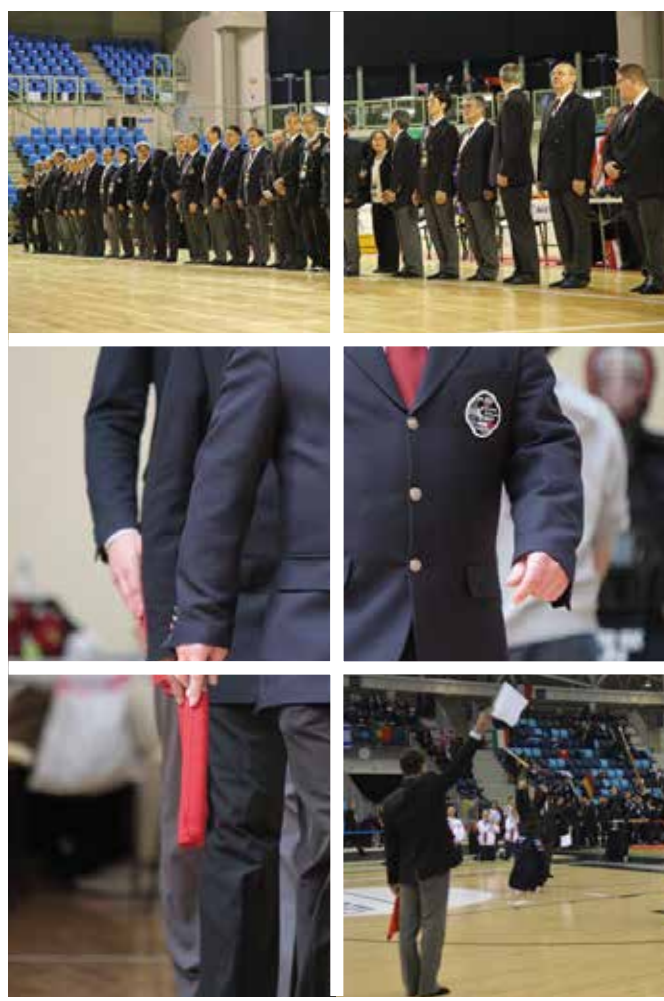




Comité National de Kendo
et Disciplines Rattachées

FFJDHJ • 21-25, Av. de la Porte de Clignancourt
75680 PARIS CEDEX 14
www.cnkendo-dr.com - kendo@ffjudo.com
Tel. : 01.40.52.16.81 - Fax : 01.40.52.16.80



Manuel d'Arbitrage Kendo

Ré-édition 05/2021

Venez nous rejoindre dans un des 450 clubs du CNKDR



MANUEL POUR LA CONDUITE DES COMBATS ET L'ARBITRAGE EN KENDO

Version française Jean-Jacques Lavigne
D'après le livret édité par la fédération japonaise de kendo
(ZNKR)
Kendo Shiaï ShinpanUn'ei Yoryo no Tebiki

Ré-édition CNKDR Mai 2021

PRÉFACES DE LA TRADUCTION FRANÇAISE

Pour la traduction de ce manuel édité par la fédération japonaise de kendo (ZNKR) et intitulé : “Kendo Shiai Shinpan Un'ei Yoryo no Tebiki” nous avons essayé de rester au plus près de la présentation du document original afin d'en faciliter l'utilisation lors des stages d'arbitrage organisé par la ZNKR lorsque des arbitres japonais sont amenés à arbitrer avec des arbitres français.

Nous avons utilisé le terme japonais du vocabulaire spécifique du Kendo qui sont réputés connus de tous les arbitres. Quelques ajouts mineurs ont été fait afin de lever quelques ambiguïtés du texte original.

Pour cette traduction nous nous sommes aider de la version anglaise réalisée par Robert Stroud disponible sur le site de l'Idaho Kendo Club, et que nous nous remercions pour son autorisation d'utiliser son travail.

J.J. Lavigne

PRÉFACE

Depuis 2000, la ZNKR (Fédération japonaise de Kendo) c'est donné pour objectif de relever le niveau du kendo japonais en améliorant l'arbitrage (Shinpan) moyen d'un approfondissement de la formation des arbitres.

