

REGOLAMENTO DELLO SHIAI DI KENDO E DI ARBITRAGGIO
REGOLE SUSSIDIARIE DELLO SHIAI DI KENDO E DI ARBITRAGGIO
LINEE GUIDA PER LO SHIAI DI KENDO E PER L'ARBITRAGGIO

Revisione del 26 luglio 2023
INTERNATIONAL KENDO FEDERATION

Prefazione

Questo libro è una revisione del regolamento della International Kendo Federation (FIK) “Regolamento dello Shiai di Kendo e di Arbitraggio. Regole Sussidiarie dello Shiai di Kendo e di Arbitraggio.” Pubblicato il 7 dicembre 2006. La versione originale fu tradotta dal regolamento della All Japan Kendo Federation pubblicato il 26 marzo 1997. Le modifiche fatte in questo libro sono principalmente di natura linguistica e non sono state fatti cambiamenti significativi.

Ci si accorgerà che alcune frasi non sono l’esatta traduzione parola per parola delle frasi giapponesi corrispondenti, ciononostante tutte le frasi vengono presentate in modo appropriato al fine di rendere l’idea di ciò che deve essere eseguito e come.

Per convenienza, alcuni termini e frasi giapponesi normalmente utilizzate in giapponese vengono mostrate in corsivo e le rispettive forme italiane vengono fornite nel Glossario delle ultime pagine.

Per l’edizione in italiano

Traduzione prima stesura 03/1997 a cura di
Revisioni ed aggiornamenti (03/2000-12/2006-09/2017) a cura di
Revisione ed aggiornamento 07/2023 a cura della

Giancarlo Smurra
Lorenzo Zago
Commissione Tecnica Arbitrale

REGOLAMENTO DELLO SHIAI DI KENDO E DI ARBITRAGGIO (in seguito denominato "Regolamento")	INDICE	REGOLE SUSSIDIARIE DELLO SHIAI DI KENDO E DI ARBITRAGGIO (in seguito denominate "Regole Sussidiarie")
	Pag.	
<u>Articolo 1</u> scopo del regolamento	4	
<u>PARTE 1: SHIAI</u>		
<u>CAPITOLO 1: REGOLE GENERALI</u>		
<u>Articolo 2</u> <i>Shiai-jo</i>	4	<u>Articolo 1</u> <i>Shiai-jo</i>
<u>Articolo 3</u> <i>Shinai</i>	4	<u>Articolo 2</u> <i>Shinai</i>
<u>Articolo 4</u> <i>Kendo-gu</i>	5	<u>Articolo 3</u> <i>Kendo-gu</i>
<u>Articolo 5</u> <i>Divisa</i>	5	<u>Articolo 3-2</u> <i>Kendo-gi -maniche-</i>
	5	<u>Articolo 4</u> <i>Mejirushi</i> dello <i>Shiai-sha</i>
	5	<u>Articolo 5</u> <i>Nafuda</i> per lo <i>Shiai-sha</i>
	5	<u>Articolo 6</u> Specifiche delle <i>Shinpan-ki</i> ed altro
	5	<u>Articolo 7</u> Utilizzo di protezioni ed altro
	5	<u>Articolo 8</u> Ingresso ed uscita dallo <i>Shiai-jo</i> ed etichetta dello <i>Shiai-sha</i>
<u>CAPITOLO 2: SHIAI</u>		
Sezione 1: ARGOMENTI RELATIVI ALLO SHIAI		
<u>Articolo 6</u> Durata dello <i>Shiai</i>	5	
<u>Articolo 7</u> Decisioni della Vittoria	5	
	6	<u>Articolo 9</u> <i>Hantei</i> , riferimento art. 7.5 del Regolamento
<u>Articolo 8</u> <i>Dantai-Shiai</i>	6	
<u>Articolo 9</u> Inizio e termine dello <i>Shiai</i>	6	
<u>Articolo 10</u> Sospensione e ripresa dello <i>Shiai</i>	6	
<u>Articolo 11</u> Richiesta di sospensione dello <i>Shiai</i>	6	
Sezione 2: YUKO-DATOTSU		
<u>Articolo 12</u> <i>Yuko-datotsu</i>	7	<u>Articolo 10</u> <i>Yuko-datotsu</i> , riferimento art. 12 del Regolamento
	7	<u>Articolo 11</u> <i>Yuko-datotsu</i> in situazioni particolari
	7	<u>Articolo 12</u> <i>Datotsu</i> non validi
<u>Articolo 13</u> <i>Datotsu-bu</i> dello <i>Shinai</i>	7	
<u>Articolo 14</u> <i>Datotsu-bui</i>	7	<u>Articolo 13</u> <i>Datotsu-bui</i> , riferimento art. 14 del Regolamento
<u>CAPITOLO 3: PROIBIZIONI</u>		
Sezione 1: ATTI PROIBITI		
<u>Articolo 15</u> Utilizzo o possesso di sostanze proibite	8	<u>Articolo 14</u> Art. 15 del Regolamento (Utilizzo o possesso di sostanze proibite)
<u>Articolo 16</u> insulti o comportamento offensivo	8	
<u>Articolo 17</u> proibizioni varie	8	<u>Articolo 15</u> Art. 17.1 (Equipaggiamento

					non conforme)
		8	<u>Articolo 16</u>		Altri atti in violazione delle regole, riferimento art. 17.7 del Regolamento
Sezione 2: SANZIONI					
<u>Articolo 18</u>	<i>Tai-jo</i> (Espulsione)	9			
<u>Articolo 19</u>	<i>Fusei-yogu</i>	9			
<u>Articolo 20</u>	Altro	9	<u>Articolo 17</u>		<i>Sosai</i> di <i>Hansoku</i> , riferimento art. 20 del Regolamento
<u>PARTE 2: SHINPAN</u>					
<u>CAPITOLO 1: REGOLE GENERALI</u>					
<u>Articolo 21</u>	Composizione del gruppo <i>Shinpan</i>	10			
<u>Articolo 22</u>	<i>Shinpan-cho</i>	10	<u>Articolo 18</u> <u>Articolo 19</u>		Compiti di <i>Shinpan-cho</i> Segnalazione da parte di <i>Shinpan-cho</i> per l'inizio dello <i>Shiai</i>
<u>Articolo 23</u>	<i>Shinpan-shunin</i>	10	<u>Articolo 20</u>		Compiti di <i>Shinpan-shunin</i>
<u>Articolo 24</u>	<i>Shinpan-in</i>	11	<u>Articolo 21</u>		Compiti di <i>Shinpan-in</i>
<u>Articolo 25</u>	Gruppo <i>Kakari-in</i>	11	<u>Articolo 22</u>		Composizione e compiti di <i>Kakari-in</i> , riferimento art. 25 del Regolamento
		11	<u>Articolo 23</u>		Divisa di <i>Shinpan-in</i>
<u>CAPITOLO 2: SHINPAN</u>					
Sezione 1: ARGOMENTI RELATIVI ALL'ARBITRAGGIO					
<u>Articolo 26</u>	Decisione su <i>Yuko-datotsu</i>	12			
<u>Articolo 27</u>	<i>Torikeshi</i> di <i>Yuko-datotsu</i>	12	<u>Articolo 24</u>		<i>Torikeshi</i> di <i>Yuko-datotsu</i> , riferimento art. 27 del Regolamento
<u>Articolo 28</u>	Errori nelle Decisioni su <i>Yuko-datotsu</i> ed Altri Giudizi	12	<u>Articolo 25</u>		Errori nelle Decisioni su <i>Yuko-datotsu</i> ed Altri Giudizi, riferimento art. 28 del Regolamento
<u>Articolo 29</u>	Procedure d'arbitraggio	12	<u>Articolo 26</u>		<i>Wakare</i> , riferimento art. 29.4 del Regolamento
		13	<u>Articolo 27</u>		Procedure per <i>Tsuru</i> orientato in modo improprio
Sezione 2: DISPOSIZIONI PER SHINPAN-IN					
<u>Articolo 30</u>	Lesioni o incidenti	13			
<u>Articolo 31</u>	<i>Kiken</i>	13	<u>Articolo 28</u>		<i>Kiken</i> , riferimento art. 31 del Regolamento
<u>Articolo 32</u>	Punti acquisiti per <i>Shiai-funo-sha</i> o <i>Kiken-sha</i>	13			
<u>Articolo 33</u>	Punti o Status acquisito del trasgressore	14			

Sezione 3: GOGI O IGI			
<u>Articolo 34</u>	<i>Gogi</i>	14	
<u>Articolo 35</u>	<i>Igi</i>	14	
<u>Articolo 36</u>	Dubbi	14	
<u>Capitolo 3: SENKOKU ED USO DI SHINPAN-KI</u>			
<u>Articolo 37</u>	<i>Senkoku</i>	14	
<u>Articolo 38</u>	Uso delle <i>Shinpan-ki</i>	14	
<u>Capitolo 4: SUPPLEMENTO</u>			
<u>Articolo 39</u>	Argomenti supplementari	14	
<u>Appendici</u>		15	
<u>Tavola 1</u>	<i>Senkoku</i> e relativo uso delle <i>Shinpan-ki</i>	16	
<u>Tavola 2</u>	Specifiche dello <i>Shinai</i>	18	
<u>Figura 1</u>	<i>Shiai-jo</i>	19	
<u>Figura 2</u>	Nomi delle parti dello <i>Shinai</i>	19	
<u>Figura 3</u>	<i>Kendo-gu</i> e <i>Datotsu-bui</i>	20	
<u>Figura 4</u>	<i>Nafuda</i>		
<u>Figura 5</u>	Specifiche delle bandierine	20	
			<u>Articolo 29</u> Richiesta <i>Igi</i> contro possibili errori nelle decisioni di <i>Shinpan-in</i> , riferimento art. 36 del Regolamento

(Scopo del regolamento)

Articolo 1 – Lo scopo del Regolamento è di far competere in modo leale gli *Shiai-sha* negli *Shiai* della INTERNATIONAL KENDO FEDERATION (FIK) in accordo coi principi della spada e di arbitrare gli *Shiai* in modo appropriato senza pregiudizi.

PARTE 1: SHIAI**CAPITOLO 1: REGOLE GENERALI****(Shiai-jo)**

Articolo 2 – Di regola lo *Shiai-jo* avrà pavimento in legno e le sue specifiche saranno le seguenti:

1. La configurazione dello *Shiai-jo* sarà di forma quadrata o rettangolare con lati lunghi da 9 ad 11 metri inclusa la larghezza della linea.
2. Il centro dello *Shiai-jo* verrà contrassegnato da una croce e due *Kaishi-sen* verranno tracciati da entrambi i lati del centro ed alla medesima distanza da esso. La lunghezza dei *Kaishi-sen* e la distanza tra di essi sono specificate nelle Regole Sussidiarie.

(Shinai)

Articolo 3 – Lo *Shinai* sarà fatto di bambù oppure di materiale sintetico sostitutivo del bambù approvato dalla ALL JAPAN KENDO FEDERATION. La struttura, la lunghezza, il peso ed il diametro dello *Shinai* e le specifiche della *Tsuba* sono stabilite nelle Regole Sussidiarie.

Articolo 1 – Le specifiche dello *Shiai-jo* prescritte nell'Art. 2 del Regolamento sono le seguenti:

1. Uno spazio di almeno 1,5 metri verrà lasciato libero all'esterno dello *Shiai-jo*.
2. La larghezza delle linee sarà da 5 a 10 centimetri ed il loro colore di regola sarà bianco.
3. La croce al centro dello *Shiai-jo*, la lunghezza dei *Kaishi-sen* e la distanza tra di essi sono indicate nella Fig. 1

Articolo 2 – Le specifiche dello *Shinai* con riferimento all'Art. 3 del Regolamento sono le seguenti:

1. Lo *Shinai* sarà costituito da quattro stecche e non includerà altri oggetti oltre all'anima all'interno della *Sakigawa* ed al *Chigiri* inserito all'estremità della *Tsuka*.
Shinai con grandi spazi nell'allineamento delle stecche o con modifiche di lavorazione o forma che compromettano significativamente la sicurezza, non devono essere utilizzati.
I nomi delle rispettive parti dello *Shinai* vengono indicate nella Fig. 2.
2. Le specifiche dello *Shinai* vengono indicate nella Tav. 2, A e B. La lunghezza indicata si riferisce alla lunghezza totale dello *Shinai* compresi i suoi accessori ed il peso si riferisce al peso totale inclusi i relativi accessori eccetto la *Tsuba*. Il diametro dello *Shinai* si riferisce al diametro minimo della punta della *Sakigawa* (distanza tra i lati opposti), come pure al diametro minimo del *Chikuto* (distanza tra gli angoli opposti a 8 cm dalla punta dello *Shinai*). La punta dello *Shinai* deve essere la parte più stretta del *Chikuto*, che si allargherà dalla punta verso il *Monouchi*.
3. La *Tsuba* avrà forma rotonda e sarà fatta di cuoio o di materiale sintetico; il suo diametro non supererà i 9 centimetri ed essa verrà fissata allo *Shinai*.

(Kendo-gu)

Articolo 4 – Il *Kendo-gu* sarà costituito da *Men*, *Kote*, *Do* e *Tare*.

(Divisa)

Articolo 5 – La divisa di *Kendo* consisterà di *Kendo-gi* e *Hakama*.

