

Domarsignaler

Hajime	Börja matchen. Ingen special signal med flaggorna.
Yame	Matchen är slut/avbruten. Domarna håller flaggorna rakt uppåt.
Men-, Kote- Do- eller Tsuki-ari	Domaren anser att ett korrekt Men-, Kote-, Do-hugg eller Tsuki har utförts. En flagga hålls upp i 45 graders vinkel från kroppen. Flaggans färg markerar den tävlande som skall tilldelas poängen.
Nihonme	Början på en Nihonme. En flagga tas ned.
Shobu	Fortsätt matchen. Används när båda tävlandena har en poäng vardera. En flagga tas ned.
Shobu-ari	Matchen är slut. En flagga tas ned.
Encho Hajime	Börja förlängning. Ingen speciell signal med flaggorna.
Ippon-gachi Shobu-ari	Matchen är slut och har vunnits med en poäng. Flaggan som motsvarar vinnaren höjs.
Fusengachi Shobu-ari	Walk-over. En flagga hålls upp i 45 graders vinkel från kroppen. Flaggans färg motsvarar den tävlande som vinner matchen.
Hikiwake	Matchen har slutat oavgjort. Flaggorna hålls korsade över huvudet. Den röda flaggan skall hållas främst.
Jogai Hansoku	Varning på grund av att en tävlande sprungit av banan. Flaggans färg motsvarar den tävlande som tilldelas varningen. En flagga hålls nedåtriktad i 45 graders vinkel.
Shinai otoshi	En tävlande har tappat sin shinai, varning. Flaggans färg motsvarar den tävlande som tilldelas varningen. En flagga hålls nedåtriktad i 45 graders vinkel.
Ashigarami	Varning för avsiktlig fällning. Innan varningen delas ut skall domarna konferera med varandra. En flagga hålls nedåtriktad i 45 graders vinkel.
Boryoku	Varning för våldsamt eller fult agerande. Innan varningen delas ut skall domarna konferera med varandra. En flagga hålls nedåtriktad i 45 graders vinkel.
Gogi	Domarna vill konferera. Båda flaggorna hålls upp i höger hand.
Ippon-ari	En poäng tilldelas en tävlande på grund av att motståndaren dragit på sig två varningar.
Kiken	Domaren lägger ned sin röst. Flaggorna korsas nedanför och framför domaren.
Nashi	Avslag. Domaren anser inte att hugget, stöten eller varningen skall godkännas. Flaggorna förs fram och tillbaka i sidled.
Migurusii-hikiage Torikeshi	Poängen tas ifrån en tävlande på grund av att hugget/stöten utförts utan Zanshin. När flaggan tagits ner förs de båda flaggorna fram och tillbaka i sidled.

Detta är bara ett urval av de vanligaste domarsignalerna. Andra signaler kan förekomma, men de är mindre vanliga.

P R O G R A M

SM 1989 KENDO

25 - 26
November



Arrangörer:

Vällingby
Kendoklubb

SSIFs
Kendosektion

Sanktionerat av:

SBF
Kendosektion

Välkommen till Kendo-SM 1989!

I Sverige har vi kallat Kendo för den jämlika sporten. Det är en annorlunda motionsform som här visas i elitform. Grunden kommer från den japanska svärdsfäktningen. Det är en sport som passar bra för alla, oberoende av kön, ålder och tidigare motionerande. För att vara med i SM krävs dock att man hållit på ett par år, och graderat sig till minst andra kyu.

I Kendo gäller total jämlikhet. Gammal som ung, kvinna som man, alla tränar och tävlar tillsammans, utom i de stora tävlingarna - VM, EM och numera även SM. Det är en sport som passar för både motionärer och de som kanske vill nå eliten. Och det är snarare en fördel att vara lite äldre när man börjar träna.

Vad är Kendo

Kendo har sitt ursprung i samurajernas svärdskamp och har sin närmaste likhet i vår vanliga fäktning. Den japanske samurajen var alltid beväpnad med svärd. Tekniken vid strid gick i grova drag ut på att träffa motståndaren utan att riskera den vassa eggen på svärdet. Detta är en av grunderna till den moderna Kendon som den ser ut idag. Det riktiga svärdet har givetvis bytts ut, idag använder man ett bambusvärd, en s k shinai. Denna består av fyra bamburibbor som hålls ihop av snören och diverse läderatiraljer.

Att träna Kendo är inte bara att försöka förbättra sin kondition och sitt fysiska tillstånd. Det är lika mycket en fråga om att träna sin mentala styrka. Under den första tiden man tränar Kendo uppfattar man kanske bara den fysiska träningen. Men med tiden upptäcker man att det lika mycket är en fråga om att nå inre harmoni och psykisk balans.

