

Pubblicazione manuale Arbitraggio della ZNKR

Grazie al prezioso contributo di alcuni nostri iscritti pubblichiamo oggi la traduzione in Italiano del manuale di arbitraggio utilizzata dalla ZNKR.

Il manuale ci auguriamo possa rappresentare un punto di approfondimento tecnico per tutti i nostri tecnici, arbitri e praticanti desiderosi di comprendere meglio i diversi aspetti delle competizioni nello Iaido.

Giova sottolineare che questo manuale non sostituisce i regolamenti arbitrali e delle competizioni già adottati dalla CIK cui si continuerà a far riferimento per le competizioni ufficiali e che coniugano buona parte dei contenuti di questo manuale con le peculiarità della struttura della nostra federazione.

Ringraziamo ancora una volta gli autori della traduzione di questo manuale e auguriamo a tutti una buona lettura.

Cordiali saluti

Matteo Petri
Segretario Generale

**NORME GENERALI PER LO SHIAI
E L'ARBITRAGGIO NELLO IAIDŌ**

**NORME SPECIFICHE PER LO SHIAI
E L'ARBITRAGGIO NELLO IAIDŌ**

Allegato: Direttive per lo shiai e l'arbitraggio nello iaidō

Aggiornamento del 1 ottobre 1996
Revisione parziale del 1 settembre 2008
a cura della

Zen Nihon Kendō Renmei

Traduzione del 1 giugno 2014 a cura della
Confederazione Italiana Kendō

**Norme generali per lo shiai
e l'arbitraggio nello iaidō
(Di seguito "norme generali")**

Art. 1: Scopo delle norme generali1

PARTE I: SHIAI

Capitolo 1: Norme generali

Art. 2: *Shiaijō*1
Art. 3: *Nihontō*2
Art. 4: Abbigliamento2

Capitolo 2: *Shiai*

Sezione 1

Questioni relative allo shiai

Art. 5: Durata dello *shiai*3
Art. 6: *Shiai* individuale3
Art. 7: *Shiai* a squadre3
Art. 8: Inizio e fine dello *shiai*4
Art. 9: Sospensione e ripresa dello *shiai*4
Art. 10: Richiesta di sospensione dello *shiai*4

Sezione 2

Determinazione del vincitore

Art. 11: Determinazione del vincitore5

Capitolo 3: Azioni proibite

Sezione 1

Questioni relative alle azioni proibite

Art. 12: Possesso e uso di sostanze proibite6
Art. 13: Insulti6

**Norme specifiche per lo shiai
e l'arbitraggio nello iaidō
(Di seguito "norme specifiche")**

Art. 1: Art. 2 delle norme generali (*Shiaijō*)
Art. 2: Art. 3 delle norme generali (*Nihontō*)
Art. 3: Art. 4 delle norme generali (*Iaidōgi*)
Art. 4: Specifiche delle bandierine arbitrali
Art. 5: Uso di tutori
Art. 6: Modo di entrare e uscire e *reihō* dei concorrenti

Art. 7: Art. 11 delle norme generali, comma 1 (*hantei*)

Art.8: Art. 12 delle norme generali (Possesso e uso di sostanze proibite)

Norme Generali

Art. 14: Azioni proibite6

Sezione 2

Penalizzazioni

Art. 15: Norme per gli art. 12 e 136

Art. 16: Norme per l'art. 14, comma 1.....7

Art. 17: Norme per l'art. 14, comma 2 e 3.....7

PARTE 2: ARBITRAGGIO

Capitolo 1: Norme generali

Art. 18: Composizione del gruppo arbitrale.....8

Art. 19: *Shinpan-chō*8

Art. 20: *Shinpan-shunin*9

Art. 21: Arbitri9

Art. 22: Personale di gara10

Capitolo 2: Arbitraggio

Sezione 1

Questioni relative all'arbitraggio

Art. 23: Determinazione del risultato11

Art. 24: Arbitraggio11

Sezione 2

Competenze degli Arbitri

Art. 25: Ferita o incidente12

Art. 26: Abbandono13

Norme Specifiche

Art. 9: Art. 14 delle norme generali (*jōgai*)

Art. 10: Compiti di *Shinpan-chō*

Art. 11: Segnale di *Shinpan-chō* all'inizio dello *shiai*

Art. 12: Compiti di *Shinpan-shunin*

Art. 13: Compiti degli arbitri

Art. 14: Art. 22 delle norme generali

(Composizione e compiti del personale di gara)

Art. 15: Abbigliamento degli arbitri

Art. 16: Art. 26 delle norme generali (Abbandono)

Norme Generali

Art. 27: Punteggio acquisito in caso di impossibilità a proseguire o di abbandono	13
Art. 28: Diritti acquisiti di chi ha provocato un incidente	13

Sezione 3

Questioni relative a gōgi e alle proteste (igi)

Art. 29: Gōgi.....	13
Art. 30: Protesta	14
Art. 31: Protesta contro errori arbitrali.....	14

Capitolo 3: Comandi e segnalazioni con le bandierine

Art. 32: Comandi	14
Art. 33: Segnalazioni con le bandierine.....	14

Capitolo 4: Supplemento

Art. 34: Supplemento.....	15
Tabella allegata (Comandi e segnalazioni con le bandierine)	16
Illustrazione (Area di gara).....	18
Illustrazione (Nomi delle parti della <i>katana</i> e della montatura).....	19
Illustrazione (Norme per il <i>nafuda</i> - norme per le bandierine).....	20

Norme Specifiche

Art. 17: Art. 31 delle norme generali (Protesta contro errori arbitrali)
--

**Norme generali per lo shiai
e l'arbitraggio nello iaidō
(Di seguito "norme generali")**

**Norme specifiche per lo shiai
e l'arbitraggio nello iaidō
(Di seguito "norme specifiche")**

(Scopo delle norme generali)

Art. 1: Queste norme vengono applicate agli *shiai* della *Zen Nihon Kendō Renmei* affinché siano arbitrati correttamente secondo i principi della *katana* e siano svolti con imparzialità e corretto spirito.

Parte 1: Shiai

Capitolo 1: Norme generali

(Shiaijō)

Art. 2: Si deve usare, come norma generale, uno *shiaijō* con pavimento in legno con le seguenti specifiche:

1. Lo *shiaijō* deve essere di forma rettangolare, lungo 7 metri e largo 3 metri, incluse le linee perimetrali, come illustrato nella fig. 1.
2. La lunghezza e la posizione della linea di inizio vengono definite nelle norme specifiche.

Art. 1: In merito all'art. 1 delle norme generali (*shiaijō*), si stabilisce che:

1. Lo *shiaijō* e le linee di inizio devono essere identificate con i colori rosso e bianco.
2. Ci deve essere, come norma generale, almeno 1 metro di distanza tra la linea rossa e quella bianca.
3. I nastri usati per le linee devono essere larghi 5 oppure 10 cm e devono essere uno rosso e uno bianco.
4. Ci deve essere, come norma generale, uno spazio di almeno 2 metri attorno al perimetro degli *shiaijō*.
5. La lunghezza e la posizione della linea di inizio sono indicate nella figura 1.

Norme generali	Norme specifiche
<p data-bbox="165 124 281 156"><i>(Nihontō)</i></p> <p data-bbox="165 161 542 217">Art. 3: La <i>katana</i> utilizzata deve essere autentica.</p> <p data-bbox="165 288 367 320">(Abbigliamento)</p> <p data-bbox="165 325 542 381">Art. 4: L'abbigliamento consiste in <i>kendōgi</i> o <i>iaidōgi</i> e <i>hakama</i>.</p>	<p data-bbox="576 161 953 280">Art. 2: La spada deve essere forgiata in modo tradizionale e di buona qualità. I nomi delle varie parti sono descritti nella figura 2.</p> <p data-bbox="576 320 953 504">Art. 3: Lo <i>iaidōgi</i> può essere nero oppure bianco, a maniche strette. Il cartellino con il nome del concorrente, realizzato come indicato nella figura 3, deve essere appuntato sul petto a sinistra.</p> <p data-bbox="576 544 953 695">Art. 4: Le misure delle bandierine degli arbitri sono descritte nella figura 4. Il diametro del bastoncino sul quale sono attaccate le bandierine deve essere di 1,5 cm.</p> <p data-bbox="576 735 953 823">Art. 5: L'uso di tutori è consentito solo se necessari dal punto di vista medico e se non sono antiestetici.</p> <p data-bbox="576 863 953 1015">Art. 6: <i>Reihō</i> e il modo con cui i concorrenti entrano ed escono dall'area di gara devono seguire le modalità specifiche stabilite per la competizione.</p>

Capitolo 2: *Shiai***Sezione 1:****Questioni relative allo *shiai*****(Durata dello *shiai*)**

Art. 5: Uno *shiai* con 5 *waza* deve durare meno di 6 minuti. Il tempo parte al comando dell'arbitro centrale e termina quando si raggiunge la posizione di *keitō* dopo il saluto a *shōmen*.

