

# СОРЕВНОВАНИЕ И СУДЕЙСТВО

Хотя соревнования по Кэндо ограничены определенными правилами, эти правила не должны вас сковывать: более важно, чтобы вы действовали в соответствии со своей совестью. Во время матча вы должны встретить противника всей своей энергией, но ваши действия должны управляться вашей совестью. Рефери судит результат ваших действий – другими словами, эффективность удара, — весьма значительный факт в том смысле, что его решение влияет на направление, которое принимает весь матч. Поэтому решение рефери должно быть приемлемо как для соревнующихся, так и для зрителей. Таким образом, в соревновании выражается сущность Кэндо и им же определяется его направление. Поэтому рефери представляет собой ключевую фигуру, контролирующую направление Кэндо.

## Рефери должен быть справедлив

Когда судите матч, самое главное требование — быть справедливым. Присуждая победу или поражение, рефери ни в коем случае не должен руководствоваться своими личными чувствами, основанными на прошлых результатах или личных взаимоотношениях с другими рефери. Например:

- Если судить, основываясь на прошлых результатах, то это ставит одного из соревнующихся в невыгодное положение.
- Если рефери судит друга или знакомого, то это неправильно. В таких случаях лучше заменить этого рефери другим, не имеющим никаких личных отношений ни с одним из соревнующихся.
- На рефери не должны оказывать воздействие имя школы, *додзё* или компании.
- Рефери не должен судить, основываясь на своих личных предпочтениях определенных *вадза*.

К сожалению, ситуации, описанные выше, возникают очень часто, поэтому важно в этот конкретный момент сфокусироваться исключительно на двух соревнующихся, и, несмотря ни на что, результат должен быть определен тем, что происходит в течение этого четырех- или пятиминутного поединка. На площадке в десять квадратных метров противники могут положиться только на себя. В то же время рефери, со своей стороны, должен продемонстрировать справедливое отношение, вынося решение относительно результата встречи.

## Как следует оценивать силу удара?

Для того чтобы судить соревнование по Кэндо, рефери должен сначала сам достичь определенного уровня мастерства, проведя достаточное количество *кэйко*. На судейство в Кэндо до определенной степени оказывают влияние субъективные факторы. Поэтому вдобавок к хорошей теоретической подготовке в Кэндо и доскональному знанию правил судейства, рефери должен иметь достаточное практическое понимание типов, степени трудности *вадза* и возможностей для нанесения ударов и, соответственно, личный опыт в определении относительной силы удара.

Когда рефери оценивает относительную силу удара, то, поскольку не он получает этот удар, он не может на самом деле знать, насколько он силен. Он может судить лишь субъективно. Рефери основывает свое суждение в первую очередь на том, что он видит, — другими словами, где и как был выполнен удар. Чтобы оценить относительную силу удара, рефери следит за траекторией *синая* и фиксирует место, куда был нанесен удар. Звук, производимый *синаем*, также принимается во внимание. Это означает, что если глаза и уши рефери не функционируют нормально, то он не может быть рефери.

Давайте рассмотрим различные звуки, которые слышатся во время матча.

1. Звук одного *синая*, ударяющегося о другой.
2. Звук, производимый, когда удар приходится на *мэн-бутон* (матерчатая часть *мэна*) или *мэн-ганэ* (защитная решетка).
3. Звук, производимый, когда удар приходится на *цуцу-бу* (запястье) или *котэ* (кулак), или когда *котэ* ударяется о *цубу* (гарда *синая*).

4. Звук, производимый, когда удар приходится на до.

5. Звук голосов спортсменов.

Решение относительно эффективности удара должно быть вынесено на основе этих звуков в один момент. Все это в сочетании с тем фактом, что звуки очень часто сложно расслышать из-за ободряющих возгласов зрителей и членов команды, делает судейство очень сложным. Чтобы облегчить задачу рефери и обеспечить лучшее судейство, зрители должны воздерживаться от подбадривающих криков в адрес участников соревнования.

## **Судейство – это все или ничего**

Судить матч по Кэндо означает засчитать или не засчитать удар. Даже если удар был очень близким к правильному, он не должен быть засчитан. В таких случаях очки не присваиваются и рефери должен продолжать беспристрастно выполнять свою задачу. Это особенно важно, когда мы рассматриваем два типа возможной психологической реакции, возникающей у рефери после выполнения удара, очень близкого к правильному. После такого удара рефери может ожидать, что следующий удар будет еще лучше. Или он может сфокусироваться больше на том факте, что удар не удался. Когда в игру вступают эти две тенденции, рефери становится несправедливым. Поэтому для рефери очень важно сконцентрировать внимание исключительно на правильности или неправильности удара, который был выполнен в конкретный момент.

## **Самое важное относительно режущей кромки — это можете ли вы нанести удар правильно**

Уход от традиции ведет к угасанию, поскольку традиция сохраняет преемственность.

Но какое это имеет отношение к Кэндо? «Наносите удар правильно режущей кромкой». Если вы не сможете осознать этого, то Кэндо становится предметом, лишенным смысла. Ведь Кэндо состоит не просто в надевании *кэйко-ги* и *хакамы*, облачении в доспех и нанесении противнику ударов *синаем*. Даже если у вас нет никакого другого снаряжения, кроме *синая*, но вы держите и используете его правильно, то вы гораздо ближе к подлинному Кэндо, чем тот, кто может быть в полном облачении. В этом смысле традиция, преемственность Кэндо заключается в фразе: «Удар необходимо наносить правильно режущей кромкой», и отход от этой традиции будет означать конец этого вида спорта.

На следующих страницах мы воспроизводим официальные правила и инструкции, составленные Федерацией Кэндо Японии. В них не было внесено никаких изменений, кроме незначительных типографских исправлений и т. п.

# **ИНСТРУКЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ И СУДЕЙСТВУ МАТЧА ПО КЭНДО**

**Вспомогательные правила проведения и судейства матча по Кэндо**

**Руководство по проведению и судейству матча по Кэндо**

**Дополнено и исправлено 1 апреля 1995 года Японской Федерацией Кэндо**

## **ИНСТРУКЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ И СУДЕЙСТВУ МАТЧА ПО КЭНДО**

Статья 1 (Цель Инструкций)

159

**Часть 1. Матч**

159

---

<b>Глава 1. Общие правила</b>	<b>159</b>
Статья 2 (Площадка для соревнования)	159
Статья 3 (СИНАЙ)	159
Статья 4 (Защитное снаряжение)	159
Статья 5 (Костюм)	159
<b>Глава 2. Матч</b>	<b>159</b>
<i>Раздел 1. Все что касается матча</i>	<i>159</i>
Статья 6 (Время матча)	159
Статья 7 (Решение о победе или поражении)	159
Статья 8 (Командный матч)	160
Статья 9 (Начало и Окончание матча)	160
Статья 10 (Приостановка и Возобновление матча)	160
Статья 11 (Просьба о Приостановке матча)	160
<i>Раздел 2. ЮКО ДАТОЦУ</i>	<i>160</i>
Статья 12 (ЮКО-ДАТОЦУ (Эффективный удар))	160
Статья 13 (ДАТОЦУ-БУ СИНАЯ)	160
Статья 14 (ДАТОЦУ-БУИ)	160
<b>Глава 3. Запрещенные действия</b>	<b>161</b>
<i>Раздел 1. Все что касается запрещенных действий</i>	<i>161</i>
Статья 15 (Употребление наркотиков)	161
Статья 16 (Оскорбление)	161
Статья 17 (Разное)	161
<i>Раздел 2. Наказание</i>	<i>161</i>
Статья 18	161
Статья 19	161
Статья 20	161
<b>Часть 2. Судейство</b>	<b>162</b>
<b>Глава 1. Общие правила</b>	<b>162</b>
.....	.....
Статья 21 (Состав Судей)	162
Статья 22 (Глава Судейской Комиссии)	162
Статья 23 (Председательствующий Судья)	162
Статья 24 (Судья)	162
Статья 25 (Персонал на площадке)	162
<b>Глава 2. Судейство</b>	<b>162</b>
.....	.....
<i>Раздел 1. Все что касается судейства</i>	<i>162</i>
	<i>2</i>
Статья 26 (Решение о ЮКО-ДАТОЦУ)	162
Статья 27 (Отмена объявления о ЮКО-ДАТОЦУ)	163
Статья 28 (Ошибки в решении о ЮКО-ДАТОЦУ)	163
Статья 29 (Манера судейства)	163
<i>Раздел 2. Решения Судей</i>	<i>163</i>
.....	.....
Статья 30 (Травма или несчастный случай)	163
Статья 31 (Неявка)	163

Статья 32 (Очки, полученные за недееспособного или не вышедшего на соревнование спортсмена)163

Статья 33 (Очки или преимущественное положение нарушителя) 164

Раздел 3. Относительно Совещаний (ГОГИ) или Протеста (ИГИ) . . . 164

Статья 34 (ГОГИ (Совещание)) 164

Статья 35 (ИГИ (Протест)) 164

Статья 36 164

**Глава 3. Объявления и сигналы флажками Судейство 164**

Статья 37 (Объявления) 164

Статья 38 (Сигналы флажками) 164

**Глава 4. Дополнения 164**

.....  
Статья 39 164

Постановление 164

## **Статья 1 (Цель Инструкций)**

Цель настоящих Инструкций заключается в том, чтобы обеспечить честную борьбу спортсменов Кэндо на соревнованиях, устраиваемых ВСЕЯПОНСКОЙ ФЕДЕРАЦИЕЙ КЭНДО, в соответствии с принципами Кэндо, а также обеспечить правильное и беспристрастное судейство матчей.

## **Часть 1. Матч**

### **Глава 1. Общие правила**

#### **Статья 2 (Площадка для соревнования)**

Площадки для соревнований, при условии, что на полу должны быть размечены границы, должна быть следующей:

1. По форме площадка для соревнования должна представлять собой квадрат или прямоугольник с длиной стороны от 9 до 11 метров, включая ширину ограничительных линий.
2. Центр площадки для соревнования должен быть обозначен крестом. А по обе стороны от центра на одинаковом удалении от него должны быть проведены две линии. Длина установленных линий и расстояние между этими линиями оговаривается во Вспомогательных Правилах.

#### **Статья 3 (СИНАЙ)**

СИНАЙ (бамбуковый меч) должен быть изготовлен из бамбука или синтетического материала, одобренного ВСЕЯПОНСКОЙ ФЕДЕРАЦИЕЙ КЭНДО как заменитель бамбука. Структура, длина и вес СИНАЯ и спецификация ЦУБЫ (гарды) оговорены во Вспомогательных Правилах.