Tävlingsprogram

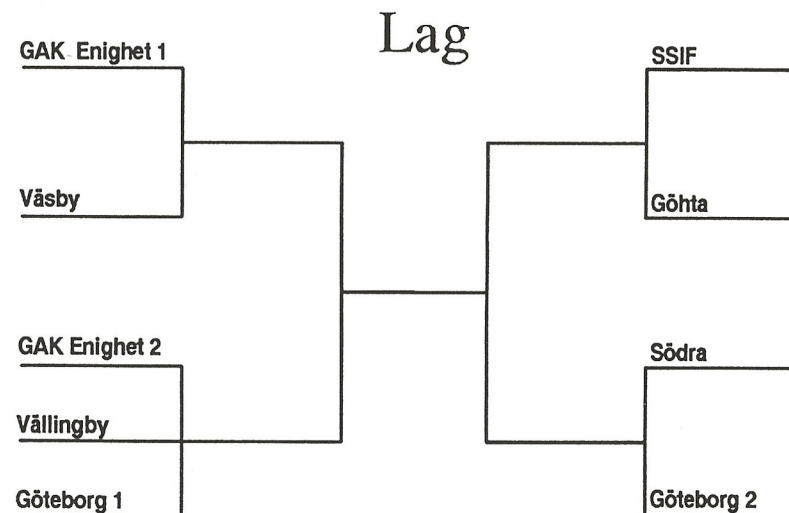
Lördag (Lag)

09.30	Shinaikontroll
10.00	Tävlingsstart Grundomgång
12.30	Paus Semifinaler Finaler Priscermoni

Söndag (Individuellt)

09.30	Shinaikontroll
10.00	Tävlingsstart Grundomgång
12.30	Paus Semifinaler Finaler Priscermoni

Kendo SM 1989



Match om tredje pris

Tävlingen

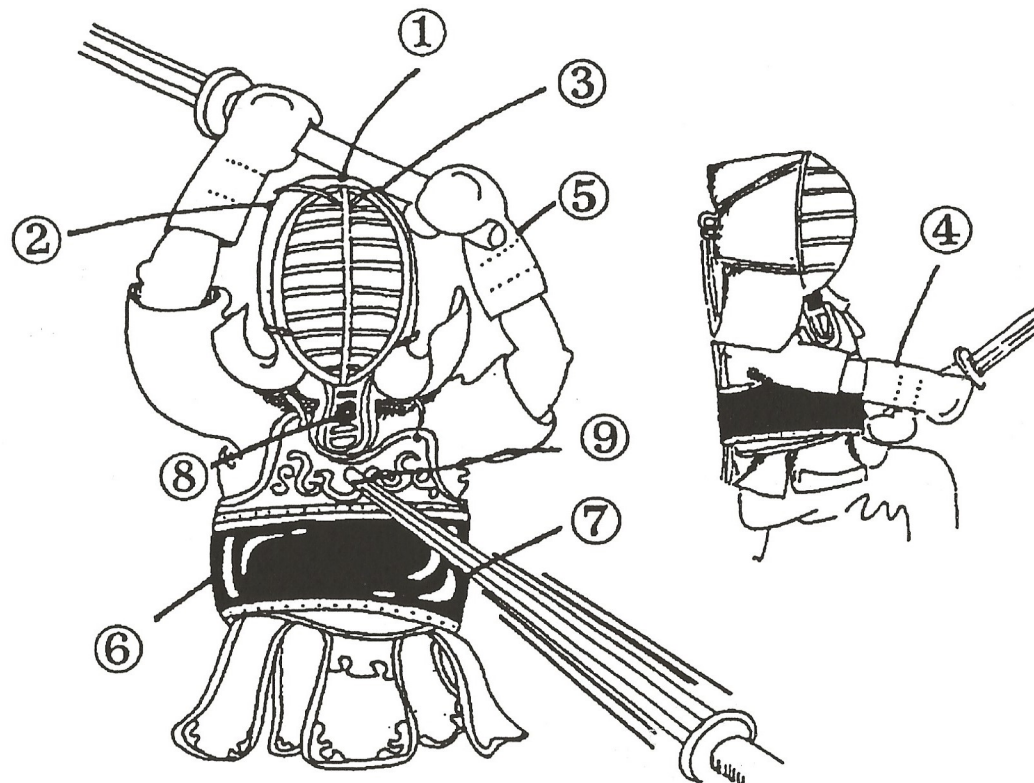
I en Kendomatch tävlar man om bäst av tre poäng. En match pågår i tre eller fem minuter, eller till någon tävlande uppnår två poäng. I SM går alla matcher till och med kvartsfinal som treminutersmatcher, därefter gäller fem minuter. Är ställningen oavgjord, förlängs matchen till en träff noteras av någon tävlande.

Poäng får deltagarna när de hugger eller stöter mot de ställen som är accepterade. Figuren här vid sidan visar de sju ställen som en kendoka kan hugga mot samt de två ställen som han/hon kan stöta mot.

Huggen och stötarna måste träffa regelrätt om de skall godkännas som poänggivande i en tävling. För att ett hugg eller en stöt skall godkännas krävs att:

- Shanaien skall träffa sitt mål med bladets första tredjedel
- Ett kiai (högt rop samtidigt som målet träffas) måste åtfölja hugget eller stöten.
- Kroppen skall befinna sig i en för hugget eller stöten korrekt ställning.

En träff i någon av de markerade områdena ger en poäng till den som träffar, om träffen i övrigt är rätt utförd.



Hugg

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| 1. Men (sho-men-uchi) | mitt i pannan |
| 2. Migi-yoko-men | höger tinning |
| 3. Hidari-yoko-men | vänster tinning |
| 4. Kote | höger handled |
| 5. Hidari-kote | vänster handled |
| 6. Do | bröstkorgens högersida |
| 7. Gyaku-do | bröstkorgens vänstersida |

Stötar

- | | |
|-------------|--|
| 8. Tsuki | stöt mot hjälmens strupskyddsplatta |
| 9. Munazuki | stöt nedanför hjälmens strupskyddsplatta |