

Uppgjord - Prepared Hans Lundberg	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference DOMAREG

▲ DOMARREGLER I KENDO ▲

ÄRSKOTO - VALVINGBY 1988-02-06

- ⊕
- ⊕
- ⊕
- ⊕
- ⊕ Hasse valberedning + Ren

- ⊕
- ⊕
- ⊕
- ⊕
- ⊕
- ⊕
- ⊕

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

DOMARREGLER I KENDO är sammanställda av Hans Lundberg 1988.

Copyright SVENSKA BUDOFÖRBUNDET 1988.

LÄSARANVISNING

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

Innehåll

1	REGLER FÖR KENDO/DOMARE	<input type="checkbox"/>
1.1	OMFATTNING	
1.2	VINNARE	
1.3	DOMARE	
1.4	DOMARENS ROLL	
1.5	UTDELNING AV POXNG	
1.6	MATCHLEDNING	
1.7	FLAGGSIGNALER	
1.8	ANNONSERINGAR	
1.9	REGELPROBLEM	
1.10	TILLÄGGSREGEL	
2	INSTRUKTIONER FÖR KENDO/MATCHER	<input type="checkbox"/>
2.1	ALLMÄNT	
2.2	TAVLINGENS BÖRJAN/AVSLUTANDE	
2.3	START/SIGNAL FRÅN ÖVERDOMAREN	
2.4	SHINAI OCH MEN-HIMO (DO-HIMO) DOGU-HIMO	<input type="checkbox"/>
2.5	UPPTRADANDE UNDER EN MATCH	<input type="checkbox"/>
2.6	HANTERING AV SKADA ELLER OLYCKSHÄNDELSE UNDER EN MATCH	
2.7	SENKOKU - ANNONSERINGAR	
2.8	ÖVRIGT	
2.9	RESULTAT/TAVLA	<input type="checkbox"/>
3	REIGI - REGLER FÖR DOMARENS UPPTRADANDE	
3.1	ALLMÄNT	
3.2	CEREMONIER	
4	ATT DÖMA KENDO/MATCHER	<input type="checkbox"/>
4.1	MALET MED DÖMANDET	
4.2	DOMARKVALIFIKATIONER	
4.3	ANSVAR OCH DOMARMETODER	
4.4	YUKO DATOTSU	
4.5	SÄTTET ATT DÖMA	
4.6	UPPFÖRANDE	
4.7	OGILTIGA POXNG	
4.8	HANSOKU	
4.9	ÖVRIGT	

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

1 REGLER FÖR KENDO/DOMARE

*• venken förkortat med
japanska originalet*

Utfärdade av IKF 1985.

1.1 OMFATTNING *SYFTE*

syftet med
Omfattningen av dessa regler är att definiera metoderna för domslut i kendo.

1.2 VINNARE

Vinnaren av en match ska utses enligt TAVLINGSREGLER FÖR KENDO.

1.3 DOMARE

Den grupp som dömer består av tre domare, varav en är SHUSHIN, matchdomare (eller huvuddomare), de övriga benämns FUKUSHIN). □

1.4 DOMARENS ROLL

1 Domarna har lika befogenheter att bedöma YUKO DATOTSU (godkända hugg eller stötar), HANSOKU (varning) eller CHUI (tillsägelse), och individuellt visa sin bedömning.

2 SHUSHIN ska leda matchen och avge annonseringar, enligt dessa regler *na i detta kapitel →*

3 Domarna ska stoppa matchen i fall såsom:

- HANSOKU eller CHUI
- matchtidens/förlängningens slut
- eller när fara för de tävlande föreligger.

1.5 UTDELNING AV POÄNG

*- poäng - 30 kliver utifrån SHAIJO
den tävlande besegrar stoppa*

En poäng ska utdelas vid något av de nedanstående fallen:

1 När minst två av domarna visat YUKO DATOTSU.

2 När en av domarna visat YUKO DATOTSU samt de övriga två avstått från domslut.

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

1.6 MATCHLEDNING

Domarna ska leda matchen enligt följande:

- 1 Efter det att de tävlande har dragit sina SHINAI:er, och intagit SONKYO beredda att tävla, ska SHUSHIN starta matchen med annonseringen HAJIME. För att återstarta matchen ska matchdomaren också annonsera HAJIME efter att de tävlande återkommit till utgångspositionen, det vita mittmärket, och CHUDAN-NO-KAMAE intagits.
- 2 När en domare visar YUKO DATOTSU, HANSOKU eller CHUI måste de övriga två omedelbart visa sina domslut.
- 3 En utdömd YUKO DATOTSU kan tas tillbaka efter GOGI på grund av MIGURUSHI HIKIAGE.
- 4 Domarna ska omedelbart stoppa matchen vid en HANSOKU. SHUSHIN annonserar domslutet, efter GOGI om sådan behövs. I annonseringen anges vilken typ av HANSOKU som avses. GOGI behöver ej hållas om anledningen till HANSOKU är uppenbar.
- 5 Om en tävlande tappar sin SHINAI, och motståndaren inte omedelbart försöker göra DATOTSU, ska SHUSHIN stoppa matchen med annonseringen YAME.
- 6 När båda de tävlande förblir passiva i TSUBAZERIAI, utan att försöka göra DATOTSU, ska SHUSHIN stoppa matchen och utdöma CHUI till båda. ~~Det samma gäller om en motståndare avsiktligt försöker hålla sig kvar i TSUBAZERIAI för att förhindra den andre tävlande att attackera.~~
- 7 När tidtagaren meddelar att tiden är ute ska ^{och annars} SHUSHIN stoppa matchen, utse en ^{och annars} vinnare, HIKIWAKE eller ENCHO.
- 8 När en tävlande begär ett avbrott i matchen ska SHUSHIN stoppa matchen och fråga varför avbrottet begärts.
- 9 När en vinnare bestäms genom HANTEI ska de tre domarna visa sina domslut samtidigt när SHUSHIN annonserar HANTEI SHIMASU HANTEI.