(*Shiai* individuale)

Art. 6: Lo *shiai* individuale può essere sia per categorie che libero. La vittoria è del concorrente che riceve la maggioranza delle bandierine che esprimono il giudizio degli arbitri.

(*Shiai* a squadre)

Art. 7: Nello *shiai* a squadre il risultato è determinato secondo le seguenti modalità oppure secondo quanto stabilito per la specifica competizione:

1. La vittoria è della squadra che avrà il maggior numero di vincitori di *shiai* individuali, secondo un sistema di graduatoria fissato precedentemente.
2. Seguendo uno schema a campionato o a torneo, la vittoria è della squadra che ha ottenuto il maggior numero di vittorie negli *shiai* individuali. In caso di

Norme generali

parità, sarà il conteggio del numero di bandierine a determinare la squadra vincente. Se anche il numero di bandierine fosse uguale, verrà disputato tra le due squadre un incontro decisivo (*daihyōshasen*).

(Inizio e fine di uno *shiai*)

Art. 8: L'inizio e la fine di uno *shiai* sono annunciati da *shushin*.

(Sospensione e ripresa dello *shiai*)

Art. 9: La sospensione di uno *shiai* è chiamata da uno qualsiasi degli arbitri, mentre la ripresa è annunciata da *shushin*.

(Richiesta di sospensione dello *shiai*)

Art. 10: Il concorrente che non può continuare lo *shiai* in seguito ad un incidente, o per qualche altra ragione, può chiedere la sospensione dello *shiai*.

Norme specifiche

Sezione 2:

Determinazione del vincitore

(Determinazione del vincitore)

Art. 11: Per la determinazione del vincitore bisogna valutare come segue:

1. La vittoria di uno dei concorrenti viene decisa in base alla differenza di *kokorogamae* e alla capacità di realizzare *ki-ken-tai-icchi*; questi elementi devono originare da uno spirito pieno (*kisei*), una postura corretta e una tecnica precisa, fondandosi sui principi che regolano l'uso della *katana* (*tōhō*), e devono essere realizzati con un corretto *reihō* e *sahō*.
2. Gli *shitei-waza* possono essere fissati tutti o solo in parte. Nel caso in cui un concorrente non esegua gli *shitei-waza* come sono stati assegnati, alla fine dell'*enbu* sarà dichiarato sconfitto, dopo un consulto arbitrale (*gōgi*). Se entrambi i concorrenti commettono questo errore, la decisione verrà presa secondo il punto 1.
3. Il concorrente che supera il termine massimo di durata dello *shiai* sarà dichiarato sconfitto. Se entrambi lo avranno superato, la decisione verrà presa secondo il punto 1.

Art. 7: Per la determinazione del vincitore di cui al punto 1 dell'art. 11 delle norme generali devono essere considerati i seguenti criteri:

1. Profondità della pratica.
2. *Reigi* (atteggiamento corretto - *sahō*).
3. Tecnica:
 - (1) Corretti *nukitsuke*, *kiritsuke*
 - (2) Corretti *sayabanare*, *hasuji*
 - (3) Corretti *chiburi*, *kakudo*
 - (4) Corretto *nōtō*
4. *Kokorogamae*:
 - (1) Tranquillità di spirito
 - (2) *Metsuke*
 - (3) Presenza di spirito, *zanshin*, *ma* e *maai*
5. *Ki-ken-tai icchi*
6. Lo *iai* deve rispettare le logiche e i principi del *budō*.
7. Si fa riferimento a “Punti da osservare durante l'arbitraggio e gli esami” contenuti nel supplemento in “Lo *iai* della ZNKR”.

Norme generali	Norme specifiche
<p data-bbox="188 124 520 156">Capitolo 3: Azioni proibite</p> <p data-bbox="173 196 535 260">Sezione 1: Questioni relative alle azioni proibite</p> <p data-bbox="168 304 540 331">(Possesso e uso di sostanze proibite)</p> <p data-bbox="165 338 543 432">Art. 12: Ai concorrenti è proibito l'uso e il possesso di sostanze proibite, nonché l'utilizzo di pratiche vietate.</p> <p data-bbox="168 470 269 497">(Insulti)</p> <p data-bbox="165 504 543 598">Art. 13: Ai concorrenti sono proibite espressioni e atti offensivi contro gli arbitri o contro gli altri concorrenti.</p> <p data-bbox="168 638 374 665">(Azioni proibite)</p> <p data-bbox="165 671 543 734">Art. 14: Ai concorrenti sono proibite le seguenti azioni:</p> <ol data-bbox="168 762 543 1066" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="168 762 543 825">1. Uso di una <i>nihontō</i> diversa da quella descritta nell'art. 3. <li data-bbox="168 853 543 880">2. Uscita dal perimetro di gara. <li data-bbox="168 909 543 971">3. Richiesta di sospensione senza giustificato motivo. <li data-bbox="168 1000 543 1062">4. Altre azioni contrarie al regolamento. <p data-bbox="196 1106 512 1133">Sezione 2: Penalizzazioni</p> <p data-bbox="165 1139 543 1463">Art. 15: Il concorrente che ha commesso le violazioni descritte negli articoli 12 e 13 perderà l'incontro e gli sarà ordinato di uscire dallo <i>shiaijō</i>, mentre all'avversario saranno assegnate tre bandierine. Il punteggio o la situazione di vantaggio guadagnati dal concorrente sconfitto saranno del tutto annullati.</p>	<p data-bbox="576 338 952 528">Art. 8: Le sostanze e le metodiche proibite cui si fa riferimento nell'art. 12 delle norme generali sono quelle indicate nella lista più recente dell'Agenzia Mondiale Antidoping (WADA).</p> <p data-bbox="576 671 952 798">Art. 9: Viene considerato “uscita dal perimetro di gara” (<i>jōgai</i>) quando un piede ha oltrepassato per intero la linea perimetrale.</p>

Art. 16: Il concorrente che ha commesso l'azione descritta nel punto 1 dell'art. 14 sarà trattato come segue. Nel caso in cui entrambi i concorrenti avessero commesso tale azione, entrambi perderanno l'incontro.

1. Il concorrente che non ha usato una autentica spada giapponese, come descritta nell'art. 3 delle norme generali, perderà l'incontro e all'avversario verranno assegnate tre bandierine.
2. L'effetto della penalizzazione indicata nel precedente paragrafo non è retroattivo e non sarà applicato agli *shiai* precedenti al rilevamento della violazione.
3. Il concorrente che non ha usato una autentica spada giapponese, come descritta nell'art. 3 delle norme generali, non potrà continuare lo *shiai*.

Art. 17: Il concorrente che ha commesso le violazioni indicate nei punti 2 e 3 dell'art. 14, verrà penalizzato con una valutazione inferiore al momento del giudizio.

