REGOLAMENTO DELLO SHIAI DI KENDO E DI ARBITRAGGIO

REGOLE SUSSIDIARIE DELLO SHIAI DI KENDO E DI ARBITRAGGIO

DIRETTIVE PER LO SHIAI DI KENDO E PER L'ARBITRAGGIO

Revisione del 23 Marzo 2000
INTERNATIONAL KENDO FEDERATION

Prefazione originale

Questo libro di regole IKF è la versione italiana della più recente pubblicazione in giapponese da parte della All Japan Kendo Federation. È mirato ad una facile comprensione, da parte dei Kendo-ka che non parlino giapponese, delle idee e delle procedure implicate nella partecipazione ai combattimenti di Kendo in qualità di competitori o di arbitri.

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.

Critiche o suggerimenti per il miglioramento di questo opuscolo saranno graditi.

Per l'edizione in italiano

Traduzione a cura di	Giancarlo Smurra
Revisione ed aggiornamenti (al 2007) a cura di	Lorenzo Zago
Impaginazione a cura di	Carlo Sappino

INDICE

REGOLAMENTO DEL COMBATTIMENTO DI KENDO E DEL SUO ARBITRAGGIO (in seguito denominato "Regolamento")		Pag.	REGOLE SUSSIDIARIE DEL COMBATTIMENTO DI KENDO E DEL SUO ARBITRAGGIO (in seguito denominate "regole sussidiarie")	
Articolo 1	scopo del regolamento	1		
PARTE 1: SHIAI				
CAPITOLO 1: REGOLE GENERALI				
Articolo 2	Shiai-jo	1	Articolo 1	Shiai-jo
Articolo 3	Shinai	1	Articolo 2	Shinai
Articolo 4	Kendo-gu	1	Articolo 3	Kendo-gu
Articolo 5	Divisa	1	Articolo 4	Mejirushi dello Shiai-sha
		2	Articolo 5	Nafuda per lo Shiai-sha
		2	Articolo 6	specifiche delle Shinpan-ki ed altro
		2	Articolo 7	utilizzo di protezioni ed altro
		2	Articolo 8	ingresso ed uscita dallo Shiai-jo ed etichetta dello Shai-sha
CAPITOLO 2: SHIAI				
Sezione 1: ARGOMENTI RELATIVI ALLO SHIAI				
Articolo 6	durata dello Shiai	2		
Articolo 7	decisioni di vittoria	2		
		3	Articolo 9	Hantei, riferimento art. 7.5 del Regolamento
Articolo 8	Dantai-Shiai	3		
Articolo 9	inizio e termine dello Shiai	3		
Articolo 10	sospensione e ripresa dello Shiai	3		
Articolo 11	richiesta di sospensione dello Shiai	3		
Sezione 2: YUKO-DATOTSU				
Articolo 12	Yuko-datotsu	3	Articolo 10	Yuko-datotsu, riferimento art. 12 del Regolamento
		3	Articolo 11	Yuko-datotsu in situazioni particolari
		4	Articolo 12	Datotsu non validi
Articolo 13	Datotsu-bu dello Shinai	4		
Articolo 14	Datotsu-bui	4	Articolo 13	Datotsu-bui, riferimento art. 14 del Regolamento
CAPITOLO 3: PROIBIZIONI				
Sezione 1: ATTI PROIBITI				
Articolo 15	abuso di droghe	4	Articolo 14	droghe proibite, riferimento art. 15 del Regolamento
Articolo 16	insulti o comportamento offensivo	4		
Articolo 17	proibizioni varie	4		
		5	Articolo 15	Jogai, riferimento art. 17.4 del Regolamento

		5	Articolo 16	altri atti in violazione delle regole, riferimento art. 17.7 del Regolamento
Sezione 2: SANZIONI				
Articolo 18	Tai-jo (Espulsione)	5		
Articolo 19	Fusei-yogu	5		
Articolo 20	Altro	6	Articolo 17	Sosai di Hansoku, riferimento art. 20 del Regolamento
PARTE 2: SHINPAN				
CAPITOLO 1: REGOLA GENERALE				
Articolo 21	Composizione del gruppo Shinpan	6		
Articolo 22	Shinpan-cho	6	Articolo 18	Compiti di Shinpan-cho
		7	Articolo 19	Segnalazione da parte di Shinpan-cho per l'inizio dello Shiai
Articolo 23	Shinpan-shunin	7	Articolo 20	Compiti di Shinpan-shunin
Articolo 24	Shinpan-in	7	Articolo 21	Compiti di Shinpan-in
Articolo 25	Gruppo Kakari-in	7	Articolo 22	Composizione e compiti di Kakari-in, riferimento art. 25 del Regolamento
		8	Articolo 23	Divisa di Shinpan-in
CAPITOLO 2: SHINPAN				
Sezione 1: ARGOMENTI RELATIVI ALL'ARBITRAGGIO				
Articolo 26	Decisione su Yuko-datotsu	8		
Articolo 27	Torikeshi di Yuko-datotsu	8	Articolo 24	Torikeshi di Yuko-datotsu
Articolo 28	Errori nelle Decisioni su Yuko-datotsu ed Altro	8	Articolo 25	Errori nelle Decisioni su Yuko-datotsu ed Altro, riferimento art. 28 del Regolamento
Articolo 29	Procedure per l'arbitraggio	9	Articolo 26	Wakare, riferimento art. 29.4 del Regolamento
		9	Articolo 27	Procedure per Tsuru orientato in modo improprio
Sezione 2: DISPOSIZIONI PER SHINPAN-IN				
Articolo 30	Lesioni o incidenti	10		
Articolo 31	Kiken	10	Articolo 28	Kiken, riferimento art. 31 del Regolamento
Articolo 32	Punti acquisiti per Shiai-funo-sha o kiken-sha	10		
Articolo 33	Punti o posizione acquisita del trasgressore	10		
Sezione 3: GOGI O IGI				
Articolo 34	Gogi	10		
Articolo 35	Igi	11		
Articolo 36	Dubbi	11	Articolo 29	Igi contro possibili errori nelle decisioni da parte di Shinpan-in, riferimento art. 36 del Regolamento

Capitolo 3: SENKOKU ED USO DI SHINPAN-KI

Articolo 37	Senkoku	11
Articolo 38	Uso delle Shinpan-ki	11

Capitolo 4: SUPPLEMENTO

Articolo 39	Argomenti supplementari	11
Appendici		11
Tabella 1	Senkoku e relativo uso delle Shinpan-ki	12
Tabella 2	Specifiche dello Shinai	14
Figura 1	Shiai-jo	15
Figura 2	Nomi delle parti dello Shinai	15
Figura 3	Kendo-gu e Datotsu-bui	16
Figura 4	Nafuda	16
Figura 5	Specifiche delle bandierine	16

Regolamento	Regole Sussidiarie
(**Scopo del regolamento**) **Articolo 1** – Lo scopo del Regolamento è di far partecipare in modo leale gli *Shiai-sha* agli *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; e 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.	**Articolo 1** – Le specifiche dello *Shiai-jo* prescritte nell'Articolo 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; e 3. La croce al centro dello *Shiai-jo*, la lunghezza dei *Kaishi-sen* e la distanza tra questi ultimi sono come indicato nella Figura 1
(***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 ed il peso, il diametro dello *Shinai* e le specifiche della *Tsuba* sono stabilite nelle Regole Sussidiarie.	**Articolo 2** – Le specifiche dello *Shinai* con riferimento all'Articolo 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*; i nomi delle rispettive parti dello *Shinai* vengono indicate nella Figura 2; 2. Le specifiche dello *Shinai* vengono indicate nella Tavola 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 *Tsuba* e *Tsubadome*. Il diametro dello *Shinai* si riferisce al diametro minimo della punta della *Sakigawa*; 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*.	**Articolo 3** – Il *Kendo-gu* a cui si riferisce l'Articolo 4 del Regolamento è illustrato nella figura 3.
(**Divisa**) **Articolo 5** – La divisa di *Kendo* consisterà di *Kendo-gi* e *Hakama*.	**Articolo 4** – Nel punto d'incrocio dei lacci del *Do*, lo *Shiai-sha* dovrà indossare il *Mejirushi*, una striscia di

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 *Yuko-datotsu* 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. La vittoria sarà generalmente stabilita secondo la regola di *Sanbon-shobu*; tuttavia può essere determinata secondo la regola di *Ippon-shobu* nel caso di necessità organizzative all'interno di ogni 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 lo *Shiai-sha* acquisisca un punto senza concederne alcuno all'avversario, all'interno della durata dello *Shiai*, tale contendente 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 *Shai-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*;

stoffa, rossa o bianca, della lunghezza totale di 70 centimetri e della larghezza di 5 centimetri. Il *Mejirushi* sarà apposto piegato in due

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

Articolo 6 – Le specifiche delle *Shinpan-ki* vengono mostrate nella Figura 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 il contegno, compreso *Rei*, possono venire specificati in ciascun torneo.

