Inga protester mot domarens beslut är tillåtna.
- § 32 Om det råder tvivel angående reglernas tolkning, så skall en protest inlämnas genast (före nästa match) till huvuddomaren eller matchområdesdomaren genom lagets ledare.

KAPITEL 10 TAXVLINGSFUNKTIONÄRER

- § 33 Huvuddomaren har full auktoritet att leda en rättvis match.
- § 34 Om det finns två eller fler matchområden, skall matchområdesdomare tillsättas för att hjälpa huvuddomaren och de skall ansvara för domsluten i respektive matchområde.
- § 35 En match skall ledas av en matchdomare och två andra domare. Dessa tre har jämbördig beslutsrätt i att utdöma giltiga DATOTSU, HANSOKU och CHUI. Matchdomaren leder matchen, ger nödvändiga matchkommandon och koordinerar de övriga tävlingsfunktionärerna för att försäkra sig om att matchen flyter smidigt.

kommentar

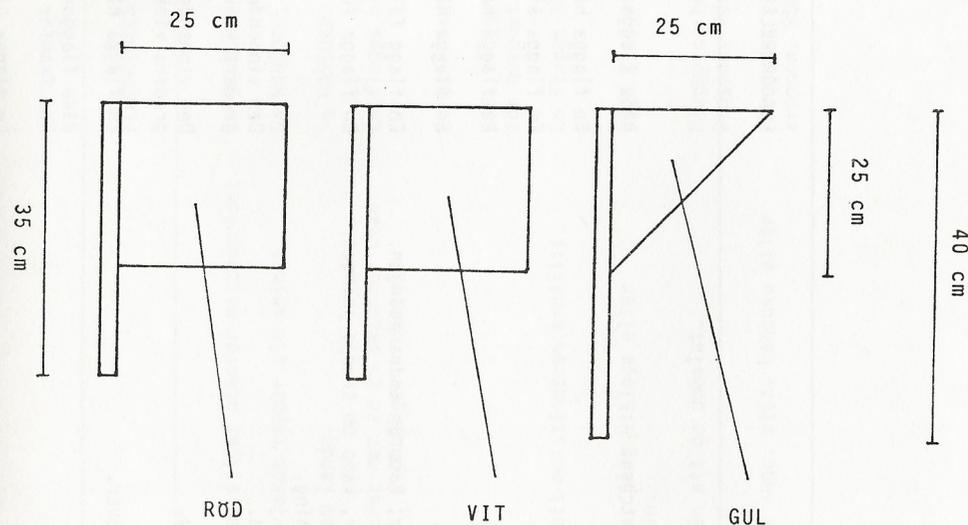
Linjedomare utses ej.

- § 36 Som regel bör en tidtagare utses samt två eller flera assistenter, för att hålla reda på matchtiden och för att signalera matchens slut.
- § 37 Som regel bör en resultatförare utses samt två eller flera assistenter, för att registrera domslut på resultatavlan.
- § 38 Som regel bör en protokollförare utses samt två eller flera assistenter, för att registrera giltiga DATOTSU, HANSOKU och matchtid etc.
- § 39 Som regel bör en speaker utses samt två eller flera assistenter. De skall ropa upp de tävlandes nämn, inspektera utrustning och försäkra sig om att matchen flyter smidigt.

KAPITEL 11 FLAGGOR

- § 40 Domarflaggor och tidtagarflaggor skall vara som specifikationerna i FIGUR 5 anger.

FIGUR 5



TILLÄGGSREGEL

Beroende på storleken och/eller syftet med tävlingen, eller om speciella förhållanden råder, så kan regler bytas ut mot andra som är i enlighet med andan i de gällande reglerna.

DOMARES ANNONSERINGAR & FLAGGRÖRELSER

ANNONSERING	TILLFÄLLE	FLAGGRÖRELSE
HAJIME	Matchstart.	
YAME	Slut på/stopp i matchen.	Båda flaggorna hålls rakt upp.
MEN-ARI	Giltigt Men-hugg.	En flagga hålls i 45 graders vinkel uppåt.
KOTE-ARI	Giltigt Kote-hugg.	En flagga hålls i 45 graders vinkel uppåt.
DO-ARI	Giltigt Do-hugg.	En flagga hålls i 45 graders vinkel uppåt.
TSUKI-ARI	Giltigt Tsuki-stöt.	En flagga hålls i 45 graders vinkel uppåt.
NIHONME	Matchen fortsätter, kamp om andra poängen.	En flagg fälls ner.
SHOBU	Matchen fortsätter, kamp om tredje poängen.	En flagga fälls ner.
ENCHO HAJIME	Start vid förlängning.	
SHOBU-ARI	Matchen är avgjord.	Den vinnande sidans flagga hålls i 45 graders vinkel uppåt och fälls sedan ner.
IPPONGACHI SHOBU-ARI	Vinst med en poäng.	Den vinnande sidans flagga hålls i 45 graders vinkel uppåt och fälls sedan ner.
FUSEN-GACHI SHOBU-ARI	Seger genom walk-over.	En flagga hålls i 45 graders vinkel uppåt.
HIKIWAKE	Oavgjort.	Båda flaggorna hålls korsade över huvudet. Röd framför vit.
HANSOKU	Varning.	En flagga hålls i 45 graders vinkel nedåt.
IKKAI (NIKKAI)	1:a varningen (2:a varningen)	Handannonsering.

