

Sommaire

(But de la réglementation).....	- 4 -
Article 1 :	- 4 -
Partie 1 : Compétition	- 4 -
Chapitre 1 : Règlement général (Shiai).....	- 4 -
Article 2 :	- 4 -
(Le sabre japonais)	- 4 -
Article 3 :	- 4 -
Article 4 :	- 4 -
Article S1 :	- 4 -
Article S2 :	- 4 -
Article S3 :	- 4 -
Chapitre 2 : Le combat	- 5 -
Section 1 : Points relatifs au combat	- 5 -
(Durée du combat).....	- 5 -
Article 5 :	- 5 -
(Combat individuel)	- 5 -
Article 6 :	- 5 -
(Combat par équipe).....	- 5 -
Article 7 :	- 5 -
Article S4 :	- 5 -
Article S5 :	- 5 -
Article S6 :	- 5 -
(Début et fin d'un Combat)	- 6 -
Article 8 :	- 6 -
(Suspension et reprise)	- 6 -
Article 9 :	- 6 -
(Demande de suspension).....	- 6 -
Article 10 :	- 6 -
Section 2 : Décision de Victoire ou de Défaite	- 7 -
(Décision de Victoire ou de Défaite).....	- 7 -
Article 11 :	- 7 -
Article S7 :	- 7 -
Chapitre 3 : Interdictions.....	- 8 -
Section 1 : Points relatifs aux interdictions.....	- 8 -
(Utilisation de drogues).....	- 8 -
Article 12 :	- 8 -
(Insultes).....	- 8 -
Article 13 :	- 8 -
(Interdictions diverses).....	- 8 -
Article 14 :	- 8 -
Section 2 : Pénalités	- 8 -
Article 15 :	- 8 -
Article S8 :	- 8 -



Article S9 :	- 8 -
Article 16 :	- 9 -
Article 17 :	- 9 -
Partie 2 : Arbitrage	- 10 -
Chapitre 1 : Règlement d'Arbitrage	- 10 -
(Composition des Arbitres)	- 10 -
Article 18 :	- 10 -
(Directeur de l'Arbitrage)	- 10 -
Article 19 :	- 10 -
Article S10 :	- 10 -
Article S11 :	- 10 -
(Directeur Délégué)	- 11 -
Article 20 :	- 11 -
(Arbitres)	- 11 -
Article 21 :	- 11 -
Article S12 :	- 11 -
Article S13 :	- 11 -
(Autres membres)	- 12 -
Article 22 :	- 12 -
Article S14 :	- 12 -
Article S15 :	- 12 -
Chapitre 2 : Arbitrage	- 13 -
Section 1 : Points relatifs à l'Arbitrage	- 13 -
(Décision de victoire ou de défaite)	- 13 -
Article 23 :	- 13 -
(Arbitrage)	- 13 -
Article 24 :	- 13 -
Section 2 : Actions des Arbitres	- 13 -
(Blessure ou accident)	- 13 -
Article 25 :	- 13 -
(Défaut)	- 14 -
Article 26 :	- 14 -
(Points accordés suite à incapacité ou défaut)	- 14 -
Article 27 :	- 14 -
(Points ou statut acquis par le responsable de blessures)	- 14 -
Article 28 :	- 14 -
Article S16 :	- 14 -
Section 3 : Objet des Consultations (GOGI) ou des Protestation (IGI)	- 15 -
(Consultation)	- 15 -
Article 29 :	- 15 -
(Protestation)	- 15 -
Article 30 :	- 15 -
Article 31 :	- 15 -
Chapitre 3 : Annonces et Drapeaux	- 15 -
(Annonces)	- 15 -



Article 32 :	- 15 -
(Signalisation par les drapeaux)	- 15 -
Article 33 :	- 15 -
Article S17 :	- 15 -
Chapitre 4 : Supplément	- 16 -
Article 34 :	- 16 -
Arrêté :	- 16 -
Réalisation version Française : CNK Commission IAIDO 2010.....	- 16 -
Table Annexe : Annonces faites par les Arbitres et drapeaux	- 17 -
Table Annexe : Annonces faites par les Arbitres et drapeaux (suite)	- 18 -
Figure 1 SHIAIJO (standard)	- 19 -
Figure 2	- 20 -
Le Sabre.....	- 20 -
Figure 3	- 21 -
Nom du compétiteur (ZEKKEN)	- 21 -
Figure 4	- 21 -
Spécifications des Drapeaux des Arbitres etc.	- 21 -
Annexe 1	- 22 -
Entrée sur le SHIAIJO.....	- 23 -
Salut (REI) au SHOMEN	- 23 -
Commencement.....	- 24 -
Demande d'arrêt.....	- 24 -
Suspension.....	- 25 -
Gogi.....	- 26 -
Reprise.....	- 27 -
Protestation (IGI).....	- 27 -
Décision de la Victoire ou de la Défaite	- 27 -
Incapacité	- 28 -
Défaut.....	- 28 -
Fin du match.....	- 28 -
Autres points	- 28 -
Annexe 1 Figure 1	- 30 -
Entrée, sortie et positions des Arbitres.....	- 30 -
Annexe 1 Figure 2	- 31 -
Entrée et sortie des Compétiteurs.....	- 31 -
Annexe 1 Utilisation des drapeaux.....	- 32 -
Enregistrement	- 35 -
Figure 1 Tableau et enregistrement.....	- 35 -



(But de la réglementation)

Article 1 : Ces règles s'appliquent à toutes les compétitions de la ZNKR et leur but est d'arbitrer correctement et impartialement, d'exécuter les rencontres dans un esprit de fair-play et basé sur les principes du Sabre.

Partie 1 : Compétition**Chapitre 1 : Règlement général (Shiai)**

Article 2 : les particularités d'un shiai sont définies comme suit, sous réserves que le plancher soit délimité avec comme règle générale :

La surface du shiai est de 7m de long sur 3m de large, incluant les bandes. Sa forme est rectangulaire (voir fig. 1) L'emplacement et la longueur de la ligne de départ sont définis dans les règles subsidiaires.

(Le sabre japonais)

Article 3 : Le sabre utilisé dans les compétitions doit être réel.

(Tenue vestimentaire)

Article 4 : La tenue doit être composée d'une veste de kendo ou de laïdo et d'un Hakama.

Article S1 : Le shiai est dessiné comme suit :

1. Le shiai et les lignes de départ sont matérialisés en rouge et blanc.
2. Il doit y avoir au moins un mètre entre le shiai rouge et le blanc.
3. La bande utilisée pour les lignes mesure 5 ou 10 cm de large et est de couleur rouge ou blanche.
4. Il doit y avoir au moins deux mètres de libre autour des shiai.
5. L'emplacement et la longueur de la ligne de départ peuvent être consultés dans la figure 1.

Article S2 : Le sabre doit être forgé et de bonne qualité. Les noms de ses différents composants peuvent être consultés dans la figure 2.

Article S3 : La veste de laïdo peut être noire ou blanche, avec des manches étroites. Le nom du participant doit être écrit sur la poitrine gauche, comme précisé par la figure 3.



Article S4 : Les dimensions des drapeaux des arbitres sont données dans la figure 4.

Article S5 : L'utilisation de matériel orthopédique n'est autorisé que si c'est nécessaire médicalement et si c'est discret.