Regolamento	Regole Sussidiarie
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*.	**Articolo 9** – *Hantei* stabilito nell'Articolo 7, voce 5 del Regolamento si baserà sui seguenti criteri: 1. Nel caso in cui uno *Shiai-sha* abbia effettuato un *Datotsu* molto simile ad uno *Yuko-datotsu*, l'abilità di tale contendente dovrà venire considerata superiore; 2. Nel caso in cui uno *Shiai-sha* sia predominante nella postura e nei movimenti, l'atteggiamento di tale contendente dovrà venire considerato superiore.
(***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; oppure 2. Nel caso del sistema *Kachinuki*, lo *Shiai-sha* di una squadra può continuare a combattere fintanto che continui a vincere, e la squadra che ha sconfitto l'ultimo *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 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 una stoccata o un fendente effettuati in modo accurato sul *Datotsu-bui* del *Kendo-gu* avversario con il *Datotsu-bu* dello *Shinai* con forte spirito e postura corretta, seguiti da *Zanshin*.	**Articolo 10** – Il colpo "accurato" stabilito nell'Articolo 12 del Regolamento significa un colpo effettuato nella medesima direzione del *Jin-bu* dello *Shinai*.

Regolamento	Regole Sussidiarie
	<u>Articolo 11</u> – 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. **<u>Articolo 12</u>** – Il *Datotsu* non verrà considerato valido nei seguenti casi: 1. *Aiuchi*; o 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.
(***Datotsu-bu* dello *Shinai***) **<u>Articolo 13</u>** – Il *Datotsu-bu* dello *Shinai* sarà lo *Jin-bu* del *Monouchi* e la sua zona circostante.	
(***Datotsu-bui***) **<u>Articolo 14</u>** – I *Datotsu-bui* sono i seguenti (figura 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*)	**<u>Articolo 13</u>** – I *Datotsu-bui* stabiliti dall'Articolo 14 del Regolamento vengono mostrati nella Figura 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 (l'avambraccio sinistro se l'avversario tiene lo *Shinai* con la mano sinistra avanti) nel caso di *Chudan-no-kamae*, oppure entrambi gli avambracci nel caso di altri *Kamae*.
<u>CAPITOLO 3: PROIBIZIONI</u> **Sezione 1: ATTI PROIBITI**	
(**Abuso di droga**) **<u>Articolo 15</u>** – E' fatto divieto agli *Shiai-sha* di fare abuso di droga.	**<u>Articolo 14</u>** – Le droghe proibite delineate nell'Articolo 15 del Regolamento verranno specificate in separata sede.
(**Insulti o comportamento offensivo**) **<u>Articolo 16</u>** – Sono vietati agli *Shiai-sha* insulti o atti offensivi nei confronti di *Shinpan-in* o degli avversari.	
(**proibizioni varie**) **<u>Articolo 17</u>** – I seguenti atti sono vietati agli *Shiai-sha*: 1. Usare un equipaggiamento di *Kendo* diverso da quello convenuto in questa sede; 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

Articolo 15 – La condizione di *Jogai* stabilita dall'Articolo 17 Voce 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.

5. Lasciare la presa dello *Shinai* e non essere in grado di farne uso;
6. Richiedere la sospensione dello *Shiai* senza una valida ragione;
7. Compiere altri atti in violazione del regolamento.

Articolo 16 – Gli atti proibiti dall'Articolo 17 Voce 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. Trattenere lo *Shinai* dell'avversario sotto il proprio braccio;
4. Mettere intenzionalmente il proprio *Shinai* sulla spalla dell'avversario;
5. Giacere bocconi senza contrastare l'avversario dopo essere caduti;
6. Perdere tempo intenzionalmente;
7. Effettuare *Tsuba-zeriai* o *Datotsu* in modo sleale.

Sezione 2: SANZIONI

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

(***Fusei yogu***)
Articolo 19 – Allo *Shiai-sha* che abbia commesso uno degli *Hansoku* previsti dall'Articolo 17 Voce 1 verranno imposte le seguenti sanzioni, nel caso in cui entrambi gli *Shiai-shai* abbiano commesso tali *Hansoku*, entrambi perderanno lo *Shiai* ed i loro punti o vantaggi 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 in tale uso improprio non verrà ammesso a partecipare agli eventuali *Shiai* rimanenti; tuttavia il trasgressore può venire sostituito nel caso di *Dantai-shiai* salvo accordi differenti.

(**Altro**)
Articolo 20 –
1. Nel caso in cui uno *Shiai-sha* abbia commesso due degli *Hansoku* previsti dall'Articolo 17, Voci 2-7 all'avversario verrà attribuito un punto. Il numero di tali *Hansoku* sarà cumulativo all'interno del relativo turno di *Shiai*. Tuttavia, in caso di *Encho* oppure nel caso in cui i due *Shiai-sha* abbiano acquisito un punto ciascuno, qualora i due Shiai-sha commettano contemporaneamente un secondo *Hansoku*, tale *Hansoku* verrà controbilanciato e non sarà soggetto a penalità;
2. Nel caso di *Hansoku* previsto dall'Articolo 17, Voce 4, quando i due *Shiai-sha* sono usciti dallo *Shiai-jo* lo *Shai-sha* che per primo ha commesso l'*Hansoku* sarà soggetto a penalità;
3. Nel caso dell'Articolo 17, Voce 4, quando il *Senkoku* di *Yuco-datotsu* sia stato revocato, l'*Hansoku* non sarà soggetto a penalità;
4. Per quanto riguarda l'*Hansoku* stabilito all'Articolo 17, Voce 5, quando l'avversario effettui *Yuko-datotsu* immediatamente dopo l'*Hansoku*, tale *Hansoku* non sarà soggetto a penalità.

Articolo 17 – *Sosai* applicato ad *Hansoku* simultanei come stabilito nell'Articolo 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 di *Sosai* mediante le *Shinpan-ki* verranno eseguiti contemporaneamente.

PARTE 2: *SHINPAN*

CAPITOLO 1: REGOLA GENERALE

(**Composizione del gruppo di *Shinpan***)
Articolo 21 – Il gruppo di *Shinpan* sarà costituito da *Shinpan-cho*, *Shinpan-shunin* (nominati solo nel caso in cui vengano organizzati due o più *Shiai-jo*), e *Shinpan-in*.

(***Shinpan-cho***)
Articolo 22 – *Shinpan-cho* avrà l'autorità necessaria ad assicurare lo svolgimento corretto degli *Shiai*.

Articolo 18 – I compiti di *Shinpan-cho* saranno i seguenti:
1. Applicare rigorosamente il Regolamento e le Regole Sussidiarie durante lo *Shiai*;
2. Assicurare lo svolgimento regolare dello *Shiai*;
3. Prendere decisioni su eventuali *Igi*;
4. Prendere decisioni su questioni che non fossero

Regolamento	Regole Sussidiarie
	stabilite nel Regolamento o nelle Regole Sussidiarie oppure su evenienze che si presentassero inaspettatamente.
	Articolo 19 – La segnalazione di *Shinpan-cho* per l'inizio del primo *Shiai* avverrà nel seguente modo: 1. Nel caso in cui sia predisposto un unico *Shiai-jo*, *Shinpan-cho* si alzerà e darà ordine a *Shushin* di dichiarare l'inizio dello *Shiai* quando i primi *Shiai-sha* siano in posizione di *Ritsu-rei* tre passi prima dei *Kaishi-sen* (da questo momento in avanti l'ordine da parte di *Shinpan-cho* a *Shushin* non sarà più necessario per iniziare gli *Shiai* successivi); oppure 2. Nel caso in cui siano predisposti due o più *Shiai-jo*, *Shinpan-cho* si alzerà e segnalerà l'inizio mediante un fischietto o analogo strumento quando tutte le coppie dei primi *Shiai-sha* siano in piedi in posizione di *Ritsu-rei*.
(***Shinpan-shunin***) **Articolo 23** – *Shinpan-shunin* saranno di assistenza a *Shinpan-cho* con l'autorità di controllare gli *Shiai* presso i rispettivi *Shiai-jo*.	**Articolo 20** – I compiti di *Shinpan-shunin* saranno i seguenti: 1. Essere responsabili della conduzione degli *Shiai* nei rispettivi *Shiai-jo*; 2. Assicurare la corretta applicazione del Regolamento e delle Regole Sussidiarie; 3. Prendere decisioni veloci ed appropriate riguardo alle violazioni del Regolamento o delle Regole Sussidiarie e ad eventuali *Igi*, e fare rapporto se necessario a *Shinpan-cho*; e 4. Sovrintendere *Shinpan-in* in carico allo *Shiai-jo*.
(***Shinpan-in***) **Articolo 24** – Come regola generale, 1. Il gruppo *Shinpan* sarà composto da *Shushin* e da due *Fukushin*, ciascuno avente uguale autorità decisionale su *Yuko-datotsu* ed altri argomenti; 2. *Shushin* avrà l'autorità di dirigere lo *Shiai*, di fare segnalazioni mediante le *Shinpan-ki* e di dichiarare *Yuko-datotsu*, *Hansoku*, ecc.; 3. *Fukushin* saranno di assistenza a *Shushin* nella direzione dei rispettivi *Shiai* segnalando *Yuko-datotsu*, *Hansoku*, ecc. mediante le *Shinpan-ki*. Inoltre, in caso di emergenza, i *Fukushin* possono fare segnalazione e dichiarare la sospensione dello *Shiai*.	**Articolo 21** – I compiti di *Shinpan-in* saranno i seguenti: 1. Dirigere i rispettivi *Shiai*; 2. Fare segnalazioni e dichiarazioni in modo chiaro; 3. Condividere uno standard comune di giudizio con gli altri *Shinpan-in*; 4. Prendere atto mediante le bandierine delle segnalazioni effettuate dagli altri *Shinpan-in*; e 5. Dopo il turno di *Shinpan*, *Shinpan-in* se necessario riesamineranno i relativi *Shiai* consultandosi con *Shinpan-shunin* e/o *Shinpan-cho*.
(**gruppo *Kakari-in***) **Articolo 25** – Allo scopo di gestire gli *Shiai* correttamente, un gruppo di *Kakari-in* sarà costituito da cronometristi, addetti alla compilazione dei tabelloni di punteggio, addetti alla registrazione dei punteggi e addetti alla chiamata degli *Shai-sha*. La composizione ed i compiti specifici di tale gruppo	**Articolo 22** – La composizione ed i compiti di *Kakari-in* stabiliti nell'Articolo 25 del Regolamento sono i seguenti: 1. Vi saranno, di regola, un capo cronometrista e due o più assistenti per ogni *Shiai-jo*, che misureranno la durata dello *Shiai* e ne

vengono delineati nelle Regole Sussidiarie.

