

INTERNATIONELLA TÄVLINGSREGLER

FÖR KENDO

Fastställda av Internationella Kendoförbundet 1972 för att gälla tills vidare.
Publicerade för första gången i mars 1970 i samband med de första VM-tävlingarna i Tokyo.
Den japanska upplagan sammanställd och bearbetad av TAKIZAWA KOZO kendo hanshi.
Svensk översättning och systematisering är gjord av Robert von Sandor 1:e v. president i Internationella Kendofederationen och president i Europeiska Kendofederationen.
Kommenterad av Takizawa Koze och Robert von Sandor.

Tävlingsregler

Kommentarer

ARTL. 1.

KAPITEL 1. Kampområde.

Effektivt kampområde är kvadratisk med sidor 9-11 m. Mättet inkluderar tjockleken hos gränslinjer. Detaljmått se diagram 1.

Inom kampområdets kvadrat och som förlängning av tänkta diagonaler skall mötespunkten mellan kvadraternas diagonaler vara utmärkta med ett vitt kryss vars armar är 30 cm.

ARTL. 2

Kampområdet skall omges med ett yttre skyddsområde. Skyddskorridorrens bredd är 1,5m runt kampområdet.

1,5 meter från mittkrysset och parallellt med kvadratens sidor skall 2 st 1 meter långa startlinjer utmärkas mitt emot varandra så att de är centrerade i förhållande till varandra.

ARTL. 3.

Alla markeringar som hör till kampområdet skall göras med 5-10 cm breda vita band.

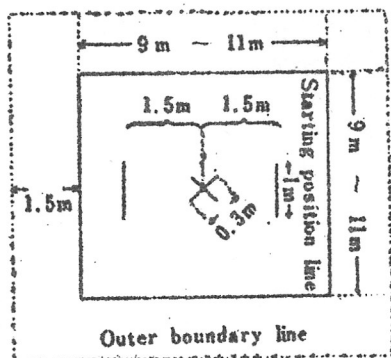


Diagram 1. Markeringar av stridsområdet.

KAPITEL 2. Utrustning.

ARTL. 4.

Längden och vikten av shinai skall vara som följer.

Tsuba vikt är inte inkluderad i shinai vikt.

Barn och juniorer:

längd: under 112 cm

vikt: 375 - 450 gram.

Äldre juniorer:

längd: under 115 cm

vikt: 450 - 485 gram

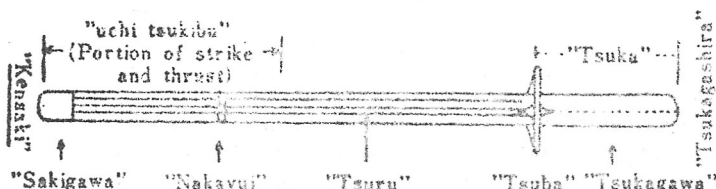
Seniorer:

längd: under 118 cm

vikt: över 485 gram

Det är att rekommendera att arrangören "väger in" shinai i god tid före tävlingarnas början. Många i vanlig träning använda shinai håller varken tävlingsvikt eller längd. Ett antal korrekta shinai bör finnas tillgänglig för utbyte. Invägda shinai skall stämplas på tsuka och kontrolleras direkt innan vederbörande startar.

- ARTL. 5. Används ni-te av någon fäktare skall det långa svärdet vara maximalt 110 cm och väga över 375 gram.
Det korta svärdet får ej vara längre än 60 cm och måste väga över 265 gram.
- ARTL. 6. Shinai konstruktion och dess delar framgår av nedanstående figur



Figuren visar s.k. yotsuwari shinai d.v.s. shinai bestående av 4 bambusektioner.

- ARTL. 7. Tsuba skall vara gjord av läder eller syntetiskt material.
Formen skall vara rund.
Diameter ca 8 cm.
Tsuba skall hållas på plats så att den skall inte kunna hindra kampen.
- ARTL. 8. Följande utrustning skall användas:
Men (fäktmask med hjälm)
Kote (fäkthandskar)
Do (bröstharnesk)
Tara (höftskydd)
Kläder som skall bäras under rustningen kan antingen vara keikogi och hakama eller keikogi och byxor.

Lämpligast med hjälp av en gummskiva.

Närmare förklaringar om utrustningens detaljer och konstruktion samt förklarande figurer kommer i framtiden att komplettera tävlingsreglerna.

