



SVENSKA KENDOFÖRBUNDET

SWEDISH KENDO FEDERATION • 瑞典剣道連盟

i samarbete med Honto iaidoklubb

Inbjudan

100-Pilarstävlingen 2026

Lördag den 5 december 2026
på Kampsportsfestivalen

Datum: Lördag den 5 december 2026
Tid: 08:00 -18:00
Plats: Ulvsunda Idrottscentrum, Bryggerivägen 12 B, 168 67 Bromma
Kostnad: Kostnadsfritt, men föransmälan krävs.

Preliminärt program

08:00 - 08:30	Förberedelser och registrering
08:30 - 08:55	Hälsning, genomgång av tävlingsregler, genomförande och lottning av startordning.
09:00 - 12:00	Tävling
12:00 - 13:00	Lunch
13:00 - 17:30	Tävling
17:30 - 18:00	Avslutning och prisutdelning
18:00 - 19:00	** Reservtid **

Allmän information

- Tävlingen är öppen för alla som kan skjuta på 28 meter.
- Medaljplatser för guld, silver och brons i 100-pilarstävlingen.
- Medverkande i tävlingen sker på egen risk.
- Måltider: ingår ej, medtag egen lunch, dryck och fika.
- Max. 20 deltagare. Först till kvar principen gäller, därefter väntelista.

50 - pilarsutmaningen

Ni som inte vill/kan delta i 100-pilarstävlingen, kan istället delta i en 50-pilarsutmaning. Den går parallellt med 100-pilarstävlingen. Utmaningen genomförs i 25 omgångar á 2 pilar.

Inga medaljer kommer att delas ut i den här kategorin.

Anmälan

Föransmälan krävs; vänligen, ange namn, grad, klubb, ämnar delta i 100 pilar eller 50 pilar samt ange e-postadressen dit ni vill ha biljetten skickat till.

Anmälan skickas till Kyudoansvarig på kyudo@kendoforbundet.se senast måndag den 23 november. Max 1st entrebiljett per deltagare. Det går inte att få entrébiljett utfärdad på plats.

Vid frågor

Kontakta kyudoansvarig Linda Wohlin per e-post: kyudo@kendoforbundet.se

TÄVLINGSREGLER

1. Startordningen lottas direkt före tävlingens start.
2. Totalt 100 pilar kommer att skjutas per deltagare.
3. Tävlingarna utförs i stående form (rissha).
4. Tävlingen består av 25 omgångar à fyra pilar.
5. Tävlingen sker i tachi om 6 personer, i tävlingstempo. Max. 5 minuter per omgång. (Detta kan komma att ändras beroende på antalet skyttar).
6. Poäng räknas enligt izume-metoden (träff/miss).
7. Pilhämtning och poängräkning utförs gemensamt av de tävlande.
8. Vinnaren är den person som lyckats skjuta 100 pilar och har flest antal träffar. Medaljplatser för guld, silver och brons. I det fall om ingen lyckats skjuta 100 pilar koras vinnaren som skjutit flest antal pilar samt har flest antal träffar.
9. Särskjutning utförs endast om platserna 1 till 3.
10. Särskjutning sker enligt izume-metoden (träff/miss). Är ställningen fortfarande lika efter två pilars särskjutning, avgörs placeringen genom skytte av en pil på samma mato enligt enkin-metoden (närmast mitten).
11. Tävlingsledningen utses på plats och alla beslut som tas av tävlingsledningen är slutgiltiga.
12. Varje grupp förbereder sin tur i förväg. Nästkommande grupp förväntas inte honza linjen på tävlingsledarens kommando, medan det tidigare laget fortfarande skjuter. Därefter lämnar den sista skytten från det föregående laget shajo, och nästa lag närmar sig linjen. Laget väntar på att deras tur börjar med ett muntligt meddelande "hajime" av tävlingsledaren.
13. Varje grupp förväntas alltid vara redo att gå in på skjutbanan. Deltagarna bör omedelbart följa domarens eller tävlingsledarens kommandon.
14. Skotten är giltiga om en pil:
 - a. träffar mato och stannar på plats (inom mato waku).
 - b. fastnar i en annan pil, som redan är i maton, bara om den inte nuddat marken.
15. Skotten är ogiltiga om en pil:
 - a. har fastnat i mato waku
 - b. vidrör marken eller något annat hinder innan du träffar målet
 - c. träffar fel mål
 - d.nockar av efter att ha slutfört yatsugae.

Med reservation för ändringar, samt beroende på hur många deltagare vi är; kan vissa punkter inte genomföras då det krävs ett antal funktionärer.