CAPITOLO 2: SHIAI**Sezione 1: ARGOMENTI RELATIVI ALLO SHIAI****(Durata dello Shiai)**

Articolo 6 – La durata standard dello *Shiai* sarà di cinque minuti, e l'*Encho* sarà di tre minuti. L'arco di tempo che intercorre tra il *Senkoku* di *Yukodatsu* o la sospensione del combattimento decretati da *Shushin* e la ripresa dello *Shiai* non verrà calcolato nella durata dello *Shiai*.

(Decisione di Vittoria)

Articolo 7 – La vittoria nello *Shiai* verrà determinata secondo le regole seguenti:

1. In linea di Principio, la vittoria sarà stabilita secondo la regola di *Sanbon-shobu*; tuttavia può essere determinata secondo la regola di *Ippon-shobu* nel caso necessità organizzative all'interno di ogni torneo.

Articolo 3 – Il *Kendo-gu* a cui si riferisce l'Art. 4 del Regolamento è illustrato nella Fig. 3.

1. Il *Men-buton* deve essere di lunghezza sufficiente a proteggere le articolazioni delle spalle ed essere idoneo ad assorbire sufficientemente l'impatto dei colpi.
2. I *Kote* devono proteggere almeno la metà dell'avambraccio (inteso dal polso al gomito). Il *Kote-gashira* e il *Kote-buton* devono essere idonei ad assorbire sufficientemente l'impatto dei colpi.
3. La profondità dell'*Eguri (Kuri)* nel *Kote-buton*, non deve eccedere 2,5 cm tra la lunghezza della parte più lunga e la lunghezza di quella più corta.

Articolo 3-2 – Le maniche del *Kendo-gi* devono essere di lunghezza sufficiente a coprire i gomiti.

Articolo 4 – Ogni *Shiai-sha* dovrà indossare il *Mejirushi*, una striscia di stoffa, rossa o bianca, della lunghezza totale di 70 centimetri e della larghezza di 5 centimetri. Il *Mejirushi* sarà apposto piegato in due nel punto d'incrocio dei lacci del *Do*.

Articolo 5 – Il *Nafuda*, illustrato nella Fig. 4, dovrà essere fissato alla parte centrale del *Tare*.

Articolo 6 – Le specifiche delle *Shinpan-ki* vengono mostrate nella Fig. 5; il diametro standard dei manici delle bandierine sarà di 1,5 centimetri.

Articolo 7 – Gli *Shiai-sha* possono utilizzare protezioni o altro solamente in caso di necessità medica, purché tali protezioni siano ordinate e non costituiscano pericolo per gli avversari, e previa approvazione da parte di *Shinpan-shunin* o di *Shinpan-cho*.

Articolo 8 – Le modalità di entrata e di uscita dallo *Shiai-jo* dello *Shiai-sha* ed la modalità del *Rei*, possono venire specificate in ciascun torneo.

2. In *Sanbon-shobu*, lo *Shiai-sha* che acquisisce per primo due punti all'interno della durata dello *Shiai* sarà il vincitore. Tuttavia, qualora uno *Shiai-sha* acquisisca un punto senza concederne alcuno all'avversario, all'interno della durata dello *Shiai*, questi sarà il vincitore.
3. Nel caso in cui la vittoria non venga determinata all'interno della durata dello *Shiai*, può venire concesso *Encho* durante il quale lo *Shiai-sha* che acquisisca per primo un punto sarà il vincitore. Altrimenti la vittoria può essere determinata mediante *Hantei* o mediante *Chusen*, oppure lo *Shiai* può essere decretato *Hikiwake*.
4. Nel caso in cui la vittoria venga determinata mediante *Hantei* o mediante *Chusen*, al vincitore verrà assegnato un punto.
5. Nel formulare *Hantei*, *Shinpan-in* dovrà prendere in considerazione in primo luogo l'abilità degli *Shiai-sha*, quindi il loro atteggiamento durante lo *Shiai*.

(Dantai-shiai)

Articolo 8 – *Dantai-shiai* verrà effettuato secondo le regole seguenti; tuttavia tali regole possono venire modificate in ciascun torneo se necessario:

1. La squadra che ha il maggior numero di vincitori dell'altra sarà la vincitrice. Nel caso in cui il numero di vincitori risultasse uguale, la squadra che ha realizzato un numero maggiore di punti dell'altra sarà la vincitrice. Inoltre qualora il numero di punti realizzati fosse uguale, un *Daihyosha* di ciascuna squadra effettuerà un combattimento decisivo.
2. Nel caso del sistema *Kachinuki*, lo/a *Shiai-sha* di una squadra può continuare a combattere fintanto che continui a vincere. La squadra che ha sconfitto l'ultimo/a *Shiai-sha* della squadra avversaria sarà la vincitrice.

(Inizio e Termine dello Shiai)

Articolo 9 – L'inizio e il termine dello *Shiai* verranno dichiarati da *Shushin*.

(Sospensione e Ripresa dello Shiai)

Articolo 10 – La sospensione dello *Shiai* verrà dichiarata da *Shinpan-in*, mentre la ripresa dello *Shiai* verrà decretata da *Shushin*.

(Richiesta di Sospensione dello Shiai)

Articolo 11 – Nel caso in cui uno *Shiai-sha* non sia

Articolo 9 – *Hantei* stabilito nell'Art. 7, n° 5 del Regolamento si baserà sui seguenti criteri:

1. Nel caso in cui uno/a *Shiai-sha* abbia effettuato un *Datotsu* molto simile ad uno *Yuko-datotsu*, la sua l'abilità dovrà venire considerata superiore.
2. Nel caso in cui uno/a *Shiai-sha* sia predominante nella postura e nei movimenti, la sua attitudine dovrà venire considerato superiore.

in grado di continuare a combattere a causa di un incidente o altro, tale *Shiai-sha* può richiedere una sospensione dello *Shiai*.

Sezione 2: YUKO-DATOTSU

(Yuko-datotsu)

Articolo 12 – *Yuko-datotsu* viene definito come un fendente o una stoccata effettuati in modo accurato sugli obiettivi definiti (*Datotsu-bui*) del *Kendo-gu* dell'avversario. Il fendente o la stoccata devono essere eseguiti con forte spirito e postura corretta, utilizzando la sezione idonea (*Datotsu-bu*) dello *Shinai* con corretto angolo (*Hasuji*), e seguiti da *Zanshin*.

(*Datotsu-bu* dello *Shinai*)

Articolo 13 - Il *Datotsu-bu* dello *Shinai* sarà centrato nella parte utile a colpire (*Monouchi*) del *Jinbu* sul lato opposto della corda (*Tsuru*).

(*Datotsu-bui*)

Articolo 14 – I *Datotsu-bui* sono i seguenti (Fig. 3):

1. *Men-bu* (*Sho-men* e *Sayu-men*)
2. *Kote-bu* (*Migi-kote* e *Hidari-kote*)

3. *Do-bu* (*Migi-do* e *Hidari-do*)
4. *Tsuki-bu* (*Tsuki-dare*)

Articolo 10 – Il colpo “accurato” stabilito nell’Art. 12 del Regolamento significa un colpo effettuato nella medesima direzione del *Jin-bu* dello *Shinai*.

Articolo 11 – I seguenti *Datotsu* verranno considerati validi:

1. *Datotsu* effettuato contro l’avversario immediatamente dopo che quest’ultimo abbia lasciato la presa del proprio *Shinai*.
2. *Datotsu* effettuato simultaneamente all’uscita dallo *Shiai-jo* da parte dell’avversario.
3. *Datotsu* effettuato immediatamente dopo che l’avversario sia caduto.

Articolo 12 – Il *Datotsu* non verrà considerato valido nei seguenti casi:

1. *Aiuchi*.
2. Quando viene effettuato il *Datotsu*, l’avversario sta controllando l’attaccante toccandogli la parte frontale superiore del corpo con la punta dello *Shinai* con spirito forte e postura corretta.

Articolo 13 – I *Datotsu-bui* stabiliti dall’Art. 14 del Regolamento vengono mostrati nella Fig. 3 e le zone *Men* e *Kote* da colpire vengono specificate come segue:

1. La parte destra e sinistra del *Men* saranno al di sopra delle tempie.
2. Il bersaglio corretto del *Kote* sarà l’avambraccio destro nel caso di *Chudan-no-kamae* (l’avambraccio sinistro se l’avversario tiene lo *Shinai* con la mano sinistra avanti), oppure entrambi gli avambracci nel caso di altri *Kamae*.

CAPITOLO 3: PROIBIZIONI**Sezione 1: ATTI PROIBITI****(Utilizzo o possesso di sostanze proibite)**

Articolo 15 – Utilizzare o possedere sostanze proibite o utilizzare metodi proibiti.

(Insulti o Comportamento Offensivo)

Articolo 16 – Sono vietati agli *Shiai-sha* insulti o atti offensivi nei confronti di *Shinpan-in* o degli avversari.

(Proibizioni Varie)

Articolo 17 – I seguenti atti sono vietati agli *Shiai-sha*:

1. Uso di un equipaggiamento di *Kendo* non conforme.
2. Sgambettare o spazzare la/e gamba/e dell'avversario.
3. Spingere slealmente l'avversario fuori dello *Shiai-jo*.
4. *Jogai*, ovvero uscire dallo *Shiai-jo* durante l'incontro.
5. Lasciare la presa dello *Shinai*.
6. Richiedere la sospensione dello *Shiai* senza una valida ragione.
7. Compiere altri atti in violazione del Regolamento.

Articolo 14 – Le sostanze proibite ed i metodi proibiti delineati nell'Art. 15 del Regolamento sono quelle elencate nell'ultima Tabella delle Proibizioni della World Anti-Doping Agency (WADA).

Articolo 15 – L'equipaggiamento illecito indicato nell'Art. 17 n° 1 del Regolamento si riferisce a tutti gli elementi dello *Shinai* diversi da come specificato dall'Art. 3 del Regolamento (limitatamente ai componenti che soddisfano i criteri stabiliti nell'Art. 2 delle Regole Sussidiarie), e del *Kendo-gu* (*Men, Kote, Do, Tare* illustrati nella Fig. 3). Per il momento, ogni equipaggiamento di *Kendo* o *Kendo-gi* che non rispettino i criteri dell'Art. 3 n° 1~3 e dell'Art. 3-2 delle Regole Sussidiarie non saranno ritenuti illegali. In questi casi, l'arbitro notificherà un avviso dopo la fine dell'incontro.

② *Jogai* come indicato nell'Art. 17 n° 4 del Regolamento verrà specificata come segue:

1. Avere un piede interamente al di fuori della linea di delimitazione.
2. Cadere a terra con una parte del corpo al di fuori della linea di delimitazione.
3. Sostenersi con una parte del corpo oppure con lo *Shinai* situati al di fuori della linea di delimitazione.

Articolo 16 – Gli atti proibiti dall'Art. 17 n° 7 del Regolamento includeranno le seguenti azioni:

1. Mettere una mano sull'avversario oppure trattenerlo tra le braccia.
2. Afferrare lo *Shinai* dell'avversario oppure impugnare il proprio *Shinai* dalla parte dello *Jin-bu*.
3. Trattenerlo lo *Shinai* dell'avversario sotto il proprio braccio.
4. Mettere intenzionalmente il proprio *Shinai* sulla spalla dell'avversario.
5. Giacere bocconi senza contrastare

Sezione 2: SANZIONI

(Taijo)

Articolo 18 – Lo *Shiai-sha* che abbia commesso uno degli *Hansoku* previsti dagli Artt. 15 e 16 perderà lo *Shiai* e gli verrà ordinato di lasciare l'area di *Shiai* (*Taijo*). I punti o lo status acquisiti dal violatore verranno totalmente annullati mentre all'avversario verranno assegnati due punti.

(Fusei yogu)

Articolo 19 – Allo *Shiai-sha* che abbia commesso uno degli *Hansoku* previsti dall'Art. 17 n° 1 verranno imposte le sanzioni sotto indicate. Nel caso in cui entrambi gli *Shiai-shai* abbiano commesso tali *Hansoku*, entrambi perderanno lo *Shiai* ed i loro punti o status acquisiti nel corso dello *Shiai* verranno annullati.

1. Lo *Shiai-sha* che faccia uso di equipaggiamento di *Kendo* proibito (*Fusei Yogu*) perderà lo *Shiai* ed i suoi punti o vantaggi acquisiti verranno annullati, mentre all'avversario verranno assegnati due punti.
2. L'effetto della sanzione prevista dal paragrafo precedente non avrà effetto retroattivo sugli *Shiai* precedenti nei quali l'uso di equipaggiamento di *Kendo* proibito non era stato scoperto.
3. Lo *Shiai-sha* che sia stato scoperto nell'uso di equipaggiamento proibito non verrà ammesso a partecipare agli *Shiai* rimanenti; tuttavia il trasgressore può venire sostituito nel caso di *Dantai-shiai* salvo diversamente concordato.

(Altro)

Articolo 20 –

1. Nel caso in cui uno *Shiai-sha* abbia commesso due degli *Hansoku* previsti dall'Art. 17, n° 2~7, all'avversario verrà attribuito un punto. Il numero di tali *Hansoku* sarà cumulativo all'interno del relativo *Shiai*. Tuttavia, nel caso in cui i due *Shiai-sha* abbiano acquisito un punto ciascuno, un secondo *Hansoku* simultaneo commesso dai due *Shiai-sha* verrà cancellato (*Sosai*) e non sarà soggetto a penalità.
2. Nel caso di *Hansoku* previsto dall'Art. 17, n° 4, quando i due *Shiai-sha* escono dallo *Shiai-jo*, colui che è uscito per primo sarà soggetto a penalità.
3. Nel caso dell'Art. 17, n° 4, quando il *Senkoku* di *Yuko-datotsu* sia stato revocato, l'infrazione non sarà soggetta a penalità.

l'avversario dopo essere caduti.