Pendant un Shiaï une grande variété de situations peut se produire. Les mesures pour gérer ces situations sont nécessairement laissées au jugement des arbitres (Shinpan) dans le cadre des règles d'arbitrage.

Pour que les arbitres (Shinpan) comprennent parfaitement les règles relatives aux Shiaï et un arbitrage et qu'ils conduisent correctement les Shiaï et afin de le rendre plus actif, il convient donc d'améliorer l'arbitrage. Pour atteindre cet objectif, la ZNKR s'est concentré sur la formation des instructeurs des séminaires arbitrage.

Le présent manuel a été rédigé à cet effet. Il couvre le cœur des méthodes d'arbitrage et de quelques exemples didactiques. Nous espérons que cet ouvrage sera utile à tous ceux concernés par les Shiaï et Kendo.

La commission d'arbitrage
du Département Sportif du CNKDR

SOMMAIRE

RÈGLES ET ARBITRAGE

Règles

But de l'arbitrage

Le devoir de l'arbitre (Shinpan-in)

Connaissances du Shinpan-in

Conditions générales

Autres

POINTS FONDAMENTAUX L'ARBITRAGE

Yuko-datotsu

Définition du Zanshin et évaluation

Interprétation c'est Application des règles

Évaluation du Hansoku

Tsubazerai

Position et interactions des arbitres sur le Shiai-jo

Principes fondamentaux

Interprétation des principes fondamentaux

Situations exceptionnelles

Autres

CONDUITE DU SHIAÏ

Shiai

Shinpan

Lignes directrices de la conduite des Shiai

Exemples

Shiai

Yuko-datotsu (Article 12)

Comportements interdits (Article 17)

Shinpan

Méthode d'arbitrage (Article 29)

RÈGLES ET ARBITRAGE

Règles

L'article 1 (but des règles) "règles nouvelles détaillées d'arbitrage des compétitions de Kendo" (ci-dessous appelé "les règles") stipule que "les présentes règles ont pour but d'assurer l'impartialité, l'équité et la justesse de l'arbitrage équitable lors des compétitions de kendo". Le présent mail a été réalisé afin d'aider à la transmission correcte de l'héritage culturel que représente le kendo, par la compétition (Shiaï), et de promouvoir le "développement personnel selon les principes du sabre" de la "philosophie du kendo".

Les Règles ont été écrites pour appliquer dans le Shiaï Bonjour le bon sens commun en tenant compte des caractéristiques du kendo et de sa signification éducatrice.

L'arbitrage (Shinpan) doit donc s'effectuer conformément aux différents articles du présent manuel, tout en respectant l'esprit de l'article 1 des Règles.

But de l'arbitrage

Le but de l'arbitrage est l'application correcte des règles afin de juger toutes les situations qui peuvent se produire pendant un Shiaï et de prendre les bonnes décisions.

Le devoir de l'arbitre (Shinpan-in)

Le devoir de l'arbitre (Shinpan) est de conduire de façon adaptée le Shiaï, et de rendre le Shiaï plus actif. Il doit toujours avoir à l'esprit des questions suivantes "quel est ma mission ?", "quelle est mon devoir ?", "quelle est la qualification?".

La décision d'un arbitre est absolue. Par conséquent, l'arbitre doit pas être dogmatique et subjectif, il doit juger

de façon indépendante sur une base raisonnable et objective.

Pour cela la même façon qu'il améliore son cadeau par la pratique assidue des keiko, il doit travailler à améliorer cette technique d'arbitrage.

Connaissance du Shinpan-in

Conditions générales

1. Être impartial
2. Bien connaître le présent manuel et être capable de l'appliquer
3. Être familier avec les principes du sabre
4. Maîtriser les techniques d'arbitrage
5. Être en bonne santé et énergique

Autres

1. Être soigneusement vêtu
2. Avoir une posture, une attitude est un comportement strict
3. Avoir un langage clair
4. Avoir de l'expérience en arbitrage, réfléchir sur son arbitrage et se consacrer sérieusement à l'arbitrage
5. Étudier les exemples de bon arbitrage

POINTS FONDAMENTAUX DE L'ARBITRAGE

Yuko-datotsu

Les conditions du Yuko-datotsu sont définies dans l'article 12 des règles : frappé d'une partie valable de l'adversaire avec la partie valable (Datotsu-i) du Shinai, l'arme correctement orientée (Hasuji), avec zanshin, un esprit vigoureux une posture correcte. La réalisation d'une frappe valable (Yuko-datotsu) remplissant ces conditions pour valider le ippon fait toute la spécificité du kendo.