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 *Shiai-jo*, che registreranno i *Senkoku* di *Shinpan-in* sul tabellone e verificheranno le *Shinpan-ki*;
3. Vi saranno, di regola, un addetto a registrare i punti e due o più assistenti per ogni *Shiai-jo*, che annoteranno i punteggi inclusi *Yuko-datotsu-bui*, numero e tipo di *Hansoku* e durata dello *Shiai*; e
4. Vi saranno, di regola, un addetto alla chiamata degli *Shiai-sha* e due o più assistenti per ogni *Shiai-jo*, che chiameranno gli *Shiai-sha* e ne controlleranno l'equipaggiamento.

Articolo 23 – La divisa di *Shinpan-in* sarà la seguente, salvo diverse indicazioni fornite in ciascun torneo:
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; e
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*; opure
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*.

Articolo 24 – *Torikeshi* di *Yuko-datotsu* stabilito all'articolo 27 del regolamento verrà applicato nei casi seguenti:
1. Quando lo *Shiai-sha* che ha effettuato *Yuko-datotsu* non sia in guardia, nello spirito e/o nell'atteggiamento, contro l'eventuale contrattacco da parte dell'avversario; oppure
2. Quando lo *Shiai-sha* che ha effettuato *Yuko-datotsu* compia gesti esagerati di potenza o di efficacia di *Datotsu*.

(**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, *Shinpan-in* farà richiesta di *Gogi* nel quale *Shinpan-in* perverranno ad una decisione.

Articolo 25 – Gli errori nella decisione di *Yuko-datotsu* ed altro stabiliti all'Articolo 28 del regolamento vengono specificati come segue:
1. Nel caso in cui sia stata presa una decisione

Regolamento	Regole Sussidiarie
	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*; e 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.
(**Procedure per l'arbitraggio**) **Articolo 29** – *Shinpan-in* svolgerà *Shinpan* nel modo seguente: 1. Nel caso in cui *Shinpan-in* abbia segnalato *Yuko-datotsu*, gli altri *Shinpan-in* devono segnalare immediatamente il loro parere; 2. Nel caso in cui sia stato concesso *Yuko-datotsu*, oppure nel caso in cui lo *Shiai* sia stato sospeso, *Shushin* farà ritornare i due *Shai-sha* presso i *Kaishi-sen* e farà riprendere lo *Shiai*; 3. Nel caso in cui *Shinpan-in* abbia ravvisato *Hansoku*, *Shinpan-in* 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* in cui *Shinpan-in* discuteranno la questione; 4. Nel caso in cui *Tsuba-zeriai* sia giunto ad una situazione di stallo, *Shushin* separerà i due *Shiai-sha* sul posto (*Wakare*) e farà loro riprendere lo *Shiai*; 5. Nel caso in cui uno *Shiai-sha* abbia richiesto una sospensione dello *Shiai*, *Shushin* pronuncierà la sospensione dello *Shiai* e quindi ne richiederà il motivo allo *Shiai-sha*; oppure 6. Nel caso in cui la vittoria dovesse essere decisa per *Hantei*, ciascun *Shinpan-in* segnalerà il contendente da lui considerato vincitore mediante le *Shinpan-ki* contemporaneamente al *Senkoku* di *Hantei* da parte di *Shushin*.	**Articolo 26** – *Wakare* stabilito nell'Articolo 29, voce 4 del Regolamento verrà effettuato nel modo seguente: 1. *Shushin* separerà i due *Shiai-sha* pronunciando *"Wakare"*, dopo di che farà immediatamente riprendere lo *Shiai*; e 2. Il punto in cui i due *Shiai-sha* vengono separati si troverà all'interno dello *Shiai-jo*. **Articolo 27** – Qualora *Shinpan-in* si accorga che lo *Tsuru* non è orientato correttamente, *Shinpan-in* farà rapporto di tale inadempienza a *Shushin*, e *Shushin* inviterà in modo chiaro lo *Shiai-sha* a porvi rimedio. In seguito, qualora l'inadempienza non venisse corretta, *Shinpan-in* non convaliderà *Yuko-datotsu*.

Sezione 2: DISPOSIZIONI PER *SHINPAN-IN*

(**Lesioni o incidenti**)
Articolo 30 – Nel caso in cui uno *Shiai-sha* non sia in grado di continuare lo *Shiai* a causa di ferita o infortunio, *Shinpan-in* constateranno la causa ed affronteranno l'evenienza nel modo seguente:

1. *Shinpan-in* determineranno se sia il caso di continuare lo *Shiai* dopo essersi consultati con un medico. Come regola generale, *Shinpan-in* non dedicheranno più di cinque minuti per occuparsi dell'incidente;
2. Nel caso in cui uno *Shiai-sha* sia impossibilitato a continuare lo *Shiai* a causa di ferita o infortunio, qualora l'avversario venga ritenuto responsabile dell'incidente, sia intenzionalmente sia non intenzionalmente l'avversario perderà lo *Shiai*; e invece, qualora la causa dell'infortunio non possa venire accertata, lo *Shiai-funo-sha* perderà lo *Shiai*.
3. Lo *Shiai-sha* che sia stato considerato infortunato in seguito a ferita o infortunio può venire integrato nei successivi *Shiai* qualora un medico e *Shinpan-in* lo consentano allo *Shiai-sha*; e
4. Allo *Shiai-sha* che abbia perso lo *Shiai* per aver causato un infortunio non sarà permesso di partecipare a successivi *Shiai*.

(***Kiken***)
Articolo 31 – Lo *Shiai-sha* che abbia abbandonato durante lo *Shiai* verrà dichiarato perdente e gli verrà negata la reintegrazione negli *Shiai* successivi.

(**Punti acquisiti per *Shiai-funo-sha* oppure *Kikensha***)
Articolo 32 – Al vincitore in virtù degli articoli 30 oppure 31 verranno attribuiti due punti mentre il punto eventuale acquisito da *Shiai-funo-sha* rimarrà valido. Tuttavia durante *Encho*, al vincitore verrà assegnato un punto.

(**punti o vantaggio acquisito dal trasgressore**)
Articolo 33 – I punti o il vantaggio acquisito dal trasgressore che abbia perso lo *Shiai* in virtù dell'Articolo 30, Voce 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 28 – *Kiken* stabilito nell'Articolo 31 del Regolamento includerà il seguente caso:

1. In caso di arbitraria mancata comparizione dello *Shiai-sha* per motivi di salute o per altri motivi.

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

(**Dubbi**)
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 turno di *Shiai* sia terminato.

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

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

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 Tavola 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 Tavola 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*.

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 gara fossero inusuali, a condizione che gli intenti del Regolamento e delle Regole Sussidiarie non vengano violati
2. Il Regolamento entrerà in vigore dal 23 marzo 2000.

Tavola 1 – SENKOKU DA PARTE DI SHINPAN-IN ED USO DELLE SHINPAN-KI

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

	Hansoku commesso contemporaneamente dai due Shiai-sha	HANSOKU (...)-KAI	Sollevare le bandierine diagonalmente verso il basso di lato	Fig. 18
	Violazioni varie del Regolamento	HANSOKU (...)-KAI	Dapprima sollevare la bandierina diagonalmente verso il basso di lato poi indicare il numero di hansoku con il/le dito/a verso il trasgressore	Fig. 17
	Secondo Hansoku commesso	Indicando con le dita: HANSOKU-NIKAI	Sollevare una bandierina digonalmente di lato	Fig. 10
	Applicazione di Sosai	SOSAI oppure ONAJIKU-SOSAI dopo la seconda compensazio-ne	Agitare le bandierine incrociandole verso il basso	Fig. 11
Wakare	Quando Tsuba-zeriai è giunto ad uno stallo	WAKARE	Sollevare le bandierine dritte davanti	Fig. 15
	Per far proseguire lo Shiai	HAJIME	Abbassare le bandierine	
Ferita, infortunio, Kiken	Shiai-funo dovuto a ferita, infortunio o Kiken	SHOBU-ARI	Sollevare una bandierina digonalmente di lato	Fig. 10