6. Perdere tempo intenzionalmente.
7. Effettuare *Tsuba-zeriai* o *Datotsu* in modo sleale.

Articolo 17 – *Sosai* applicato ad *Hansoku* simultanei come stabilito nell'Art. 20 del Regolamento verrà messo in atto nel modo seguente:

1. Nel caso del primo *Sosai*, il relativo *Senkoku* verrà dapprima indirizzato allo *Shai-sha* dal lato rosso e quindi a quello dal lato bianco, seguiti da *Senkoku* di *Sosai*.
2. Nel caso di secondo o successivo *Sosai*, il *Senkoku* e la segnalazione con le *Shinpan-ki* verranno eseguiti contemporaneamente.

Regolamento	Regole Sussidiarie
<p>4. Nel caso dell'<i>Hansoku</i> stabilito all'Art. 17, n° 5, quando l'avversario effettui <i>Yuko-datotsu</i> immediatamente dopo l'infrazione, questi non sarà soggetto a penalità.</p>	
<p><u>PARTE 2: SHINPAN</u></p>	
<p>CAPITOLO 1: REGOLA GENERALE</p>	
<p>(Composizione del gruppo di <i>Shinpan</i>)</p>	
<p>Articolo 21 – Il gruppo di <i>Shinpan</i> sarà costituito da <i>Shinpan-cho</i>, <i>Shinpan-shunin</i> (nominati solo nel caso in cui vengano organizzati due o più <i>Shiai-jo</i>), e <i>Shinpan-in</i>.</p>	
<p>(Shinpan-cho)</p>	
<p>Articolo 22 – <i>Shinpan-cho</i> avrà l'autorità necessaria ad assicurare lo svolgimento corretto degli <i>Shiai</i>.</p>	<p>Articolo 18 – I compiti di <i>Shinpan-cho</i> saranno i seguenti:</p>
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Assicurare l'applicazione rigorosa del Regolamento e delle Regole Sussidiarie durante lo <i>Shiai</i>. 2. Assicurare lo svolgimento regolare dello <i>Shiai</i>; 3. Prendere decisioni su eventuali <i>Igi</i>; 4. Prendere decisioni su questioni che non fossero stabilite nel Regolamento o nelle Regole Sussidiarie oppure su evenienze che si presentassero inaspettatamente.
<p>(Shinpan-shunin)</p>	<p>Articolo 19 – La segnalazione di <i>Shinpan-cho</i> per l'inizio del primo <i>Shiai</i> avverrà nel seguente modo:</p>
<p>Articolo 23 – <i>Shinpan-shunin</i> saranno di assistenza a <i>Shinpan-cho</i> con l'autorità di supervisionare gli <i>Shiai</i> nei rispettivi <i>Shiai-jo</i>.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nel caso in cui sia predisposto un unico <i>Shiai-jo</i>, <i>Shinpan-cho</i> si alzerà e darà ordine a <i>Shushin</i> di dichiarare l'inizio dello <i>Shiai</i> quando i primi <i>Shiai-sha</i> siano in posizione di <i>Ritsu-rei</i> tre passi di distanza dai <i>Kaishi-sen</i> (simile distanza per gli <i>Shiai</i> successivi). 2. Nel caso in cui siano predisposti due o più <i>Shiai-jo</i>, <i>Shinpan-cho</i> si alzerà e segnalerà l'inizio mediante un fischiello o analogo strumento quando tutte le coppie dei primi <i>Shiai-sha</i> siano in piedi nella posizione per <i>Ritsu-rei</i>.
	<p>Articolo 20 – I compiti di <i>Shinpan-shunin</i> saranno i seguenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Essere responsabili della conduzione degli <i>Shiai</i> nei rispettivi <i>Shiai-jo</i>. 2. Assicurare la corretta applicazione del Regolamento e delle Regole Sussidiarie. 3. Decidere velocemente ed in modo appropriato sulle violazioni del Regolamento o delle Regole Sussidiarie e ad eventuali <i>Igi</i>, e riportare se necessario a <i>Shinpan-cho</i>. 4. Sovrintendere <i>Shinpan-in</i> in carico al proprio <i>Shiai-jo</i>.

Regolamento	Regole Sussidiarie
<p>(Shinpan-in) Articolo 24 – Come regola generale,</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il gruppo <i>Shinpan</i> sarà composto da <i>Shushin</i> e due <i>Fukushin</i>, ciascuno avente uguale autorità decisionale su <i>Yuko-datotsu</i> ed altre materie. 2. <i>Shushin</i> avrà l'autorità di dirigere lo <i>Shiai</i>, di fare segnalazioni mediante le <i>Shinpan-ki</i> e di dichiarare <i>Yuko-datotsu</i>, <i>Hansoku</i>, ecc.. 3. <i>Fukushin</i> saranno di assistenza a <i>Shushin</i> nella direzione dei rispettivi <i>Shiai</i> segnalando <i>Yuko-datotsu</i>, <i>Hansoku</i>, ecc. mediante le <i>Shinpan-ki</i>. Inoltre, in caso di emergenza, i <i>Fukushin</i> possono fare segnalazione e dichiarare la sospensione dello <i>Shiai</i>. <p>(Gruppo <i>Kakari-in</i>) Articolo 25 – Allo scopo di gestire gli <i>Shiai</i> correttamente, un gruppo di <i>Kakari-in</i> composto da cronometristi, addetti alla compilazione dei tabelloni di punteggio, addetti alla registrazione dei punteggi e addetti alla chiamata degli <i>Shai-sha</i>, dovrà essere presente in ogni <i>Shiai-jo</i>. La composizione ed i compiti specifici di tale gruppo vengono delineati nelle Regole Sussidiarie.</p>	<p>Articolo 21 – I compiti di <i>Shinpan-in</i> saranno i seguenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dirigere i rispettivi <i>Shiai</i>. 2. Segnalazioni e dichiarare in modo chiaro. 3. Condividere uno standard comune di giudizio con gli altri <i>Shinpan-in</i>. 4. Prendere atto mediante le bandierine delle segnalazioni effettuate dagli altri <i>Shinpan-in</i>. 5. Al termine di ogni <i>Shiai</i>, <i>Shinpan-in</i> se necessario riesamineranno i relativi <i>Shiai</i> consultandosi con <i>Shinpan-shunin</i> e/o <i>Shinpan-cho</i>. <p>Articolo 22 – La composizione ed i compiti di <i>Kakari-in</i> stabiliti nell'Art. 25 del Regolamento sono i seguenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vi saranno, di regola, un capo cronometrista e due o più assistenti per ogni <i>Shiai-jo</i>, che misureranno la durata dello <i>Shiai</i> e ne segnaleranno il termine utilizzando la bandierina (Fig. 5). 2. Vi saranno, di regola, un addetto alle registrazioni al tabellone e due o più assistenti per ogni <i>Shiai-jo</i>, che registreranno i <i>Senkoku</i> di <i>Shinpan-in</i> sul tabellone e verificheranno anche le <i>Shinpan-ki</i>. 3. Vi saranno, di regola, un addetto a registrare i punti e due o più assistenti per ogni <i>Shiai-jo</i>, che annoteranno i punteggi inclusi <i>Yuko-datotsu-bui</i>, numero e tipo di <i>Hansoku</i> e durata dello <i>Shiai</i>. 4. Vi saranno, di regola, un addetto alla chiamata degli <i>Shiai-sha</i> e due o più assistenti per ogni <i>Shiai-jo</i>, che chiameranno gli <i>Shiai-sha</i> e ne controlleranno l'equipaggiamento. <p>Articolo 23 – La divisa di <i>Shinpan-in</i> sarà la seguente, salvo diverse indicazioni fornite in ciascun torneo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Giacca in tinta unita, colore blu scuro 2. Pantaloni in tinta unita, colore grigio 3. Camicia in tinta unita, colore bianco 4. Cravatta in tinta unita, colore rosso scuro 5. Calze in tinta unita, colore blu scuro.

CAPITOLO 2: SHINPAN**Sezione 1: ARGOMENTI RELATIVI
ALL'ARBITRAGGIO****(Decisione di Yuko-datotsu)**

Articolo 26 – Un *Datotsu* verrà considerato *Yuko* ed un punto verrà attribuito nei seguenti casi:

1. Quando due o tre *Shinpan-in* abbiano segnalato *Yuko-datotsu*.
2. Quando un solo *Shinpan-in* abbia segnalato *Yuko-datotsu* e gli altri abbiano segnalato astensione.

(Torikeshi di Yuko-datotsu)

Articolo 27 – Nel caso in cui uno *Shiai-sha* abbia commesso un'azione impropria, la decisione di *Yuko-datotsu* può venire revocata previo *Gogi*, anche dopo il suo *Senkoku*.

(Errori nelle Decisioni di Yuko-datotsu e altro)

Articolo 28 – Nel caso in cui *Shinpan-in* abbia dei dubbi su una decisione di *Yuko-datotsu* ed altro, si farà richiesta di *Gogi* nel quale *Shinpan-in* perverranno ad una decisione.

(Procedure per l'Arbitraggio)

Articolo 29 – *Shinpan-in* dovrà giudicare lo *Shiai* nel modo seguente:

1. Nel caso in cui un *Shinpan-in* abbia segnalato *Yuko-datotsu*, gli altri *Shinpan-in* devono segnalare immediatamente il loro giudizio.
2. Nel caso in cui sia stato concesso *Yuko-datotsu*, oppure nel caso in cui lo *Shiai* sia stato fermato, *Shushin* farà ritornare gli *Shiai-sha* presso i *Kaishi-sen* e farà riprendere lo *Shiai*.
3. Nel caso in cui un *Shinpan-in* abbia ravvisato *Hansoku*, egli sospenderà immediatamente lo *Shiai* e lo segnalerà mediante le *Shinpan-ki*. Tuttavia, qualora l'*Hansoku* non fosse stato evidente, *Shinpan-in* farà richiesta di *Gogi* per discutere sulla questione.
4. Nel caso in cui *Tsuba-zeriai* sia giunto ad una situazione di stallo, *Shushin* separerà i due

Articolo 24 – *Torikeshi* di *Yuko-datotsu* stabilito all'Art. 27 del regolamento. Comportamento inappropriato viene definito come qualsiasi eccessiva esultanza o dimostrazione di efficacia dopo che è stato effettuato un colpo.

1. Quando lo *Shiai-sha* che ha effettuato *Yuko-datotsu* non sia in guardia, nello spirito e/o nella postura, contro l'eventuale contrattacco da parte dell'avversario.
2. Quando lo *Shiai-sha* che ha effettuato *Yuko-datotsu* compia gesti esagerati di esultanza o dimostrazione di efficacia di *Datotsu*.

Articolo 25 – Gli errori nella decisione di *Yuko-datotsu* ed altro stabiliti all'Art. 28 del Regolamento vengono specificati come segue:

1. Nel caso in cui sia stata presa una decisione errata riguardo a *Yuko-datotsu* oppure *Hansoku*.
2. Nel caso in cui la decisione su *Yuko-datotsu* sia stata presa nonostante il segnale di termine della durata dello *Shiai*.
3. Nel caso in cui una decisione su *Yuko-datotsu* sia stata presa durante uno *Shiai* in cui il numero di *Hansoku* sia stato calcolato in modo errato.

