

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
Hans Lundberg	1988-03-28	A	KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhörreferens - Filereference
			DOMAREG



KORREX!

DOMARREGLER I KENDO

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
	1988-03-28	A	KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

DOMARREGLER I KENDO är sammanställda av Hans Lundberg 1988.

Copyright SVENSKA BUDOFÖRBUNDET 1988.

Innehåll

1	REGLER FÖR KENDODOMARE
1.1	GILTIGHET
1.2	SYFTE
1.3	DEFINITIONER
1.4	DOMARENS ROLL
1.5	UTDELNING AV POÄNG
1.6	MATCHLEDNING
1.7	FLAGGSIGNALER
1.8	ANNONSERINGAR
1.9	REGELPROBLEM
1.10	TILLÄGGSREGEL
2	REIGI - REGLER FÖR DOMARENS UPPTRÄDANDE
2.1	ALLMÄNT
2.2	CEREMONIER
3	ATT DÖMA KENDOMATCHER
3.1	MÅLET MED DÖMANDET
3.2	DOMARKVALIFIKATIONER
3.3	ANSVAR OCH DOMARMETODER
3.4	YUKO DATOTSU
3.5	SÄTTET ATT DÖMA
3.6	UPPFÖRANDE
3.7	OGILTIGA POÄNG
3.8	HANSOKU
3.9	ÖVRIGT

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
Godkänd - Approved	1988-03-28	A	KENDO 1988
	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

1 REGLER FÖR KENDODOMARE

1.1 GILTIGHET

Dessa regler gäller för domare anslutna till SVENSKA BUDOFÖRBUNDETS Kendosektion.

1.2 SYFTE

Syftet med dessa regler är att definiera metoderna för domslut i kendo.

1.3 DEFINITIONER

1.3.1 DOMARE

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

1.3.2 VINNARE

Vinnaren av en match ska utses enligt TÄVLINGSREGLER FÖR KENDO.

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.
- 3 Domarna ska stoppa matchen i nedanstående fall:
 - HANSOKU eller CHUI
 - matchtidens/förlängningens slut
 - när fara för de tävlande föreligger
 - vid giltig poäng
 - när någon kliver utanför SHIAIJO
 - eller när en tävlande begär att matchen ska stoppas

1.5 UTDELNING AV POÄNG

En poäng ska utdelas i nedanstående fall:

- 1 När minst två av domarna visat YUKO DATOTSU.

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
Godkänd - Approved	1988-03-28	A	KENDO 1988
	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

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

1.6 MATCHLEDNING

Domarna ska leda matchen enligt följande:

- 1 Efter det att de tävlande har dragit sina SHINAIer, 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. På samma sätt ska domaren stoppa matchen när en tävlande fallit.
- 6 När båda de tävlande förblir passiva i TSUBAZERIAI, utan att försöka göra DATOTSU, ska SHUSHIN stoppa matchen och utdöma CHUI till båda. CHUI ska också utdelas till den tävlande som avsiktligt försöker hålla sig kvar i TSUBAZERIAI för att förhindra den andre tävlande att attackera.
- 7 När tidtagaren meddelar att tiden är ute ska SHUSHIN stoppa matchen, utse en vinnare, döma HIKIWAKE eller annonsera ENCHO.
- 8 När en tävlande begär ett avbrott i matchen ska SHUSHIN stoppa matchen och fråga varför avbrottet begärts.

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
Godkänd - Approved	1988-03-28	A	KENDO 1988
	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

- 9 När en vinnare bestäms genom HANTEI ska de tre domarna visa sina domslut samtidigt när SHUSHIN annonserar HANTEI SHIMASU HANTEI.

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. Undantagna är punkt 4, 5, 7, 8, 9 och 10 nedan.