Pour que cette spécificité soit préservée, les arbitres doivent correctement juger le Yuko-datotsu. Si l'évaluation du Yuko-datotsu est ambiguë ou négligée, le ippon perdra sa valeur qualitative et la spécificité du kendo disparaîtra. Les arbitres doivent donc être très conscients de l'importance de dévaluation du Yuko-datotsu.

Même si la frappe est légère en cas de technique subtile, il arrive que la qualité de la technique utilisée soit de nature à mériter le ippon. Une frappe gère n'est pas une raison suffisante pour ne pas accorder le ippon. L'évaluation du Yuko-datotsu doit dépendre des techniques utilisées.

Il est aussi facile de prétexter une frappe simultanée (Ai-uchi) pour ne pas prendre de décision, mais ce n'est pas correcte car pas pratique la frappe simultanée m'existe pas (l'une des frappes et toujours en avance sur l'autre).

YUKO-DATOTSU
(KIKENTAI-no-ICHI)

Définition du zanshin et évaluation

De façon générale en appel zanshin la vigilance Mentale et physique (disponibilité) après la frappe.

Après la frappe, le Yuko-datotsu est annulé si le combattant sur-exprime le zanshin. Il est important d'évaluer le Yuko-datotsu globalement on observant la posture et le comportement après la frappe.

Le zanshin n'est pas forcément le même selon les techniques employées. Ainsi le zanshin après un oji-waza pourra être plus bref.

Interprétation et application les règles

Évaluation du Hansoku

Le Shinpan-in toi interpréter correctement les concepts de ce qui est autorisé et interdit, approprié ou non. Est interdit toute action contraire aux Règles. Et "inappropriée" tout ce qui, sans être expressément interdit, peut être considéré comme anormal ou bon sens commun. Toute confusion dans ce domaine peut entraîner des erreurs dans la gestion de la situation.

En ce qui concerne le Hansoku, la règle ne doit pas être appliqué de façon mécanique en me regardant que les événements immédiats. Il convient de prendre une décision correcte fondée sur les règles après avoir évalué la relation entre les causes et les effets dans le déroulement de l'action.

Dans le cas d'une action douteuse ou subtile, la décision doit être prise après "Gogi". Dans le cas où la raison du Hansoku est parfaitement clair, par exemple pour un Shinaï-Otoshi (perte du Shinaï), le Hansoku doit être indiqué par les drapeaux et le "Gogi" est inutile.

Le Hansoku doit être jugé de façon très stricte car ne pas sanctionner les actions inappropriées entraîne leur multiplication.

Tsubazeriaï

Tsubazeriaï est une situation de tension où les combattants sont les plus proches, les Tsuba étant au contact. C'est une situation qui se produit normalement Shiaï dans le cours des phases d'assaut de défense.

Lors du Tsubazeriaï les combattants doivent travailler à tenter une action (Waza) ou rompre le Tsubazeriaï. Si la situation de Tsubazeriaï se prolonge, il convient évaluer la situation sur la base des points suivants

le Tsubazeriaï est-il correct ?

Y-a-t-il une réelle intention de porter une frappe (Datotsu) ?

Y-a-t-il une réelle intention de rompre le Tsubazeriaï

Il faut évaluer les intentions des combattants et les événements et juger selon les standards, étape par étape. Cette décision et les mesures à prendre son résumées ci-dessous :

Si l'action apparaît anormale au bon sens commun, alors le Tsubazeriaï est inapproprié.

Le sens de "action anormal au bon sens commun" est la conséquence de l'article 1. Il convient alors de décider du Hansoku après "Gogi", en observant la situation de façon globale et objective, en tenant compte du temps écoulé et des circonstances.

Lorsque le tout au long du Tsubazeriaï, l'un des combattants et au contact (avec toute partie de son corps) du "tranchant" du Shinaï (le côté opposé au tsuru) de son adversaire, le Tsubazeriaï est clairement incorrect.