Articolo 26 – *Wakare* stabilito nell'Art. 29, n° 4 del Regolamento verrà effettuato nel modo seguente:

Regolamento	Regole Sussidiarie
<p><i>Shiai-sha</i> sul posto (<i>Wakare</i>) e quindi farà loro riprendere lo <i>Shiai</i>.</p> <p>5. Nel caso in cui uno <i>Shiai-sha</i> abbia richiesto una sospensione, <i>Shushin</i> pronuncerà la sospensione dello <i>Shiai</i> e ne richiederà il motivo allo <i>Shiai-sha</i>.</p> <p>6. Nel caso in cui la vittoria dovesse essere decisa per <i>Hantei</i>, ciascun <i>Shinpan-in</i> segnalerà il contendente da lui considerato vincitore mediante le <i>Shinpan-ki</i> contemporaneamente al <i>Senkoku</i> di <i>Hantei</i> da parte di <i>Shushin</i>.</p>	<p>1. <i>Shushin</i> separerà i due <i>Shiai-sha</i> pronunciando “<i>Wakare</i>”, dopo di che farà immediatamente riprendere lo <i>Shiai</i>.</p> <p>2. Il punto in cui i due <i>Shiai-sha</i> vengono separati dovrà essere all’interno dello <i>Shiai-jo</i>.</p> <p>Articolo 27 – Nel caso in cui lo <i>Tsuru</i> della <i>Shinai</i> di uno <i>Shiai-sha</i> non fosse rivolto in alto, <i>Shushin</i> lo segnalerà allo stesso in modo chiaro solo una volta.</p>
<p>Sezione 2: DISPOSIZIONI PER SHINPAN-IN</p> <p>(Lesioni o Incidenti)</p> <p>Articolo 30 – Nel caso in cui uno <i>Shiai-sha</i> non sia in grado di continuare lo <i>Shiai</i> a causa di infortunio o incidente, <i>Shinpan-in</i> accerteranno la causa ed affronteranno l’evenienza nel modo seguente:</p> <p>1. <i>Shinpan-in</i> determineranno se sia il caso di continuare lo <i>Shiai</i> dopo essersi consultati con un medico. Come regola generale, <i>Shinpan-in</i> non dedicheranno più di cinque minuti per occuparsi dell’incidente.</p> <p>2. Nel caso in cui uno <i>Shiai-sha</i> sia impossibilitato a continuare lo <i>Shiai</i> a causa di un infortunio, se l’avversario viene ritenuto responsabile dell’incidente, sia intenzionalmente sia non intenzionalmente, questi perderà lo <i>Shiai</i>. Se la causa dell’infortunio non può venire accertata, lo <i>Shiai-sha</i> infortunato (<i>Shiai-funo-sha</i>) perderà lo <i>Shiai</i>.</p> <p>3. Lo <i>Shiai-sha</i> incapace in seguito a infortunio o incidente può venire reintegrato nei successivi <i>Shiai</i> qualora un medico e <i>Shinpan-in</i> lo consentano.</p> <p>4. Allo <i>Shiai-sha</i> che abbia perso lo <i>Shiai</i> per aver causato un incidente non sarà permesso di partecipare a successivi <i>Shiai</i>.</p> <p>(Kiken)</p> <p>Articolo 31 – Lo <i>Shiai-sha</i> che non si presenti allo <i>Shiai</i> verrà dichiarato sconfitto e gli verrà negata la partecipazione agli <i>Shiai</i> successivi.</p> <p>(Punti Acquisiti per <i>Shiai-funo-sha</i> oppure <i>Kiken-sha</i>)</p> <p>Articolo 32 – Al vincitore in virtù degli Artt. 30 o 31 verranno assegnati due punti. Il punto eventuale acquisito da <i>Shiai-funo-sha</i> rimarrà valido. In caso di <i>Encho</i>, al vincitore verrà assegnato un punto.</p>	<p>Articolo 28 – <i>Kiken</i> stabilito nell’Art. 31 del Regolamento includerà il seguente caso:</p> <p>1. In caso di arbitraria mancata comparizione dello <i>Shiai-sha</i> per motivi di salute o altro.</p>

(Punti o Status acquisito dal Trasgressore)

Articolo 33 – I punti o lo status acquisito dal trasgressore che abbia perso lo *Shiai* in virtù dell'Art. 30, n° 2, verranno invalidati.

Sezione 3: GOGI O IGI**(Gogi)**

Articolo 34 – Qualora *Gogi* venisse ritenuto necessario, *Shinpan-in* sospenderà lo *Shiai*, convocherà *Gogi* e la discussione si svolgerà al centro dello *Shiai-jo*.

(Igi)

Articolo 35 – A nessuno è concesso avanzare proteste contro le decisioni prese da *Shinpan-in*.

Articolo 36 – Qualora il *Kantoku* nutrisse dei dubbi circa l'applicazione del Regolamento da parte di *Shinpan-in*, il *Kantoku* può presentare *Igi* presso *Shinpan-shunin* o presso *Shinpan-cho* prima che il relativo *Shiai* sia terminato.

Capitolo 3: SENKOKU ED USO DELLE SHINPAN-KI**(Senkoku)**

Articolo 37 – *Shinpan-in* dichiarerà l'inizio, la fine, la ripresa, la sospensione, *Wakare*, *Yuko-datotsu*, la vittoria, *Gogi* ed *Hansoku* nella maniera prescritta nella Tav. 1. *Shinpan-in* può fornire spiegazioni sul *Senkoku*, se necessario.

(Uso delle Shinpan-ki)

Articolo 38 – *Shinpan-in* useranno le *Shinpan-ki* per segnalare la sospensione, *Wakare*, *Yuko-datotsu*, la vittoria, *Gogi* ed *Hansoku* nella maniera prescritta nella Tav. 1.

CAPITOLO 4: SUPPLEMENTO**(Argomenti supplementari)**

Articolo 39 – Qualora si presentassero evenienze non contemplate nel Regolamento, *Shinpan-in* prenderanno una decisione attraverso *Gogi* soggetta ad approvazione da parte di *Shinpan-shunin* oppure di *Shinpan-cho*.

Articolo 29 – *Igi* prescritto dall'Art. 36 del Regolamento verrà sottoposto nella maniera seguente prima di *Sogo-no-rei* al termine del relativo *Shiai*:

1. Il *Kantoku* segnalerà mediante la *Kantoku-ki* (Fig. 5) la presentazione di *Igi*.
2. Il *Kantoku* esporrà il contenuto di *Igi* a *Shinpan-shunin* o a *Shinpan-cho*.

Appendici:

1. Le regole esposte in precedenza possono venire totalmente o parzialmente modificate qualora le dimensioni o la natura di un torneo o di una competizione fossero inusuali, a condizione che gli intenti del Regolamento e delle Regole Sussidiarie non vengano violati
2. Il Regolamento entrerà in vigore dal 26 marzo 1997.
3. Il Regolamento è stato parzialmente rivisto ed entrerà in vigore dal 23 marzo 2000.
4. Il Regolamento è stato parzialmente rivisto ed entrerà in vigore dal 7 dicembre 2006.
5. Il Regolamento è stato parzialmente rivisto ed entrerà in vigore dal 2 settembre 2017.
6. Il Regolamento è stato parzialmente rivisto ed entrerà in vigore dal 26 luglio 2023.

Da Regolamento

Le Regole Sussidiarie sono state parzialmente riviste ed entreranno in vigore dal 26 luglio 2023.

Tavola 1 – *Senkoku* da parte di *Shinpan-in* ed uso delle *Shinpan-ki*

	Situazione	<i>Senkoku</i>	Movimento di <i>Shinpan-in</i>	(*)
Inizio	Inizio dello <i>Shiai</i>	<i>HAJIME</i>	Mantenere le bandierine ai lati del corpo	Fig. 9
Ripresa	Ripresa dello <i>Shiai</i>	<i>HAJIME</i>	Come sopra	Fig. 9
Sospensione	Sospensione dello <i>Shiai</i>	<i>YAME</i>	Solleverare le bandierine verticalmente	Fig. 14
<i>Yuko-datotsu</i>	Decisione di <i>Yuko-datotsu</i>	<i>MEN-, KOTE-, DO-, TSUKI-ARI</i>	Solleverare una bandierina diagonalmente di lato	Fig. 10
	Negazione di <i>Yuko-datotsu</i>		Agitare le bandierine incrociandole in basso	Fig. 11
	Astensione dalla decisione di giudizio		Mantenere le bandierine incrociate in basso	Fig. 12
	<i>Torikeshi</i> di <i>Yuko-datotsu</i>	<i>TORIKESHI</i>	Agitare le bandierine incrociandole in basso	Fig. 11
	Inizio di <i>Nihon-me</i>	<i>NIHON-ME</i>	Abbassare la bandierina sollevata	Fig. 10
	Inizio di <i>Shobu</i>	<i>SHOBU</i>	Come sopra	Fig. 10
Decisione di vittoria	Decisione di vittoria	<i>SHOBU-ARI</i>	Come sopra	Fig. 10
	Inizio di <i>Encho</i>	<i>ENCHO-HAJIME</i>	Mantenere le bandierine ai lati del corpo	Fig. 9
	<i>Ippon-gachi</i>	<i>SHOBU-ARI</i>	Solleverare una bandierina diagonalmente di lato	Fig. 10
	1. Annuncio di <i>Hantei</i> 2. Vittoria per <i>Hantei</i>	1. <i>HANTEI</i> 2. <i>SHOBU-ARI</i>	1. Come sopra 2. Abbassare la bandierina sollevata	Fig. 10
	Vittoria per <i>Kiken</i>	<i>SHOBU-ARI</i>	Solleverare una bandierina diagonalmente di lato	Fig. 10
	<i>Hikiwake</i>	<i>HIKIWAKE</i>	Mantenere le bandierine incrociate al di sopra della fronte	Fig. 13
	Incapacità a continuare lo <i>Shiai</i>	<i>SHOBU-ARI</i>	Solleverare una bandierina diagonalmente di lato	Fig. 10
	Vittoria per <i>Chusen</i>	<i>SHOBU-ARI</i>	Come sopra	Fig. 10
	<i>Daihyosha-sen</i>	<i>HAJIME</i>	Mantenere le bandierine ai lati del corpo	Fig. 9
<i>Gogi</i>	Richiesta di <i>Gogi</i>	<i>GOGI</i>	Solleverare entrambe le bandierine verticalmente con la mano destra	Fig. 16
	Segnalazione del risultato di <i>Gogi</i>		Segnalazione eseguita da <i>Shushin</i> con la bandierina	
<i>Hansoku</i>	Utilizzo o possesso di sostanze proibite	<i>SHOBU-ARI</i>	Solleverare una bandierina diagonalmente di lato	Fig. 10
	Insulti o atti offensivi	<i>SHOBU-ARI</i>	Come sopra	Fig. 10
	Uso di <i>Fusei-yogu</i>	<i>SHOBU-ARI</i>	Come sopra	Fig. 10
	Sgambettare o spazzare le gambe dell'avversario	<i>HANSOKU (...)-KAI</i>	Dirigere la bandierina diagonalmente in basso di lato e poi indicare il numero di <i>hansoku</i> con il/le dito/a verso il trasgressore	Fig. 17
	Spingere l'avversario fuori dello <i>Shiai-jo</i>	Come sopra	Come sopra	Fig. 17
	Abbandonare la presa dello <i>Shinai</i>	Come sopra	Come sopra	Fig. 17

	Richiesta interruzione senza valido motivo	Come sopra	Come sopra	Fig. 17
	<i>Hansoku</i> commesso contemporaneamente dai due <i>Shiai-sha</i>	Come sopra	Dirigere entrambe le bandierina diagonalmente in basso di lato	Fig. 18
	Violazioni varie del Regolamento	Come sopra	Dapprima dirigere la bandierina diagonalmente in basso di lato e poi indicare il numero di <i>hansoku</i> con il/le dito/a verso il trasgressore	Fig. 17
	Secondo <i>Hansoku</i> commesso	Indicando con le dita: <i>HANSOKU-NIKAI</i> e <i>IPPON-ARI</i>	Sollevare una bandierina diagonalmente di lato	Fig. 10
	Applicazione di <i>Sosai</i>	<i>SOSAI</i> oppure <i>ONAJIKU-SOSAI</i> dopo la seconda compensazione	Agitare le bandierine incrociandole in basso	Fig. 11
<i>Wakare</i>	1. Quando <i>Tsuba-zeriai</i> è giunto ad uno stallo 2. Per riprendere lo <i>Shiai</i>	1. <i>WAKARE</i> 2. <i>HAJIME</i>	1. Stendere le bandierine davanti a se 2. Abbassare le bandierine	Fig. 15
Infortunio, Incidente, <i>Kiken</i>	<i>Shiai-funo</i> dovuto a infortunio, incidente o <i>Kiken</i>	<i>SHOBU-ARI</i>	Sollevare una bandierina diagonalmente di lato	Fig. 10

(*) Si riferisce alle figure fornite in "Direttive per lo *Shiai* di *Kendo* e per *Shinpan*"

Tavola 2 – Specifiche dello *Shinai*

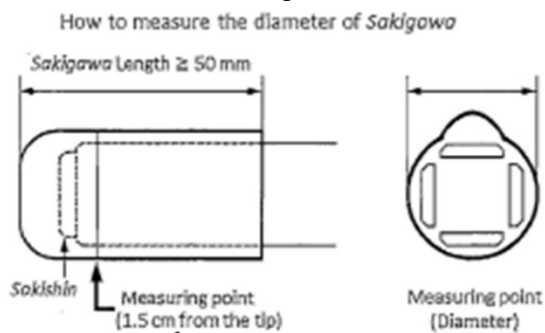
A. *Itto*

		Fino a 15 anni	Da 15 fino a 18 anni	Da 18 anni in su
Lunghezza	Maschi e Femmine	< 114 cm	< 117 cm	< 120 cm
Peso	Maschi	> 440 gr	> 480 gr	> 510 gr
	Femmine	> 400 gr	> 420 gr	> 440 gr
Diametro	Maschi	<i>Sakigawa</i>	> 25 mm	> 26 mm
		<i>Chikuto</i>	> 20mm	> 21 mm
	Femmine	<i>Sakigawa</i>	> 24 mm	> 25 mm
		<i>Chikuto</i>	> 19 mm	> 20 mm

B. *Nito*

		Da 18 anni in poi	
		<i>Daito</i> (spada lunga)	<i>Shoto</i> (spada corta)
Lunghezza	Maschi e Femmine	< 114 cm	< 62 cm
Peso	Maschi	> 440 gr	280 ~ 300 gr
	Femmine	> 400 gr	250 ~ 280 gr
Diametro	Maschi	<i>Sakigawa</i>	> 25 mm
		<i>Chikuto</i>	> 20 mm
	Femmine	<i>Sakigawa</i>	> 24 mm
		<i>Chikuto</i>	> 19 mm