P.S.S. ska domaren
ge en när en tävlande
fallit.

och så
Chui. ska utdelas till
den som tappar sin

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

1.7 FLAGGSIGNALER

Domarna ska visa sina domslut med de röda och vita flaggorna enligt nedanstående punkter. Det krävs av domarna att omedelbart visa sina domslut efter det att en situation har inträffat. Undantaget är dock punkt 4, 5, 8, 9 och 10 här nedan.

- 1 I fallet YUKO DATOTSU ska vinnarens flagga hållas pekande uppåt med domarens arm i 45 graders vinkel till vertikalen. *armen*
- 2 *Om* I fallet att man inte godkänner YUKO DATOTSU eller HANSOKU ska flaggorna föras fram *och* tillbaka framför knäna.
- 3 I fallet att en domare inte kunnat se en YUKO DATOTSU, dömd av en eller två av de andra domarna ska flaggorna hållas stilla i kors framför knäna.
- 4 Vid annonsering av YUKO DATOTSU hålls flaggan enligt punkt 1 ovan.
- 5 I fallet att en YUKO DATOTSU tas tillbaka ges signal enligt punkt 2 ovan.
- 6 I fallet att matchen måste stoppas ska båda flaggorna hållas rakt upp.
- 7 Vid annonsering av vinnaren i en match hålls flaggan enligt punkt 1 ovan.
- 8 I fallet *av* HIKIWAKE korsar SHUSHIN flaggorna ovanför huvudet.
- 9 *hålls* I fallet HANSOKU eller CHUI ska flaggan för den tävlande som erhållit HANSOKU eller CHUI hållas pekande nedåt med domarens arm i 45 graders vinkel till vertikalen. Om båda de tävlande erhållit HANSOKU eller CHUI hålls båda flaggorna enligt ovan. *på detta sätt.*
- 10 I fallet GOGI ska flaggorna hållas upplyfta i höger hand. Bara SHUSHIN annonserar GOGI.

11 SOSAI

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

1.8 ANNONSERINGAR

SHUSHIN ska klart och tydligt göra följande annonseringar när de tävlande återgått till mittpunkten, utom för punkt 2 och 3 här nedan. vid

- 1 Vid start av match:
" HAJIME "
- 2 Vid stopp av match:
" YAME "
- 3 Vid annonsering av YUKO DATOTSU:
" MEN (KOTE, DO, TSUKI) ARI "
- 4 När YUKO DATOTSU tas tillbaka:
" MIGURUSHI HIKIAGE.....TORIKESHI "
- 5 Vid återstart av match efter första poängen:
" NIHONME "
- 6 Vid återstart av match efter att båda de tävlande erhållit en poäng:
" SHOBU "
- 7 Vid start av ENCHO:
" ENCHO HAJIME "
- 8 Vid annonsering av vinnare:
SHOBU ARI
- 9 Vid HIKIWAKE:
HIKIWAKE
- 10 Vid HANSOKU ska SHUSHIN peka med en eller två av fingrarna utsträckta mot de tävlande som gjort sig skyldiga till HANSOKU samtidigt som han annonserar:

HANSOKU IKKAI (NIKKAI)

Om det är den andra HANSOKU ska SHUSHIN ge en poäng till motståndaren genom att annonsera:

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

IPPON ARI

(flaggrörelse enligt 1.7 punkt 1)

11 Vid CHUI ska SHUSHIN peka med en eller två av fingrarna utsträckta mot de tävlande som gjort sig skyldiga till CHUI samtidigt som han annonserar:

TSUBAZENAI CHUI IKKAI (NIKKAI)

Om det är den andra CHUI ska SHUSHIN annonsera HANSOKU enligt 1.8 punkt 10.

1.9 REGELPROBLEM

När problem uppstår som inte kan lösas enligt gällande regler ska domarna konsultera SHINPANIN SHUNIN, matchområdesdomaren, eller SHINPANCHO, överdomaren.

1.10 TILLAGGSREGEL

Mindre modifieringar av gällande regler kan övervägas om ^{Till exempel} andan i reglerna inte förändras. Detta kan vara fallet när de tävlandes kvalifikationer eller tävlingens betydelse inte kräver ett strikt åtlydande av dessa regler.

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

2 INSTRUKTIONER FÖR KENDO/MATCHER □

~~Utfärdade av ZNKR 26 juni 1985.~~

~~översatta och bearbetade av Hans Lundberg.~~

2.1 ALLMANT

Följande instruktioner har tillkommit för att få enhetliga arrangemang av officiella kendo/tävlingar. □

2.2 TÄVLINGENS BÖRJAN/AVSLUTANDE

Vid tävlingens början eller avslutande bör följande punkter observeras:

- a *vis/smygceremoni* När deltagarna kommer in på eller lämnar arenan ska de ställa upp sig ordnat och buga mot sekretariatet (SHOMEN) på tävlingsledarens order.
- b När deltagaren kommer in på eller lämnar arenan, enligt ovan, ska SHINAI-fodralet bäras i handen (ej på axeln).
- c Vid början av en lagmatch ska de tävlande, se Figur 1, stå på linje mot varandra och buga. Endast SENPO och JIHO får bära MEN och KOTE. På samma sätt bugar deltagarna mot varandra när matchen avslutats. Men då är det endast TAISHO som bär MEN och KOTE. I båda fallen ska SHINAI:erna lämnas kvar bakom på golvet.

