

Manuale di Gestione dello Shiai e dell'Arbitraggio di Kendo

All Japan Kendo Federation (AJKF)

Prefazione

Dal 2000, un obiettivo centrale delle attività della All Japan Kendo Federation (AJKF) è stato "Migliorare il livello di *shinpan* (arbitraggio), in combinazione con un allenamento completo, per migliorare la qualità complessiva del *kendo* in Giappone".

Durante un incontro (*shiai*) possono verificarsi situazioni di ogni tipo. È a discrezione di *shinpan-in* decidere come gestire le situazioni in conformità con il regolamento.

Pertanto, è doveroso per *shinpan-in* conoscere il "Regolamento dello *Shiai* di *Kendo* e di Arbitraggio" ed impegnarsi a migliorare le proprie capacità arbitrali per facilitare un'adeguata gestione dello *shiai* e garantire che gli incontri siano disputati con entusiasmo.

Per raggiungere questo obiettivo, l'AJKF concentra innanzitutto i propri sforzi sulla formazione e la crescita degli istruttori dei seminari.

A tal fine, l'AJKF ha creato questo opuscolo intitolato "Manuale di gestione dello *Shiai* e dell'Arbitraggio per i seminari Arbitrali di *Kendo*" per spiegare i concetti fondamentali e offrire esempi di casi di arbitraggio.

Ci auguriamo che questo manuale possa essere utile a tutti gli interessati.

Comitato *Shiai* e *Shinpan*

Traduzione a cura della Commissione Tecnica Arbitrale C.I.K.

Note:

Il presente manuale è la traduzione del "Handbook for *Kendo Shiai* and *Shinpan* Management", edizione del 7 luglio 2025, a sua volta tradotto dall'edizione giapponese del "*Kendo Shiai, Shinpan, Unei-Yoryu no Tebiki*" vers.4, del 1° settembre 2024.

Sommario

- Regolamenti ed Arbitraggio

- I. Regolamenti
- II. Lo scopo dell'arbitraggio
- III. Doveri degli arbitri
- IV. Obblighi degli arbitri
 1. Requisiti generali
 2. Punti di particolare attenzione

- Elementi Fondamentali da Considerare per l'Arbitraggio

- I. Yuko-datotsu (colpo valido)
- II. Interpretare e riconoscere *Zanshin*
- III. Interpretazione ed applicazione del RSKA
 1. Determinazione delle infrazioni (*Hansoku*)
 2. A proposito di *Tsubazeriai*
- IV. Disposizione e movimenti degli arbitri
 1. Principi fondamentali
 2. Spiegazione dei principi fondamentali
 3. Situazioni eccezionali
 4. Altro

- Spiegazione della Gestione

- I. *Shiai* (incontri)
- II. *Shinpan* (arbitraggio)
- III. Linee guida di gestione

- Spiegazioni di casi comuni

- I. *Shiai*
 1. *Yuko-datotsu* (colpi validi) (Art. 12 RSKA)
 2. Azioni proibite (Art. 17 RSKA)
- II. *Shinpan* (arbitraggio)
 1. Procedure per *Shinpan* (arbitraggio) (Art. 29 RSKA)

Regolamenti ed Arbitraggio

I. Regolamenti

L'Art. 1 del "*Kendo Shiai Shinpan Kisoku*" della AJKF (Regolamento dello *Shiai* di *Kendo* ed Arbitraggio, in seguito "*RSKA*") afferma "Lo scopo del *RSKA*" è permettere agli *Shiai-sha* di competere lealmente nei tornei della AJKF in accordo con i principi della spada ed arbitrare gli *Shiai* appropriatamente senza pregiudizio". Questo si basa sui "Principi del *Kendo*", nel quale è definito che l'obiettivo del *Kendo* è "modellare il carattere umano attraverso l'applicazione dei principi della spada". Questo a indicare che il "*RSKA*" è stato redatto attorno ai "Principi del *Kendo*" affinché la cultura tradizionale giapponese del *Kendo* possa essere trasmessa nella sua forma corretta attraverso lo *shiai*, mantenendo al contempo gli ideali di "sviluppo personale (*Ningen keisei*)".

Tenendo conto delle caratteristiche e delle conseguenze educative del *Kendo*, nonché delle convenzioni sociali generali e dell'universalità, il *RSKA* è stato concepito per essere applicato nell'arena competitiva. Pertanto, lo *Shinpan* deve giudicare in conformità con lo "scopo del regolamento" specificato nell'Art. 1, adottando misure appropriate in linea con le circostanze e le procedure stabilite.

II. Lo scopo dell'arbitraggio

Lo scopo dell'arbitraggio è quello di assicurare la corretta applicazione del *RSKA* e di "giudicare e decidere correttamente su tutti i fatti dell'incontro".

III. Doveri degli arbitri

La missione di *Shinpan-in* è garantire che lo *Shiai* si sviluppi correttamente e promuovere un impegno energico negli incontri. Inoltre, *Shinpan-in* deve essere consapevole di "qual è la sua missione", "quali sono i suoi doveri" e "quali sono le sue capacità e condizioni".

A *Shinpan-in* è data autorità assoluta sulle rispettive decisioni. Pertanto, *Shinpan-in* non deve esprimere giudizi individuali per ipocrisia o soggettività, ma prendere decisioni basate su appropriatezza ed obiettività.

Per raggiungere questo obiettivo, *Shinpan-in* deve sviluppare le proprie capacità personali attraverso un costante *Keiko* (pratica), impegnandosi anche a migliorare le proprie tecniche arbitrali.

IV. Obblighi degli arbitri

1. Requisiti generali

- 1) Non avere pregiudizi e non fare favoritismi.
- 2) Conoscere l'*RSKA* e le "Linee guida per lo *Shiai* di *Kendo* e per l'arbitraggio", ed applicarle in modo appropriato.
- 3) Avere familiarità con i "principi della spada".
- 4) Essere competenti nelle tecniche arbitrali.
- 5) Essere in buona salute e attivi.