Norme generali	Norme specifiche
<p data-bbox="228 124 479 156">Parte 2: Arbitraggio</p> <p data-bbox="253 196 454 260">Capitolo 1: Norme generali</p> <p data-bbox="169 304 504 368">(Composizione del gruppo arbitrale)</p> <p data-bbox="169 375 540 566">Art. 18: Per l'arbitraggio vengono coinvolte le seguenti figure: il direttore arbitrale (<i>shinpan-chō</i>), i presidenti arbitrali (<i>shinpan-shunin</i>), nel caso in cui vengano usati due o più <i>shiai</i>ō, e gli arbitri.</p> <p data-bbox="169 603 340 635">(Shinpan-chō)</p> <p data-bbox="169 641 540 730">Art. 19: <i>Shinpan-chō</i> avrà la necessaria autorità affinché venga assicurato uno <i>shiai</i> corretto.</p>	<p data-bbox="575 641 952 699">Art. 10: <i>Shinpan-chō</i> ha i seguenti compiti:</p> <ol data-bbox="575 730 952 1165" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="575 730 952 794">1. Applicare strettamente le norme generali e le norme specifiche. <li data-bbox="575 826 952 890">2. Seguire con attenzione lo svolgimento dello <i>shiai</i>. <li data-bbox="575 922 952 986">3. Decidere riguardo alle contestazioni che dovessero sorgere. <li data-bbox="575 1018 952 1165">4. Decidere su questioni che non sono contemplate nelle norme generali o nelle norme specifiche, nonché in caso di avvenimenti inaspettati. <p data-bbox="575 1197 952 1286">Art. 11: Il segnale di <i>Shinpan-chō</i> all'inizio del primo <i>shiai</i> è regolato come segue:</p> <ol data-bbox="575 1318 952 1445" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="575 1318 952 1445">1. Nel caso in cui si sia organizzato un solo <i>shiai</i>ō, quando i partecipanti al primo <i>shiai</i> saranno in piedi in posizione di <i>keitō</i> sulla

Norme generali	Norme specifiche
<p data-bbox="165 528 384 560">(Shinpan-shunin)</p> <p data-bbox="165 564 542 691">Art. 20: Gli <i>shinpan-shunin</i> assisteranno <i>shinpan-chō</i> ed avranno la necessaria autorità per dirigere i rispettivi <i>shiaijō</i>.</p> <p data-bbox="165 1086 272 1118">(Arbitri)</p> <p data-bbox="165 1123 542 1278">Art. 21: Come regola generale, ci saranno un arbitro centrale (<i>shushin</i>) e due arbitri laterali (<i>fukushin</i>), con uguale potere nella determinazione del verdetto.</p> <ul data-bbox="165 1283 542 1409" style="list-style-type: none"> • <i>Shushin</i> ha il potere di gestire lo <i>shiai</i> nel suo complesso, segnalare la decisione con le bandierine e annunciare il verdetto. 	<p data-bbox="605 121 952 212">linea di inizio, <i>shinpan-chō</i> si alzerà, lasciando che <i>shushin</i> dia inizio allo <i>shiai</i>.</p> <p data-bbox="576 245 952 531">2. Nel caso in cui si siano organizzati due o più <i>shiaijō</i>, quando tutti i partecipanti al primo <i>shiai</i> saranno in piedi in posizione di <i>keitō</i> e tutto sarà pronto, <i>shinpan-chō</i> si alzerà e darà il segnale di inizio con un fischiotto o simile, così che i <i>shushin</i> possano dare inizio allo <i>shiai</i>.</p> <p data-bbox="576 560 952 624">Art. 12: <i>Shinpan-shunin</i> ha i seguenti compiti:</p> <ol data-bbox="576 654 952 1090" style="list-style-type: none"> 1. Essere il responsabile del proprio <i>shiaijō</i>. 2. Verificare la corretta applicazione delle norme generali e delle norme specifiche. 3. Giudicare in modo corretto e veloce in caso di infrazioni o di proteste ed eventualmente informare <i>shinpan-chō</i>. 4. Dirigere gli arbitri che operano nel proprio <i>shiaijō</i>. <p data-bbox="576 1123 952 1155">Art. 13: I compiti dell'arbitro sono:</p> <ol data-bbox="576 1185 952 1430" style="list-style-type: none"> 1. Gestire gli <i>shiai</i>. 2. Manifestare con chiarezza i comandi e le decisioni arbitrali. 3. Mantenere un rapido e armonico contatto reciproco con gli altri arbitri.

Norme generali	Norme specifiche
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Fukushin</i> deve segnalare la propria decisione con le bandierine e assistere <i>shushin</i> nella gestione dello <i>shiai</i>. In caso di emergenza, può annunciare la sospensione dello <i>shiai</i> o dare alcuni segnali. <p>(Personale di gara)</p> <p>Art. 22: Ci saranno dei cronometristi e delle persone incaricate di segnare il punteggio sui tabelloni, di annotare i risultati e l'andamento degli <i>shiai</i> e di chiamare i concorrenti. Composizione e compiti sono descritti nelle norme specifiche.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 4. Verificare i segnali fatti con le bandierine dagli altri arbitri. 5. Dopo il termine dello <i>shiai</i>, riflettere sul proprio giudizio assieme agli altri arbitri, dopo aver eventualmente consultato <i>shinpan-chō</i> o <i>shinpan-shumin</i>. <p>Art. 14: La composizione e i compiti del personale di gara di cui all'art. 22 delle norme generali sono i seguenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Come regola generale, ci saranno un responsabile e almeno due assistenti per ogni <i>shiaijō</i> per tenere il conto del tempo di gara e segnalare la fine del tempo di gara alzandosi in piedi con una bandierina. 2. Come regola generale, ci saranno un responsabile e almeno due assistenti per ogni <i>shiaijō</i> per segnare sui tabelloni il verdetto degli arbitri e controllare e verificare le bandierine degli arbitri. 3. Come regola generale, ci saranno un responsabile e almeno due assistenti per ogni <i>shiaijō</i> per tenere nota delle decisioni degli arbitri, del tempo impiegato per gli <i>shiai</i>, eccetera. 4. Come regola generale, ci saranno un responsabile e almeno due assistenti per ogni <i>shiaijō</i> per chiamare i concorrenti e controllare i loro indumenti, controllare

Norme generali	Norme specifiche
<p data-bbox="210 411 497 443">Capitolo 2: Arbitraggio</p> <p data-bbox="292 475 416 502">Sezione 1:</p> <p data-bbox="191 509 518 571">Questioni relative all'arbitraggio</p> <p data-bbox="166 606 526 635">(Determinazione del risultato)</p> <p data-bbox="166 641 540 799">Art. 23: Il risultato viene determinato dal numero di bandierine. Il concorrente che ottiene il maggior numero di bandierine è il vincitore.</p> <p data-bbox="166 836 325 865">(Arbitraggio)</p> <p data-bbox="166 871 540 933">Art. 24: Gli arbitri dovranno giudicare nel seguente modo:</p> <ol data-bbox="169 965 540 1433" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="169 965 540 1093">1. Quando i concorrenti sono in posizione di <i>keitō</i> sulla linea di inizio, <i>shushin</i> darà inizio allo <i>shiai</i> pronunciando "<i>hajime</i>". <li data-bbox="169 1125 540 1252">2. Qualora un concorrente richieda la sospensione dell'incontro, <i>shushin</i>, dopo avere dichiarato la sospensione, ne chiederà il motivo. <li data-bbox="169 1284 540 1433">3. Al momento del verdetto, <i>shushin</i> pronuncerà "<i>hantei</i>" e contemporaneamente tutti gli arbitri dovranno indicare con una bandierina la loro decisione. 	<p data-bbox="605 121 950 183">che utilizzino una vera spada giapponese, eccetera.</p> <p data-bbox="575 221 950 379">Art. 15: Gli arbitri dovranno indossare <i>montsuki</i>, <i>hakama</i> e <i>tabi</i> bianchi, a meno che non sia stato diversamente deciso per la situazione specifica.</p>

**Sezione 2:
Competenze degli Arbitri**

(Ferita o incidente)

Art. 25: Nel caso in cui un concorrente non sia in grado di continuare l'incontro per una ferita, un incidente o altro, gli arbitri, dopo averne constatato la causa, gestiranno la situazione come segue:

1. Dopo un consulto con un medico, gli arbitri dovranno decidere insieme se sia possibile o meno proseguire con l'incontro. Come regola generale, tale decisione dovrà essere presa entro cinque minuti.
2. Nel caso in cui un concorrente non sia in grado di continuare lo *shiai* a causa di una ferita, se la causa è addebitabile a uno dei concorrenti - sia che si tratti di un atto intenzionale o di una mera negligenza - chi ha causato la ferita perderà l'incontro. Nel caso in cui invece la causa della ferita non risulti chiaramente accertabile, perderà l'incontro chi non è in condizione di proseguire lo *shiai*.
3. Il concorrente che è stato ritenuto impossibilitato a proseguire per una ferita o un incidente può essere reinserito negli incontri successivi con il permesso di un medico e degli arbitri.