FIGUR 1



Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

Vid byte av lag ska de fyra lagen ställa upp enligt Figur 2.

FIGUR 2

SEKRETARIAT				
I				I
I	TAISHO	startande lag	TAISHO	I
I	FUKUSHO		FUKUSHO	I
I	CHUKEN		CHUKEN	I
I	JIHO		JIHO	I
I	SENPO	I	SENPO	I
I		I		I
I	TAISHO	I	TAISHO	I
I	FUKUSHO		FUKUSHO	I
I	CHUKEN		CHUKEN	I
I	JIHO	avslutande lag	JIHO	I
I	SENPO		SENPO	I
I				I
I		DOMARE	avslutande	I
I		DOMARE	startande	I
I				I

kommentar

Om de avslutande lagen inte kan stå på linje med det startande, lagen, av någon anledning, ska bugning mellan lagen ske separat. De två lagen, avslutande och startande ska ej stå på dubbel linje.

- d Bugning mot SHOMEN (sekretariatet) ska göras endast två gånger under en dag, vid den första och sista matchen, den dagen.
- e De tävlande ska buga mot varandra bara vid början och slutet av en match, bugning ska ej göras mot domarna. Extra bugningar mellan de tävlande ska undvikas.
- f De tävlande ska undvika onödiga handlingar vid byten mellan matcher, t.ex. att slå på varandras DO eller handskakningar.
- g De tävlande får inte kliva in på planen innan domarna intagit sina positioner.

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

2.3 START/SIGNAL FRÅN ÖVERDOMAREN □

- a I det fall två matcher startar samtidigt: de två SENPO ska stå på nio stegs avstånd, innanför matchområdets gränslinje, och överdomaren ger start signalen med visselsignal så fort alla SENPO är på plats. *par* □
- b Vid en enkel match ska matchdomaren starta matchen när båda SENPO har intagit SONKYO (överdomaren ska stå upp vid denna matchstart).

2.4 SHINAI OCH MEN-HIMO (DO-HIMO) *DOU-HIMO* □

- a När en SHINAI kontrolleras ska en längdskillnad på högst plus/minus 1.5 centimeter tillåtas. Detta beroende på skillnader i tjocklek hos SAKIGAWA och TSUKAGAWA.
- b SHINAI med våt TSUKAGAWA ska ej godkännas.
- c Färgad SHINAI ska ej godkännas.
- d Inga föremål får placeras inuti SHINAI:en förutom gummiploppen vid SAKIGAWA och järnplattan, CHIGIRI, som ~~sitter inkilad i SHINAI:ens andra ände.~~ □
- e *dennes* Om en tävlande ertappas med att använda en icke godkänd SHINAI eller att främmande föremål har placerats inuti den, då ska den tävlande och hans/hennes lag diskvalificeras och förlora matchen. Matchområdes-(eller överdomaren) ska konsulteras vid diskning av lag. □
- f TSUBA ska vara fastsatt vid sin plats på SHINAI :en.
- g NAKAJIME (NAKAYUI) ska vara fastsatt vid en tredjedel av avståndet mellan KENSEN och TSUKA, närmast KENSEN av säkerhetsskal. *TSUBA* □
- h MEN-HIMO får ej vara längre än 40 centimeter från knuten räknat. (För lång MEN-HIMO ska klippas av)
- i DO-HIMO: de korta tamparna ska knytas i en båge.

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

2.5 UPPTRÄDANDE UNDER EN MATCH

- a Under GOGI ska de tävlande först hölstra SHINAI:en och vänta i SONKYO strax innanför matchområdetsgränslinje på vardera sidan. När GOGI avslutats ska de återvända till mitten och inta CHUDAN-NO-KAMAE, *stående* understruket
- b FUSEN-GACHI ska buga och gå fram till mitten och inta CHUDAN-NO-KAMAE, *stående* utan SONKYO. Efter domarens annonsering hölstras svärdet, *tre steg bakåt*, bugning och sedan lämna planen. *bahn tresteg*

2.6 HANTERING AV SKADA ELLER OLYCKSHÄNDELSE UNDER EN MATCH

- a Läkare (sjukvårdare) och domare ska diskutera det som skett och besluta om matchen kan fortsätta eller inte.
- b Som princip bör ett avbrott för skada eller olyckshändelse inte ta mer än fem minuter.
- c Tävlande som ej kan fullfölja en match på grund av skada stryks från deltagande i efterföljande matcher.

2.7 SENKOKU - ANNONSERINGAR

- a I fall av en olyckshändelse under en match:
- 1) I det fall när en tävlande själv är ansvarig för sina skador eller när det är omöjligt att faställa orsaken (se kapitel 8 paragraf 26 och 27 i TÄVLINGSREGLER FÖR KENDO):
- SHIAI FUNO-~~NI~~-TSUKI, SHOBU-ARI
(omöjligt att fullfölja matchen)
- kommentar A Den skadade tävlande förlorar matchen och motståndaren får två poäng (i fallet ENCHO erhålls endast en poäng).
- kommentar B Den skadade behåller de resultat han hitills erhållit.
- kommentar C Innan domslutet ska alltid GOGI hållas.
- 2) I det fall när en tävlande är ansvarig för motståndarens skada och det betraktas som ojust:
- FUHO-KOI-~~NI~~-TSUKI, SHOBU-ARI
(på grund av ojusthet)

