

## NOTE PER COMPETITORI E ARBITRI.

### Premessa:

- Prima di ogni competizione è importante ricordare ai kendoka che l'abbigliamento e l'armatura devono essere in ordine ed indossati con la cura e l'attenzione previste dalla disciplina stessa. In particolare sul sacchetto, **na-fuda**, che copre l'elemento centrale del **tare** devono apparire, in modo chiaro e facilmente leggibile sia dagli ufficiali di gara sia dagli arbitri: il nome del kendoka, il nome del dojo od in alternativa a quest'ultimo il nome della città o della nazione, secondo i casi. Se si desidera è possibile apporvi anche il proprio nome in caratteri giapponesi, **katakana**, o il simbolo del proprio **dojo** o la bandiera della propria nazione.
- Verificare, prima di passare al controllo, che la propria **shinai** sia in ordine ovvero che non ci siano stecche rovinare o con schegge, che il **nakayui** sia ben stretto e non scorra, che la **tsukagawa** e la **sakigawa** non siano rotte o aperte, che lo **tsuru** sia ben teso, che la **tsuba**, una volta infilata sulla **tsuka**, arrivi all'estremità superiore della stessa e che il peso della **shinai** sia come previsto dal regolamento; le operazioni di controllo saranno più rapide e si eviterà di vedersi respinta la propria **shinai** od essere costretti a sostituirla durante lo **shiai**.

### All'inizio:

- I due kendoka devono entrare nello **shiai-jo** contemporaneamente e solo dopo che i tre arbitri hanno preso posizione e sono pronti con le bandierine lungo i fianchi, senza dover attendere alcun segnale da parte degli arbitri stessi.
- I contendenti entrano nello **shiai-jo**, con entrambe le braccia naturalmente stese lungo i fianchi, avanzando fino a raggiungere la distanza dalla quale, per ognuno, saranno sufficienti tre normali passi per arrivare al **kaishi-sen**, linea che indica il punto in cui andare in **sonkyo**, faranno il saluto inchinandosi di circa 30°, porteranno la **shinai** al fianco, **tai-to**, con la mano sinistra a contatto del fianco, non è corretto tenere la mano lontana dal proprio corpo davanti a se simulando di avere una spada vera con il suo fodero, e senza appoggiare il pollice sulla **tsuba**; tenendo il braccio destro naturalmente steso lungo il fianco avanzeranno di tre passi fino al **kaishi-sen**, questa linea è il punto di inizio, di ripresa dopo un'interruzione e di fine di un combattimento, estrarranno la **shinai** al terzo passo, senza sfilarla come se fosse nel fodero, e scenderanno in **sonkyo**, in questa posizione mantenere la schiena eretta e non molleggiarsi sulle gambe, attenderanno quindi il segnale di inizio da parte dell'arbitro, non è ammesso attaccare immediatamente da **sonkyo**.
- Durante questa fase gli arbitri laterali, **fukushin**, verificheranno che il contendente sul proprio lato sia in ordine (armatura ben allacciata, nastro del colore giusto ecc.).

### Durante:

- I contendenti non possono chiedere l'interruzione del combattimento senza un giustificato motivo (es.: pericolo per l'incolumità propria o dell'avversario, elementi dell'armatura slacciati, **shinai** scheggiato), in assenza si può essere penalizzati. Nel caso in cui venga chiesta l'interruzione del combattimento, l'autore deve rivolgersi all'arbitro centrale motivandone la ragione, non sarà l'arbitro ad andare a chiedere la ragione della richiesta.
- Nel caso fosse necessario sistemarsi l'armatura o sostituire la **shinai** i contendenti faranno il saluto in piedi all'altezza del **kaishi-sen** quindi indietreggeranno di cinque passi senza uscire dallo **shiai-jo**, solo in caso di problemi medici o di sostituzione della **shinai** è consentito al kendoka interessato di uscire dall'area (è comunque preferibile che un compagno o un assistente gli porgano la **shinai** in sostituzione evitando così di farlo uscire dallo **shiai-jo**); l'avversario resterà in attesa in **sonkyo** od in **seiza** all'interno dell'area. Risolto il problema ripeteranno il saluto in piedi riportandosi al **kaishi-sen**.