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

Tavola 2 – SPECIFICHE DELLO SHINAI

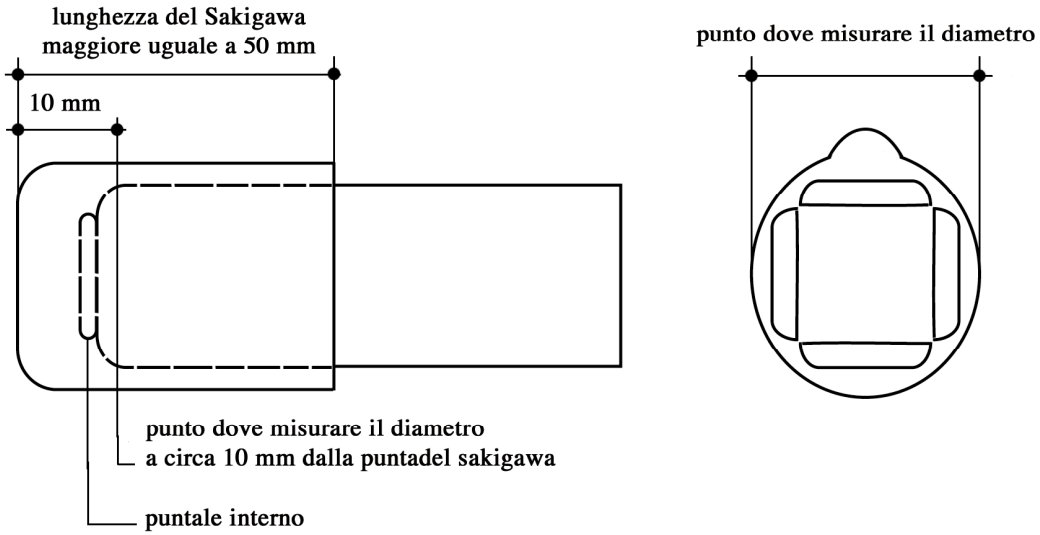
A. ITTO

		Fino a 15 anni	Da 15 fino a 18 anni	Da 18 anni in poi
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	≥ 25 mm	≥ 26 mm	≥ 26 mm
	Femmine	≥ 24 mm	≥ 25 mm	≥ 25 mm

B. NITTO

		Da 18 anni in poi	
		Daito (spada lunga)	Shoto (spada corta)
Lunghezza	Maschi e Femmine	≤ 114 cm	≤ 62 cm
Peso	Maschi	≥ 440 gr	280 gr ≤ x ≤ 300 gr
	Femmine	≥ 400 gr	250 gr ≤ x ≤ 280 gr
Diametro	Maschi	≥ 25 mm	≥ 24 mm
	Femmine	≥ 24 mm	≥ 24 mm

Come misurare il diametro all'altezza del Sakigawa



la lunghezza del Sakigawa maggiore o uguale a 50 mm è indicativa.

Figura 1 – SHIAI-JO (STANDARD)