Pour préparer une frappe à partir de Tsubazeriaï, il peut se produire des ruptures instantanées du Tsubazeriaï mais si ces actions se répètent trop

souvent cela doit être considéré comme anormal.

Si des actions sont évaluées comme action instantanée destinée à utiliser ou liées à une technique (waza), il n'y a pas de problème.

Si pour appliquer une frappe (datotsu), les Shinaï se croisent furtivement du mauvais côté (par rapport à la position des Shinaï dans un Tsubazeriaï correct), il n'y a pas de problème.

Les actes de violence, les accrochages volontaires et les actes que l'on peut juger de façon générale comme anormaux, doivent être traités comme des actes prohibés.

Il ne faut pas considérer les situations de blocage à la légère. Si l'arbitre principal (Shushin) annonce trop facilement "Wakare", les combattants risquent de se reposer sur le "Wakare" pour en tirer avantage.

Si l'arbitrage est assuré par les trois arbitres (Shinpan-in) en même temps, en ce qui concerne les situations de blocage ou les Tsubazeriaï incorrects, c'est à l'arbitre principal (Shushin) seul qu'il revient de prendre les mesures nécessaires. Les arbitres adjoints (Fukushin) ne sont pas autorisés à demander "Yamé".

Position et interaction des arbitres sur le Shiaï-jo

Principes fondamentaux

1. Les trois arbitres (Shinpan-in) doivent coordonner leurs déplacements avec ceux des combattants.
2. En principe l'arbitre principal (Shushin) doit se déplacer en occupant le sommet d'un triangle isocèle dont les deux autres sommets sont occupés par les arbitres adjoints (Fukushin).

3. La zone des déplacements des Shinpan-in mais pas définie de façon absolue.

Interprétation des principes fondamentaux

1. Comme indiqué dans le paragraphe “déplacement et relève des arbitres” et sur la “figure 2 : position des arbitres” des Règles, les arbitres doivent se tenir à environ 1 m à l'intérieur de la limite du Shiaï-jo.
2. Il n'existe pas de position idéale des arbitres. En effet si une position idéale était définie les arbitres (Shinpan-in) seraient obnubilés par cette position.

Figure 1

3. Les zones limitées par les pointillés sur la figure 1 montre les zones de déplacement du Shushin et des Fukushin, mais cela ne signifie pas pour autant que les Shinpan-in ne doivent pas sortir de leur zone de déplacements.
4. Selon les circonstances les Fukushin peuvent se déplacer jusqu'aux diagonales inférieures, (lignes A et B sur la figure 1). Cela ne signifie pas toutefois que la zone limitée par ces diagonales est une zone où ils peuvent aller librement.
5. La distance entre les Shinpan-in peut évoluer, mais les Shinpan-in doivent-ils être attentif lors de leurs déplacements et ajuster leurs positions sur le Shiaï-jo.
6. Le Shushin doit se déplacer rapidement en anticipant la situation de combat, ce qui facilite la prise de position des Fukushin qui se coordonne avec le Shushin. La sensibilisation du Shushin sur ce point est importante.
7. Il est important que les Shinpan-in aient toujours dans leur champ de vision les combattants de deux autres Shinpan-in.

Situations exceptionnelles

1. Selon les circonstances, on peut imaginer des situations (fig. 2) où la position des Shinpan-in n'est pas la position fondamentale.
2. Ne pas sortir du Shiaï-jo si cela n'est pas nécessaire.
3. Si l'un des combattants est en Jodan, prendre position (angle de vue, distance) en conséquence

(pour pouvoir voir Tsuki).

4. Bien que cela ne doive pas se produire, si les trois Shinpan-in se retrouvent du même côté des combattants, il est recommandé que le Shushin arrête le Shiaï par “Yamé”.

Figure 2

Autres

Au début et à la fin du Shiaï, lorsque les Fukushin doivent prendre position ou se rassembler, il doit suivre une ligne droite qui passe par l'intérieur de ligne marquant la position de départ des combattants (Kaishisen) (fig. 3).