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

skyldige
kommentar A Den ansvarige tävlande förlorar matchen och motståndaren får två poäng (i fallet ENCHO erhålls endast en poäng). □

kommentar B Förloraren behåller de resultat han hitills erhållit. □

↑
kommentar C Innan domslutet ska alltid GOGI hållas.

b Vid HANTEI, rådslag:

HANTEI SHIMASU, HANTEI

c Vid SOSAI, *klass SOSAI?*
 + tillbaka dragnad
 kancellering av bestraffning:

1) Samtidig och andra CHUI, matchdomaren säger:

(till röd) TSUBAZERIAI CHUI NI-KAI
 (till vit) ONAJIKU CHUI NI-KAI
 SOHO CHUI NI-KAI ~~NI-TSUKI~~ SOSAI
 (båda de andra CHUI kanceilerade)

2) Samtidig och tredje CHUI (osv.):

(till röd) TSUBAZERIAI CHUI NI-KAI
 (till vit) ONAJIKU NI-KAI
 ONAJIKU SOSAI

3) Samtidig och andra HANSOKU, matchdomaren säger:

(till röd) JOGAI HANSOKU NI-KAI
 (till vit) ONAJIKU HANSOKU NI-KAI
 SOHO HANSOKU NI-KAI ~~NI-TSUKI~~ SOSAI

4) Samtidig och tredje HANSOKU (osv.):

(till röd) JOGAI HANSOKU NI-KAI
 (till vit) ONAJIKU HANSOKU NI-KAI
 ONAJIKU SOSAI

d När en SHINAI saknar godkännande eller innehåller främmande föremål.

FUSEI SHINAI SHIYO-~~NI-TSUKI~~, SHOBU-ARI
 (på grund av otillåten SHINAI) □

skyldige
kommentar A I detta fall förlorar den som fuskat matchen och motståndaren erhåller två poäng. Den som fuskat förlorar också all hitills erhållna resultat. Vid lagmatch förlorar den fuskandes lag hela lagmatchen. □

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

exempel Vid fem/manna/lags/tävling får det vinnande laget resultatet fem vinster mot noll förlorade. Dessutom diskvalificeras den tävlande respektive hans/hennes lag från fortsatt deltagande i tävlingen. *dennes*

2.8 ÖVRIGT

- a Användande av TABI (tygsockor), tejp och/eller stödbandage tillåts endast på en fot och då i det fall domarna godkänt detta innan tävlingsstart. TABI med gummi eller lädersula är ej tillåtna.
- b De tävlande ska tävla på egen hand. *Råd*, heja/rop, tidsangivelser eller tecken från medtävlare, lagledare eller publik ska ej tillåtas. Det är endast tillåtet att applådera.
- c Tävlande som inte bär identifieringslapp, ZEKKEN, ska ej tillåtas delta.
- d TASUKI (röda/vita band) ska vara 70 centimeter långa och 5 centimeter breda.
- e Det är önskvärt att domarna inte dömer i matcher, individuellt eller i lag, där de har personliga intressen.
- f Det är viktigt att de tävlande får veta varför ett domslut gjorts. Tala därför ett språk som de förstår.

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

2.9

RESULTAT/TAVLA

D

*Äggen
red*

Figur 3

I	I	A-stad	I	Röd	I	VIT	I	B-stad	I	
I	S	I	I		I		I		I	
I	E	I	I		I		I		I	
I	N	I	I	M	I		I		I	
I	P	I	I		I		I	Mori	I	
I	O	I	I		I		I		I	
I	I		I		I		I		I	
I	I		I		I		I		I	
I	J	I	I		I	E	I		I	
I	I	I	I		I		I		I	
I	H	I	I		I	H	I		I	
I	O	I	I		I		I	Ikeda	I	
I	I		I		I		I		I	
I	I		I	A	H		I		I	
I	I		I		I		I		I	
I	C	I	I		I		I		I	
I	H	I	I		I		I		I	
I	U	I	I		I		I		I	
I	K	I	I		I		I	Nishi	I	
I	E	I	I		I		I		I	
I	N	I	I		I		I		I	
I	I		I		I		I		I	
I	F	I	I		I		I		I	
I	U	I	I	M		D	I		I	
I	K	I	I		I		I		I	
I	U	I	I		X		I	Sato	I	
I	S	I	I		I		I		I	
I	H	I	I		I		I		I	
I	O	I	I		I		I		I	
I	T	I	I		I		I		I	
I	A	I	I	(1)	(3)	(4)	(2)	I	I	
I	I	I	I	M	T	MD	K	I	I	
I	S	I	I					I	Ouchi	I
I	H	I	I					I		I
I	O	I	I	A	H	A	H	I		I
I	I		I					I		I
I	I		I					I		I
I	I		I	2(4)		2(5)		I		I
I	I		I					I		I

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

Förklaringar till exemplet:

- 1 Märket för CHUI (H svart), tillsägelse, placeras i det högra hörnet. Märket för HANSOKU (A röd), varning, placeras i det vänstra hörnet.
- 2 Vid den andra tillsägelsen, CHUI, byts märket H ut mot märket för varning A. vid den andra varningen byts A märket ut mot H märket som placeras på motståndarens sida.
- 3 I TAISHO-matchen ser vi ett exempel på i vilken ordning markeringarna ska placeras. Den första poängen, MEN, som tas av Murata (markeringen M) placeras enligt (1) i det övre vänstra hörnet. Ouchi:s poäng, KOTE, (markering K) placeras i det övre högra hörnet (2). Murata:s andra poäng, TSUKI (markering T) placeras i det övre högra hörnet (3). Om Ouchi istället hade fått en DO (markering D) hade den placerats i övre vänstra hörnet (4). □
- 4 *vid tillbakadragande s* SOSAI, kancellering, lämnar en vardera av H och/eller A kvar på tavlan. Det aktuella antalet CHUI och HANSOKU som utdelats ska emellertid registreras av protokollföraren.
- 5 I det fall ett poäng utdelats av matchdomaren men därefter blivit återtaget, TORIKESHI, ska detta registreras av protokollföraren.
- 6 Om tiden gått ut och en tävlande vinner med endast en poäng ska märket för IPPON-GACHI (markering I) placeras ut. Om ett poäng erhålls under ENCHO ska ENCHO-märket (markering E) placeras ut tillsammans med poängmärket.
- 7 *själ* Om vinsten bestäms på grund av skada, antingen egen förvårdad eller orsakad av motståndaren, ska markering göras med ring-märket (markering O) på vinnarens sida. Två markeringar utom vid ENCHO då en markering görs. *se CHUKEN-matchen.* □
- 8 Resultatet av lag/matchen blev: □

A-stad 2 vinster mot 2 för B-stad
B-stad har 5 poäng mot A-stads 4.
B-stad är alltså det vinnade laget.

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

3 REIGI - REGLER FÖR DOMARENS UPPTRÄDANDE

3.1 ALLMÄNT

3.1.1 KLÄDSEL

Huvudregeln är att domarnas klädsel ska vara likformig.

Följande alternativ rekommenderas:

- KEIKO-GI och HAKAMA, hela och rena
- kostym eller kavaj med skjorta och slips i diskret färgsättning

I skjortärmarna går bra om alla domarna är ~~det.~~ ^{klädda så}

För svenska mästerskap ska ovanstående ~~klädsel~~ ^{alternativ} gälla som regel.

Avsteg från dessa regler kan göras med hänsyn till tävlingens status eller karaktär.

3.1.2 FLAGGORNA

Följande regler gäller för handhavandet av domarflaggorna:

- 1 Flaggorna ska alltid lämnas över med skaften före.
- 2 Flaggorna ska rullas ^(se 3.1.7) upp och ihop på domarnas utgångspositioner ute på planen. Flaggorna ska rullas upp långsamt. Yviga rörelser ska undvikas. När flaggorna rullas ihop, rullas först den vita ett eller två varv, därefter rullas den röda utanpå. Flaggorna ska vara jämnt ihoprullade.
- 3 I de fall signaler görs med korsade flaggor ska den röda flaggan vara framför den vita.
- 4 Flaggorna ska, när domaren dömer, hållas med handens ovansida uppåt och pekfingeret längs med skaftet på tyget. Handleden ska alltid vara sträckt under hela matchen och vid alla signaler.
- 5 Flaggorna ska alltid hanteras bestämt och korrekt av domaren. Signaler ska ges utan tvekan. Om felaktig signal givits ska domaren begära GOGI i de fall en rättning påverkar matchen.


fly Mas?

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

6 Flaggorna ska alltid hållas i höger hand när de är ihoprullade.

3.1.3 HÄLSNINGAR

Alla hälsningar mellan domare görs med MOKU-REI. Det vill säga bugning med bibehållen ögonkontakt (ca. 15 grader).

Hälsningar görs i följande fall:

- 1 Före och efter överlämnande av flaggor
- 2 Från utgångspositionen, på planen, samtidigt som de tävlande hälsar på varandra. Detta gäller vid starten av den första matchen och avslutningen av den sista matchen. *fördaggen*
- 3 När domarna hälsar i triangel. *3/1*
- 4 När SHUSHIN hämtar flaggorna.
- 5 Vid bugning mot matchområdesdomaren.

3.1.4 FÖRFLYTTNING

Domaren ska förflytta sig snabbt, rakt och mjukt. Förflyttningen ska vara distinkt och när domaren står still ska denne stå med fötterna ihop.

Domaren ska röra sig inom de föreskrivna området på planen *och* *Denne* domaren bör inte vara varken för långt innanför matchområdet eller utanför det. Avståndet som utgångspositionerna ger bör bibehållas matchen igenom. *h*

3.1.5 KROPPSHALLNING

Domaren ska vara rak i ryggen och räta på nacken. Ansiktsuttrycket ska vara neutralt.

3.1.6 UPPTRÄDANDE

Domaren ska vara opartisk. Han bör ej ge uttryck för sina känslor över tävlingsresultat på eller utanför planen.

En domare bör undvika, om möjligt, att döma matcher där han har personliga intressen. Om detta inte går att undvika *bör* domaren ej vara SHUSHIN. *SKA*

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

3.1.7 UTGANSPOSITION

Utgångspositionen för domaren är som följer:

SHUSHIN

Mitt för mittmärket och ungefär 1 meter in på planen

FUKUSHIN

I vardera motsatta hörnet till SHUSHIN. Ungefär 1 meter till vardera linjen. FUKUSHIN:s position bör dock justeras i de fall ovanstående position inte ger fritt synfält till båda de tävlandes KOTE och SHUSHIN.

3.2 CEREMONIER

3.2.1 FÖRSTA MATCHEN MED HÄMTNING AV FLAGGOR

- 1 Gå in på kolonn till mitten av planen. *med SHUSHIN/s utgångs position*
- 2 Gemensam hälsning mot ~~flaggbord~~ matchområdesdomaren på SHUSHIN's annonsering REI.
- 3 SHUSHIN går tvärs över planen och hämtar flaggorna.
- 4 SHUSHIN går tillbaks över planen och överlämnar flaggorna till de båda FUKUSHIN. Han börjar alltid med den vänstra FUKUSHIN.
- 5 Hälsning mot varandra i triangel.
- 6 FUKUSHIN går därefter rakt över planen till sina respektive hörn. De vänder sig om åt höger och rullar upp flaggorna. □
- 7 Samtidigt med de första tävlande hälsar domarna gemensamt.