#### **Статья 4 (Защитное снаряжение)**

КЭНДО-ГУ (защитное снаряжение) состоит из МЭНА (защитной маски), КОТЭ (перчаток для фехтования), ДО (нагрудника) и ТАРЭ (набедренного протектора).

#### **Статья 5 (Костюм)**

Костюм КЭНДО состоит из КЭНДО-ГИ (куртки) и ХАКАМЫ (юбка-брюки).

## **Глава 2. Матч**

### **Раздел 1. Все, что касается матча**

#### **Статья 6 (Время матча)**

Стандартное время матча составляет пять минут, а дополнительное время (ЭНТЁ) — три минуты. Время от объявления о ЮКО-ДАТОЦУ или об откладывании матча, которое делает Главный Судья (СЮСИН), до возобновления матча, не считается частью времени матча.

### **Статья 7 (Решение о победе или поражении)**

Решение о победе или поражении в матче выносится в соответствии со следующими правилами:

1. Решение о победе или поражении выносится обычно в соответствии с правилом САНБОН-СЁБУ (система трех очков); однако в случае необходимости оно может быть вынесено и в соответствии с правилом ИППОН-СЁБУ (система одного очка).
2. В САНБОН-СЁБУ тот спортсмен, который первым зарабатывает два очка в течение матча, получает победу; но если спортсмен зарабатывает одно очко и в течение матча другой спортсмен не зарабатывает ни одного очка, то он также получает победу.
3. Если за время матча победитель не определяется, то назначается дополнительное время (ЭНТЁ), и спортсмен, первым зарабатывающий очко в течение этого времени, получает победу. Или же победа может быть присуждена решением судей (ХАНТЭЙ) либо по жребию, либо может быть объявлена ничья.
4. Когда победа присуждается решением судей (ХАНТЭЙ) или по жребию, победитель получает одно очко.
5. Когда судьи объявляют ХАНТЭЙ, они должны принимать во внимание в первую очередь мастерство спортсменов, а затем их поведение во время матча.

### **Статья 8 (Командный матч)**

Командный матч должен проводиться в соответствии со следующими правилами; однако в случае необходимости эти правила могут быть изменены.

1. Команда, большинство членов которой стали победителями, получает победу. Если количество победителей оказывается равным, то победу получает Команда, набравшая большее количество очков. Если же количество очков оказывается равным, то два спортсмена, представляющие каждую из Команд, должны сражаться до конца.
2. В случае метода КАТИНУКИ, спортсмен Команды, который победил противника, может продолжать сражаться против следующего спортсмена, если победитель будет продолжать побеждать, и победу получает та Команда, которая победит последнего спортсмена противоборствующей команды.

### **Статья 9 (Начало и Окончание матча)**

Начало и Окончание матча должен объявлять Главный Судья.

### **Статья 10 (Приостановка и Возобновление матча)**

О Приостановке матча должны объявлять Судьи, а о Возобновлении должен объявлять Главный Судья.

### **Статья 11 (Просьба о Приостановке матча)**

Если спортсмен не в состоянии продолжать в виду травмы и т. д., то он может попросить приостановить матч.

## **Раздел 2. ЮКО-ДАТОЦУ**

### **Статья 12 (ЮКО-ДАТОЦУ (Эффективный удар))**

ЮКО-ДАТОЦУ определяется как «точный рубящий или колющий удар, нанесенный ДАТОЦУ-БУ СИНАЯ в место ДАТОЦУ-БУИ защитного доспеха противника и выполненный энергично и в правильной стойке; удар должен завершать ДЗАНСИН (состояние физической и ментальной готовности к контратаке противника)».

### **Статья 13 (ДАТОЦУ-БУ СИНАЯ)**

ДАТОЦУ-БУ СИНАЯ (часть СИНАЯ, которой спортсмен может выполнить ЮКО-ДАТОЦУ) — это

ДЗИН-БУ (сторона, соответствующая лезвию, противоположная ЦУРУ) МОНОУТИ (одной трети СИНАЯ от кончика) и прилегающая к ней часть.

**Статья 14 (ДАТОЦУ-БУИ)** ДАТОЦУ-БУИ (цели удара) следующие (см. рис. 3 Дополнительных Правил):

1. МЭН (область головы) (лоб и правая и левая сторона головы);
2. КОТЭ (область предплечья) (правое и левое предплечье);
3. ДО (область туловища) (правая и левая сторона нагрудника); и
4. ЦУКИ (область горла) (ЦУКИ-ТАРЭ, протектор, защищающий горло).

## **Глава 3. Запрещенные действия**

### **Раздел 1. Все, что касается запрещенных действий**

#### **Статья 15 (Употребление наркотиков)**

Спортсменам запрещено употреблять стимулирующие наркотики.

#### **Статья 16 (Оскорбление)**

Спортсменам запрещается производить оскорбительные выкрики и действия, направленные в адрес Судей или противников.

#### **Статья 17 (Разное)**

Спортсменам запрещается производить следующие действия:

1. Использовать защитное снаряжение, отличное от того, что определено в данной Инструкции (Запрещенное защитное снаряжение);
2. Сбивать противника с ног или делать ему подножки;
3. Нечестным образом выталкивать противника за пределы площадки для соревнований;
4. Выходить за пределы площадки для соревнований;
5. Ронять СИНАЙ;
6. Просить о приостановке матча без уважительной на то причины;
7. Совершать другие действия, нарушающие эти Инструкции.

### **Раздел 2. Наказание**

#### **Статья 18**

Спортсмену, который умышленно совершил Нарушения, предусмотренные Статьями 15 и 16, засчитывается поражение, и он удаляется с площадки для соревнований. Противнику присуждается два очка. Все очки, набранные нарушителем во время соревнования, и его статус должны быть полностью аннулированы.

#### **Статья 19**

К спортсмену, умышленно совершившему Нарушения, определенные в Статье 17, пункт 1, применяются следующие наказания. Если оба спортсмена умышленно нарушают правила, то обоим засчитывается поражение, а очки, заработанные ими в ходе соревнования, и их статус аннулируются.

1. Спортсмену, использовавшему запрещенное защитное снаряжение или запрещенный СИНАЙ, засчитывается поражение, а все набранные им очки и его статус аннулируются. Противнику присуждаются два очка.
2. Действие Наказания, описанного в предыдущем параграфе, не имеет обратной силы в отношении предыдущих соревнований, на которых не было определено действие этих статей.
3. Спортсмена, уличенного в использовании несоответствующего правилам защитного снаряжения, отстраняют от дальнейшего участия в соревновании; однако нарушитель может выйти в качестве замены в Командном Матче, если правилами этих соревнований не предусмотрено обратного.

## **Статья 20**

1. Если спортсмен дважды совершает Нарушение, определенное статьей 17, пунктами 2-7, то его противнику присуждается одно очко. Количество Нарушений должно рассматриваться совокупно на протяжении всего соревнования. Однако в дополнительное время или когда оба спортсмена заработали соответственно по одному очку, или если оба спортсмена одновременно совершили по второму нарушению, то эти Нарушения компенсируются и по отношению к такому Нарушению наказание не применяется.
2. Относительно Нарушения, определенного в Статье 17, Пункт 4: если оба спортсмена вышли за пределы площадки для соревнования, то Наказание применяется к тому спортсмену, который первым совершил это Нарушение.
3. В случае Статьи 17, Пункта 4: если объявление об эффективном ударе было отменено, то Нарушение не влечет за собой наказание.
4. Относительно Нарушения, определенного в Статье 17, Пункт 5: если противник выполнил эффективный рубящий или колющий удар сразу же после Нарушения, то Нарушение не влечет за собой Наказания.

## **Часть 2. Судейство**

### **Глава 1. Общие правила**

#### **Статья 21 (Состав Судей)**

Судейская Комиссия должна состоять из Главы Судейской Комиссии (СИНПАН-ТЁ), Председательствующего Судьи (СИНПАН-СЮНИН) (назначаемого только в случае, если соревнование проходит на двух или более площадках) и Судей.

#### **Статья 22 (Глава Судейской Комиссии)**

Глава Судейской Комиссии обладает всей необходимой властью, чтобы обеспечить честное ведение матчей.

#### **Статья 23 (Председательствующий Судья)**

Председательствующий Судья помогает Главе Судейской Комиссии и контролирует матчи, проходящие на соответствующих площадках.

#### **Статья 24 (Судья)**

1. Судьи должны состоять из Главного Судьи (СЮСИН) и двух Вспомогательных Судей (ФУКУСИН), обладающих, как правило, равными правами в присуждении ЮКО-ДАТОЦУ.
2. Главный судья имеет право руководить матчем и делать объявления и подавать сигналы о ЮКО-ДАТОЦУ, ХАНСОКУ (нарушении) и т. д. судейским флажком (в дальнейшем «флажок»).
3. Вспомогательные Судьи помогают Главному Судье в руководстве соответствующими матчами, подавая флажками сигналы о ЮКО-ДАТОЦУ, ХАНСОКУ и т. д. Далее, в случае непредвиденных обстоятельств, Вспомогательные Судьи могут подать сигнал и объявить о приостановке матча.

#### **Статья 25 (Персонал на площадке)**

В целях обеспечения должного руководства матчами, Персонал должен состоять из ответственных за ведение счета, ответственных за запись счета на доске, хронометристов и выкликающих спортсменов. Состав и обязанности персонала определены во Вспомогательных правилах.

## **Глава 2. Судейство**

### **Раздел 1. Все, что касается Судейства**

#### **Статья 26 (Решение о ЮКО-ДАТОЦУ)**

ДАТОЦУ (рубящий или колющий удар) считается ЮКО (эффективным) и приносит одно очко в следующих случаях:

1. Когда двое или трое Судей подадут сигнал о ЮКО-ДАТОЦУ; и
2. Когда один Судья подаст сигнал о ЮКО-ДАТОЦУ, а остальные Судьи подадут сигнал об отказе о вынесении решения.

### **Статья 27 (Отмена объявления о ЮКО-ДАТОЦУ)**

В случае если спортсмен совершает неправомерное действие, то решение о ЮКО-ДАТОЦУ может быть отменено в результате совещания Судей (ГОГИ) даже после его объявления.