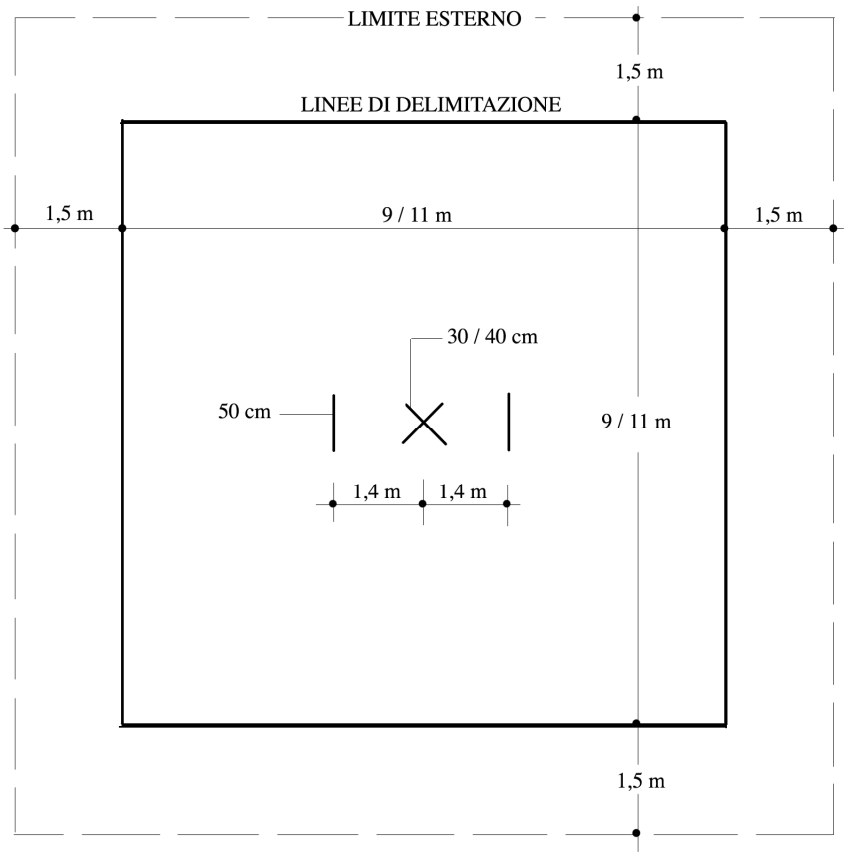


Figura 2 – NOMI DELLE PARTI DELLO SHINAI

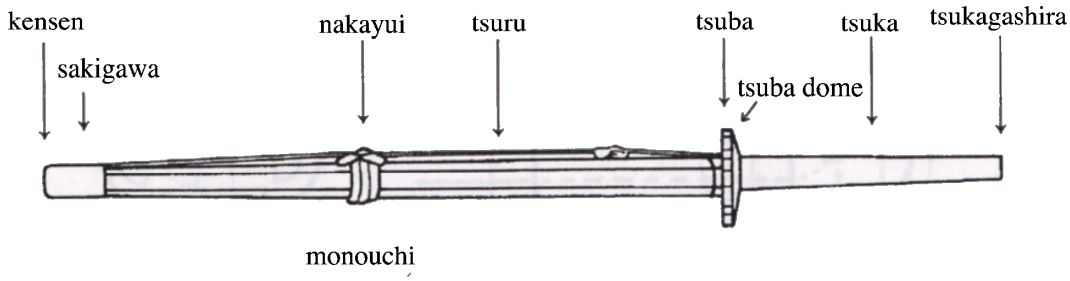


Figura 3 – KENDOGU E DATOTSU-BUI

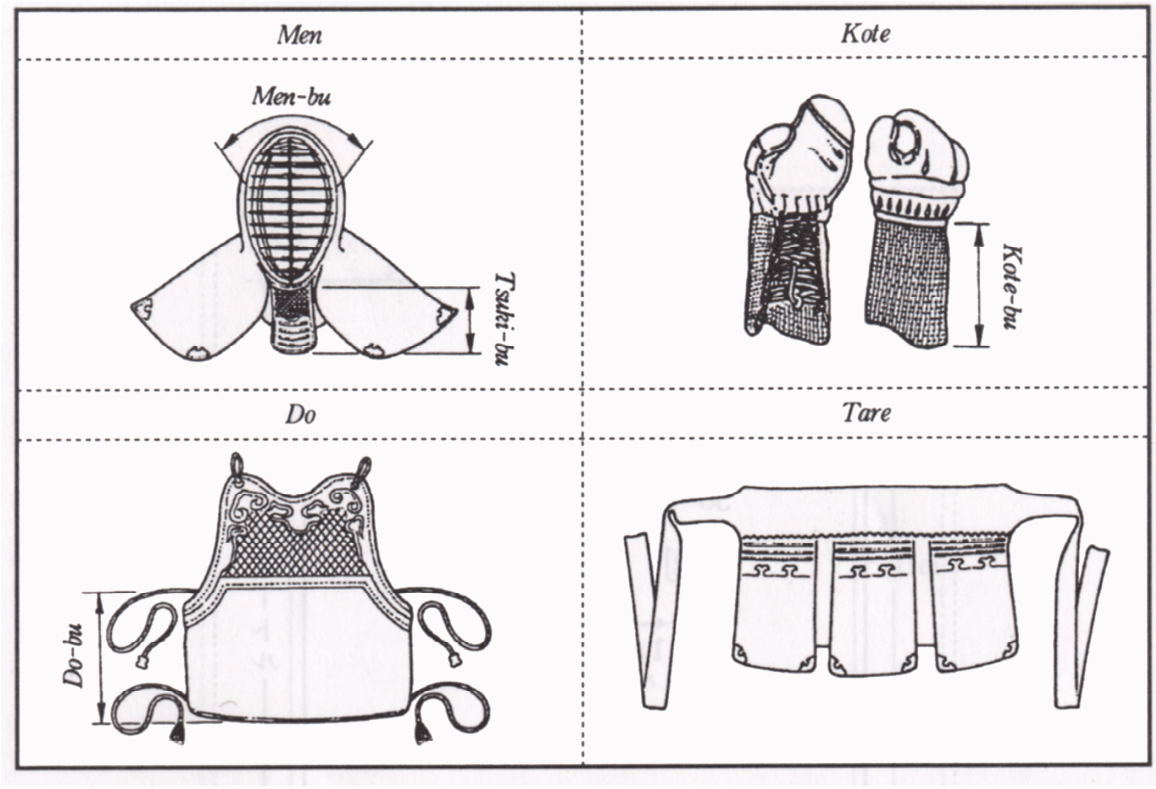


Figura 4 – NAFUDA

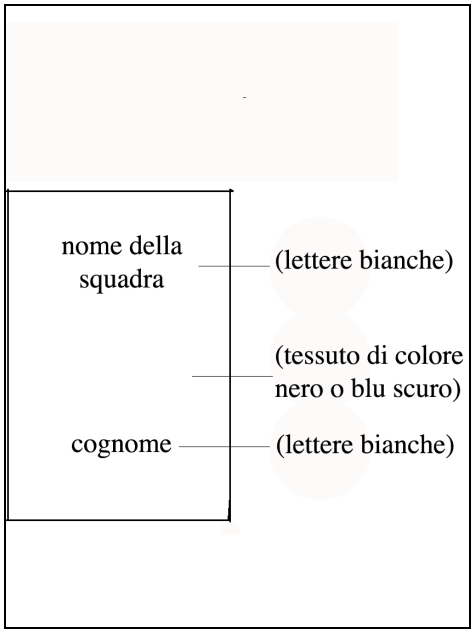
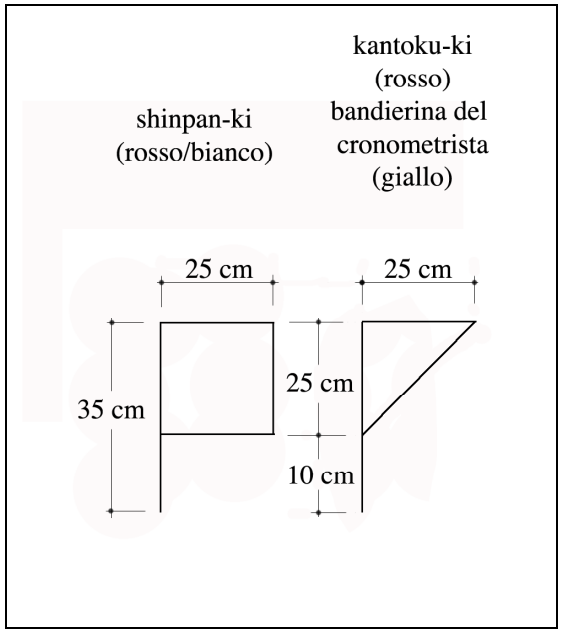


Figura 5 – SPECIFICHE DELLE BANDIERINE



DIRETTIVE PER LO SHIAI DI KENDO
E PER L'ARBITRAGGIO

23 Marzo 2000

INTERNATIONAL KENDO FEDERATION

Direttive per Shiai-sha	Direttive per Shinpan-in
(**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*. Ugualmente, prima di uscire, si schiereranno, si inchineranno ed usciranno dallo *Shiai-jo*.	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. (Figure 3 e 8)
(**schieramento delle squadre**) 1. I due gruppi di *Shiai-sha* si allineeranno uno di fronte all'altro (tre passi prima del *Kaishi-sen*) (Figura 1) ed eseguiranno *Rei* all'ordine di *Shushin*, All'inizio solo *Sempo* e *Jiho* indosseranno l'armatura completa e terranno lo *Shinai*. Nel caso in cui un altro *Shiai* succeda a quello in corso, le due squadre seguenti si allineeranno anch'esse. Tuttavia, qualora le due squadre non possano allinearsi in un'unica fila come nella Figura 2, le due squadre che hanno terminato e le due squadre che stanno per iniziare eseguiranno *Rei* separatamente.	(**Posizionamento di *Shinpan-in* prima dell'inizio dello *Shiai* e modalità d'impiego delle *Shinpan-ki***) 1. Il posizionamento sarà la seguente: (1) Per il primo turno di *kojin-shiai*, Shinpan-in si porteranno alla propria posizione iniziale dopo essersi allineati (Figure 3 e 4); e (2) In *Dantai-shiai*, *Shinpan-in* si porteranno alla propria posizione dopo essersi allineati e dopo che le due squadre si sono scambiate *Rei* al comando di *Shushin* (Figure 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* di colore rosso nella mano destra e quella di colore bianco nella sinistra; *Fukushin* terranno le *Shinpan-ki* in modo inverso (rossa a sinistra e bianca a destra); e (3) durante l'avvicendamento di *Shinpan-in*, *Shinpan-in* terrà le *Shinpan-ki* nella mano destra, arrotolate con la bianca all'interno della rossa. (**rotazione / avvicendamento di *Shinpan-in***) 1. La rotazione di *Shinpan-in* si effettuerà nel modo seguente: (1) (rotazione di *Shushin* e di *Fukoshin*) *Shinpan-in* ruoteranno alla successiva posizione senza arrotolare le proprie *Shinpan-ki* (Figura 5) (2) (avvicendamento di tutti *Shinpan-in* nelle rispettive posizioni) ciascun *Shinpan-in* sarà avvicendato dal successivo *Shinpan-in* dopo aver arrotolato le proprie *Shinpan-ki* ed essersi scambiati *Rei* (Figura 6) (3) (avvicendamento di un *Shinpan-in* dopo la rotazione) dopo la rotazione, colui che ha terminato il proprio turno di *Shushin* arrotolerà le proprie *Shinpan-ki* e sarà avvicendato dal

Direttive per Shiai-sha	Direttive per Shinpan-in
	successivo *Shinpan-in* dopo essersi scambiati *Rei* (Figura 7); oppure (4) (avvicendamento di *Shinpan-in* che hanno terminato *Shinpan*) *Shinpan-in* che hanno terminato *Shinpan*, dopo avere arrotolato le proprie *Shinpan-ki* si allineeranno e avvicendati dai successivi (Figura 8)
(***Rei* rivolto a *Shomen***)	
1. *Rei* rivolto a *Shomen* verrà effettuato nella maniera seguente, al comando di *Shushin*: (1) all'inizio del primo *Shiai*, all'inizio e al termine dello *Shiai* finale del torneo; (2) qualora il torneo si protragga per più di un giorno, all'inizio del primo *Shiai* ed al termine dell'ultimo di ogni giornata ed inoltre, all'inizio ed alla fine dello *Shiai* finale del torneo; e (3) *Rei* rivolto a *Shomen* verrà eseguito nella posizione *Ritsu-rei*.	1. *Shinpan-in* faranno eseguire *Rei* rivolto a *Shomen* nei seguenti casi: (1) all'inizio del primo *Shiai*, all'inizio e al termine dello *Shiai* finale del torneo; e (2) qualora il torneo si protragga per più di un giorno, all'inizio del primo *Shiai* ed al termine dell'ultimo di ogni giornata ed inoltre, all'inizio ed alla fine dello *Shiai* finale del torneo. 2. *Shushin* darà ordine di *Rei* rivolto a *Shomen* nei casi seguenti: (1) in caso di *Kojin-shiai*, quando *Shinpan-in* hanno raggiunto le proprie posizioni di inizio; e (2) in caso di *Dantai-shiai*, quando *Shinpan-in* e *Shiai-sha* sono allineati.
(**inizio**)	
1. prima dell'inizio dello *Shiai*, i due *Shiai-sha* si porteranno dapprima alla posizione per *Ritsu-rei*, si scambieranno *Rei* stando in piedi in posizione *Sageto*, quindi avanzeranno di tre passi, si posizioneranno in *Sonkyo* sfoderando lo Shinai. Gli *Shiai-sha* inizieranno lo *Shiai* al *Senkoku* di *Shushin*.	1. All'inizio del primo *Shiai*, *Shinpan-cho* si comporterà nel modo seguente: (1) nel caso in cui sia predisposto un unico *Shiai-jo*, *Shinpan-cho* si alzerà in piedi quando i primi *Shiai-sha* saranno pronti alla posizione per *Ritsu-rei*; oppure (2) nel caso in cui ci siano due o più *Shiai-jo*, *Shinpan-cho* si alzerà in piedi e darà un segnale mediante un fischietto o uno strumento analogo quando il primo turno degli *Shiai-sha* sarà pronto alla propria posizione per *Ritsu-rei*. 2. Per dare inizio al primo *Shiai*, *Shushin* pronuncerà il *Senkoku* di inizio dello *Shiai* su indicazione di *Shinpan-cho* (Figura 9).
(**Yuko-datotsu**)	
1. Al *Senkoku* di *Shushin*, gli *Shiai-sha* interromperanno lo *Shiai* immediatamente, faranno ritorno al *Kaishi-sen* e assumeranno *Chudan-no-kamae* in attesa del *Senkoku* di *Shushin*.	1. Le segnalazioni mediante le *Shinpan-ki* verranno effettuate da *Shinpan-in* nel modo seguente (Figure 9 – 12): (1) dopo che *Shinpan-in* abbiano deciso di considerare *Yuko* un *Datotsu*, essi faranno ritorno alle proprie posizioni originarie tenendo la *Shinpan-ki* come indicato 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 (Figure 11 e 9); e