Norme generali	Norme specifiche
<p data-bbox="165 121 542 248">4. Il concorrente che ha perso in quanto ha causato un danno all'avversario non può essere reinserito negli <i>shiai</i> successivi.</p> <p data-bbox="165 284 325 316">(Abbandono)</p> <p data-bbox="165 319 542 443">Art. 26: Il concorrente che abbandona l'incontro viene dichiarato sconfitto e non può essere reinserito negli <i>shiai</i> successivi.</p> <p data-bbox="165 544 542 639">(Punteggio acquisito in caso di impossibilità a proseguire o di abbandono)</p> <p data-bbox="165 643 542 735">Art. 27: A chi vince in virtù degli articoli 25 o 26 vengono attribuite tre bandierine.</p> <p data-bbox="165 770 542 834">(Diritti acquisiti di chi ha provocato un incidente)</p> <p data-bbox="165 837 542 997">Art. 28: Non sono riconosciuti diritti acquisiti per chi ha perso in quanto ha provocato un incidente secondo quanto descritto nell'art. 25, punto 4 delle norme generali.</p> <p data-bbox="202 1032 505 1128" style="text-align: center;">Sezione 3: Questioni relative a <i>gōgi</i> e alle proteste (<i>igi</i>)</p> <p data-bbox="165 1163 239 1195">(<i>Gōgi</i>)</p> <p data-bbox="165 1198 542 1323">Art. 29: Qualora venga chiamato <i>gōgi</i>, gli arbitri terranno il consulto presso la postazione dell'arbitro centrale.</p>	<p data-bbox="575 319 952 414">Art. 16: In merito all'art. 26 delle norme generali (abbandono), si definisce come segue:</p> <ul data-bbox="575 450 952 574" style="list-style-type: none"> • È la situazione in cui, per cause di salute o per altri motivi, si decide per propria scelta di ritirarsi dallo <i>shiai</i>.

Norme generali	Norme specifiche
<p>(Protesta)</p> <p>Art. 30: A nessuno è consentito di protestare contro il verdetto arbitrale.</p> <p>Art. 31: Nel caso in cui il <i>kantoku</i> di una squadra abbia dei dubbi sull'applicazione del regolamento da parte degli arbitri, questi dovrà presentare una protesta a <i>shinpan-shunin</i> o a <i>shinpan-chō</i>, entro il termine dell'<i>enbu</i>.</p>	<p>Art. 17: In merito alla tempistica dell'art. 31 delle norme generali (protesta), bisogna procedere prima che i concorrenti assumano la posizione di <i>keitō</i> al termine dell'<i>enbu</i>, nel seguente modo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il <i>kantoku</i> segnala l'intenzione di presentare una protesta. 2. Il <i>kantoku</i> espone le sue perplessità a <i>shinpan-shunin</i> o a <i>shinpan-chō</i>.
<p>Capitolo 3: Comandi e segnaletica con le bandierine</p>	
<p>(Comandi)</p> <p>Art. 32: I comandi degli arbitri, quali il modo di annunciare l'inizio, la fine, le sospensioni, il verdetto, <i>gōgi</i>, ecc... devono essere effettuati nel modo indicato nella tabella allegata.</p>	
<p>(Segnalazioni con le bandierine)</p> <p>Art. 33: Le segnalazioni con le bandierine da parte degli arbitri, quali il modo di chiamare una sospensione, il verdetto, <i>gōgi</i>, ecc... devono essere effettuate nel modo indicato nella tabella allegata.</p>	

Capitolo 4: Supplemento

Art. 34: In caso di avvenimenti non previsti dalle norme generali, gli arbitri dovranno chiamare *gōgi* e risolvere la questione, dopo essersi consultati con *shinpan-shunin* o con *shinpan-chō*.

Disposizioni supplementari

1. Nel caso di speciali circostanze, come le dimensioni o la tipologia di una determinata competizione, si può limitare l'utilizzo delle norme generali e delle norme specifiche, purché non ne si alteri lo scopo.
 2. Queste norme generali hanno pieno effetto dal 1 aprile 2012.
- Queste norme specifiche hanno pieno effetto dal 1 aprile 2012.

	Situazione	Comando	Bandierine	cfr pp 12-14
Posizione base			Bandierine aperte sul tavolo	Fig. 1
Inizio	Inizio di uno <i>shiai</i>	<i>Hajime</i>	Bandierine aperte sul tavolo	Fig. 3
	Inizio del primo <i>shiai</i> e della finale	<i>Hajime</i>	Bandierine aperte sul tavolo	Fig. 2
	Sospensione di uno <i>shiai</i>	<i>Yame</i>	Entrambe le bandierine alzate verticali	Fig. 6
	Richiesta di <i>gōgi</i>	<i>Gōgi</i>	Entrambe le bandierine alzate verticali con la mano destra	Fig. 7
Verdetto	Vittoria con 3 bandierine rosse (bianche)	<i>Hantei</i> <i>Shōbu ari</i>	Bandierina alzata obliqua lateralmente	Fig. 4
	<i>Shushin</i> alza rosso (bianco) e 2 <i>fukushin</i> alzano bianco (rosso)	<i>Hantei</i> <i>Shōbu ari</i>	<i>Shushin</i> abbassa la bandierina rossa (bianca) e quindi alza quella bianca (rossa)	Fig. 4
	Un concorrente sbaglia <i>shitei-waza</i> . * Il concorrente continua la competizione fino alla fine	<i>Gōgi</i> <i>Hantei</i> <i>Shōbu ari</i>	Entrambe le bandierine alzate verticali con la mano destra Bandierina alzata obliqua lateralmente	Fig. 7 Fig. 4
	Entrambi i concorrenti sbagliano <i>shitei-waza</i> . * I concorrenti continuano la competizione fino alla fine (Il giudizio viene espresso come di consueto)	<i>Gōgi</i> <i>Hantei</i> <i>Shōbu ari</i>	Entrambe le bandierine alzate verticali con la mano destra Bandierina alzata obliqua lateralmente	Fig. 7 Fig. 4
	Un concorrente supera il tempo massimo	<i>Gōgi</i> <i>Hantei</i> <i>Shōbu ari</i>	Entrambe le bandierine alzate verticali con la mano destra Bandierina alzata obliqua lateralmente	Fig. 7 Fig. 4
	Entrambi i concorrenti superano il tempo massimo (Il giudizio viene espresso come di consueto)	<i>Gōgi</i> <i>Hantei</i> <i>Shōbu ari</i>	Entrambe le bandierine alzate verticali con la mano destra Bandierina alzata obliqua lateralmente	Fig. 7 Fig. 4

Verdetto	Vittoria senza gareggiare	<i>Shōbu ari</i>	Bandierina alzata obliqua lateralmente	Fig. 5
	Impossibilità a continuare	<i>Shōbu ari</i>	Bandierina alzata obliqua lateralmente	Fig. 5
	Possesso e uso di sostanze proibite - Insulti	<i>Yāme</i>	Entrambe le bandierine alzate verticali	Fig. 6
		<i>Gōgi</i>	Entrambe le bandierine alzate verticali con la mano destra	Fig. 7
		<i>Shōbu ari</i>	Bandierina alzata obliqua lateralmente	Fig. 5
	Viene utilizzata una spada diversa da quella descritta nell' art. 3	<i>Gōgi</i>	Entrambe le bandierine alzate verticali con la mano destra	Fig. 7
<i>Shōbu ari</i>		Bandierina alzata obliqua lateralmente	Fig. 5	
Ferita Incidente Abbandono	Impossibilità a continuare per ferita, incidente o abbandono	<i>Shōbu ari</i>	Bandierina alzata obliqua lateralmente	Fig. 5

Figura 1: *Shiajō* (Standard)