3.2.2 SISTA MATCHEN MED AVLÄMNING AV FLAGGOR

- 1 Samtidigt med att de två sista tävlande hälsar av, hälsar domarna på ~~varandra~~. *av*
- 2 Flaggorna rullas ihop.
- 3 FUKUSHIN går rakt över planen och ställer sig på var sin sida om SHUSHIN, vändningen sker åt höger.

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

- 4 SHUSHIN samlar ihop flaggorna med början hos den vänstra FUKUSHIN.
- 5 SHUSHIN går rakt över planen till matchområdesdomaren och överlämnar flaggorna.
- 6 SHUSHIN går tillbaka^a och domarna hälsar gemensamt på SHUSHIN i sannonsering REI. □
- 7 Samtliga vänder sig åt det håll man kom in i från och tågar av planen på kolonn.
- 8 Utanför planen bildar ^{domarna} alla tre en triangel och hälsar gemensamt.

3.2.3 BYTE AV ALLA DOMARE

- 1 Samtidigt med att de två sista tävlande hälsar av, hälsar domarna på varandra.
- 2 Flaggorna rullas ihop.
- 3 FUKUSHIN går rakt över planen och ställer sig på var sin sida om SHUSHIN, vändningen sker åt höger.
- 4 Avbyternas tågar in på kolonn och ställer sig bakom domarna på planen.
- 5 Domarna som ska byta^{-3 av} vänder sig helt om, åt höger, och lämnar över flaggorna.
- 6 Domarna som blivit avbytta vänder sig åt det håll man kommit in och tågar av planen på kolonn. *Utöver denna hälsning på planen ska hälsning mot varandra i triangel.*
- 7 *Hälsning mot varandra i triangel.*
- 8 FUKUSHIN går därefter rakt över planen till sina respektive hörn. De vänder sig om åt höger och rullar upp flaggorna.
- 9 Samtidigt med de första tävlande hälsar domarna gemensamt.

3.2.4 BYTE AV SHUSHIN

- 1 Avbyternas ställer sig i det ^{ett av hörnen} närmaste hörnet, på höger eller vänster sida från SHUSHIN sett.
- 2 Flaggorna rullas ihop.

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

- 3 SHUSHIN vänder sig mot avbytaren och går fram till honom. Samtidigt tar avbytaren ett steg in på planen.
- 4 Flaggorna överlämnas.
- 5 Den avbytte domaren kliver av planen. Den nye SHUSHIN går in till mitten, vänder sig om och rullar upp flaggorna. Nästa match kan börja.

3.2.5 BYTE AV FUKUSHIN

- 1 Avbytaren ställer sig i det närmaste hörnet, på höger eller vänster sida från FUKUSHIN sett.
- 2 Flaggorna rullas ihop.
- 3 FUKUSHIN vänder sig mot avbytaren och går fram till honom. Samtidigt tar avbytaren ett steg in på planen.
- 4 Flaggorna överlämnas.
- 5 Den avbytte domaren kliver av planen. Den nye *mitte* FUKUSHIN går in på planen, vänder sig in mot ~~planen~~ och rullar upp flaggorna. Nästa match kan börja.

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

4 ATT DÖMA KENDO MATCHER*underlaget*

Originalet är ett papper skrivet av Kenjiro Oka, Hanshi 8 Dan, som översatts till engelska av Hiroyuki Shioiri, Kyoshi 7 Dan.

översatt och bearbetat av Hans Lundberg.

4.1 MALET MED DÖMANDET

Domaren ska agera:

- 1 i enlighet med kendons karakteristika och kulturella historia
- 2 på ett sådant sätt att det som är viktigt att lära sig i kendon betonas
- 3 på ett sätt som lär ut de viktiga karaktärsutvecklande punkterna i kendon

Grunden för dessa tre punkter måste läras in från tävlingsreglerna.

kommentar

ZNKR har definierat kendo enligt följande text:

Meningen med kendo är att lära sig behärska den mäskliga karaktären genom utövandet av svärdets, KATANAs, principer.

Målet med att träna kendo är:

- att sammansmälta kropp och själ
- att kultivera en vigorous spirit *vital själ*

och genom korrekt och strikt träning:

- att sträva för att förbättra sig i kendo
- att hålla artighet och ära högt
- att vara ärlig i umgänget med sina medmänniskor
- *och* att för evigt försöka kultivera sig själv.

Genom detta får man möjlighet:

- att älska sitt land och samhälle
- att medverka till den kulturella utvecklingen
- och att propagera för fred och välstånd hos alla människor.

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

4.2 DOMARKVALIFIKATIONER

Kvalifikationerna för en domare är följande:

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

4.3 ANSVAR OCH DOMARMETODER

4.3.1 ALLMÄNT

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

4.3.2 ANSVAR

En domares plikter är:

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

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

4.3.3 METOD

Metoden för dömandet är:

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

4.4 YUKO DATOTSU

En giltig poäng, YUKO DATOTSU, består av tre huvuddelar:

- KI
- ^{korrekt} ~~Korrekt~~ ^{hugg} träff, KEN
- god kroppshållning och stil, TAI

Jämför uttrycket KI KEN TAI ICHI.