Article S6 : La façon et l'étiquette pour entrer et sortir du shiaiyo pour les compétiteurs doit suivre les instructions spécifiées pour chaque tournoi.

Chapitre 2 : Le combat

Section 1 : Points relatifs au combat

(Durée du combat)

Article 5 : La durée du combat est de 6 minutes pour effectuer 5 katas.

Le temps démarre quand l'arbitre en chef donne le signal du départ et se termine quand le participant est en position KEITO après avoir salué le SHOMEN.

(Combat individuel)

Article 6 : Le combat individuel peut aussi bien s'effectuer par grade que libre. Le participant qui a plus de drapeaux que l'autre, donnés par le jugement des arbitres est le vainqueur.

(Combat par équipe)

Article 7 : Le combat par équipe est fait comme suit, ou tel que décidé lors d'un tournoi.



1. L'équipe qui a le plus grand nombre de vainqueurs dans les combats individuels tenus dans un ordre fixé précédemment sera déclarée vainqueur.
2. L'équipe qui a le plus grand nombre de points en combats individuels, tenus en poule ou en tableau sera déclarée vainqueur. Toutefois, si le nombre de point est égal, on comptera le nombre de drapeaux pour décider de l'équipe vainqueur. Si le nombre de drapeaux est encore identique, un combat décisif (DAIHYOSHASEN) aura lieu entre les deux équipes.

(Début et fin d'un Combat)

Article 8 : Le début et la fin d'un combat est annoncé par l'arbitre en chef.

(Suspension et reprise)

Article 9 : La suspension est annoncée par un arbitre et la reprise du combat par l'arbitre en chef.

(Demande de suspension)

Article 10 : Si un compétiteur ne peut pas continuer le combat suite à un accident, ce compétiteur peut demander une suspension de ce combat.

Section 2 : Décision de Victoire ou de Défaite

(Décision de Victoire ou de Défaite)

Article 11 : Une décision de victoire ou de défaite doit être prise comme suit :

1. La victoire doit être décidée sur la différence d'attitude mentale et du KI-KEN-TAI-ITCHI (esprit-énergie, sabre et corps en harmonie), basé sur une tenue correcte du sabre, des techniques exactes, une posture correcte et un esprit fort avec le respect de l'étiquette et une attitude respectueuse.
2. Les techniques pour le combat peuvent être complètement imposées ou partiellement. Si un compétiteur se trompe de technique imposée, les arbitres le déclarent perdant après concertation (GOGI). Si les deux compétiteurs se trompent, la décision doit être prise suivant §11-1.
3. Le compétiteur qui dépasse le temps sera déclaré perdant. Si les deux dépassent le temps, la décision sera prise en fonction de §11-1 ci-dessus.

Article S7 : Les points suivants doivent être pris en considération pour décider de la victoire :

1. Profondeur de la pratique.
2. Etiquette (attitude et respect de l'étiquette).
3. Technique :
 - a. NUKITSUKE et KIRITSUKE corrects.
 - b. SAYABANARE et HASUJI corrects
 - c. CHIBURI correct avec l'angle exact.
 - d. NOTO correct.
4. Attitude mentale :
 - a. Calme
 - b. METSUKE
 - c. Esprit, ZANSHIN, temps, distance.
5. KI-KEN-TAI-ITCHI
6. Le IAIDO doit être démontré comme un BUDO
7. La Référence est faite d'après : « Points to look for in Refereeing and Examinations of ZNKR IAI »

Chapitre 3 : Interdictions

Section 1 : Points relatifs aux interdictions

(Utilisation de drogues)

Article 12 : Il est interdit aux compétiteurs de prendre des produits dopants.

Article S8 : Les drogues concernées par l'article 12 seront précisées séparément.

(Insultes)

Article 13 : Tout propos ou actes insultants envers les arbitres ou l'adversaire est interdit.

(Interdictions diverses)

Article 14 : Il est interdit aux compétiteurs :

1. D'utiliser un autre sabre que le sabre japonais décrit dans l'Article 3.
2. De mettre un pied en dehors du SHIAIJO.
3. De demander une suspension de combat non justifiée.
4. De contrevenir ou de violer ce règlement.

Article S9 : On ne doit pas mettre un pied complètement en dehors du SHIAIJO.

Section 2 : Pénalités

Article 15 : Le compétiteur qui aurait commis une faute définie par l'Article 12 et 13 sera déclaré perdant et devra quitter l'aire de compétition. L'autre compétiteur sera crédité de trois drapeaux. Les points éventuellement acquis par le perdant ci-dessus seront annulés.



Article 16 : Le compétiteur qui aura commis une faute stipulée dans l'Article 14-1, sera traité comme suit. les deux compétiteurs qui auraient commis les mêmes fautes au même moment seront tous les deux déclarés perdants.

1. Le compétiteur qui n'aurait pas utilisé un sabre correct perdra le combat et son adversaire aura trois drapeaux.
2. L'effet de la pénalité du sous paragraphe 1 ne peut pas être rétroactif au combat précédant la découverte de l'utilisation d'un sabre non autorisé.
3. Le compétiteur ayant utilisé un sabre non autorisé ne peut plus continuer le tournoi.

Article 17 : Le compétiteur qui aura commis une faute stipulée dans l'Article 14-2 ou (et) 3, sera déclaré perdant.

Partie 2 : Arbitrage**Chapitre 1 : Règlement
d'Arbitrage****(Composition des Arbitres)**

Article 18 : Les arbitres se composent d'un Directeur de l'Arbitrage (SHINPAN CHO), de Directeurs Délégués (SHIMPAN SHUNIN) mis en place au cas où il y a plusieurs Shiaijo, et d'Arbitres

(Directeur de l'Arbitrage)

Article 19 : Le Directeur de l'Arbitrage doit avoir le pouvoir nécessaire pour vérifier que les combats sont équitables et sécurisés.

Article S10 : Les devoirs du Directeur de l'Arbitrage sont les suivants :

1. Appliquer strictement le règlement et les détails des combats.
2. Faire attention au bon déroulement des combats dans le calme.
3. Donner une décision lors d'une protestation.
4. Prendre les décisions pour ce qui n'aurait pas été prévu par ce règlement ou lors d'évènements imprévus.

Article S11 : Au début du premier combat, le Directeur de l'Arbitrage doit :

1. Lorsqu'il n'y a qu'un Shiaijo, le Directeur de l'Arbitrage se tient debout lors de l'annonce par l'Arbitre en chef (SHUSHIN) du début du combat quand les premiers compétiteurs se tiennent en position KEITO sur la ligne de départ.



Règlementation Règles Subsidiaries

(Directeur Délégué)

Article 20 : Les Directeurs Délégués assistent le Directeur de l'Arbitrage et ont le pouvoir nécessaire pour diriger leur Shiaijo respectif.

(Arbitres)

Article 21 :

1. Il y a un Arbitre en chef et deux Arbitres adjoints. Tous les Arbitres ont un pouvoir identique pour décider de la victoire ou de la défaite.
2. L'Arbitre en chef a le pouvoir de diriger le combat, de signaler la décision avec les drapeaux et d'annoncer le résultat.
3. L'Arbitre adjoint signale la décision avec un drapeau et assiste l'Arbitre en chef pour diriger le combat. En cas d'urgence, l'Arbitre adjoint peut annoncer la suspension du combat.