Shōmen

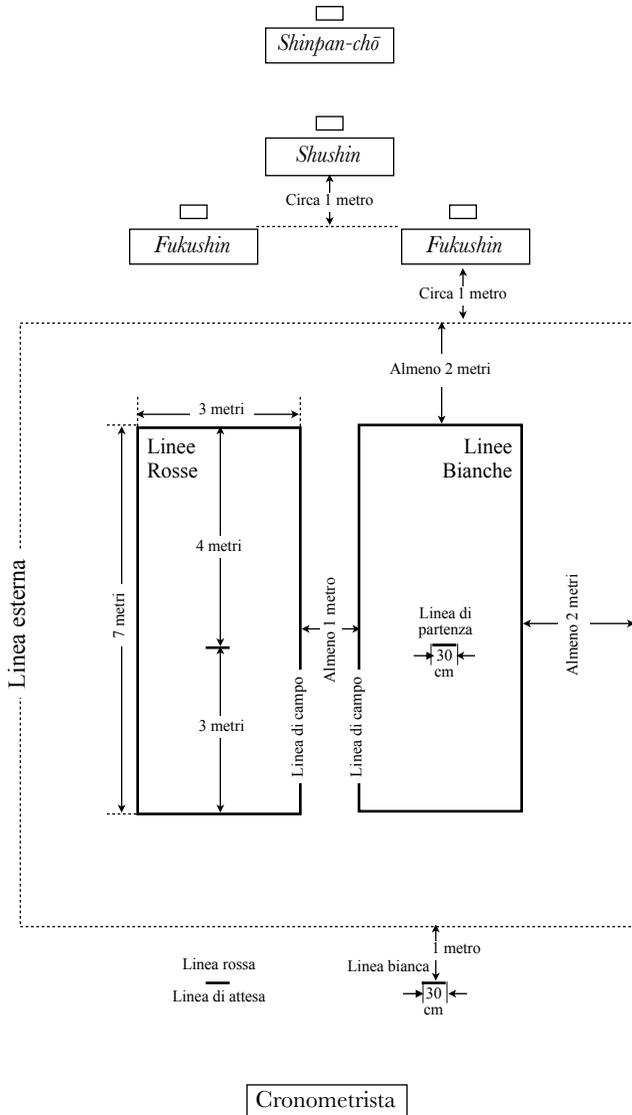
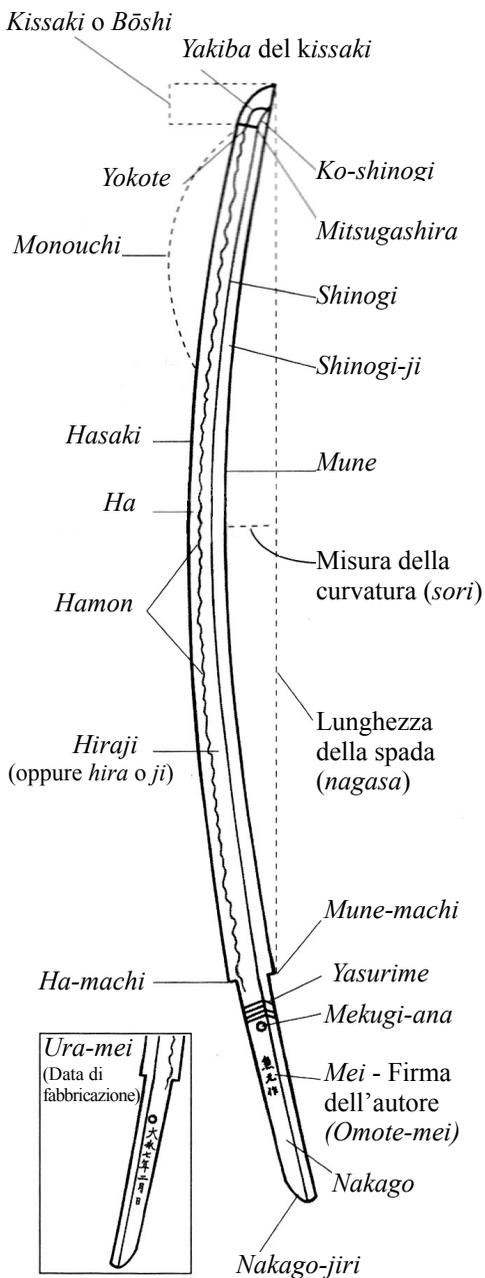


Figura 2: Parti della *nihontō* e del *koshirae*

Tōshin (Uchikatana)



Koshirae (Uchikatana-koshirae)

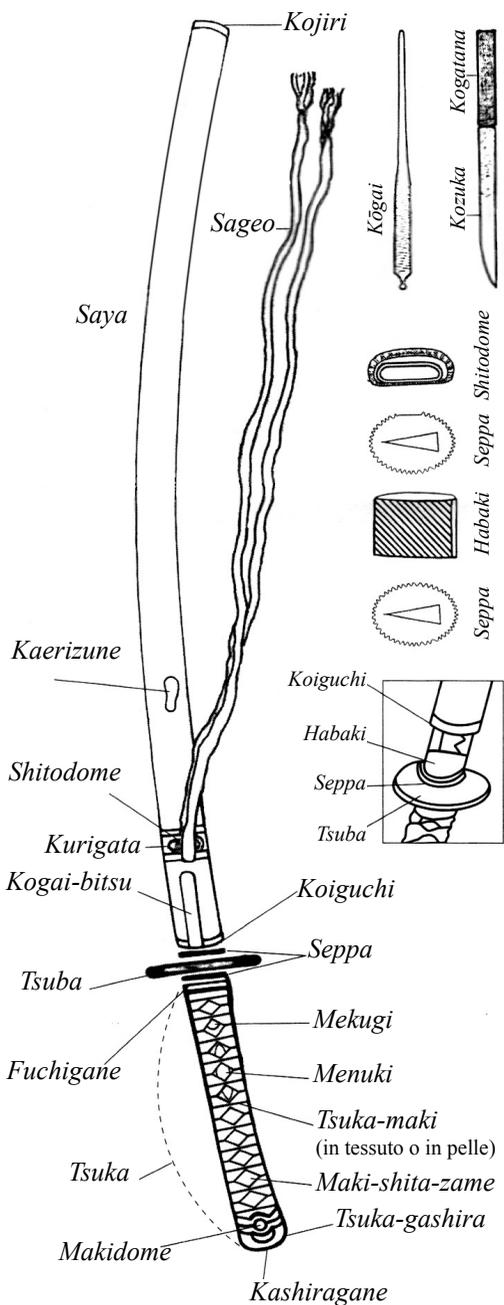


Figura 3: Cartellino con il nome del concorrente

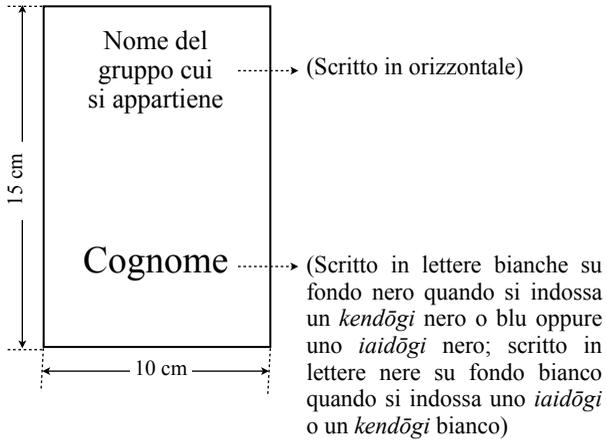
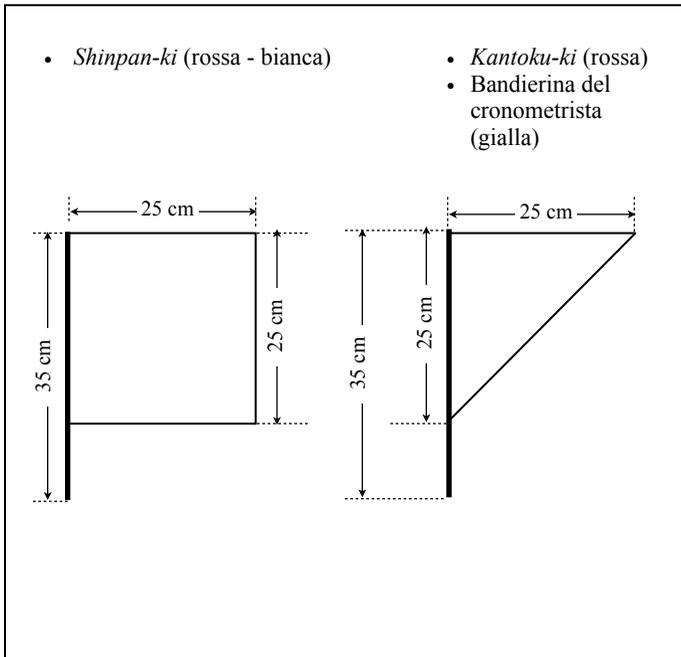


Figura 4: Specifiche delle bandierine arbitrali e delle altre bandierine



ALLEGATO

DIRETTIVE PER LO SHIAI E L'ARBITRAGGIO NELLO IAIDŌ

Aggiornamento del 1 ottobre 1996
Revisione parziale del 1 settembre 2008
a cura della

Zen Nihon Kendō Renmei

Traduzione del 1 giugno 2014 a cura della
Confederazione Italiana Kendō

Ingresso e altro

1. I concorrenti attendono presso lo *shiaijō* assegnato e, quando vengono chiamati, eseguono *rei* tra loro seduti in *seiza* sulla linea di attesa (*taikisen*), dopodiché entrano nello *shiaijō* in posizione di *keitō* e prendono posizione alla linea di partenza (*kaishisen*). Per *kaishisen* si intende una linea rossa o bianca lunga 30 centimetri rispetto alla quale i concorrenti si posizionano quando, su indicazione di *shushin*, la competizione inizia o viene interrotta, quando viene indetto *gogi*, quando finisce un *enbu* e quando si attende il verdetto. I concorrenti devono prendere posizione stando in piedi dietro alla linea di partenza (circa 30 centimetri).
2. Qualora un concorrente non sia in grado di entrare nello *shaijo* al momento dell'inizio dell'incontro, si considera come abbandono.