2. Punti di particolare attenzione

- 1) L'abbigliamento deve essere pulito e ordinato.
- 2) È necessario mantenere sempre una postura, un atteggiamento e maniere adeguate.
- 3) I comandi devono essere chiari.
- 4) Acquisire molta esperienza come *Shinpan-in*, riflettere sempre sulle proprie prestazioni e continuare a studiare.
- 5) Osservare ed imparare dai buoni *Shinpan*.

Elementi Fondamentali da Considerare per l'Arbitraggio

I. *Yuko-Datotsu* (colpo valido)

I criteri per lo *Yuko-Datotsu* sono stabiliti nell'Art. 12 del RSKA. Si definisce un colpo o una stoccata accurati, eseguiti su bersagli designati (*datotsu-bui*) sul *kendo-gu* dell'avversario. Il colpo o la stoccata devono essere eseguiti con pieno spirito e con la postura corretta, utilizzando la sezione valida (*datotsu-bu*) dello *shinai* con la corretta angolazione (*hasuji*), e seguiti da *Zanshin*. Un colpo/stoccata efficace che soddisfi tutti questi criteri è una caratteristica importante del *Kendo*.

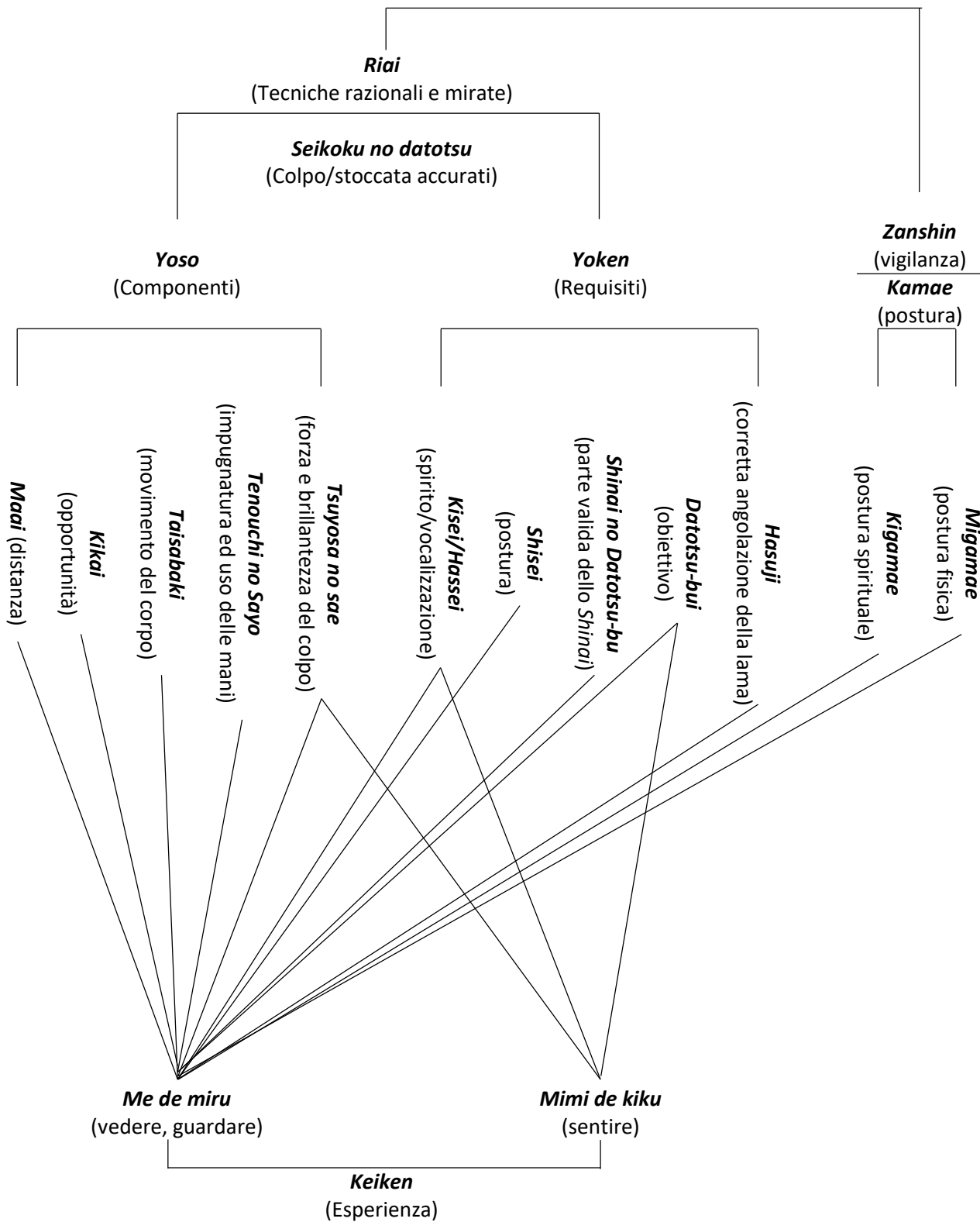
Per preservare le caratteristiche del *Kendo*, *Shinpan-in* deve essere in grado di giudicare correttamente *Yuko-datotsu*. Se le decisioni di *Shinpan-in* sullo *Yuko-datotsu* sono vaghe o superficiali, il valore qualitativo dello *Yuko-datotsu* come *Ippon* e le caratteristiche del *Kendo* potrebbero essere compromessi. *Shinpan-in* deve essere profondamente consapevole dell'importanza di giudicare lo *Yuko-datotsu*.

Anche nei casi in cui il colpo in sé sia leggero, la qualità tecnica dimostrata nelle cosiddette "*genmyo-na-waza*" (tecniche raffinate) può far sì che il colpo venga considerato valido come *Ippon*. È importante riconoscere i diversi tipi di tecnica per *Yuko-datotsu* e non dare per scontato che sia "non valida come *Ippon* perché troppo leggera".

È facile concludere che le tecniche non sono valide se eseguite contemporaneamente (*aiuchi*). Gli *Shinpan-in* dovrebbero comprendere e agire in conformità con il concetto che non esiste l'*aiuchi* ⁽¹⁾.