*• Distrikt
• Smakbåt
• Stoppa
vid fel*

- 1 I fallet YUKO DATOTSU ska vinnarens flagga hållas pekande uppåt med armen i 45 graders vinkel till vertikalen.
- 2 Om man inte godkänner YUKO DATOTSU eller HANSOKU ska flaggorna föras fram och tillbaks framför knäna.
- 3 I fall 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 fall av HIKIWAKE korsar SHUSHIN flaggorna ovanför huvudet.
- 9 I fall av HANSOKU eller CHUI ska flaggan för den tävlande som tilldelas HANSOKU eller CHUI hållas pekande nedåt med domarens arm i 45 graders vinkel till vertikalen. Om båda de tävlande tilldelas HANSOKU eller CHUI hålls båda flaggorna på detta sätt.
- 10 I fall av GOGI ska flaggorna hållas upplyfta i höger hand. Bara SHUSHIN annonserar GOGI.
- 11 I fall av SOSAI ska flaggorna föras fram och tillbaka framför knäna i samband med annonseringen.

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
Godkänd - Approved	1988-03-28	A	KENDO 1988
	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

12 I fall av TORIKESHI ska flaggorna föras fram och tillbaka framför knäna i samband med annonseringen.

1.8 ANNONSERINGAR

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

- KLART
- TYDLIGT
- Tänk på hälsan

- 1 Vid start av match:
"HAJIME"
 - 2 Vid stopp av match:
"YAME" *vikligt*
 - 3 Vid annonsering av YUKO DATOTSU, poäng:
"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, förlängning:
"ENCHO HAJIME"
 - 8 Vid annonsering av vinnare:
"SHOBU ARI"
- Special fall:
- Vinnare med en poäng:
"IPPON GACHI SHOBU ARI"
- Vinnare när motståndaren inte ställer upp (walk over):
"FUSEN GACHI SHOBU ARI"

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
	1988-03-28	A	KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

Vinnare efter HANTEI:

"HANTEI GACHI SHOBU ARI"

Vinnare på grund av lottning:

"CHUSEN GACHI SHOBU ARI"

Vinnare när motståndaren inte vill fortsätta tävla:

"SHIAI KYOHI SHOBU ARI"

Vinnare när motståndaren inte kan fortsätta på grund av skada:

"SHIAI FUNO SHOBU ARI"

kommentar A Den skadade förlorar matchen och motståndaren får två poäng (i fallet ENCHO erhålls endast en poäng).

kommentar B Den skadade behåller de resultat han hittills erhållit.

kommentar C Innan domslutet ska alltid GOGI hållas.

Vinnare när motståndaren avsiktligt orsakat skada:

"FUHO KOI SHOBU ARI"

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

kommentar B Förloraren behåller de resultat han hittills erhållit.

kommentar C Innan domslutet ska alltid GOGI hållas.

Vinnare på grund av att motståndaren protesterat mot ett domslut:

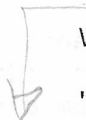
"JINKAKU MUSHI SHOBU ARI"

Vinnare på grund av att motståndaren använt sig av en icke tillåten SHINAI:

"FUSEI SHINAI SHIYO SHOBU ARI"

kommentar A I detta fall förlorar den skyldige matchen och motståndaren erhåller två poäng. Den

*Matchen
viktig*



Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
Godkänd - Approved	1988-03-28	A	KENDO 1988
	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

skyldige förlorar också all hittills erhållna resultat. Vid lagmatch förlorar den fuskandes lag hela lagmatchen.

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.

9 Vid HIKIWAKE, oavgjort:

"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:

"(orsak) HANSOKU IKKAI (NIKKAI)"

Olika typer av orsaker finns specificerade nedan.