- Al comando **YAME** ritornare immediatamente al **kaishi-sen** senza perdere tempo e rimettersi in guardia, quindi attendere il comando successivo da parte dell'arbitro.
- Al comando **WAKARE** allontanarsi immediatamente portandosi con la punta delle **shinai** alla distanza indicata dall'arbitro con le bandierine stese davanti a se (circa 20 cm. di distanza l'una dall'altra) ed attendere il comando successivo. Se i due contendenti tardano a separarsi l'arbitro deve interrompere il combattimento e farlo riprendere dal centro dello **shiai-jo**. Se uno dei contendenti è vicino alla linea che delimita lo **shiai-jo** sarà solo l'avversario ad allontanarsi, in questo caso l'arbitro si posizionerà, con le bandierine stese, in modo tale che risulti chiaro quale dei due contendenti debba muoversi.
- **TSUBA-ZERI-AI**. Questa posizione indica che le due **tsuba** devono essere a contatto e più o meno all'altezza dello stomaco, con le **shinai** sufficientemente aperte sulla propria destra così da avere la visuale ben chiara davanti a se, non è consentito ed è punibile il permanere con la mano destra a contatto con la parte della **shinai** al di sopra della **tsuba**, **tsuba-moto**, così come è punibile persistere nello stare in **tsuba-zeri-ai** sul lato **ura**. In questi casi solo **shushin**, l'arbitro centrale, può interrompere il combattimento e chiedere la consultazione, **gogi**, dopo di che, se la consultazione darà esito negativo riguardo al comportamento dell'interessato, verrà assegnata la penalità.
- Non è consentito ed è punibile appoggiare la **shinai** sulle spalle dell'avversario e tentare così di spostarlo o squilibrarlo, così come spingere insistentemente l'avversario con la punta della **shinai**, anche se la punta viene appoggiata su elementi di protezione dell'armatura. Non è consentito sbattere la punta della **shinai** a terra. Per questi comportamenti ed altri che possono essere considerati non consoni allo spirito della disciplina gli arbitri prenderanno la decisione di sanzionare il responsabile solo dopo **gogi** valutando se l'accaduto sia volontario, casuale, ripetuto ecc., il regolamento non contempla tutte le problematiche che possono sorgere durante un combattimento.
- Ogni decisione arbitrale presa dopo **gogi** non può essere contestata da nessuno, neanche da **shinpan-shunin** o **shinpan-cho**, tranne nei casi di mancata o errata applicazione del regolamento. La consultazione non deve assolutamente richiedere molto tempo, non è un momento di discussione ma un momento in cui ogni arbitro esprime la propria opinione su un fatto senza perdersi in: "mi sembra..., credo che..., sì però..., ecc...", **shushin** tirerà le somme e dichiarerà la decisione. Qualunque sia la singola opinione degli arbitri, la terna ne risponderà sempre in solido. Ad esempio in caso di contestazione, fatta dal team-manager, **shinpan-shunin** può richiamare **shushin** e chiedere le ragioni di una decisione, se ritiene necessario può richiedere a **shushin** che venga fatto nuovamente **gogi**; tornando a riferire l'esito della nuova consultazione a **shinpan-shunin**, **shushin** non esporrà mai l'opinione dei singoli arbitri dicendo: "io la penso così... ma gli altri due ritengono che..., quell'arbitro la pensa così... ma noi due...", dirà invece: "la nostra decisione è...". La terna arbitrale giudica come un unico soggetto.
- Quando il combattimento viene interrotto e viene richiesto **gogi** i due contendenti faranno il saluto in piedi e si allontaneranno di cinque passi, come nei casi in cui è necessaria la sistemazione dell'armatura, quindi attenderanno di essere richiamati al centro.
- Senza voler entrare nel merito del giudizio sulla validità degli **ippon**, la cui valutazione è di assoluta responsabilità del singolo **shinpan** e non è contestabile da parte di nessuno, neppure da **shinpan-shunin** o **shinpan-cho** i quali intervengono solo per mancata o errata interpretazione del regolamento, è importante considerare che un **ippon** è costituito fondamentalmente da tre fasi, una prima fase preparatoria che crea l'opportunità, una seconda che sfrutta l'opportunità creata ed è l'esecuzione vera e propria dell'attacco, una terza fase di controllo e ritorno in guardia, lo **zanshin**; la validità dell'**ippon** è data dalla presenza di tutte e tre queste fasi, la mancanza di una sola di queste rende nullo l'attacco. Per quanto difficile gli arbitri devono imparare ad osservare e comprendere la corretta realizzazione di queste tre fasi per giudicare valido, **yuko**, un **ippon**, affinché il tutto non appaia casuale ed accidentale.
- **Renzoku-waza**. In casi come **kote-men** se il **kote** è buono, nel senso che è stato colpito correttamente l'obiettivo e con idoneo spostamento, ma il **men no**, ad esempio scivola, non è corretto assegnare l'**ippon** per il **kote**; trattandosi di un unico attacco, **kote-men** appunto, è l'ultimo obiettivo che deve essere valido, **yuko**. Oltretutto il primo attacco non può essere considerato valido in caso di **renzoku-waza** perché manca proprio di uno degli elementi riportati sopra e che rendono **yuko** un **ippon**, ovvero manca dello **zanshin**