Nota del traduttore: ⁽¹⁾ cioè gli arbitri dovrebbero avere la capacità di determinare, per quanto possibile, quale è stato il primo colpo e non semplicemente lasciar proseguire l'incontro assumendo che i colpi siano stati simultanei.

Yuko-Datotsu
(Ki-ken-tai-no-itchi)



II. Interpretare e riconoscere *Zanshin*

Zanshin è un termine generico che indica la postura mentale e fisica assunta dopo l'esecuzione di un colpo.

Se l'attaccante mostra un'eccitazione eccessiva, rimarcando la validità del colpo in modo improprio, questo verrà considerato non valido. È importante per *Shinpan-in* osservare la postura e l'atteggiamento dell'attaccante dopo il colpo, valutando così l'intera azione.

Inoltre, c'è una differenza nel modo in cui *zanshin* si esprime dopo l'esecuzione di una tecnica in relazione alla tempistica di *sen* e *oji-waza* (contrattacco). Ad esempio, nel caso di *oji-waza* e simili, *zanshin* può essere dimostrato solo istantaneamente.

III. Interpretazione ed applicazione del RSKA

1. Determinazione delle infrazioni (*hansoku*)

I concetti di "illegale" (*iho*), "scorretto" (*futo*), "legale" (*tekiho*) e "appropriato" (*tekisei*) devono essere interpretati correttamente. La condotta "illegale" è definita come ciò che è contrario alle normative. Mentre la condotta "scorretta" nel contesto di "Azioni Proibite" potrebbe non essere necessariamente illegale, ma è considerata un comportamento che viola i limiti della condotta normale. Confondere queste differenze può portare a una gestione errata ⁽²⁾.

Le questioni relative all'*hansoku* non dovrebbero essere giudicate solo in base ai singoli momenti dello *shiai*. Il rapporto tra il "risultato" e la "causa" sottostante durante lo *shiai* deve essere considerato e il corretto verdetto applicato in conformità con le regole ⁽³⁾.

Nei casi in cui sussista un elemento di dubbio o situazioni delicate, *shinpan-in* deve prendere la propria decisione, tramite *gogi*, sulla base dei fatti. Inoltre, in caso di evidente *hansoku*, come nel caso in cui un giocatore lasci cadere lo *shinai*, l'infrazione deve essere segnalata con le bandierine (*shinpan-ki*) senza necessità di *gogi*. *Shinpan-in* deve valutare con rigore gli atti scorretti, poiché trascurarli non farebbe che aumentare ulteriormente le scorrettezze.

2. A proposito di *Tsubazeriai*

Tsubazeriai rappresenta il punto più vicino e teso tra due avversari quando entrano in un contrasto ravvicinato, con le *tsuba* in contatto. *Tsubazeriai* nasce dall'attacco e dalla difesa durante l'esecuzione di un colpo.

Quando si entra in *tsubazeriai*, lo *shiai-sha* deve eseguire proattivamente un *waza* o cercare di staccarsi dal contatto. Ciononostante, se lo *tsubazeriai* si protrae per un periodo prolungato (un respiro di circa 3 secondi o più) la valutazione della situazione deve basarsi sui seguenti punti:

- 1) Gli *shiai-sha* sono impegnati in un corretto *tsubazeriai*?
- 2) Dimostrano l'intenzione di colpire?
- 3) Dimostrano la volontà di separarsi?

Le decisioni e le procedure di cui sopra sono normalmente riassunte come segue:

- ✓ Costituisce *tsubazeriai* scorretto se l'atto appare tale da un punto di vista di buon senso. Se "l'atto appare o meno irregolare da un punto di vista di buon senso" è determinato dallo scopo dell'Art. 1 della RSKA. Inoltre, "il trascorrere del tempo", "la situazione del momento" e altri fattori dovrebbero essere discussi in modo completo e obiettivo, le decisioni e le azioni seguenti saranno decise di concerto tramite *gogi*.
- ✓ È chiaramente inaccettabile lo *tsubazeriai* in cui il pugno di uno degli *shiai-sha* è a contatto con la lama dello *shinai* dell'avversario.

Nota del traduttore: ⁽²⁾ in altre parole, gli atti "illegali" (*iho*) e "sbagliati" (*futo*), sono entrambi "proibiti" (*kinshi*), ma solo atti "illegali" costituiscono "infrazioni" (*hansoku*), due dei quali comportano la penalità di un *ippon*, mentre le azioni "sbagliate" possono richiedere semplicemente un ammonimento.

⁽³⁾ Ad esempio, se un atleta ha spinto l'altro fuori dall'area, gli arbitri devono decidere chi dovrà avere l'*hansoku* -la persona che è uscita o quella che ha dato la spinta- basandosi sulla valutazione del fatto che la spinta fosse "sbagliata" derivante cioè da inutile rudezza e/o di non essere correlata ad un tentativo di attacco.

- ✓ È accettabile sbilanciare momentaneamente (*kuzushi*) l'avversario da *tsubazeriai* per eseguire un colpo, ma dovrebbe essere giudicato irregolare se l'azione è ripetitiva.
- ✓ Non c'è problema se si considera (*tsubazeriai*) un'azione momentanea per impostare l'esecuzione di una tecnica o di azioni istantanee che si collegano ad una tecnica.
- ✓ È accettabile incrociare momentaneamente la *shinai* in modo inverso (*gyaku-kosa*) nel tentativo di eseguire un attacco ⁽⁴⁾.
- ✓ La violenza, l'agganciare deliberatamente lo *shinai* (con l'intento di farlo cadere) e altre azioni simili che sembrano essere generalmente irregolari sono considerate atti proibiti (*kinshi*).
- ✓ *Shinpan-in* non dovrebbe risolvere frettolosamente situazioni di stallo (*kochaku*). Se *Shinpan-in* chiama "*wakare*" per separare gli *shiai-sha* troppo facilmente, questi potrebbero sfruttarlo ed usarlo a proprio vantaggio.
- ✓ Tutti e tre gli *shinpan-in* mantengono pari autorità nel prendere decisioni, tuttavia la gestione di situazioni di stallo e di *tsubazeriai* scorretti ricade sotto l'autorità esclusiva di *shushin*, che ha il compito di dirigere lo *shiai*. Pertanto, ai *fukushin* non è consentito pronunciare "*yame*" per interrompere uno *shiai*.