4.4.1 KI

KI består av:

- 1 mental styrka
- 2 KIAI/ets styrka

4.4.2 KEN, KORREKT TRÄFF HUGG

KEN består av:

- 1 SEME - framåt
- 2 DATOTSU NO KIKAI - attackmöjlighet
- 3 DATOTSU BUI - träffpunkt

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

- 4 MONOUCHI - träffa med rätt del av SHINAI:en, DATOTSUBU och motstående sida till TSURU
- 5 TENOUCHI - korrekt handrörelse
2
? svärdets essensvinkel?
- 6 HASUJI - svärdets hugglinje
huggets
- 7 KYODO - träffens styrka, inte brutal utan den rätta kombinationen av punkterna ovan som avslutas i en korrekt träff

4.4.3 TAI, GOD KROPPSHÅLLNING OCH STIL

TAI består av:

- 1 MAAI - avstånd
- 2 SHISEI - kroppens form
- 3 TAISABAKI - kropps- och fotrörelse
- 4 SUTEMI - tveklös attack
- 5 ZANSHIN - mental och fysisk hållning efter attacken

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

4.5 SÄTTET ATT DÖMA

Domaren ska döma matchen genom:

- 1 att bevaka matchen vaket och korrekt
- 2 att göra korrekta beslut angående attacker
- 3 att inte tveka att utdela HANSOKU och CHUI

Kommentar

Det gäller för domaren att ha samma inställning som de tävlande. Han ska förbereda sig mentalt på samma sätt. Han måste ha självförtroende. Självförtroende får man genom goda regelkunskaper och erfarenhet. Det är viktigt för domaren att lära sig höja den flagga, vit eller röd, där den tävlande utdelat en YUKO DATOTSU direkt. Domaren får ej lägga in andra hänsynstaganden *om* än vad det en poäng eller inte.

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

4.6 UPPFÖRANDE

Domarens uppförande ska följa nedanstående punkter:

- 1 SHIZENTAI - god kroppshållning
- 2 METSUKE - metod för att observera matchen

ENZAN NO METSUKE - när vi ser på ett berg ser vi inte bara på berget utan också på landskapet runt om, denna princip gäller också för kendomatcher. Det gäller att se båda tävlande och andra domare. Man får inte fokusera sig på en enskild detalj eller person.

- 3 KOKYO - andningsmetod, andas från magen

- 4 Domarens position måste följa de andra domarnas positioner för att matchen ska kunna bevakas utan problem. Huvuddomaren och de två andra domarna ska sträva att bilda en liksidig triangel kring de tävlande. Huvuddomaren ska vara mitt för de tävlande hela tiden. Domarnas rörelseområde är begränsat enligt följande: Huvuddomaren kan röra sig inom den planhalva han står på, med avseende på utgångspositionen. De övriga två domarna delar på den resterande planhalvan i två kvartar som begränsar deras rörelseområde. Det är viktigt att tänka på två saker när det gäller triangeln. Dels får strävandet att stå i en triangel inte förhindra domarens sikt. Dels får inte domarna hamna i en sådan position att de tävlande har en sida fri från domare. Detta kan oftast uppstå när de tävlande befinner sig i ett av hörnen på huvuddomarens planhalva.

- 5 Domarens klädsel ska vara ren och prydlig.

- 6 Domarens förflyttningar ska vara distinkta och snabba.

4.7 OGILTIGA POÄNG

I följande fall ska inte poäng utdelas:

- 1 AIUCHI - när båda träffar korrekt samtidigt. Om en träff är bra och en träff är dålig ska den bra träffen ge poäng. Detta gäller speciellt dåliga DEBANA KOTE där man då ska ge poäng för en korrekt MEN.

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

2 När den försvarandes SHINAI berör motståndaren med spetsen. Spetsen måste vara 'levande', med kraft bakom inte vilande, och vara i rät vinkel mot kroppen. Dock blir det poäng om en YUKO DATOTSU träffar den försvarande innan dennes SHINAI berör den attackerande.

3 Efter attacken:

- MIGURUSHI HIKIAGE - ingen ZANSHIN, det spelar ingen roll om den attackerande är på eller utanför planen, SHIAIJO
- dåligt uppträdande, på något sätt
- om attacken görs överdrivet lång, avståndet mellan de tävlande blir längre än 3-4 steg

Följande visar de moment en korrekt attack måste genomgå:

- WAZAMAE, förberedelse till attacken
- OKORI, början på attacken
- DATOTSU, träffen
- Avslutning, den fysiska rörelsen avstannar ZANSHIN visas

4 Om den tävlande träffar och fortsätter utan att stanna eller inte visar någon ZANSHIN 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)~~

4.8 HANSOKU

Varning, HANSOKU, ska ges i följande fall:

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

4.8.1 OIKOMARE

Att kliva utanför SHIAIJO i OIKOMARE betyder:

- 1 att kliva baklänges ur SHIAIJO under motståndarens hot
- 2 att kliva sidledes ut ur SHIAIJO när man flyttar sig runt motståndaren
- 3 att kliva baklänges ur SHIAIJO när man förflyttar sig till ISSOKU ITTO NO MAAI från TSUBAZERIAI
- 4 att medvetet kliva ut ur SHIAIJO genom att låtsas attackera
- 5 att kliva ut ur SHIAIJO då man fått en lätt knuff

4.8.2 MIGURUSHI_HIKIAGE

Att kliva utanför SHIAIJO i MIGURUSHI HIKIAGE.