Direttive per Shiai-sha	Direttive per Shinpan-in
	(4) quando *Datotsu* venga giudicato *Yuko* secondo l'Articolo 26 del Regolamento, nonostante il disaccordo o il *Kiken* di *Shushin*, *Shushin* segnalerà *yuko-datotsu* 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*" ed agiterà le *Shinpan-ki* incrociandole (Figure 10 e 11).
(**richiesta d'interruzione**)	
1. lo *Shiai-sha* solleverà una mano per segnalare a *Shushin* la richiesta di interruzione durante lo *Shiai* e ne spiegherà la ragione. 2. Al fine di sistemare parti dell'equipaggiamento oppure della divisa durante l'interruzione, *Shiai-sha* effettuerà *Noto* in prossimità del *Kaishi-sen*, indietreggerà fino al bordo interno dello *Shiai-jo* e si metterà in posizione *Seiza* o *Sonkyo*. Nel frattempo, l'avversario attenderà in *Seiza* o in *Sonkyo*.	1. non appena ravvisata la richiesta d'interruzione da parte di uno *Shiai-sha*, *Shushin* sospenderà immediatamente lo *Shiai* e chiederà allo *Shiai-sha* la ragione di tale richiesta (riferirsi all'Articolo 29, Voce 5 del Regolamento). 2. nel caso *Shushin* ritenga la richiesta di interruzione ingiustificata, *Shushin* richiederà *Gogi*.
(**sospensione**)	
1. Quando *Shinpan-in* abbia pronunciato "*Yame*", gli *Shiai-sha* interromperanno immediatamente lo *Shiai* e faranno ritorno al *Kaishi-sen* per ricevere *Senkoku* o istruzioni da *Shushin*.	1. *Shinpan-in* sospenderanno lo *Shiai* nei seguenti casi: (1) *Hansoku*; (2) Ferita o infortunio; (3) Allo scopo di evitare pericoli; (4) Perdita del controllo dello *Shinai* da parte degli *Shiai-sha*; (5) *Igi*; (6) *Gogi*; oppure (7) Scorretto orientamento dello *Tsuru*. 2. *Shinpan-in* sospenderanno lo *Shiai* nella maniera seguente: (1) In seguito al *Senkoku* di sospensione di *Shinpan-in* faranno ritorno alla propria posizione originaria; (2) Quando i due *Shiai-sha* abbiano preso atto del *Senkoku* o della segnalazione di sospensione con le *Shinpan-ki*, *Shinpan-in* abbasseranno le *Shinpan-ki* (Figure 14 e 9); (3) In caso di *Hansoku*, *Shinpan-in* faranno ritorno alla propria posizione originaria tenendo le *Shinpan-ki* nel modo indicato fino al *Senkoku* di *Shushin* (Figura 17); e (4) Nel caso in cui *Fukushin* abbia dichiarato la sospensione, *Shushin* dichiarerà immediatamente la sospensione e la segnalerà mediante le *Shinpan-ki* (Figura 14); (5) Nel caso in cui lo *Shinai* sia caduto oppure uno *Shiai-sha* sia caduto, e l'avversario non abbia immediatamente colpito tale *Shiai-sha*, *Shushin* sospenderà lo *Shiai* (Figura 14); (6) Nel caso in cui venga stabilito un *Hansoku*, *Shushin* terrà le *Shinpan-ki* in una mano,

Direttive per Shiai-sha	Direttive per Shinpan-in
	specificherà il numero di *Hansoku* rivolgendosi al trasgressore e farà ritorno alla posizione originaria; (7) Nel caso in cui i due *Shiai-sha* abbiano commesso contemporaneamente 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 (Figura 18).
(***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; oppure (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 di *Shiai-jo*; (2) Quando *Gogi* sia stato richiesto da *Fukushin*, *Shushin* sospenderà immediatamente lo *Shiai* (Figure 14 e 16).
(**ripresa**)	
1. gli *Shiai-sha* si disporranno in *Chudan-no-kamae* 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* (Figura 9).
(***Wakare***)	
1. Al *Senkoku "Wakare"* da parte di *Shushin*, gli *Shiai-sha* si separeranno immediatamente, assumeranno *Chudan-no-kamae* sul posto e riprenderanno lo *Shiai* al *Senkoku* di *Shushin*.	1. Quando *Tsuba-zeriai* sia giunto ad uno stallo, *Shushin* separerà gli *Shiai-sha* tenendo le *Shinpan-ki* dritte in avanti dichiarando *"Wakare"* e farà loro riprendere lo *Shiai* abbassando le *Shinpan-ki* con il *Senkoku "Hajime"* (Figure 15 e 9). Qualora gli *Shiai-sha* si trovino vicino ad una linea di delimitazione, *Shushin* aggiusterà immediatamente la posizione degli *Shiai-sha* in modo che rimangano all'interno dello *Shiai-jo*.
(**presentazione di *Igi***)	
1. Quando *Kantoku* presenta *Igi*, gli *Shiai-sha* attenderanno allo stesso modo in cui attendono durante *Gogi*.	1. *Shinpan-in* gestiranno *Igi* nel modo seguente: (1) *Shinpan-in* sospenderanno immediatamente lo *Shiai* (Figura 14); (2) *Shinpan-shunin* oppure *Shinpan-cho* faranno riunire *Shinpan-in* in *Gogi* per discutere *Igi*; (3) *Shinpan-shunin* oppure *Shinpan-cho* notificheranno a *Kantoku* la decisione di *Shinpan-in*; e (4) *Shushin* farà riprendere lo *Shiai* agli *Shiai-sha*.
(***Hantei, Chusen* o *Shiai-funo***)	
1. Nel caso di vittoria per *Hantei*, gli *Shiai-sha* staranno in piedi in prossimità dei *Kaishi-sen* in	1. Nel decidere la vittoria per *Hantei*, *Shinpan-in* segnaleranno simultaneamente con le proprie

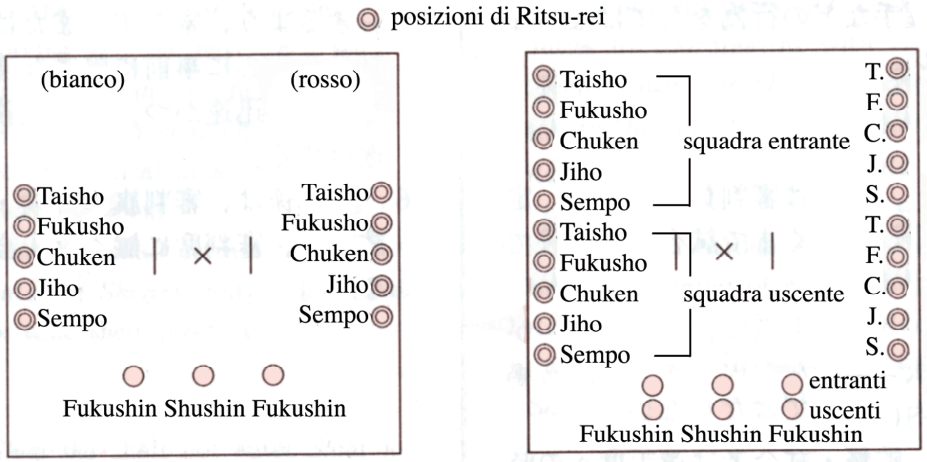
Direttive per Shiai-sha	Direttive per Shinpan-in
Chudan-no-kamae e riceveranno il *Senkoku* di *Shushin*.	*Shinpan-ki* il vincitore al *Senkoku "Hantei"* di *Shushin* (Figura 10). Ai *Shinpan-in* non è consentito segnalare *Hikiwake* o astenersi.
2. Nel caso di vittoria per *Chusen* o *Shiai-funo*, gli *Shiai-sha* agiranno come sopra	2. Nel dichiarare la vittoria per *Chusen* o per *Shiai-funo*, *Shushin* segnalerà con la *Shinpan-ki* il vincitore con relativo *Senkoku* ed immediatamente riabbasserà la *Shinpan-ki* (Figure 10 e 9).
(***Fusen-gachi***)	
1. In caso di *Fusen-gachi*, lo *Shiai-sha* si dirigerà verso il *Kaishi-sen*, assumerà la posizione di *Sonkyo*, si alzerà, riceverà il *Senkoku* di *Fusen-gachi*, ripeterà *Sonkyo*, farà *Noto* e lascerà lo *Shiai-jo*.	1. In *Kojin-shiai*, *Shushin* dichiarerà la vittoria del vincitore segnalando contemporaneamente con la *Shinpan-ki* (Figura 10)
2. Nel caso di *Fusen-gachi* in *Dantai-shiai*, la squadra vincitrice si allineerà per ricevere il *Senkoku* (Figura 1)	2. In *Dantai-shiai*, *Shushin* farà prima allineare la squadra vincente, e quindi dichiarerà la vittoria della squadra vincitrice segnalando contemporaneamente con la *Shinpan-ki* (Figura 10).
(**termine**)	
1. Al termine dello *Shiai*, gli *Shiai-sha* torneranno dapprima ai *Kaishi-sen*, assumeranno *Chudan-no-kamae*, riceveranno il *Senkoku* di *Shushin*, assumeranno la posizione *Sonkyo*, eseguiranno *Noto*, si alzeranno, assumeranno la posizione *Taito*, indietreggeranno fino alla posizione di *Ritsu-rei*, abbasseranno lo Shinai in posizione *Sageto* e si scambieranno *Ritsu-rei*.	1. Nel caso in cui la vittoria sia stata stabilita oppure la durata dello *Shiai* sia terminata, *Shushin* sospenderà lo *Shiai*, farà spostare *Shiai-sha* in prossimità dei *Kaishi-sen* e segnalerà con le *Shinpan-ki* contemporaneamente al *Senkoku* (Figure 14->9 oppure 13->9). Nel caso di *Encho*, *Shushin* pronuncerà *"Encho"* e farà riprendere lo *Shiai* (Figura 9).
2. Al completamento dell'ultimo incontro di *Dantai-shiai*, i due *Shiai-sha* di turno rimarranno all'interno dello *Shiai-jo* in armatura completa con lo *Shinai*, attenderanno che i rispettivi compagni di squadra si riuniscano, si scambieranno *Rei* al comando di *Shushin* e lasceranno lo *Shiai-jo* (Figure 1 e 2).	2. Al termini del *Dantai-shiai*, *Shinpan-in* si allineeranno e *Shushin* farà scambiare *Rei* alle due squadre.
(**altre direttive**)	
1. *Nito* verrà maneggiato nel seguente modo: (1) Sia *Daito* che *Shoto* verranno tenuti nella mano sinistra in *Sageto*; (2) Nel disporsi in posizione *Kamae* dapprima lo *Shinai* che verrà tenuto nella mano sinistra verrà sfoderato con la mano destra e passato alla mano sinistra, quindi l'altro *Shinai* tenuto dalla mano sinistra verrà sfoderato con la destra per disporsi in *Kamae*; (3) Per eseguire *Noto* di due *Shinai*, dapprima quello nella mano destra verrà rinfoderato nella mano sinistra, poi il secondo nella mano sinistra verrà rinfoderato dalla mano destra nella mano sinistra; e (4) A parte le tre eccezioni indicate sopra, la maniera in cui gli *Shiai-sha* useranno *Nito* sarà la medesima di quella per *Itto*.	1. Prima dell'inizio dello *Shiai*, *Shinpan-in* controllerà che gli *Shiai-sha* indossino in modo appropriato la divisa (*Kendo-gi*, *Hakama*, *Mejirushi* e *Nafuda*) (Riferirsi all'Articolo 5 del Regolamento ed agli Articoli 4 e 5 delle Regole Sussidiarie).
2. La divisa degli *Shiai-sha* sarà mantenuta in ordine, senza cuciture o strappi.	2. *Shinpan-in* si accerteranno che gli *Shiai-sha* siano equipaggiati con *Kendo-gu* e *Shinai* (inclusa la *Tsuba*), appropriati (riferirsi agli Articoli 3 e 4 del Regolamento ed agli Articoli 3 e 4 delle Regole Sussidiarie).
3. Il *Kendogu* sarà ben assicurato in modo da non	3. *Shushin* correggerà ogni contegno non appropriato