### **Статья 28 (Ошибки в решении о ЮКО-ДАТОЦУ)**

Если Судья испытывает сомнение относительно решения о ЮКО-ДАТОЦУ и т. д., то он может созвать совещание (ГОГИ), на котором Судьи должны принять решение по поводу возражения.

### **Статья 29 (Манера судейства)**

Судьи должны осуществлять судейство следующим образом:

1. Когда Судья подает сигнал о ЮКО-ДАТОЦУ, другие Судьи должны немедленно подать сигнал о своем решении.
2. Когда ЮКО-ДАТОЦУ признается или когда матч приостанавливается, Главный судья дает спортсменам команду вернуться на установленные линии и возобновить матч.
3. Когда Судья обнаруживает Нарушение, то он немедленно приостанавливает матч и подает соответствующий сигнал флажком. Однако если Нарушение не было очевидным, то Судья созывает совещание (ГОГИ), на котором Судьи принимают решение относительно Нарушения.
4. Когда ЦУБА-ДЗЭРИАЙ заходит в безвыходное положение, Главный Судья разводит спортсменов по местам и дает команду возобновить матч.
5. Когда спортсмен просит остановить матч, Главный Судья объявляет о приостановке, после чего спрашивает спортсмена о причинах.
6. Когда победа или поражение должны быть присуждены в результате ХАН-ТЭЙ, все Судьи подают сигнал, определяющий победителя, одновременно с командой Главного Судьи ХАНТЭЙ.

## **Раздел 2. Решения Судей**

### **Статья 30 (Травма или несчастный случай)**

Если спортсмен не в состоянии продолжать матч ввиду травмы или несчастного случая, то Главный Судья должен разрешить ситуацию следующим образом:

1. После консультации с врачом Судьи определяют, продолжать матч или нет. Как правило, такое решение выносится в течение пяти минут.
2. В случае если спортсмен не в состоянии продолжать матч ввиду травмы: если травму нанес противник, то противнику засчитывается поражение; но если причина неизвестна, то поражение засчитывается недееспособному спортсмену.
3. Спортсмен, который ввиду травмы или несчастного случая был признан недееспособным, может быть восстановлен на оставшихся матчах, если ему разрешат судьи и врач.
4. Спортсмену, проигравшему матч в результате нарушения, не разрешается участвовать в оставшихся матчах.

### **Статья 31 (Неявка)**

Спортсмен, не явившийся на матч, считается проигравшим и снимается с дальнейших матчей.

### **Статья 32 (Очки, полученные за недееспособного или не вышедшего на соревнование)**



## **спортсмена)**

Спортсмен, одержавший победу на основании Статьи 30 или 31, получает два очка, а одно очко, полученное недееспособным спортсменом, остается в силе. Однако в дополнительное время победитель получает одно очко.

### **Статья 33 (Очки или преимущественное положение нарушителя)**

Очки или преимущественное положение нарушителя, проигравшего матч на основании Статьи 30, Пункта 2, признаются недействительными.

## **Раздел 3. Относительно Совещаний (ТОГИ) или Протеста (ИГИ)**

### **Статья 34 (ГОГИ (Совещание))**

Когда возникает необходимость в совещании (ГОГИ), Судьи приостанавливают матч и созывают совещание в центре площадки для соревнований.

### **Статья 35 (ИГИ (Протест))**

Никто не может выдвигать протест против решения ХАНТЭЙ, вынесенного Судьями.

### **Статья 36**

В случае, если у руководителя команды возникают сомнения относительно выполнения Судьями Инструкций, руководитель может подать протест Председательствующему Судье (СИНПАН-СЮ-НИН) или Главе Судейской Комиссии (СИНПАН-ТЁ) в течение матча, проводимого спортсменом, которого касается протест.

## **Глава 3. Объявления и сигналы флажками**

### **Статья 37 (Объявления)**

Судьи объявляют Начало, Завершение, Приостановку, Возобновление, ВАКАРЭ (Разойтись), ЮКО-ДАТОЦУ, Победу или Поражение, ГОГИ (совещание) и Нарушение; форма объявления приводится в прилагающейся таблице. Судьи в случае необходимости могут добавлять Объявления.

### **Статья 38 (Сигналы флажками)**

Сигналы флажками, подаваемые Судьями: Приостановка, ВАКАРЭ (Разойтись), ЮКО-ДАТОЦУ, Победа или Поражение, ГОГИ и Нарушение; форма подачи сигналов приводится в прилагающейся таблице.

## **Глава 4. Дополнения**

### **Статья 39**

В случае возникновения ситуации, не предусмотренной данными Инструкциями, Судьи выносят свое решение на совещании после консультации с Председательствующим Судьей и Главой Судейской Комиссии.

### **Постановление**

1. В случае, если придерживаться этих Инструкций и Вспомогательных Правил в силу масштаба или природы соревнования сложно, то при проведении соревнований ими можно пренебречь, при условии что цель настоящих Инструкций и Вспомогательных Правил не нарушается.
2. Инструкции вступают в действие с 1 июля 1995 года.

### **(Прилагаемая таблица) Объявления и сигналы флажками**

	<b>Действие</b>	<b>Объявление</b>	<b>Сигналы флажками</b>	<b>Форма</b>
<i>Начало</i>	Начало матча	«ХАДЗИМЭ»	Флажки с двух сторон	Рис. 1
<i>Возобновление</i>	Возобновление матча	«ХАДЗИМЭ»	То же самое	Рис. 1

<i>Приостановка</i>	Приостановка матча	«ЯМЭ»	Оба флажка подняты прямо вверх	Рис. 6
<i>ЮКО-ДАТОЦУ</i>	Решение о ЮКО-ДАТОЦУ	«МЭН, КОТЭ, ЦУКИ АРИ»	Флажок поднимается под углом 45°	Рис. 2
	Отказ в ЮКО-ДАТОЦУ		Руки вытянуты вниз, флажками машут крест-накрест.	Рис. 3
	Отказ от решения		Оба флажка скрещиваются, руки вытянуты вниз	Рис. 4
	Отмена решения о ЮКО-ДАТОЦУ	«ТОРИКЭСИ»	Руки вытянуты вниз, флажками машут крест-накрест.	Рис. 3
	Начало розыгрыша второго очка	«НИХОНМЭ»	Поднятый флажок опускается	Рис. 2
	Начало розыгрыша третьего очка после равного счета	«СЁБУ»	То же самое	Рис. 2
<i>Решение о победе или поражении</i>	Решение о победе или поражении	«СЁБУ-АРИ»	Поднятый флажок опускается	Рис. 2
	Начало дополнительного времени	«ЭНТЁ-ХАДЗИМЭ»	Флажки с обеих сторон	Рис. 1
	Победа с одним очком	«СЁБУ-АРИ»	То же, что и при ЮКО-ДАТОЦУ	Рис. 2
	1. Объявление ХАНТЭЙ	1. «ХАНТЭЙ»	1. То же самое	Рис. 2
	2. Победа на основании ХАНТЭЙ	2. «СЁБУ-АРИ»	2. Поднятый флажок опускается	Рис. 2
	Победа из-за неявки	«СЁБУ-АРИ»	То же, что и при ЮКО-ДАТОЦУ	Рис. 2
	Ничья	«ХИКИВАКЭ»	Флажки скрещиваются перед лбом	Рис. 5
	Победа или поражение по жребию	«СЁБУ-АРИ»	То же, что и при ЮКО-ДАТОЦУ	Рис. 2
	Матч представителей команд	«ХАДЗИМЭ»	Флажки с обеих сторон	Рис. 1
<i>ГОГИ</i>	Созыв судьями совещания	«ГОГИ»	Оба флажка поднимаются в правой руке	Рис. 8
	Сигнал о результате совещания		Сигнал флажком, подаваемый Главным Судьей	Рис. 2
<i>ХАНСОКУ</i>	Употребление наркотиков	«СЁБУ-АРИ»	То же что и при ЮКО-ДАТОЦУ	Рис. 2
	Невежливое высказывание или поведение	«СЁБУ-АРИ»	То же что и при ЮКО-ДАТОЦУ	Рис. 2
	Использование запрещенного снаряжения	«СЁБУ-АРИ»	То же что и при ЮКО-ДАТОЦУ	Рис. 2
	Попытка сбить противника с ног или подножка	«ХАНСОКУ( )КАЙ»	Флажок опущен вниз под наклоном в одну из сторон, количество ХАНСОКУ показывается на пальцах, направленных в сторону нарушителя	Рис. 9
	Выталкивание противника за пределы площадки для соревнований	То же самое	То же самое	Рис. 9
	Спортсмен роняет СИНАЙ на пол	То же самое	То же самое	Рис. 9
	Просьба о перерыве без уважительной причины	То же самое	То же самое	Рис. 9
	Нарушение, совершенное одновременно обоими спортсменами	То же самое	Флажки опущены вниз под наклоном в обе стороны	Рис. 10
	Различные нарушения инструкций	То же самое	Флажок опущен вниз под наклоном в одну из сторон, количество ХАНСОКУ показывается на пальцах, направленных в сторону	Рис. 9

			нарушителя	
	Совершение нарушения дважды	«ХАНСОКУ НИКАЙ» на пальцах и «ИППОН-АРИ»	То же, что и при ЮКО-ДАТОЦУ	Рис. 2
	Взаимная компенсация нарушений	«СОСАЙ» и после второй компенсации «ОНАДЗИКУ-СОСАЙ»	Руки вытянуты вниз, флажками машут крест-накрест.	Рис. 3
ВАКАРЭ	1. Когда матч заходит безвыходное положение	1. «ВАКАРЭ»	1. Оба флажка направлены прямо вперед	Рис. 7
	2. Команда спортсменам продолжать матч	2. «ХАДЗИМЭ»	Оба флажка опускаются вниз	Рис. 7
<i>Травма, Несчастный случай, Неявка</i>	Невозможность продолжать ввиду травмы, несчастного случая или неявки	«СЁБУ-АРИ»	То же, что и при ЮКО-ДАТОЦУ	Рис. 2

**Таблица 1 Спецификация СИНАЯ (ИТТО-НО-КАМАЭ)**

	Пол	Младшие ученики Высшей Школы	Старшие ученики Высшей Школы	Студенты Университета и другие взрослые
<b>Длина</b>	Оба пола	Короче 114 см	Короче 117 см	Короче 120 см
<b>Вес</b>	Мужчины	Тяжелее 425 г	Тяжелее 470 г	Тяжелее 500 г
	Женщины	Тяжелее 400 г	Тяжелее 410 г	Тяжелее 420 г