Modalità per misurare il diametro della punta della *Sakigawa*



Modalità per misurare il diametro minimo del *Chikuto*

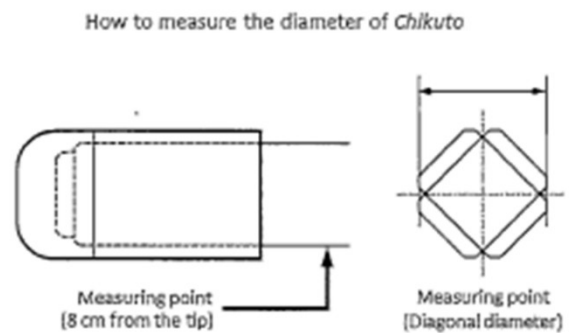


Figura 1 – *Shiai-jo* (Standard)

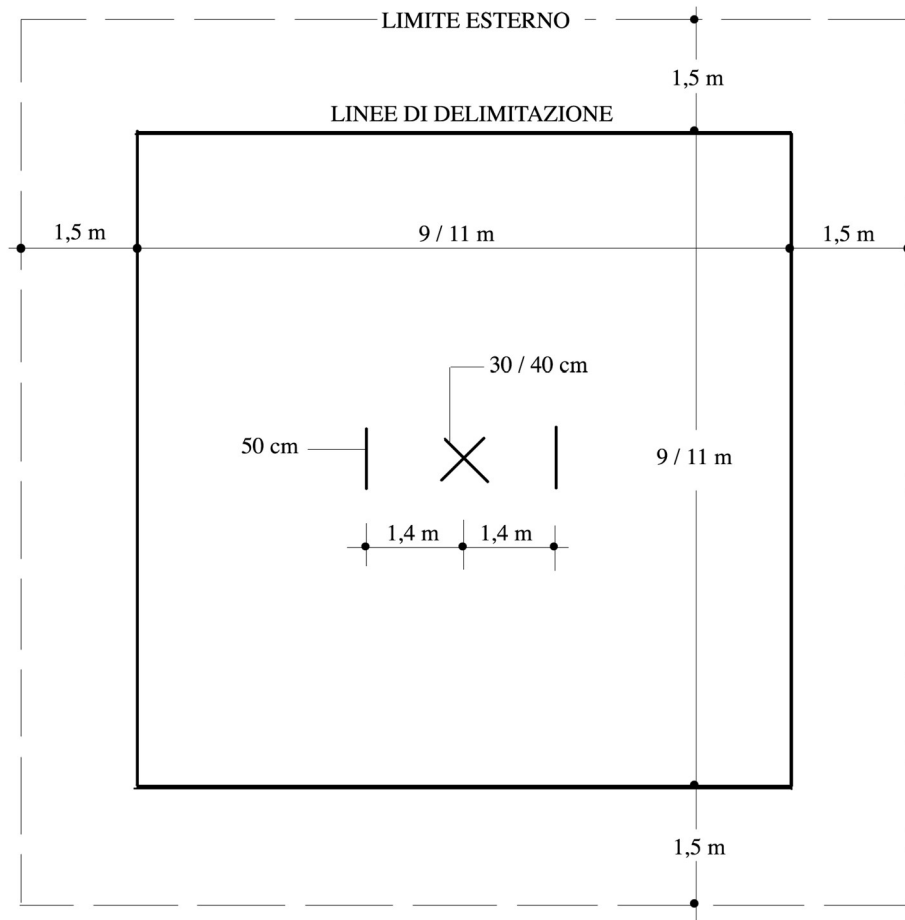


Figura 2 – Nomi delle parti dello *Shinai*

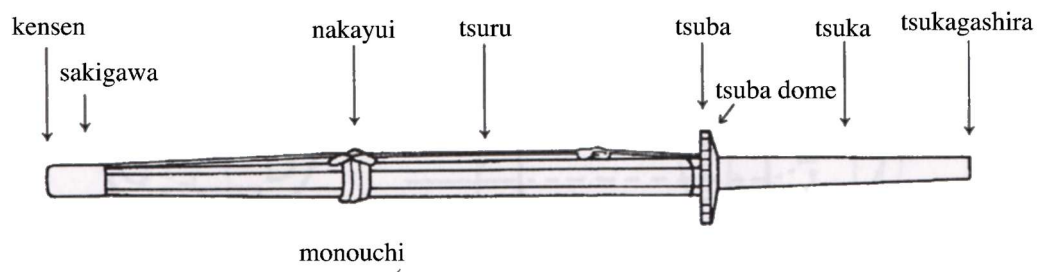
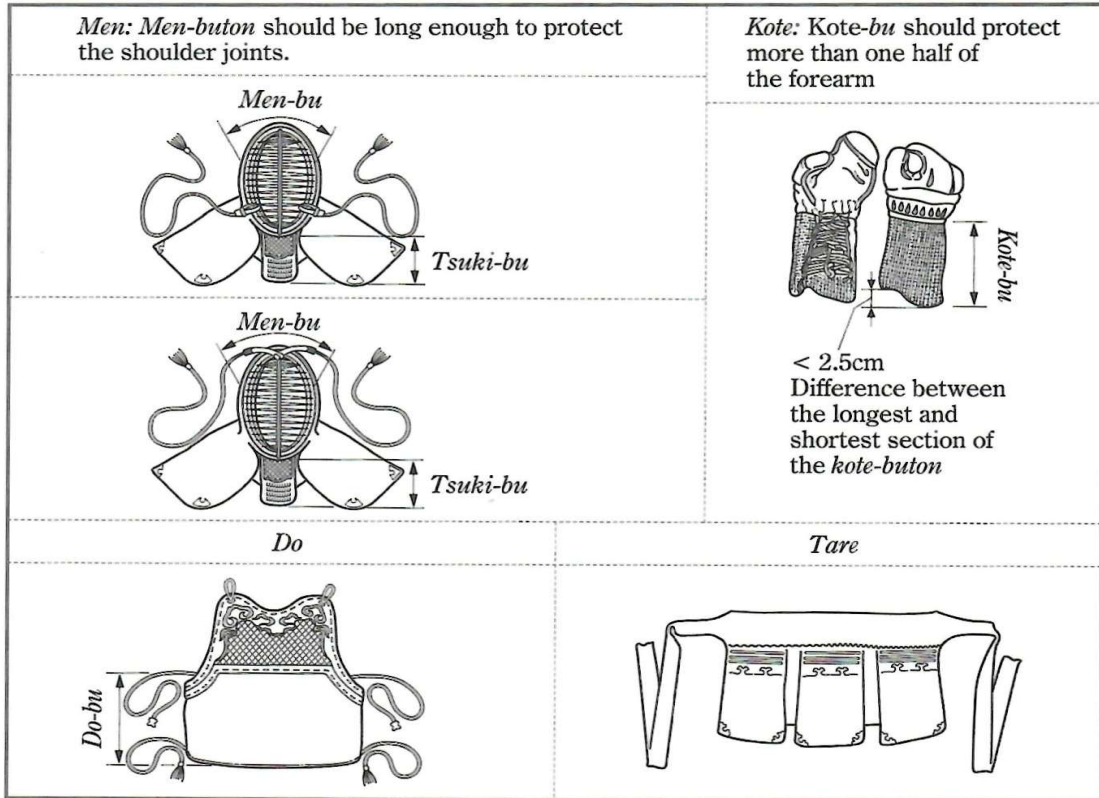


Figura 3 – Kendo-gu e Datotsu-bui

- 1- *Men*: il *Men-buton* deve essere sufficientemente lungo da proteggere le articolazioni della spalla.
 - 2- *Kote*: il *Kote-bu* deve proteggere oltre la metà dell'avambraccio.
 - 3- *Kote*: la differenza tra la sezione più lunga e la sezione più corta del *Kote-buton* (*Eguri* o *Kuri*) deve essere < di 2,5 cm.
- (*) il *Men-buton*, il guanto del *Kote* ed il *Kote-buton* devono avere sufficiente capacità di assorbire i colpi

Fig.3 : Kendo-gu and Datotsu-bui



*The *men-buton*, fist of the *kote*, and *kote-buton* should have sufficient shock absorbing capacity.

Fig.4 : Nafuda

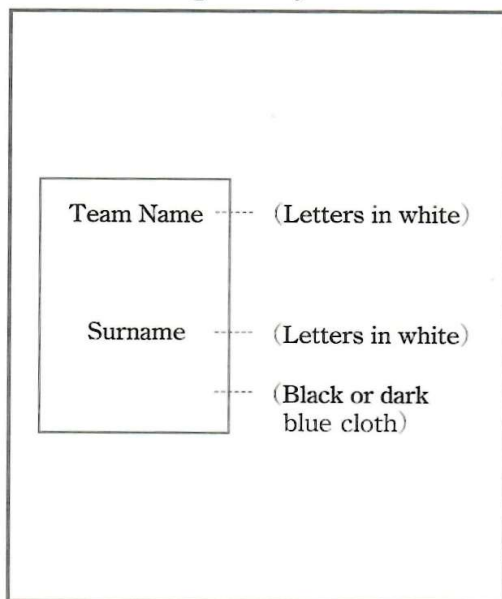


Figura 4 – Nafuda

Fig.5 : Specifications of Flags

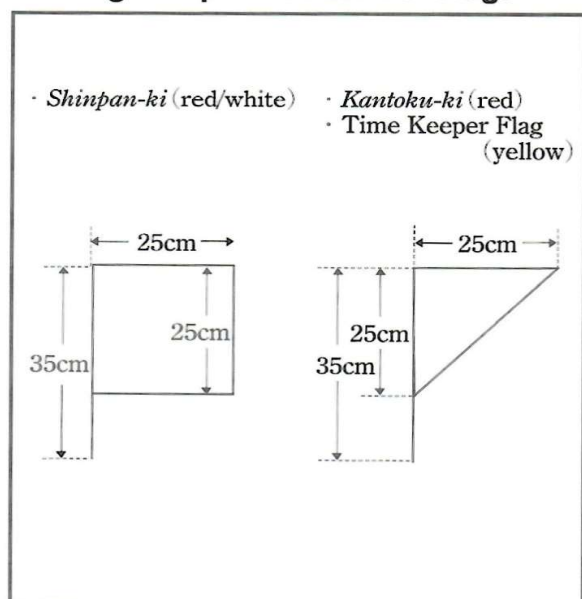


Figura 5 – Specifiche delle bandierine

**LINEE GUIDA PER LO SHIAI DI KENDO
E PER L'ARBITRAGGIO**

Revisione del 26 luglio 2023
INTERNATIONAL KENDO FEDERATION

(Entrata o Uscita)

1. Entrando nello *Shiai-jo*, gli *Shiai-sha* si allineeranno sul posto ove si siederanno, si inchineranno verso *Shomen* all'ordine del proprio *Kantoku* e si siederanno. Ugualmente, prima di uscire, si schiereranno, si inchineranno ed usciranno dallo *Shiai-jo*.

(Schieramento delle Squadre)

1. Le due squadre si allineeranno l'una di fronte all'altra (tre passi prima del *Kaishi-sen*) come in Fig. 1 ed eseguiranno *Rei* all'ordine di *Shushin*. All'inizio solo *Sempo* e *Jiho* indosseranno l'armatura completa e terranno lo *Shinai* in mano. Nel caso in cui un altro *Shiai* segua a quello appena concluso, le squadre uscenti e quelle entranti si allineeranno insieme. Tuttavia, qualora le due squadre non possano allinearsi in un'unica fila come in Fig. 2, le due squadre uscenti e le due squadre entranti eseguiranno *Rei* separatamente.

1. Entrando o uscendo dallo *Shiai-jo*, *Shinpan-in* si allineeranno al centro all'interno della linea di delimitazione con *Shushin* al centro tenendo le *Shinpan-ki* nella mano destra. (Figg. 3 e 8)

(Posizionamento di Shinpan-in prima dell'inizio dello Shiai e modalità d'impiego delle Shinpan-ki)

1. Il posizionamento sarà il seguente:
 - (1) Per il primo turno di *Kojin-shiai*, *Shinpan-in* si porteranno alla propria posizione iniziale dopo che gli *shiai-sha* si sono allineati (Figg. 3 e 4).
 - (2) In *Dantai-shiai*, *Shinpan-in* si porteranno alla propria posizione di inizio dopo che le due squadre si sono allineate nello *Shiai-jo* e si sono scambiate *Rei* al comando di *Shushin* (Figg. 3 e 4).
2. La modalità d'impiego delle *Shinpan-ki* sarà il seguente:
 - (1) durante la rotazione entrambe le *Shinpan-ki* verranno tenute nella mano destra.
 - (2) dopo la rotazione *Shushin* terrà la *Shinpan-ki* rossa nella mano destra e quella bianca nella sinistra. *Fukushin* terranno le *Shinpan-ki* in modo inverso (rossa a sinistra e bianca a destra).
 - (3) durante l'avvicendamento di *Shinpan-in*, le *Shinpan-ki* verranno arrotolate con la bianca all'interno della rossa e tenute nella mano destra.