Om båda tävlande gjort sig skyldiga till HANSOKU blir annonseringen enligt:

(till röd) "(orsak) HANSOKU IKKAI (NIKKAI)
(till vit) ONAJIKU HANSOKU IKKAI (NIKKAI)"

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

"IPPON ARI"

(flaggrörelse enligt 1.7 punkt 1)

Speciella orsaker:

Vid flykt utanför planen:

"JOGAI"

Vid våldsamt knuff:

"OSHDASHI"

Vid knuff med hjälp av SHINAI:

"TSUKIDASHI"

Felaktigt handhavande av SHINAI, tappad SHINAI eller otillåten beröring av SHINAI under matchen:

"SHINAI HANASHI"

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
	1988-03-28	A	KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - Filereference

Otillåtet uppträdande vid TSUBAZERIAI, krokning av motståndarens SHINAI samt slag eller stöt med TSUKA:

"TSUBAZERIAI"

Krokben:

"ASHIKAKE"

Slag med benet mot motståndarens ben:

"ASHIBARAI"

Vid dåligt uppträdande:

"KOSEI O GAISERU"

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:

"(orsak) CHUI IKKAI (NIKKAI)"

Olika typer av orsaker finns specificerade nedan.

Vid andra CHUI som resulterar i HANSOKU:

"(orsak) CHUI NIKKAI HANSOKU IKKAI (NIKKAI)"

Om båda tävlande gjort sig skyldiga till CHUI blir annonseringen enligt:

(till röd) "(orsak) CHUI IKKAI (NIKKAI)"

(till vit) ONAJIKU CHUI IKKAI (NIKKAI)"

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

Speciella orsaker:

Medveten fördröjning av match i TSUBAZERIAI:

"TSUBAZERIAI"

12

Vid HANTEI ska SHUSHIN annonsera följande:

"HANTEI SHIMASU HANTEI"

14

Vid GOGI, rådslag, ska SHUSHIN annonsera följande:

"GOGI"

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
Godkänd - Approved	1988-03-28	A	KENDO 1988
	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

15 Vid ommatch ska SHUSHIN annonsera:

"DAI HYO SHA SEN"

16 Vid SOSAI, tillbakadragande 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 kance

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 SOSAI"

4) Samtidig och tredje HANSOKU (osv.):

(till röd) "JOGAI HANSOKU NI-KAI

(till vit) ONAJIKU HANSOKU NI-KAI

ONAJIKU SOSAI"

1.9 REGELPROBLEM

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

1.10 TILLÄGGSREGEL

Mindre modifieringar av gällande regler kan övervägas om andan i reglerna inte förändras. Till exempel när de tävlandes kvalifikationer eller tävlingens betydelse inte kräver ett strikt åttlydande av dessa regler.

*Mun'yama
undersöker*

2

här båda kan 1 Hansoku:

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
Godkänd - Approved	1988-03-28	A	KENDO 1988
	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

2 REIGI - REGLER FÖR DOMARENS UPPTÄDANDE

2.1 ALLMÄNT

2.1.1 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 klädda så.

För svenska mästerskap ska ovanstående alternativ gälla som regel.

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

2.1.2 FLAGGORNA

Följande regler gäller för handhavandet av domarflaggorna:

- 1 Flaggorna ska alltid lämnas över med skaften före.
- 2 Flaggorna ska rullas upp och ihop på domarnas utgångspositioner (se 2.1.7) 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 pekfingret längs med skaftet på tyget. Handleden ska 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.

ingetsammade

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
Godkänd - Approved	1988-03-28	A	KENDO 1988
	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

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

2.1.3 HALSNINGAR

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 (se 2.1.7), på planen, samtidigt som de tävlande hälsar på varandra. Detta gäller vid starten av den första matchen och avslutningen av den sista matchen.
- 3 När domarna hälsar i triangel.
- 4 När SHUSHIN hämtar flaggorna.
- 5 Vid bugning mot matchområdesdomaren.
- 6 Vid bugning mot SHOMEN, två gånger per dag.

2.1.4 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 bör inte vara varken för långt innanför eller utanför matchområdet. Avståndet som utgångspositionerna mellan domarna ger bör bibehållas matchen igenom.

2.1.5 KROPPSHÄLLNING

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

2.1.6 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 ska domaren ej vara SHUSHIN.

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
Godkänd - Approved	1988-03-28	A	KENDO 1988
	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

2.1.7 UTGÅNSPOSITION

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.