Figure 3

CONDUITE DU SHAI

Shiai

Kendo-gu (article 4)

Le port de gants autres à l'intérieur des Koté mais pas spécifiquement réglementé.

En principe un combattant ne portant pas de nafuda (nom sur le Zekken) mais pas autorisé à combattre.

Kendo-gu est défini article 8 des Règles détaillées. Tout autre équipement est interdit lors des compétitions officielles pour des raisons d'équité et de sécurité.

Durée du Shiai (article 6)

Si une frappe valable (Yuko-datotsu) a lieu en même temps que le signal de fin du Shiai (article 9 des règles) elle doit compter.

Datotsu-bu du Shinai (article 13)

Le Mono-uchi est indiqué sur la figure 2 des Règles "les différentes parties du Shinai".

Les Shinpan-in doivent regarder avec attention si la frappe a bien été exécuté avec le tranchant (partie opposée au tsuru) au milieu du Mono-uchi.

Shinpan

Blessures et accidents (article 30)

Si l'un des combattants est blessé Durant le Shiaï, la décision de poursuivre non le Shiaï doit être prise de façon objective et global en tenant compte de l'avis du médecin et du coach qui a la responsabilité du combattant blessé.

Le chronomètre et démarré (temps autorisé en cas de blessure pour reprendre le Shiaï) aussitôt que les Shinpan-in on pris la décision d'arrêter le combat.

L'article 30 des Règles, 1er alinéa, a été écrit pour décrire dans quelles conditions un combattant peut reprendre le combat après un traitement médical approprié et décision des Shinpan-in.

Nito

Pour qu'une frappe au Kodachi soit un Yuko-datotsu, il faut impérativement que lorsque le Shinai de l'adversaire est contrôlée par le Tachi (grand Shinai) de Nito, le bras qui frappe soit bien allongé et que les critères du Yuko-datotsu soient remplis. Toutefois les frappes au Kodachi à partir de Tsubazeriaï ne sont pas considérées comme valables.

Si le l'un des deux Shinai est endommagé et que le combattant Nito ne dispose pas de Shinai de rechange, le combattant vers le combat par "impossibilité de poursuivre le Shiaï".

Il convient de faire remarquer aux compétiteurs en Nito, le cas échéant, qu'en Tsubazeriaï le Kodachi doit croiser le Tachi en dessous de celui-ci.

Ligne directrice de la conduite des Shiai

Déplacement des Shinpan-in avant le Shiai, et tenue de drapeaux

Les shinpan-in doivent marcher de façon naturelle quand ils tiennent leur drapeau.

Il doit en rouler et dérouler les drapeaux soigneusement et de façon naturelle.

Rotation des Shinpan-in

La rotation du Shushin doit s'effectuer selon les règles spécifiques retenues pour la compétition (Taikai).

Salut au Shomen

Le salut des combattants et des Shinpan-in et le salut du Shinpan-cho (arbitre en chef pour la compétition) doit s'effectuer selon les règles spécifiques retenus pour la compétition (Taikai).

Yuko-datotsu

Si un Shinpan-in se trompe de drapeau pour indiquer un Yuko-datotsu, il ne doit pas "annuler" sa décision avec les drapeaux, Mais corriger immédiatement son jugement en levant le bon drapeau.

Autres directives

Il n'existe aucune règle portant sur la position où les cordons de Men sont attachés à la grille du Men, il ne peut donc Men avoir Hansoku à ce sujet. Si la façon d'attacher les cordons à la grille apparaît anormal mon sens, il convient de se référer au "Manuel d'enseignement du kendo pour les enfants". *(NDT : documents non traduits à la date du présent manuel)*

Si les Koté sont abimés, il convient de demander leur changement par des Koté en bon état afin d'éviter les accidents quoi

La recommandation d'avoir des cordons de Men qui ne mesure pas plus de 40 cm après le nœud, n'entre pas dans le cadre de la conduite des Shiaï. Il ne peut donc faire l'objet que d'une remarque aux combattants.

Le Nakayui doit être correctement fixé à environ 1/3 de la longueur du Shinaï. Si il n'est pas correctement attaché, le Shinaï doit être remplacée afin d'éviter les accidents.