(Rotazione / avvicendamento di Shinpan-in)

1. La rotazione di *Shinpan-in* si effettuerà nel modo seguente:
 - (1) (Rotazione di *Shushin* e di *Fukushin*) *Shinpan-in* ruoteranno alla successiva posizione senza arrotolare le proprie *Shinpan-ki* (Fig. 5)
 - (2) (Avvicendamento di tutti *Shinpan-in* nelle rispettive posizioni)
Lo *Shinpan-in* uscente sarà avvicendato

dal successivo dopo aver arrotolato le proprie *Shinpan-ki* ed essersi scambiati *Rei* (Fig. 6)

- (3) (Avvicendamento di un *Shinpan-in* dopo la rotazione)

Dopo la rotazione, colui che ha terminato il proprio turno di *Shushin* arrotolerà le *Shinpan-ki* e sarà avvicendato dal successivo *Shinpan-in* dopo essersi scambiati *Rei* (Fig. 7)

- (4) (Avvicendamento di *Shinpan-in* che hanno terminato)

La squadra di *Shinpan-in* che ha terminato si allineerà dopo avere arrotolato le proprie *Shinpan-ki* e sarà sostituita dalla squadra successiva (Fig. 8)

(*Rei* rivolto a *Shomen*)

- | | |
|---|---|
| <p>1. <i>Rei</i> rivolto a <i>Shomen</i> verrà effettuato nella maniera seguente, al comando di <i>Shushin</i>:</p> <p>(1) All'inizio del primo <i>Shiai</i>, all'inizio e al termine dello <i>Shiai</i> finale del torneo.</p> <p>(2) Qualora il torneo si protragga per più di un giorno, all'inizio del primo <i>Shiai</i> ed al termine dell'ultimo di ogni giornata ed all'inizio ed alla fine dello <i>Shiai</i> finale del torneo.</p> <p>(3) <i>Rei</i> rivolto a <i>Shomen</i> verrà eseguito insieme nella posizione di <i>Ritsu-rei</i>.</p> | <p>1. <i>Shinpan-in</i> faranno eseguire <i>Rei</i> rivolto a <i>Shomen</i> nei seguenti casi:</p> <p>(1) All'inizio del primo <i>Shiai</i>, all'inizio e al termine dello <i>Shiai</i> finale del torneo.</p> <p>(2) Qualora il torneo si protragga per più di un giorno, all'inizio del primo <i>Shiai</i> ed al termine dell'ultimo di ogni giornata ed inoltre, all'inizio ed alla fine dello <i>Shiai</i> finale del torneo.</p> <p>2. <i>Shushin</i> darà ordine di <i>Rei</i> rivolto a <i>Shomen</i> nei casi seguenti:</p> <p>(1) In caso di <i>Kojin-shiai</i>, quando <i>Shinpan-in</i> hanno raggiunto le proprie posizioni e gli <i>Shiai-sha</i> sono giunti alla loro posizione per il saluto in piedi.</p> <p>(2) In caso di <i>Dantai-shiai</i>, quando <i>Shinpan-in</i> e <i>Shiai-sha</i> sono allineati all'interno dello <i>Shiai-jo</i>.</p> |
|---|---|

(Inizio)

- | | |
|--|---|
| <p>1. Prima dell'inizio dello <i>Shiai</i>, i due <i>Shiai-sha</i> si porteranno dapprima alla posizione per <i>Ritsu-rei</i>, si scambieranno <i>Rei</i> in piedi in posizione <i>Sageto</i>, quindi assumeranno la posizione <i>Taito</i> e avanzeranno di tre passi accovacciandosi in <i>Sonkyo</i> sfoderando lo <i>Shinai</i>. Lo <i>Shiai</i> inizierà al <i>Senkoku</i> di inizio di <i>Shushin</i>.</p> | <p>1. All'inizio del primo <i>Shiai</i>, <i>Shinpan-cho</i> si comporterà nel modo seguente:</p> <p>(1) Nel caso in cui sia predisposto un unico <i>Shiai-jo</i>, <i>Shinpan-cho</i> si alzerà quando i primi <i>Shiai-sha</i> saranno pronti alla posizione per <i>Ritsu-rei</i>.</p> <p>(2) Nel caso in cui ci siano due o più <i>Shiai-jo</i>, <i>Shinpan-cho</i> si alzerà quando il primo turno degli <i>Shiai-sha</i> sarà pronto allineato per <i>Ritsu-rei</i> e darà un segnale mediante un fischietto o uno strumento analogo.</p> <p>2. <i>Shushin</i> pronuncerà l'inizio del primo <i>Shiai</i> dopo la segnalazione di <i>Shinpan-cho</i> (Fig. 9).</p> |
|--|---|

(*Yuko-datotsu*)

- | | |
|---|---|
| <p>1. Al <i>Senkoku</i> di <i>Yuko-datotsu</i> da parte di <i>Shushin</i>, gli <i>Shiai-sha</i> interromperanno</p> | <p>1. Le segnalazioni mediante le <i>Shinpan-ki</i> verranno effettuate da <i>Shinpan-in</i> nel modo</p> |
|---|---|

immediatamente lo *Shiai*. Faranno ritorno al *Kaishi-sen* e assumeranno *Chudan-no-kamae* in attesa del successivo *Senkoku* di *Shushin*.

seguinte (Figg. 9 → 12):

- (1) Dopo che *Shinpan-in* abbiano deciso di considerare valido un *Datotsu*, essi faranno ritorno alle proprie posizioni originarie segnalando il proprio verdetto con la *Shinpan-ki* ed abbassandola al *Senkoku* di *Shushin*.
 - (2) Quando non abbiano raggiunto un accordo sulla validità di un *Datotsu*, *Shinpan-in* cesseranno immediatamente le proprie segnalazioni.
 - (3) non appena uno *Shinpan-in* abbia preso atto della segnalazione di disaccordo degli altri *Shinpan-in*, cesserà le proprie segnalazioni (Figg. 11 e 9).
 - (4) Quando un *Datotsu* venga giudicato valido secondo l'Art. 26 del Regolamento, nonostante il disaccordo o il *Kiken inizialmente segnalato da Shushin*, *Yuko-datotsu* dovrà essere comunque indicato da *Shushin* mediante le *Shinpan-ki*.
2. Per *Torikeshi* di *Yuko-datotsu* dopo *Gogi*, *Shushin* si posizionerà con le *Shinpan-ki* come le aveva prima della richiesta di *Gogi*, quindi dichiarerà "*Torikeshi*" agitando le *Shinpan-ki* incrociandole in basso (Figg. 10 e 11).

(Richiesta d'Interruzione)

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. lo <i>Shiai-sha</i> deve richiedere verbalmente a <i>Shushin</i> l'interruzione mentre solleva una mano, e quindi spiegarne la ragione. 2. Al fine di sistemare parti dell'equipaggiamento o della divisa durante l'interruzione, <i>Shiai-sha</i> effettuerà <i>Noto</i> in prossimità del <i>Kaishi-sen</i>, indietreggerà fino al bordo interno dello <i>Shiai-jo</i> e si metterà in posizione <i>Seiza</i> o <i>Sonkyo</i>. Nel frattempo, l'avversario attenderà in <i>Seiza</i> o in <i>Sonkyo</i>. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Non appena ravvisata la richiesta d'interruzione da parte di uno <i>Shiai-sha</i>, <i>Shushin</i> sospenderà immediatamente lo <i>Shiai</i> e chiederà allo <i>Shiai-sha</i> la ragione della richiesta (riferirsi all'Art. 29, n° 5 del Regolamento). 2. Nel caso <i>Shushin</i> ritenga la richiesta di interruzione ingiustificata, <i>Shushin</i> richiederà <i>Gogi</i>. |
|--|---|

(Sospensione)

- | | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Quando <i>Shinpan-in</i> abbia pronunciato "<i>Yame</i>", gli <i>Shiai-sha</i> interromperanno immediatamente lo <i>Shiai</i> e faranno ritorno al <i>Kaishi-sen</i> per ricevere <i>Senkoku</i> o istruzioni da parte di <i>Shushin</i>. | <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Shinpan-in</i> sospenderanno lo <i>Shiai</i> nei seguenti casi: <ol style="list-style-type: none"> (1) <i>Hansoku</i> (2) Infortunio o incidente (3) Allo scopo di evitare pericoli (4) Perdita del controllo dello <i>Shinai</i> (5) <i>Igi</i> (6) <i>Gogi</i> 2. <i>Shinpan-in</i> sospenderanno lo <i>Shiai</i> nella maniera seguente: <ol style="list-style-type: none"> (1) In seguito al <i>Senkoku</i> di sospensione <i>Shinpan-in</i> faranno ritorno alla propria posizione originaria. (2) Quando i due <i>Shiai-sha</i> abbiano preso atto del <i>Senkoku</i> o della segnalazione di |
|--|--|

- sospensione con le *Shinpan-ki*, *Shinpan-in* abbasseranno le *Shinpan-ki* (Figg. 14 e 9).
- (3) In caso di *Hansoku*, *Shinpan-in* faranno ritorno alla propria posizione originaria tenendo le *Shinpan-ki* nella posizione di segnalazione fino al *Senkoku* di *Shushin* (Figg. 17 → 9).
- (4) Nel caso in cui *Fukushin* abbia dichiarato la sospensione, anche *Shushin* dichiarerà immediatamente la sospensione e la segnalerà mediante le *Shinpan-ki* (Figg. 14 → 9).
3. Nel caso in cui lo *Shiai* sia caduto oppure uno *Shiai-sha* sia caduto e l'avversario non abbia immediatamente colpito tale *Shiai-sha*, *Shushin* sospenderà lo *Shiai* (Figg. 14 → 9).
4. Nel caso in cui venga stabilito un *Hansoku*, *Shushin* farà ritorno alla sua posizione originale e, impugnando entrambe le bandierine in una mano, segnalerà il numero di *Hansoku* al trasgressore (Figg. 17 → 9).
5. Nel caso in cui i due *Shiai-sha* abbiano commesso simultaneamente un *Hansoku* che avrà come effetto l'assegnazione di un punto a uno *Shiai-sha*, lo *Shiai-sha* che acquisisce il punto riceverà il *Senkoku* per primo seguito dall'altro (Figg. 18 → 9).

(Gogi)

1. Al *Senkoku* di *Gogi* di *Shushin*, gli *Shiai-sha* effettueranno *Noto* in piedi in prossimità dei *Kaishi-sen* ed indietreggeranno fino al bordo interno dello *Shiai-jo*, ed attenderanno in posizione *Sonkyo* oppure in *Seiza*.
1. *Gogi* verrà richiesto nei seguenti casi:
- (1) *Torikeshi* di *Yuko-datotsu*.
 - (2) Errore da parte di *Shinpan-in*.
 - (3) *Hansoku* non evidente.
 - (4) Dubbi sull'esecuzione o sull'applicazione del Regolamento.
2. *Gogi* da parte di *Shinpan-in* verrà effettuato nel modo seguente:
- (1) *Shushin* farà indietreggiare i due *Shiai-sha* fino al bordo interno dello *Shiai-jo*.
 - (2) Quando *Gogi* sia stato richiesto da un *Fukushin*, *Shushin* annuncerà immediatamente "*Yame*" e sospenderà lo *Shiai* seguendo il *Fukushin* che ha proclamato "*Yame*" (Figg. 14 e 16).

(Ripresa)

1. Gli *Shiai-sha* si disporranno in *Chudan-nokamae* in prossimità dei *Kaishi-sen* e riprenderanno lo *Shiai* al *Senkoku* di *Shushin*.
1. Alla ripresa per "*Nihon-me*" oppure "*Shobu*", *Fukushin* abbasseranno le proprie *Shinpan-ki* simultaneamente alla dichiarazione di *Shushin*.
 2. La ripresa dello *Shiai* dopo la sospensione si effettuerà nella stessa maniera in cui si effettua l'inizio dello *Shiai* (Fig. 9).

(Wakare)

1. Al *Senkoku* "*Wakare*" da parte di *Shushin*, gli *Shiai-sha* si separeranno immediatamente,
1. Quando *Tsuba-zeriai* sia giunto ad uno stallo, *Shushin* separerà gli *Shiai-sha* tenendo le