che sul primo attacco viene interrotto per poter eseguire il secondo. Gli arbitri devono però fare attenzione che l'attacco portato sia effettivamente un **renzoku-waza** e non due attacchi distinti seppur eseguiti in rapida successione.

- Nel caso in cui uno dei contendenti abbia la **shinai** ruotata ovvero non la impugni con la corretta direzione dell'**hasuji**, filo della spada, l'arbitro che lo nota farà fermare il combattimento, **shushin** segnalerà l'errore al contendente interessato. Questo avvertimento verrà dato una sola volta, nel caso l'errore si ripeta, le azioni eseguite dall'interessato non verranno ritenute valide.

### **Al termine:**

- E' il comando **YAME** dato dall'arbitro che determina la fine del combattimento non il suono del fischietto o altro del cronometrista, l'arbitro deve però fare attenzione ad interrompere immediatamente il combattimento alla segnalazione da parte del cronometrista.
- Nel caso in cui l'arbitro fermi il combattimento, ad esempio per un **ippon** o per un'uscita, simultaneamente al segnale del termine del combattimento da parte del cronometrista, il combattimento verrà ripreso dopo che l'arbitro avrà dichiarato ciò che deve, **ippon**, **hansoku**, ecc., immediatamente dopo la ripresa il cronometrista segnalerà lo scadere del tempo.
- Al segnale, da parte dell'arbitro, della fine del combattimento i due contendenti devono riportarsi immediatamente al centro dell'area, all'altezza del **kaishi-sen**, ed attendere la dichiarazione dell'arbitro sull'esito del combattimento, quindi si metteranno in **sonkyo** e rinfodereranno la **shinai**, si alzeranno ed indietreggeranno di 5 passi, senza uscire dall'area, faranno reciprocamente il saluto, non devono fare il saluto agli arbitri, indietreggeranno ancora fino ad uscire dall'area. Eventuali saluti, incoraggiamenti, pacche sulla spalla ecc. con il compagno di squadra entrante devono avvenire assolutamente fuori dallo **shiai-jo**.

Tutte queste indicazioni dovrebbero essere tenute ben in considerazione da parte dei competitori e degli arbitri, ognuno per ciò che gli compete.

E' importante che i responsabili di **dojo** si attivino affinché queste cose siano ben comprese ed adottate dai propri praticanti, questo dovrebbe aiutare a far sì che lo svolgimento di una competizione si svolga in modo chiaro, veloce e senza intoppi ed interruzioni per spiegare ai competitori come comportarsi.

Secondo il tipo di competizione ed il livello dei partecipanti gli arbitri dovrebbero essere più o meno rigidi nel dare spiegazioni e chiarimenti. Non è infatti accettabile che l'arbitro debba spiegare il giusto comportamento da tenere durante una competizione come un Campionato Italiano, lo diventa invece nel corso di una competizione locale o dove il livello dei partecipanti è basso.

lorenzo zago