2. Lorsqu'il y a deux ou plusieurs Shiaijo, le Directeur de l'Arbitrage donnera le signal du début des combats debout, avec un sifflet ou autre, quand tous les premiers compétiteurs se tiennent en position KEITO sur la ligne de départ en harmonie.

Article S12 : Les devoirs des Directeurs Délégués sont les suivants :

1. Prendre les responsabilités pour la direction des combats de leur Shiaijo
2. Prêter attention à l'application stricte de la réglementation et des règles subsidiaires
3. Décider rapidement et correctement lors de violations et protestations et informer le Directeur de l'Arbitrage si nécessaire.
4. Superviser les Arbitres.

Article S13 : Les devoirs des Arbitres sont les suivants :

1. Diriger leur combat respectif.
2. Prononcer distinctement et faire des signaux clairs.
3. Maintenir une bonne communication avec les autres Arbitres.
4. Accepter les décisions données par les drapeaux des autres Arbitres.
5. Après le combat, réfléchir sur son arbitrage avec les autres Arbitres, après consultation du Directeur de l'Arbitrage ou du Directeur délégué, si nécessaire.



(Autres membres)

Article 22 : Les autres membres de l'équipe d'arbitrage sont :

1. le chronométrateur,
2. le rédacteur,
3. l'enregistreur des résultats
4. le chargé des compétiteurs.

Leurs rôles et devoirs sont décrits dans les règles subsidiaires.

Article S14 : La composition, les rôles et devoirs des autres membres de l'équipe d'arbitrage sont les suivants :

1. Il doit y avoir, en principe, un chronométrateur en chef et deux ou plus chronométrateurs adjoints par shiaiyo, ils contrôleront le temps du combat et aviseront de la fin du combat debout en tenant le drapeau jaune.
2. Il doit y avoir, en principe, un rédacteur en chef et deux ou plus rédacteurs adjoints par shiaiyo, leur rôle est d'enregistrer les drapeaux des arbitres et de les afficher sur un tableau.
3. Il doit y avoir, en principe, un enregistreur des résultats et deux ou plus enregistreurs des résultats adjoints par shiaiyo, ils enregistrent les résultats et le temps de chaque combat.
4. Il doit y avoir, en principe, un chargé des compétiteurs en chef et deux ou plus chargé des compétiteurs adjoints par shiaiyo, leur rôle est d'appeler les compétiteurs et de vérifier leur équipement.

Article S15 : La tenue des Arbitres sera composée d'un Montsuki, d'un Hakama et de Tabis blancs, sauf si une autre tenue est fournie pour le tournoi.

Chapitre 2 : Arbitrage**Section 1 : Points relatifs à l'Arbitrage****(Décision de victoire ou de défaite)**

Article 23 : La victoire ou la défaite est déterminée par le nombre de drapeaux, celui qui a le plus grand nombre de drapeaux est le vainqueur.

(Arbitrage)

Article 24 : Les Arbitres jugeront de la façon suivante :

1. Quand les compétiteurs se tiennent sur la ligne de départ en position KEITO, l'Arbitre en chef donnera le signal du départ en disant « HAJIME ».
2. Quand un des compétiteurs demandera une suspension,, l'Arbitre en chef vérifiera la raison après avoir suspendu le combat.
3. pour décider de la victoire ou de la défaite, l'Arbitre en chef demandera « HANTEI » et les trois arbitres montreront leur décision simultanément.

Section 2 : Actions des Arbitres**(Blessure ou accident)**

Article 25 : Au cas où un compétiteur est incapable de continuer le combat suite à une blessure ou à un accident, les arbitres, après avoir vérifié la cause, peuvent agir comme suit :

1. Les arbitres détermineront si le combat peut continuer ou non,



après avoir demandé l'avis d'un médecin. Ceci devra être fait dans les 5 minutes en règle générale.

2. Au cas où un compétiteur ne pourrait continuer le combat suite à une blessure, si l'adversaire est coupable de celle-ci, l'adversaire perdra le combat ; tant que la cause de la blessure sera inconnue, le joueur blessé perdra le combat.
3. Le compétiteur qui a été arrêté suite à une blessure ou un accident ne pourra poursuivre la rencontre et réintégrer les combats suivants que si un médecin et les arbitres l'y autorisent.
4. Le compétiteur qui a perdu le combat en tant que responsable de blessure n'aura pas la permission de réintégrer les combats suivants.

(Défaut)

Article 26 : Le compétiteur qui aura fait arrêter un combat (défaut) sera déclaré perdant et n'aura pas la permission de réintégrer les combats suivants.

(Points accordés suite à incapacité ou défaut)

Article 27 : En vertu de l'article 25 ou 26, le vainqueur sera crédité de trois drapeaux.

(Points ou statut acquis par le responsable de blessures)

Article 28 : Les points ou statut acquis par le responsable de blessures et qui aura perdu le combat en vertu de l'article 25 item 4, seront invalidés.

Article S16 : Le combat en défaut est défini comme suit :

1. Un compétiteur se retire du combat de sa propre volonté, pour raison de santé ou autres.



Section 3 : Objet des Consultations (GOGI) ou des Protestation (IGI)**(Consultation)**

Article 29 : Si une consultation (GOGI) s'avère nécessaire, les Arbitres doivent la demander auprès de l'Arbitre en chef.

(Protestation)

Article 30 : Personne n'est autorisé à contester une décision (HANTEI) faite par les arbitres.

Article 31 : Si un responsable d'une équipe doute de l'application de la réglementation par les arbitres, ce responsable peut déposer une demande de protestation auprès du Directeur délégué (SHINPAN SHUNIN) ou du Directeur de l'arbitrage (SHINPAN CHO), avant la fin du combat.

Article S17 : La protestation déposée d'après l'article 31 doit l'être de la façon suivante avant que les compétiteurs se tiennent en KEITO à la fin du combat :

1. Le responsable de l'équipe doit faire signe qu'il va déposer une protestation.
2. Le responsable de l'équipe exposera le doute au Directeur délégué (SHINPAN SHUNIN) ou au Directeur de l'arbitrage (SHINPAN CHO),

Chapitre 3 : Annonces et Drapeaux**(Annonces)**

Article 32 : Les Arbitres prononcent le début, la fin, les suspensions, la victoire ou défaite, GOGI etc., de la façon prescrite dans la table attachée ci-après.

(Signalisation par les drapeaux)

Article 33 : Les Arbitres déplacent les drapeaux pour signaler le début, la fin, les suspensions, la victoire ou la



défaite, GOGI etc., de la façon prescrite dans la table attachée ci-après.

Chapitre 4 : Supplément

Article 34 : Au cas où un évènement qui n'aurait pas été prévu dans la réglementation arriverait, les Arbitres statueront lors d'une réunion, après consultation avec le Directeur délégué ou le Directeur de l'Arbitrage.