Autres

Si un compétiteur qui ne se présentent pas selon l'ordre de passage prévu, les mesures à prendre doivent suivre les règles spécifiques de la compétition (Taikai).

EXEMPLES

Shiai

Yuko-datotsu (article 12)

Exemple 1 Rouge frappe Men, Blanc bloque la frappe avec son Koté droit. Résultats : Rouge a frappé le Koté de Blanc. Comment juger cette frappe ?

Commentaire puisque rouge avait l'intention de frapper Men, en règle générale, il n'y a pas Yuko-datotsu sur Koté.

Exemple 2 Rouge frappe Men en premier (Yuko-datotsu), mais blanc le frappe ensuite bon Tsuki ce qui le déséquilibre. Le Men de Rouge est-il compté ?

Commentaire le Men de Rouge est compté même si Rouge est déséquilibrée ou tombe ensuite au Tsuki de Blanc.

La décision doit être basée sur la relation des combattants avant et après l'action, les attitudes relatives, la raison de la chute et le zanshin.

Exemples 3 On dit qu'il faut frapper fermement pour qu'une frappe en Kataté (à une main) soit valable. Comment juger la frappe en Kataté ?

Commentaire Si la frappe répond aux critères du Yuko-datotsu, la frappe en Kataté donne Ippon. Il n'existe aucun critères spécifique comme "frappe plus ferme". La décision de ne pas être prise sur la base de l'expérience des Shinpan-in et les conditions du Yuko-datotsu.

Les opinions peuvent légèrement varier entre les Shinpan-in, mais la décision doit

être prise de façon objective parler trois Shinpan-in.

Exemple 4 combattant je reçois un Men a son propre Shinaï au contact du haut du corps de l'attaquant et si on estime que la posture et l'esprit (Kisei) du combattant qui reçoit le Men sont correctes, dans ce midi il n'y a pas Yuko-datotsu. Comment justifier ce jugement ?

Commentaire il est difficile de débattre théoriquement de chaque situation. Il convient de juger de façon globale en tenant compte de ce qui se passe avant et après l'action, des postures influences relatives, du zanshin. L'Expérience des Shinpan-in est importante pour traiter les situations subtiles.

Exemple 5 Si l'un des combattants tombent, une frappe est valable (Yuko-datotsu) si elle est portée "aussitôt après" la chute. Comment interpréter le " aussitôt après" ?

Commentaire il ne suffit pas de regarder la frappe, mais il faut juger en fonction de la façon dont se sont déroulés les événements et la réaction de l'adversaire suite à la chute. On dit en général qu'une frappe sur un adversaire qui est tombé est autorisé dans l'intervalle d'une respiration, mais ce temps inclus l'analyse et le jugement des Shinpan-in.

Exemple 6 pourquoi les frappes au Kodachi en Nito sont-elles aussi limitées ?

Commentaire Nito est autorisée du point de vue de la préservation de l'héritage culturel du kendo, mais son utilisation est restreinte

afin de garantir l'égalité des chances et la sécurité des combattants.

- Exemple 7 Comment traiter le cas d'un combattant qui se protégé immédiatement après avoir porté une frappe ?
- Commentaire les conditions pour le Yuko-datotsu (manque de zanshin) n'étant pas remplies, il n'y a pas ippon.

Comportements interdits (article 17)

- Exemple 1 Comment traiter le cadre combattant qu'il commet 2 Hansoku en même temps.
- Commentaire il est peu probable que 2 Hansoku soit commis en même temps. Il convient de sanctionner le premier des 2 Hansoku en se basant sur le déroulement de l'action. Toutefois, en cas de Hansoku simultanés, seul sera retenu le plus grave des 2.
- Exemple 2 Alors que Rouge fait Hiki-Men, Blanc le poursuit et fait Tsuki. Comment considère ce Tsuki ?
- Commentaire si le Tsuki est porté de façon inappropriée il doit être sanctionné par un Hansoku. C'est aux Shinpan-in de juger si le Tsuki est lié ou non au Hiki-Men et si il est correct ou inapproprié.
- Exemple 3 l'un des combattants frappent avec force avec son Shinaï sur le Shinaï de l'adversaire et le fait tomber. Le Hansoku va-t-il à celui qui a frappé fort moi celui qui a perdu son Shinaï ?
- Commentaire Si le Shinaï il frappe dans le déroulement normal du combat, il n'est pas inapproprié

et le Hansoku va à celui qui a perdu son Shiaï.