1. Quando gli arbitri devono fare il loro ingresso, si allineano - con *shushin* in posizione centrale - tenendo le bandierine nella mano destra e, dopo aver eseguito il saluto verso *shōmen*, prendono posizione.
(Direttive per l'ingresso e l'uscita degli arbitri, allineamento e rotazione, fig. 1)

Modo di gestire le bandierine arbitrali e sostituzione

1. Gli arbitri mettono le bandierine ben dispiegate sopra il tavolo, quella rossa a destra e quella bianca a sinistra. Lo spazio tra l'impugnatura della bandierina rossa e quella della bandierina bianca deve essere di circa 10 cm.
(Direttive per l'uso delle bandierine, fig. 1)
2. Quando gli arbitri devono essere sostituiti le bandierine vengono lasciate al loro posto.
3. Quando gli arbitri devono essere sostituiti, dopo aver fatto *rei* in piedi stando dal lato opposto della sedia e di fronte all'arbitro che subentra, escono, si allineano con *shushin* in posizione centrale, ed eseguono *rei* verso *shōmen*.
(Direttive per l'ingresso e l'uscita degli arbitri, allineamento e rotazione, fig. 1)

Rei verso shōmen

1. Devono essere inclusi nell'*enbu* sia *rei* verso lo *shōmen* del concorrente che *rei* verso la spada (*tōrei*).

Al termine dell'*enbu*, dopo *tōrei* e dopo *rei* verso *shōmen* (*kamiza*), i concorrenti restano in piedi dietro alla linea di inizio (circa 30 cm) in posizione di *keitō* in attesa del verdetto.

Per *shōmen* si intende la direzione frontale in l'avanti quando i concorrenti stanno dietro alla linea di partenza (circa 30 centimetri).

2. Il *saho* (*reiho*) iniziale e finale dell'*enbu* è *saho* (*reiho*) dello "Iai della Zen Nihon Kendo Renmei".

1. Quando gli arbitri entrano o escono, si allineano a *shushin* ed eseguono *rei* verso *shōmen*.

(Direttive per l'ingresso e l'uscita degli arbitri, allineamento e rotazione, fig. 1)

Inizio

1. All'inizio dell'incontro i concorrenti devono posizionarsi dietro alla linea di partenza (circa 30 cm) in posizione di *keitō* e iniziare la gara quando *shushin* darà il comando.

1. All'inizio del primo incontro e della finale, *shinpan-chō* si deve comportare come segue:

(1) Nel caso di un solo *shiaijō*, quando i concorrenti del primo incontro o della finale si trovano dietro (circa 30 cm) alla linea di partenza in posizione di *keitō*, *shinpan-chō* e gli arbitri (*shushin*, *fukushin*) devono alzarsi in piedi e *shushin* darà inizio all'incontro.

(2) Nel caso vi siano due o più *shiaijō*, quando i concorrenti del primo incontro o della finale si trovano dietro (circa 30 cm) alla linea di partenza in posizione di *keitō*, *shinpan-chō* *shinpanshun* e gli arbitri (*shushin*,

fukushin) devono alzarsi in piedi e *shinpan-chō* suona il fischietto (o altro avvertimento) affinché i *shushin* diano inizio all'incontro.

(Direttive per l'uso delle bandierine, fig. 2)

Richiesta di sospensione

1. Nel caso in cui un concorrente voglia richiedere la sospensione dell'incontro, questi deve alzare la mano, rivolgersi a *shushin* e subito esporre i motivi della sua richiesta.

1. Nel caso in cui vi sia da parte di un concorrente una richiesta di sospensione dell'incontro, *shushin* deve interrompere immediatamente l'incontro e chiedere le ragioni della richiesta.

(Norme generali delle competizioni e dell'arbitraggio, art. 24, comma 2).

2. Nel caso in cui gli arbitri giudichino incongrua la richiesta di sospensione, si esegue *gōgi*.

Sospensione

Nel caso in cui un arbitro chiami “*yame*”, i concorrenti devono interrompere immediatamente la competizione e tornare dietro alla linea di partenza (circa 30 cm) in posizione di *taitō* e attendere comandi o indicazioni da *shushin*.

1. L'annuncio di sospensione da parte degli arbitri avviene nei seguenti casi:

- (1) Annuncio di *hansoku*
- (2) Ferita o incidente
- (3) Prevenzione di pericoli
- (4) Condizione per cui non è possibile maneggiare la spada
- (5) Protesta
- (6) *Gōgi*

2. In caso venga annunciata una sospensione, gli arbitri devono agire come segue:

- (1) Nel caso vi sia stata una richiesta di sospensione da parte di un concorrente, *shu-*

shin deve immediatamente annunciare l'interruzione dell'incontro e contemporaneamente alzare le bandierine.
(Direttive per l'uso delle bandierine, fig. 6)

- (2) Nel caso sia *fukushin* a dare comunicazione di sospensione, *shushin* deve immediatamente annunciare l'interruzione dell'incontro e contemporaneamente alzare le bandierine.
(Direttive per l'uso delle bandierine, fig. 6)

Gōgi

In caso *shushin* chiami *gōgi* nel mezzo di un incontro, i concorrenti devono attendere ordini rimanendo dietro (circa 30 cm) alla linea di partenza in posizione di *taitō*; se viene chiamato alla fine dell'incontro attenderanno sulla linea di partenza in posizione di *keitō*.

1. *Gōgi* deve essere chiamato dagli arbitri nei seguenti casi:
 - (1) Errore degli *shūtei-waza*.
 - (2) Superamento della durata massima prevista per l'incontro.
 - (3) Verificarsi di azioni proibite.
 - (4) Protesta da parte di un *kantoku*.
2. Gli arbitri chiamano *gōgi* nelle seguenti modalità:
 - (1) Gli arbitri chiamano *gōgi* alzando contemporaneamente le bandierine, facendo rimanere entrambi i concorrenti dietro alla linea di partenza (circa 30 cm) in posizione di *keitō* o di *taitō* ad attendere direttive.
(Direttive per l'uso delle bandierine, fig. 7)

- (2) Nel caso in cui *fukushin* abbia pronunciato *yame* e abbia chiamato *gōgi*, *shu-shin* deve immediatamente fermare l'incontro e chiamare *gōgi* alzando contemporaneamente le bandierine.
(Direttive per l'uso delle bandierine, fig. 6-7)
- (3) Nel caso in cui uno o entrambi i concorrenti abbiano commesso *waza-machigae* o siano andati fuori tempo massimo, si esegue un *gogi* di verifica e si giudica in base all'art. 11 comma 1 delle norme generali.
- (4) Se durante l'incontro un concorrente calpesta la linea di partenza oppure prende posizione davanti, dietro, a destra o a sinistra di essa, ciò non comporta penalità.
- (5) Se durante l'incontro un concorrente esce completamente con un piede dall'area di gara, si esegue un *gogi* e si verifica.
- (6) Nel caso si presenti la necessità di chiamare *gōgi* nel mezzo di un incontro, si deve dare l'annuncio di sospensione e chiamare *gōgi* come citato nei punti 1 e 2.