IV. Disposizione e movimenti degli arbitri

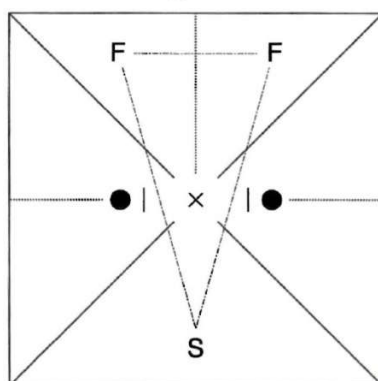
1. Principi Fondamentali

- 1) I tre *shinpan-in* devono muoversi in accordo con gli *shiai-sha* e lavorare insieme per mantenere simmetria e con sufficiente fluidità per assicurare la posizione ottimale per una visione chiara.
- 2) In linea di principio, *shinpan-in* si muovono in una formazione a triangolo isoscele con *shushin* posizionato all'apice.
- 3) L'ampiezza del movimento di *shinpan-in* non deve essere fissa a settori determinati dell'area.

2. Spiegazione dei principi fondamentali

- 1) *Shinpan-in* devono posizionarsi a circa un metro all'interno delle linee che delimitano lo *shiai-jo*, come mostrato in "Rotazione e Avvicendamento di *Shinpan-in*" e in "Figura 2: Posizione di partenza di *Shinpan-in*" a pag. 28 del RSKA "Linee Guida per lo *Shiai* di *Kendo* e per l'Arbitraggio".
- 2) Sebbene esista un posizionamento ideale per *shinpan-in*, in linea di principio non è predeterminato. *Shinpan-in* potrebbe restare bloccato qualora il posizionamento fosse rigidamente definito.

Figure 1



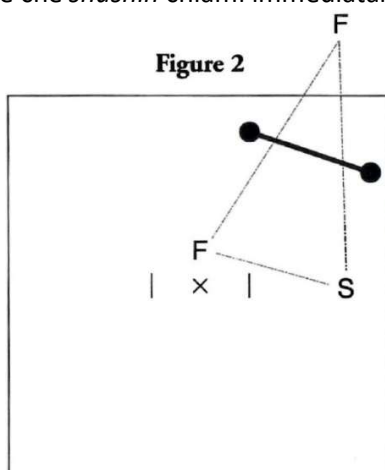
- 3) "____" indica l'area principale di responsabilità di *shushin* e dei *fukushin* ma non significa che sia loro proibito uscire da quell'area.
- 4) A seconda della situazione, è anche possibile spostarsi nelle aree "/" e "\". Tuttavia, questo non significa che *shinpan-in* siano liberi di spostarsi nella zona "/" "\" senza motivo

Nota del traduttore: ⁽⁴⁾ Cioè, un atleta in *tsubazeriai* tiene normalmente la *shinai* indirizzata verso l'alto e inclinata verso destra in una "x" con l'avversario, ma può temporaneamente invertire questo incrocio a sinistra prima di tentare un attacco.

- 5) La distanza tra *shinpan-in* può variare, ma è necessario prestare la dovuta attenzione durante gli spostamenti e i cambi di posizione.
- 6) *Shushin* prevedendo ciò che accade nello *shiai* e cambiando rapidamente posizione, permetterà ai *fukushin* di essere in grado di muoversi e assumere la propria posizione più facilmente. La consapevolezza di *shushin* di ciò che sta accadendo è fondamentale.
- 7) È importante che *shinpan-in* abbia sempre gli *shiai-sha* e gli altri *shinpan-in* nel proprio campo visivo.

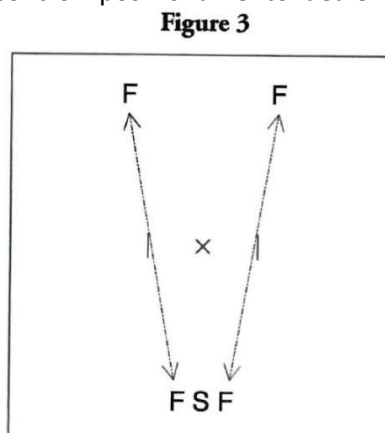
3. Situazioni eccezionali.

- 1) Le circostanze possono imporre posizioni irregolari che vanno contro il posizionamento ideale (Figura 2).
- 2) Evitare di uscire dallo *shiai-jo* se non è necessario.
- 3) Per quanto riguarda *jodan*, muoversi e posizionarsi tenendo conto dell'angolo di visuale e della distanza.
- 4) Sebbene ciò non dovrebbe accadere, qualora i tre *shinpan-in* si trovino tutti su un lato dei due *shiai-sha*, è preferibile che *shushin* chiami immediatamente "yame" per sospendere lo *shiai*.



4. Altro.

- 1) Quando i *fukushin* si portano alla relativa posizione all'inizio ed alla fine di uno *Shiai*, devono passare all'interno dei *kaishi-sen* (linee di inizio). Le circostanze possono imporre posizioni irregolari che vanno contro il posizionamento ideale



Spiegazione della Gestione

I. *Shiai*

In merito al *Kendo-gu* (Art. 4 del RSKA)

- 1) Non ci sono regole riguardanti guanti e altre attrezzature indossate sotto i *kote*.
- 2) Il regolamento stabilisce che gli atleti che non indossano il *nafuda* (nome sul *tare*) non saranno ammessi a partecipare.
- 3) Il *Kendo-gu* è descritto nell'Art. 3 del "Regole Sussidiarie dello *Shiai* di *Kendo* e di Arbitraggio". Altri elementi dell'equipaggiamento non sono ammessi negli *Shiai* ufficiali al fine di garantire equità e prevenire pericoli.

Durata dello *Shiai* (Art. 6 del RSKA)

- 1) Le regole specificano che sarà considerato valido un colpo eseguito contemporaneamente alla fine dello *shiai* (Art. 9 del RSKA).