**Таблица 2 Спецификация СИНАЯ ШИТО НО КАМАЗ)**

	Пол	Студенты Университета и другие взрослые	
		ДАЙТО (длинный меч)	СЁТО [короткий меч]
<b>Длинна</b>	Оба шла	Короче 114 см	Короче 62 см
<b>Вес</b>	Мужчины	Тяжелее 425 г	Между 280 и 300 г
	Женщины	Тяжелее 400 г	Между 250 и 280 г

Рис. 1. Площадка для соревнования (стандартная)



Рис. 2. Названия частей СИНАЯ

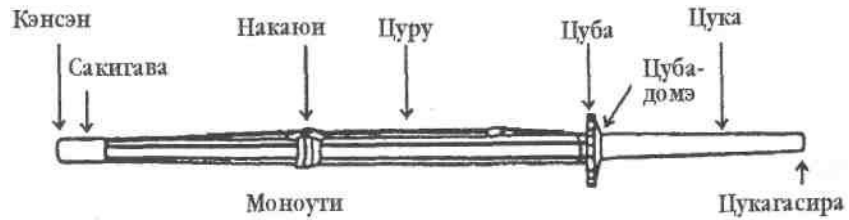


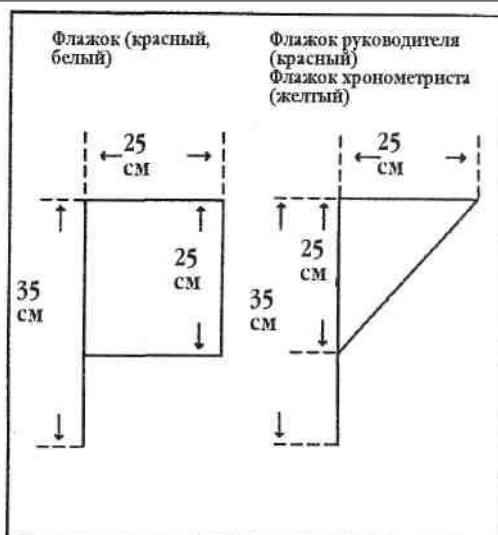
Рис. 3. КЭНДО-ГУ (защитный доспех) и ДАТОЦУ-БУИ (места для нанесения

Мэн	Котэ
До	Тарэ

Рис. 4. Бирка с именем



Рис. 5. Спецификация судейских флажков



## ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ И СУДЕЙСТВА МАТЧА ПО КЗНДО

(в дальнейшем именуется «Вспомогательные правила»)

Дополнено и исправлено 1 апреля 1995 года

**ЯПОНСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ КЭНДО**

### ОГЛАВЛЕНИЕ

Статья 1. Статья 2 Инструкций (Площадка для соревнований)	170
Статья 2. Статья 3 Инструкций (СИНАЙ)	170

Статья 3. Статья 4 Инструкций (КЭНДО-ГУ)	170
Статья 4 Отличительные ленты для спортсменов	170
Статья 5. Бирки с именем для спортсменов	170
Статья 6. Спецификация судейских флажков и т. д.	170
Статья 7. Использование суспензориев и т. д.	170
Статья 8. Манера спортсменов входить на площадку и покидать ее	170
Статья 9- Статья 7, Пункт 5 Инструкций (ХАНТЭЙ)	170
Статья 10. «Точность» удара, как она определена в Статье 12 Инструкций	171
Статья 11. Эффективные удары	171
Статья 12. Неэффективные удары	171
Статья 13. Статья 14 Инструкций (ДАТОЦУ-БУИ)	171
Статья 14. Статья 15 Инструкций (Употребление наркотиков)	171
Статья 15. Статья 17, Пункт 4 Инструкций (ЦЗЁГАЙ)	171
Статья 16. Статья 17, Пункт 7 Инструкций (Другие действия, нарушающие Вспомогательные правила)	171
Статья 17. Компенсация нарушений, совершаемых обоими спортсменами, в соответствии со Статьей 20 Инструкций	172
Статья 18. Обязанности Главы Судейской Комиссии (СИНПАН-ТЁ)	172
Статья 19. Сигнал СИНПАН-ТЁ к началу матча	172
Статья 20. Обязанности Председательствующего Судьи (СИНПАН-СЮНИН)	172
Статья 21. Обязанности Судей (СИНПАН-ИН)	172
Статья 22. Состав и обязанности Персонала на Площадке, в соответствии со Статьей 25 Инструкций	173
Статья 23. Костюм Судьи	173
Статья 24 Отмена решения о ЮКО-ДАТОЦУ в соответствии со Статьей 27 Инструкций	173
Статья 25. Ошибка в решении о ЮКО-ДАТОЦУ в соответствии со Статьей 28 Инструкций	173
Статья 26. Объявление ВАКАРЭ (команда разойтись), определенное в Статье 29 Инструкций	173
Статья 27. Судейство в случае, когда ЦУРУ находится НЕ сверху СИНАЯ	174
Статья 28. Неявка в соответствии со Статьей 31 Инструкций	174
Статья 29. Протест против Возможной Ошибки в Вынесении Решения Судьями в соответствии со Статьей 36 Инструкций	174

## Статья 1

В Статье 2 Инструкций определены следующие характеристики площадки для соревнований:

1. Площадку для соревнований должно окружать свободное пространство шириной не менее 1,5 метра.
2. Ширина установленных линий должна быть от 5 до 10 сантиметров, а цвет линий, как правило, белый.
3. Крест в центре площадки для соревнований, длина установленных линий и расстояние между линиями указаны на рис. 1.

## Статья 2

Технические характеристики СИНАЯ, предусмотренные Статьей 3 Инструкций, должны быть следующими:

1. СИНАЙ должен состоять из четырех частей бамбука, разрезанного продольно, или синтетического материала и не должен включать никакие другие предметы, кроме стержня, вставленного в САКИГАВА (чехол, надеваемый на кончик СИНАЯ), и СИГИРИ (скрепляющей металлической вставки), вкладываемой в конец ЦУКА (рукоять). Названия соответствующих частей СИНАЯ приведены на Рис. 2.
2. Технические характеристики СИНАЯ приведены в Таблице 1 и 2. Указанная длина означает общую длину СИНАЯ, включая все составные части, а вес означает общий вес, включая все составляющие части, кроме

ЦУБА (гарда).

3. ЦУБА (гарда) должна быть круглой формы и изготовлена из кожи или синтетического материала. Диаметр ее не должен превышать 9 сантиметровой она не должна быть прикреплена к СИНАЮ.

### **Статья 3**

КЭНДО-ГУ (защитное снаряжение), предусмотренное в Статье 4 Инструкций, проиллюстрировано на рис. 3.

### **Статья 4**

На участнике соревнования должна быть полоска материи либо белого, либо красного цвета (общая длина 70 сантиметров, а ширина 5 сантиметров); она прикрепляется в точке пересечения шнуров ДО на спине.

### **Статья 5**

Участник соревнования должен носить бирку с именем (рис. 4); она должна быть прикреплена к центральной части ТАРЭ.

### **Статья 6**

Технические характеристики Судейских Флажков показаны на Рис. 5. По стандарту диаметр древка должен быть 1,5 сантиметра.

### **Статья 7**

Участник соревнования может надевать суспензорий только по причинам медицинского характера, при условии, что он не ветхий и не представляет опасности для противников.

### **Статья 8**

Манера выхода на площадку и ухода с нее должна быть оговорена на самом соревновании.

### **Статья 9**

ХАНТЭЙ, предусмотренный в Статье 7, Пункте 5 Инструкций, должен выноситься на основании следующих критериев:

1. Когда спортсмен выполнил рубящий или колющий удар, почти равный ЮКО-ДАТОЦУ, мастерство спортсмена должно оцениваться выше.
2. Когда стойка и движения спортсмена доминируют, то в основном должно оцениваться поведение спортсмена.

### **Статья 10**

«Точный» удар, как он определен в Статье 12 Инструкций, означает удар, выполненный режущей кромкой (ДЗИНБУ) СИНАЯ.

### **Статья 11**

Следующие ДАТОЦУ (рубящие или колющие удары) считаются ЮКО (эффективными):

1. ДАТОЦУ, нанесенный противнику сразу же после того, как он выпустил из рук СИНАЙ;
2. ДАТОЦУ, нанесенный точно в момент, когда противник вышел за пределы площадки для соревнований; и
3. ДАТОЦУ, выполненный, когда противник упал.

### **Статья 12**

ДАТОЦУ не считается эффективным в следующих случаях:

1. Когда два ЮКО-ДАТОЦУ выполняются обоими спортсменами одновременно (АЙУТИ).
2. Если в момент, когда наносится ЮКО-ДАТОЦУ, противник энергично и в правильной стойке контролирует атакующего, касаясь передней части его протектора кончиком своего СИНАЯ.

### **Статья 13**

ДАТОЦУ-БУИ (цели удара), описанные в Статье 14 Инструкций, показаны на Рис. 3; область МЭН и КОТЭ должны быть особо определены следующим образом:

1. Удар МЭН, должен наноситься в область с правой или левой стороны головы над виском.
2. Правильным местом для нанесения удара КОТЭ является правое предплечье (левое, если противник держит свой СИНАЙ, выставив левую руку вперед) в случае ТЮДАН-НО-КАМАЭ или правое или левое предплечье в случае какого-либо другого КАМАЭ.

#### **Статья 14**

Запрещенные наркотические вещества, о которых говорится в Статье 15 Инструкций, должны быть указаны отдельно.

#### **Статья 15**

«Выход за пределы площадки для соревнований», предусмотренный в Статье 17 Инструкций, определяется следующим образом:

1. Одна нога полностью выходит за линию площадки для соревнований;
2. Спортсмен падает на пол, при этом часть тела выступает за линию площадки для соревнований; и
3. Спортсмен опирается на часть тела или СИНАЙ, выходящие за линию площадки для соревнований.

#### **Статья 16**

Запрещенные Действия, предусмотренные в Статье 17, Пункте 7 Инструкций, включают следующее:

1. Запрещается опираться одной рукой о противника или удерживать его рукой или руками;
2. Хватать СИНАЙ противника или брать свой собственный СИНАЙ за режущую кромку;
3. Удерживать СИНАЙ противника руками;
4. Намеренно опускать свой СИНАЙ на плечо противника;
5. Упав на пол, оставаться лицом вниз, не противодействуя противнику;
6. Намеренно затягивать время;
7. Нечестно создавать ситуацию ЦУБА-ДЗЭРИАЙ или нечестно наносить рубящий или колющий удар.