ANNONSERING	TILLFÄLLE	FLAGGRÖRELSE
JOGAI	Varning pga att man stiger utanför matchområdet.	Se HANSOKU.
SHINAI OTOSHI	Varning när en tävlande tappar sin shinai.	Se HANSOKU.
BORYUKO	Varning för våldsam kendo.	Se HANSOKU.
TSUBAZERIAI CHUI	Tsubazeriai sam varar mer än 20 sekunder utan försök till attack. 2 Chui ger 1 Hansoku.	En flagga hålls i 45 graders vinkel nedåt.
IKKAI (NIKKAI)		Handannonsering.
GOGI	Domaröverläggning.	Båda flaggorna hålls i högra handen ovanför huvudet.
IPPON-ARI	Poäng vunnen pga att motståndaren erhållit 2 Hansoku.	En flagga hålls i 45 graders vinkel uppåt.
MIGURUSHI HIKIAGE TORIKESHI	Poäng bortdömd pga dålig Hikiage eller avsaknad av Zanshin.	Höjd flagga tas ner därefter Nashi.
(KIKEN)	Domaren avstår från att ge domslut.	Flaggorna hålls korsade nedåt framför kroppen. Röd framför vit.
(NASHI)	Domaren anser inte hugg, stöt, Hansoku eller Chui giltig.	Flaggorna vinkas avvärjande framför kroppen. Röd framför vit.

Bilaga 2

ORDLISTA			
AIUCHI	En situation där båda de tävlande samtidigt gör ett riktigt hugg eller stöt.		
ASHI-WAZA	Tekniker som utnyttjar fötter eller ben t ex ben-svep.		
CHUDAN-NO-KAMAE	En position där SHINAI:en pekar på motståndaren se figur 4.		
CHUI	Tillsägelse.		
DATOTSU	Hugg eller stötar.		
DO	1 bål 2 del av rustning som täcker bröst och mage 3 poäng som utdelats då man träffar DO		
ENCHO	Förlängning.		
HAJIME	"börja"		
HAKAMA	Traditionella japanska byxor.		
HANSOKU	Varning.		
HANTEI	Rådslag.		
HIDARI DO (KOTE,MEN)	Vänster DO (KOTE;MEN).		
HIKIAGE	Att omedelbart separera från sin motståndare efter att man har attackerat honom.		
HIKIWAKE	Oavgjort.		
JODAN-NO-KAMAE	Position där man håller SHINAI:en ovanför huvudet.		
JOGAI	Att kliva utanför matchområdeslinjen.		
KAMAE	Position.		
KEIKOGI	Kendojacka.		
KENDO	"svärdets väg"		
KENSEN	Svärdets spets/SHINAI:ens spets.		
KIAI	1 sätt att visa "fighting spirit" 2 skrik, utrop		
KOTE	1 underarm 2 rustningshandskar 3 poäng som utdelas om man träffar KOTE		
		MEN	1 huvud 2 rustningshjälm 3 poäng som utdelas om man träffar MEN
		MIGI DO (KOTE,MEN)	/migi do, koté,men/ höger DO (KOTE,MEN)
		MUNE	Bröst.
		NAKATSUKA	Mittdelen av svärdfästet.
		NIHONME	"börja tävlan om den andra poängen"
		NODO	Strupe.
		SAGETO	Att hålla SHINAI:en på armlängds avstånd intill kroppen.
		SANBON SHOBU	Tre-poängsmatch.
		SHIAI	Tävling.
		SHINAI	Bambureplik av svärd.
		SHOBU	1 match, tävling 2 "börja tävla om den avgörande poängen"
		SHOBU ARI	Tillkännagivande av vinnaren av en match.
		SHOMEN	Toppen av MEN se figur 4.
		SONKYO	Hukande kendoposition.
		TAIATARI	Kroppstackling.
		TAITO	Att hålla SHINAI:en vid bältet.
		TARE	Höftskydd.
		TSUBA	Parerskydd.
		TSUBAZERIAI	Situation där de tävlandes TSUBA är låsta mot varandra.
		TSUKA	Svärdfästet.
		TSURU	Snöre som håller ihop SHINAI:en.
		TSUKI	1 stöt 2 poäng erhållen pga stöt
		YAME	"stopp"
		ZANSHIN	Tillstånd av mental och fysisk alerthet efter en attack.