

Svenska Budo & Kampsportsförbundets
Kendosektion

Tävlings- och domarregler för kendo enligt FIK

Senast reviderade 2006-11-08



Sammanfattning

Svenska Budo & Kampsportsförbundets (SB&K) Kendosektionens tävlings- och domarregler för kendo är en översättning till svenska från Internationella Kendofederationens (FIK) original "The Regulations of Kendo Shiai and Shinpan, The Subsidiary Rules of Kendo Shiai and Shinpan, The Guidelines for Kendo Shiai and Shinpan, Revised March 23, 2000".

Regler	Tillägg
<p data-bbox="264 324 782 398">Tävlings- och domarregler för kendo (hädanefter kallade Reglerna)</p> <p data-bbox="264 479 376 510">Innehåll</p> <p data-bbox="264 535 437 566">Artikel 1: Syfte</p> <p data-bbox="264 640 440 672">Del 1: Tävling</p> <p data-bbox="264 696 576 728">Kapitel 1: Generella regler</p> <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="360 745 560 777">Artikel 2: Shiai-jo <li data-bbox="360 797 544 828">Artikel 3: Shinai <li data-bbox="360 848 588 880">Artikel 4: Kendo-gu <li data-bbox="360 900 560 931">Artikel 5: Klädsel <p data-bbox="264 1014 456 1046">Kapitel 2: Match</p> <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="304 1066 700 1097">Sektion 1: Matchrelaterade frågor <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="360 1120 608 1151">Artikel 6: Matchlängd <li data-bbox="360 1171 536 1202">Artikel 7: Vinst <li data-bbox="360 1223 616 1254">Artikel 8: Dantai-shiai <li data-bbox="360 1274 767 1305">Artikel 9: Början och slut av match <li data-bbox="360 1326 695 1400">Artikel 10: Matchavbrott och återupptagning av match <li data-bbox="360 1420 624 1494">Artikel 11: Begäran av matchavbrott <li data-bbox="304 1514 584 1588">Sektion 2: Yuko-datotsu (giltiga hugg och stötar) <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="360 1608 647 1639">Artikel 12: Yuko-datotsu <li data-bbox="360 1659 759 1691">Artikel 13: Datotsu-bu på shinaien <li data-bbox="360 1711 743 1742">Artikel 14: Datotsu-bui (träffytor) <p data-bbox="264 1816 472 1848">Kapitel 3: Förbud</p> <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="304 1868 679 1899">Sektion 1: Förbjudna handlingar <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="360 1919 568 1951">Artikel 15: Droger <li data-bbox="360 1971 711 2002">Artikel 16: Förolämpning eller 	<p data-bbox="810 324 1241 398">Tilläggsregler för tävlings- och domarregler för kendo</p>

Regler	Tillägg
<p>annat offensivt beteende</p> <p>Artikel 17: Övriga förbud</p> <p>Sektion 2: Bestraffning</p> <p>Artikel 18: Ogillande</p> <p>Artikel 19: Fusei-yogu (förbjuden utrustning)</p> <p>Artikel 20: Övrigt</p> <p>Del 2: Domarrelaterat, bedömning</p> <p>Kapitel 1: Generella regler</p> <p>Artikel 21: Sammansättning av domarkår</p> <p>Artikel 22: Shinpan-cho</p> <p>Artikel 23: Shinpan-shunin</p> <p>Artikel 24: Shinpan-in</p> <p>Artikel 25: Kakari-in stab</p> <p>Kapitel 2: Shinpan</p> <p>Sektion 1: Domarrelaterade frågor</p> <p>Artikel 26: Beslut om yuko-datotsu</p> <p>Artikel 27: Torikeshi vid yuko-datotsu</p> <p>Artikel 28: Misstag vid yuko-datotsu domslut eller annat.</p> <p>Artikel 29: Procedurer för shinpan</p> <p>Sektion 2: Domarnas karaktär</p> <p>Artikel 30: Skada eller olycka</p> <p>Artikel 31: Kiken</p> <p>Artikel 32: Poäng förvärvade av en shiai-funo-sha eller kiken-sha</p> <p>Artikel 33: Poäng eller tillägnad status hos regelbrytaren</p> <p>Sektion 3: Gogi eller Igi</p> <p>Artikel 34: Gogi</p> <p>Artikel 35: Igi</p>	

Regler	Tillägg
Artikel 36: Tvivel	
Kapitel 3: Senkoku och användning av shinpan-ki	
Artikel 37: Senkoku	
Artikel 38 Användande av shinpan-ki	
Kapitel 4: Supplement	
Artikel 39: Övriga frågor	
Appendix	

Regler	Tillägg
<p>Artikel 1: Syfte</p> <p>Syftet med dessa regler är att åstadkomma fair play vid tävling i kendo i enlighet med de principer som följer det japanska svärdet och att domslut sker på neutral grund med sakligt stöd.</p> <p>Del 1: Tävling</p> <p>Kapitel 1: Generella regler</p> <p>Artikel 2: Shiai-jo</p> <p>Som regel ska shiai-jo (tävlingsytan) ha trägolv och dess specifikationer ska vara enligt följande:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Shiai-jo:ns utformning skall vara en kvadrat eller rektangel med 9-11 meters sidlängd inklusive linjernas bredd. 2. Mitten av shiai-jo skall markeras med ett kryss och två kaishi-sen (startlinjer) skall markeras på båda sidor om mitten på lika avstånd. Längden av kaishi-sen och avståndet mellan dem stipuleras av Tilläggsreglerna. <p>Artikel 3: Shinai</p> <p>Shinaien (svärdet) ska vara gjord av bambu eller av ett syntetiskt material godkänt av Japanska Kendoförbundet. Strukturen, längden och vikten, diametern på shinaien och specifikationerna på tsuban (parerplattan) stipuleras av Tilläggsreglerna.</p>	<p>Artikel 1: Specifikationer för shiai-jo enligt Artikel 2 av Reglerna är enligt följande:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Det ska finnas en fri yta utanför varje shiai-jo på 1.5 meter. 2. Bredden på linjerna skall vara 5-10 cm och färgen ska vara vit som generell regel. 3. Krysset i mitten av varje shiai-jo och längden av kaishi-sen och avståndet mellan dem definieras i Figur 1. <p>Artikel 2: Specifikationerna för shinai enligt Artikel 3 av Reglerna är enligt följande:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Shinaien ska bestå av fyra ribbor och får ej innehålla andra objekt än sakigawa och chigiri inlägg vid tsukans ände; namnen för respektive del av shinaien beskrivs i Figur 2. 2. Specifikationerna för shinaien indikeras också av Tabell 2, A och B; längden indikerad där refererar till den totala längden av shinaien inklusive dess accessoarer förutom tsuban. Shinaiens diameter refererar till minimidiametern vid sakigawans ände. 3. Tsuba ska vara rund till formen och vara gjord av läder eller syntetiskt material. Den ska vara 9 cm i diameter eller mindre och ska vara fixerad på

Regler	Tillägg
<p>Artikel 4: Kendo-gu</p> <p>Kendo-gu (rustningen) ska bestå av men, kote, do och tare.</p> <p>Artikel 5: Klädsel</p> <p>Klädseln i kendo ska bestå av kendo-gi och hakama.</p> <p>Kapitel 2: Match</p> <p>Sektion 1: Matchrelaterade frågor</p> <p>Artikel 6: Matchlängd</p> <p>Standardlängden på en shiai (match) ska vara fem minuter och encho (förlängning) tre minuter. Tiden från senkoku vid yukodatotsu eller suspension av shiai av shushin till återupptagande av shiai skall inte räknas in i matchtiden.</p>	<p>shinaien.</p> <p>Artikel 3: Kendo gu enligt Reglernas Artikel 4 illustreras i Figur 3.</p> <p>Artikel 4: Den tävlande skall bära ett 70 cm långt och 5 cm brett tygband, s.k. mejirushi, i vitt eller rött där banden på do korsas bak på ryggen.</p> <p>Artikel 5: Nafuda illustrerad i Figur 4 ska fästas på mittendelen av tare</p> <p>Artikel 6: Specifikationerna för shinpan-ki visas i Figur 5. Flaggornas handtag ska vara 1.5 cm i diameter.</p> <p>Artikel 7: Tävlade får använda sig av supportor eller annan endast vid medicinskt behov, förutsatt att de är städade och inte utgör någon fara för motståndaren. Användande av supportor eller annan person är föremål för shinpan-shunin eller shinpan-cho:s godkännande.</p> <p>Artikel 8: Proceduren för hur tävlande intar och lämnar shiai-jo och hur man för sig inklusive rei får fastställas vid varje enskild tävling.</p>

Regler	Tillägg
<p>Artikel 7: Vinst</p> <p>Vinst vid shiai skall avgöras i enlighet med följande regler:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vinst skall generellt avgöras i enlighet med sanbon-shobu regeln. Emellertid kan tävlingar få avgöras med ippon-shobu om arrangemangsrelaterade skäl föreligger. 2. Vid sanbon-shobu vinner den tävlande som tar två poäng inom matchtiden. Emellertid vinner den tävlande som tar en poäng om motståndaren inte lyckats att ta poäng inom matchtiden. 3. Om vinst inte avgjorts inom matchtiden går matchen till encho (förlängning) där den vinner som först tar en poäng. Såvida inte matchen avgörs med hantei eller genom chusen skall matchen deklarerars som hikiwake. 4. I det fall att vinst har tilldelats genom hantei eller chusen ska vinnaren tilldelas en poäng, eller 5. Vid hantei ska shinpan-in ta i beaktande, i första hand skicklighet hos den tävlande, därefter tävlandes attityd i shiai. <p>Artikel 8: Dantai-shiai</p> <p>Dantai-shiai skall utföras i enlighet med följande regler. Emellertid får reglerna modifieras vid varje tävling om det är</p>	<p>Artikel 9: Hantei beskriven i Artikel 7, Punkt 5 i Reglerna skall vara baserad på följande kriterier:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Om den tävlande har gjort datotsu nästan lika bra som yuko-datotsu, skall den tävlandes skicklighet betraktas som överlägsen motståndarens; och 2. Om den tävlandes hållning och rörelser dominerar motståndarens skall den tävlandes attityd betraktas som överlägsen motståndarens.

Regler	Tillägg
<p>nödvändigt:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Det lag som har flest vinster vinner lagmatchen. I det fall att antalet vinster är lika vinner det lag som har gjort flest poäng. Om även antalet poäng är lika skall en daihyosha från varje lag mötas. Det lag vinner vars daihyosha har vunnit. Eller; 2. I det fall att kachinuki-metoden används så ska var och en av de tävlande i ett lag fortsätta att matcha så länge som han/hon vinner. Det lag vinner vars tävlande vunnit över motståndarlagets sista tävlande. <p>Artikel 9: Början och slut av match</p> <p>Början och slut av match skall deklarerars av shushin (huvuddomaren).</p> <p>Artikel 10: Matchavbrott och återupptagning av match</p> <p>Match kan brytas av shinpan-in, medan återupptagning av matchen kommenderas av shushin.</p> <p>Artikel 11: Begäran av matchavbrott</p> <p>I det fall att en tävlande blir oförmögen att fortsätta matchen pga olycka e.d. kan den tävlande begära att matchen bryts.</p> <p>Sektion 2: Yuko-datotsu (giltiga hugg och stötar)</p> <p>Artikel 12: Yuko-datotsu</p> <p>Yuko-datotsu definieras som ett korrekt hugg eller stöt mot datotsu-bui (träffytor) på motståndarens kendo-gu med shinaiens datotsu-bu (den del av shinaien som är tillåten att använda), med överväldigande anda, korrekt hållning följd av zanshin.</p>	<p>Artikel 10: Korrekt hugg beskriven i Artikel 12 av Reglerna avser ett hugg utfört i samma riktning som jinbu på shinaien.</p> <p>Artikel 11: Följande datotsu (hugg och stöt) är giltiga:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Datotsu utfört mot motståndaren omedelbart efter att motståndaren

Regler	Tillägg
<p>Artikel 13: Datotsu-bu på shinaien</p> <p>Datotsu-bu (giltig yta att använda för att träffa träffytor med) på shinaien är jin-bu på monouchi och dess angränsande delar.</p> <p>Artikel 14: Datotsu-bui (träffytor)</p> <p>Följande är giltiga träffytor (se Figur 3):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Men-bu (huvudet - huvudskyddet), 2. Kote-bu (handlederna - handledsskydden), 3. Do-bu (bålen - bålskyddets högra och vänstra sida), och 4. Tsuki-bu (halsen – halsskyddet). <p>Kapitel 3: Förbud</p> <p>Sektion 1: Förbjudna handlingar</p> <p>Artikel 15: Droger</p> <p>Allt bruk av droger är förbjudet.</p> <p>Artikel 16: Förolämpning eller annat</p>	<p>släppt sin egen shinai,</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Datotsu utförd samtidigt som motståndaren kliver utanför shiai-jon (matchytan), och 3. Datotsu utförd omedelbart efter att motståndaren har fallit. <p>Artikel 12: Datotsu i följande fall är inte giltiga:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vid aiuchi, eller 2. Då datotsu är utförs när motståndaren kontrollerar anfallaren genom att nudda anfallarens överkropp med spetsen av motståndarens shinai vid god anda och korrekt hållning. <p>Artikel 13: Datotsu-bui beskriven i Artikel 14 i Reglerna visas i Figur 3 och träffytorna på men och kote kan särskilt beskrivas enligt följande:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Träffytan på höger och vänster sida på huvudet gäller ovanför tinningen, och 2. Träffytan för kote avser höger handled/underarm (den vänstra om motståndaren håller shinaien med sin vänstra hand längst fram), eller vänster och höger underarmar vid andra kamae. <p>Artikel 14: Droger enligt Artikel 15 i Reglerna specificeras separat.</p>

Regler	Tillägg
<p>offensivt beteende</p> <p>Det är förbjudet för tävlande att förolämpa eller på annat sätt agera offensivt mot domare eller andra tävlande / motståndare.</p> <p>Artikel 17: Övriga förbud</p> <p>Följande är förbjudet för de tävlande:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Att använda annan kendo-utrustning än sådan som uppfyller dessa regler. 2. Att utföra tripping eller svepa motståndarens ben. 3. På otillbörligt sätt skjutsa eller knuffa en motståndare ut ur shiai-jo. 4. Jogai, att lämna shiai-jo 5. Släppa taget om sin shinai och vara oförmögen att använda den, 6. Begära matchavbrott utan motiverbar orsak, och 7. Utföra annan handling som strider mot dessa regler. 	<p>Artikel 15: Jogai beskriven i Artikel 17, Punkt 4 enligt Reglerna specificeras enligt följande:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ha en fot helt utanför matchytans linje, 2. Ha fallit till marken med någon del av kroppen utanför matchytans linje, 3. Stödja sig på någon del av kroppen eller stödja sig med shinaien utanför matchytans linje. <p>Artikel 16: Förbud enligt Artikel 17, Punkt 7 enligt Reglerna inkluderar följande:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lägga sin hand på motståndaren eller hålla i motståndarens arm; 2. Greppa motståndarens shinai eller gripa sin egen shinai på jinbu; 3. Greppa motståndarens shinai under sin egen arm; 4. Med avsikt sätta sin shinai på motståndarens axel; 5. Ligga med ansiktet ner utan att kontra mot motståndaren efter att ha fallit till marken; 6. Med avsikt maska och eller fördriva tid;

Regler	Tillägg
<p>Sektion 2: Bestraffning</p> <p>Artikel 18: Ogillande</p> <p>Tävlande som har begått hansoku beskriven i Artikel 15 och 16 skall förlora matchen och beordras att lämna matchytan, medan motståndaren får två poäng. Poäng eller status som förloraren tidigare erhållit nollställs.</p> <p>Artikel 19: Fusei-yogu (förbjuden utrustning)</p> <p>Tävlande som har begått hansoku enligt Artikel 17, Punkt 1 erhåller följande bestraffning: I det fall att båda tävlande har begått sådan hansoku skall båda förlora matchen och deras poäng eller förvärvade status skall nollställas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tävlande som använt förbjuden kendoutrustning förlorar matchen och sin poäng eller nollställs förvärvad status, medan motståndaren ges två poäng. 2. Bestraffningen enligt föregående punkt verkar inte retroaktivt på tidigare matcher där eventuellt användande av förbjuden kendorustning ej upptäckts; och 3. Tävlande som påkommit med förbjuden utrustning förbjuds att fortsätta turneringen. Emellertid, kan den tävlande ersättas vid dantai-shiai (lagmatch) såvida inte annat är föreskrivs. <p>Artikel 20: Övrigt</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. I det fall att den tävlande begått två hansoku enligt Artikel 17, Punkt 2 till 7, ska motståndaren ges en poäng. Antalet sådana hansoku ackumuleras vid en given tävlingsrond. Emellertid, vid encho eller då båda tävlande har 	<p>7. Utföra ojust tsuba-zeriai eller datotsu.</p> <p>Artikel 17: Sosai applicerad vid samtidig hansoku enligt Artikel 20 av Reglerna skall tillämpas enligt följande:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vid första sosai ska senkoku adresseras till den tävlande på röd sida och därefter till den tävlande på vit

Regler	Tillägg
<p>förvärvat var sin poäng, så cancelerar sådan hansoku som infaller samtidigt varandra och därmed inte vara föremål för bestraffning.</p> <p>2. Vid hansoku enligt Artikel 17, Punkt 4, då båda tävlande har klivit utanför shiai-jon skall den som först begick hansokun bestraffas.</p> <p>3. Vid fall som i Artikel 17, Punkt 4 och senkoku av yuko-datotsu redan har deklarerats, skall denna hansoku inte följas av bestraffning.</p> <p>4. Vid hansoku enligt Artikel 17, Punkt 5 skall hansoku inte bestraffas om motståndaren har utfört yuko-datotsu omedelbart efter hansoku.</p>	<p>sida, följt av senkoku av sosai, och</p> <p>2. Vid en andra eller påföljande sosai, ska senkoku och signalering av sosai med shinpan-ki göras samtidigt.</p>
<p>Del 2: Domarrelaterat, bedömning</p>	
<p>Kapitel 1: Generella regler</p>	
<p>Artikel 21: Sammansättning av domarkår</p>	
<p>Domarkåren ska bestå av shinpan-cho, shinpan-shunin (utses endast om det förekommer två eller flera shiai-jo) och shinpan-in.</p>	
<p>Artikel 22: Shinpan-cho</p>	
<p>Shinpan-cho har att övervaka att tävlingen genomförs på ett rättvist sätt.</p>	<p>Artikel 18: Shinpan-cho:s plikter är följande:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Att strikt tillämpa dessa regler för tävling. 2. Att säkerställa tävlingens smidiga genomförande. 3. Att ta beslut vid igi (protester) 4. Att ta beslut i frågor som inte har fastställts av dessa Regler och Tillägg samt att ta beslut i oförutsedda frågor.
<p></p>	<p>Artikel 19: Shinpan-cho ska signalera början av den första matchen enligt</p>

Regler	Tillägg
<p data-bbox="264 786 598 815">Artkel 23: Shinpan-shunin</p> <p data-bbox="264 840 770 943">Shinpan-shunin ska assistera shinpan-cho med mandatet att kontrollera tävlingen vid respektive shiai-jo.</p> <p data-bbox="264 1386 542 1415">Artikel 24: Shinpan-in</p> <ol data-bbox="316 1440 783 2011" style="list-style-type: none"> 1. Som generell regel ska en domarkår för en shiai-jo utgöras av en shushin och två fukushin som var och en har lika röststyrka för att bedöma yuko-datotsu och annat. 2. Shishin har befogenheten att hantera tävlingen vid sin shiai-jo, att signalera med shinpan-ki (flaggorna) och att uttala yuko-datotsu, hansoku etc. 3. Fukushin ska assistera shushin i domarbetet vid respektive shiai genom att signalera yuko-datotsu, hansoku etc, medelst shinpan-ki. Dessutom ska vid nödfall fukushin 	<p data-bbox="810 295 911 324">följande:</p> <ol data-bbox="810 349 1326 792" style="list-style-type: none"> 1. I det fall att endast en shiai-jo används vid tävlingen skall shinpan-cho resa sig upp och tillse att shushin proklamerar matchens start när de första tävlande står redo för att göra ritsu-rei tre steg bakom kashi-sen; eller 2. I det fall att två eller flera shiai-jo används vid tävlingen ska shinpan-cho ställa sig upp och ge signal för matchstart medelst visselpipa eller liknande när de tävlande står vid sina respektive ritsu-rei-positioner. <p data-bbox="810 871 1259 936">Artikel 20: Shinpan-shunins plikter är enligt följande:</p> <ol data-bbox="810 960 1326 1404" style="list-style-type: none"> 1. Att ta ansvar för förvaltningen av tävlingen vid deras respektive shiai-jo 2. Att säkerställa att korrekt tillämpning av dessa Regler och Tillägg. 3. Att säkerställa och med omedelbarhet besluta över överträdelser av dessa Regler och Tillägg om igi lämnas in och rapportera till shinpan-cho om det är nödvändigt. 4. Att övervaka shinpan-in för respektive shiai-jo. <p data-bbox="810 1482 1275 1547">Artikel 21: Shinpan-ins plikter är enligt följande:</p> <ol data-bbox="810 1572 1326 2016" style="list-style-type: none"> 1. Att döma vid respektive shiai 2. Att tydligt deklarerera och signalera domslut 3. Att dela en gemensam bedömningsstandard med övriga shinpan-in 4. Att bekräfta medelst flaggsignalering övriga shinpan-ins signaler 5. Att efter en matchrunda ska shinpan-in konferera för att granska den berörda matchen och konsultera shinpan-

Regler	Tillägg
<p data-bbox="360 295 671 353">få signalera och deklarerera matchavbrott.</p> <p data-bbox="264 434 580 461">Artikel 25: Kakari-in stab</p> <p data-bbox="264 488 783 734">För att kunna genomföra en tävling på bästa sätt ska en kakari-in stab sättas ihop som ska bestå av tidtagare, scoreboard-notarier, poäng-notarier och fösare som ser till att de tävlande är på plats. Sammansättningen och plikterna för dessa ges av Tilläggsreglerna.</p>	<p data-bbox="858 295 1246 353">shunin och/eller shinpan-cho om nödvändigt.</p> <p data-bbox="810 528 1318 631">Artikel 22: Sammansättningen och plikterna för kakari-in beskrivna i Artikel 25 av Reglerna är enligt följande:</p> <ol data-bbox="810 654 1318 1429" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="810 654 1318 792">1. Där ska finnas en huvudtidtagare och två eller fler hjälptidtagare per shiai-jo som ska tillse att matchlängd efterlevs och signalera dess slut. <li data-bbox="810 815 1318 990">2. Där ska finnas en scoreboard-notarie och två eller flera hjälp-notarier per shiai-jo som ska tillse att domarnas bedömning visas på tavlan och kontrollera detta mot flaggsignalerna. <li data-bbox="810 1012 1318 1263">3. Där ska finnas en huvudpoängnotarie och två eller fler hjälp-notarier per shiai-jo för att hålla ordning på och notera utdelade poäng inkluderande yuko-datotsu-bui, antal och sort av hansoku, och den åtgångna matchtiden. <li data-bbox="810 1285 1318 1429">4. Där ska finnas i princip en huvudfösare och två eller flera hjälp-fösare per shiai-jo som har att kalla på de tävlande och granska deras utrustning. <p data-bbox="810 1505 1318 1608">Artikel 23: Den föreskrivna klädseln för shinpan-in är enligt följande, såvida inte annat har stipulerats för respektive tävling:</p> <ol data-bbox="810 1630 1110 1877" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="810 1630 1110 1662">1. Blå kavaj (blå blazer) <li data-bbox="810 1684 979 1715">2. Grå byxor <li data-bbox="810 1738 979 1769">3. Vit skjorta <li data-bbox="810 1792 1027 1823">4. Röd slips, och <li data-bbox="810 1845 1075 1877">5. Mörkblå strumpor.

Regler	Tillägg
<p>Kapitel 2: Shinpan</p> <p>Sektion 1: Domarrelaterade frågor</p> <p>Artikel 26: Beslut om yuko-datotsu</p> <p>Datotsu ska betraktas som yuko och belönas med en poäng i följande fall:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. När två eller tre shinpan-in har signalerat för yuko-datotsu; eller 2. När en shinpan-in har signalerat yuko-datotsu och de övriga har signalerat för att avstå domslut. <p>Artikel 27: Torikeshi vid yuko-datotsu</p> <p>I det fall att den tävlande har begått en oacceptabel handling kan beslut om yuko-datotsu dras tillbaka efter gogi, även efter dess senkoku.</p> <p>Artikel 28: Misstag vid yuko-datotsu domslut eller annat.</p> <p>I det fall att shinpan-in tvivlar på ett yuko-datotsu-beslut kan han kalla till gogi i vilket shinpan-in ska komma till ett beslut.</p> <p>Artikel 29: Procedurer för shinpan</p> <p>Shinpan-in ska döma enligt följande sätt:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. I fall att shinpan-in har signalerat yuko-datotsu, skall övriga shinpan-in signalera deras domslut med 	<p>Artikel 24: Torikeshi vid yuko-datotsu enligt Artikel 27 i Reglerna ska appliceras i följande fall:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. När den tävlande har genomfört yuko-datotsu, men är inte tillräckligt alert i sin anda och / eller hållning för en möjlig motattack från motståndaren, eller 2. När den tävlande som gjort yuko-datotsu begår överdrivna gester angående datotsus giltighet eller som styrkedemonstration. <p>Artikel 25: Misstag vid bedömning av yuko-datotsu och annat beskrivet i Artikel 28 i Reglerna specificeras enligt följande:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vid felaktigt beslut om yuko-datotsu eller hansoku 2. I det fall att yuko-datotsu har utförts trots att signal kommit pga matchslut. 3. I det fall att beslut om yuko-datotsu har gjorts i vilken antalet hansoku har blivit inkorrekt sammanräknat.

Regler	Tillägg
<p>omedelbarhet</p> <p>2. I fall att yuko-datotsu har dömts eller att matchen har stoppats ska shushin se till att de tävlande återvänder till kaishi-sen och återuppta matchen</p> <p>3. I det fall att shinpan-in har noterat hansoku, ska shinpan-in omedelbart bryta matchen och signalera domslut med shinpan-ki. Men, om hansoku inte var entydig ska shinpan-in kalla till gogi i vilket shinpan-in ska diskutera frågan.</p> <p>4. I det fall att tsuba-zeriai har kommit till ett dödläge ska shushin separera de tävlande och se till att de återupptar matchen;</p> <p>5. I det fall att en tävlande har begärt att matchen ska stoppas så ska shushin uttala att matchen har stoppats och därefter fråga den tävlande om orsak därav;</p> <p>6. I det fall att vinst måste avgöras genom hantei, skall alla shinpan-in signalera för vinnaren med shinpan-ki samtidigt som senkoku av "hantei" utförs av shushin.</p>	<p>Artikel 26: Wakare enligt Artikel 29, Punkt 4 i Reglerna ska utföras enligt följande:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Shushin ska separera de tävlande genom att uttala "wakare" och därefter, tillse att de återupptar shiai omedelbart; och 2. Punkten där de tävlande separeras ska vara inom shiai-jo. <p>Artikel 27: I det fall att shinpan-in har observerat att tsuru inte är korrekt orienterad ska shinpan-in meddela shushin om missförhållandet och shushin ska med tydlighet se till att den tävlande korrigerar det. Därefter om missförhållandet kvarstår får ej shinpan-in belöna den tävlande med yuko-datotsu.</p>

Regler	Tillägg
<p>Sektion 2: Domarnas karaktär</p> <p>Artikel 30: Skada eller olycka</p> <p>I det fall att tävlande är oförmögen att fullfölja matchen pga skada eller olycka ska shinpan-in ta reda på orsaken och hantera saken på följande sätt:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Shinpan-in ska avgöra huruvida matchen ska fortsätta eller ej efter konsultation med läkare. Som generell regel ska shinpan-in inte spendera mer än fem minuter för att hantera en olycka 2. I det fall att den tävlande är oförmögen att fortsätta matchen pga skada och motståndaren kan hållas ansvarig för olyckan vare sig det var avsiktligt eller oavsiktligt, så förlorar motståndaren matchen. I annat fall, om orsaken till olyckan eller skadan inte kan säkerställas förlorar den inkapaciterade tävlande matchen. 3. Tävlade som har betraktats som inkapaciterad pga skada eller olycka kan få fortsätta i följande matcher om en läkare och shinpan-in tillåter den tävlande att göra så; och 4. Tävlade som har förlorat sin match pga att han eller hon har hållits ansvarig för att ha orsakat skada eller olycka tillåts inte att delta i påföljande matcher. <p>Artikel 31: Kiken</p> <p>Tävlande som inte inställer sig till match skall förlora och förbjudas att fortsätta tävla i påföljande matcher.</p> <p>Artikel 32: Poäng förvärvade av en shiai-funo-sha eller kiken-sha</p> <p>Den som vinner genom omständigheter i Artikel 30 och 31 skall ges två poäng, medan den poäng som gjorts av shiai-funo-</p>	<p>Artikel 28: Kiken såsom beskriven i Artikel 31 i Reglerna inkluderar följande fall:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Det fall då den tävlande utan notifiering ej inställer sig till match pga hälso- eller andra skäl.

Regler	Tillägg
<p>sha, förblir giltig. Emellertid, vid encho ges vinnaren en poäng.</p> <p>Artikel 33: Poäng eller tillägnad status hos regelbrytaren</p> <p>Poäng eller tillägnad status hos tävlande som förlorar match enligt Artikel 30, Punkt 2 blir ogiltiga.</p> <p>Sektion 3: Gogi eller Igi</p> <p>Artikel 34: Gogi</p> <p>I de fall då gogi anses nödvändig ska shinpan-in stoppa matchen, kalla till gogi och konferera i shiai-jons mitt.</p> <p>Artikel 35: Igi</p> <p>Ingen tillåts protestera mot domslut gjorda av shinpan-in.</p> <p>Artikel 36: Tvivel</p> <p>I det fall att kantoku (lagmanager) hyser tvivel inför shinpan-ins tillämpning av dessa regler kan kantoku lämna in en igi (protest) till shinpan-shunin eller shinpan-cho innan matchrundan är avslutad.</p> <p>Kapitel 3: Senkoku och användning av shinpan-ki</p> <p>Artikel 37: Senkoku</p> <p>Shinpan-in ska annonsera början, slutet, återupptagning, matchavbrott, wakare, yuko-datotsu, seger, gogi och hansoku på det sätt som framgår av Tabell 1. Shinpan-in får förklara senkoku vid behov.</p> <p>Artikel 38 Användande av shinpan-ki</p> <p>Shinpan-in ska använda sig av shinpan-ki för att signalera matchavbrott, wakare, yuko-datotsu, seger, gogi och hansoku på</p>	<p>Artikel 29: Igi beskriven enligt Artikel 36 I Reglerna ska inlämnas på följande sätt före sogo-no-rei vid slutet av tävlingsrundan för aktuell match:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kantoku ska signalera med kantoku-ki för att få lämna in igi; och 2. Kantoku ska förklara innehållet i igi för shinpan-shunin eller shinpan-cho.

Regler	Tillägg
<p>det sätt som framgår av Tabell 1.</p> <p>Kapitel 4: Supplement</p> <p>Artikel 39: Övriga frågor</p> <p>I de fall där frågan ej täcks av dessa regler skall shinpan-in göra domslut medelst gogi. Sådant domslut är föremål för godkännande av shinpan-shunin eller shinpan-cho.</p> <p>Appendix</p> <p>Dessa regler får helt eller delvis modifieras för en turnering eller tävling pga att tävlingen äger en ovanligt omfattning eller vars natur är annorlunda så länge som syftet och andan med Reglerna och Tillägsreglerna ej påverkas.</p>	

Tabell 1: Shinpan-in:s senkoku och användande av shinpan-ki

	Situation	Senkoku	Flaggrörelse	Referen s
Början	Början av shiai	"Hajime"	Håll flaggorna utmed kropps-sidorna	Fig. 9
Återupptagning	Återupptagning av match efter matchavbrott	"Hajime"	Samma som ovan	Fig. 9
Matchavbrott	Matchen avbryts	"Yame"	Flaggorna hålls rakt upp	Fig.14
Yuko datotsu	Domslut om yuko-datotsu	"Men-, Kote-, Do-, Tsuki-Ari"	En flagga reses diagonalt upp på ena sidan	Fig.10
	Avslag på yuko-datotsu		Flaggorna korsas upprepade gånger nedåt	Fig.11
	Avstå från yuko-datotsu domslut		Håll flaggorna korsade nedåt	Fig.12
Segerdomslut	Torikeshi av yuko-datotsu	"Torikeshi"	Flaggorna korsas upprepade gånger nedåt	Fig.11
	Början av nihon-me	"Nihon-me"	Sänker den höjda flaggan.	Fig.10
	Början av shobu	"Shobu"	Samma som ovan	Fig 10.
	Segerdomslut	"Shobu-ari"	Samma som ovan	Fig.10
	Början av encho	"Encho-hajime"	Håll flaggorna utmed kropps-sidorna	Fig. 9
	Ippon-gachi	"Shobu-ari"	En flagga reses diagonalt upp på ena sidan	Fig.10
	1. Deklarera hantei 2. Vinst genom hantei	1. "Hantei" 2. "Shobu-ari"	1. Samma som ovan 2. Sänk den höjda flaggan	Fig.10
	Vinst genom kiken	"Shobu-ari"	En flagga reses diagonalt upp på ena sidan	Fig.10
	Hikiwake	"Hikiwake"	Håll flaggorna korsade över pannan	Fig.13
	Inkapacitation i shiai	"Shobu-ari"	En flagga reses diagonalt upp på ena	Fig.10

			sidan	
	Vinst genom chusen	"Shobu-ari"	Samma som ovan	Fig.10
	Daihyosha-sen	"Hajime"	Håll flaggorna utmed kropps-sidorna	Fig. 9
Gogi	Kalla till gogi	"Gogi"	Res båda flaggorna rakt upp med högerhanden	Fig.16
	Signalera resultatet av gogi		Shushin signalerar med flaggorna	
Hansoku	Bruk av droger	"Shobu-ari"	En flagga reses diagonalt upp på ena sidan	Fig.10
	Förolämpning eller annan aggressiv handling	"Shobu-ari"	Samma som ovan	Fig.10
	Användande av fusei-yogu	"Shobu-ari"	Samma som ovan	Fig.10
	Tripping eller bensvep	"Hansoku () kai"	Sänk först flaggan diagonalt ner på en sida och deklarerar sedan antalet hansoku med fingret (fingrarna) mot den som begick hansokun	Fig.17
	Putta motståndaren ut ur shiai-jo	Samma som ovan	Samma som ovan	Fig.17
	Släppa shinai	Samma som ovan	Samma som ovan	Fig.17
	Begära paus utan giltig orsak	Samma som ovan	Samma som ovan	Fig.17
	Hansoku utförd samtidigt av båda tävlande	Samma som ovan	Placera flaggorna diagonalt nedåt på båda sidor	Fig.18
	Övriga överträdelser	Samma som ovan	Sänk först flaggan diagonalt ner på en sida och deklarerar sedan antalet hansoku med fingret (fingrarna) mot den som begick hansokun	Fig.17

	Begått en andra hansoku	Indikera med fingrarna "Hansoku-nikai" och "Ippon-ari"	En flagga reses diagonalt upp på ena sidan	Fig.10
	Tillämpa sosai	"Sosai" eller "Onajiku-sosai" efter en andra	Flaggorna korsas upprepade gånger nedåt	Fig.11
Wakare	1. När tsuba-zeriai har hamnat i dödläge 2. För att återuppta shiai	1. "Wakare" 2. "Hajime"	1. Res båda flaggorna rakt framåt. 2. Sänk båda flaggorna	Fig.15
Skada, Olycka, Kiken	Shiai-funo pga av skada, olycka eller kiken	"Shobu-ari"	En flagga reses diagonalt upp på ena sidan	Fig.10

Tabell 2: Specifikationer för shinai

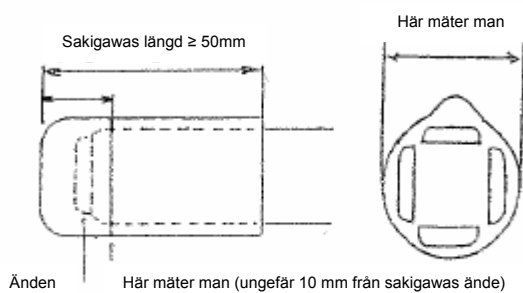
A. Itto

	Kön	Skolelever (12-15 år)	Skolelever (15-18 år)	Universitets-studerande och Vuxna (18- år)
Längd	Herrar / Damer	≤ 114cm	≤ 117cm	≤ 120cm
Vikt	Herrar	≥ 440gr	≥ 480gr	≥ 510 gr
	Damer	≥ 400 gr	≥ 420 gr	≥ 440 gr
Diameter	Herrar	≥ 25mm	≥ 26mm	≥ 26mm
	Damer	≥ 24mm	≥ 25mm	≥ 25mm

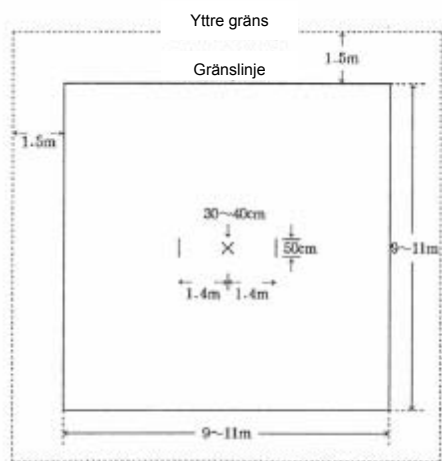
B. Nito

	Kön	Universitetsstuderande och Vuxna (18- år)	
		Daito	Shoto
Längd	Herrar / Damer	≤ 114cm	≤ 62cm
Vikt	Herrar	≥ 440gr	280 gr ≤ W ≤ 300 gr
	Damer	≥ 400gr	250gr ≤ W ≤ 280 gr
Diameter	Herrar	≥ 25mm	≥ 24mm
	Damer	≥ 24mm	≥ 24mm

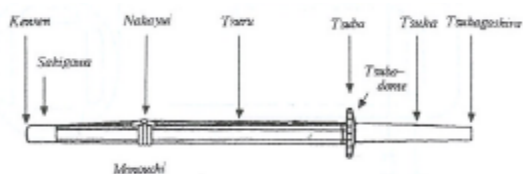
Illustration till tabell 2: Hur man mäter diametern på sakigawas ände



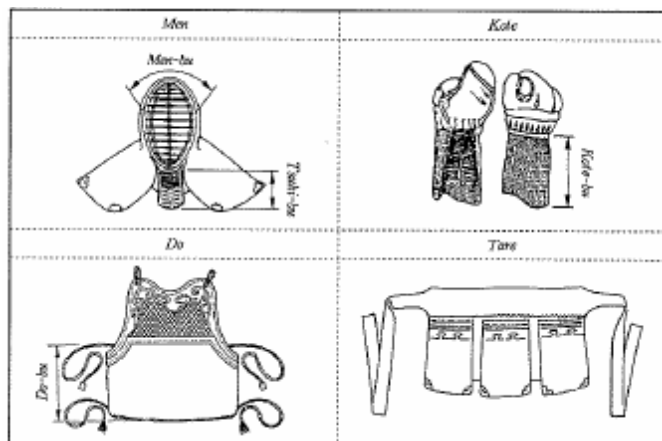
Figur 1: Shiai-jo (Standard)



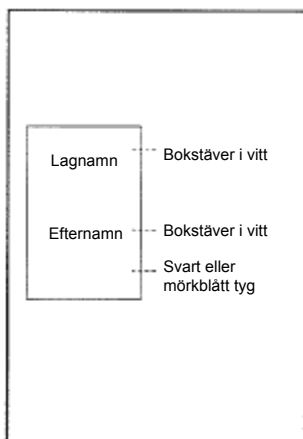
Figur 2: Namn på delar av shinai



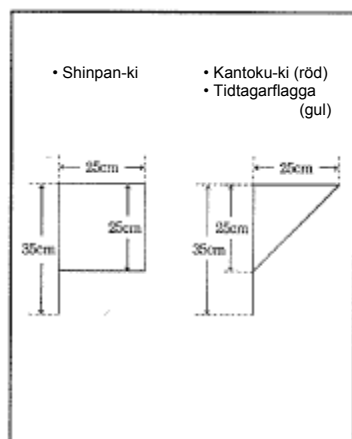
Figur 3: Kendo-gu och Datotsu-bui



Figur 4: Nafuda



Figur 5: Flaggspecifikationer



Figur 6-8 Ej i bruk

Användande av shinpan-ki (Figur 9-18)

Fig 9: Början, Återupptagande och slut



Fig 10: Yuko-datotsu, Hantei eller Vinstdomslut



Fig 11: Torikeshi av yuko-datotsu eller sosai



Fig 12: Avhållande från beslut om yuko-datotsu



Fig 13: Hikiwake



Fig 14: Bryt



Fig 15: Wakare



Fig 16: Gogi



Fig 17: Hansoku



Fig 18: Samtidig hansoku



Ordlista

- Aiuchi (Två yuko-datotsu utförda mot varandra samtidigt)
- Chudan-no-kamae (En av fem grundläggande kamae)
- Chuken (Den tredje tävlande i ett fem-mannalag)
- Chusen (Lott)
- Daihyosha (En utvald tävlande)
- Daihyosha-sen (Match mellan två daihyosha)
- Daito (Ett långt svärd)
- Dantai (Lag)
- Dantai-shiai (En lagmatch)
- Datotsu (Hugg eller stöt(ar))
- Datotsu-bu (Den del av shinai som får användas för giltiga hugg / stöt(ar))
- Datotsu-bui (Giltiga träffytor för giltiga hugg och stöt(ar))
- Do (Mag/bålskyddet)
- Do-bu (Höger och vänster sida av do)
- Encho (Övertid, dvs match som gått till övertid liknande sudden-death)
- Fukushin (En underdomare)
- Fukusho (Den näst sista tävlande i ett lag)
- Fusei-yogu (Förbjuden utrustning)
- Fusen-gachi (Vinst genom walk-over)
- Gogi (Domaröverläggning)
- Hakama (Vida byxor)
- Hansoku (Ett fel, foul)
- Hantei (Vinst genom domslut baserat på shinpan-ins bedömning, inte genom yuko-datotsu)
- Hasuji (Riktningen av svärdseggen)
- Hikiwake (Oavgjort)
- Igi (Protest)
- Ippon-gachi (Vinst med en poäng)
- Ippon-shobu (En en-poängs match)
- Itto (En shinai)
- Jinbu (Egg-sidan av shinai, motstående tsuru-sidan)
- Jogai (Utsidan av matchytan)
- Jiho (Den andra tävlande i ett lag)

Kachinuki (En typ av tävling där den tävlande fortsätter att gå matcher så länge han/hon vinner)

Kaishi-sen (Startlinje)

Kakari-in (Banfunktionärer)

Kantoku (Lagmanager)

Kantoku-ki (Managerflagga)

Kamae (Position, stridsställning)

Kendo-gi (Jacka)

Kendo-gu (Skyddsutrustning)

Kiken (Walk-over)

Kiken-sha (Person som orsakar walk-over)

Kojin-shiai (Match utkämpad i en individuell turnering)

Kote (Kendohandske)

Kote-bu (Höger och vänster handled/underarm)

Mejirushi (En röd eller vit tygremsa)

Men (Huvudskyddet)

Men-bu (Pannan, och höger och vänster huvudsida)

Men-himo (Band med vilken man binder fast huvudskyddet)

Monouchi (Den del av svärdet/svärdseggen som är avsett för att hugga med)

Nafuda (Namnskyft)

Nihon-me (Den andra poängen)

Nito (Två shinai)

Noto (Att återföra svärdet till baljan)

Rei (Bugning, hälsning)

Ritsu-rei (Stående rei)

Sage-to (Att bära svärdet i handen)

Sakigawa (Skydded vid shinaiens spetsände)

Sanbon-shobu (En tre-poängs match)

Seiza (Att sitta på knä)

Senkoku (Proklamering som domaren gör)

Senpo (Den första tävlande i laget)

Shiai (Match)

Shiai-funo (Inkapacitering)

Shiai-funo-sha (En inkapaciterad shiai-sha)

Shiai-jo (Match/Tävlingsytan)

Shiai-sha (Tävlande)
Shinai (Bambusvärd, svärd bestående av bamburibbor som används i kendo)
Shinpan (Bedömning, domaraktiviteter, "dömer")
Shinpan-cho (Tävlingsöverdomare)
Shinpan-in (Domare)
Shinpan-ki (Domarflaggor)
Shinpan-shunin (Banöverdomare)
Shobu (Den tredje poängen efter ett oavgjort resultat)
Shoto (Det korta svärdet)
Shushin (Huvuddomare. Av de tre shinpan-in är det shushin som leder domarbetet)
Sogo-no-rei (Ömsesidig hälsning)
Sonkyo (Huksittande position)
Sosai (Cancellering)
Taisho (Den sista tävlande för ett lag)
Taito (Att bära svärdet)
Tare (Höftskydd)
Torikeshi (Återtagande av beslut)
Tsuba (Parerplatta)
Tsuba-zeriai (När två tävlande möts i "närkamp" med tsuborna mot varandra)
Tsuka (Handtaget)
Tsuki-bu (Halsen)
Tsuru (Sträng, som håller samman handagets överdrag och spetskyddet)
Wakare (Separering)
Yame (Stoppa)
Yuko (Giltig)
Yuko-datotsu (Giltiga hugg eller stöt(ar))
Zanshin (Ett till det mentala såväl som det fysiska alert tillstånd med beredskap för eventuell motattack från motståndaren)