#### **Статья 17**

Компенсация, применяемая в случае одновременного совершения Нарушения обоими спортсменами, предусмотренная в Статье 20 Инструкций, должна выполняться следующим образом:

1. В случае совершения первого Нарушения объявление должно быть сначала адресовано спортсмену с красной стороны, а после — спортсмену с белой стороны, после чего следует объявление о компенсации.
2. В случае совершения второго или последующего Нарушения, объявление и сигнал флажком должны быть сделаны одновременно.

#### **Статья 18**

В обязанности Судьи входит:

1. Строго выполнять Инструкции и придерживаться Вспомогательных Правил во время матчей.
2. Следить за гладким протеканием матчей.
3. Принимать решения по поводу протестов.
4. Решать вопросы, не указанные в Инструкциях и Вспомогательных Правилах.

#### **Статья 19**

В начале первого матча Глава Судейской Комиссии (СИНПАН-ТЁ) подает следующие сигналы:

1. В случае, когда соревнование проводится на одной площадке, Глава Судейской Комиссии (СИНПАН-ТЁ) встает и дает Главному Судье распоряжение объявить начало матча, когда первые участники соревнования выполняют РИЦУРЭЙ (поклон стоя) (3 шага за установленной линией).
2. В случае, когда соревнование проводится на двух и более площадках, Глава Судейской Комиссии (СИНПАН-ТЁ) встает и свистком или другим подобным образом подает сигнал к началу, когда все первые участники соревнования одновременно выполняют РИЦУРЭЙ.

#### **Статья 20**

В обязанности Председательствующего Судьи (СИНПАН-СЮНИН) входит следующее:

1. Нести ответственность за руководство матчами на площадке для соревнований;
2. Следить за правильным соблюдением Инструкций и Вспомогательных Правил;
3. Четко и быстро разрешать нарушения Инструкций и Вспомогательных Правил и протесты — в случае, если таковые будут, и в случае необходимости докладывать о них Главе Судейской Комиссии (СИНПАН-ТЁ); и



4. Руководить Судьями, следящими за ходом событий на площадке для соревнований.

#### **Статья 21**

В обязанности Судей входит следующее:

1. Руководить соответствующими матчами.
2. Четко делать объявления и подавать сигналы флажками.
3. Поддерживать связь с другими Судьями.
4. Подтверждать Сигналы Флажками, подаваемые другими Судьями.
5. В случае необходимости после матчей обсуждать свое судейство с другими Судьями (выслушать мнение Главы Судейской Комиссии (СИНПАН-ТЁ) или Председательствующего Судьи (СИНПАН-СЮНИН)).

#### **Статья 22**

Состав и обязанности Персонала На Площадке, предусмотренные в Статье 25 Инструкций, должны быть следующими:

1. Как правило, на одну площадку должен приходиться один главный хронометрист и два или более помощника, которые следили бы за временем матчей и подавали сигнал по истечении времени матча.
2. Как правило, на одну площадку должен приходиться один главный ответственный за ведение записи и два или более помощника, которые записывали бы объявления судей на доске и следили за судейскими флажками.
3. Как правило, на одну площадку должен приходиться один главный ответственный за ведение записи счета и два или более помощника, которые вели бы запись очков ЮКО-ДАТОЦУ, количество и тип ХАНСОКУ и время матчей.
4. Как правило, на одну площадку должен приходиться один главный выкликающий и два или более помощников, которые вызывали бы спортсменов и проверяли их снаряжение.

#### **Статья 23**

Одежда Судей должна быть следующей (если соответствующие соревнования не предусматривают никакой другой униформы):

1. Пиджак темно-синего цвета (однотонный).
2. Брюки серого цвета (однотонные).
3. Рубашка белая (однотонная).
4. Галстук насыщенного красного цвета (однотонный).
5. Носки темно-синего цвета (однотонные).

#### **Статья 24**

Отмена ЮКО-ДАТОЦУ, предусмотренная в Статье 27 Инструкций, производится в следующих случаях:

1. Если спортсмен, выполнивший ЮКО-ДАТОЦУ, ни духовно, ни физически (стойка) не готов к контратаке противника.
2. Если спортсмен, выполнивший ЮКО-ДАТОЦУ, позволил себе преувеличенные жесты, демонстрирующие излишнюю силу или эффективность ДАТОЦУ.

#### **Статья 25**

Ошибки в Решении относительно ЮКО-ДАТОЦУ, предусмотренные в Статье 28 Инструкций, признаются в следующих случаях:

1. В случае, когда ошибочное решение было принято в отношении спортсмена, выполнившего ЮКО-ДАТОЦУ;
2. В случае, когда решение о ЮКО-ДАТОЦУ было принято, несмотря на сигнал об окончании матча; и
3. В случае, когда решение о ЮКО-ДАТОЦУ было принято во время матча, который должен был бы быть прекращен, если бы было правильно подсчитано количество Нарушений.

#### **Статья 26**

«ВАКАРЭ», предусмотренное Статьей 29, Пунктом 4 Инструкций, должно выполняться следующим образом:

1. Главный Судья разъединяет обоих спортсменов, объявляя «ВАКАРЭ», а затем дает команду возобновить матч.
2. Место, где оба спортсмена расходятся, должно быть в пределах площадки для соревнований.

#### **Статья 27**

В случае, если Судья обнаруживает, что цуру не была сверху СИНАЯ, то он сообщает о несоответствии Главному Судье, и Главный Судья должен дать четкое указание спортсмену исправить это несоответствие. Далее, если спортсмен повторно допустит это несоответствие, то Судья не признает ЮКО-ДАТОЦУ.

#### **Статья 28**

Неявка, предусмотренная в Статье 31 Инструкций, должна включать следующие случаи:

1. Если спортсмен произвольно не явился на матч по причине состояния здоровья или любой другой причине.

#### **Статья 29**

Протест, предусмотренный Статьей 36 Инструкций, подается следующим образом до того, как спортсмены выполнят СОГО-НО-РЭЙ (взаимный поклон) в конце матча:

1. Руководитель делает сигнал о подаче протеста.
2. Руководитель излагает суть возражений Председательствующему Судье (СИНПАН-СЮНИН) или Главе Судейской Комиссии (СИНПАН-ТЁ).

### **РУКОВОДСТВО ПО ПРОВЕДЕНИИ И СУДЕЙСТВУ МАТЧЕЙ ПО КЭНДО**

**Пересмотрено и дополнено 1 апреля 1995 года,**

**ЯПОНСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ КЭНДО**

#### **№1 Руководство для спортсменов, участников соревнования:**

В начале и в конце матча участники соревнования должны действовать следующим образом:

##### **Вход на площадку и уход с нее**

Войдя на площадку, спортсмены выстраиваются вдоль своих мест, по команде Руководителя выполняют РЭЙ в направлении главной трибуны и занимают свои места; таким же образом, прежде чем уйти, они выстраиваются, выполняют РЭЙ и покидают площадку.

##### **Построение Команды**

Две соревнующиеся группы спортсменов становятся в ряд лицом друг к другу (три шага за установленной линией) (см. рис. 1 ниже) и по команде Главного Судьи выполняют РЭЙ. В начале только СЭНПО (первый спортсмен) и ДЗИХО (второй спортсмен) должны быть облачены в защитный доспех. В случае, если последующий матч сразу же следует за завершившимся, то две команды выстраиваются в ряд. Однако если две команды (начинающая и завершающая) не могут стоять в ряд, как на рис. 1, то две завершающие команды и две начинающие команды должны выполнять РЭЙ отдельно (см. рис. 1 и 2 «Построение при командных матчах»).

##### **РЭЙ главной трибуне**

РЭЙ главной трибуне выполняется следующим образом в соответствии с указаниями Главного Судьи:

1. в начале первого матча и в начале, а также в конце финального матча турнира;
2. если соревнования длятся больше чем один день, то в начале первого матча и в начале и в конце последнего матча каждого дня, а далее — в начале и в конце финального матча; и
3. РЭЙ главной трибуне выполняется в РИЦУРЭЙ.

##### **Начало матча**

1. Перед началом два соревнующихся спортсмена сначала принимают позиции для РИЦУРЭЙ, обмениваются РЭЙ (РЭЙ стоя) в САГЭТО (держа СИНАЙ прижатым к левому боку), затем делают три шага вперед, принимают позицию СОНКЁ, вытаскивают СИНАЙ и встают, и затем по команде Главного Судьи ХАДЗИМЭ переходят к действиям.

##### **ЮКО-ДАТОЦУ**

1. При объявлении Главного Судьи о ЮКО-ДАТОЦУ спортсмены немедленно прекращают поединок, возвращаются на установленные линии, принимают ТЮДАН-НО-КАМАЭ и ожидают дальнейшей команды Главного Судьи.

#### **Просьба о перерыве**

1. Когда спортсмен просит прервать поединок, он должен жестом обратиться к Главному Судье, подняв руку, и объяснить причины своей просьбы.
2. Спортсмены убирают СИНАИ, стоя на установленных линиях, затем уходят за линию площадки и принимают положение СОНКЁ или садятся в СЭЙД-ЗА, когда поправляют снаряжение или предметы одежды.

#### **Приостановка**

1. Когда Судья дает команду ЯМЭ, спортсмены должны немедленно прекратить матч, вернуться к установленным линиям и ожидать дальнейших команд или указаний Главного Судьи.

#### **ГОГИ**

1. По команде Главного Судьи ГОГИ спортсмены убирают СИНАИ, стоя на установленных линиях, отступают назад в пределах площадки и ожидают в положении СОНКЁ или СЭЙДЗА.

#### **Возобновление**

1. Для возобновления поединка после приостановки спортсмены на своих установленных линиях по команде Главного Судьи принимают ТЮДАН-НО-КАМАЭ и возобновляют поединок.

#### **ВАКАРЭ**

1. По команде Главного Судьи ВАКАРЭ спортсмены должны немедленно отойти друг от друга, на месте принять ТЮДАН-НО-КАМАЭ и по команде Главного Судьи продолжить матч.

#### **Подача протеста (ИГИ)**

1. В случае, если руководитель подает протест (ИГИ), спортсмены ожидают так же, как и при ГОГИ.