Datotsu-bu dello *shinai* (Art. 13 del RSKA)

- 1) Il "*Monouchi*" è raffigurato nella "Fig. 2: Nomi delle Parti dello *Shinai*" del RSKA.
- 2) *Shinpan-in* deve guardare attentamente per confermare se un colpo viene sferrato con il "*jinbu*" (lama sul lato opposto dello *tsuru*) centrato sul *monouchi*".

II. Arbitraggio

Lesioni ed incidenti (Art. 30 del RSKA)

- 1) Se uno *shiai-sha* si infortuna durante lo *shiai*, *shinpan-in* devono valutare oggettivamente e in modo esaustivo, considerando il parere del medico e consultando il *kantoku* responsabile dello *shiai-sha*, per decidere se lo *shiai* può continuare o meno.
- 2) Il cronometraggio inizierà dopo la decisione di *shinpan-in*.
- 3) L'Art. 30 (1) della RSKA è stato istituito per consentire a uno *shiai-sha* infortunato di competere in uno *shiai* successivo dopo le cure del medico e la decisione di *shinpan-in*.

In merito a *Nito*

- 1) Affinché un colpo eseguito con lo *shoto* (spada corta) sia considerato valido, il combattente deve avere il controllo dello *shinai* dell'avversario con il proprio *daito* (spada lunga) e avere il braccio sufficientemente esteso al momento del colpo, con tutti i requisiti necessari per lo *yuko-datotsu*. Tuttavia, un colpo eseguito con lo *shoto* dalla posizione di *tsubazeriai* non sarà considerato valido in linea di principio.
- 2) Se lo *shinai* di un concorrente con *nito* è danneggiato e non viene sostituito, lo *shiai* sarà considerato perso e lo *shiai-sha* con *nito* sarà sconfitto.
- 3) Nello *tsubazeriai* con *nito*, le due spade devono essere incrociate con lo *shoto* davanti ed il *daito* dietro.

III. Linee guida di gestione

(Movimento di *shinpan-in* e presa delle bandiere prima dell'inizio dello *shiai*)

- 1) Un movimento naturale è accettabile quando *shinpan-in* cammina con le *shinpan-ki* in mano.
- 2) Quando *shinpan-in* arrotola le *shinpan-ki*, il movimento deve essere eseguito con attenzione e naturalezza, in modo da non apparire goffi.

(Rotazione di *shinpan-in*)

- 1) La rotazione di *shushin* deve essere eseguita in conformità con le procedure stabilite per quel torneo.

(*Rei a Shomen*)

- 1) La risposta di *shinpan-cho* al *rei a shomen* eseguito da *shinpan-in* e dagli *shiai-sha* dipende dalle procedure stabilite per quel torneo.

(*Yuko-datotsu*)

- 1) Se il segnale dello *yuko-datotsu* indicato con le *shinpan-ki* è errato, il segnale corretto deve essere mostrato immediatamente senza dover annullare il segnale originale.

(Altre linee guida)

- 1) Non esiste una regola che stabilisca il numero di barra dello *yoko-gane* a cui legare il *men-himo* (lacci del *men*), quindi questo non può essere definito *hansoku*. Se è fissato in una posizione insolita sul *men*, lo *shiai-sha* deve essere istruito secondo la "Guida ufficiale per l'insegnamento del *Kendo*".
- 2) I *kote* strappati devono essere sostituiti per motivi di sicurezza.
- 3) "La lunghezza del *men-himo* non deve superare i 40 cm dal nodo" non è una regola di per sé, ma un elemento correlato ai protocolli stabiliti per lo svolgimento del torneo. Pertanto, si tratta di una questione su cui istruire lo *shiai-sha* e per la quale si richiede la sua collaborazione.
- 4) Il *nakayui* deve essere fissato saldamente a circa 1/4 della lunghezza dello *shinai* a partire dalla punta. In caso contrario, lo *shinai* deve essere sostituito per evitare pericoli.

(Altro)

- 1) Qualsiasi *shiai-sha* che combatta in una posizione di squadra diversa dall'ordine presentato sarà trattato secondo le regole stabilite per il torneo.

Spiegazioni di casi comuni

I. *Shiai*

1. *Yuko-datotsu* (Art. 12 RSKA)

(Caso 1)

In risposta all'attacco di *men* del Rosso, Bianco sventa il colpo alzando il *kote* destro. Di conseguenza, Rosso colpisce il *kote* destro di Bianco. Come dovrebbe essere giudicato questo colpo?

(Spiegazione)

- 1) Poiché Rosso intendeva "colpire il *men*", il fatto che sia stato colpito il *kote* è stato puramente accidentale. Pertanto, in linea di principio, non dovrebbe essere considerato *yuko-datotsu*.
- 2) Il colpo dovrebbe essere giudicato in modo esaustivo, valutando fatti specifici a seconda delle circostanze.

(Caso 2)

Il Rosso colpisce per primo il *men* dell'avversario e viene giudicato valido, ma il Bianco esegue una stoccata (*tsuki*) immediatamente dopo causando la caduta o lo squilibrio del Rosso. Questo *men* del Rosso va ancora considerato valido?

(Spiegazione)

- 1) Se lo *tsuki* (fattore esterno) causa la perdita di equilibrio o la caduta del Rosso, il *men* del Rosso è valido.
- 2) Il giudizio dovrebbe basarsi sulla connessione tra *sen* e *go* (timing di anticipo e timing reattivo), sulla relativa postura o sui movimenti di entrambi gli *shiai-sha*, sulla causa dello squilibrio e sullo *zanshin*, etc..

(Caso 3)

Si dice che "*katate-waza* dovrebbe essere un colpo particolarmente forte per essere considerato valido", ma come si dovrebbe valutare questo?

(Spiegazione)

- 1) Il colpo dovrebbe essere considerato *ippon* se sono soddisfatte le condizioni per lo *yuko-datotsu*.
- 2) Non esiste uno standard specifico per ciò che costituisce un "colpo forte". La valutazione deve quindi basarsi sull'esperienza e sul rispetto dei criteri per lo *yuko-datotsu*.
- 3) Il sistema a tre arbitri garantisce l'obiettività dei verdetti anche in caso di piccole divergenze nella comprensione del contesto.