KAPITEL 3. Matchtyper.

- ARTL. 9. Individuell match.
a. Som regel döms individuella matcher efter san-bon-shobu principen.
b. Segraren är den som först får 2 poäng inom den angivna matchtiden.
c. Om tävlande får endast 1 poäng under den angivna matchtiden medan motståndaren förblir poänglös koras den som har 1 poäng till segrare.
d. Om ingen av de tävlande får någon poäng inom den angivna matchtiden skall matchen förlängas till någon av de tävlande erövrar en poäng.
e. Oavsett under punkten d. angivna bedömningsnorm kan individuell segrare i match koras även genom domarrådslag (hantei) eller genom lottdragning.

Kendotävling går antingen som individuell match eller som lagtävling. San-bon-shobu-match om tre poäng. I speciella fall kan även ippon-shobu tävling (=tävling om en poäng) genomföras.

- ARTL. 10. Lagtävling.
a. Lagmedlemmar tävlar parvis i enlighet med regler för individuell tävling. Matchordning skall bestämmas i förväg och vinnande lag koras efter det att alla individuella kamper är avgjorda.
b. Vinnande lag koras antingen efter regeln för majoritetsvinst eller också efter principen för tornering.

Majoritetsprincipen betyder att det lag vinner som har det största antalet individuella segrar.
Om lagen har samma antal segrar avgör poängställningen vem som vinner. om även poängställningen är lika avgör lagen sista genom kamp mellan representanter från varje grupp.

Principen för tornering betyder att vinnaren av matchen fortsätter kämpa mot nästa man i det andra laget tills han förlorar.
I sådant fall förlorar det lag som först får "slut" på sina tävlande medlemmar.

KAPITEL 4. Genomförande av matchen.

- ARTL. 11. Kampen startar med chefdomarens utrop "hajime" och stoppas med utropet "yame".
ARTL. 12. Matchen är slut i och med annonsering av domslut. Denna sker med utropet "shobu-ari" eller "hikiwake" genom chefdomaren.

Tidtagaren mäter matchtiden från det första "hajime"-utropet.

Shobu-ari = matchen är vunnen.
Hikiwake = oavgjort.

KAPITEL 5. Matchtiden.

- ARTL. 13. Standardmatchtid är 5 minuter.
ARTL. 14. Standardförlängningstid av match är 3 minuter.

Artl. 13 och 14 utesluter dock ej att besluta om andra matchtider än de i artiklarna nämnda.

- ARTL. 15. Följande tider skall ej inräknas i den effektiva matchtiden:
- Tiden mellan chefdomarens utrop om erövrad poäng och tills han åter startar kampen med "hajime".
 - Tiden som åtgår för att konstatera eller handlägga olycksfall.
 - Tiden som åtgår för begärd domarkonferens.
 - Tiden mellan domarens order om "yame" och ropet "hajime" i samband med avbrott och igångsättande av kampen.
- Den tid det tar för chefdomaren att skilja de tävlande i tsuba-zerai skall inkluderas i den totala matchtiden.

KAPITEL 6. Giltiga hugg och stötar.

- ARTL. 16. Följande hugg gäller för poäng:
Men (såväl mitt på hjälmkammen som över höger resp. vänster tinning)
- ARTL. 17. Kote (vid handleden på höger och vänster handske)
- I chudan position är vänster kote poänggivande huggställe om vederbörande håller svärdet i omvänd fattning d.v.s. med vänsterhanden framför den högra.
- Dessutom är vänsterhanden poänggivande huggställe i jodan, hasso, waki, agekote m.fl. oregulära former av chudan.
- ARTL. 18. Do (vänster och höger sida)
- ARTL. 19. Tsuki (i mitten av hjälmens strupskydd)

En allmän bedömningsregel för giltigt hugg mot vänster kote är att om vänster handled befinner sig i axelhöjd eller över den godkännes hugget.

För barn och yngre juniorer är tsuki förbjuden teknik.

KAPITEL 7. Bedömningsgrunder för giltiga hugg och stötar.

- ARTL. 20. För att hugg och stötar skall ge poäng skall de utföras med precision och korrekthet, träffa riktiga och poänggivande ställen. Endast sådana hugg eller stötar godkännes som träffar med första tredjedelen av "klingan" från spetsen räknad och med ribban på motsatt sida av tsuru.