Arrêté :

1. Au cas où il serait difficile de respecter la Réglementation et les Règles subsidiaires, à cause de la taille ou de la nature du tournoi, ce dernier pourrait avoir lieu en dehors de la Réglementation et des Règles subsidiaires, dans la mesure où l'esprit de l'ensemble de ces règles est respecté.
2. La Réglementation est effective au 1^{er} Octobre 1996

Réalisation version Française : CNK
Commission IAIDO 2010



Table Annexe : Annonces faites par les Arbitres et drapeaux

	Objet	Annonces	Drapeaux	Voir
Position normale			Les drapeaux sont placés ouverts sur la table.	Figure 1
Début	Début d'un combat	« HAJIME »	Les drapeaux sont placés ouverts sur la table.	Figure 3
	Premier et dernier combat		Idem	Figure 2
Suspension	Suspension d'un combat	« YAME »	Lever les drapeaux verticalement.	Figure 6
GOGI	Demande de concertation faite par un Arbitre	« GOGI »	Lever les drapeaux tenus dans la main droite verticalement.	Figure 7
Décision de victoire ou défaite	Trois drapeaux rouges (ou blancs)	«HANTEI, SHOBU ARI»	Lever un drapeau à 45° sur le coté.	Figure 4
	L'arbitre en chef lève le drapeau rouge (blanc), les deux adjoints lèvent le blanc (rouge)	«HANTEI, SHOBU ARI»	L'arbitre en chef baisse le drapeau rouge (blanc), qu'il vient de lever et lève le drapeau blanc (rouge)	Figure 4
	Un compétiteur a fait une erreur de kata imposé (SHITEI WAZA) * Ce compétiteur continue le combat jusqu'au bout.	« GOGI »	Lever les drapeaux tenus dans la main droite verticalement.	Figure 7
		«HANTEI, SHOBU ARI»	Lever un drapeau à 45° sur le coté.	Figure 4
	Les deux compétiteurs font une erreur de kata imposé (SHITEI WAZA) * Les deux compétiteurs continuent le combat jusqu'au bout. (la victoire ou la défaite est accordée suivant la procédure normale)	« GOGI »	Lever les drapeaux tenus dans la main droite verticalement.	Figure 7
		«HANTEI, SHOBU ARI»	Lever un drapeau à 45° sur le coté.	Figure 4
Un compétiteur dépasse le temps imposé.	« GOGI »	Lever les drapeaux tenus dans la main droite verticalement.	Figure 7	
	«HANTEI, SHOBU ARI»	Lever un drapeau à 45° sur le coté.	Figure 4	
Les deux compétiteurs dépassent le temps imposé. (la victoire ou la défaite est accordée suivant la procédure normale)	« GOGI »	Lever les drapeaux tenus dans la main droite verticalement.	Figure 7	
	«HANTEI, SHOBU ARI»	Lever un drapeau à 45° sur le coté.	Figure 4	

Table Annexe : Annonces faites par les Arbitres et drapeaux (suite)

	Objet	Annonces	Drapeaux	Voir
Décision de victoire ou défaite	Victoire par défaut	«SHOBU ARI»	Lever un drapeau à 45° sur le coté.	Figure 5
	Impossibilité de continuer un combat (incapacité)	«SHOBU ARI »	Lever un drapeau à 45° sur le coté.	Figure 5
	Abus de drogues, Paroles ou actes discourtois	« YAME »	Lever les drapeaux verticalement.	Figure 6
		« GOGI »	Lever les drapeaux tenus dans la main droite verticalement.	Figure 7
		«SHOBU ARI»	Lever un drapeau à 45° sur le coté.	Figure 5
	Sabre non-conforme utilisé (autre que défini dans l'article 3)	« GOGI »	Lever les drapeaux tenus dans la main droite verticalement.	Figure 7
		«SHOBU ARI»	Lever un drapeau à 45° sur le coté	Figure 5
Blessure, accident, défaut	Impossibilité de continuer un combat (incapacité) due à une blessure, un accident ou un défaut	«SHOBU ARI»	Lever un drapeau à 45° sur le coté	Figure 5



Figure 1 SHIAIJO (standard)

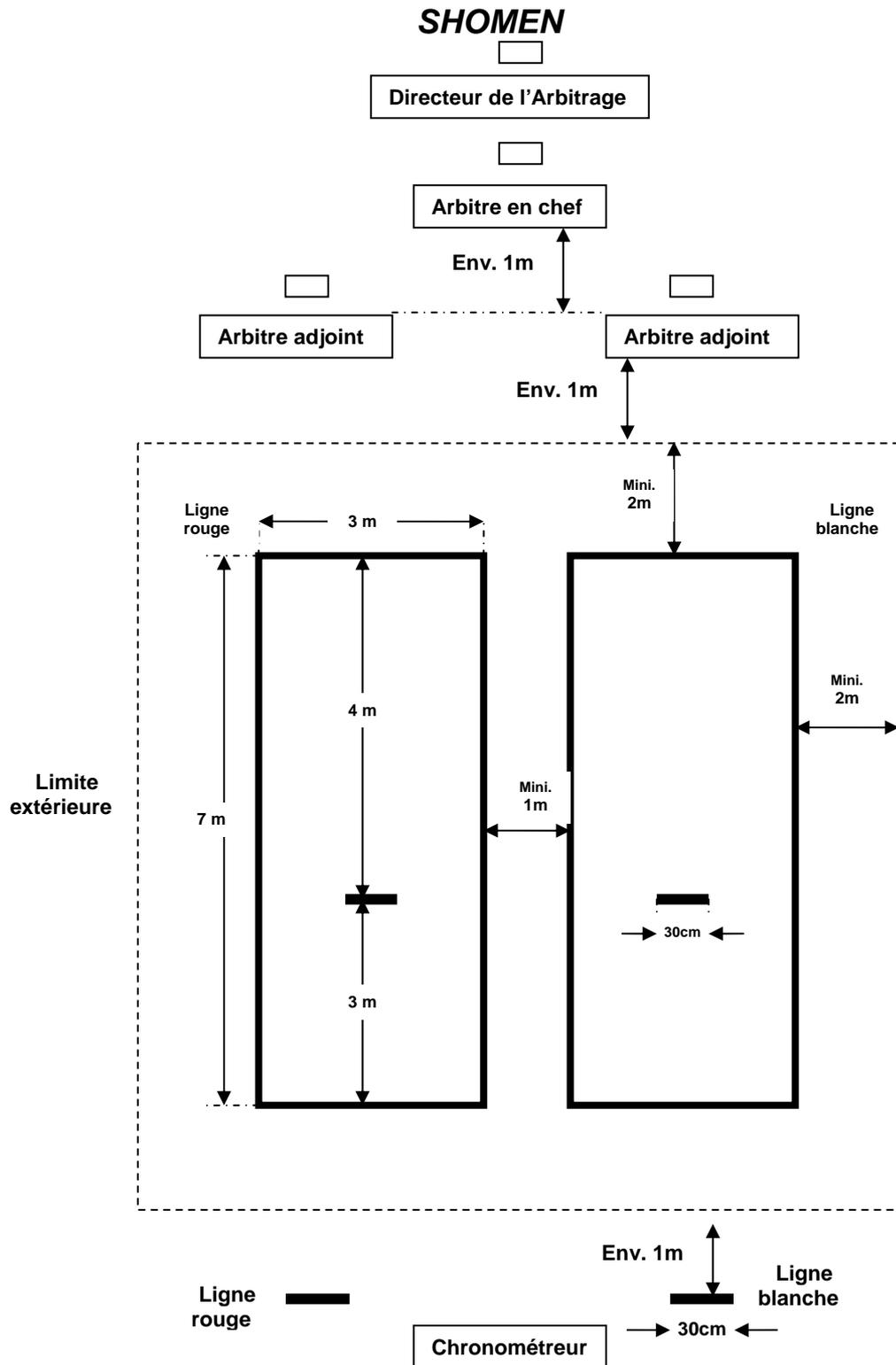
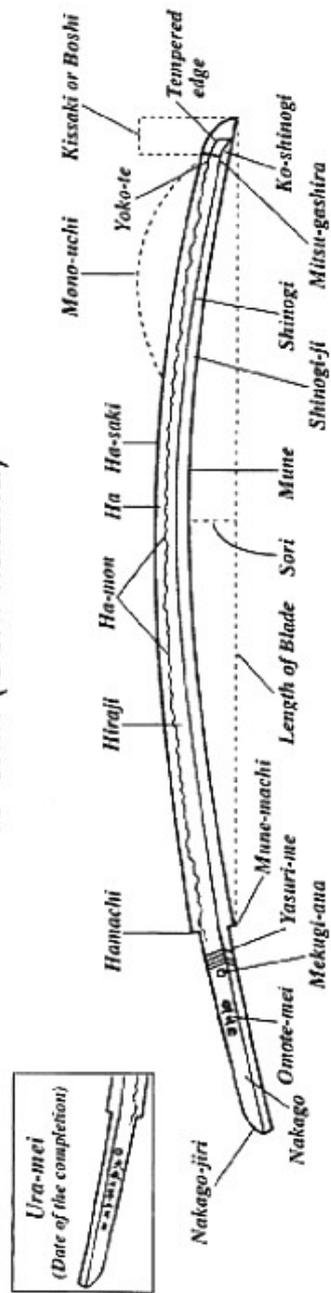