(Caso 4)

Se la postura e lo spirito dello *shiai-sha* colpito sono decisi e la punta dello *shinai* è in contatto con la parte superiore del corpo dell'attaccante, il colpo non viene giudicato valido. Quali sono alcuni indizi che possono aiutare in questo giudizio?

(Spiegazione)

- 1) È difficile formulare teorie su ogni azione ed evento. Il giudizio complessivo dovrebbe basarsi sulla connessione tra *sen* e *go* (timing di anticipo e timing reattivo), relative condizioni ed influenze, *zanshin*, etc..
- 2) È importante per *shinpan-in* allenarsi a distinguere le situazioni delicate.

(Caso 5)

Un colpo portato "immediatamente" contro un avversario caduto può essere considerato valido. Come si dovrebbe interpretare "immediatamente"?

(Spiegazione)

- 1) Piuttosto che considerare semplicemente il colpo in questione, *shinpan-in* deve considerare il processo che ha portato al colpo e le contromosse dello *shiai-sha* caduto.
- 2) Si dice anche che il colpo allo *shiai-sha* caduto debba essere portato "in un solo respiro". Il discernimento e la decisione di *shinpan-in* sono contenuti in questo "in un solo respiro".

(Caso 6)

Colpire con lo *shoto* in *nito* è vietato. Qual è il motivo?

(Spiegazione)

- 1) *Nito* dal punto di vista culturale del *kendo* è tradizionalmente permesso ma, colpire con lo *shoto*, per ragioni di equità e di sicurezza è soggetto a vincoli.

(Caso 7)

Nel contesto del *nito*, impugnato con una mano, o del *jodan* a una mano, sarebbe considerato *hansoku* se lo *shiai-sha* impugnasse la *tsubamoto* (la base della tsuba) del *daito* per nascondere il suo *kote*?

(Spiegazione)

- 1) Idealmente, la presa sulla *tsuka* dovrebbe essere vicina alla *tsukagashira*. Tuttavia, determinare se ciò costituisca un *hansoku* può essere difficile e potenzialmente controverso se giudicato esclusivamente in base alla posizione della presa. Pertanto, se uno *shiai-sha* impugna lo *shinai* vicino alla *tsubamoto* e adotta una postura eccessivamente difensiva o antiestetica, sarà considerato *hansoku* ai sensi dell'Art. 1 del RSKA, a seguito di un *gogi*.
- 2) Impugnare la *tsubamoto* durante un combattimento ravvicinato come *tsubazeriai* non è considerato particolarmente problematico se si considerano l'uso della spada (*toho*) e il *maai*.

(Caso 8)

Cosa si dovrebbe fare in caso di assunzione immediata di una posizione di blocco dopo aver colpito?

(Spiegazione)

- 1) Questo non è un *ippon* perché non soddisfa i criteri di *yuko-datotsu* (ovvero un colpo con *zanshin*).

2. Azioni proibite (Art. 17 RSKA)

(Caso 1)

Cosa si dovrebbe fare se uno *shiai-sha* commette due *hansoku* contemporaneamente?

(Spiegazione)

- 1) È improbabile che due *hansoku* vengano commessi esattamente nello stesso momento, quindi il tempo trascorso diventa il criterio per stabilire la prima infrazione punibile.
- 2) Se due *hansoku* vengono commessi esattamente nello stesso momento, viene punita la più grave delle due infrazioni.

(Caso 2)

In risposta all'*hiki-men* del Rosso, il Bianco colpisce (*tsuki*) avanzando. Come dovrebbe essere considerato questo *tsuki*?

(Spiegazione)

- 1) Se la spinta è irragionevole o non è una tecnica di *tsuki* legittima, allora è *hansoku*.

- 2) *Shinpan-in* devono determinare se l'azione di *tsuki* porta a un colpo o se è ragionevole o irragionevole.

(Caso 3)

Uno degli *shiai-sha* colpisce con forza lo *shinai* dell'avversario, facendoglielo cadere. L'*hansoku* viene assegnato a chi ha colpito con forza lo *shinai* o a chi lo ha lasciato cadere?

(Spiegazione)

- 1) Se un colpo allo *shinai* dell'avversario viene sferrato nel corso di un'azione offensiva o difensiva, non si tratta di *hansoku*. In tal caso, chi lascia cadere lo *shinai* viene penalizzato.
- 2) Se il colpo eccessivamente forte è inappropriato, colui che lo ha eseguito deve essere penalizzato ai sensi dell'Art. 1 del RSKA (Scopo del "Regolamento").

(Caso 4)

Il *kendo-gu* di un concorrente può slacciarsi per qualche motivo durante uno *shiai*. Questo è considerato *hansoku* per non aver allacciato correttamente il *kendo-gu*?

(Spiegazione)

- 1) Secondo il regolamento, questo non costituisce *hansoku*.
- 2) È *hansoku* se si tratta di un errore grave che rende impossibile continuare lo *shiai*, mostrando chiaramente una mancanza di attenzione per la sicurezza. Lo stesso vale se il *kendo-gu* si slaccia frequentemente.
- 3) Indossare correttamente l'abbigliamento e il *kendo-gu* è una questione di insegnamento.

(Caso 5)

Esistono criteri per distinguere tra *taiatari* (collisione corporea) e *oshi-dashi* (spingere fuori dall'area l'avversario)?

(Spiegazione)

- 1) Se l'atto non è collegato a un attacco, come *taiatari* dopo un colpo o l'esecuzione di un colpo dopo aver sbilanciato l'avversario con *taiatari*, allora si tratta di *oshi-dashi* ingiustificato.
- 2) *Shinpan-in* devono determinare se l'intenzione fosse quella di spingere l'avversario fuori dall'area senza colpire.
- 3) *Shinpan-in* devono decidere se la forza del contatto potesse essere plausibilmente sopportata dal ricevente.

(Caso 6)

Un *hansoku* viene dato all'inizio come avvertimento perché il metodo di esecuzione dello *tsubazeriai* non è corretto. È appropriato?