2.2 CEREMONIER

2.2.1 FÖRSTA MATCHEN MED HÄMTNING AV FLAGGOR

- 1 Gå in på kolonn till mitten av planen, SHUSHINs utgångsposition.
- 2 Gemensam hälsning mot matchområdesdomaren på SHUSHINs 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.

2.2.2 SISTA MATCHEN MED AVLÄMNING AV FLAGGOR

- 1 Samtidigt med att de två sista tävlande hälsar av, hälsar domarna 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	Rev	Dokumentnr - Document no.
Godkänd - Approved	1988-03-28	A	KENDO 1988
	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 och domarna hälsar gemensamt på SHUSHINs annonsering REI.
- 7 Samtliga vänder sig åt det håll man kom in från och tägar av planen på kolonn.
- 8 Utanför planen bildar domarna en triangel och hälsar gemensamt.

2.2.3 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 Avbytarna tägar in på kolonn och ställer sig bakom domarna på planen.
- 5 Domarna som ska bytas 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 tägar av planen på kolonn. Utanför planen hälsning i triangel.
- 7 Samtidigt gör domarna på planen hälsning 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.

2.2.4 BYTE AV SHUSHIN

- 1 Avbytaren ställer sig i ett av hörnen, på höger eller vänster sida från SHUSHIN sett.

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference
	1988-03-28	A	KENDO 1988

- 2 Flaggorna rullas ihop.
- 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.

2.2.5 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 FUKUSHIN går in på planen, vänder sig in mot mitten och rullar upp flaggorna. Nästa match kan börja.

2.2.6 ROTATION AV DOMAREN

1. som högs domare för öre
flaggorna
2. Hålls
3. Domaren byter position
moturs
- 4.

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
Godkänd - Approved	1988-03-28	A	KENDO 1988
	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

3 ATT DÖMA KENDOMATCHER

3.1 MÅLET 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 mänskliga karaktären genom utövandet av svärdets, KATANANS, principer.

Målet med att träna kendo är:

- att sammansmälta kropp och själ
- att kultivera en 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.

3.2 DOMARKVALIFIKATIONER

Kvalifikationerna för en domare är följande:

- 1 att ha en fullständig förståelse av kendons grunder och karakteristika

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
Godkänd - Approved	1988-03-28	A	KENDO 1988
	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

- 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

3.3 ANSVAR OCH DOMARMETODER

3.3.1 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.

3.3.2 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

3.3.3 METOD

Metoden för dömandet är:

- 1 att bevaka matchen vaksamt och korrekt innan ett domslut ges
- 2 att ge domslut utan tvekan

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
Godkänd - Approved	1988-03-28	A	KENDO 1988
	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

- 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

3.4 YUKO DATOTSU

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

- KI
- korrekt hugg, KEN
- god kroppshållning och stil, TAI

Jämför uttrycket KI KEN TAI ICHI.

3.4.1 KI

KI består av:

- 1 mental styrka
- 2 KIAIets styrka

3.4.2 KEN, KORREKT HUGG

KEN består av:

- 1 SEME - framåt
- 2 DATOTSU NO KIKAI - attackmöjlighet
- 3 DATOTSU BUI - träffpunkt
- 4 MONOUCHI - träffa med rätt del av SHINAI:en, DATOTSUBU och motstående sida till TSURU
- 5 TENOUCHI - korrekt handrörelse
- 6 HASUJI - svärdets hugglinje
- 7 KYODO - huggets styrka, inte brutal utan den rätta kombinationen av punkterna ovan som avslutas i en korrekt träff

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
Godkänd - Approved	1988-03-28	A	KENDO 1988
	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

3.4.3 TAI, GOD KROPPSHÄLLNING 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.

3.5 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 än om det var en poäng eller inte.

3.6 UPPFÖRANDE

Domarens uppförande ska följa nedanstående punkter:

- 1 SHIZENTAI - god kroppshållning

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
	1988-03-28	A	KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

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 fjärdedelar 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. Det senare kan ofta 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.