#### **ХАНТЭЙ, ТЮСЭН-ГАТИ, недееспособность**

1. В случае победы или поражения на основании ХАНТЭЙ, спортсмены становятся на установленных линиях в ТЮДАН-НО-КАМАЭ и ожидают команды Главного Судьи.
2. В случае победы или поражения по жребию или ввиду недееспособности, спортсмены действуют таким же образом, как описано выше (1).

#### **ФУСЭН ГАТИ (неявка)**

1. Когда спортсмен получает команду ФУСЭН ГАТИ, то он следует к установленной линии таким же образом, как перед началом матча, снова принимает позицию СОНКЁ, убирает СИНАИ и отступает в первоначальное положение.
2. При объявлении ФУСЭН ГАТИ в командных матчах, победившая команда выстраивается в ряд и слушает команду (см. рис. 1 «Построение при командных матчах»).

#### **Окончание**

1. В конце матча спортсмены сначала возвращаются к установленным линиям, принимают ТЮДАН-НО-КАМАЭ, слушают команду Главного Судьи, принимают позицию СОНКЁ, убирают СИНАИ, встают, отступают назад в положении ТАЙТО к позиции для РИ-ЦУРЭЙ, опускают СИНАИ в позицию САГЭТО и обмениваются РЭЙ.
2. При закрытии командного матча спортсмены обеих команд выстраиваются в позиции РИЦУРЭЙ и отступают после обмена РЭЙ по команде Главного Судьи. В этом случае последний спортсмен должен стоять в строю в защитных доспехах, держа СИНАИ (см. рис. 1 и 2 «Построение при командных матчах»).

#### **Другие указания**

##### **НИТО (два СИНАЯ) КАМАЭ и «вкладывание в ножны»**

1. Спортсмены должны обращаться с двумя СИНАЯМИ (НИТО) следующим образом:
  - 1.1) И ДАЙТО (длинный СИНАИ) и СЁГО (короткий СИНАИ) нужно нести в левой руке в положении САГЭТО.
  - 1.2) принимая КАМАЭ, сначала СИНАИ, который должен быть в левой руке, вытаскивается правой рукой и передается в левую руку, затем второй СИНАИ, находящийся в левой руке, вытаскивается правой

рукой для КАМАЭ;

1.3) чтобы убрать два СИНАЯ, сначала тот СИНАЙ, что находится в правой руке, передается в левую руку, а второй СИНАЙ, тот, что в левой руке, убирается правой рукой;

1.4) все остальные действия должны быть точно такими же, как в случае ИТТО (один СИНАЙ).

2. Одежда спортсменов должна быть чистой. Без складок и разрывов.
3. Защитные доспехи должны подходить по размеру и плотно завязаны, так чтобы он не развязался во время матча. К тому же длина шнуров МЭНА не должна превышать 40 сантиметров от узла.
4. Спортсмены на площадке для соревнований должны выполнять только СОГО-НО-РЭЙ и воздерживаться от поклонов Судьям и поклонов друг другу в положении сидя.
5. В случае замены участников спортсмены не должны жать друг другу руки или похлопывать товарищей по команде.
6. Спортсмены не должны входить на площадку для соревнований до тех пор, пока Судьи не встанут на свои места.
7. Спортсмен не должен входить на площадку для соревнований до того, как участник последнего матча не покинет площадку.
8. Руководители групп не должны приносить с собой часы в зону ожидания спортсменов или подавать сигналы, подбадривающие сражающегося спортсмена,
9. Во время СЭНПО, или финального матча, ожидающие спортсмены должны сидеть в СЭЙДЗА.

## **Руководство для Судей**

### **Выход на площадку**

1. Входя на площадку или покидая ее, Судьи должны выстроиться в линию в пределах площадки для соревнований (Главный Судья посередине), держа флажки в правой руке (см. рис. 1 и 6 «Как перемещаются Судьи»).

### **Перемещения Судей перед началом матчей. Как держать флажки**

1. Перемещения судей должны быть следующими:
  - 1) в случае индивидуальных матчей : (первый матч) Судьи после построения переходят к первоначальной позиции (см. рис. 1 и рис. 2 «Перемещения или ротация Судей»);
  - 2) в случае командных матчей Судьи после построения переходят к первоначальной позиции, а две команды по команде Главного Судьи обмениваются РЭЙ (см. рис. 1 и рис. 2 , «Перемещения или ротация Судей).
2. Флажки Судьи должны держать следующим образом:
  - 1) когда Судья перемещается по площадке, он должен держать флажки в правой руке;
  - 2) после перехода в первоначальную позицию Главный Судья должен . взять красный флажок в правую руку, а белый - в левую, в то время как Вспомогательный Судья должен держать белый флажок в правой руке, а красный - в левой;
  - 3) во время ротации Судьи должны держать оба флажка вместе - белый внутри, а красный снаружи.

### **Ротация Судей**

1. Ротация Судей должна производиться следующим образом (см. рис. 3 - 6 «Перемещения или ротация Судей»):
  - 1) (Ротация Главного Судьи и Вспомогательного) Соответствующий Судья направляется к первоначальной позиции, не сворачивая флажки (см. рис. 3);
  - 2) (Поочередная смена позиций) Судья должен поменяться позицией со следующим Судьей, свернув флажки и обменявшись РЭЙ (см. рис. 4);
  - 3) (Смена Судей после перехода) Соответствующие Судьи должны перейти к первоначальным позициям, а тот Судья, что закончил судить как Главный Судья, свернув флажки, должен поменяться со следующим Вспомогательным Судьей после обмена РЭЙ (см. рис. 5);
  - 4) (Смена Судей, закончивших судейство) Судьи, которые закончили судейство, после того как свернут флажки, должны выстроиться в линию и поменяться со следующими Судьями (см. рис. 6).

## **РЭЙ главной трибуне**

1. Судьи выполняют РЭЙ главной трибуне в следующих случаях:
  - 1) в начале первого матча и в начале и в конце финального матча;
  - 2) когда матчи длятся два и более дней, РЭЙ должен выполняться в начале первого матча и в конце последнего матча каждого дня и в начале и в конце финального матча.
2. Главный Судья выполняет РЭЙ главной трибуне в следующих случаях:
  - 1) в случае индивидуальных матчей немедленно после того, как Судьи встанут на свои позиции;
  - 2) в случае командных матчей немедленно после того, как Судьи и участники соревнований выстроятся в линию.

## **Начало**

1. Глава Судейской Комиссии (СИНПАН-ТЁ) в начале первого матча должен действовать следующим образом:
  - 1) если соревнование проводится на одной площадке, Глава Судейской Комиссии (СИНПАН-ТЁ) встает, когда первый спортсмен становится в позиции РИЦУРЭЙ;
  - 2) если соревнование проводится на двух и более площадках, то Глава Судейской Комиссии (СИНПАН-ТЁ) встает и дает сигнал свистком или другим подобным образом, когда первый спортсмен одновременно с другими становится в позицию РИЦУРЭЙ.
2. Чтобы начать первый матч, Главный Судья после сигнала Главы Судейской Комиссии (СИНПАН-ТЁ) объявляет о начале матча (см. рис. 1).

## **ЮКО-ДАТОЦУ**

1. Судьи должны подавать сигналы следующим образом (см. рис. 1—4 «Сигналы флажками»):
  - 1) когда решение о ЮКО-ДАТОЦУ принято, судьи возвращаются на свои первоначальные позиции, подавая сигнал флажками, и опускают их после объявления Главного Судьи;
  - 2) если решение о ЮКО-ДАТОЦУ не было принято, то Судьи должны немедленно прекратить подавать сигналы;
  - 3) если судья подает сигнал флажком, что ЮКО-ДАТОЦУ не должен быть засчитан, то Судья прекращает махать флажками после того, как удостоверится в том, что другие Судьи заметили его сигнал (см. рис. 3 и рис. 1 «Сигналы флажками»);
  - 4) если решение о ЮКО-ДАТОЦУ было принято после того, как Главный Судья подал сигнал, отрицающий ЮКО-ДАТОЦУ, или сигнал отказа от решения, Главный Судья должен подать сигнал ЮКО-ДАТОЦУ (см. рис. 3—4 к рис. 2 «Сигналы флажками»).

## **Просьба о перерыве**

1. Заметив просьбу спортсмена о перерыве, Главный Судья должен немедленно приостановить матч и спросить спортсмена о причинах его просьбы (обращаться к статье 29, пункт 5 Инструкций).
2. Если Главный Судья признает просьбу неуважительной, то Главный Судья должен созвать совещание (ГОГИ).

## **Приостановка**

1. Судья объявляет о приостановке матча в следующих случаях:
  1. нарушение;
  2. травма или несчастный случай;
  3. чтобы избежать опасной ситуации;
  4. когда спортсмен не в состоянии справиться с СИНАЕМ;
  5. протест;
  6. ГОГИ (совещание);
  7. когда ЦУРУ находится не на верхней части СИНАЯ.
2. Объявляя приостановку, Судьи должны вести себя следующим образом (см. рис. 1—10 «Сигналы флажками»):

1. объявив о приостановке, судьи возвращаются на первоначальные позиции;
2. после того как оба спортсмена подтвердят, что они услышали объявление о приостановке или увидели сигналы флажками, Судьи опускают свои флажки (см. рис. 6 «Сигналы флажками»);
3. если Судьи зафиксировали Нарушение, они возвращаются на свои первоначальные позиции, подавая флажком соответствующий сигнал, и опускают флажок после объявления Главного Судьи о нарушении (см. рис. 9 «Сигналы флажками»),
3. Если спортсмен уронил свой СИНАЙ или упал на пол, а противник не выполнил удар, то Главный Судья должен приостановить матч (см. рис. 6 к рис. 1 «Сигналы флажками»),
4. Если нарушение было подтверждено, то Главный Судья поднимает оба флажка в одной руке и объявляет тип и количество нарушений (количество нарушений показывается на пальцах, направленных в сторону нарушителя), после чего возвращается на свое первоначальное место (см. рис. 9 «Сигналы флажками»).
5. Если оба спортсмена одновременно совершили нарушения и одно очко должно быть присуждено белому (красному) спортсмену, то Главный Судья объявляет об этом сначала белому спортсмену, а затем красному (и наоборот) (см. рис. 10 к рис. 1 «Сигналы флажками»).

### **ГОГИ (совещание)**

1. Совещание Судей созывается в следующих случаях:
  - 1) отмена решения о ЮКО-ДАТОЦУ;
  - 2) ошибка, допущенная Судьей;
  - 3) неясное нарушение;
  - 4) сомнения по поводу выполнения Инструкций;
2. Совещание должно проводиться судьями следующим образом:
  - 1) Главный Судья дает обоим спортсменам указание отступить к линиям, ограничивающим площадку для соревнований;
  - 2) если Вспомогательные Судьи созывают совещание, то Главный Судья немедленно приостанавливает матч (см. рис. 6 и 8 «Сигналы флажками»).