(Spiegazione)

- 1) La decisione dovrebbe basarsi sul fatto che l'azione è ingiustificata.
- 2) Non è necessario dare un avvertimento.

(Caso 7)

È *hansoku* se *tsubazeriai* è semplicemente un intreccio invece di essere in stallo?

(Spiegazione)

- 1) È *hansoku* perché è *tsubazeriai* illegale. (Entrambi si intrecciano perché *tsubazeriai* è scorretto dal punto di vista del contatto. Da una prospettiva razionale, la postura in *tsubazeriai* dovrebbe consentire una facile esecuzione del *waza*. Poiché lo *tsubazeriai* stesso è scorretto, diventa un intreccio da cui il *waza* non può essere eseguito).

(Caso 8)

In quale situazione si può considerare interrotto lo *tsubazeriai*?

(Spiegazione)

- 1) Il momento in cui uno *shiai-sha* si muove per colpire o intraprendere un'altra azione è considerato l'inizio del disimpegno dallo *tsubazeriai*.

II. Arbitraggio

1. Procedure per Shinpan (arbitraggio) (Art. 29 RSKA)

(Caso 1)

Due *shinpan-in* indicano *yuko-datotsu*, decretando così la validità del colpo. Tuttavia, il restante *shinpan-in* non risponde. In tal caso, poiché la maggioranza ha già deciso che è stato segnato un punto valido, è consentito procedere senza la terza decisione, oppure si deve sollecitare lo *shinpan-in* che non ha risposto ad indicare la propria decisione?

(Spiegazione)

- 1) Non procedere. Lo *shinpan-in* che non ha risposto deve indicare la propria decisione.
- 2) Il colpo è valido (*yuko-datotsu*), ma come stabilito dall'Art. 29 (Procedure per *Shinpan*) dell'RSKA, gli altri *shinpan-in* devono rispondere immediatamente con il proprio giudizio.
- 3) Se si prosegue senza che venga indicata la decisione del terzo *shinpan-in*, *shinpan-in* potrebbe iniziare a pensare che sia giusto smettere di usare le proprie bandierine per segnalare le decisioni.

(Caso 2)

I tre *shinpan-in* sono posizionati davanti e dietro lo *shiai-sha*. L'altro *shinpan-in* deve seguire la decisione di chi ha la migliore visuale del colpo?

(Spiegazione)

- 1) Ogni *shinpan-in* deve osservare attentamente lo *shiai* e prendere le proprie decisioni.
- 2) Lo *shinpan-in* con la migliore visuale non sempre prende la decisione corretta.

(Caso 3)

Se uno *tsuki* sembra eccessivamente violento e pericoloso, *Shinpan* può chiamare "*yame*" per sospendere lo *shiai*?

(Spiegazione)

- 1) Si può proclamare "*yame*".
- 2) È *hansoku* se l'azione è pericolosa e non porta a un colpo.

(Caso 4)

I *fukushin* possono dichiarare "*yame*" per sospendere lo *shiai* se ritengono che lo *tsubazeriai* si stia protrahendo troppo a lungo?

(Spiegazione)

- 1) In linea di principio, ai *fukushin* non è consentito chiedere l'interruzione.
- 2) L'autorità di dirigere lo *shiai* è detenuta da *shushin*.

(Caso 5)

Il tempo necessario per la cessazione dello *tsubazeriai* dovrebbe essere di circa "un respiro (circa 3 secondi)". In che momento *shinpan-in* dovrebbe determinare l'inizio dello *tsubazeriai* e come dovrebbe determinare che lo *tsubazeriai* è terminato?

(Spiegazione)

- 1) *Tsubazeriai* si riferisce ad una situazione in cui entrambe le *tsuba* sono in contatto tra di loro. Tuttavia, *shinpan-in* dovrebbe riconoscere l'inizio dello *tsubazeriai* quando entrambi i combattenti sono a distanza ravvicinata senza impegnarsi in attacco o difesa, anche se le loro *tsuba* non sono fisicamente premute l'una contro l'altra.

- 2) La cessazione dello *tsubazeriai* è descritto sopra nel "Caso 8 di I *Shiai* 2. Azioni proibite". È essenziale per *shinpan-in* osservare attentamente il processo di cessazione. Durante lo *shiai*, la separazione deve essere perseguita attivamente fino a quando entrambi i *kensen* non sono completamente disimpegnati. Lo *shiai-sha* dovrebbe portarsi in *chudan-no-kamae* ad una distanza tale da non poter sferrare un colpo immediato.

(Caso 6)

Se il *fukushin* ha dubbi o non è d'accordo con la gestione dello *tsubazeriai* da parte di *shushin*, può dichiarare "*yame*" per sospendere lo *shiai*?

(Spiegazione)

- 1) *Fukushin* non può dichiarare "*yame*".
- 2) È fondamentale che i tre *shinpan-in* abbiano unità di intenti prima e dopo lo *shiai*.
- 3) *Shinpan-shunin* dovrebbe dare consigli, istruzioni e ammonimenti dopo lo *shiai*.

(Caso 7)

Shushin rileva uno "*tsubazeriai* illegale" e decide di convocare *gogi* per riesaminare la situazione. *Fukushin* deve penalizzare uno o entrambi gli *shiai-sha* con *hansoku*?

(Spiegazione)

- 1) *Fukushin* può decidere individualmente che (uno o entrambi) gli *shiai-sha* non debbano essere penalizzati.
- 2) La decisione di convocare un *gogi* per riesaminare uno *tsubazeriai* illegale spetta a *shushin*, la cui responsabilità è quella di dirigere lo *shiai*. Tuttavia, l'autorità di impartire *hansoku* è paritaria tra i tre *shinpan-in*.

(Caso 8)

Cosa dovrebbe tenere a mente *shinpan-in* quando valuta la procedura di cessazione di *tsubazeriai*?