Direttive per gli Shiai-sha	Direttive per Shinpan-in
<p>assumeranno <i>Chudan-no-kamae</i> sul posto e riprenderanno lo <i>Shiai</i> al <i>Senkoku</i> di <i>Shushin</i>.</p>	<p><i>Shinpan-ki</i> dritte in avanti dichiarando “<i>Wakare</i>” e farà loro riprendere lo <i>Shiai</i> abbassando le <i>Shinpan-ki</i> con il <i>Senkoku</i> “<i>Hajime</i>” (Figg. 15 e 9). Qualora uno <i>Shiai-sha</i> si trovi vicino ad una linea di delimitazione, <i>Shushin</i> aggiusterà immediatamente la posizione degli <i>Shiai-sha</i> in modo che rimangano all’interno dello <i>Shiai-jo</i>.</p>
(Presentazione di Igi)	
<p>1. Quando <i>Kantoku</i> presenta <i>Igi</i>, gli <i>Shiai-sha</i> attenderanno allo stesso modo in cui attendono durante <i>Gogi</i>.</p>	<p>1. <i>Shinpan-in</i> gestiranno <i>Igi</i> nel modo seguente: (1) <i>Shinpan-in</i> sospenderanno immediatamente lo <i>Shiai</i> (Fig. 14). (2) <i>Shinpan-shunin</i> oppure <i>Shinpan-cho</i> faranno riunire <i>Shinpan-in</i> in <i>Gogi</i> per discutere <i>Igi</i>. (3) <i>Shinpan-shunin</i> oppure <i>Shinpan-cho</i> notificheranno a <i>Kantoku</i> la decisione di <i>Shinpan-in</i>. (4) <i>Shushin</i> farà riprendere lo <i>Shiai</i> (Fig. 9).</p>
(Hantei, Chusen o Shiai-funo)	
<p>1. Nel caso di vittoria decisa per <i>Hantei</i>, gli <i>Shiai-sha</i> staranno in piedi in prossimità dei <i>Kaishi-sen</i> in <i>Chudan-no-kamae</i> e riceveranno il <i>Senkoku</i> di <i>Shushin</i>.</p> <p>2. Nel caso di vittoria per <i>Chusen</i> o <i>Shiai-funo</i>, gli <i>Shiai-sha</i> agiranno come sopra.</p>	<p>1. Nel decidere la vittoria per <i>Hantei</i>, <i>Shinpan-in</i> segnaleranno simultaneamente sollevando le proprie <i>Shinpan-ki</i> il vincitore al <i>Senkoku</i> “<i>Hantei</i>” di <i>Shushin</i> (Fig. 10). Ai <i>Shinpan-in</i> non è consentito segnalare <i>Hikiwake</i> o astenersi.</p> <p>2. Nel dichiarare la vittoria per <i>Chusen</i> o <i>Shiai-funo</i>, <i>Shushin</i> segnalerà con la <i>Shinpan-ki</i> il vincitore con relativo <i>Senkoku</i> ed immediatamente riabbasserà la <i>Shinpan-ki</i> (Figg. 10 e 9).</p>
(Fusen-gachi)	
<p>1. In caso di <i>Fusen-gachi</i>, lo <i>Shiai-sha</i> si dirigerà verso il <i>Kaishi-sen</i>, assumerà la posizione di <i>Sonkyo</i>, si alzerà, riceverà il <i>Senkoku</i> di <i>Fusen-gachi</i>, ripeterà <i>Sonkyo</i>, farà <i>Noto</i> e lascerà lo <i>Shiai-jo</i>.</p> <p>2. Nel caso di <i>Fusen-gachi</i> in <i>Dantai-shiai</i>, la squadra vincitrice si allineerà per ricevere il <i>Senkoku</i> di <i>Shushin</i> (Fig. 1).</p>	<p>1. In <i>Kojin-shiai</i>, <i>Shushin</i> dichiarerà la vittoria del vincitore segnalando contemporaneamente con la <i>Shinpan-ki</i> (Fig. 10).</p> <p>2. In <i>Dantai-shiai</i>, <i>Shushin</i> farà prima allineare la squadra vincente, quindi ne dichiarerà la vittoria segnalando contemporaneamente con la <i>Shinpan-ki</i> (Fig. 10).</p>
(Termine)	
<p>1. Al termine dello <i>Shiai</i>, gli <i>Shiai-sha</i> torneranno dapprima ai <i>Kaishi-sen</i>, assumeranno <i>Chudan-no-kamae</i>, riceveranno il <i>Senkoku</i> di <i>Shushin</i>, assumeranno la posizione <i>Sonkyo</i>, eseguiranno <i>Noto</i>, si alzeranno, assumeranno la posizione <i>Taito</i>, indietreggeranno fino alla posizione di <i>Ritsu-rei</i>, abbasseranno lo <i>Shinai</i> in posizione <i>Sageto</i> e si scambieranno <i>Ritsu-rei</i>.</p> <p>2. Al completamento dell’ultimo incontro di <i>Dantai-shiai</i>, gli ultimi due <i>Shiai-sha</i></p>	<p>1. Nel caso in cui la vittoria sia stata stabilita oppure la durata dello <i>Shiai</i> sia terminata, <i>Shushin</i> sospenderà lo <i>Shiai</i>, farà tornare gli <i>Shiai-sha</i> in prossimità dei <i>Kaishi-sen</i> e segnalerà il risultato con le <i>Shinpan-ki</i> contemporaneamente al <i>Senkoku</i> (Figg. 14 → 9 oppure 13 → 9). Nel caso di <i>Encho</i>, <i>Shushin</i> pronuncerà “<i>Encho</i>” e farà riprendere lo <i>Shiai</i> (Fig. 9).</p> <p>2. Al termine del <i>Dantai-shiai</i>, <i>Shinpan-in</i> si allineeranno e <i>Shushin</i> farà scambiare <i>Rei</i> alle</p>

Direttive per gli Shiai-sha	Direttive per Shinpan-in
<p>rimarranno all'interno dello <i>Shiai-jo</i> in armatura completa con lo <i>Shinai</i>, attenderanno che i rispettivi compagni di squadra si allineino, si scambieranno <i>Rei</i> al comando di <i>Shushin</i> e lasceranno lo <i>Shiai-jo</i>.</p>	<p>due squadre.</p>
(Altre Direttive)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Nito</i> verrà gestito nel seguente modo: <ol style="list-style-type: none"> (1) Sia <i>Daito</i> che <i>Shoto</i> verranno tenuti nella mano sinistra in <i>Sageto</i>. (2) Nell'assumere <i>Kamae</i> dapprima lo <i>Shinai</i> che verrà tenuto nella mano sinistra verrà sfoderato con la mano destra e passato alla mano sinistra, quindi l'altro <i>Shinai</i> tenuto dalla mano sinistra verrà sfoderato con la destra. (3) Per eseguire <i>Noto</i> con due <i>Shinai</i>, dapprima quello nella mano destra verrà rinfoderato nella mano sinistra, poi il secondo nella mano sinistra verrà rinfoderato con la mano destra nella sinistra. (4) A parte le tre eccezioni indicate sopra, la maniera in cui gli <i>Shiai-sha</i> useranno <i>Nito</i> sarà la medesima di quella per <i>Itto</i>. 2. La divisa degli <i>Shiai-sha</i> sarà mantenuta in ordine, senza cuciture o strappi. 3. Il <i>Kendogu</i> sarà ben assicurato in modo da non allentarsi durante lo <i>Shiai</i>. Inoltre la lunghezza dei <i>Men-himo</i> dovrà essere inferiore a 40 centimetri dal nodo. 4. Gli <i>Shiai-sha</i> devono effettuare solamente <i>Sogo-no-rei</i> ed astenersi dall'eseguire inchini a <i>Shinpan-in</i> oppure dall'eseguire <i>Za-rei</i> o simili privatamente all'interno dello <i>Shiai-jo</i>. 5. Quando lo <i>Shiai-sha</i> precedente stia uscendo dallo <i>Shiai-jo</i> e lo <i>Shiai-sha</i> successivo vi stia entrando, entrambi devono astenersi da strette di mano o altre azioni fisiche d'incoraggiamento. 6. Gli <i>Shiai-sha</i> si asterranno dall'entrare nello <i>Shiai-jo</i> fino a quando <i>Shinpan-in</i> non abbiano preso la propria posizione. 7. Gli <i>Shiai-sha</i> non dovranno entrare nello <i>Shiai-jo</i> prima che i due <i>Shiai-sha</i> dello <i>Shiai</i> precedente non ne siano usciti. 8. <i>Kantoku</i> o <i>Shiai-sha</i> non porteranno orologi nell'area di attesa degli <i>Shiai-sha</i>, né faranno segnali o urleranno incitazioni agli <i>Shiai-sha</i>. 9. È preferibile che durante il primo e l'ultimo incontro in <i>Dantai-shiai</i>, i compagni di squadra siedano in <i>Seiza</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prima dell'inizio dello <i>Shiai</i>, <i>Shinpan-in</i> controllerà che gli <i>Shiai-sha</i> indossino in modo appropriato la divisa (<i>Kendo-gi</i>, <i>Hakama</i>, <i>Mejirushi</i> e <i>Nafuda</i>). Riferirsi all'Art. 5 del Regolamento ed agli Artt. 4 e 5 delle Regole Sussidiarie. 2. <i>Shinpan-in</i> si accerteranno che gli <i>Shiai-sha</i> siano equipaggiati con <i>Kendo-gu</i> e <i>Shinai</i> (inclusa la <i>Tsuba</i>) appropriati. Riferirsi agli Artt. 3 e 4 del Regolamento ed agli Artt. 3 e 4 delle Regole Sussidiarie. 3. <i>Shushin</i> correggerà ogni contegno non appropriato da parte degli <i>Shiai-sha</i>. 4. <i>Shinpan-in</i> correggeranno rigorosamente ogni parola o azione non appropriata compiute dagli <i>Shiai-sha</i> che siano seduti anche dopo lo <i>Shiai</i>. 5. <i>Kakari-in</i> espletano i propri compiti coordinandosi con <i>Shinpan-shunin</i> o con <i>Shinpan-cho</i> in modo da assicurare lo svolgimento lineare degli <i>Shiai</i>. 6. Prima dell'inizio degli <i>Shiai</i> gli addetti alle registrazioni si assicureranno che le <i>Shinpan-ki</i> siano pronte per l'uso. Sono necessarie sei serie di <i>Shinpan-ki</i> per ogni <i>Shiai-jo</i>.

SCHIERAMENTO DURANTE DANTAI-SHIAI

Fig.1: schieramento all'inizio ed al termine dello shiai



Fig.2: schieramento all'inizio ed al termine dello shiai



ROTAZIONE ED AVVICENDAMENTO DI SHINPAN-IN

Fig.3: schieramento di Shinpan-in

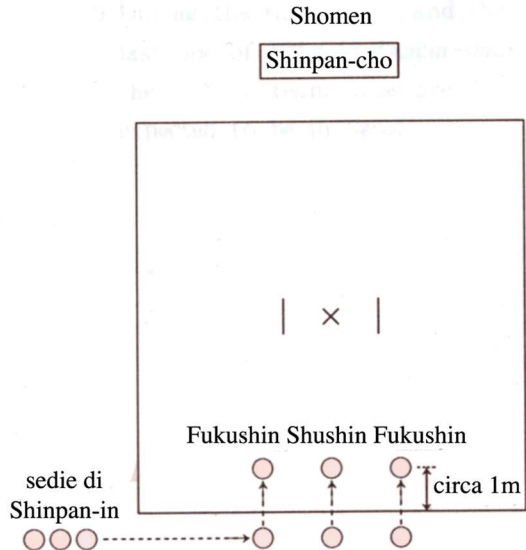


Fig.4: postazioni iniziali di Shinpan-in

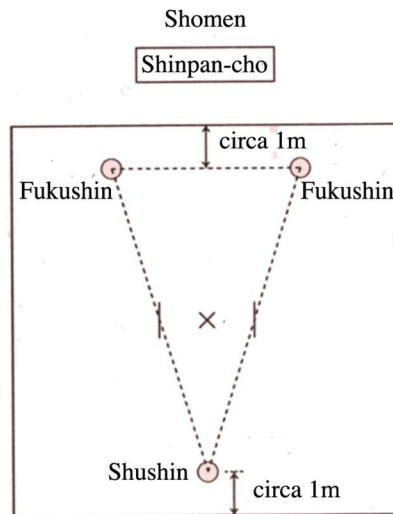


Fig.5: rotazione di Shinpan-in

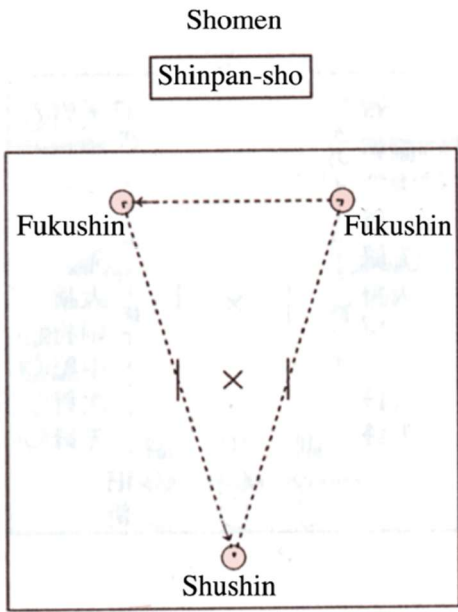


Fig.6: avvicendamento di Shinpan-in (A)

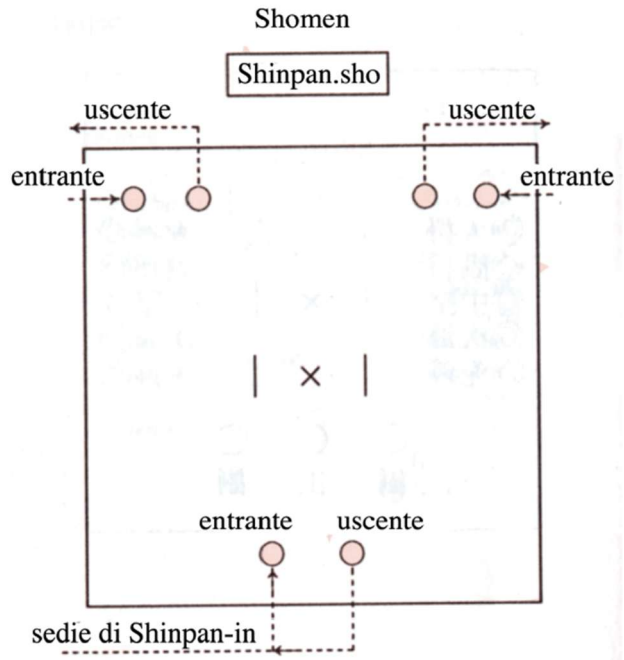


Fig.7: avvicendamento di Shinpan-in (B)