### **Возобновление**

1. В случае возобновления для «НИХОН-МЭ» (второе очко) или «СЁБУ» (поединок до конца), Вспомогательные Судьи после объявления Главного Судьи о возобновлении опускают флажки вниз (см. рис. 2 к рис. 1 «Сигналы флажками»).
2. Возобновляя матч после приостановки, Главный Судья должен вести себя точно так же, как в начале матча (см. рис. 1 «Сигналы флажками»).

### **ВАКАРЭ (команда разойтись)**

1. Если ситуация ЦУБА-ДЗЭРИАЙ заходит в безвыходное положение, то Главный Судья дает указание обоим спортсменам разойтись, поднимая флажки прямо вверх и объявляя «ВАКАРЭ», а затем возобновляет матч, опуская флажки после команды «ХАД-ЗИМЭ» (см. рис. 7 к рис. 1 «Сигналы флажками»). Если один из спортсменов находится слишком близко от линии, ограничивающей площадку для соревнований, то Главный Судья должен немедленно исправить позиции обоих спортсменов.

### **Протест**

1. Судьи должны рассматривать протесты следующим образом:
  - 1) Судьи немедленно останавливают матч (см. рис. 6 к рис. 1 «Сигналы флажками»);
  - 2) Председательствующий Судья (СИН-ПАН-СЮНИН) или Глава Судейской Комиссии (СИНПАН-ТЁ) собирают Судей, чтобы обсудить протест на совещании (ГОГИ);
  - 3) Председательствующий Судья (СИН-ПАН-СЮНИН) или Глава Судейской Комиссии (СИНПАН-ТЁ) сообщает руководителю о результате совещания;
  - 4) Главный Судья возобновляет матч (см. рис. 1 «Сигналы флажками»).

### **Победа на основании ХАНТЭЙ, по жребию или по причине недееспособности противника**

1. Вынося решение о победе или поражении на основании ХАНТЭЙ, судьи подают сигнал своими флажками после объявления Главного Судьи о ХАНТЭЙ (см. рис. 2 к рис. 1 «Сигналы флажками»). В этом случае судьи не могут подать сигнал ничьей или отказа от вынесения решения (см. рис. 2 к рис. 1 «Сигналы флажками»).

## ФУСЭНГАТИ (неявка)

1. В индивидуальных матчах Главный Судья объявляет победителю о победе одновременно с сигналом флажком (см. рис. 2 «Сигналы флажками»).
2. В командных матчах Главный Судья объявляет победителю о победе одновременно с сигналом флажком, после того как победившая команда выстроится в одну линию (см. рис. 2 «Сигналы флажками»).

## Окончание

1. После того как решение о победе или поражении принято или по истечении времени матча, Главный Судья приостанавливает матч и, после того как спортсмены вернуться на установленные линии, объявляет о его окончании одновременно с сигналом флажками. Далее, в случае дополнительного времени, Главный Судья объявляет «ЭНТЁ» и возобновляет матч (см. рис. 1 «Сигналы флажками»).
2. После окончания командных матчей судьи выстраиваются в одну линию, а Главный Судья дает обеим командам указание выполнить друг другу РЭЙ (см. рис. 1 «Сигналы флажками»).

## Разное

1. Судьи должны проверять, правильно ли спортсмены надевают свои костюмы (КЭНДО-ГИ, ХАКАМА, отличительные ленточки и бирки с именами) перед началом матча (Статья 5 Инструкций и Статья 4 Вспомогательных Правил).
2. Судьи должны проверять, соответствующими ли защитными доспехами и СИНАЯМИ (включая гарды) экипированы спортсмены (Статьи 3 и 4 Инструкций и Статьи 3 и 4 Вспомогательных Правил).
3. Главный Судья должен исправить несоответствия, допущенные спортсменами.
4. Судьи должны строго пресекать несоответствующие восклицания или действия спортсменов на своих местах после матчей.
5. Персонал на площадке должен выполнять свои обязанности под руководством Председательствующего Судьи или Главы Судейской Комиссии заблаговременно, чтобы обеспечить гладкое руководство матчами.
6. Ответственные за запись счета на доске должны положить флажки на стол судей после того, как проверят их (необходимо шесть наборов флажков на одну площадку для соревнований).

## ПОСТРОЕНИЕ В ОДНУ ЛИНИЮ В КОМАНДНЫХ МАТЧАХ

Рис. 1. Построение в начале и в конце матча (одна команда)



# ПЕРЕМЕЩЕНИЯ, РОТАЦИЯ И СМЕНА СУДЕЙ

Рис. 1. Ряд Судей

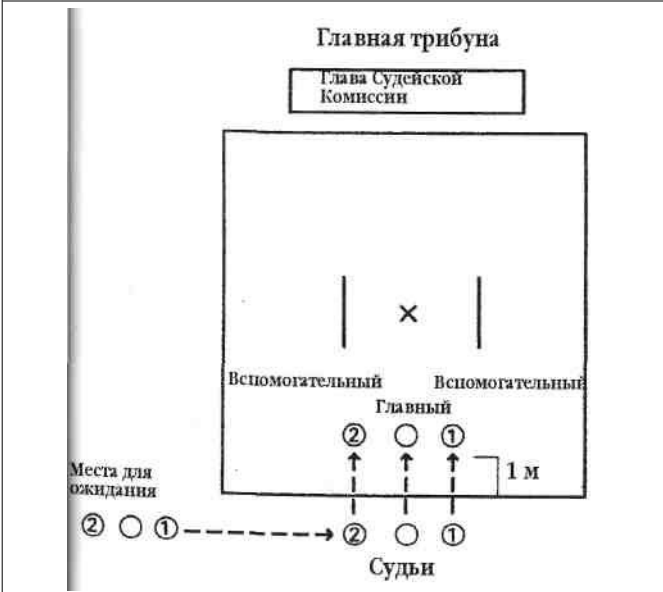


Рис. 2. Первоначальные позиции Судей

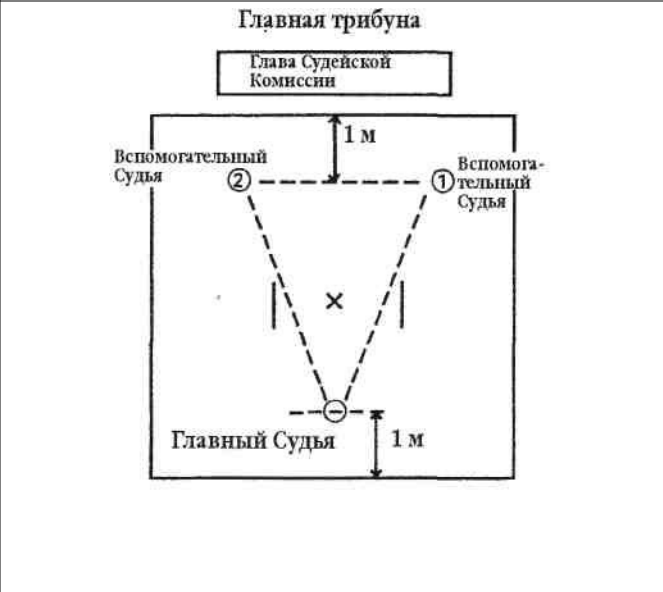


Рис. 3. Перемещения Судей

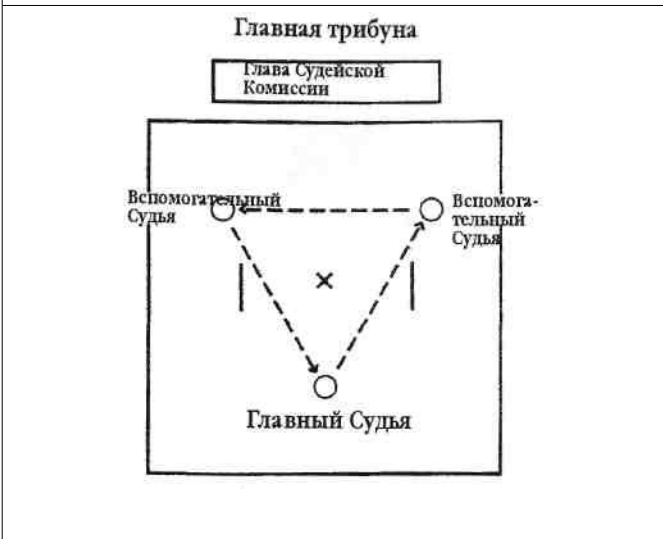


Рис. 4. Смена Судей

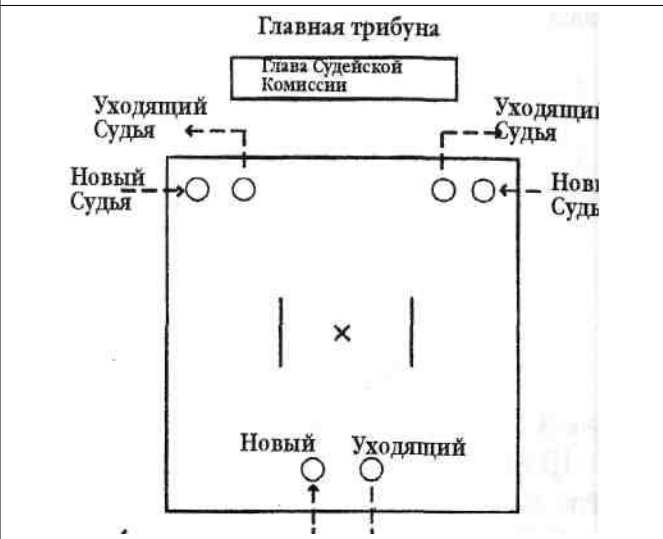




Рис. 5. Чередование Вспомогательных Судей

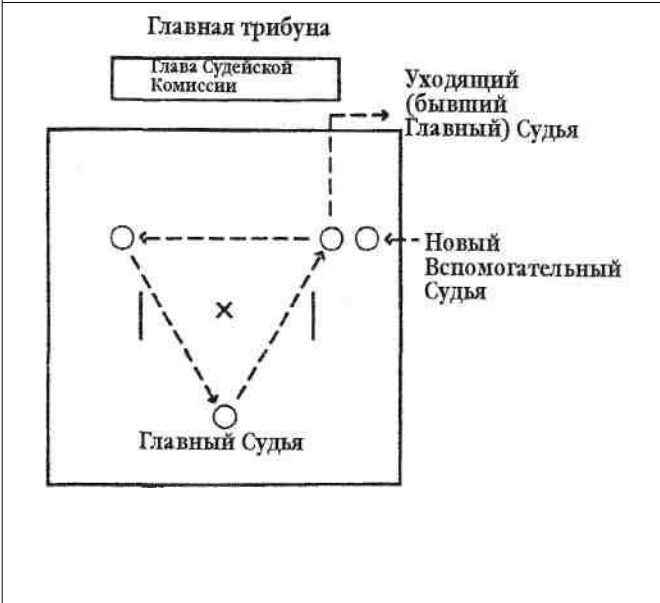


Рис. 6. Чередование групп



## Сигналы флажками

Рис. 1. Начало, возобновление, окончание. Флажки с двух сторон (стандартная поза).