(Spiegazione)

- 1) *Shinpan-in* dovrebbe valutare attentamente se un concorrente sta eseguendo correttamente *tsubazeriai* e se si disimpegna attivamente e rapidamente da *tsubazeriai* sfruttando la forza competitiva tra le *tsuba*. Questo giudizio dovrebbe tenere conto dell'età, del livello di abilità e della competenza complessiva del competitore.
- 2) Se ci sono azioni improprie durante la procedura di risoluzione di *tsubazeriai*:
 - Azione di attacco mentre si finge di indietreggiare.
 - Se lo *shiai-sha* appoggia deliberatamente lo *shinai* sulla spalla dell'avversario.
 - Azioni che comportano spazzate (*harau*), rotazioni (*maku*), trattenute o agganci allo *shinai*.
 - Azioni che comportano l'apertura o l'abbassamento dello *shinai*.
 - Azioni che includono piegamenti o torsioni intenzionali del corpo.
 - Altre azioni considerate inappropriate.

Se durante la cessazione di *tsubazeriai* si verificano azioni palesemente improprie, verrà applicato un *hansoku* basato sul *gogi*. In casi ambigui, *shinpan-in* può richiedere *gogi* e decidere di emettere un *hansoku* allo *shiai-sha* se tali azioni si verificano più di un paio di volte.

(Caso 9)

Fukushin può dichiarare "*yame*" se è stato commesso un evidente *hansoku* che è passato inosservato a *shushin*?

(Spiegazione)

- 1) *Fukushin* può dichiarare "*yame*" per l'interruzione.

- 2) Ci sono occasioni in cui *shushin* non si accorge o non riesce a vedere la situazione in questione.
- 3) Ci sono situazioni in cui lo *shiai* non può continuare a causa di un'emergenza.
- 4) Ci sono casi in cui viene rilevato un potenziale pericolo.

(Caso 10)

Shushin non si accorge che lo *shinai* è ruotato nelle mani di uno *shiai-sha*, ma *fukushin* se ne accorge. Quale azione si dovrebbe intraprendere?

(Spiegazione)

- 1) *Fukushin* informa *shushin* del problema quando lo *shiai* viene sospeso. *Shushin* dichiara "yame" tempestivamente e fornisce istruzioni chiare riguardo allo *shinai* ruotato.
- 2) Dopo aver ricevuto le istruzioni una volta, se il problema persiste e i colpi vengono effettuati con il lato sbagliato dello *shinai*, questi non possono essere considerati validi.

(Caso 11)

Gli *shinpan-in* A e B indicano *jogai hansoku*. Lo *shinpan-in* C, che si trovava più vicino allo *shiai-sha* e aveva la visuale migliore, chiede *gogi* e sostiene che lo *shiai-sha* non è uscito. Come si dovrebbe risolvere questa situazione?

(Spiegazione)

- 1) Esprimere un giudizio basato sui fatti.
- 2) Anche se lo *shinpan-in* è vicino, ciò non garantisce che abbia visto l'accaduto.

(Caso 12)

Se gli *shiai-sha* sono ingarbugliati sulla linea d'area ed uno di essi sembra sul punto di uscire, *shinpan-in* dovrebbe attendere che lo *shiai-sha* esca?

(Spiegazione)

- 1) No, *shinpan-in* non dovrebbe attendere che lo *shiai-sha* esca.
- 2) A differenza di un colpo di valido, *shinpan-in* non dovrebbe attendere che venga commesso un *hansoku*. La decisione dovrebbe essere presa in base alle circostanze, tenendo conto di equità ed esclusione di pericolo.

(Caso 13)

Entrambi gli *shiai-sha* colpiscono praticamente contemporaneamente (*ai-uchi*). Vengono alzate due bandiere rosse (*fukushin*) ed una bandiera bianca (*shushin*). *Shushin* chiede *gogi* per confermare il giudizio. *Gogi* è appropriato in questo caso?

(Spiegazione)

- 1) È inappropriato che *shushin* chiami *gogi*.
- 2) Tuttavia, se si sospetta che sia stato commesso un errore o che la decisione non sia stata indicata chiaramente, *shushin* può chiamare *gogi* per assicurarsi che il giudizio sia accurato.

(Caso 14)

Nel caso in cui *gogi* venga chiamato a rivedere *yuko-datotsu* o *hansoku*, solo *shushin* dovrebbe indicare il risultato di *gogi*. Se i giudizi sono divisi 2 a 1 e solo lo *shushin* mostra il risultato con una bandierina, gli spettatori non si accorgeranno che uno degli *shinpan-in* non è d'accordo con gli altri due. Non dovrebbe essere consentito a tutti gli *shinpan-in* di mostrare il proprio giudizio?

(Spiegazione)

- 1) Se *shinpan-in* hanno seguito la procedura di *gogi* per rivedere una decisione, solo *shushin* deve indicare il risultato, anche se la discussione riguarda *yuko-datotsu*.
- 2) Sebbene ci sia stata discrepanza tra le decisioni degli *shinpan-in* nel *gogi*, l'idea è che *shushin* rappresenti i tre *shinpan-in* nell'indicare e dichiarare la decisione finale.

Membri del comitato redattore

2001/2002 Comitato Shiai e Shinpan

Presidente del comitato: Shuji Fukumoto
Membri del comitato: Tadahiro Ajiro Naoki Isobe
Shigeaki Inoue Takenori Oshiro
Tomoyasu Ota Masaharu Kakehashi
Kiyomitsu Goto Eiko Nagao
Masami Matsunaga Michio Wakimoto
Segretario: Minoru Oya

2005/2006 Comitato Shiai e Shinpan

Presidente: Eiji Taguchi
Membri del comitato: Naoki Isobe Katsuo Endo
Tomoyasu Ota Yuji Nakata
Kazuo Negishi Kunio Hayashi
Takao Fujiwara Hitoshi Murakami
Michio Wakimoto
Membro del comitato e segretario: Toru Tamura

2023/2024 Comitato Shiai e Shinpan

Presidente: Kunihide Koda
Membri del comitato: Takeshi Ishii Yoshihiro Ugajin
Hiroshi Kanzaki Shinobu Kiyono
Azumori Toyomura Shinichi Honda
Tomohiko Honna Kazushi Miyake
Masahiro Miyazaki Masaru Yamazaki
Membro del comitato e segretario: Yuji Arita