Si la frappe violente et d'inélégance, elle est sanctionnée par un Hansoku conformément à l'article 1 des Règles.

Exemples 4 pendant le Shiaï des éléments de l'armure (Kendo-gu) se détachent. Doit-on donner un Hansoku pour équipement mal attaché.

Commentaire le règlement ne prévoit pas de Hansoku dans ce cas.

Il convient de faire la remarque au combattant du point de vue de la sûreté. Si la poursuite du Shiaï est impossible, il s'agit d'une faute grave qui doit être sanctionnée par un Hansoku.

C'est la même chose pour tous les éléments du Kendo-gu qui se détachent trop fréquemment.

Le port correct de l'armure est du niveau de la notification.

Exemple 5 existe-t-il un critère pour juger si un taï-atari est correcte ou inappropriée ?

Commentaire La poussée de l'adversaire est inappropriée si elle n'est pas liée à une frappe (comme par exemple le taï-atari après une frappe, ou lorsque la pousser est destiné à déstabiliser l'adversaire pour porter ensuite une frappe).

Il faut juger si la frappe était le but de la poussée.

Il faut aussi évaluer si le contact reste dans la limite de la résistance normale.

Exemple 6 Un Hansoku a été donnée très rapidement un titre d'avertissement pour prévenir un

- combattant que le Tsubazeriaï n'était pas correct.
- Commentaire il faut évaluer le fait que le Tsubazeriaï est inapproprié sur la base de faits concrets. Le Hansoku n'a pas le sens d'un avertissement.
- Exemple 7 en cas de Tsubazeriaï avec les deux combattants intriqués, mais non en situation de blocage, Men a-t-il Hansoku?
- Commentaire cette situation doit être sanctionné par un Hansoku pour Tsubazeriaï inapproprié (cette situation se produit lorsque le contact physique n'est pas suivie par un Tsubazeriaï correct). Si on réfléchit de façon rationnelle, il faut avoir une posture qui permette de frapper facilement avant de lancer une attaque. C'est parce que le Tsubazeriaï n'est pas correct que la situation devient intriquée. Il n'est pas possible de Mener une action à partir d'une situation intriquée.
- Exemple 8 quand décide t'on que le Tsubazeriaï est terminé ?
- Commentaire Le Tsubazeriaï se termine au moment de toute frappe à partir de la position Tsubazeriaï, ou de toute autre action.

Shinpan

Méthode d'arbitrage (articles 29)

Exemple 1 Deux shinpan-in jugent qu'il Men a eu un Yuko-datotsu. Le troisième ne fait aucun signe avec ces drapeaux. Dans ce cas, faut-il donner le Yuko-datotsu et laisser passer la non réaction du Shinpan-in ? Ou alors faut-il demander au Shinpan-in qui n'a rien signalé d'afficher sa décision ?

Commentaire il ne faut pas laisser passer cette situation et demandé au Shinpan-in d'annoncer sa décision.

Pour décider du Yuko-datotsu, l'article 29 (méthode d'arbitrage) des Règles stipule que les autres Shinpan-in doivent immédiatement annoncé leur décision.

Si on laisse passer cette situation les shinpa-in finiront par penser qu'il n'est pas nécessaire d'utiliser le drapeau.

Exemple 2 lorsque les Shinpan-in sont en place, si l'un deux se déplace pour être en meilleure position pour ne voir, les autres Shinpan-in doivent-ils le suivre ?

Commentaire chaque Shinpan-in doit voir le mieux possible pour avoir son propre jugement.

La décision (jugement) correcte n'est pas uniquement celui du Shinpan-in le mieux placé pour voir.

Exemple 3 faut-il dire "Yamé" si un Tsuki apparait violent et dangereux ?

Commentaire On peut en effet de dire "Yamé"

Il peut être aussi sanctionné par un Hansoku si il s'agit d'une action dangereuse non liée à une frappe.