När det gäller poänggivande tsuki måste denna ske med shinai, kensakioch med korrekt kroppsställning, korrekt styrka och med adekvat kraft i stöten.

Kensaki = svärdspetsen

Om hugg resp. stöt utdelas med en hand (katate-waza) måste styrka, kroppsställning och kraften i stöt resp. hugg vara speciellt markerat.

Hugg och stöt godkännes även i följande fall:

- a. Motståndaren faller eller tappar sin shinai och hugget resp. stöten kommer utan dröjesmål från den andra parten.
- b. Om stöt resp. hugg görs i samma ögonblick som motståndaren överskrider gränslinjen.
- c. Om hugg resp. stöt görs i samma ögonblick tidsignalen för matchens slut ges.

KAPITEL. 8. Otillåtna handlingar.

- ARTL. 21. Skymfande eller ohövlige ord eller handlingar gentemot medtävlare, motståndare och eller domare skall beivras.
- ARTL. 22. Om en fot är helt utanför gränslinjen eller om någon del av kroppen är utanför linjen eller om kroppsbalansen upprätthålles genom stöd från eller med shinai som är utanför linjen döms detta som "jogai" d.v.s. utanför stridsområdet. Jogai döms även om någon faller med någon del av kroppen utanför gränslinjen. Om de kämpande befinner sig på gränsen av stridsområdet betraktas den av dem som stiger först över linjen som felande. Stiger båda ut ur området samtidigt båda betraktas som felande.
- ARTL. 23. Ashigarami är otillåten handling.
- ARTL. 24. Ojust knuffande eller skjutande i tydligt avsikt att få motståndaren att lämna stridsområdet skall beivras.
- ARTL. 25. Det är icke tillåtet att hugga eller stöta motståndaren i tydlig avsikt att träffa honom på sådana ställen där kroppen är ej skyddad av rustning.
- ARTL. 26. Oriktigt fasthållande av motståndaren eller låsning av hans svärd genom att skjuta in egen tsuka mellan hans händer mot hans tsuka (naka-tsuka) är icke tillåten.
- ARTL. 27. Om ena parten fattar tag i andras shinai i dess tsuka efter att själv har tappat sin shinai.
- ARTL. 28. Andra handlingar som bedöms vara ojusta.

Ashigarami = krokben av olika slag.

KAPITEL. 9. Straff.

- ARTL. 29. Tävlade som bestraffas för brott mot artl. 21 förlorar matchen och skall lämna kampområdet. Vinnaren tillgodoskrives 2 poäng. Utvisad tävlade förlorar även alla poäng som han ev. har tagit under matchen ifråga.
- ARTL. 30. Felande som bryter mot artl. 22 - 28 skall ådraga sig utannonserad anmärkning för varje gjord förseelse. Om reglerna bryts 3 ggr i en och samma match av samma person tilldelas motståndaren 1 matchpoäng.

Om båda parter har erövrat 1 poäng var och båda har fått tre tillsägelser för felhandlingar på samma gång skall det tredje felet inte räknas som poänggivande

ARTL. 30.

Y sådant fall går kampen vidare tills avgörande poäng har tagits av någon part eller till matchtidens slut. Felar någon av de tävlande ges matchpoäng till den andre.
Reglerna 22-28 skall gälla genom hela matchtiden inklusive förlängningstid.

KAPITEL. 10. Skador och olycksfall.

ARTL. 31. Tävlade som av någon anledning inte kan fortsätta matchen har rätt att anhålla om avbrott.

Detta sker genom att vederbörande intar avstånd från sin motståndare, ~~ställer~~ upp sin shinai i luften och ropar "yame".

ARTL. 32. Om tävlande vägrar att fortsätta matchen eller anhåller om avbrott p.g.a. sådan skada som bedöms vara av sådan art att han kunde fortsätta förklaras han vara besegrad.

ARTL. 33. Om matchen kan inte fortsätta p.g.a. skada och om skadan är förorsakad av den andre avsiktligt eller genom misstag, förklaras tävlande som är orsaken till skadan som förlorare. Är orsaken till skadan okänd förlorar tävlande som inte kan fortsätta matchen.

ARTL. 34. Tävlande som inte kan fortsätta matchen eller som avbryter matchen av annan anledning än skada förklaras besegrad.

Goda skäl s.s. att ordna kläder, rustning eller shinai är tillåtna anledningar och skall annonseras av de tävlande enl. artl. 31.