Ripresa

- | | |
|--|---|
| <p>1. Quando si riprende la competizione in seguito ad una sospensione, i concorrenti, rimanendo dietro alla linea di partenza (circa 30 cm), devono ricominciare l'incontro al segnale di <i>shushin</i>.</p> | <p>1. Nel caso di ripresa dopo la sospensione dello <i>shiai</i>, <i>shushin</i> deve comportarsi seguendo le norme che regolano l'inizio dell'incontro.
(Direttive per l'uso delle bandierine, fig. 3)</p> |
|--|---|

Sollewamento di protesta

- | | |
|--|---|
| <p>1. Nel caso in cui un <i>kantoku</i> sollevi una protesta (<i>igi</i>), i concorrenti devono attendere istruzioni, secondo le norme già illustrate per <i>gōgi</i>.</p> | <p>1. Nel caso sia stata sollevata una protesta (<i>igi</i>), gli arbitri devono agire come segue:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) Gli arbitri fermano immediatamente l'incontro.
(Direttive per l'uso delle bandierine, fig.6) (2) <i>Shinpan-shunin</i> o <i>shinpan-chō</i> lasciano che gli arbitri si consultino riguardo al contenuto della questione. (3) <i>Shinpan-shunin</i> o <i>shinpan-chō</i> comunicano l'esito della consultazione arbitrale al <i>kantoku</i>. (4) <i>Shushin</i> fa riprendere la competizione.
(Direttive per l'uso delle bandierine, fig. 3) |
|--|---|

Verdetto

- | | |
|--|---|
| <p>1. Dopo aver terminato l'<i>enbu</i> ed aver eseguito sia <i>tōrei</i> che <i>rei</i> a <i>shōmen</i>, i concorrenti devono rimanere dietro alla linea di partenza (circa 30 cm) ed aspettare il verdetto in posizione di <i>keitō</i>.</p> | <p>1. Al momento del verdetto gli arbitri, all'annuncio "<i>hantei</i>" da parte di <i>shushin</i>, devono alzare la bandierina dalla parte del concorrente giudicato vincitore.
(Direttive per l'uso delle bandierine, fig. 4)
Al momento del verdetto non è concesso votare pareggio né astenersi dal giudizio.</p> |
|--|---|

Impossibilità a proseguire l'incontro

- | | |
|---|--|
| <p>1. Nel caso di verdetto per impossibilità a proseguire l'incontro, i concorrenti devono rimanere in posizione di <i>keitō</i> dietro alla linea di partenza (circa 30 cm) e ricevere direttive da parte di <i>shushin</i>.</p> | <p>1. Nel caso di verdetto per impossibilità a proseguire, <i>shushin</i> deve dare l'annuncio e contemporaneamente alzare la bandierina del vincitore.
(Direttive per l'uso delle bandierine, fig. 5)</p> |
|---|--|

Vittoria senza competizione

- | | |
|--|---|
| <p>1. Nel caso di annuncio di vincitore senza competizione, secondo le direttive previste per lo <i>shiai</i>, il concorrente deve rimanere dietro alla linea di partenza (circa 30 cm) in posizione di <i>keitō</i>, attendere l'annuncio di <i>shushin</i> e poi tornare indietro.</p> | <p>1. <i>Shushin</i> deve dare l'annuncio del vincitore e contemporaneamente alzare la bandierina.
(Direttive per l'uso delle bandierine, fig. 5)</p> |
|--|---|

Conclusione dell'incontro

- | | |
|--|---|
| <p>1. Al termine della competizione i concorrenti devono posizionarsi dietro alla linea di partenza (circa 30 cm) in posizione di <i>keitō</i> e, dopo l'annuncio di <i>shushin</i>, devono tornare alla linea di attesa fuori dallo <i>shiaijō</i> ed eseguire <i>rei</i> tra loro seduti in <i>seiza</i>.
(Direttive per la rotazione dei concorrenti, fig. 2)</p> | <p>1. Quando i concorrenti hanno terminato l'<i>enbu</i> e sono dietro alla linea di partenza (circa 30 cm) in posizione di <i>keitō</i>, gli arbitri, sul comando di <i>shushin</i>, devono indicare contemporaneamente la loro decisione con la bandierina.
(Direttive per l'uso delle bandierine, fig. 4)</p> <p>2. Una volta che la competizione sia conclusa, gli arbitri avvolgono le due bandierine (la bianca dentro la rossa che l'avvolge da fuori). Tenendo le bandierine così avvolte nella mano destra, si allineano con <i>shushin</i> al centro, eseguono <i>rei</i> a <i>shomen</i> ed escono.
(Direttive per l'entrata e l'uscita,</p> |
|--|---|

l'allineamento e la rotazione degli arbitri, fig. 1)

Ulteriori regole

1. Le divise dei concorrenti devono essere pulite e senza scuciture o strappi.
 2. Le divise dei concorrenti devono essere un *kendōgi* o *iaidōgi* e un *hakama*. I colori possono essere blu, nero o bianco, con le maniche strette. Infine, *gi* e *hakama* devono essere dello stesso colore.
 3. L'uso di *tabi* può essere concesso qualora sia assolutamente indispensabile per motivi medici.
 4. Si deve prestare attenzione alla sicurezza, controllando bene il *mekugi* e le altre parti della propria spada.
 5. Gli *shitei-waza* vengono comunicati da *shinpancho* il giorno della competizione prima del primo incontro. Nel caso in cui la comunicazione degli *shitei-waza* da parte di *shinpancho* avvenga dal secondo incontro in poi, i competitori attendono sulla linea d'attesa ed entrano nell'area della competizione dopo la comunicazione.
 6. In caso di rotazione degli arbitri, i concorrenti non possono entrare nello *shiaijō* finché questi non abbiano preso posizione.
1. Gli arbitri devono controllare l'adeguatezza delle divise dei concorrenti prima dell'inizio della competizione (*kendōgi*, *iaidōgi*, *hakama*, *nafuda*).
 2. Gli arbitri devono assicurarsi che le spade utilizzate siano regolamentari.
 3. Gli arbitri devono ammonire severamente azioni fisiche o verbali inappropriate che siano avvenute o che stiano per avvenire nella zona di gara o altrove, anche se i concorrenti hanno già terminato la competizione.
 4. È auspicabile che un arbitro chieda il cambio quando si trovi ad arbitrare un concorrente della sua provincia o regione.
 5. Il personale di gara deve svolgere le proprie mansioni in modo rapido e accurato, coordinandosi con *shinpan-shunin* e *shinpan-chō*, affinché tutto si svolga armonicamente.
 6. Gli incaricati al tabellone segnapunti devono osservare e conteggiare le bandierine.

7. Quando i competitori dell'incontro precedente hanno terminato la gara e si allontanano da dietro la linea di partenza (circa 30 cm) per uscire, i concorrenti successivi entrano incrociando i competitori dell'incontro precedente a circa 2-3 metri dalla linea di attesa.

(Direttive per la rotazione dei concorrenti, fig. 2)

8. Non è consentito ai *kantoku* o ai competitori di portare orologi nella zona di gara, dare indicazione tramite gesti o altro e fare il tifo per i concorrenti.

9. Quando i concorrenti si allineano durante la cerimonia di inizio e di conclusione di una competizione, devono stare in posizione di *keito*.

Figura 1: Direttive per l'entrata e l'uscita, l'allineamento e la rotazione degli arbitri