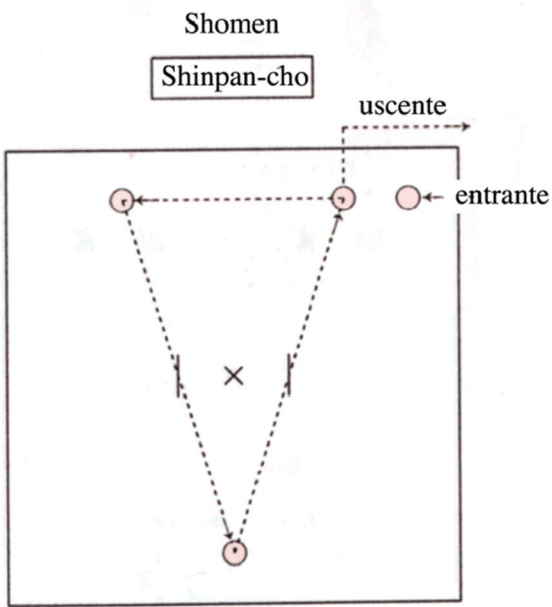
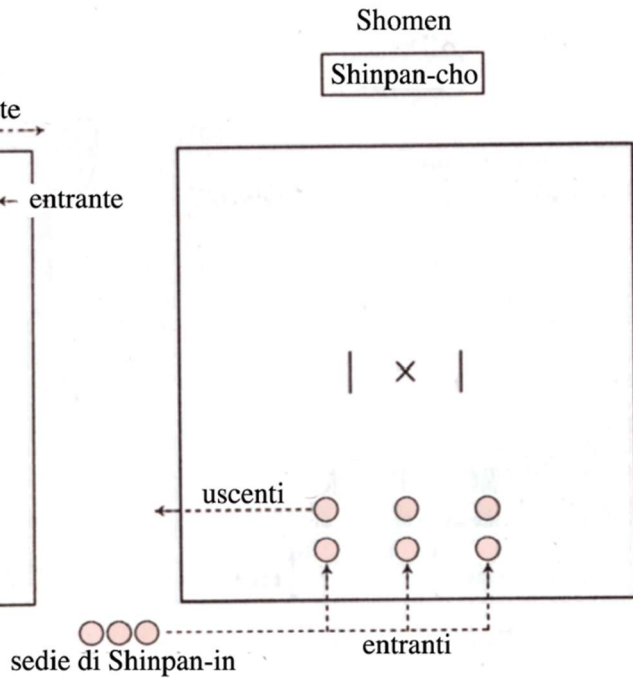


Fig.8: avvicendamento in gruppo.



USO DI SHINPAN-KI

Fig.9: inizio, ripresa o termine
Mantenere le bandierine abbassate
ai lati del corpo (posizione di partenza).



Fig.10: Yuko-datotsu, Hantei o
decisione di vittoria. Sollevare una
Bandierina diagonalmente versol'alto di lato.



Fig.11: Torikeshi di Yuko-datotsu o Sosai.
Agitare le bandierine incrociandole
verso il basso.



Fig.12: astensione dalla decisione di
Yuko-datotsu. Mantenere le bandierine
incrociate verso il basso.



Fig.13: Hikiwake. Mantenere le bandierine
incrociate al di sopra della fronte.



Fig.14: sospensione. Mantenere le
bandierine tese verso l'alto.



Fig.15: Wakare. Sollevare le bandierine tese in avanti.



Fig.16: Gogi. Sollevare le bandierine verticalmente nella mano destra.



Fig.17: Hansoku. Sollevare una bandierina diagonalmente verso il basso di lato.












Fig.18: Hansoku simultanei. Sollevare le bandierine diagonalmente verso il basso da entrambi i lati.



GUIDA PER LA REGISTRAZIONE

Su *Senkoku* da parte di *Shushin*, gli addetti alla registrazione porranno in maniera corretta sul tabellone le seguenti indicazioni per mostrare l'andamento dello *Shiai* a *Shinpan-in*, a *Shiai-sha* e al pubblico.

Tav.1: argomenti della registrazione ed indicazioni.

argomenti	simboli	indicazioni
<i>Yuko-datotsu</i>		M=Men K=Kote D=Do T=Tsuki L'ordine di registrazione dei simboli di <i>Yuko-datotsu</i> sarà come indicato per il turno di <i>Taisho</i> nella tavola 2.
<i>Hansoku</i>		Gli <i>Hansoku</i> verranno registrati col simbolo ▲ in rosso come indicato nella Tavola 2.
2° <i>Hansoku</i>		Quando venga commesso un secondo <i>Hansoku</i> , il simbolo ▲ verrà cancellato mentre il simbolo H verrà posto sul lato dell'avversario.
<i>Sosai</i>		In caso di <i>Sosai</i> , il segno di <i>Hansoku</i> verrà lasciato. Il numero di <i>Hansoku</i> verrà registrato separatamente sul foglio di registrazione.
vittoria per <i>Hantei</i>		Verrà registrata col simbolo Ht
vittoria per <i>Chusen</i>		Verrà registrata col simbolo C
<i>Ippon-gachi</i>		Nel caso in cui lo <i>Shiai</i> termini con il punteggio di uno a zero, verrà posto sul tabellone il simbolo 1
<i>Encho</i>		In caso di <i>Encho</i> il simbolo E verrà posto nella parte inferiore della linea centrale del tabellone.
<i>Hikiwake</i>		In caso di <i>Hikiwake</i> il simbolo X verrà posto sulla linea centrale del tabellone.
<i>Fusen-gachi</i> , <i>Kiken</i> o <i>Shiai-funo</i>		I simboli ○○ verranno posti sul lato del vincitore; un solo simbolo ○ in caso di <i>Encho</i> .

Tav.2: esempio di utilizzo del tabellone in caso di *Dantai-shiai*.

nome di <i>Shushin</i>				
nome di <i>Fukushin</i>		nome di <i>Fukushin</i>		
ordine	nome della squadra	White	Red	nome della squadra
<i>Sempo</i>	nome di <i>Shiai-sha</i>		1 (M)	nome di <i>Shiai-sha</i>
<i>Jiho</i>	nome di <i>Shiai-sha</i>		(Ht)	nome di <i>Shiai-sha</i>
			E	
<i>Chuken</i>	nome di <i>Shiai-sha</i>	○ ○		nome di <i>Shiai-sha</i>
<i>Fukusho</i>	nome di <i>Shiai-sha</i>	(H) × (M)		nome di <i>Shiai-sha</i>
<i>Taisho</i>	nome di <i>Shiai-sha</i>	▲ (K)	(T) (M) ▲	nome di <i>Shiai-sha</i>
risultato	vittorie	punti		vittorie

secondo punto
primo punto
terzo punto

NOTA: la posizione sul tabellone della squadra rossa e di quella bianca rispetterà i colori delle *Shinpan-ki* di *Shushin* che fronteggia il tabellone stesso.

OSSERVAZIONI: per quanto riguarda *Kojin-shiai*, in ciascun torneo potrà essere utilizzato un tabellone appropriato.

GLOSSARIO

<i>Ai-uchi</i>	due Yuko-datotsu effettuati reciprocamente e contemporaneamente
<i>Chigiri</i>	placca di metallico all'interno della <i>Tsuka</i> dello <i>Shinai</i>
<i>Chudan-no-kamae</i>	Una delle cinque <i>Kamae</i> di base
<i>Chuken</i>	Terzo combattente di una squadra di cinque
<i>Chusen</i>	Sorteggio
<i>Daihyosha</i>	Rappresentante della squadra
<i>Daihyosha-sen</i>	<i>Shiai</i> tra i rappresentanti delle squadre
<i>Daito</i>	Spada lunga
<i>Dantai</i>	Squadra
<i>Dantai-shiai</i>	Combattimento a squadre
<i>Datotsu</i>	Fendente o stoccata
<i>Datotsu-bu</i>	Parte dello <i>Shinai</i> utilizzata per fendenti e stoccate validi
<i>Dototsu-bui</i>	Zone da colpire per fendenti e stoccate validi
<i>Do</i>	Pettorale
<i>Do-bu</i>	Lati destro e sinistro di do
<i>Eguri (Kuri)</i>	Differenza tra la sezione più lunga e la sezione più corta del <i>Kote-buton</i>
<i>Encho</i>	Tempo supplementare
<i>Fukushin</i>	Arbitro laterale
<i>Fukusho</i>	Penultimo contendente di una squadra
<i>Fusei-yogu</i>	Equipaggiamento proibito
<i>Fusen-gachi</i>	Vittoria assegnata per comportamento proibito o per abbandono da parte dell'avversario
<i>Gogi</i>	Consultazione
<i>Hakama</i>	Pantalone tradizionale
<i>Hansoku</i>	Fallo, violazione delle regole
<i>Hantei</i>	Decisione di vittoria basata sul giudizio di <i>Shinpan-in</i>
<i>Ha-suji</i>	Direzione del filo della spada
<i>Hikiwake</i>	Pareggio
<i>Igi</i>	Obiezione, protesta
<i>Ippon-gachi</i>	Vittoria per un punto
<i>Ippon-shobu</i>	Incontro a un solo punto
<i>Itto</i>	Un solo shinai
<i>Jin-bu</i>	Lato dello shinai opposto allo <i>tsuru</i>
<i>Jogai</i>	Parte esterna dell'area di gara
<i>Jiho</i>	Secondo contendente di una squadra
<i>Kachinuki</i>	Tipo di combattimento a squadre in cui un contendente continua a combattere fintantoché continua a vincere
<i>Kaishi-sen</i>	Linea dell'area centrale dello <i>Shiai-jo</i> dove si posiziona <i>Shiai-sha</i> all'inizio dello <i>Shiai</i>
<i>Kakari-in</i>	Personale di area
<i>Kantoku</i>	Direttore tecnico di una squadra
<i>Kantoku-ki</i>	Bandierina del <i>Kantoku</i>
<i>Kamae</i>	Posizione di guardia
<i>Kendo-gi</i>	Giacca da <i>Kendo</i>
<i>Kendo-gu</i>	Abbigliamento protettivo, armatura
<i>Kiken</i>	Assenza, mancata presentazione, oppure astensione dal giudizio di un arbitro
<i>Kiken-sha</i>	Lo <i>Shiai-sha</i> che non si è presentato
<i>Kojin-shiai</i>	Combattimento effettuato per un campionato individuale
<i>Kote</i>	Guanto protettivo
<i>Kote-bu</i>	Avambraccio destro e sinistro
<i>Kote-buton</i>	Parte del <i>Kote</i> a protezione dell'avambraccio
<i>Kote-gashira</i>	Parte del <i>Kote</i> a protezione della mano
<i>Mejirushi</i>	Nastro rosso o bianco
<i>Men</i>	Protezione per la testa
<i>Men-bu</i>	Fronte e lati destro e sinistro della testa
<i>Men-himo</i>	Lacci del men
<i>Monouchi</i>	Parte più tagliente della lama della spada
<i>Nafuda</i>	Porta nome applicato all' <i>Odare</i> centrale del <i>Tare</i>

<i>Nihon-me</i>	Secondo punto
<i>Nito</i>	Due <i>Shinai</i>
<i>Noto</i>	Rinfoderare la spada
<i>Rei</i>	Inchino
<i>Ritsu-rei</i>	Inchino stando in piedi
<i>Sage-to</i>	Tenere la spada nella mano sinistra con il braccio steso
<i>Sakigawa</i>	Copertura per la punta
<i>Sanbon-shobu</i>	Incontro al meglio dei tre punti
<i>Seiza</i>	Posizione inginocchiata
<i>Senkoku</i>	Dichiarazione
<i>Sempo</i>	Primo contendente di una squadra
<i>Shiai</i>	Combattimento
<i>Shiai-funo</i>	Essere incapaci a continuare
<i>Shiai-funo-sha</i>	<i>Shiai-sha</i> incapace a continuare
<i>Shiai-jo</i>	Area di gara
<i>Shiai-sha</i>	Contendente
<i>Shinai</i>	Spada di bambù
<i>Shinpan</i>	Arbitraggio e/o arbitro
<i>Shinpan-cho</i>	Capo arbitro
<i>Shinpan-in</i>	Arbitro e/o terna arbitrale
<i>Shinpan-ki</i>	Bandierina dell'arbitro
<i>Shinpan-shunin</i>	Arbitro presidente di area
<i>Shobu</i>	Terzo punto dopo punteggio di parità
<i>Shoto</i>	Spada corta
<i>Shushin</i>	Capo terna arbitrale
<i>Sogo-no-rei</i>	Rei reciproco
<i>Sonkyo</i>	Postura accovacciata
<i>Sosai</i>	Compensazione
<i>Taisho</i>	L'ultimo contendente di una squadra
<i>Taito</i>	Tenere la spada nella mano sinistra all'altezza delle anche
<i>Tare</i>	Protezione dei fianchi
<i>Torikeshi</i>	Revoca di un punto
<i>Tsuba</i>	Guardia della spada
<i>Tsuba-zeriai</i>	Combattimento a livello di <i>Tsuba</i> contro <i>Tsuba</i>
<i>Tsuka</i>	Impugnatura della spada
<i>Tsuki-bu</i>	Gola
<i>Tsuru</i>	Laccio sulla parte superiore dello <i>Shinai</i>
<i>Wakare</i>	Separazione
<i>Yame</i>	Interruzione
<i>Yuko</i>	Valido
<i>Yuko-datotsu</i>	Fendente o stoccata validi
<i>Zanshin</i>	Stato di allerta sia mentale che fisico, al contrattacco dell'avversario

Nota: per ulteriori dettagli per ogni termine, fare riferimento a "Kendo Japanese-EnglishDictionary" della All Japan Kendo Federation.