3.7 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 som ska ge poäng för en korrekt MEN.

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

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
Godkänd - Approved	1988-03-28	A	KENDO 1988
	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

Observera att poängen ej ogiltig förklaras i de fall där SHINAIen flyttats i en kringående rörelse för att kunna beröra motståndaren.

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

3.8 HANSOKU

Varning, HANSOKU, ska ges i följande fall:

3.8.1 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

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
Godkänd - Approved	1988-03-28	A	KENDO 1988
	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

- 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

3.8.2 MIGURUSHI HIKIAGE

Att kliva utanför SHIAIJO i MIGURUSHI HIKIAGE.

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

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

3.8.3 ASHIGARAMI

Att utnyttja sina fötter för att få motståndaren ur balans (att utnyttja andra sätt än fötterna är inte ASHIGARAMI).

Om försök till ASHIGARAMI misslyckas utdelas ingen varning.

3.8.4 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

3.8.5 HUGG UTANFÖR RUSTNINGEN

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

3.8.6 MISSBRUK AV HÄNDER OCH ARMAR

Följande fall ska bestraffas:

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
Godkänd - Approved	1988-03-28	A	KENDO 1988
	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

- 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

3.8.7 MISSBRUK AV TSUKA

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

3.8.8 TAPPA SHINAI

Tappa SHINAIen. Hela SHINAIen 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.

3.8.9 TA TAG I SHINAI

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

Innan man får rätta till en SHINAI ovanför TSUBA måste den tävlande be domaren stoppa matchen.

3.8.10 PASSIVITET I TSUBAZERIAI

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

3.8.11 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.

bestraffas

□

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
Godkänd - Approved	1988-03-28	A	KENDO 1988
	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

- 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 på något sätt.
- 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.

3.8.12 FLERA HANSOKU

Vid flera HANSOKU räknas den allvarligaste eller den första.

3.8.13 JOGAI HANSOKU

Vid JOGAI måste hela foten vara utanför SHIAIJO.

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

Vid JOGAI är det viktigt att den närmaste domaren reagerar.

3.9 ÖVRIGT

- 1 När en tävlande fallit gäller ett andetags väntan innan matchen stoppas för att ge motståndaren en attackchans.
- 2 Om en domare signalerar poäng måste de övriga omedelbart ge sina domslut utan tvekan.
- 3 Vid YAME hålls flaggorna uppe tills dess de tävlande har reagerat.
- 4 Domaren får aldrig släppa de tävlande med blicken. Detta gäller även om matchen avbrutits av någon anledning. Från det ögonblick domaren kliver in på planen tills dess han klivit av av består hans uppgift av att bevaka de tävlande.

Uppgjord - Prepared	Datum - Date	Rev	Dokumentnr - Document no.
	1988-03-28	A	KENDO 1988
Godkänd - Approved	Kontr - Checked		Tillhör/referens - File/reference

- 5 KOTE-MEN attack där båda huggen är OK ger: MEN ARI
KOTE-MEN attack där bara KOTE är OK ger: KOTE ARI
om ZANSHIN efter attacken är tillräcklig.
- 6 Om den tävlande har KIAIet KOTE när ett riktigt
MEN-hugg görs ger det ändå poäng för MEN.
- 7 En ofta bortglömd punkt att obsevera är om
SHINAIen hålls rätt. Genom att iaktta TSURU får
man en bra indikation på om SHINAIen hålls rätt. □

- ~~Objektivitet~~ Objektivitet, förutfattade meningar, leda matchen
- Protokoll: olika nivåer på tårklunde
- Bestånd
- Döms poäng
- Domslut härs ej
- Titta upp
- Caroline stora begränsningar
- Dominante, bestämma nivå
- kurskvent, oberoende
- Speglar matchen,
- kurskvent
- Väl förberedd, vänna upp

- 1 Bakåt tekniken
- 2 Do tekniken
- 3 Tsuki tekniken