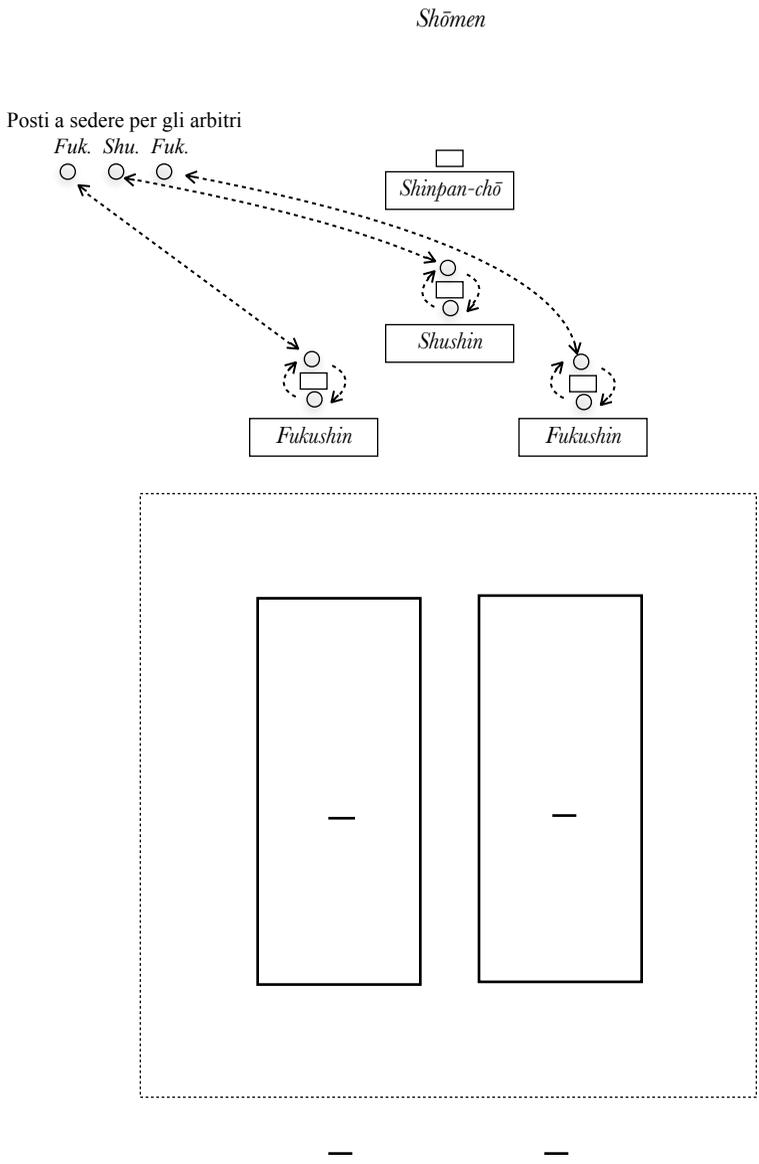


Figura 2: Direttive per la rotazione dei concorrenti

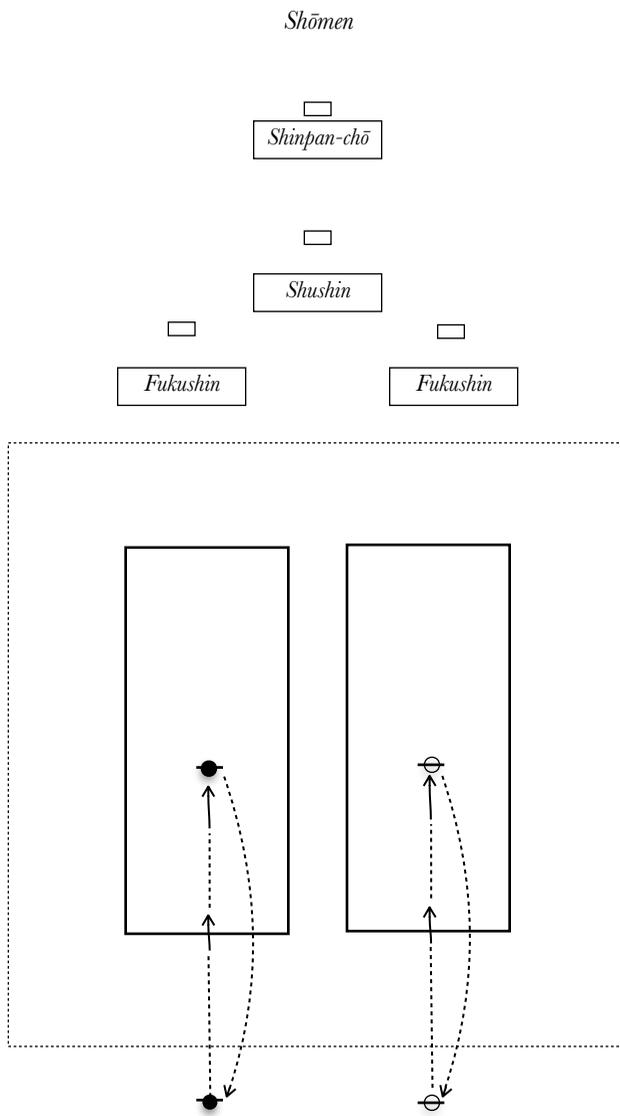


Figura 1: Posizione di base

- Le bandierine sono posizionate aperte sul tavolo, la rossa sulla destra e la bianca sulla sinistra.
- L'arbitro è seduto sulla sedia.

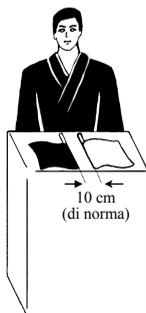


Figura 2: Inizio del primo *shiai* e della finale

- Le bandierine sono posizionate aperte sul tavolo, la rossa sulla destra e la bianca sulla sinistra.
- *Shushin* e i *fukushin* si alzano in piedi.



(*Shushin*)



(*Fukushin*)

Figura 3: Momento dell'annuncio di inizio o di ripresa e prima che *shushin* chiami *hantei*

- Le bandierine sono posizionate aperte sul tavolo, la rossa sulla destra e la bianca sulla sinistra.
- *Shushin* si alza in piedi e i *fukushin* restano seduti.



(*Shushin*)



(*Fukushin*)

Figura 4: Verdetto (Direttive per sollevare la bandierina dal lato del concorrente giudicato vincitore)

- *Shushin* si alza e solleva la bandierina in obliquo verso l'alto.
- I *fukushin*, rimanendo seduti, sollevano la bandierina in obliquo verso l'alto.



(*Shushin*)



(*Fukushin*)

Figura 5: Verdetto (in caso di vittoria senza competizione e simili)

- *Shushin* si alza e solleva la bandierina in obliquo verso l'alto.
- I *fukushin* restano seduti fermi.



Figura 6: In caso di sospensione

- L'arbitro si alza e solleva completamente entrambe le bandierine.



Figura 7: Richiesta di *gōgi*

- L'arbitro si alza e solleva completamente entrambe le bandierine con la mano destra.



Norme per il tabellone

1. Il risultato dell'incontro deve essere riportato sul tabellone in modo comprensibile ed inequivocabile, attenendosi alle notifiche di *shushin* e ai segnali fatti dagli arbitri con le bandierine.
2. I nomi degli arbitri e dei concorrenti (o delle squadre) vanno scritti sul tabellone come nella fig.1.

Figura 1: Tabellone

Arbitri			
	Nome di <i>shushin</i>		
	Nome di <i>fukushin</i>	Nome di <i>fukushin</i>	
Incontro corrente	Nome del competitore	Rosso	Punteggio
	Nome del competitore	Bianco	
Incontro successivo	Nome del competitore	Rosso	
	Nome del competitore	Bianco	

Glossario

- Daihyōshasen* (代表者戦): incontro di spareggio
- Enbu* (演武): esecuzione di *iaidō* comprendente un certo numero di *kata*
- Fukushin* (副審): arbitri laterali
- Gōgi* (合議): consulto arbitrale
- Hansoku* (反則): infrazione delle regole
- Igi* (異議): protesta
- Jōgai* (場外): uscita dall'area di gara (il piede deve essere completamente fuori dalla linea)
- Kakudo* (角度): angolazione del taglio
- Kaishisen* (開始線): linea di partenza
- Kantoku* (監督): assistente esterno del competitore
- Kantoku-ki* (監督旗): bandierina del *kantoku*
- Keitō* (携刀): posizione con la spada al fianco, tenuta nella mano sinistra
- Kokorogamae* (心構え): attitudine mentale e spirituale
- Ma* (間): intervallo (spaziale e temporale)
- Maai* (間合): rapporto spazio-temporale con l'avversario
- Metsuke* (目付け): sguardo
- Nafuda* (名札): cartellino con il nome
- Nihontō* (日本刀): *katana* realizzata in Giappone in modo tradizionale
- Reigi* (礼儀) - *Reihō* (礼法) - *Sahō* (作法): modi di esprimere un atteggiamento improntato a *rei*
- Shiai* (試合): [lett.: "reciproco mettersi alla prova"] può indicare sia il singolo incontro che la manifestazione nel suo complesso
- Shiaijō* (試合場): area di gara del concorrente
- Shinpan-chō* (審判長): capo arbitro
- Shinpan-ki* (審判旗): bandierine degli arbitri
- Shinpan-shunin* (審判主任): responsabile di un'area di gara
- Shitei-waza* (指定技): *kata* assegnati per la competizione
- Shushin* (主審): arbitro centrale
- Taikisen* (待機線): linea di attesa
- Taitō* (帯刀): posizione con la spada infilata nella *obi*
- Tōhō* (刀法): insieme di norme che regolano il modo di utilizzare la *katana*
- Waza-machigae* (技間違え): errore di *waza*, consistente nel non eseguire i *kata* così come sono stati assegnati

