

---

# **Kendowettkampf- und Kampfrichterregeln**

## **Ergänzende Kendowettkampf- und Kampfrichterregeln**

•

## **Richtlinien für den Kendowettkampf und das Kampfrichten**

24. Juli 1996

## Impressum

<b>Titel:</b>	<b>Kendowettkampf- und Kampfrichterregeln</b> (genannt "Die Regeln"), <b>Ergänzende Kendowettkampf- und Kampfrichterregeln</b> (genannt "Die ergänzenden Regeln"); <b>Richtlinien für den Kendowettkampf und das Kampfrichten</b>  Deutschsprachiges Regelwerk gemäß den entsprechenden Veröffentlichungen der Internationalen Kendo-Föderation (IKF)
<b>Kurztitel:</b>	<b>Kendowettkampfgeln und Richtlinien</b>
<b>Titel der engl. Referenz Ausgaben:</b>	"The Regulations of Kendo Match and its Refereeing"; "Subsidiary Rules of Kendo Match and its Refereeing"; "Guidelines for Kendo Match and its Refereeing"
<b>Herausgeber:</b>	Deutscher Kendobund e.V. (DKenB) (www.dkenb.de)
<b>Übersetzung aus dem Englischen:</b>	Kai Stornebel
<b>Fachliche Beratung:</b>	Christiane Demski - Ref. f. Lehrwesen des DKenB (unter Berücksichtigung d. jap. Originals)
<b>Korrektur:</b>	Dr. Paul-Otto Forstreuter - Ref. f. Kampfrichterwesen des DKenB, Richard Bonert (Umschrift d. jap. Begriffe), Markus Schipke - Ref. f. Öffentlichkeitsarbeit des DKenB
<b>Layout:</b>	Jörg Goebeler - ehem. Ref. f. Öffentlichkeitsarbeit des DKenB
<b>Grafik, DTP, Gesamtaufbereitung:</b>	Markus Schipke
<b>Auflage:</b>	2. überarbeitete Version nach den engl. Fassungen v. 24.6.1996; München im Februar 2004 Korrektur der FIK-Bestimmungen März 2021 (§12, §13)

## Inhalt

Thema	Seite
<b>Vorwort</b>	<b>6</b>
<b>Kendowettkampf- und Kampfrichterregeln (im Folgenden genannt "Die Regeln") &amp; Ergänzende Kendowettkampf- und Kampfrichterregeln (im Folgenden genannt "Die ergänzenden Regeln")</b>	<b>7</b>
Zweck der Regeln	7
<b>Teil 1 - Wettkampf</b>	<b>7</b>
<b>Kapitel 1: Allgemeine Regeln</b>	<b>7</b>
Die Wettkampffläche	7
Beschaffenheit einer Wettkampffläche	7
Das <i>shinai</i>	7
Beschaffenheit eines <i>shinai</i>	7
<i>Kendō-gu</i>	8
Schutzausrüstung	8
Die Kleidung	8
Kennzeichen der Wettkämpfer	8
Namensschild	8
Kampfrichterfahnen	8
Bandagen	8
Betreten und Verlassen der Wettkampffläche	8
<b>Kapitel 2: Wettkampf</b>	<b>8</b>
<b>Paragraf 1: Wettkampfanglegenheiten</b>	<b>8</b>
Wettkampfdauer	8
Entscheidung über Sieg oder Niederlage	8
<i>Hantei</i>	9
Mannschaftswettkampf	9
Beginn und Ende eines Wettkampfes	10
Unterbrechung und Wiederaufnahme eines Wettkampfes	10
Bitte um Unterbrechung eines Wettkampfes	10
<b>Paragraf 2: <i>Yūkō-datotsu</i> (gültige Hiebe und Stiche)</b>	<b>10</b>
<i>Yūkō-datotsu</i> (gültige Hiebe und Stiche)	10
Korrekte Ausführung eines Hiebes	10
Gültige Hiebe oder Stiche	10
Ungültige Hiebe oder Stiche	10
<i>Datotsu-bu</i> des <i>shinai</i>	11
<i>Datotsu-bui</i>	11
Trefferflächen für Hiebe oder Stiche	11
<b>Kapitel 3: Verbote</b>	<b>11</b>
<b>Paragraf 1: Verbotene Handlungen</b>	<b>11</b>
Drogenmissbrauch	11
Verbotene Drogen	11
Beleidigung	11
Weitere Verbote	11
Heraustreten aus der Wettkampffläche	11
Verbotene Handlungen	12
<b>Paragraf 2: Strafen</b>	<b>12</b>
Zu verbotenen Handlungen gem. Art. 15 u. 16 der Regeln	12
Zu verbotenen Handlungen gem. Art. 17, Pkt. 1 der Regeln	12
Zu verbotenen Handlungen gem. Art. 17, Pkt. 2 bis 7 der Regeln	13
Ungültigkeitserklärung	13
<b>Teil 2 - <i>Shimpan</i> (Kampfrichter)</b>	<b>13</b>
<b>Kapitel 1: Allgemeine Regeln</b>	<b>13</b>
Zusammensetzung der Kampfrichtergruppe	13
Pflichten der Kampfrichter	13
Oberster Kampfrichter ( <i>shimpan-chō</i> )	13
Beginn des Wettkampfes	13
Leitender Kampfrichter ( <i>shimpan-shunin</i> )	14

## Inhalt

Thema	Seite
Pflichten des leitenden Kampfrichters	14
Kampfrichter ( <i>shimpan</i> )	14
Pflichten der Kampfrichter	14
Kampfflächenpersonal ( <i>kakariin</i> )	14
Zusammensetzung und Pflichten des Wettkampfflächenpersonals	14
Kleidung der Kampfrichter	15
<b>Kapitel 2: Kampfrichten</b>	<b>15</b>
<b>Paragraf 1: Angelegenheiten des Kampfrichtens</b>	<b>15</b>
Entscheidung über <i>yūkō-datotsu</i>	15
Widerruf einer <i>yūkō-datotsu</i> -Verkündung	15
Widerruf einer <i>yūkō-datotsu</i> -Entscheidung	15
Verhalten bei einer fehlerhaften <i>yūkō-datotsu</i> -Entscheidung	16
Fehlerhafte <i>yūkō-datotsu</i> -Entscheidung	16
Art und Weise des Kampfrichtens	16
<i>Wakare</i>	16
Lage des <i>tsuru</i>	17
<b>Paragraf 2: Anordnungen von Kampfrichtern</b>	<b>17</b>
Verletzung oder Unfall	17
Nichterscheinen	17
Punkte der ausgeschiedenen oder nicht erschienenen Wettkämpfer	17
Punkte oder vorheriger Status eines Missetäters	18
<b>Paragraf 3: Angelegenheiten der Beratung (<i>gōgi</i>) und des Einspruchs (<i>igi</i>)</b>	<b>18</b>
<i>Gōgi</i>	18
<i>Igi</i>	18
Einspruch gegen Fehler bei Kampfrichterentscheidungen	18
Protest	18
<b>Kapitel 3: Verkündung und Fahnsignale</b>	<b>18</b>
Verkündung	18
Fahnsignale	18
<b>Kapitel 4: Anhang</b>	<b>19</b>
Ergänzende Angelegenheiten	19
Regelwerk	19
<b>Richtlinien für den Kendowettkampf und das Kampfrichten</b> <b>(Richtlinien für den Wettkampf und Richtlinien für Kampfrichter)</b>	<b>21</b>
Betreten oder Verlassen der Wettkampfstätte	21
Betreten oder Verlassen der Wettkampffläche	21
Die Aufstellung der Mannschaften	21
Bewegung der Kampfrichter und Halten der Fahnen vor Beginn der Wettkämpfe	21
Platzwechsel der Kampfrichter	22
<i>Rei</i> zur Hauptseite ( <i>shōmen</i> )	22
Beginn eines Wettkampfes	23
<i>Yūkō-datotsu</i>	23
Bitte um Unterbrechung	24
Unterbrechung	24
<i>Gōgi</i> (Beratung)	25
Wiederaufnahme	25
<i>Wakare</i> (Trennung)	26
<i>Igi</i> (Einlegen eines Protestes)	26
Sieg durch <i>hantei</i> , Losentscheid oder bei Kampfunfähigkeit	26
<i>Fusen-gachi</i> (Nichterscheinen)	27
Ende	27
Andere Richtlinien	27
<i>Nitō*-no-kamae</i> (* zwei <i>shinai</i> ) und Wegstecken	27

## Inhalt

---

Thema	Seite
<b>ANHANG A - Die Regeln und die ergänzenden Regeln</b>	<b>29</b>
Tabelle 1: Kampfrichterkommandos und Fahnsignale	29
Tabelle 2 A und B: Beschaffenheit des <i>shinai</i> ( <i>ittô</i> und <i>nitô</i> )	31
Schaubild: Messung des Durchmessers am <i>sakigawa</i> ( <i>shinai</i> -Spitzenschutz)	31
Abb. 1: Wettkampffläche (Standard)	32
Abb. 2: Bezeichnung der <i>shinai</i> -Teile	32
Abb. 3: <i>Kendô-gu</i> (Schutzausrüstung) und <i>datotsu-bu</i> (Trefferfläche)	33
Abb. 4: Namensschild der Wettkämpfer	33
Abb. 5: Beschaffenheit der Fahnen	33
<b>ANHANG B - Richtlinien für den Kendowettkampf und das Kampfrichten</b>	<b>35</b>
<b>Aufstellung bei Beginn und Ende von Mannschaftswettkämpfen</b>	<b>35</b>
Abb. 1: eine Mannschaft	35
Abb. 2: zwei Mannschaften	35
<b>Platzwechsel und Austausch der Kampfrichter</b>	<b>35</b>
Abb. 1: Aufstellung der Kampfrichter	35
Abb. 2: Ausgangsposition der Kampfrichter	35
Abb. 3: Platzwechsel der Kampfrichter	36
Abb. 4: Wechsel der Kampfrichter	36
Abb. 5: Auswechseln eines Nebenkampfrichters	36
Abb. 6: Auswechseln in Gruppen	36
<b>Fahnsignale</b>	<b>37</b>
Abb. 1: Beginn, Wiederaufnahme, Ende	37
Abb. 2: <i>Yûkô-datotsu</i> , <i>hantei</i> oder Entscheidung über Sieg	37
Abb. 3: Ablehnung, Widerruf oder Ungültigkeitserklärung einer <i>yûkô-datotsu</i> -Entscheidung	37
Abb. 4: Enthaltung einer Entscheidung über <i>yûkô-datotsu</i>	37
Abb. 5: Unentschieden ( <i>hikiwake</i> )	37
Abb. 6: Unterbrechung	37
Abb. 7: <i>Wakare</i>	38
Abb. 8: <i>Gôgi</i>	38
Abb. 9: Regelverstoß	38
Abb. 10: Gleichzeitiger Regelverstoß	38
<b>Verfahren der Listenführung</b>	<b>39</b>
1. Gegenstand der Anzeige und Bezeichnungen	39
2. Verfahren der Listenführung	40
Abb. 1: Anzeigetafel und Verfahren der Listenführung	40

## Vorwort

---

(für die deutsche Übersetzung der Regeln  
der Internationalen Kendoföderation - IKF)

Dieses IKF Regelwerk ist eine deutsche Fassung der letzten japanischen Veröffentlichungen der Alljapanischen Kendoföderation. Sie soll das Verständnis der nicht die japanische Sprache beherrschenden Kendotreibenden für die Ideen und Abläufe bei Teilnahme an Kendowettkämpfen als Kämpfer oder Kampfrichter erleichtern.

Einige Passagen sind nicht wörtlich übersetzt, aber die Darstellung soll in Übereinstimmung mit dem japanischen Original Abläufe und Handlungsanweisungen vermitteln.

(nach dem Text der englischen Übersetzung)

Krefeld im August 2000

### Vorwort zur 2. überarbeiteten Fassung

Großes Verdienst der ersten Fassung ist es, durch Übersetzung der englischen IKF-Regeln ein aktuelles, verbindliches und vor allem übersichtliches deutsches Regelwerk für Kendo bereitgestellt zu haben. Besonders hervorzuheben ist die Idee, die korrespondierenden Teile erstmals neben- statt nacheinander anzuordnen, um so Informationen, die stets nur durch umständliches Blättern in Zusammenhang gebracht werden konnten, auf einen Blick erfassbar zu machen. Aus digitaler Sicht blieb das Ergebnis jedoch bisher unvollständig, da die Abbildungen nicht in Dateiform vorhanden waren und die Qualität der Vorlagen für eine zufriedenstellende Einbindung nicht ausreichend war - abgesehen von urheberrechtlichen Voraussetzungen.

Bedingung für eine zeitgemäße elektronische Verbreitung der Regeln war daher die komplette Neuerstellung nahezu aller Grafiken. Auch konnten in die Übersetzung eingeschlichene Unstimmigkeiten in der Zuordnung von Abbildung und Text beseitigt und einige kleinere sprachliche Anpassungen vorgenommen werden, wie die Vereinheitlichung einiger Begriffs-Variationen, die an verschiedenen Stellen das gleiche meinen. Darüber hinaus gehende Veränderungen am Übersetzungstext wurden nicht vorgenommen. Regelwerke wie dieses bestehen im Allgemeinen nicht durch sprachliche Eleganz. Viel wichtiger ist dagegen ein Maximum an Originaltreue, welches die vorliegende Übersetzung auf jeden Fall gewährleistet. Für die Praxis kann das beste Regelwerk letztlich nur eine Richtschnur darstellen, die stets ein gewisses Maß an Auslegung zulässt, künftige Fortentwicklung einschließt und somit Gegenstand weiterer Überarbeitung bleiben wird.

Bereits in der ersten Fassung wurden im Unterschied zur engl. Version alle ergänzenden Tabellen und Abbildungen zum besseren Nachschlagen komplett in einem Anhang zusammengefasst, der sich jetzt analog der Textgliederung in die Hauptbereiche A und B unterteilt.

Im Unterschied zur ersten deutschen Fassung wurde allgemeinen Lesegewohnheiten entsprechend das Inhaltsverzeichnis wieder vorangestellt. Beide Hauptteile des Regelwerkes beginnen wie auch die Abschnitte des Anhangs jeweils auf einer ungeraden Seite (somit auf der Vorderseite eines Blattes (Stapels) bei beidseitigem Ausdruck auf Papier...).

Die Lautschreibweise der japanischen Begriffe folgt der gängigen Hepburn-Umschrift. Zudem erscheinen zur Kennzeichnung alle jap. Begriffe grundsätzlich kursiv und in Kleinbuchstaben - auch in Begriffen, die mit deutschen Wörtern kombiniert sind. Ausnahmen: Der erste Buchstabe am Anfang einer Zeile oder Überschrift ist stets groß und das Wort "Kendo" wird überall, wo es eingedeutscht verwendet wird, groß und ohne Dehnungszeichen (^) geschrieben.

Allen Anwenderinnen und Anwendern der folgenden Regeln ein gutes Gelingen!

München im Februar 2004

**Kendowettkampf- und Kampfrichterregeln**  
(im Folgenden genannt "Die Regeln")  
**& Ergänzende Kendowettkampf- und Kampfrichterregeln**  
(im Folgenden genannt "Die ergänzenden Regeln")

**Die Regeln**

**Die ergänzenden Regeln**

**Artikel 1 - Zweck der Regeln**

Der Zweck der Regeln ist es, die Kendotreibenden zu fairen Wettkämpfen in Übereinstimmung mit den Prinzipien des Kendo zu bewegen und eine ordnungsgemäße und vorurteilsfreie Leitung der Wettkämpfe zu gewährleisten.

**Teil 1**  
**Wettkampf**

**Kapitel 1**  
**Allgemeine Regeln**

**Artikel 2 - Die Wettkampffläche**

Die Beschaffenheit der Wettkampffläche ist folgende, wobei vorausgesetzt wird, dass als allgemeine Regel der Fußboden aus Parkett bestehen soll:

1. Die Wettkampffläche soll die Form eines Quadrates oder Rechteckes aufweisen, mit Seitenlängen zwischen 9 und 11 Metern, inklusive der Breite der Umrandung.
2. Der Mittelpunkt der Wettkampffläche soll mit einem Kreuz gekennzeichnet werden und zwei Standlinien sollen beidseitig von dem Mittelpunkt in gleichem Abstand von diesem gezogen werden. Die Länge der Linien und der Abstand zwischen ihnen soll in den ergänzenden Regeln aufgeführt werden.

**Artikel 3 - Das *shinai***

Das *shinai* (Bambusschwert) soll aus Bambus oder einem synthetischen Material bestehen, das von der Alljapanischen Kendoföderation als Ersatz zugelassen worden ist. Der Aufbau, die Länge, das Gewicht und der Durchmesser des *shinai* sowie die Einzelheiten des *tsuba* (Stichblatt) sind in den ergänzenden Richtlinien aufgeführt.

**Artikel 1 (Beschaffenheit einer Wettkampffläche)**

Die Beschaffenheit einer Wettkampffläche gemäß Art. 2 der Regeln wird wie folgt beschrieben:

1. Um die Wettkampffläche herum soll ein mindestens 1,50 m breiter Sicherheitsbereich eingerichtet werden.
2. Die Breite der Standlinie soll 5 bis 10 Zentimeter betragen, die Farbe der Linie soll generell weiß sein.
3. Das Kreuz in der Mitte der Wettkampffläche, die Länge der Standlinien und der Abstand der Standlinien voneinander ist der Abb. 1 (Anh. A) zu entnehmen.

**Artikel 2 (Beschaffenheit eines *shinai*)**

Die Beschaffenheit eines *shinai* gemäß Art. 3 der Regeln soll folgende sein:

1. Das *shinai* soll aus vier längs zugeschnittenen Streben aus Bambus oder einem synthetischen Material bestehen und darf keinerlei andere Materialien außer dem Stopfen innerhalb des *sakigawa* (Spitzenschutz) und dem *chigiri* (Metallplättchen) im Ende des *tsuka* (Griff) enthalten. Die Namen der bezeichneten Teile des *shinai* sind in Abb. 2 (Anh. A) angegeben.
2. Die Maße des *shinai* sind in der Tabelle 2 (A und B, Anh. A) aufgeführt. Die darin aufgeführte Länge bezieht sich auf das komplette *shinai*, inklusive aller Zubehörteile. Das Gewicht bezieht sich auf das komplette *shinai*, inklusive aller Zubehörteile, ausgenommen das *tsuba* (Stichblatt).
3. Das *tsuba* (Stichblatt) soll eine runde Form aufweisen und aus Leder oder synthetischem Material bestehen. Der Durchmesser des *tsuba*

Die Regeln	Die ergänzenden Regeln
<p><b>Artikel 4 - Kendô-gu (Schutzausrüstung)</b>  <i>Kendô-gu</i> (Schutzausrüstung) soll aus <i>men</i> (Kopfschutz), <i>kote</i> (Fechthandschuhe), <i>dô</i> (Brustschutz) und <i>tare</i> (Hüftschutz) bestehen.</p> <p><b>Artikel 5 - Die Kleidung</b>  Die Kleidung soll aus <i>kendôgi</i> (Jacke) und <i>hakama</i> (Hosenrock) bestehen.</p>	<p>soll 9 Zentimeter nicht überschreiten, und es soll am <i>shinai</i> befestigt werden.</p> <p><b>Artikel 3 (Schutzausrüstung)</b>  <i>Kendô-gu</i> (Schutzausrüstung) gemäß Art. 4 der Regeln ist in Abb. 3 (Anh. A) abgebildet.</p> <p><b>Artikel 4 (Kennzeichen der Wettkämpfer)</b>  Der Wettkämpfer soll an der Stelle, wo sich die <i>dô</i>-Bänder am Rücken kreuzen, einen gefalteten, roten oder weißen Stoffstreifen tragen, der eine Gesamtlänge von 70 Zentimetern und eine Breite von 5 Zentimetern hat.</p> <p><b>Artikel 5 (Namensschild)</b>  Ein Namensschild des Wettkämpfers, abgebildet in Abb. 4 (Anh. A), soll an dem Mittelteil des <i>tare</i> befestigt werden.</p> <p><b>Artikel 6 (Kampfrichterfahnen)</b>  Die Maße der Kampfrichterfahnen sind in Abb. 5 abgebildet. Der Griff der Fahnen soll üblicherweise einen Durchmesser von 1,5 Zentimetern aufweisen.</p> <p><b>Artikel 7 (Bandagen)</b>  Wettkämpfer dürfen Bandagen nur im Falle medizinischer Notwendigkeit in Anspruch nehmen, vorausgesetzt sie sind nicht unfair oder gefährlich für den Gegner.</p> <p><b>Artikel 8 (Betreten und Verlassen der Wettkampffläche)</b>  Die Art und Weise des Betretens und des Verlassens der Wettkampffläche durch die Wettkämpfer kann auf den Turnieren einzeln festgelegt werden.</p>
<p><b>Kapitel 2</b>  <b>Wettkampf</b></p> <p><b>Paragraf 1</b>  <b>Wettkampfanglegenheiten</b></p> <p><b>Artikel 6 - Wettkampfdauer</b>  Die Wettkampfdauer soll üblicherweise fünf Minuten betragen, die Verlängerung (<i>enchô</i>) soll drei Minuten dauern. Die Zeitdauer von der Ankündigung eines Treffers oder einer Unterbrechung durch den Hauptkampfrichter bis zur Wiederaufnahme des Wettkampfes soll nicht mit einbezogen werden.</p> <p><b>Artikel 7 - Entscheidung über Sieg oder Niederlage</b>  Die Entscheidung über Sieg oder Niederlage in einem Wettkampf soll in Übereinstimmung mit den folgenden Regeln erfolgen:</p>	



## Die Regeln

1. Über Sieg oder Niederlage soll generell in Übereinstimmung mit dem *sambon-shôbu*\*-Verfahren (\* Drei-Punkte-Zählweise) entschieden werden. Es darf auch in Übereinstimmung mit dem *ippon-shôbu*\*-Verfahren (\* Ein-Punkt-Zählweise) entschieden werden, wenn bei Turnieren organisatorische Notwendigkeiten vorliegen.
2. Bei einem *sambon-shôbu* soll derjenige Wettkämpfer zum Sieger erklärt werden, der innerhalb der Wettkampfzeit als erster zwei Punkte erzielt hat. Wenn nur einer der Wettkämpfer während der Wettkampfzeit einen Punkt erzielt hat, soll er ebenfalls zum Sieger erklärt werden.
3. Wenn über Sieg oder Niederlage nicht innerhalb der Wettkampfdauer entschieden worden ist, soll eine Verlängerung (*enchô*) stattfinden, worin derjenige Wettkämpfer, der zuerst einen Punkt erzielt, zum Sieger zu erklären ist. Anderenfalls soll über Sieg oder Niederlage mittels Kampfrichterurteil (*hantei*) oder durch Los entschieden werden oder der Wettkampf soll für unentschieden erklärt werden.
4. Wenn über Sieg oder Niederlage mittels Kampfrichterurteil (*hantei*) oder Los entschieden worden ist, soll dem Sieger ein Punkt zugesprochen werden.
5. Bei der *hantei*-Entscheidung soll von den Kampfrichtern zuerst die Geschicklichkeit, dann die Haltung in Betracht gezogen werden.

### Artikel 8 - Mannschaftswettkampf

Mannschaftswettkämpfe sollen in Übereinstimmung mit den folgenden Regeln ausgetragen werden. Die Regeln können bei besonderen Turnieren modifiziert werden, wenn dies notwendig ist.

1. Diejenige Mannschaft, die mehr Gewinner als die andere Mannschaft aufweist, soll zum Sieger erklärt werden. Bei gleicher Anzahl von Gewinnern ist diejenige Mannschaft zum Sieger zu erklären, die mehr Punkte erzielt hat. Im Falle des Gleichstandes der erzielten Punkte, soll je ein Repräsentant beider Mannschaften einen Entscheidungskampf bis zum Ende austragen.
2. Im Fall des *kachinuki*-Verfahrens kämpft ein Wettkämpfer einer Mannschaft, der einen geg-

## Die ergänzenden Regeln

### Artikel 9 (Hantei)

*Hantei*, beschreiben unter Art. 7, Pkt. 5 der Regeln, soll auf der Basis folgender Kriterien entschieden werden:

1. Wenn ein Wettkämpfer einen Hieb oder Stich nahezu gleichwertig einem *yûkô-datotsu* ausgeführt hat, soll die Fertigkeit des Wettkämpfers als höher angesehen werden.
2. Wenn die Körperhaltung und die Bewegungen eines Wettkämpfers überlegen sind, soll dessen Leistung höher als die des Gegners bewertet werden.

## Die Regeln

nerischen Wettkämpfer besiegt hat, so lange gegen andere Wettkämpfer, bis er verliert. Die Mannschaft, die den letzten Wettkämpfer der gegnerischen Mannschaft geschlagen hat, soll zum Sieger erklärt werden.

### Artikel 9 - Beginn und Ende eines Wettkampfes

Beginn und Ende eines Wettkampfes soll von dem Hauptkampfrichter verkündet werden.

### Artikel 10 - Unterbrechung und Wiederaufnahme eines Wettkampfes

Unterbrechungen eines Wettkampfes sollen von einem Kampfrichter verkündet werden, die Wiederaufnahme eines Wettkampfes soll durch den Hauptkampfrichter erklärt werden.

### Artikel 11 - Bitte um Unterbrechung eines Wettkampfes

Wenn ein Wettkämpfer auf Grund eines Unfalls o. a. außer Stande ist, den Wettkampf fortzuführen, darf der Wettkämpfer um eine Unterbrechung des Wettkampfes bitten.

## Paragraf 2 Yūkō-datotsu (gültige Hiebe und Stiche)

### Artikel 12 - Yūkō-datotsu (gültige Hiebe und Stiche)

Ein Yūkō-datotsu ist definiert als ein genauer Schlag oder Stoß, der auf bestimmte Ziele (Datotsu-Bui) des Kendo-Gu des Gegners ausgeführt wird. Der Schlag oder Stoß muss mit großer Entschlossenheit und korrekter Haltung und unter Benutzung des Schlagabschnitts (datotsu-bu) des Shinai im richtigen Winkel (hasuji) ausgeführt werden, gefolgt von Zanshin.

## Die ergänzenden Regeln

### Artikel 10 (Korrekte Ausführung eines Hiebes)

Der "korrekte" Hieb, beschrieben unter Art. 12 der Regeln, bedeutet, dass der Hieb in Richtung der Klingenseite (*jimbu*) des *shinai* ausgeführt wird.

### Artikel 11 (Gültige Hiebe oder Stiche)

Die folgenden *datotsu* (Hiebe oder Stiche) sollen als *yūkō* (gültig) angesehen werden, wenn:

1. der Hieb oder Stich unmittelbar dann erfolgt ist, wenn der Gegner sein *shinai* losgelassen hat;
2. der Hieb oder Stich gleichzeitig mit dem Heraus-treten des Gegners aus der Wettkampffläche erfolgt ist;
3. der Hieb oder Stich in unmittelbarem Zusammenhang mit dem Stürzen des Gegners erfolgt ist.

### Artikel 12 (Ungültige Hiebe oder Stiche)

In den folgenden Fällen soll *datotsu* nicht als *yūkō* (gültig) angesehen werden:

1. Zwei *yūkō-datotsu* wurden gegenseitig und gleichzeitig ausgeführt (*aiuchi*).
2. Der Gegner kontrolliert den Angreifer durch das Berühren des vorderen Oberkörpers oder der Schutzausrüstung mit der Spitze seines *shinai* mit hoher Spannung und in der korrekten Haltung.

## Die Regeln

### Artikel 13 - *Datotsu-bu* des *shinai*

*Datotsu-bu* des *shinai* (der Teil des *shinai*, mit dem Wettkämpfer *yūkō-datotsu* erzielen sollen) soll mittig auf dem Schlagabschnitt (Monouchi) des Jinbu auf der gegenüberliegenden Seite der Schnur (Tsuru) liegen.

### Artikel 14 - *Datotsu-bui*

*Datotsu-bui* (gültige Trefferflächen der Schutzausrüstung für *datotsu*) sind folgende (vgl. Abb. 3, Anh. A):

1. *Men* (Kopftrefferfläche) - Stirn und rechte sowie linke Schläfe,
2. *Kote* (Unterarmtrefferfläche) - der rechte und linke Unterarm,
3. *Dō* (Rumpftrefferfläche) - rechte und linke Seite des Rumpfschutzes,
4. *Tsuki* (Kehlkopftrefferfläche) - *tsuki-dare*, Kehlkopfschutz.

## Kapitel 3 Verbote

### Paragraf 1 Verbotene Handlungen

#### Artikel 15 - Drogenmissbrauch

Es ist den Wettkämpfern verboten, stimulierende Drogen einzunehmen.

#### Artikel 16 - Beleidigung

Es ist den Wettkämpfern verboten, gegenüber den Kampfrichtern oder Gegnern beleidigende Äußerungen von sich zu geben oder beleidigende Handlungen zu begehen.

#### Artikel 17 - Weitere Verbote

Den Wettkämpfern sind folgende Handlungen verboten:

1. Gebrauch anderer als der hier erlaubten Schutzausrüstung (unerlaubte Schutzausrüstung)
2. dem Gegner ein Bein stellen oder die Beine wegreißen
3. unfaires Schieben oder Stoßen des Gegners aus der Wettkampffläche
4. aus der Wettkampffläche heraustreten
5. fallen lassen des *shinai* auf den Boden
6. Ersuchen um eine Wettkampfunterbrechung ohne einen gerechtfertigten Grund
7. andere Verstöße gegen die Regeln.

## Die ergänzenden Regeln

### Artikel 13 (Trefferflächen für Hiebe und Stiche)

*Datotsu-bui* (Trefferflächen für Hiebe und Stiche) gemäß Art. 14 der Regeln sind in Abb. 3 (Anh. A) abgebildet und als Trefferflächen von *men* und *kote* sollen insbesondere folgende angesehen werden:

1. die linke und rechte Seite des *men*, oberhalb der Schläfen;
2. die korrekten Trefferflächen der *kote* sollen der rechte Unterarm (der linke Unterarm, wenn der Gegner das *shinai* mit der linken Hand vorne hält) im Falle des *chūdan-no-kamae* sein oder beide Unterarme bei jedem anderen *kamae*.

### Artikel 14 (Verbotene Drogen)

Verbotene Drogen gemäß Art. 15 der Regeln sollen gesondert spezifiziert werden.

### Artikel 15 (Heraustreten aus der Wettkampffläche)

"Heraustreten aus der Wettkampffläche" gemäß Art. 17, Pkt. 4 der Regeln soll wie folgt erläutert werden:

1. mit einem Fuß vollkommen außerhalb der Begrenzungslinie auftreten;
2. mit einem Körperteil auf den Boden außerhalb der Begrenzungslinie fallen;

## Die Regeln

## Die ergänzenden Regeln

### Paragraf 2 Strafen

#### Artikel 18 - Zu Handlungen, die gemäß Art. 15 u. Art. 16 der Regeln verboten sind

Derjenige Wettkämpfer, der gemäß Art. 15 bzw. Art. 16 gegen die Regeln verstoßen hat, soll den Wettkampf verlieren und von der Wettkampfstätte verwiesen werden, während dem Gegner zwei Punkte zuzusprechen sind. Die Punkte oder der bisherige Status des oben erklärten Verlierers sind aufzuheben.

#### Artikel 19 - Zu Handlungen, die gemäß Art. 17, Pkt. 1 der Regeln verboten sind

Derjenige Wettkämpfer, der gemäß Art. 7, Pkt. 1 gegen die Regeln verstoßen hat, soll mit folgenden Strafen belegt werden. Für den Fall, dass beide Wettkämpfer in dieser Weise gegen die Regeln verstoßen haben, sollen beide Wettkämpfer den Wettkampf und ihre Punkte oder ihren bisher im Wettkampf erreichten Status verlieren.

1. Derjenige Wettkämpfer, der verbotene Schutzausrüstung oder *shinai* verwendet hat, soll den Wettkampf verlieren und die Punkte oder den bisher erreichten Status aberkannt bekommen, während dem Gegner zwei Punkte zuzusprechen sind.
2. Die Bestrafung im vorgenannten Absatz soll nicht rückwirkend auf vorhergehende Wettkämpfe angewendet werden, in denen der Gebrauch von verbotenen Teilen nicht entdeckt worden ist.

3. den Körper mit einem Teil des Körpers oder mit dem *shinai* außerhalb der Begrenzungslinie abstützen.

#### Artikel 16 (Verbotene Handlungen)

Verbotene Handlungen gemäß Art. 17, Pkt. 7 der Regeln beinhalten folgendes:

1. den Gegner anfassen oder umarmen,
2. das *shinai* des Gegners anfassen oder den Klingenteil des eigenen *shinai* anfassen,
3. das *shinai* des Gegners mit den Armen einklemmen,
4. absichtlich das *shinai* auf die Schulter des Gegners legen,
5. nach einem Sturz auf den Boden mit dem Gesicht nach unten liegen, ohne den Gegner abzuwehren,
6. absichtlich Kampfzeit vergeuden,
7. unfaires *tsuba-zeriai* oder unfair einen Hieb oder Stich anbringen.

Die Regeln	Die ergänzenden Regeln
<p>3. Wettkämpfer, bei denen entsprechende Regelverstöße entdeckt wurden, sollen von der weiteren Teilnahme an den ausstehenden Wettkämpfen ausgeschlossen werden. Seine Position kann bei Mannschaftswettkämpfen ab dem nächsten Kampf von bereits angemeldeten Ersatzkämpfern ersetzt werden, wenn es vom Veranstalter nicht anders vorgesehen ist.</p> <p><b>Artikel 20 - Zu Handlungen, die gemäß Art. 17, Pkt. 2 bis 7 der Regeln verboten sind</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wenn ein Wettkämpfer zweimal die unter Art. 17, Pkt. 2 - 7 aufgeführten Regelverstöße begangen hat, soll dem Gegner ein Punkt zugesprochen werden. Die Regelverstöße werden während eines Wettkampfes fortlaufend gezählt.</li> <li>2. Wenn bei einem gleichzeitigen <i>hansoku</i> beide Wettkämpfer verlieren würden, so wird die Aufhebung erklärt und kein <i>hansoku</i> gegeben. In dem Fall eines Regelverstößes gemäß Art. 17, Pkt. 4 wird, wenn beide Wettkämpfer die Wettkampffläche verlassen haben, derjenige Wettkämpfer bestraft, der die Wettkampffläche zuerst verlassen hat.</li> <li>3. Im Fall des Widerrufs eines korrekten Hiebes oder Stiches, soll ein Regelverstoß gemäß Art. 17, Pkt. 4 nicht Gegenstand der Bestrafung sein.</li> <li>4. Ein Regelverstoß gemäß Art. 17, Pkt. 5 soll nicht bestraft werden, wenn der Gegner unmittelbar nach dem Regelverstoß einen korrekten Hieb oder Stich erzielt.</li> </ol> <p style="text-align: center;"><b>Teil 2</b> <b>Shimpan (Kampfrichter)</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Kapitel 1</b> <b>Allgemeine Regeln</b></p> <p><b>Artikel 21 - Zusammensetzung der Kampfrichtergruppe</b></p> <p>Die Kampfrichtergruppe soll sich aus einem obersten Kampfrichter (<i>shimpan-chō</i>), leitenden Kampfrichtern (<i>shimpan-shunin</i>) (nur einzusetzen, wenn zwei oder mehr Wettkampfflächen vorhanden sind) und Kampfrichtern zusammensetzen.</p> <p><b>Artikel 22 - Oberster Kampfrichter (<i>shimpan-chō</i>)</b></p> <p>Der oberste Kampfrichter soll über die notwendige Ordnungskompetenz verfügen, um korrekte Wettkämpfe zu gewährleisten.</p>	<p><b>Artikel 17 (Ungültigkeitserklärung)</b></p> <p>Die Ungültigkeitserklärung von gleichzeitig begangenen Regelverstößen gemäß Art. 20 der Regeln soll wie folgt durchgeführt werden:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wenn der erste Regelverstoß begangen worden ist, soll dessen Verkündung zuerst an den Wettkämpfer der roten, dann an den Wettkämpfer der weißen Seite erfolgen, gefolgt von der Ungültigkeitserklärung.</li> <li>2. In dem Fall eines zweiten oder darauf folgenden Regelverstößes, soll die Verkündung und das Signal der Ungültigkeitserklärung durch das Bewegen der Fahnen gleichzeitig erfolgen.</li> </ol> <p><b>Artikel 18 (Pflichten des Shimpancho / Oberster Kampfrichter)</b></p> <p>Die Pflichten des Shimpancho sind folgende:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. striktes Anwenden der Regeln und der ergänzenden Regeln bei Wettkämpfen;</li> <li>2. auf den reibungslosen Verlauf der Wettkämpfe achten;</li> <li>3. über Proteste entscheiden;</li> <li>4. Entscheidungen bei unvorhergesehenen Ereignissen treffen und bei Vorkommnissen, die nicht in den Regeln und in den ergänzenden Regeln beschrieben sind.</li> </ol> <p><b>Artikel 19 (Beginn des ersten Wettkampfes)</b></p> <p>Das Zeichen des obersten Kampfrichters (<i>shimpan-chō</i>) bei Beginn des ersten Wettkampfes soll wie folgt gegeben werden:</p>

Die Regeln	Die ergänzenden Regeln
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wenn eine Wettkampffläche zur Verfügung steht, soll der oberste Kampfrichter (<i>shimpan-chô</i>) aufstehen und den Hauptkampfrichter (<i>shunin</i>) den Beginn des Wettkampfes erklären lassen, wenn die ersten Wettkämpfer sich in <i>ritsurei</i>-Position (Verbeugung im Stehen, 3 Schritte von der Standlinie entfernt) befinden.</li> <li>2. Wenn zwei oder mehr Wettkampfflächen vorhanden sind, soll der oberste Kampfrichter (<i>shimpan-chô</i>) aufstehen und das Zeichen zum Beginn des Wettkampfes mit einer Pfeife o. ä. geben, wenn sich alle ersten Wettkämpfer in der <i>ritsurei</i>-Position befinden.</li> </ol>
<p><b>Artikel 23 - Leitender Kampfrichter (<i>shimpan-shunin</i>)</b></p> <p>Die leitenden Kampfrichter sollen den obersten Kampfrichter auf der von ihnen beobachteten Wettkampffläche bei der Leitung unterstützen.</p>	<p><b>Artikel 20 (Pflichten des leitenden Kampfrichters)</b></p> <p>Die Pflichten des leitenden Kampfrichters (<i>shimpan-shunin</i>) sind folgende:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tragen der Verantwortung für die Durchführung der Wettkämpfe auf der Wettkampffläche.</li> <li>2. Sorge für die richtige Anwendung der Regeln und der ergänzenden Regeln tragen.</li> <li>3. Für schnelle und richtige Entscheidungen bei Regelverstößen oder eingereichten Protesten zu sorgen und nötigenfalls den obersten Kampfrichter (<i>shimpan-chô</i>) zu unterrichten.</li> <li>4. Leiten der Kampfrichter, die für die Wettkampffläche verantwortlich sind.</li> </ol>
<p><b>Artikel 24 - Kampfrichter (<i>Shimpan</i>)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eine Kampfrichtergruppe soll generell aus einem Hauptkampfrichter (<i>shushin</i>) und zwei Nebenkampfrichtern (<i>fukushin</i>) bestehen, wobei alle mit der gleichen Entscheidungsbefugnis bezügl. <i>yûkô-datotsu</i> etc. ausgestattet sind.</li> <li>2. Der Hauptkampfrichter soll die Kompetenz haben, einen Wettkampf zu leiten und Zeichen und Ankündigungen von <i>yûkô-datotsu</i>, <i>hansoku</i> (Regelverstoß) etc. durch Kampfrichterfahnen (im Weiteren genannt "Fahnen") auszuführen.</li> <li>3. Die Nebenkampfrichter unterstützen den Hauptkampfrichter in der Leitung der betreffenden Wettkämpfe durch Zeichengeben für <i>yûkô-datotsu</i>, <i>hansoku</i> etc. mittels Fahnen. Ferner zeigen die Nebenkampfrichter im Notfall die Unterbrechung des Wettkampfes durch Fahnen und Ankündigung an.</li> </ol>	<p><b>Artikel 21 (Pflichten der Kampfrichter)</b></p> <p>Die Pflichten der Kampfrichter sind folgende:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leitung des betreffenden Wettkampfes;</li> <li>2. klares Verkünden und Zeichengeben;</li> <li>3. Aufrechterhalten einer reibungslosen Kommunikation mit den anderen Kampfrichtern;</li> <li>4. Zurkenntnisnahme der Fahnsignale der anderen Kampfrichter;</li> <li>5. Reflexion über das Kampfrichten nach den Wettkämpfen, nötigenfalls unter Bezugnahme auf die Ansichten des obersten Kampfrichters (<i>shimpan-chô</i>) oder des leitenden Kampfrichters (<i>shimpan-shunin</i>).</li> </ol>
<p><b>Artikel 25 - Kampfflächenpersonal (<i>kakariin</i>)</b></p> <p>Im Hinblick auf eine ordentliche Wettkampfdurchführung, soll das Kampfflächenpersonal aus Zeitnehmern, Listenführern, Anzeigenbedienern und Wettkämpferausrufern bestehen. Die Zusammensetzung</p>	<p><b>Artikel 22 (Zusammensetzung und Pflichten des Wettkampfflächenpersonals)</b></p> <p>Die Zusammensetzung und die Pflichten des Wettkampfflächenpersonals gemäß Art. 25 der Regeln sind folgende:</p>

Die Regeln	Die ergänzenden Regeln
<p>und die sich daraus ergebenden Pflichten sind in den ergänzenden Regeln festgelegt.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pro Wettkampffläche sollen im Prinzip ein Hauptzeitnehmer und zwei oder mehr Nebenzeitnehmer vorhanden sein, die die Wettkampfzeit nehmen und das Zeichen für das Ende der Wettkampfdauer geben.</li> <li>2. Pro Wettkampffläche sollen im Prinzip ein Hauptlistenführer und zwei oder mehr Nebenlistenführer vorhanden sein, die die Kampfrichterurteile aufzeichnen und auf die Fahnen achten.</li> <li>3. Pro Wettkampffläche sollen im Prinzip ein Hauptanzeigetafel­führer und zwei oder mehr Nebenzeigetafel­führer vorhanden sein, die die Anzeigetafeln führen. Auf den Tafeln soll der Wettkampfstand, eingeschlossen die Art der <i>yûkô-datotsu</i>, die Anzahl und Art der <i>hansoku</i> und die Dauer der abgeschlossenen Wettkämpfe angezeigt werden.</li> <li>4. Pro Wettkampffläche sollen ein Hauptausrufer und zwei oder mehr Nebenausrufer vorhanden sein, die die Wettkämpfer ausrufen und deren Ausrüstung überprüfen.</li> </ol> <p><b>Artikel 23 (Kleidung der Kampfrichter)</b></p> <p>Die Kleidung der Kampfrichter soll wie folgt aussehen, wenn nichts anderes auf den jeweiligen Turnieren festgelegt worden ist:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Das Jackett soll einfarbig dunkelblau sein.</li> <li>2. Die Hose soll einfarbig grau sein.</li> <li>3. Das Oberhemd soll einfarbig weiß sein.</li> <li>4. Die Krawatte soll einfarbig dunkelrot sein.</li> <li>5. Die Socken sollen einfarbig dunkelblau sein.</li> </ol>
<p style="text-align: center;"><b>Kapitel 2</b> <b>Kampfrichten</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Paragraf 1</b> <b>Angelegenheiten des Kampfrichtens</b></p> <p><b>Artikel 26 - Entscheidung über <i>yûkô-datotsu</i></b></p> <p>Ein <i>datotsu</i> (Hieb oder Stich) soll in folgenden Fällen als <i>yûkô</i> (gültig) anerkannt und als Punkt gewertet werden:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. wenn zwei oder drei Kampfrichter das Zeichen für <i>yûkô-datotsu</i> gegeben haben,</li> <li>2. wenn ein Kampfrichter das Zeichen für <i>yûkô-datotsu</i> gegeben hat und die beiden anderen Kampfrichter das Zeichen für Enthaltung gegeben haben.</li> </ol> <p><b>Artikel 27 - Widerruf einer <i>yûkô-datotsu</i>-Verkündung</b></p> <p>In dem Fall eines ungehörigen Verhaltens eines Wettkämpfers, kann die Entscheidung über <i>yûkô-datotsu</i> auf einer Kampfrichterberatung (<i>gôgi</i>) wider-</p>	<p><b>Artikel 24 (Widerruf einer <i>yûkô-datotsu</i>-Entscheidung)</b></p> <p>Der Widerruf einer <i>yûkô-datotsu</i>-Entscheidung gemäß Art. 27 der Regeln soll in folgenden Fällen erfolgen:</p>

Die Regeln	Die ergänzenden Regeln
<p>rufen werden. Dies kann auch nach der Verkündung des Punktes geschehen.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wenn der Wettkämpfer, der einen <i>yūkō-datotsu</i> angebracht hat, unachtsam in körperlicher und geistiger Haltung einem möglichen Gegenangriff gegenüber ist.</li> <li>2. Wenn der Wettkämpfer, der einen <i>yūkō-datotsu</i> angebracht hat, zu übertriebene Gesten von überschüssiger Kraft oder über die Wirksamkeit des <i>datotsu</i> macht.</li> </ol>
<p><b>Artikel 28 - Verhalten bei einer fehlerhaften <i>yūkō-datotsu</i>-Entscheidung</b></p> <p>Wenn ein Kampfrichter Zweifel an einer Entscheidung über <i>yūkō-datotsu</i> etc. hegt, soll der Kampfrichter eine Beratung (<i>gōgi</i>) einberufen, worin die Kampfrichter über den Einwand beraten.</p>	<p><b>Artikel 25 (Fehlerhafte <i>yūkō-datotsu</i>-Entscheidung)</b></p> <p>Die Fälle einer fehlerhaften <i>yūkō-datotsu</i>-Entscheidung gemäß Art. 28 der Regeln sind folgende:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wenn eine fehlerhafte Entscheidung hinsichtlich des Wettkämpfers getroffen wurde, der einen <i>yūkō-datotsu</i> angebracht hat.</li> <li>2. Wenn eine <i>yūkō-datotsu</i>-Entscheidung getroffen worden ist, ohne dass das Zeichen für das Ende des Wettkampfes beachtet worden ist.</li> <li>3. Wenn eine <i>yūkō-datotsu</i>-Entscheidung getroffen worden ist, obwohl bei korrekter Beachtung der Anzahl der Regelverstöße der Wettkampf hätte beendet sein müssen.</li> </ol>
<p><b>Artikel 29 - Art und Weise des Kampfrichtens</b></p> <p>Kampfrichter sollen in folgender Art und Weise agieren:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wenn ein Kampfrichter das Zeichen für <i>yūkō-datotsu</i> gegeben hat, sollen die anderen Kampfrichter unverzüglich ihr Urteil abgeben.</li> <li>2. Wenn <i>yūkō-datotsu</i> gegeben oder der Wettkampf unterbrochen worden ist, soll der Hauptkampfrichter die Wettkämpfer den Wettkampf von den Standlinien aus wieder aufnehmen lassen.</li> <li>3. Wenn ein Kampfrichter einen Regelverstoß erkannt hat, soll der Kampfrichter unverzüglich den Wettkampf unterbrechen und dies mit der Fahne anzeigen. Wenn ein Regelverstoß nicht offensichtlich ist, soll eine Kampfrichterberatung (<i>gōgi</i>) einberufen werden, worin die Kampfrichter über den Regelverstoß entscheiden.</li> <li>4. In dem Fall von <i>tsuba-zeriai</i> ohne Kampfabsicht, soll der Hauptkampfrichter beide Wettkämpfer auf der Stelle trennen und den Wettkampf wieder aufnehmen lassen.</li> <li>5. Wenn ein Wettkämpfer um eine Wettkampfunterbrechung bittet, soll der Hauptkampfrichter eine Unterbrechung verkünden und danach den Wettkämpfer nach dem Grund befragen.</li> <li>6. Wenn über Sieg oder Niederlage mittels <i>hantei</i> entschieden werden muss, sollen alle Kampfrichter ihre Entscheidung gleichzeitig durch Heben der Fahne auf das Kommando "<i>hantei</i>" des Hauptkampfrichters hin bekannt geben.</li> </ol>	<p><b>Artikel 26 (Wakare)</b></p> <p><i>Wakare</i> (Trennung) gemäß Art. 29 Pkt. 4 der Regeln soll folgendermaßen ausgeführt werden:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Hauptkampfrichter soll die beiden Wettkämpfer durch den Ruf "<i>wakare</i>" trennen und danach den Wettkampf wieder aufnehmen lassen.</li> <li>2. Der Ort, an dem die Wettkämpfer getrennt werden, soll innerhalb der Wettkampffläche liegen.</li> </ol>



## Paragraf 2 Anordnungen von Kampfrichtern

### Artikel 30 - Verletzung oder Unfall

Wenn ein Wettkämpfer auf Grund einer Verletzung oder eines Unfalles nicht in der Lage ist, den Wettkampf fortzusetzen, sollen die Kampfrichter wie folgt verfahren, nachdem sie die Gründe gehört haben:

1. Die Schiedsrichter sollen nach der Anhörung eines Arztes entscheiden, ob der Wettkampf abgebrochen oder fortgesetzt wird. Generell soll solch eine Entscheidung binnen fünf Minuten erfolgen.
2. Sollte ein Wettkämpfer auf Grund einer Verletzung nicht in der Lage sein, den Wettkampf fortzuführen, und sollte der Gegner diese Verletzung schuldhaft herbeigeführt haben, soll der Gegner den Wettkampf verlieren. Ist hingegen die Ursache unbekannt, soll der Verletzte den Wettkampf verlieren.
3. Derjenige Wettkämpfer, der auf Grund einer Verletzung oder eines Unfalles als kampfunfähig erklärt worden ist, darf an den verbleibenden Wettkämpfen teilnehmen, sofern ein Arzt und die Kampfrichter dies erlauben.
4. Derjenige Wettkämpfer, der seinen Gegner verletzt hat und deswegen zum Verlierer erklärt worden ist, soll von weiteren Wettkämpfen ausgeschlossen werden.

### Artikel 31 - Nichterscheinen

Derjenige Wettkämpfer, der nicht erscheint, soll zum Verlierer erklärt werden und von den weiteren Wettkämpfen ausgeschlossen werden.