MIGURUSHI HIKIAGE ska dömas när någon av de båda följande villkoren ~~inte~~ är uppfyllda: △

- 1 attacken avslutas på ett ^{ej} lagomt långt avstånd, 3-4 steg från motståndaren
- 2 ZANSHIN visas ^{ej} efter attacken

4.8.3 ASHIGARAMI

Att utnyttja sina fötter för att få motståndaren ur balans (att utnyttja andra sätt ^{än} än fötterna är inte ASHIGARAMI). *Försöken misslyckas även beskrift*

4.8.4 KNUFFAR_ELLER_STÖTAR

Utom i de tre följande fallen ska knuffar eller stötar bestraffas:

- 1 TAIATARI efter DATOTSU
- 2 för att motstå TAIATARI
- 3 för att få motståndaren ur balans i TSUBAZERIAI och därefter söka utdela DATOTSU

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

4.8.5 HUGG UTANFÖR RUSTNINGEN

avsiktligt hugg
Att utdela DATOTSU på de delar av motståndarens kropp som inte skyddas av BOGU, rustningen, ska bestraffas.

4.8.6 MISSBRUK AV HÄNDER OCH ARMAR

Följande fall ska bestraffas:

- 1 att försöka förhindra motståndarens rörelse genom att gripa tag i SHINAI eller kropp
- 2 att haka fast motståndaren i ryggen eller runt nacken med hjälp av TSUKA
- 3 att försöka hindra motståndarens rörelse genom att omfamna honom
- 4 att försöka förhindra motståndarens rörelse genom att sträcka ut armen åt sidan

4.8.7 MISSBRUK AV TSUKA

Att använda TSUKA som en krok eller att slå med TSUKA uppåt genom att trycka vänster handen mot motståndarens MEN.

4.8.8 TAPPA SHINAI

Tappa SHINAI:en. Hela SHINAI:en måste dock vara i golvet för att en varning ska kunna utdelas.

I det att en tävlande tappar sin SHINAI har motståndaren tiden av ett andetag på sig på att göra poäng.

4.8.9 TA TAG I SHINAI

Att ta tag i den egna eller motståndarens SHINAI ovanför TSUBA.

att ta tag i den motståndarens SHINAI
Innan man får rätta till en SHINAI ovanför TSUBA måste den tävlande be domaren stoppa matchen.

4.8.10 PASSIVITET I TSUBAZERIAI

Förbli passiv i TSUBAZERIAI utan att försöka göra DATOTSU bestraffas med CHUI till en eller båda tävlande. □

Uppgjord - Prepared	Datum - Date 1988-01-21	Rev A	Dokumentnr - Document no. KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

4.8.11 FÖRBJUDNA HANDLINGAR

Följande 8 handlingar är förbjudna och bestraffas med HANSOKU:

- 1 Att förhindra TSUKI i JODAN NO KAMAE med hjälp av handen. Det är dock tillåtet att slå undan en TSUKI (mot JODAN) med hjälp av armbågen.
- 2 Att begära avbrott i matchen utan giltigt skäl.
- 3 Att maska.
- 4 Att försöka undvika kamp och förflytta sig runt motståndaren.
- 5 Att inte visa attack- eller försvarsvilja när man fallit.
- 6 Att hålla fast motståndarens SHINAI under armen. *På värdet sätt, f.ex.*
- 7 Att placera sin SHINAI så att den hamnar mellan motståndarens arm och kropp.
- 8 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 om det upprepas med HANSOKU.

4.8.12 FLERA HANSOKU

Vid flera HANSOKU räknas den allvarligaste eller den första.

4.8.13 JOGAI HANSOKU

Vid JOGAI måste hela foten vara utanför SHIAIJO.

Alla tre domarna behöver inte höja flaggorna när en tävlande kliver utanför SHIAIJO.

4.9 ÖVRIGT

- 1 När en tävlande fallit gäller ett andetags väntan innan matchen stoppas för att ge motståndaren en attackchans. *Det samme vid*
- 2 Om en domare signalerar poäng måste de övriga omedelbart ge sina domslut utan tvekan.

2 när man har till bak

för att utgå från punkt och när man det. ante.

3

YARE flaggorna upp tills de tävlande reagerar!!

YOGA i näraste danare regering

felaktig kort men men
Möten från!

Att förhindra TSUKI i JODAN NO KAMAE med hjälp av handen Det är dock tillåtet att slå under en annan hand (KAN) med hjälp av en annan hand.
Att begära avbrott i matchen utan giltigt skäl.
Att förhindra TSUKI i JODAN NO KAMAE med hjälp av handen Det är dock tillåtet att slå under en annan hand (KAN) med hjälp av en annan hand.
Att begära avbrott i matchen utan giltigt skäl.

Att inte visa attack eller försvarsvillig när man fallit.
Att hålla fast motståndarens SHINAI under armen.
Att placera sin SHINAI så att den hamnar mellan motståndarens arm och knä.
Att förläsa sig från TSUBAIBERIAI till ISSOKU. ITTO NO MAI genom att pressa med SHINAI spetsen. En sådan handling bestraffas först med SHUGO. muntlig tilläggelse, och om det upprepas med HANSOKU.

FLERA HANSOKU 4.8.12
Vid flera HANSOKU räknas den sjuvårigaste eller den första.
JOGAI HANSOKU 4.8.13
Vid JOGAI måste hela foten vara utanför SHIAIJU.
Alla tre domarna behöver inte höja flaggan när en tävlande kliver utanför SHIAIJU.

ÖVRIGT 4.9
1 När en tävlande fallit gäller ett andabags väskor innan matchen stoppas för att ge motståndaren en attackens.
2 Om en domare signalerar poäng måste de vara omedelbart ge sina domslut utan tvivel.