ARTL. 35. Segraren får 2 poäng tillgodo om seger dömes enl. artl. 32, 33, eller 34 samtidigt som förloraren får 1 poäng i avdrag.

Avdagsregeln gäller självfallet endast om vederbörande har erövrat 1 poäng under matchen innan den andra koras som segrare.

KAPITEL. 11. Protester.

ARTL. 36. Protester mot domarbeslut är icke tillåtna.

ARTL. 37. Om det råder någon tvekan betr. tolkningen av dessa regler, har lagkapten eller motsvarande rätt att överlämna protest till antingen chefdomare eller biträdande domare (shuhan shunin). Protesten skall dock inlämnas innan nästa match börjar.

KAPITEL. 12. Funktionärer.

ARTL. 38. Chefdomaren har full auktoritet att döma och leda tävlingen.

ARTL. 39. Om det är frågan om felr än två matcher skall biträdande (assistent) domare utses som medhjälpare till chefdomaren. Dessa assistentdomare är likvärdigt ansvariga för bedömning av matchen.

ARTL. 40. Matchen skall dömmas av 3 domare varav en är chefdomare och två assisterande domare. Samtliga har samma auktoritet i bedömningsfrågor när det gäller giltiga hugg och stötar. De har även samma auktoritet när det gäller bedömning av felhandlingar och beslut i sammanhanget.

- Chefdomare är skyldig att samarbeta med samtliga funktionärer och skall hjälpa till med att få tävlingarna löpa friktionsfritt. Han skall även utropa vinnaren.
- ARTL. 41. Som regel skall två linjedomare utses med uppgift att markera när de tävlande överskrider kampområdets gränser.
- ARTL. 42. Som regel utses en cheftidstagare och 2 eller flera biträdande tidtagare med uppgift att ta matchtiden, avbrottstider och ge signal när matchtiden är slut.
- ARTL. 43. Som regel skall 1 chefprotokollförare och 2 eller flera biträdande protokollförare utses vilka skall protokollföra matchens gång och domarnas beslut
- ARTL. 44. Som regel skall 1 chefpoängannonsör och 2 eller flera biträden till denne utses med uppgiften att visa domsluten på poängannonseringstavlur.
- ARTL. 45. Som regel skall 1 huvudkontrollör och 2 eller flera biträdande kontrollörer utses med uppgiften att se till att de tävlande är berädda samt att kontrollera deras utrustning och för övrigt sörja för att matchbyten sker snabbt och löpande.

Protokollet skall visa antalet effektiva och utannonserade hugg resp. stötar, typen av hugg, antalet fel och överträdelser (även jogai) samt den effektiva matchtiden.

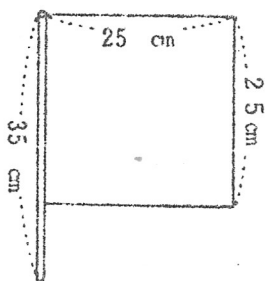
KAPITEL. 13. Signalflaggor.

- ARTL. 46. Varje domare skall vara utrustad med en vit och en röd signalflagga. Varje linjedomare skall vara utrustad med en vit och en röd signalflagga. Varje lagledare skall ha en röd signalflagga. Tidtagaren skall ha en gul signalflagga.
- De tävlande skall förses med röda resp. vita band som knyts bak i hjälmbanden av kontrollörer.

Mått och andra detaljer för signalflaggor framgår av nedanstående figurer.

Referee's

Umpire's Flag (red, white).



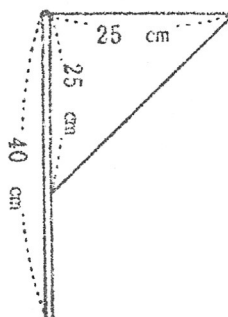
Length 25 cm
Width 25 cm
Handle 35 cm (total length)

Line Referee

(Senshin Flag) (red, white)

Coach's Flag (red)

Timer's Flag (yellow)



Length 25 cm
Width 25 cm
Handle 40 cm

KAPITEL. 14. Domarnas uniformer.

Inga speciella regler är meddelade under detta kapitel men det rekommenderas att domare skall antingen vara klädda i byxor och kavaj eller i traditionella japanska kläder s.s. keikogi-hakama eller monpoku eller kimono-hakama och haori.