Direttive per Shiai-sha	Direttive per Shinpan-in
allentarsi durante lo *Shiai*. Inoltre la lunghezza dei *Men-himo* dovrà essere inferiore a 40 centimetri dal nodo.	da parte degli *Shiai-sha*.
4. Gli *Shiai-sha* effettueranno solamente *Sogo-no-rei*, e si asterranno dall'eseguire inchini a *Shinpan-in* oppure dall'eseguire *Za-rei* privati all'interno dello *Shiai-jo*.	4. *Shinpan-in* correggeranno rigorosamente ogni parola o azione non appropriata compiute dagli *Shiai-sha* che siano seduti anche dopo lo *Shiai*.
5. Quando lo *Shiai-sha* precedente stia uscendo dallo *Shiai-jo* e lo *Shiai-sha* successivo vi stia entrando, entrambi si asterranno da strette di mano o da altre azioni fisiche d'incoraggiamento.	5. *Kakari-in* espleteranno i propri compiti coordinandosi con *Shinpan-shunin* o con *Shinpan-cho* in modo da assicurare lo svolgimento lineare degli *Shiai*.
6. Gli *Shiai-sha* si asterranno dall'entrare nello *Shiai-jo* fino a quando *Shinpan-in* non abbiano preso la propria posizione.	6. Prima dell'inizio degli *Shiai* gli addetti alle registrazioni si assicureranno che le *Shinpan-ki* siano pronte per l'uso (sono necessarie sei serie di *Shinpan-ki* per ogni *Shiai-jo*).
7. Gli *Shiai-sha* non dovranno entrare nello *Shiai-jo* prima che i due *Shiai-sha* dello *Shiai* precedente non ne siano usciti.	
8. *Kantoku* o *Shiai-sha* non porteranno orologi nell'area di attesa degli *Shiai-sha*, ne faranno segnali o urleranno incitazioni agli *Shiai-sha*.	
9. Durante il primo e l'ultimo turno di *Shiai* in *Dantai-shiai*, i compagni di squadra in attesa dovranno restare in *Seiza*.	

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

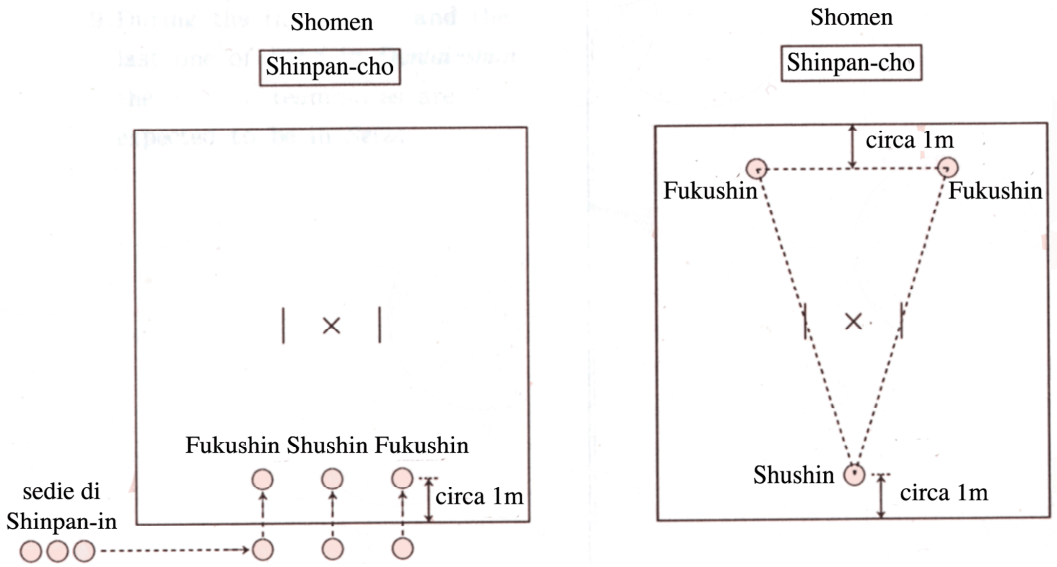


Fig.5: rotazione di Shinpan-in

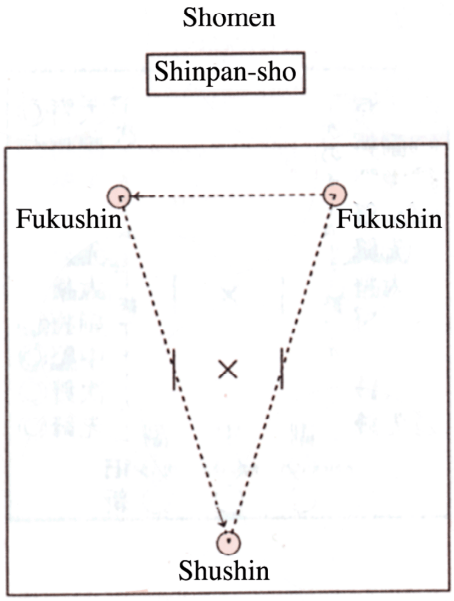


Fig.6: avvicendamento di Shinpan-in (A)

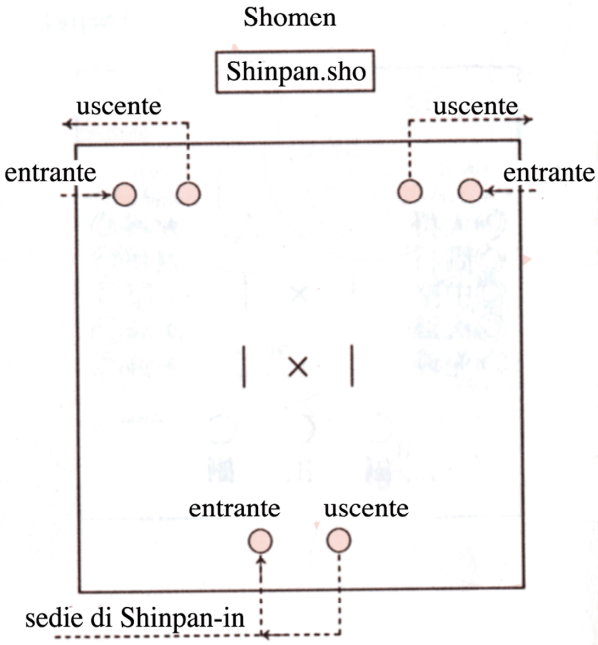


Fig.7: avvicendamento di Shinpan-in (B)

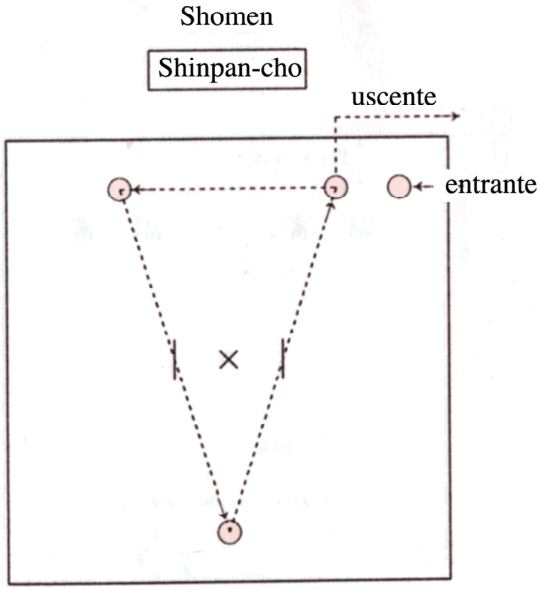
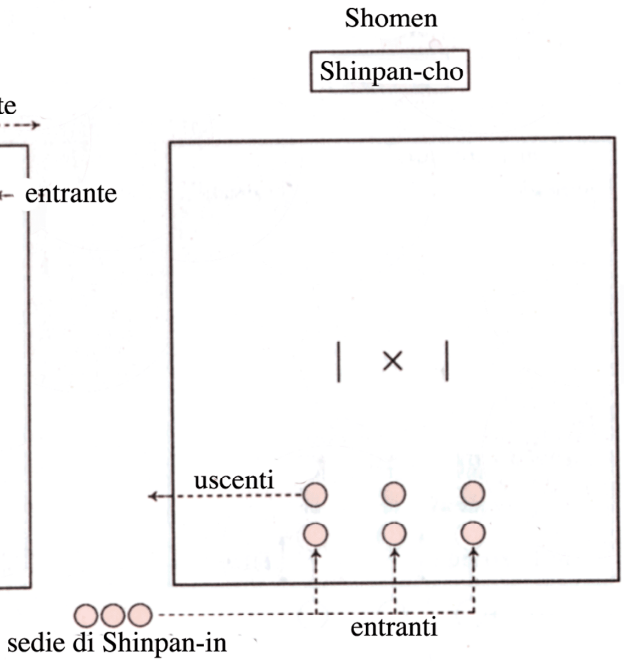


Fig.8: avvicendamento in gruppo.



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.

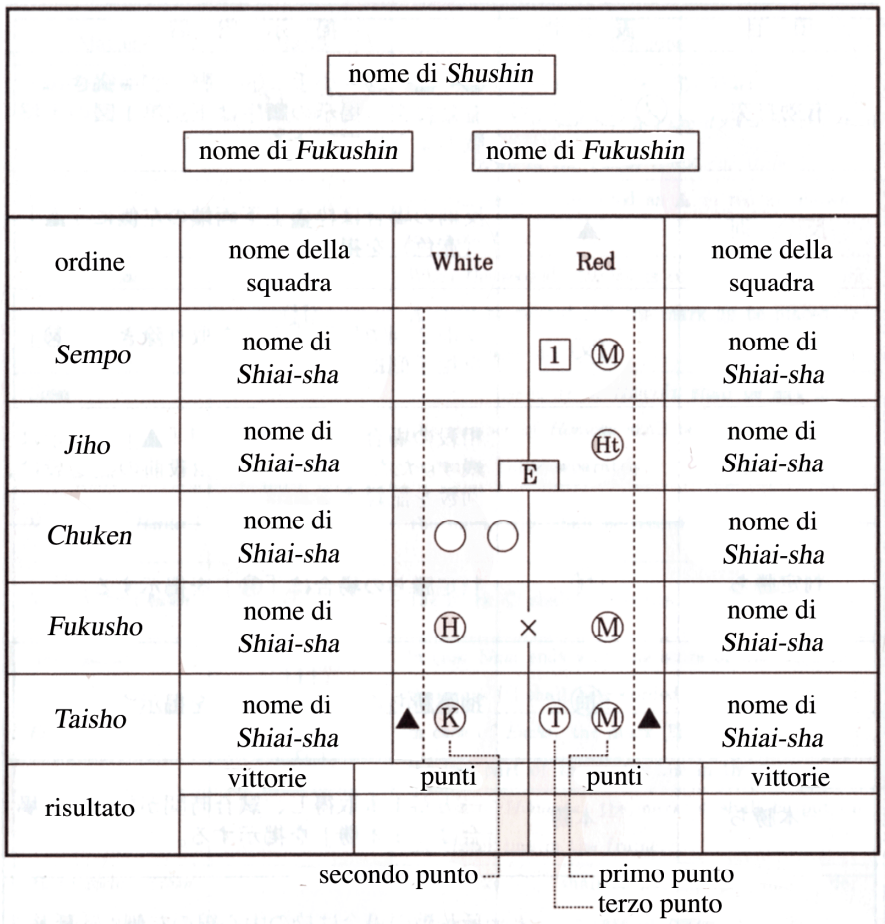
GUIDA PER LA REGISTRAZIONE

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

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



NOTA: la posizione sul tabellone della squadra rossa e di quella bianca rispetterà i colori di 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

Aiuchi	due Yuko-datotsu effettuati reciprocamente e contemporaneamente
Chigiri	oggetto metallico che serve a chiudere
Chudan-no-kamae	Uno dei cinque kamae di base
Chuken	Terzo combattente di una squadra di cinque
Chusen	Sorteggio
Daihyosha	Rappresentante di Shiai-sha
Daihyosha-sen	Shiai di daihyosha
Daito	Spada lunga
Dantai	Squadra
Dantai-shiai	Combattimento a squadre
Datotsu	Fendente o stoccata
Datotsu-bu	Parte dello shinai utilizzata per fendenti e stoccate validi
Dototsu-bui	Zone da colpire per fendenti e stoccate validi
Do	Pettorale
Do-bu	Lati destro e sinistro di do
Encho	Tempo supplementare
Fukushin	Arbitro laterale
Fukusho	Penultimo contendente di una squadra
Fusei-yogu	Equipaggiamento proibito
Fusen-gachi	Vittoria assegnata per comportamento proibito o per abbandono da parte dell'avversario
Gogi	Consultazione
Hakama	Pantalone tradizionale
Hansoku	Fallo
Hantei	Decisione di vittoria basata sul giudizio di shinpan-in
Hasuji	Direzione del filo della spada
Hikiwake	Pareggio
Igi	Protesta
Ippon-gachi	Vittoria per un punto
Ippon-shobu	Realizzazione di un punto – formula di gara con assegnazione della vittoria per un solo punto
Itto	Un solo shinai
Jinbu	Lato dello shinai opposto allo tsuru
Jogai	Parte esterna dell'area di gara
Jiho	Secondo contendente di una squadra
Kachinuki	Tipo di combattimento a squadre in cui un contendente continua a combattere fintantoche continua a vincere
Kaishi-sen	Linea di delimitazione dell'area centrale dello shiai-jo dove si posiziona shiai-sha all'inizio dello shiai e in tutte le altre occasioni in cui deve riportarsi al centro area.
Kakari-in	Personale di gara
Kantoku	Direttore tecnico di una squadra
Kantoku-ki	Bandierina del Kantoku
Kamae	Posizione di guardia
Kendo-gi	Giacca da kendo
Kendo-gu	Protezioni
Kiken	Assenza, mancata presentazione, oppure non visione di un'azione da parte di un arbitro
Kiken-sha	Lo Shiai-sha che non si è presentato
Kojin-shiai	Combattimento effettuato per un campionato individuale
Kote	Guanto da kendo
Kote-bu	Avambraccio destro e sinistro
Mejirushi	Nastro rosso o bianco
Men	Protezione per la testa
Men-bu	Fronte e lati destro e sinistro della testa
Men-himo	Lacci del men

Monouchi	Parte più tagliente della lama della spada
Nafuda	Porta nome applicato all'odare centrale del tare
Nihon-me	Secondo punto
Nito	Due shinai
Noto	Rinfoderare la spada
Rei	Inchino
Ritsu-rei	Inchino stando in piedi
Sage-to	Portare la spada in mano
Sakigawa	Copertura per la punta
Sanbon-shobu	Realizzazione di tre punti – formula di gara con la quale si assegna la vittoria al meglio dei tre punti o allo shiai-sha in vantaggio allo scadere del tempo.
Seiza	Sedersi allineati al proprio posto
Senkoku	Dichiarazione
Sempo	Primo contendente di una squadra
Shiai	Combattimento
Shiai-funo	Essere incapacitati a continuare
Shiai-funo-sha	Shiai-sha incapacitato a continuare
Shiai-jo	Area di gara
Shiai-sha	Contendente
Shinai	Spada di bambù
Shinpan	Arbitraggio
Shinpan-cho	Capo arbitro
Shinpan-in	Arbitro e/o terna arbitrale
Shinpan-ki	Bandierina dell'arbitro
Shinpan-shunin	Arbitro presidente di area
Shobu	Terzo punto dopo lo spareggio
Shoto	Spada corta
Shushin	Capo terna arbitrale
Sogo-no-rei	Rei reciproco
Sonkyo	Postura accovacciata
Sosai	Compensazione
Taisho	L'ultimo contendente di una squadra
Taito	Portare la spada
Tare	Protezione dei fianchi
Torikeshi	Revoca
Tsuba	Guardia della spada
Tsuba-zeriai	Combattimento a livello di tsuba
Tsuka	Elsa
Tsuki-bu	Gola
Tsuru	Laccio
Wakare	Separazione
Yame	Interruzione
Yuko	Valido
Yuko-datotsu	Fendente o stoccata validi
Zanshin	Stato di allerta sia mentale che fisico, al contrattacco dell'avversario

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