Рис. 2. ЮКО-ДАТОЦУ, ХАНТЭЙ, решение о победе или поражении.

Флажок поднимается вверх под наклоном в сторону.



Рис. 3. Отрицание или отмена ЮКО-ДА.ТО-ЦУ или компенсация.

Руки вытянуты вниз, флажками машут крест-накрест.



Рис. 4. Отказ от вынесения решения о ЮКО-ДАТОЦУ.

Флажки перекрещены.



Рис. 5. Ничья.

**Флажки перекрещены над головой.**



Рис. 6. Приостановка.

Флажки над плечами.



Рис. 7. ВАКАРЭ.

Оба флажка поднимаются в вытянутых прямо вперед руках.

Рис. 8. ГОГИ.

Флажки поднимаются в правой руке прямо над плечом.



Рис. 9. Нарушение.  
Флажок держится под наклоном вниз и в сторону.



Рис. 10. Одновременное нарушение. Флажки держатся под наклоном вниз в обе стороны.



## Способ ведения записи

### 1. Относительно ведения записи и обозначений

После объявлений Главного Судьи ответственные за ведение записи должны правильно наносить следующие знаки на доску для записи, чтобы показать процесс протекания командного матча Судьям, спортсменам и аудитории.

Действие	Знаки	Обозначения
<b>ЮКО-ДАТОЦУ</b>	<b>М К Д Т</b>	М=Мэн, К=Котэ, Д=До, Т=Тарэ. Порядок записи ЮКО-ДАТОЦУ показан на рис. 1 ниже.
<b>ХАНСОКУ</b>	<b>▲</b>	Нарушения должны записываться как А красным с левой стороны от вертикального края рамки.
<b>ХАНСОКУ (дважды)</b>	<b>Х</b>	Когда совершается второе нарушение, ▲ должен быть заменен на знак Х на стороне противника.
<b>Компенсация</b>		При компенсации значок нарушения остается. Количество нарушений должно записываться в колонке, открытой в листе записи.
<b>Победа на основании ХАНТЭЙ</b>	<b>ХАНТЭЙ</b>	Слово ХАНТЭЙ вписывается в случае победы на основании ХАНТЭЙ.
<b>Победа по жребию</b>	<b>ЖРЕБИЙ</b>	Слово ЖРЕБИЙ вписывается в случае победы по жребию..
<b>ИППОН-ГАТИ</b>	<b>ИППОН-ГАТИ</b>	В случае, когда спортсмен получает одно очко, не давая противнику получить ни одного очка во время матча, вписывается слово ИППОН-ГАТИ.
<b>ЭНТЁ (дополнительное время)</b>	<b>ЭНТЁ</b>	В случае назначения дополнительного времени, с левой стороны от центральной линии в рамке должно быть вписано слово ЭНТЁ
<b>Ничья</b>	<b>ㄸ</b>	В случае ничьей на центральной линии в рамке ставится значок ㄸ.
<b>ФУСЗНГАТИ (неявка, недееспособность)</b>	<b>О О</b>	Значок ОО должен быть записан на стороне победителя, при условии, что знак О будет помещен там же в случае дополнительного времени.

### 2. Способ записи

(1) Способ записи имен Судей, команд и спортсменов и их отметок показан на рис. 1.

Рис. 1. Доска для записи и способ записи

Порядок	Сэнпо	Дзихо	Тюкэн	Фукусю	Тайсё	Судья	
Название команды	Имя спортсмена	Имя спортсмена	Имя спортсмена	Имя спортсмена	Имя спортсмена	Имя Главного Судьи	
<i>Красные</i>	М			М	М	Первое очко	
					Т	Третье Очко	
<i>Белые</i>	ИННОН-ГАТИ	ЭНТЕ		×		Имя Вспомогательного Судьи	Имя Вспомогательного Судьи
		ХАНТЭЙ	○ ○	Х	К	Второе очко	
Название команды	Имя спортсмена	Имя спортсмена	Имя спортсмена	Имя спортсмена	Имя спортсмена	▲	

(2) Способ записи индивидуальных матчей должен быть оговорен на соответствующем турнире.

## ГЛОССАРИЙ

<i>ай-тюдан</i>	оба спортсмена в <i>тюдан-но камаэ</i>
<i>аси-сабаки</i>	работа ног
<i>аюми-аси</i>	шаг как при обычной ходьбе
<i>боккэн</i>	деревянный меч
<i>бокугю</i>	деревянный меч
<i>вадза</i>	техники
<i>ваки-гамаэ</i>	защитная позиция, при которой <i>синай</i> находится сбоку, чтобы скрыть руки
<i>гэдан-но-камаэ</i>	нижняя защитная стойка
<i>даймё</i>	феодальный правитель
<i>Батоцу</i>	рубящий или колющий удар
<i>дэбана-вадза</i>	техника нанесения удара в момент, когда противник собирается нанести свой удар
<i>до</i>	тело, нагрудник; цель удара
<i>дзансин</i>	ментальная и физическая готовность к атаке противника
<i>дзигэйко</i>	свободная практика
<i>дзёдан-но-камаэ</i>	верхняя защитная позиция
<i>ирими</i>	основная защитная позиция с коротким мечом; действие, заключающееся в том, что вы входите в <i>маай</i> своего противника
<i>иссоку итто но маай</i>	дистанция, при которой фехтовальщик может атаковать (или уклониться от атаки), сделав один шаг
<i>Каэси-вадза</i>	техники отражения
<i>какаригэйко</i>	практика, при которой можно наносить любые атаки
<i>Камаэ</i>	защитная стойка
<i>Катана</i>	меч
<i>Кацуги-вадза</i>	техника отведения меча к плечу
<i>ки</i>	дух, ментальная энергия
<i>киай</i>	проекция воинского духа в голосе или крике
<i>кигурай</i>	гордость, достоинство
<i>кихаки</i>	Дух
<i>кирикаэси</i>	непрерывное нанесение ударов <i>мэн</i> попеременно слева и справа
<i>кисэй</i>	дух, энергия
<i>кобуси</i>	кулак
<i>Кодати</i>	короткий меч
<i>котэ</i>	перчатки; предплечье; цель удара
<i>кэйко</i>	практика
<i>Кэйко-ги</i>	куртка
<i>Кэндогу</i>	доспех
<i>Кэндзюцу</i>	искусство меча
<i>Кэнсэн</i>	кончик меча или <i>синая</i>
<i>маай</i>	боевая дистанция между двумя противниками
<i>Мэн</i>	защитное приспособление для головы, маска; цель

	удара
<i>Мэн-бутон</i>	матерчатая часть <i>мэна</i>
<i>Мэн-ганэ</i>	решетка <i>мэна</i>
<i>Мэцукэ</i>	точка, куда направлен взгляд
<i>Миги</i>	право
<i>нидан-вадза</i>	техники в два этапа
<i>Ното</i>	вкладывание меча в ножны
<i>одзи-вадза</i>	техники контратаки
<i>окури-аси</i>	скользящий шаг, ведущая правая нога
<i>омотэ</i>	левая сторона <i>синая</i>
<i>сагэ-то</i>	положение, при котором <i>синай</i> держится с левой стороны
<i>сиай</i>	матч
<i>сикакэ-вадза</i>	техники, когда вы начинаете удар первым
<i>синай</i>	бамбуковый меч
<i>сидзэнтай</i>	естественная позиция стоя
<i>сёмэн</i>	центральная часть <i>мэна</i>
<i>сонкё</i>	положение на корточках с согнутыми коленями
<i>субури</i>	практика отработки маховых движений <i>синаем</i>
<i>суки</i>	место, открытое для атаки; незащищенные места
<i>суриагэ-вадза</i>	техники восходяще-скользящего отражения
<i>сури-аси</i>	скользящий шаг
<i>сутэми</i>	самоотречение; действие в состоянии самоотречения
<i>сэйдза</i>	положение на коленях
<i>сэнсэй</i>	инструктор
<i>тати</i>	длинный меч
<i>тайатару</i>	столкновение тел
<i>тайто</i>	положение, когда <i>синай</i> держится на уровне бедер
<i>тарэ</i>	набедренный протектор
<i>тигава</i>	петли с обеих сторон нагрудника
<i>тэноути</i>	сбалансированная сила рук в момент рубящего или колющего удара
<i>тэнугуи</i>	традиционное полотенце для рук
<i>тюдан-но-камаэ</i>	средняя защитная позиция
<i>ути</i>	удар
<i>утиотоси-вадза</i>	техники, при которых вы наносите удар по <i>синаю</i> противника в момент, когда он атакует, и немедленно контратакуете
<i>ура</i>	правая сторона <i>синая</i>
<i>хакама</i>	юбка-брюки
<i>хасаки</i>	режущая кромка
<i>хассо-но-камаэ</i>	защитная позиция, при которой <i>синай</i> держится вертикально с правой стороны
<i>Хидари</i>	лево
<i>хики-вадза</i>	техники отступления назад
<i>хираки-аси</i>	шаг в сторону
<i>хираути</i>	удар обухом <i>синая</i>
<i>хонсицу</i>	сущность
<i>цуба</i>	гарда меча
<i>цубадзэриай</i>	фехтование при близком контакте, когда <i>синай</i>

*цуги-аси*

*цука*

*цука-гасира*

*цуки-дарэ*

*цуру*

скрециваются в вертикальном положении

короткий шаг

рукоять меча

верхушка (пятка) рукояти

протектор, защищающий горло

центральная струна *синяя*