- Exemple 4 Un Fukushin peut-il dire “Yamé” si le Tsubazeriaï lui paraître trop long ?
- Commentaire En règle générale un Fukushin n'est pas autorisé à dire “Yamé”
C'est le Shushin qui est en charge de diriger le Shiaï.
- Exemple 5 Dans le cas où un Fukushin n'est pas d'accord avec le traitement du Tsubazeriaï par le Shushin, peut-il dire “Yamé” ?
- Commentaire Le Fukushin ne peut pas dire “Yamé”
Il est important que les trois Shinpan-in soient bien en phase avant et après l'arbitrage.
Après le combat le Shinpan-shunin (arbitre en chef responsable d'un Shiaï-jo) fait un débriefing des Shinpan-in et leur donne des conseils, des indications et des avertissements.
- Exemple 6 Si le Shushin demande “Gogi” pour un Tsubazeriaï qu'ils jugent inapproprié, les Fukushin doivent-ils nécessairement être d'accord pour donner un Hansoku à l'un ou aux 2 combattants ?
- Commentaire Les Fukushin peuvent très bien dire que “selon eux, il n'y a Hansoku pour aucun des combattants”.
Seul le Shushin qui est en charge du déroulement du Shiaï est autorisée à annoncé le Tsubazeriaï inapproprié, mais les trois Shinpan-in pour le droit décidé si il Men a ou non Hansoku.
- Exemple 7 Si le Shushin ne note pas une action évidente qui mérite un Hansoku, un Fukushin peut-il dire “Yamé” ?

Commentaire Un Fukushin peut (dans ce cas) dire “Yamé”.

Il arrive en effet que le Shushin ne voit pas quelque chose.

Il survient aussi des événements qui empêchent de continuer le Shiaï.

Il se produit aussi des situations d'urgence qui peuvent être dangereuses.

Exemple 8 Comment faire lorsqu'un Shinaï est tourné (le tsuru n'est pas correctement orienté vers le dessus du Shinaï) et que le Shushin de la pas remarqué ?

Commentaire Quand le Shiaï est interrompu (pour toute raison) le Fukushin en profite pour attirer l'attention de Shushin sur ce point.

Le Shushin dit “Yamé” il explique au combattant que son Shinaï est tournée.

Après un avertissement de cette nature, si le combattant ne corrige pas la tenue de son Shinaï aucune frappe ne peut-être reconnu comme Yuko-datotsu.

Exemple 9 les Shinpan-in A et B indiquent un Hansoku pour sortie du Shiaï-jo. Le Shinpan-in C qui était le mieux placé pour voir la sortie demande “Gogi” et affirme que le combattant n'est pas sorti. Comment traiter ce problème ?

Commentaire il faut juger sur les faits.

Il arrive aussi que le Shinpan-in le plus proche n'ait rien vu.

Exemple 10 lorsque les combattants sont prêts de la ligne de Shiaï-jo, faut-il attendre que la sorte (ou arrêter le Shiaï) ?

Commentaire il ne faut pas attendre que l'un des combattants sorte.

Il ne faut pas attendre soit un Yuko-datotsu soit un Hansoku. Il faut évaluer la situation du point de vue de l'égalité des chances et de la prévention des accidents.

Exemple 11 dans le cas de frappe très proche d'un aï-uchi, les deux Fukushin indiquent Rouge et le Fukushin indique Blanc. Le Shushin décide de demander "Gogi" pour vérifier. Ce "Gogi" est-il approprié ?

Commentaire Le Shushin n'a pas à demander "Gogi". Mais dans le cas où il Men a un doute sur une erreur de jugement (erreur de drapeau), il peut Men avoir "Gogi".

Exemple 12 Dans le cas d'un "Gogi" appelé pour juger d'un Yuko-datotsu ou d'un Hansoku, seul le Shushin doit indiquer la décision prise. Dans le cas où les avis pendant le "Gogi" sont à 2 contre 1 le public n'est pas informé de l'avis contraire qui a été formulé. Ne vaut-il pas mieux que chacun des Shushin (avec ces drapeaux) donne son avis ?

Commentaire Le résultat du "Gogi" et donner seulement par le Shushin.

Le Shushin donne le jugement qui est la décision majoritaire du "Gogi", même si les avis des Shinpan-in sont différents.

Notes

Notes

Notes