Figure 2

Le Sabre

To-shin (Uchi-katana)



Koshirae (Koshirae of the Uchi-katana)

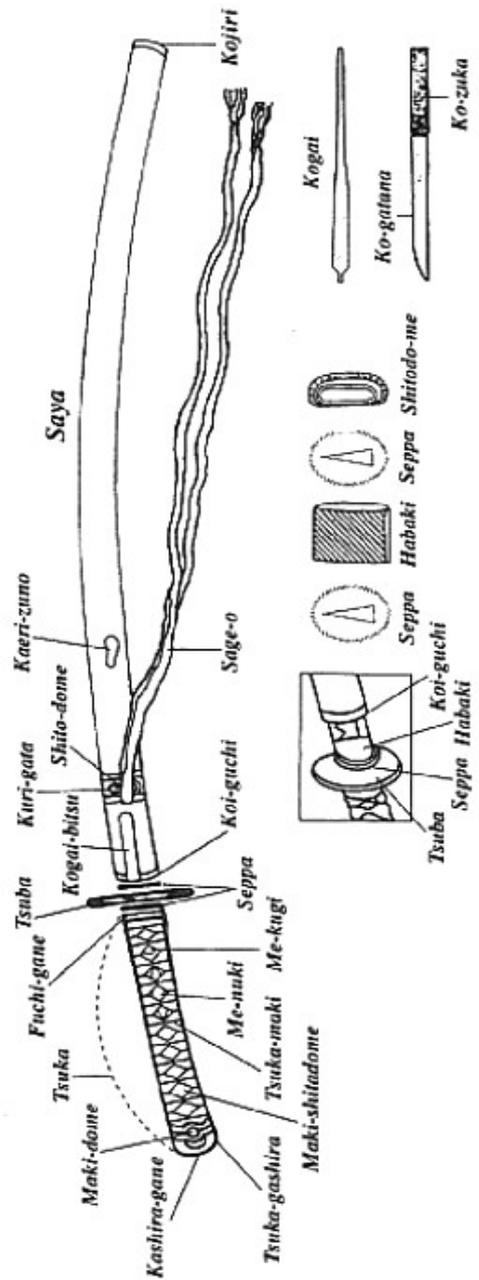


Figure 3

Nom du compétiteur (ZEKKEN)

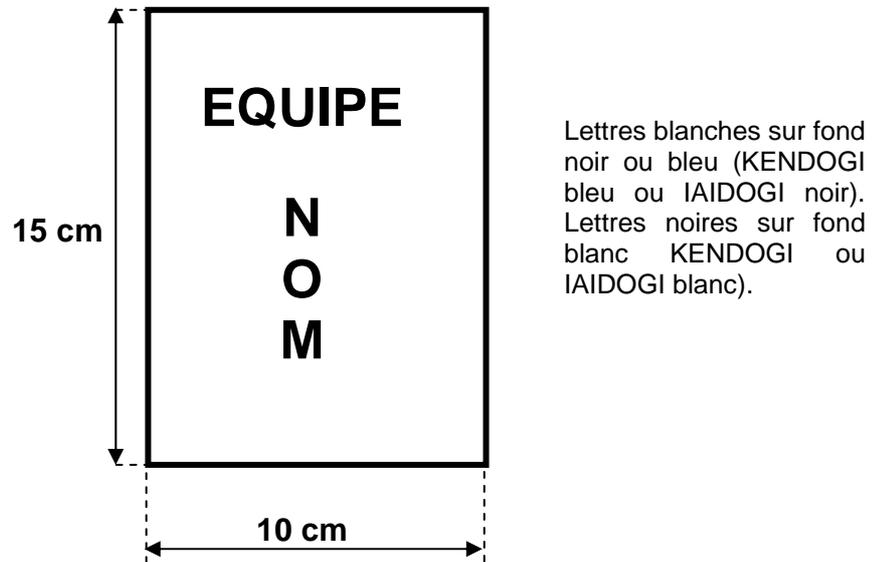
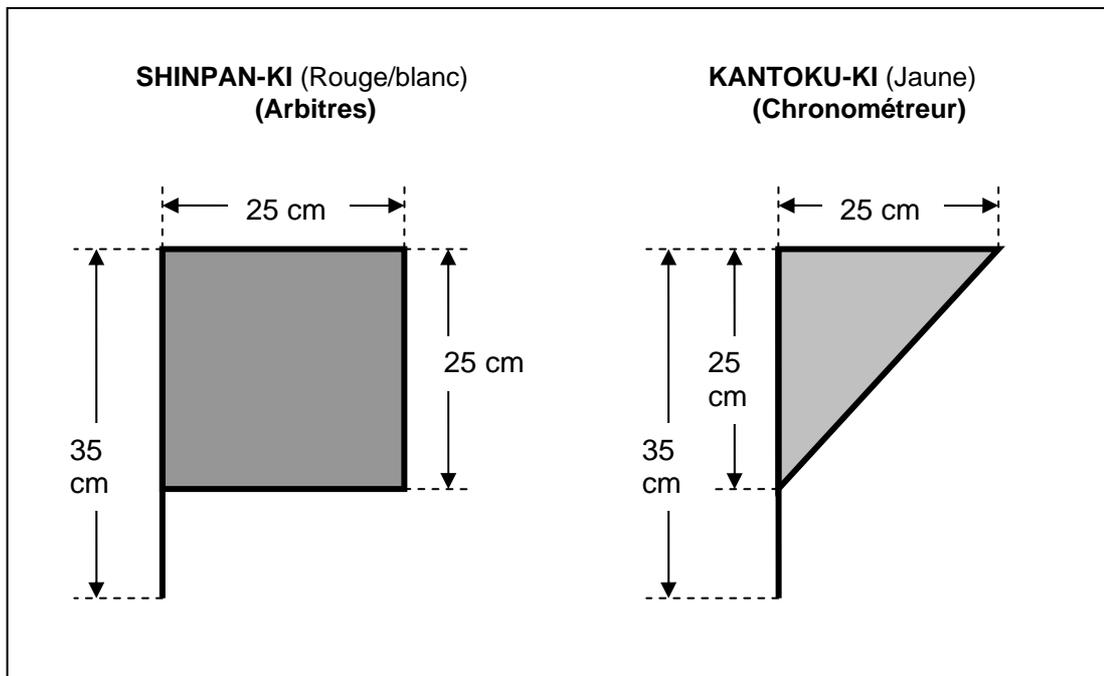


Figure 4

Spécifications des Drapeaux des Arbitres etc.



Annexe 1

POINTS PRINCIPAUX POUR LA COMPETITION ET L'ARBITRAGE

VERSION FRANCAISE

ALL JAPAN KENDO FEDERATION
Révision du 1^{er} Octobre 1996

- FFJDA-CNK ZNKR -
2010



Entrée sur le SHIAIJO

1. Les Compétiteurs attendent près de leur SHIAIJO et quand ils sont appelés, se saluent mutuellement en SEIZA sur la ligne d'attente. Puis, en posture KEITO entrent sur le SHIAIJO et vont jusqu'à la ligne de départ.
1. Quand les arbitres entrent dans la zone d'arbitrage, l'Arbitre en chef est au centre, les arbitres tiennent les drapeaux dans la main droite et saluent le SHOMEN en ligne. Puis ils vont à leur place. (Figure 1 : façons pour les arbitres d'entrer ou de quitter la zone d'arbitrage, alignement et changement)

Tenue des drapeaux et changements

1. Les arbitres placent les drapeaux ouverts sur leur table, le rouge à droite et le blanc à gauche. Il doit y avoir 10cm entre les drapeaux. (Utilisation des drapeaux, Figure 1)
2. Pendant le changement d'arbitres, les drapeaux restent sur les tables.
3. Quand les arbitres changent, ils se saluent par-dessus les chaises, en ligne avec l'arbitre en chef au centre, saluent le SHOMEN et quittent la zone d'arbitrage. (Figure 1 : façons pour les arbitres d'entrer ou de quitter la zone d'arbitrage, alignement et changement)

Salut (REI) au SHOMEN

1. Le salut au SHOMEN (ou KAMIZA) et le salut au Sabre (TOREI) font partie du match. A la fin du match, les compétiteurs saluent leur Sabre et le SHOMEN puis attendent en KEITO sur la ligne de départ.
1. Quand les arbitres entrent ou sortent de la zone d'arbitrage, ils doivent s'aligner avec l'arbitre en chef au centre et saluer le SHOMEN. . (Figure 1 : façons pour les arbitres d'entrer ou de quitter la zone d'arbitrage, alignement et changement)

Commencement

- | | |
|---|---|
| <p>1. Au début d'un match, les compétiteurs attendent sur la ligne de départ en KEITO et commencent quand l'arbitre en chef annonce HAJIME.</p> | <p>1. Le Directeur de l'arbitrage doit procéder comme suit, au départ du premier match et pour le dernier match.</p> <p>a. Quand il n'y a qu'un seul SHIAIJO, le Directeur de l'arbitrage se lève quand les premiers compétiteurs ou les derniers du match final se tiennent en KEITO sur la ligne de départ ; le match commencera au signal de l'arbitre en chef.</p> <p>b. Si il y a deux ou plusieurs SHIAIJO, le Directeur de l'arbitrage se lève et donne le signal du début de la rencontre avec un sifflet ou autre, quand les premiers compétiteurs ou les derniers du match final se tiennent en KEITO sur la ligne de départ. Le match commencera au signal de l'arbitre en chef. (Figure 2 utilisations des drapeaux).</p> |
|---|---|

Demande d'arrêt

- | | |
|--|--|
| <p>1. Les compétiteurs qui souhaitent arrêter le match doivent lever la main et expliquer la raison immédiatement.</p> | <p>1. Lorsqu'il reconnaît la demande d'arrêt d'un compétiteur, l'Arbitre en chef suspend immédiatement le match et demande au compétiteur les raisons de l'arrêt. (Voir l'article 24-2 de la réglementation).</p> <p>2. Si l'arbitre en chef estime la demande non justifiée, il demande GOGI.</p> |
|--|--|

Suspension

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Quand un arbitre annonce YAME, les compétiteurs doivent arrêter immédiatement le match et retourner sur la ligne départ en TAITO pour attendre les instructions de l'arbitre en chef. | <ol style="list-style-type: none">1. Les arbitres suspendront le match pour les raisons suivantes :<ol style="list-style-type: none">a. HANSOKUb. Blessure ou accidentc. Afin d'éviter un danger. |
|--|---|



Pour les Compétiteurs

Pour les Arbitres

- d. Perte de contrôle de son sabre d'un compétiteur.
 - e. Prendre en compte une protestation.
 - f. GOGI
2. Les arbitres suspendront le match de la façon suivante :
- a. Quand un compétiteur demande un arrêt, l'arbitre en chef annonce la suspension du match et signale avec les drapeaux en même temps. (Utilisation des drapeaux Figure 6)
 - b. Quand un arbitre a prononcé une suspension, l'arbitre en chef annonce la suspension du match et signale avec les drapeaux en même temps. (Utilisation des drapeaux Figure 6)

Gogi

- | | |
|---|---|
| <p>1. A la demande de l'arbitre en chef de GOGI, les compétiteurs doivent attendre sur la ligne de départ en TAITO si GOGI est demandé pendant le match et en KEITO si c'est à la fin du match.</p> | <p>1. On demande GOGI dans les cas suivants :</p> <ul style="list-style-type: none">a. Faute dans une technique imposée.b. Dépassement du temps imparti.c. Actes interdits.d. Demande de protestation déposée par le coach de l'équipe. <p>2. GOGI à la demande des arbitres doit se faire comme suit :</p> <ul style="list-style-type: none">a. On annonce GOGI et en même temps on lève les drapeaux, les compétiteurs retournent sur la ligne de départ en TAITO ou en KEITO et attendent. (utilisation des drapeaux Figure 7)b. Si c'est un arbitre adjoint qui a annoncé YAME et demandé GOGI, l'arbitre en chef stoppe immédiatement le match, annonce GOGI |
|---|---|



Pour les Compétiteurs

Pour les Arbitres

et lève les drapeaux en même temps. (utilisation des drapeaux Figure 6 et 7)

- c. Si il est nécessaire de demander GOGI pendant un match, le match est arrêté et GOGI tenu suivant §a. et §b.

Reprise

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Quand on reprend un match après une suspension, les compétiteurs doivent attendre sur la ligne départ et reprendre le match au signal de l'arbitre en chef. | <ol style="list-style-type: none">1. La reprise d'un match après une suspension doit être faite de la même manière que pour le début du match (utilisation des drapeaux Figure 3) |
|--|---|

Protestation (IGI)

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Quand le Coach (KANTOKU) dépose une protestation, les compétiteurs doivent attendre de la même façon que pour GOGI. | <ol style="list-style-type: none">1. Pour IGI, les arbitres feront de la manière suivante :<ol style="list-style-type: none">a. Les arbitres suspendent immédiatement le match. (utilisation des drapeaux Figure 6)b. Le Directeur de l'arbitrage ou le Directeur Délégué doivent discuter avec les arbitres pendant GOGIc. Le Directeur de l'arbitrage ou le Directeur Délégué informe ensuite le Coach de la décision des arbitresd. L'arbitre en chef fait reprendre le match aux compétiteurs. (utilisation des drapeaux Figure 3) |
|--|---|

Décision de la Victoire ou de la Défaite

- | | |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. A la fin de leur match, les compétiteurs effectuent TOREI, KAMIZA NI REI et attendent la décision de victoire ou de défaite en KEITO, debout sur la ligne de départ. | <ol style="list-style-type: none">1. Quand on décide de la victoire ou de la défaite, les arbitres doivent indiquer le vainqueur avec un drapeau à l'annonce de HANTEI par l'arbitre en chef. (utilisation des drapeaux Figure 4).
*A ce moment, aucune erreur ou abstention n'est permise. |
|---|---|



Incapacité

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Dans le cas d'une victoire par incapacité, les compétiteurs doivent procéder de la même façon que précédemment. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pour annoncer la victoire suite à une incapacité, l'arbitre en chef annoncera la victoire et indiquera le vainqueur en levant le drapeau dans le même temps. (utilisation des drapeaux Figure 5) |
|--|---|

Défaut

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Dans le cas d'une victoire par défaut, le compétiteur retourne à la ligne de départ, se tient en KEITO, attend l'annonce faite par l'arbitre en chef et retourne à sa position d'origine. (sur la ligne d'attente. NDT) | <ol style="list-style-type: none"> 1. L'arbitre en chef annoncera la victoire pour le vainqueur en levant le drapeau dans le même temps. (utilisation des drapeaux Figure 5) |
|--|---|

Fin du match

- | | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. A la fin du combat, les compétiteurs attendent sur la ligne de départ en KEITO, écoutent l'annonce de l'arbitre en chef, retournent sur la ligne d'attente et se saluent mutuellement en SEIZA. (Entrée et sortie des compétiteurs, Figure 2) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Quand les compétiteurs ont fini leur match et attendent en KEITO sur la ligne de départ, les arbitres lèveront les drapeaux simultanément à l'annonce de l'arbitre en chef. (utilisation des drapeaux Figure 4) 2. Quand le match est terminé, les arbitres roulent les drapeaux, blanc à l'intérieur et rouge à l'extérieur, les tiennent dans la main droite, s'alignent avec l'arbitre en chef au centre et quittent la zone d'arbitrage après avoir salué le SHOMEN. (Entrée, sortie et position des arbitres, Figure 1) |
|--|--|

Autres points

- | | |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Le costume des compétiteurs doit être propre et net. 2. La priorité est donnée à la Sécurité et le MEKUGI doit être examiné soigneusement. 3. Les compétiteurs ne doivent pas entrer dans la zone de match avant | <ol style="list-style-type: none"> 1. Les arbitres vérifient que les compétiteurs portent correctement leur tenue (KENDOIGI ou IAIGI, HAKAMA et ZEKKEN) avant le début de la compétition. 2. Les arbitres doivent s'assurer que les sabres utilisés sont conformes. |
|---|---|

Pour les Compétiteurs

- que les arbitres ne soient à leur place (y compris après rotation).
4. Les compétiteurs suivants ne quitteront la ligne d'attente pour entrer sur le SHIAIJO que lorsque les compétiteurs précédents auront fini leur match et auront quittés la ligne de départ. (Entrée et sortie des compétiteurs, Figure 2)
 5. Il n'est pas permis aux coaches ou aux compétiteurs d'avoir une montre sur la zone de compétition, d'échanger des signaux ou d'encourager ou applaudir les compétiteurs.



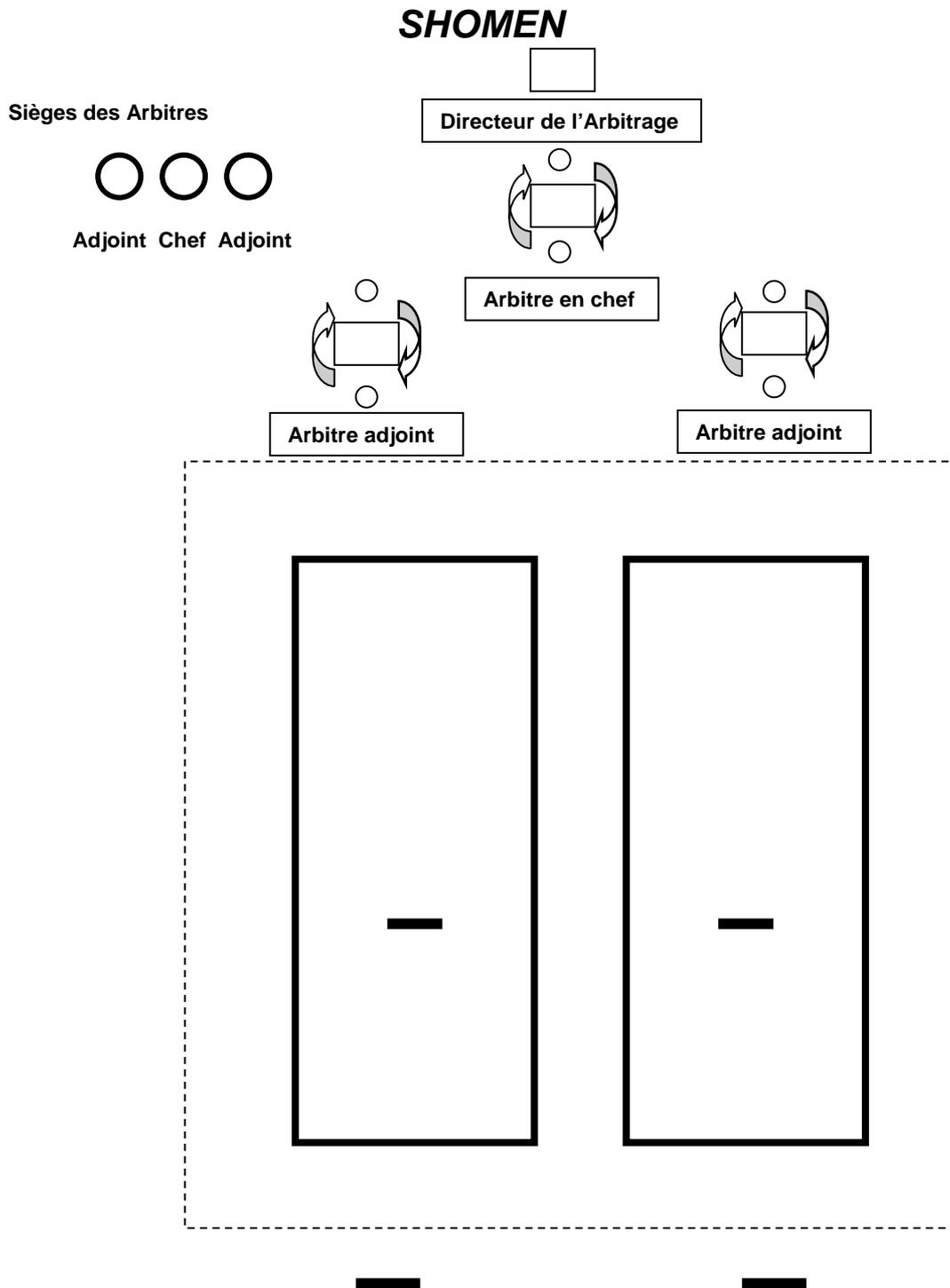
Pour les Arbitres

3. Les arbitres doivent reprendre strictement tout acte ou propos inapproprié fait par des joueurs à leur place, même après la fin de leur match.
4. L'équipe de suivi des joueurs exécutera son travail en coordination avec le Directeur de l'arbitrage ou le Directeur délégué afin que l'administration des épreuves se déroule dans le calme.
5. La personne qui enregistre les résultats sur le tableau d'affichage doit s'assurer de voir les drapeaux correctement.



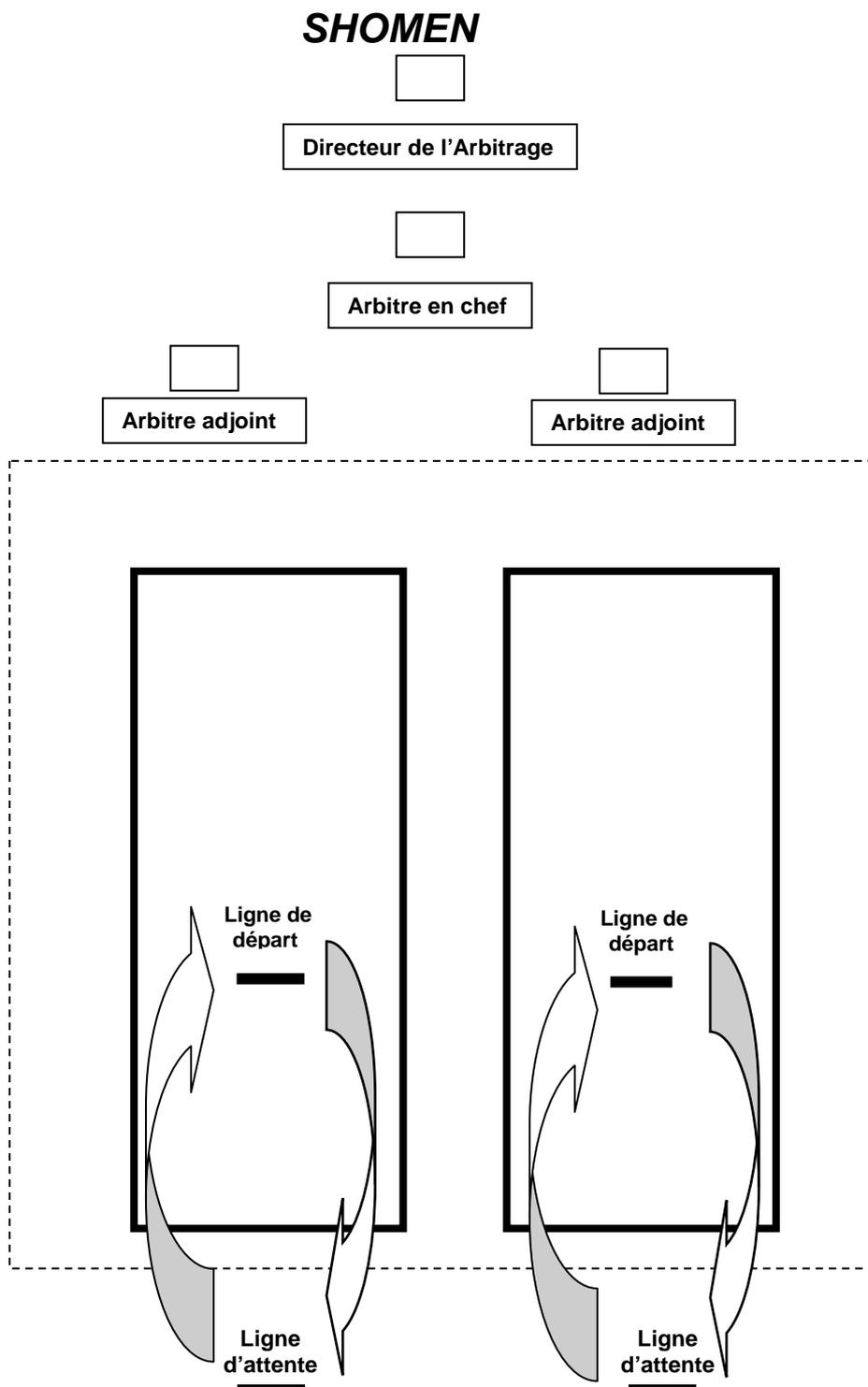
Annexe 1 Figure 1

Entrée, sortie et positions des Arbitres



Annexe 1 Figure 2

Entrée et sortie des Compétiteurs



Annexe 1 Utilisation des drapeaux

Figure 1 : posture basique

- Les drapeaux sont ouverts sur la table, le rouge à droite, le blanc à gauche.
- L'Arbitre est assis sur sa chaise.



Figure 2 : Quand le signal du départ du premier match ou quand celui de la fin du dernier est prononcé :

- Les drapeaux sont ouverts sur la table, le rouge à droite, le blanc à gauche.
- Les Arbitres se lèvent.



(Arbitre en chef)



(Arbitre adjoint)

Figure 3 : Quand l'Arbitre en chef annonce le départ, la reprise ou HANTEI

- Les drapeaux sont ouverts sur la table, le rouge à droite, le blanc à gauche.
- L'Arbitre en chef se lève, les adjoints sont assis.



(Chief Referee)
(Arbitre en chef)



(Sub Referee)
(Arbitre adjoint)

Figure 4 : Pour décider de la victoire

- L'Arbitre en chef se lève et lève le drapeau en diagonale
- Les adjoints restent assis et lèvent leur drapeau en diagonale



(Arbitre en chef)



(Arbitre adjoint)

Figure 5 : Pour décider de la victoire ou de la défaite (en cas de défaut, par exemple.)

- L'Arbitre en chef se lève et lève le drapeau en diagonale
- Les adjoints restent assis.



(Arbitre en chef)



(Arbitre adjoint)

Figure 6 : Pour décider d'une suspension

- L'Arbitre se lève et lève les deux drapeaux.



Figure 7 : Pour annoncer GOGI

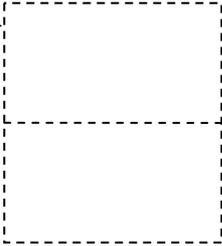
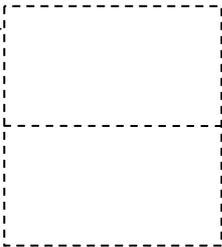
- L'Arbitre se lève et lève les deux drapeaux verticalement dans la main droite.



Enregistrement

1. Le résultat du match peut être affiché sur le tableau, en accord avec les annonces et les drapeaux des Arbitres.
2. Les noms des Arbitres et des compétiteurs peuvent être mis sur le tableau comme dans la figure 1 suivante

Figure 1 Tableau et enregistrement

Arbitres	Nom de l'Arbitre en chef		
Nom de l'Arbitre Adjoint	Nom de l'Arbitre Adjoint		
Match en cours	(Scores) 	Rouge	Nom du Compétiteur
		Blanc	Nom du Compétiteur
Match suivant	(Scores) 	Rouge	Nom du Compétiteur
		Blanc	Nom du Compétiteur