### Artikel 32 - Punkte der ausgeschiedenen oder nicht erschienenen Wettkämpfer

Dem Gewinner auf Grund der Art. 30 und 31 soll ein Zwei-Punkte-Sieg zugesprochen werden. Der eventuelle Punkt des verletzten Wettkämpfers behält seine Gültigkeit. In einer Verlängerung soll dem Gewinner ein Punkt zugesprochen werden.

### Artikel 27 (Lage des *tsuru*)

Wenn ein Kampfrichter erkannt hat, dass das *tsuru* sich nicht auf der Oberseite des *shinai* befindet, soll der Kampfrichter den Hauptkampfrichter auf diesen Fehler aufmerksam machen. Der Hauptkampfrichter soll den Wettkämpfer eindeutig darauf hinweisen, diesen Fehler zu berichtigen. Wenn sich diese Unrichtigkeit bei dem Wettkämpfer wiederholt, sollen die Kampfrichter keinen *yūkō-datotsu* anerkennen.

### Artikel 28 (Nichterscheinen)

Das Nichterscheinen gemäß Art. 31 der Regeln beinhaltet folgenden Fall:

Wenn der Wettkämpfer eigenmächtig aus gesundheitlichen oder anderen Gründen dem Wettkampf fernbleibt.

## Die Regeln

### Artikel 33 - Punkte oder vorheriger Status eines Missetäters

Die Punkte oder der vorherige Status eines Missetäters, der gemäß Art. 30 Pkt. 2 den Wettkampf verloren hat, sollen für ungültig erklärt werden.

### Paragraf 3 Angelegenheiten der Barattung (*gôgi*) und des Einspruchs (*igi*)

#### Artikel 34 - *Gôgi* (Beratung)

Wenn eine Beratung (*gôgi*) erforderlich erscheint, soll ein Kampfrichter den Wettkampf unterbrechen und eine Beratung auf der Mitte der Wettkampffläche einberufen.

#### Artikel 35 - *Igi* (Einspruch)

Niemandem soll es erlaubt sein, gegen eine *hantei*-Entscheidung der Kampfrichter Einspruch einzulegen.

#### Artikel 36 - Einspruch gegen Fehler bei Kampfrichterentscheidungen

Wenn der Betreuer einer Mannschaft Zweifel an der Regelauslegung der Kampfrichter hegt, darf der Betreuer einen Protest bei dem leitenden Kampfrichter (*shimpan-shunin*) oder dem obersten Kampfrichter (*shimpan-chô*) innerhalb der Wettkampfzeit des betroffenen Wettkämpfers einlegen.

## Kapitel 3 Verkündung und Fahnsignale

#### Artikel 37 - Verkündung

Die Kampfrichter sollen den Beginn, das Ende, die Wiederaufnahme, die Unterbrechungen, das Trennen, die *yûkô-datotsu*, den Sieg oder die Niederlage, die Beratung (*gôgi*) und den Regelverstoß in der Art und Weise verkünden, wie es in der angefügten Tabelle (s. Anh. A, Tab. 1) beschrieben ist. Die Kampfrichter dürfen die Gründe für die Entscheidung hinzufügen, wenn es notwendig erscheint.

#### Artikel 38 - Fahnsignale

Das Signalisieren der Kampfrichter durch das Bewegen der Fahnen für eine Unterbrechung, *yûkô-datotsu*, Sieg oder Niederlage, *gôgi* und Regelverstoß soll in der Art und Weise erfolgen, wie es in der angefügten Tabelle (s. Anh. A, Tabelle 1) beschrieben ist.

## Die ergänzenden Regeln

#### Artikel 29 (Protest)

Der Protest gemäß Art. 36 der Regeln soll in folgender Art und Weise eingelegt werden, bevor das *sôgono-rei* (beiderseitige Verbeugung) am Ende der Wettkampfzeit durch die Wettkämpfer erfolgt ist:

1. Der Sprecher soll signalisieren, dass er einen Protest einlegt.
2. Der Sprecher soll die Zweifel dem leitenden Kampfrichter (*shimpan-shunin*) oder dem obersten Kampfrichter (*shimpan-chô*) darlegen.

**Kapitel 4  
Anhang**

**Artikel 39 - Ergänzende Angelegenheiten**

Wenn Dinge geschehen, die in den Regeln nicht behandelt werden, sollen die Kampfrichter nach einer Beratung eine Entscheidung treffen, nachdem die Angelegenheit mit dem obersten oder leitenden Kampfrichter besprochen worden ist.

**Regelwerk**

1. Wenn es auf Grund der Größe oder der Art des Turnieres schwierig ist, die Regeln und ergänzenden Regeln zu befolgen, kann das Turnier abweichend von diesen Vorschriften durchgeführt werden, vorausgesetzt, die Absichten der Regeln und der ergänzenden Regeln werden nicht verletzt.
2. Die Regeln sollen am 1. Juli 1995 in Kraft treten.



# Richtlinien für den Kendowettkampf und das Kampfrichten

Richtlinien für den Wettkampf	Richtlinien für Kampfrichter
<p>Wettkämpfer sollen sich in folgender Art und Weise bei Beginn und Ende eines Wettkampfes verhalten:</p> <p><b>Betreteten oder Verlassen der Wettkampfstätte</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Beim Betreten der Wettkampfstätte sollen sich die Wettkämpfer an ihren Plätzen in Reihen aufstellen, sich auf das Zeichen des Leiters hin in Richtung der Hauptseite verbeugen (<i>rei</i>) und sich danach setzen. Auch vor dem Verlassen der Wettkampfstätte sollen sich die Wettkämpfer in Reihen aufstellen und sich verbeugen (<i>rei</i>).</li></ol> <p><b>Die Aufstellung der Mannschaften</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Die beiden gegnerischen Mannschaften stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf (drei Schritte hinter der Standlinie (s. Anh. B: Aufstellung bei Beginn und Ende von Mannschaftswettkämpfen, Abb. 1) und verbeugen sich (<i>rei</i>) auf das Zeichen des Hauptkampfrichters hin. Zu Beginn sind nur der <i>sempô</i> (der erste Wettkämpfer) und der <i>jihô</i> (der zweite Wettkämpfer) fertig gerüstet. Für den Fall, dass der nächste Wettkampf unmittelbar an den letzten Wettkampf anschließt, sollen sich zwei Mannschaften in einer Reihe aufstellen. Wenn es nicht möglich ist, dass sich je zwei Mannschaften (die startende und die endende) in einer Reihe gemäß Abb. 1 aufstellen, sollen sich die endenden und startenden Mannschaften getrennt verbeugen (<i>rei</i>) (s. Anh. B: Aufstellung bei Beginn und Ende von Mannschaftswettkämpfen, Abb. 1 und 2).</li></ol>	<p><b>Betreteten</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Beim Betreten oder Verlassen der Wettkampfflächen sollen die Kampfrichter mit dem Hauptkampfrichter in der Mitte in einer Linie stehen und die Fahnen in der rechten Hand halten (s. Anh. B: Platzwechsel und Auswechseln der Kampfrichter, Abb. 1 und 6).</li></ol> <p><b>Bewegung der Kampfrichter und Halten der Fahnen vor Beginn der Wettkämpfe</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Die Kampfrichter sollen sich wie folgt bewegen:<ol style="list-style-type: none"><li>(1) Die Kampfrichter sollen sich wie folgt bewegen: Bei Einzelwettkämpfen (der erste Wettkampf) sollen sich die Kampfrichter nach der Aufstellung in ihre Ausgangsposition begeben (s. Anh. B: Platzwechsel und Auswechseln der Kampfrichter, