

REGLES ET REGLES DETAILLEES D'ARBITRAGE DES COMPETITIONS DE KENDO

Annexe

POINTS ESSENTIELS POUR LA CONDUITE DE L'ARBITRAGE
DES COMPETITIONS DE KENDO

Sommaire

Règles pour les compétitions de Kendo et l'arbitrage

(dénommées "Règles" dans la suite)

Art 1 But des règles

1ère Partie

Chapitre 1 - Règles Générales

Art 2 Shiaijo
Art 3 Shinai
Art 4 Armure
Art 5 Vêtements

Chapitre 2 - Le combat

1ère Section = Le combat

Art 6 Durée du combat
Art 7 Désignation du vainqueur
Art 8 Combat par équipes
Art 9 Début, fin du combat
Art 10 Arrêt, reprise du combat
Art 11 Demande d'arrêt du combat

2ème Section = Les frappes valables

Art 12 Frappe valable

Art 13 Partie du Shinai pour une frappe valable
Art 14 Les zones de frappes valables

Chapitre 3 - Comportements interdits

1ère Section = Les comportements interdits

Art 15 Dopage
Art 16 Conduite impolie
Art 17 Comportements interdits

2ème Section = Pénalités

Art 18 Règles Art 15, Art 16
Art 19 Règles Art 17.1
Art 20 Règles Art 17.2 à 17.7

2ème Partie

Chapitre 1 - Règles Générales

Art 21 Organisation de l'arbitrage
Art 22 Président des arbitres

Art 23 Arbitre Chef
Art 24 Arbitres
Art 25 Assesseurs

Chapitre 2 - Arbitrage

1ère Section = Les points d'arbitrage

Art 26 Décision de frappe valable
Art 27 Annulation de frappe valable
Art 28 Erreurs
Art 29 Méthode d'arbitrage

2ème Section = Mesures d'arbitrage

Art 30 Blessures ou accidents
Art 31 Abandon

Art 32 Comptabilité des points en cas d'impossibilité de poursuivre le combat ou d'abandon

Art 33 Points et avantages de l'auteur de fautes

Règles détaillées pour les compétitions de Kendo et l'arbitrage

(dénommées "Règles détaillées" dans la suite)

Art 1 Règles Art 2 (shiaijo)
Art 2 Règles Art 3 (Shinai)
Art 3 Règles Art 4 (Armure)
Art 4 Marques sur les combattants
Art 5 Identification des combattants
Art 6 Drapeaux d'arbitrage
Art 7 Utilisation de protections
Art 8 Entrée des combattants et saluts

Art 9 Règles Art 7.5 Décision

Art 10 Règles Art 12. Orientation correcte de la lame
Art.11 Cas de frappes valables
Art.12 Cas de frappes non valables

Art 13 Règles Art 14 (Les zones de frappe valable)

Art 14 Règles Art 15 (Dopage)

Art 15 Règles Art 17.4 (Sortie de Shiaijo)
Art 16 Règles Art 17.7 (Autres comportements contraires aux règles)

Art 17 Règles Art 20, compensation des pénalités en cas d'avertissements simultanés

Art 18 Mission du président des arbitres
Art 19 Signe du président des arbitres pour le début des combats

Art 20 Mission de l'arbitre chef
Art 21 Mission des arbitres
Art 22 Règles Art 25 (Organisation des assesseurs et leurs missions)
Art 23 Tenue des arbitres

Art 24 Règles Art 27 (Annulation de frappe valable)
Art 25 Règles Art 28 (Erreur)

- Art 26** Règles Art 29.4 (Wakare)
- Art 27** Lorsque le cordon du Shinai n'est pas orienté vers le haut
- Art 28** Règles Art 31 (Abandon)

3ème Section = Délibération des arbitres, réclamations

- Art 34** Délibération des arbitres
Art 35 Réclamation
Art 36 Demande d'éclaircissement

Chapitre 3 - Annonces et indications des drapeaux

- Art 37** Annonces
Art 38 Indications des drapeaux

Chapitre 4 - Articles complémentaires

- Art 39** Articles complémentaires
1 Tableau (Annonces et indication des drapeaux)
2 Tableau (caractéristiques des Shinai)
1 Figure (Shiaijo)
2 Figure (Nom des différentes parties du Shinai)
3 Figure (Armure, zones de frappe valable, identification des combattants, dimension des drapeaux)
4 Figure (identification des combattants)
5 Figure (spécifications des drapeaux)

- Art 29** Règles Art 36 (Réclamation)

BUT DES REGLES

Art 1 Les présentes règles ont pour but d'assurer l'impartialité, l'équité et la justesse de l'arbitrage équitable lors des compétitions de Kendo de la ZNKR dans l'esprit des lois du Kendo.

1ère Partie

Chapitre 1 - Règles Générales

SHIAIJO

Art 2 Les normes de l'aire de combat (Shiaijo) qui doit, si possible, être pourvue d'un plancher sont les suivantes :

1. Le Shiaijo peut être carré ou rectangulaire avec des côtés de 9 m à 11 m bordures comprises.
2. Une croix indique le centre et deux marques de départ sont faites de part et d'autre du centre à équidistance. Les dimensions de ces marques et leur distance au centre sont fixées dans les règles détaillées.

SHINAI

Art 3 Le Shinai doit être en bambou ou dans un matériau synthétique agréé par la ZNKR. La structure du Shinai, sa longueur, son poids, la norme pour la garde (Tsuba) sont fixés dans les règles détaillées.

ARMURE

Art 4 L'armure (Kendogu) est composé du Men, des Kote, du Do et du Tare.

VETEMENTS

Art 5 Les vêtements sont constitués de la veste (Kendogi) et du Hakama.

Art 1 L'article 2 (Shiaijo) des règles est détaillé de la façon suivante :

1. Un espace de 1,50 m doit être laissé à l'extérieur du Shiaijo.
2. Les marques (bordure de Shiaijo, marques centrales etc.) doivent être blanches et mesurer entre 5 et 10 cm de large.
3. La croix centrale, la longueur et la distance au centre des marques de départ sont indiquées sur la figure 1.

Art 2 L'article 3 (Shinai) des règles est détaillé de la façon suivante :

1. Le Shinai est constitué de 4 lames et ne doit rien contenir à l'intérieur à l'exception du "bouchon" pouvant se trouver dans le Sakigawa et du nœud inférieur du Tsukagawa.
2. La norme des Shinai est indiquée dans le tableau 2. La longueur est la longueur du Shinai monté complètement mais le poids ne comprend pas la Tsuba. Le diamètre du Shinai fait référence au diamètre de l'extrémité de la sakigawa.
3. La Tsuba doit être ronde, en cuir ou matériau synthétique et mesurer moins de 9 cm de diamètre. Elle doit être fixée au Shinai.

Art.3 L'article 4 (Armure) des règles est détaillé sur la figure 3.

Art 4 Les marques sur les combattants sont constituées par des cordons rouges et des cordons blancs de 70 cm de long sur 5 cm

de large. Le cordon doit être replié sur lui-même à mi-longueur avant d'être fixé au croisement dans le dos des cordons de Do.

Chapitre 2 - Le combat

1 ère Section = Le combat

DUREE DU COMBAT

Art 6 La durée des combats est fixée à 5 mn. La durée des prolongations est fixée à 3 min. En cas de frappe valable ou d'arrêt du combat annoncé par les arbitres, le temps nécessaire jusqu'à la reprise du combat n'est pas inclus dans la durée du combat.

DESIGNATION DU VAINQUEUR

Art 7 La désignation du vainqueur est effectuée de la façon suivante :

1. Le combat est en 3 points. En fonction des nécessités il peut être mené en 1 point.
2. Le vainqueur est le combattant qui a marqué 2 points le premier. Un seul des combattants ayant marqué un point sera déclaré vainqueur si à la fin de la durée du combat la marque n'est pas modifiée.
3. Dans le cas où les combattants sont à égalité à la fin du temps imparti, des prolongations ont lieu. Le premier combattant qui marque un point au cours de ces prolongations sera déclaré vainqueur. On peut aussi déclarer le vainqueur par décision des arbitres (Hantei), tirage au sort, ou déclarer match nul (Hikiwake)
4. Dans le cas où le vainqueur est déclaré par décision des arbitres (Hantei) ou tirage au sort, le vainqueur se voit attribuer un point.
5. Le jugement pour déclarer un vainqueur par décision des arbitres (Hantei) doit prendre en compte en premier lieu la qualité technique puis le comportement au combat.

COMBAT PAR EQUIPES

Art 8 Les vainqueurs dans les combats par équipes sont désignés (autre selon les règles propres à la rencontre) de la façon suivante :

1. L'équipe vainqueur est l'équipe pour laquelle le nombre des combattants vainqueurs est le plus élevé. Si les 2 équipes ont le même nombre de combattants vainqueurs, l'équipe vainqueur est celle pour laquelle le nombre total de points est le plus élevé. Si les 2 équipes présentent le même nombre de points un combat supplémentaire entre les représentants de chaque équipe est fait.
2. En cas de Kachinuki (combat entre 2 équipes où un combattant vainqueur rencontre successivement les membres de l'équipe adverse jusqu'à ce qu'il y ait match nul ou jusqu'à ce qu'il perde), l'équipe vainqueur est désignée lorsque le dernier combattant de l'équipe adverse est éliminé.

DEBUT - FIN DU COMBAT

Art 9 Le début et la fin du combat sont annoncés par l'arbitre central.

ARRET, REPRISE DU COMBAT

Art 10 L'arrêt d'un combat est annoncé par l'un des arbitres. La reprise du combat est annoncée par l'arbitre central.

Art 5 Les combattants sont identifiés comme indiqué sur la figure 4 par un marquage sur la pièce centrale du Tare.

Art 6 Les normes des drapeaux d'arbitrage sont données sur la figure 5. La hampe des drapeaux doit avoir 1,5 cm de diamètre.

Art 7 L'utilisation de protections est sujette à une nécessité médicale et dans la mesure où elles ne sont pas susceptibles de blesser l'adversaire. Elles doivent avoir l'approbation du président des arbitres ou du chef arbitre.

Art 8 L'entrée des combattants sur le Shiaijo et les saluts doivent être effectués selon les directives prescrites pour la rencontre.

Art 9 L'article 7.5 (Décision) des règles est détaillé ci-dessous :

1. La qualité technique privilégie la frappe la plus proche de la frappe valable.
 2. Le comportement au combat privilégie la posture et la réalisation des gestes.
-

DEMANDE D'ARRET DU COMBAT

Art 11 Un combattant ne pouvant poursuivre le combat en cas d'accident, par exemple, à la possibilité de demander l'arrêt du combat.

2ème Section = Les frappes valables

FRAPPE VALABLE

Art 12 Une frappe valable est caractérisée par une ardeur forte, une posture correcte, la frappe du Shinai' correctement orientée avec la partie valable sur une zone de frappe valable, et la manifestation de la vigilance après la frappe (Zanshin).

PARTIE DU SHINAI' POUR UNE FRAPPE VALABLE

Art 13 La partie du Shinai' qui doit frapper pour qu'une frappe soit valable est la partie côté tranchant (partie opposée au cordon) qui se trouve autour de la zone de frappe (Mono uchi).

LES ZONES DE FRAPPE VALABLE

Art 14 Les zones de frappe valable sont les suivantes (voir la figure 3 des règles détaillées):

1. Men (Men de face, à droite et à gauche)
2. Kote (Kote droit et Kote gauche)
3. Do (Do droit et Do gauche)
4. Tsuki (Tsuki sur la protection de gorge du Men)

Chapitre 3 - Comportements interdits

1 ère Section = Les comportements interdits

DOPAGE

Art 15 Les dopants sont interdits.

CONDUITE IMPOLIE

Art 16 Conduite impolie vis à vis des arbitres ou de l'adversaire.

COMPORTEMENTS INTERDITS

Art 17 Sont interdits :

1. L'utilisation de matériels autres que ceux prescrits.
2. Les croche-pieds ou les balayages.
3. La poussée déraisonnable de l'adversaire hors du Shiaijo.
4. La sortie hors du Shiaijo pendant le combat.

5. La chute de son Shinai'.
6. Une demande d'interruption de combat injustifiée.
7. Tout autre comportement contraire aux règles.

Art 10 Dans l'article 12 des règles l'orientation correcte du Shinai' signifie que l'orientation du Shinai' et le plan de la frappe sont identiques.

Art 11 Les frappes suivantes sont valables :

1. Frappe portée sur un adversaire aussitôt après que celui-ci a laissé tombé son Shinai'.
2. Frappe portée sur un adversaire en même temps que celui-ci sort du Shiaijo.
3. Frappe portée sur un adversaire aussitôt après que celui-ci est tombé.

Art 12 Les frappes suivantes sont non valables :

1. Frappes valables portés simultanément par les 2 combattants (Aiuchi).
2. Lorsque la pointe du Shinai' du combattant qui reçoit la frappe contrôle la partie supérieure du corps du combattant qui frappe, avec une ardeur et une posture forte.

Art 13 Les zones de frappe valable de l'article 14 des règles sont indiquées sur la figure 3 avec les précisions suivantes:

1. Les Men à droite ou à gauche doivent être portés au-dessus de la hauteur de la tempe.
2. Le Kote valable est le Kote droit d'un adversaire en garde moyenne (Kote gauche si l'adversaire tient son Shinai' avec la main gauche près de la garde), et les Kote gauche et droit pour toute autre garde que la garde moyenne.

Art 14 Les dopants de l'article 15 des règles sont définis par ailleurs.

Art 15 La sortie de Shiaijo visée par l'article 17.4 des règles concerne :

1. Lorsqu'un pied se trouve entièrement à l'extérieur de la bordure extérieure du Shiaijo.
2. En cas de chute, lorsqu'une partie du corps se trouve à l'extérieur de la bordure extérieure du Shiaijo.
3. En bordure de Shiaijo lorsque le corps est soutenu par une partie du corps ou le Shinai' à l'extérieur de la bordure extérieure du Shiaijo.

Art 16 Les comportements interdits visés dans l'article 17.7 des règles sont les suivants :

1. Porter les mains sur l'adversaire ou le ceinturer.
2. Saisir le Shinai' de son adversaire ou saisir la partie de son propre Shinai' située au-dessus de la garde.
3. Maintenir le Shinai' de son adversaire sous son bras.

4. Appuyer volontairement son Shinai sur l'épaule de son adversaire.

2ème Section = Pénalités

Règles Art 15, Art 16

Art 18 Le combattant responsable des comportements interdits visés par les articles 15 et 16 sera déclaré vaincu et devra quitter le Shiaijo, son adversaire marquera 2 points. Les points et les avantages acquis par le combattant qui aura ainsi quitté le Shiaijo ne sont pas reconnus.

Règles Art 17.1

Art 19 Les comportements interdits visés par l'article 17.1 sont traités de la façon décrite ci dessous. Toutefois dans le cas où les deux combattants sont également responsables, ils sont tous les deux désignés perdants, les points et les avantages acquis par eux ne sont pas reconnus.

1. Le combattant qui utilise un matériel non conforme est déclaré vaincu, son adversaire se voit crédité de 2 points, les points et les avantages acquis par lui ne sont pas reconnus.
2. La mesure décrite en 1 ne s'applique pas aux combats précédents.
3. Le combattant qui aura utilisé un matériel non conforme se verra interdire la participation aux combats ultérieurs. Toutefois dans le cas de combats par équipes avec remplaçants, il pourra être remplacé dans la compétition à moins qu'une règle différente soit stipulée.

Règles Art 17.2 à 17.7

Art 20 Le combattant qui est responsable d'un comportement interdit visé par les articles 17.2 à 17.7 se verra infliger un avertissement (Hansoku). Après un deuxième avertissement un point est attribué à son adversaire. Les avertissements sont cumulés sur la période du combat. Toutefois en cas d'avertissements simultanés conduisant à la défaite simultanée des 2 combattants il y a compensation (Sosai) et non pas d'avertissement.

- Dans le cas visé par l'article 17.4 si les deux combattants sortent du Shiaijo, seul le premier sorti se verra infliger un avertissement.
 - Dans le cas visé par l'article 17.4 et s'il y a annulation du point (Torikeshi) aucun avertissement ne sera infligé.
 - Dans le cas visé par l'article 17.5, si l'adversaire porte une frappe valable, aucun avertissement ne sera infligé.
-

2ème Partie

Chapitre 1 - Règles Générales

ORGANISATION DE L'ARBITRAGE

Art 21 L'arbitrage est assuré par 1 président des arbitres (Shinpan cho), 1 chef des arbitres (Shinpan Shunin, lorsqu'il y a 2 Shiaijo ou plus) et les arbitres de Shiaijo.

PRESIDENT DES ARBITRES

Art 22 Le président des arbitres a toute la compétence nécessaire pour que le déroulement des combats soit impartial.

5. Après une chute ne pas faire face à l'assaut de l'adversaire mais se coucher sur le sol, etc.

6. Essayer délibérément de gagner du temps.

7. Tsuba zeriai ou frappes irrégulières.

Art 17 La compensation des pénalités en cas d'avertissements simultanés indiquée dans l'article 20 des règles suit la procédure suivante :

1. Première fois = annonce des avertissements aux combattants dans l'ordre rouge puis blanc.
2. Deuxième fois = annonce de la compensation (Sosai) et mouvement correspondant des drapeaux simultanément.

Art 18 La mission du président des arbitres est la suivante :

1. S'assurer de l'application impartiale des règles et des règles détaillées.
2. S'assurer du bon déroulement des combats.
3. Prendre des décisions suite aux réclamations.
4. Prendre toute décision quant aux questions non décrites par les règles et les règles détaillées ainsi qu'en cas d'accident.

Art 19 Le début des combats est indiqué par le Président des arbitres de la façon suivante :

1. Lorsqu'il n'y a qu'un seul Shiaijo: les premiers combattants sont debout pour saluer à 3 pas en retrait des marques. Le président des arbitres se met debout et annonce à l'arbitre central de faire commencer le combat.

ARBITRE CHEF

Art 23 Le chef des arbitres assiste le président des arbitres et a toute la compétence nécessaire sur les Shiaijo qu'il couvre pour un bon déroulement des combats.

ARBITRES

Art 24 Les arbitres sont au nombre de 3 = un arbitre central (Shushin) et 2 arbitres adjoints (Fukushin). Ils ont une compétence égale sur l'appréciation des frappes valables et de toute autre décision.

-L'arbitre central a toute compétence pour le déroulement des combats sur son Shiaijo. Il indique au moyen des drapeaux et annonce les frappes valables et les avertissements.

-Les arbitres adjoints indiquent au moyen des drapeaux les frappes valables et les avertissements. Ils assistent l'arbitre central pour le bon déroulement des combats. En cas d'urgence ils peuvent indiquer (drapeaux) et annoncer l'arrêt du combat.

ASSESEURS

Art 25 Pour le bon déroulement des combats sont désignés = des responsables du chronométrage, des responsables du marquage des résultats sur le tableau, des responsables de l'enregistrement des résultats et des responsables des combattants. L'organisation et les missions sont décrites dans les règles détaillées.

Chapitre 2 - Arbitrage

1 ère Section = Les points d'arbitrage

DECISIONS DE FRAPPE VALABLE

Art 26 La décision qu'une frappe est valable est faite de la façon suivante :

1. Si 2 au moins des arbitres indiquent un frappe valable.
2. Si 1 arbitre indique un frappe valable et les 2 autres arbitres indiquent qu'ils n'ont pas vu la frappe.

ANNULATION DE FRAPPE VALABLE

Art 27

Lorsque le combattant a un comportement incorrect, après l'annonce de la frappe valable par l'arbitre central il y a délibération des arbitres (Gogi) et annonce de l'annulation du point.

2. Lorsqu'il y a 2 Shiaijo ou plus : les premiers combattants sur chaque Shiaijo sont debout pour saluer.

Lorsque tous sont prêts le président des arbitres se lève et donne le signal au moyen, par exemple, d'un sifflet.

Art 20 La mission de l'arbitre chef est la suivante :

1. Il est le responsable de son Shiaijo.
2. Il s'assure que les règles et les règles détaillées sont appliquées correctement.
3. En cas d'infraction aux règles ou aux règles détaillées ou en cas de réclamation, il doit prendre des mesures appropriées rapidement et rendre compte au président des arbitres si nécessaire.
4. Superviser les arbitres du Shiaijo dont il a la charge.

Art 21 La mission des arbitres est la suivante :

1. Assurer le bon déroulement des combats.
2. Faire des indications (drapeaux) et des annonces claires.
3. Favoriser la cohésion des intentions mutuelles des arbitres.
4. Vérifier mutuellement les indications (drapeaux) des arbitres.
5. Après la fin des combats, si nécessaire, recevoir l'avis du chef et du président des arbitres et avoir une réflexion avec les autres arbitres sur l'arbitrage qui a été fait.

Art 22 L'organisation et la mission des assesseurs indiqués dans l'article 25 des règles sont les suivantes :

1. Les responsables du chronométrage sont en principe au nombre de 3 = un responsable en titre et au moins 2 aides. Ils chronométrent le combat et indiquent l'expiration de la durée du combat.
2. Les responsables du marquage des résultats sur le tableau sont en principe au nombre de 3 = un responsable en titre et au moins 2 aides. Ils inscrivent les décisions des arbitres et vérifient les indications données par les drapeaux.
3. Les responsables de l'enregistrement sont en principe au nombre de 3 = un responsable en titre et au moins 2 aides. Ils enregistrent le détail des frappes valables, le nombre et le type des avertissements et la durée des combats.
4. Les responsables des combattants sont en principe au nombre de 3 = un responsable en titre et au moins 2 aides. Ils font l'appel des combattants et vérifient leur équipement.

Art 23 La tenue des arbitres est la suivante, elle peut toutefois être différente si la rencontre le fixe :

1. Veste bleu foncé unie.
 2. Pantalon gris uni.
 3. Chemise blanche unie.
 4. Cravate bordeaux unie.
 5. Chaussettes bleu foncé uni.
-

Art 24 L'annulation de frappe valable visée dans l'article 27 des règles a lieu lorsque :

1. Après la frappe, absence de garde et de résolution.
2. Après la frappe, manifestations exagérées.

ERREURS

Art 28 Lorsqu'il y a un doute sur une décision de frappe valable, la décision finale est prise après délibération (Gogi) des arbitres.

METHODE D'ARBITRAGE

Art 29 L'arbitrage est effectué de la façon suivante :

1. Lorsqu'un arbitre signale une frappe valable, les autres arbitres doivent signaler leur décision aussitôt.
2. Après une frappe valable - ou un arrêt du combat - les combattants doivent revenir sur les marques centrales et l'arbitre central fait reprendre le combat.
3. Lorsque les arbitres infligent un avertissement, le combat doit être arrêté et les arbitres doivent signaler l'avertissement aussitôt par drapeaux. Toutefois, lorsque la raison de l'avertissement n'est pas claire, la décision d'infliger ou non un avertissement est prise après délibération (Gogi).
4. Lorsqu'un Tsuba zeriai stérile se prolonge, l'arbitre central sépare (Wakare) les combattants sur place et fait aussitôt reprendre le combat.
5. Lorsqu'un combattant demande l'arrêt du combat, l'arbitre central annonce l'arrêt du combat et s'enquiert du motif de la demande d'arrêt.
6. En cas de désignation du vainqueur par décision des arbitres, l'arbitre central annonce "Hantei" (Décision) et en même temps les arbitres signalent leur décision en levant le drapeau correspondant.

2ème Section = Mesures d'arbitrage

BLESSURES OU ACCIDENTS

Art 30 Dans le cas où le combat ne pourrait pas se poursuivre en raison de blessures ou d'accidents, après examen des causes les mesures suivantes sont prises :

1. La décision de continuer ou non le combat est prise par les arbitres après avis du médecin. En principe le temps pour donner cet avis est fixé à 5 min.
2. Lorsque le combat ne peut pas se poursuivre en raison d'une blessure, et lorsqu'il est clair que la cause est délibérée ou résulte de la faute d'un combattant, ce combattant est déclaré vaincu. Si la raison n'est pas claire le combattant qui ne peut pas poursuivre le combat est déclaré vaincu.
3. Le combattant blessé ou victime d'un accident peut participer aux combats ultérieurs après avis du médecin et des arbitres.
4. Le combattant déclaré vaincu, parce que fautif de l'accident, n'est pas autorisé à poursuivre les combats ultérieurs.

ABANDON

Art 31 Le combattant qui abandonne est déclaré vaincu. Il n'est pas autorisé à participer aux combats ultérieurs.

COMPTABILITE DES POINTS EN CAS D'IMPOSSIBILITE DE POURSUIVRE LE COMBAT OU D'ABANDON

Art 32 Le vainqueur désigné au terme des articles 30 et 31 se voit attribuer 2 points. Le point éventuellement déjà marqué par le combattant qui ne peut continuer le combat reste valable. S'il s'agit de prolongation le vainqueur se voit attribuer 1 seul point.

Art 25 La correction d'une erreur visée à l'article 28 des règles s'effectue lorsque :

1. Il y a erreur sur le combattant qui a marqué une frappe valable.
2. Lorsqu'une frappe valable a été accordée alors que le combat se poursuivait après la fin de la durée du combat en raison de la non prise en compte du signal de fin de combat.
3. Lorsqu'une frappe valable a été accordée alors que le combat se poursuivait après erreur sur le nombre d'avertissements.

Art 26 La séparation des combattants visée à l'article 29.4 des règles est faite de la façon suivante :

1. Annonce "Wakare", séparation des combattants et reprise aussitôt du combat.
2. La position des combattants après séparation reste à l'intérieur du Shiaijo.

Art 27 Lorsque la tsuru du Shinaï n'est pas orienté vers le haut, l'arbitre central corrige clairement la position. En cas de récurrence les frappes sont non valables.

Art 28 L'abandon visé à l'article 31 signifie :

Lorsque le combattant arrête le combat pour raison de santé ou toute autre raison.

POINTS ET AVANTAGES DE L'AUTEUR DES FAUTES

Art 33 Les points et avantages déjà acquis par l'auteur de faute visé à l'article 30.2 ne sont pas reconnus.

3ème Section = Délibération des arbitres, réclamations

DELIBERATION DES ARBITRES

Art 34 Si les arbitres estiment nécessaire une délibération (Gogi) ils arrêtent le combat et délibèrent au centre du Shiajjo.

RECLAMATION

Art 35 Aucune réclamation concernant l'arbitrage n'est recevable.

DEMANDE D'ECLAIRCISSEMENT

Art 36 Si l'entraîneur d'un combattant a un doute sur l'application des présentes règles, il peut déposer une réclamation auprès du chef des arbitres ou du président des arbitres avant la fin du combat où intervient le combattant.

Chapitre 3 - Annonces et indications des drapeaux

ANNONCES

Art 37 Les annonces des arbitres concernent = le début, la fin, la reprise, la suspension des combats, la séparation des combattants (Wakare), les frappes valables, la désignation du vainqueur, la demande de délibération (Gogi). La façon dont les annonces sont faites est indiquée dans un tableau séparé. Toutefois, lorsque nécessaire il est possible de donner la raison pour laquelle l'annonce est faite.

INDICATIONS DES DRAPEAUX

Art 38 Les indications faites au moyen des drapeaux concernent = l'arrêt des combats, la séparation des combattants (Wakare), les frappes valables, la désignation du vainqueur, la demande de délibération (Gogi) et les avertissements. La manière de faire les indications au moyen des drapeaux est indiquée sur le tableau séparé.

Chapitre 4 - Articles complémentaires

ARTICLES COMPLEMENTAIRES

Art 39 Si une situation se produit qui ne trouve pas de solution dans les présentes règles, le Shushin devra prendre une décision après consultation. Celle-ci pourra être approuvée ou non par le chef des arbitres ou le président des arbitres.

Supplément

1. *En fonction de l'importance de la rencontre et de son contenu, en cas de situation particulière il est possible de ne pas suivre les règles présentes si l'esprit en est respecté.*
2. *Ces règles entrent en vigueur le 23 mars 2000.*

Art 29 La période pendant laquelle une réclamation peut être déposée en vertu de l'article 36 des règles va jusqu'au salut final des combattants à la fin du combat où est engagé le combattant. Cette réclamation est déposée de la façon suivante :

1. L'entraîneur fait signe qu'il dépose une réclamation.
 2. L'entraîneur explique ses doutes au chef des arbitres ou au président des arbitres.
-

Tableau Résumé des annonces et des mouvements de drapeaux correspondants

	Situation	Annonces	Drapeaux	Fig.
Début Reprise Arrêt	Début du combat	Hajime	Posture de base	1
	Reprise du combat	Hajime	idem	1
	Arrêt du Combat	Yame	Drapeaux dressés verticalement	6
Frappes	Frappe valable	Men, Kote, Do, Tsuki ari	Drapeau correspondant levé en biais sur le côté	2
	Frappe non valable		Croiser les drapeaux alternativement devant soi	3
	Frappe non vue		Croiser les drapeaux devant soi	4
	Frappe annulée	Torikeshi	Croiser les drapeaux alternativement devant soi	3
	Reprise du combat après une frappe valable	Nihon-me	Abaisser le drapeau levé	2
	Reprise du combat lorsque les 2 combattants ont marqué un point	Shobu	idem	2
Conclusion	Frappe donnant la victoire	Shobu ari	idem	2
	Prolongation	Encho Hajime	Posture de base	1
	Victoire en 1 point	Shobu ari	Comme pour l'annonce d'une frappe valable	2
	1. Décision d'arbitres	Hantei	1. idem	2
	2. Victoire par décision d'arbitres	Shobu ari	2. Abaisser le drapeau levé	2
	Victoire par absence de combattant adverse	Shobu ari	Comme pour l'annonce d'une frappe valable	2
	Match nul	Hikiwake	Drapeaux croisés au-dessus de la tête	5
	Victoire par impossibilité de l'adversaire de continuer le combat	Shobu ari	Comme pour l'annonce d'une frappe valable	2
Victoire par tirage au sort	Shobu ari	idem	2	
Délibération	Demande de délibération des arbitres	Gogi	Les deux drapeaux tenus dans la main droite levée verticalement	8
	Résultat de la délibération	Annonce correspondant à la décision	Drapeaux correspondant à l'annonce	
Avertissement	Utilisation de produits interdits	Shobu ari	Comme pour l'annonce d'une frappe valable	2
	Insultes etc.	Shobu ari	idem	2
	Utilisation de matériel non conforme	Shobu ari	idem	2
	Croc en Jambe etc.	Hansoku ikkai (première fois) Hansoku nikai (seconde fois)	Drapeau tendu vers le bas en biais	9
	Poussée violente hors du Shiaijo	idem	idem	9
	Sortie du Shiaijo	idem	idem	9
	Perte du Shinai	idem	idem	9
	Demande d'arrêt du combat sans raison	idem	idem	9

Avertissement (suite)	Avertissements des 2 combattants	idem	Les 2 drapeaux tendus de chaque côté vers le bas en biais	10
	Autre raison	idem	Drapeau tendu vers le bas en biais	9
	Second avertissement	Hansoku nikai puis Ippon ari	Comme pour l'annonce d'une frappe valable	2
	Compensation pour 2 avertissements simultanés	Hansoku Sosai à partir de la seconde fois: Onajiku Sosai	Croiser les drapeaux alternativement devant soi	3
Wakare	1. Lorsque le combat s'enlise	Wakare	1. Drapeaux tendus à l'horizontale devant soi	7
	2. Reprise du combat	Hajime	2. Abaisser les drapeaux	7
Blessure Accident Abandon	Lorsque l'un des combattants est dans l'impossibilité de poursuivre le combat ou abandonne	Shobu ari	Comme pour l'annonce d'une frappe valable	2

Tableau 1: Caractéristiques standard du SHINAÏ (ITTO)

	Sexe	12 à 15 ans	15 à 18 ans	plus de 18 ans
Longueur	M/F	inf.ou = 114 cm	inf.ou = 117 cm	M. inf.ou = 120 cm
Poids	M	> 440 g	> 480 g	> 510 g
	F	> 400 g	> 420 g	> 440 g
Diamètre	M	sup.ou = 25 mm	sup.ou = 26 mm	sup.ou = 26 mm
	F	sup.ou = 24 mm	sup.ou = 25 mm	sup.ou = 25 mm

Tableau 2: Caractéristiques standard des SHINAÏ pour NITO

	Sexe	plus de 18 ans	
		Daito	Shoto
Longueur	MF	inf.ou = 114 cm	inf.ou = 62 cm
Poids	M	> 440 g	entre 280 et 300 g
	F	> 400 g	entre 250 et 280 g
Diamètre	M	sup.ou = 25 mm	sup.ou = 24 mm
	F	sup.ou = 24 mm	sup.ou = 24 mm

Comment mesurer le diamètre de l'extrémité du Sakigawa

Longueur du Sakigawa sup.ou = à 50 mm

Point de référence (diamètre)

(collage !!)

Sakidome

Endroit où mesurer
(approx. 10mm de l'extrémité du Sakigawa)

Figure 1 : Shiaijo (Standard)

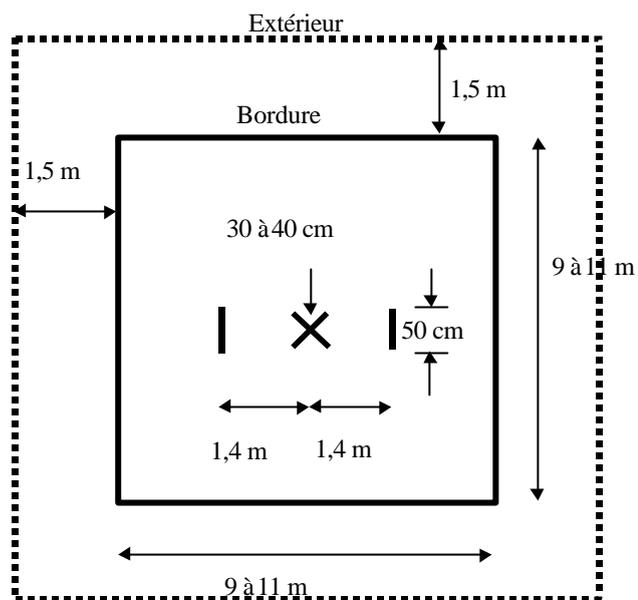


Figure 2 : Les différentes parties du Shinai

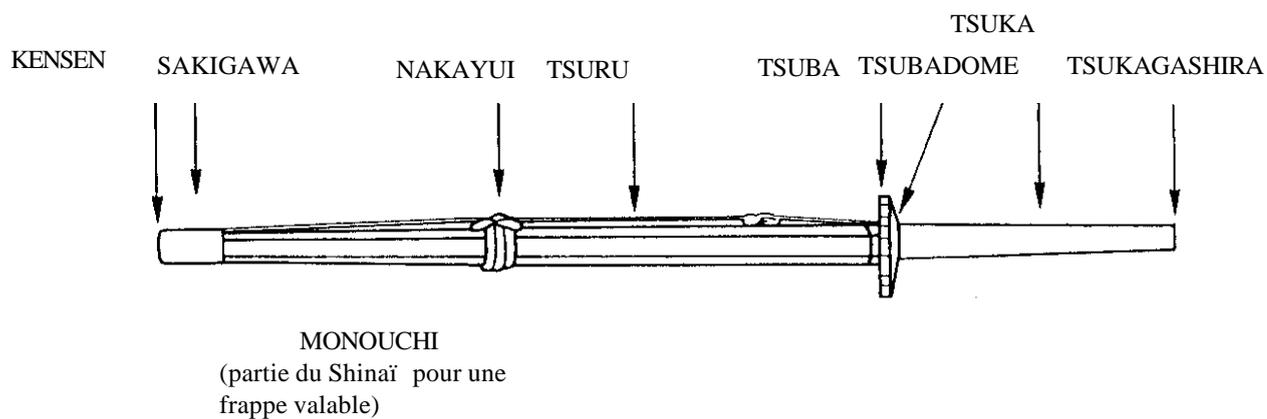


Figure 3 : L'armure et les zones de frappe valable

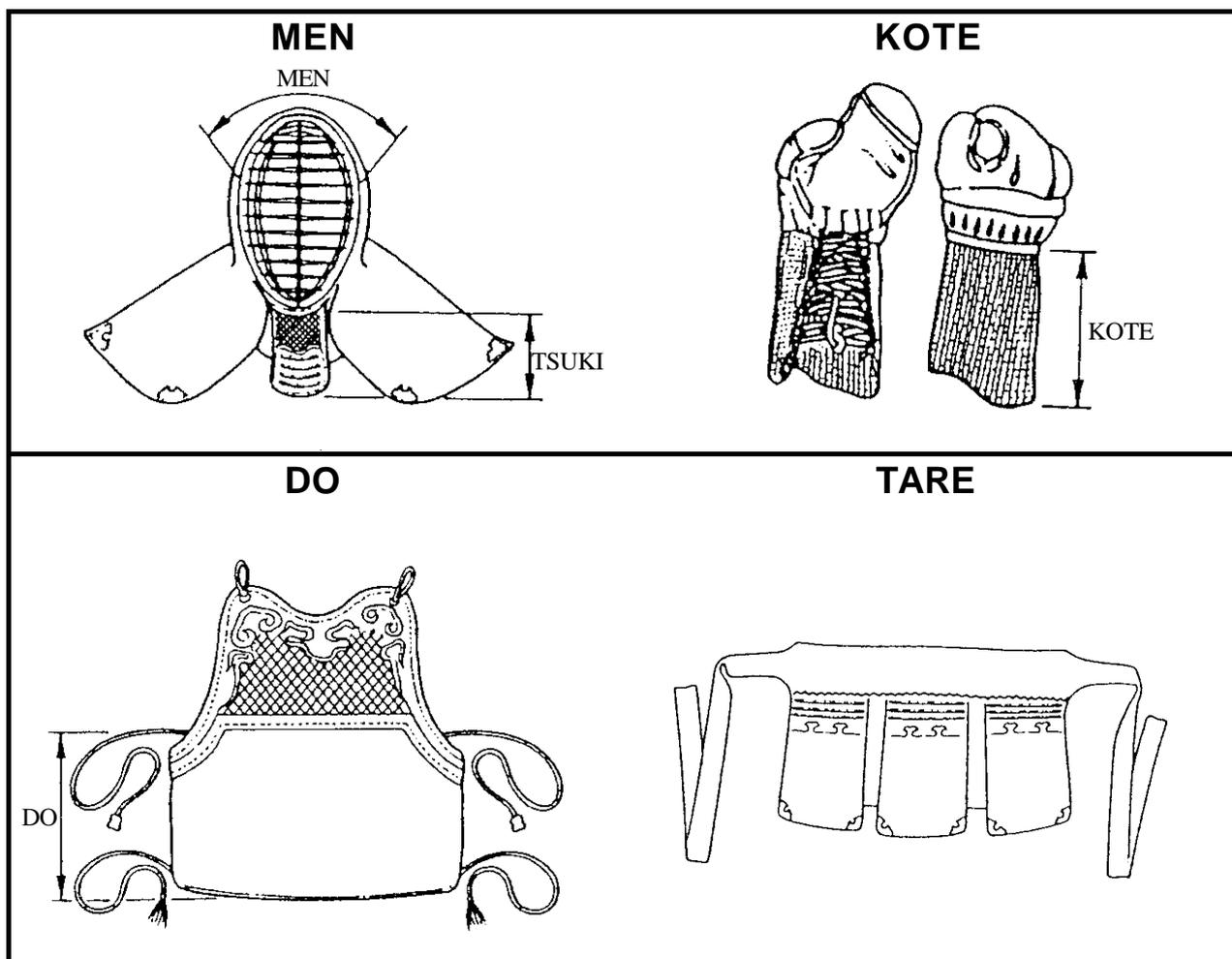


Figure 4 : Zekken

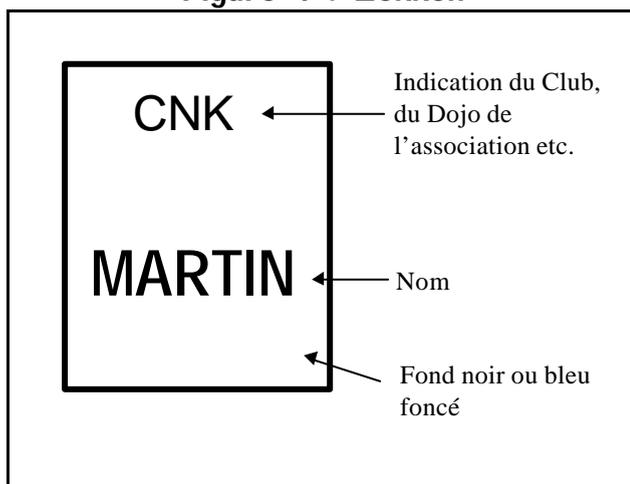
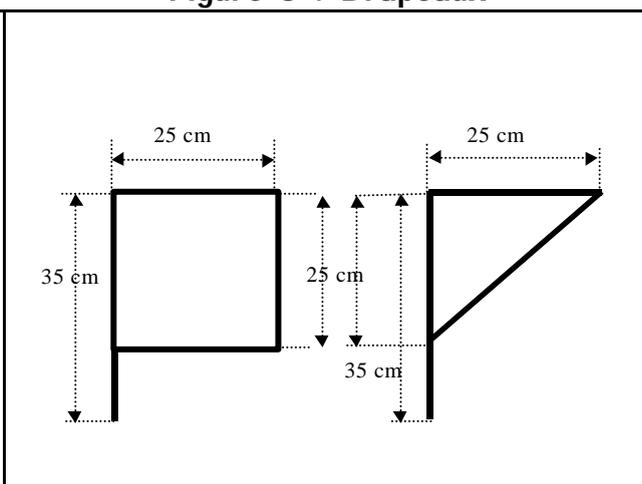


Figure 5 : Drapeaux



DEROULEMENT DES COMBATS ET DE L'ARBITRAGE EN KENDO

Entrée et sortie du Shiaijo

COMBATTANTS

1. Lorsque les combattants entrent ou sortent du Shiaijo, après s'être alignés à la place des combattants et avoir salué sur le commandement de leur entraîneur ils s'assoient ou se retirent du Shiaijo.

ALIGNEMENT

1. Dans le cas de combats par équipes, le premier combattant (Senpo) et le second combattant (Jiho) étant équipés et portant leur Shinai, l'équipe s'aligne pour le salut debout (Tachirei) à 3 pas en arrière de la marque de départ. Au commandement "Rei" (saluez) de l'arbitre central les deux équipes se saluent (alignement des combattants figure 1). A partir du combat suivant les équipes sortantes et rentrantes s'alignent côte à côte, sauf, si la place n'est pas suffisante (méthode d'alignement des équipes, figure 1 et figure 2).

ARBITRES

1. Lorsque les arbitres entrent sur le Shiaijo, l'arbitre central est au milieu, les arbitres tiennent leurs drapeaux dans la main droite et s'alignent à l'intérieur du Shiaijo (déplacements et relèves des arbitres, fig 1 et fig 6)

Déplacements des arbitres avant le début du combat et tenue des drapeaux

1. Les déplacements des arbitres se font de la façon suivante :

- (1) En cas de combat en individuels (premier combat), après l'alignement, les arbitres se déplacent jusqu'à leur position (déplacement et relève des arbitres, fig1-fig2).
- (2) En cas de combat par équipes, les équipes s'alignent puis, suivant l'ordre de l'arbitre central, se saluent avant d'aller retrouver leur place (déplacements et relèves des arbitres - fig1 - fig2).

2. La tenue des drapeaux se fait de la façon suivante :

- (1) Lors des déplacements, les drapeaux sont tenus dans la main droite.
- (2) Arrivé à sa place, l'arbitre central tient le drapeau rouge dans la main droite et le blanc dans la main gauche. Pour les arbitres adjoints l'inverse (blanc dans la main droite, rouge dans la main gauche).
- (3) Lors de la relève les drapeaux sont enroulés avec le blanc à l'intérieur et le rouge à l'extérieur.

Relève des arbitres

1. La relève des arbitres se déroule de la façon suivante (déplacements et relèves des arbitres - fig3 à fig6)

Relève par rotation des 3 arbitres

- (1) Chaque arbitre se déplace vers la position suivante, les drapeaux non enroulés (fig3).

Relève sur place des 3 arbitres

- (2) Chaque arbitre enroule ses drapeaux. L'arbitre entrant et l'arbitre sortant se saluent avant la relève (fig4).

Relève d'un arbitre et rotation

- (3) Chaque arbitre se déplace vers sa nouvelle position. L'arbitre central qui termine son tour replie ses drapeaux et salue l'arbitre entrant avant la relève (fig5)

Relève des 3 arbitres

- (4) Les 3 arbitres qui ont terminé leur tour replient leurs drapeaux, s'alignent et sont relevés (fig6).

SALUT SHOMEN

1. Le salut Shomen des combattants s'effectue sur l'ordre de l'arbitre central :
 - (1) Au commencement du premier combat et au commencement et à la fin du dernier combat (finale).
 - (2) Si les combats s'étalent sur plus de 2 jours = au commencement du premier combat et après la fin du dernier combat ainsi qu'au début et à la fin de la finale.
- (3) Le salut Shomen s'effectue à la place du salut debout (Tachirei).

1. Le salut Shomen des arbitres s'effectue :
 - (1) Au commencement du premier combat et au commencement et à la fin du dernier combat (finale).
 - (2) Si les combats s'étalent sur plus de 2 jours au commencement du premier combat et après la fin du dernier combat ainsi qu'au début et à la fin de la finale.
2. L'arbitre central ordonne le salut Shomen :
 - (1) En cas de combats individuels, aussitôt après que les arbitres ont rejoint leur place.

- (2) En cas de combat par équipes, aussitôt après que les combattants et les arbitres se sont alignés.

DEBUT DES COMBATS

1. Au début du combat les combattants viennent se placer à la position de salut debout (Tachirei), se saluent avec le Shinaï dans la main gauche le bras détendu (Sageto), puis ils portent le Shinaï à la hauteur de la ceinture (Taito) et font 3 pas en avant jusqu'aux marques de départ. Ils dégainent le Shinaï et se mettent en position Sonkyo. Le combat démarre sur l'ordre de l'arbitre central.
1. Lors du premier combat le président des arbitres procède de la façon suivante :
 - (1) S'il y a 1 seul Shiajjo = les premiers combattants se placent à la position de salut debout (Tachirei), le président des arbitres se met debout.
 - (2) S'il y a 2 Shiajjo ou plus = les premiers combattants sur chaque Shiajjo se placent à la position de salut debout (Tachirei), lorsqu'ils sont tous prêts, le président des arbitres se met debout et donne le signal du commencement au moyen, par exemple, d'un sifflet.
2. Après le signal du président des arbitres, l'arbitre central annonce le début du premier combat sur un signe du chef arbitre (position des drapeaux fig1).

FRAPPES VALABLES

1. Les combattants doivent interrompre le combat à l'annonce par l'arbitre central d'une frappe valable, retourner aux marques de départ et se mettre en garde moyenne (Chudan), pour écouter l'annonce de l'arbitre central.
1. Les positions des drapeaux sont les suivantes (fig. 1 à 4) :
 - (1) Lorsqu'une frappe valable est accordée, les arbitres retournent à leur place en conservant leur indication drapeau. Ils abaissent leurs drapeaux à l'annonce par l'arbitre central (indication des drapeaux fig 2 et 4).
 - (2) Si la frappe n'est pas reconnue valable, les arbitres abaissent aussitôt leurs drapeaux.
 - (3) Si l'indication drapeau est "frappe non valable", l'arbitre cesse d'agiter les drapeaux aussitôt que les autres arbitres ont acquitté l'information (indication des drapeaux - fig 3 - fig1).
 - (4) Si l'arbitre central indique par ses drapeaux "frappe non valable" ou "frappe non vue" et si la frappe est reconnue valable, il indique avec le drapeau la frappe valable (indication des drapeaux figure 3, fig4 - fig2).
2. Dans le cas d'une annulation de frappe valable, l'arbitre central donne l'indication drapeau avant la délibération (Gogi) et fait l'annonce « Torekeshi » en agitant les 2 drapeaux de gauche à droite (indication des drapeaux fig2 - fig3).

DEMANDE D'ARRET

1. Un combattant peut, demander un arrêt en levant une main, et en expliquer la raison à l'arbitre central après l'arrêt.
2. Afin de réajuster son équipement pendant l'arrêt, les combattants doivent effectuer Noto debout à leur marque de départ et reculer jusqu'aux limites du Shiaïjo en restant toutefois à l'intérieur. Le combattant qui remet son équipement prend la position « Seiza » et l'autre combattant prend la position « Sonkyo » ou « Seiza ».
1. Dès qu'il aperçoit une demande d'arrêt, l'arbitre central doit annoncer « Yame » et demander les raisons de cette requête au combattant concerné.
2. Si la demande d'arrêt semble injustifiée, l'arbitre central doit demander une concertation (Gogi).

ARRET

1. Lorsque l'un des arbitres annonce "Yame", les combattants arrêtent aussitôt le combat et viennent se remettre en place sur les lignes de départ, où, ils attendent les annonces suivantes de l'arbitre central.

1. Les arbitres annoncent l'arrêt du combat dans les cas suivants :
 - Avertissement
 - Blessure ou accident
 - Situation dangereuse
 - Impossibilité du maniement du Shinai
 - Réclamation
 - Délibération
 - Lorsque le Tsuru n'est pas sur le dessus du Shinai .
2. Dans le cas de l'annonce d'un arrêt, les arbitres agissent de la façon suivante :
 - (1) A l'annonce de l'arrêt les arbitres retournent à leur place.
 - (2) L'arbitre abaisse ses drapeaux dès que les deux combattants ont entendu l'annonce ou vu le signal des drapeaux (signalisation des drapeaux fig 6 - fig 1)
 - (3) Dans le cas d'un avertissement, les arbitres retournent à leur place en indiquant leur décision. Ils cessent cette indication à l'annonce de l'arbitre central (signalisation des drapeaux - fig9 - fig1).
 - (4) Lorsque l'arrêt est annoncé par un arbitre adjoint, l'arbitre central annonce l'arrêt et le signale avec ses drapeaux (signalisation des drapeaux - fig6 - fig1).
3. Lorsque l'un des combattants fait tomber son Shinai, si l'autre combattant n'engage pas aussitôt une attaque, l'arbitre central annonce l'arrêt (signalisation des drapeaux - fig6).
4. Lorsqu'un avertissement (Hansoku) est infligé, l'arbitre central tient ses drapeaux dans une main et annonce "Hansoku ikkai (nikai)" en désignant de l'index le combattant qui reçoit l'avertissement (signalisation des drapeaux - fig9 - fig 1).
5. Lorsque les 2 combattants sont passibles, ensemble, d'un avertissement et si le blanc (rouge) se voit ainsi attribuer un point, l'arbitre central fait ses annonces dans l'ordre blanc rouge (rouge blanc) (signalisation des drapeaux fig10-fig11).

DELIBERATION (GOGI)

1. Lorsqu'une demande de délibération (Gogi) est annoncée, les combattants retournent aux marques de départ, rengainent le Shinai en position debout, se retire jusqu'à la limite intérieure du Shiaijo et se mettent en Sonkyo ou Seiza.

1. Les délibérations se déroulent dans les cas suivants :
 - Annulation d'une frappe valable
 - Erreur d'arbitrage
 - Raison inconnue d'un avertissement
 - Doute sur l'application et la pratique des règles
2. La délibération des arbitres se déroule de la façon suivante :
 - (1) L'arbitre central fait reculer les deux combattants.
 - (2) Lorsque la délibération (Gogi) est demandée par un arbitre adjoint, l'arbitre central arrête aussitôt le combat (signalisation des drapeaux figure 6, fig8 - fig1).

REPRISE DU COMBAT

1. Lors de la reprise du combat après un arrêt, les deux combattants se trouvent sur les lignes de départ en garde Chudan et reprennent le combat à l'annonce de l'arbitre central.

1. Dans le cas des annonces "Nihon me" et "Shobu", les arbitres adjoints abaissent leurs drapeaux en même temps que l'arbitre central fait l'annonce (signalisation des drapeaux fig2 - fig1).
2. Après arrêt du combat et lors de la reprise du combat, l'arbitre central agit comme pour le début du combat (signalisation des drapeaux fig1).

WAKARE

1. Lorsque l'arbitre central annonce "Wakare", les combattants reprennent la distance, se remettent en garde Chudan et reprennent le combat sur annonce de l'arbitre central.

1. Dans le cas où le Tsuba zeriai se stabiliserait l'arbitre central annonce "Wakare" en étendant les drapeaux devant lui. Les combattants se séparent, l'arbitre central annonce "hajime" en abaissant les drapeaux pour signifier la reprise du combat (signalisation des drapeaux fig7 - fig1).

Lorsque l'un des combattants se trouve près de la limite du Shiaijo, l'arbitre central ajuste rapidement la position des combattants.

RECLAMATIONS

1. Lorsque l'entraîneur dépose une réclamation les combattants attendent comme pour la délibération (Gogi).

1. Lorsqu'il y a réclamation les arbitres réagissent de la façon suivante :
 - (1) Les arbitres arrêtent aussitôt le combat (signalisation des drapeaux - fig 6 - fig1).
 - (2) L'arbitre Chef ou le président des arbitres font délibérer les arbitres sur le contenu de cette réclamation.
 - (3) L'arbitre chef ou le président des arbitres informe l'entraîneur du résultat de la délibération.
 - (4) L'arbitre central fait reprendre le combat (signalisation des drapeaux - fig1).

VICTOIRE PAR DECISION DES ARBITRES - TIRAGE AU SORT IMPOSSIBILITE DE COMBATTRE

1. Dans le cas d'une victoire par décision des arbitres, les combattants se mettent en garde Chudan sur les marques de départ et écoutent les annonces de l'arbitre central.
2. En cas de tirage au sort du vainqueur ou d'impossibilité à continuer le combat, se reporter en 1. ci-dessus.

1. Dans le cas d'une victoire par décision des arbitres, les arbitres adjoints lèvent le drapeau correspondant à leur décision à l'annonce par l'arbitre central de "Hantei" (Décision) (signalisation des drapeaux fig2 - fig1). Dans ce cas les arbitres ne peuvent pas signaler "Hikiwake" ou "Kiken" (point non vu).
2. En cas d'annonce du vainqueur par tirage au sort ou impossibilité de continuer le combat, l'arbitre central abaisse son drapeau en même temps qu'il annonce le vainqueur (signalisation des drapeaux - fig 2 - fig 1).

VICTOIRE PAR FORFAIT

1. Lorsqu'il y a victoire par forfait - ou non-présentation d'un adversaire - le combattant s'avance jusqu'à la marque de départ comme pour un combat normal, et debout attend l'annonce de l'arbitre central, ensuite il prend la position Sonkyo, rengaine et se retire.
2. Dans le cas d'une victoire par forfait (d'équipe) en combat par équipes, tous les combattants de l'équipe attendent à la position de salut debout (Tachirei) l'annonce de l'arbitre central (Combat par équipe fig 1).

1. Pour les combats en individuel l'arbitre central annonce et indique le vainqueur au moyen des drapeaux (signalisation des drapeaux fig 2)
2. Pour les combats en équipe, l'arbitre central fait s'aligner l'équipe vainqueur puis fait l'annonce et indique l'équipe vainqueur au moyen des drapeaux (signalisation des drapeaux fig2)

FIN DU COMBAT

1. A la fin du combat les combattants se mettent en place sur les marques de départ en garde Chudan. Après l'annonce de l'arbitre central ils prennent la position Sonkyo, rengainent, se redressent et, Shinai en position "Taito", reculent jusqu'à la position de salut debout (Tachirei) où ils se saluent après avoir pris la position Sageto.
2. Dans le cas de la fin d'un combat par équipes, les deux équipes s'alignent sur la position de salut debout (Tachirei), saluent à l'annonce de l'arbitre central et se retirent. Dans ce cas, le dernier combattant de l'équipe s'aligne entièrement équipé avec son Shinai (combat par équipes fig1, fig2).

1. Lorsqu'il y a un vainqueur où que le temps imparti est écoulé, l'arbitre central arrête le combat. Après que les combattants ont regagné les marques de départ, il effectue les annonces et les indications au moyen des drapeaux (signalisation des drapeaux fig 6 - fig1 - fig2, fig5 - fig1). En cas de prolongations, il annonce la prolongation et procède à la reprise du combat (signalisation des drapeaux fig1).
2. A la fin d'un combat par équipes, les arbitres s'alignent et saluent en même temps que les équipes sur annonce de l'arbitre principal (façon de s'aligner en combat par équipes fig1).

AUTRES

1. Combattant à 2 Shinai (Nito)
 - (1) En position Sageto, les deux Shinai sont tenus ensemble.
 - (2) Pour la mise en garde (Kamae), tout d'abord le combattant dégaine le premier le Shinai tenu dans la main gauche avec la main droite, puis le passe dans la main gauche, puis dégaine le second Shinai avec la main droite.
 - (3) Pour rengainer, le combattant commence par le Shinai tenu dans la main droite, puis passe le second Shinai de la main gauche à la main droite et le rengaine.
 - (4) Pour le reste se conformer à l'utilisation d'un seul Shinai (Itto).
 2. Les tenues vestimentaires des combattants doivent être propres, ni déchirés, ni décousus.
 3. L'armure (Kendogu) doit être fermement attachée afin d'éviter qu'elle ne soit en désordre. Les cordons de Men ne doivent pas dépasser de plus de 40 cm à partir du nœud.
 4. Les combattants ne se saluent qu'entre eux sur le Shiaijo, ils ne saluent pas les arbitres ni ne se saluent de façon personnelle (Zarei).
 5. Au moment du changement de combattants ceux-ci ne doivent pas taper mutuellement sur le Do ou se serrer la main, etc..
 6. Les combattants n'entrent pas sur le Shiaijo tant que les arbitres n'ont pas rejoint leur place.
 7. Le combattant suivant n'entre pas sur le Shiaijo tant que le combattant précédent n'est pas sorti.
 8. L'entraîneur et les combattants s'abstiennent d'apporter des chronomètres, de donner des instructions par signe, etc. ou d'encourager de la voix un combattant.
 9. Il est souhaitable que lors du combat du premier et, du dernier membre de l'équipe, les autres membres de l'équipe se tiennent assis en Seiza.
1. Les arbitres vérifient avant le début du combat la tenue vestimentaire des combattants (Kendogi, Hakama, Marque rouge ou blanche, Zeken)
(se reporter à l'article 5 des règles et aux articles 4 et 5 des règles détaillées)
 2. Les arbitres vérifient le matériel des combattants (Kendogu, Shinai, Tsuba) (se reporter aux l'article 3 et 4 des règles et aux articles 3 et 4 des règles détaillées)
 3. Lorsqu'un combattant ne respecte pas l'étiquette du salut (Reiho) l'arbitre central le corrige.
 4. Après la fin du combat, les arbitres corrigent rigoureusement tout comportement ou début de conduite inopportune des combattants à leur place d'attente.
 5. Les assistants de Shiaijo doivent effectuer leurs tâches en coordination avec les chefs arbitres ou le président des arbitres afin d'assurer une administration correcte des combats.
 6. Le responsable de l'affichage des résultats vérifie l'état et le nombre des drapeaux, il les dispose sur les sièges des arbitres (6 jeux par Shiaijo).

Façon de s'aligner dans les combats par équipes

Figure 1: Alignement avant et après le combat (cas d'une seule équipe)

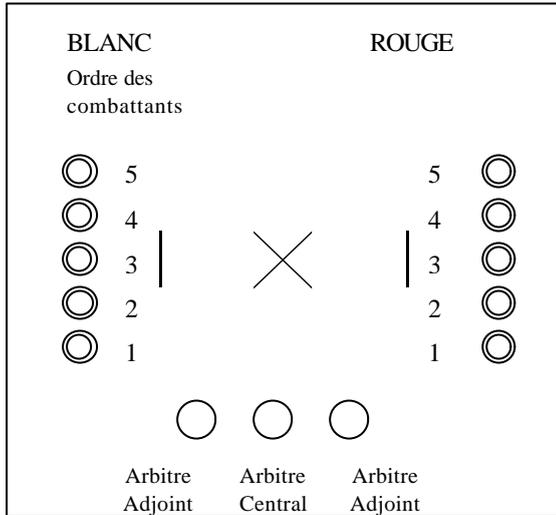
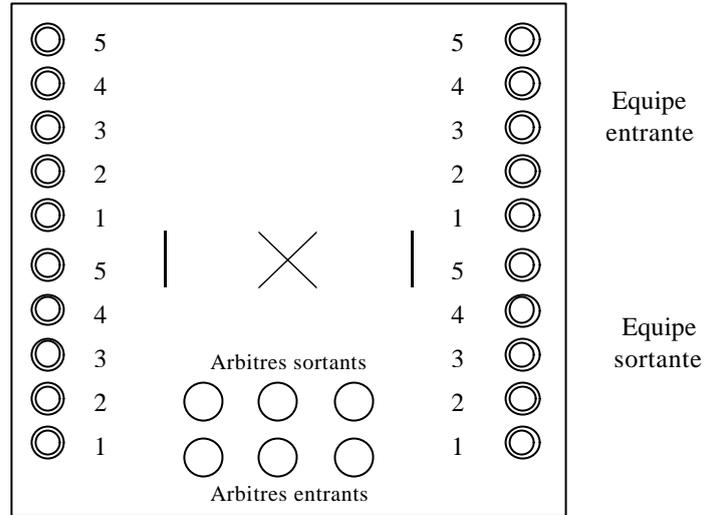


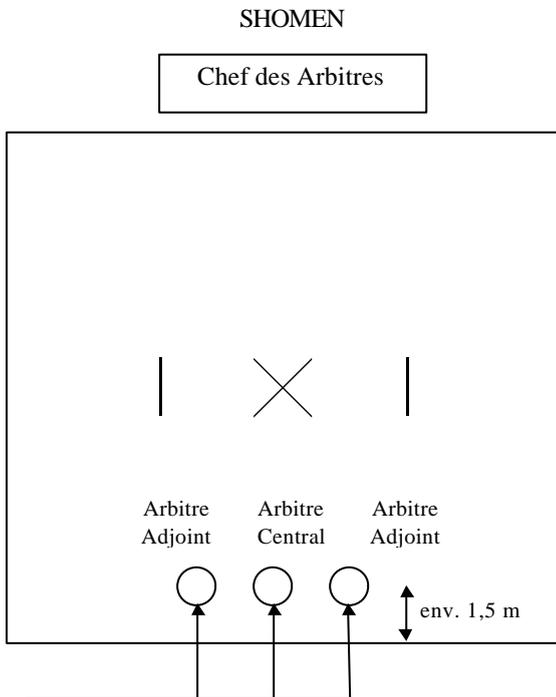
Figure 2: Alignement avant et après le combat (cas de 2 équipes)



○ Indique la position en Salut debout (Tachirei)

Déplacements et relèves des arbitres

Figure 1: Entrée des arbitres sur le Shiajo et alignement



Sièges des arbitres

Figure 2: Position des arbitres

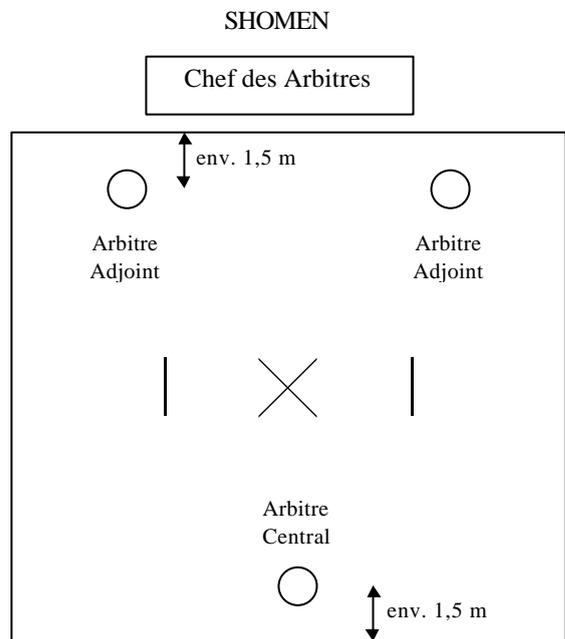


Figure 3: Changement arbitre central, arbitres adjoints

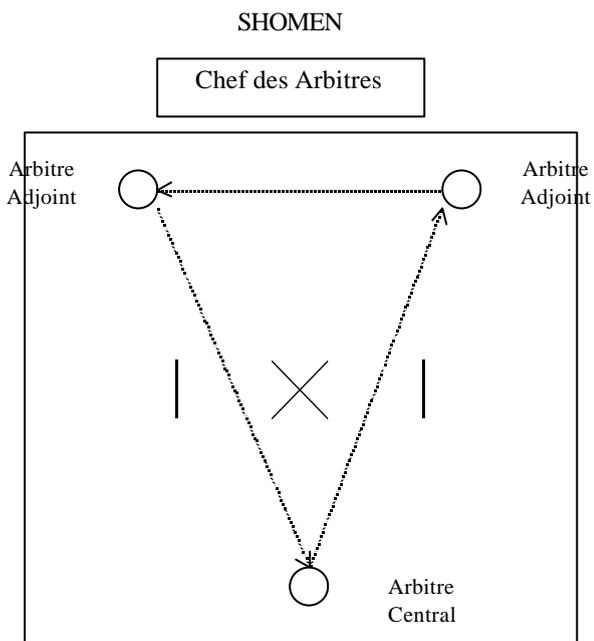


Figure 4: Changement des arbitres sur place

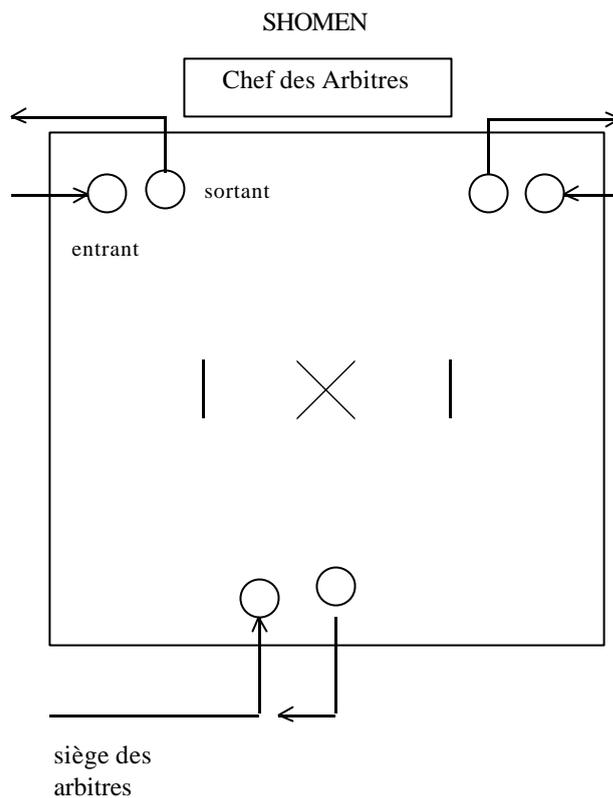


Figure 5: Relève de l'arbitre central et rotation

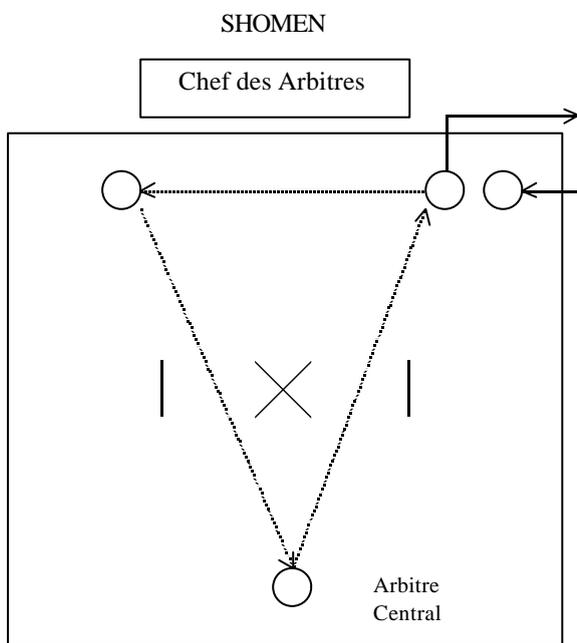
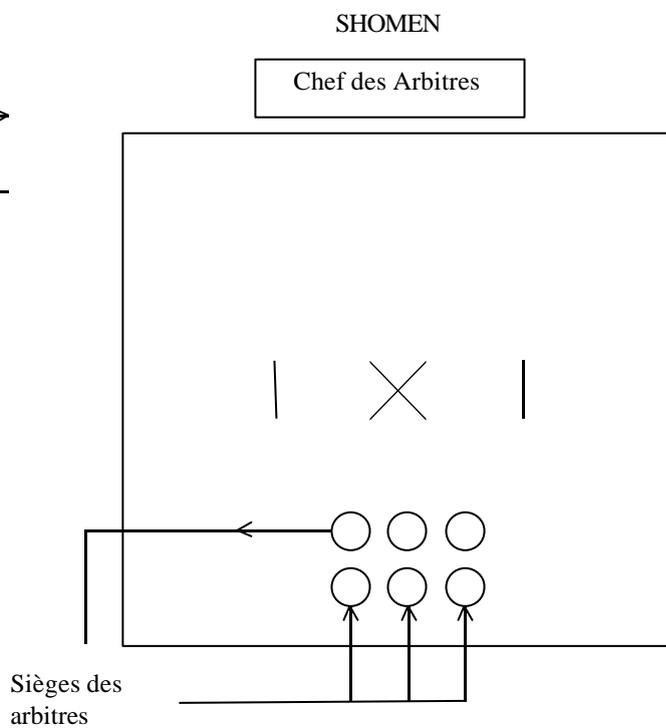


Figure 6: Relève des arbitres à la fin



Signalisation par les drapeaux

Figure 1: Début, reprise, fin du combat
Les drapeaux sont maintenus le long du corps (position de base)



Figure 2: Frappe valable, décision, annonce du vainqueur
Drapeau tendu en biais vers le haut



Figure 3: Frappe non valable, annulation de frappe Sosai
Les drapeaux sont croisés alternativement devant soi

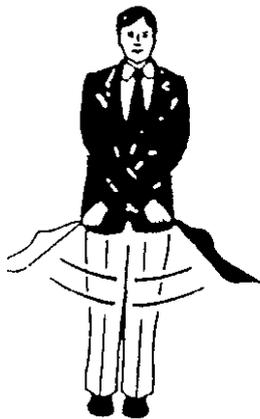


Figure 4: Frappe non vue
Les drapeaux sont croisés devant soi.



Figure 5: Hikiwake
Les drapeaux sont croisés en l'air et devant soi



Figure 6: Arrêt
Les drapeaux sont tendus verticalement



Figure 7: Wakare
Les drapeaux sont tendus horizontalement devant soi

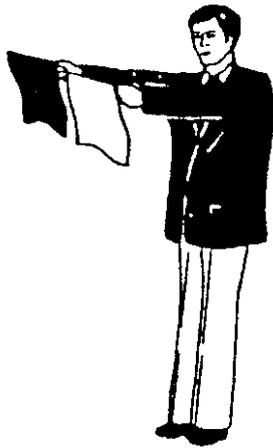


Figure 8: Gogi
Les deux drapeaux tenus dans la main droite sont levés verticalement



Figure 9: Avertissement (Hansoku)

Le drapeau est tendu en biais vers le bas latéralement

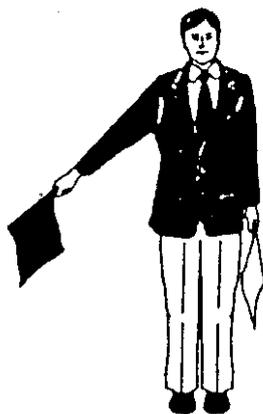


Figure 10: Avertissements simultanés

Les deux drapeaux sont tendus en biais vers le bas de chaque côté

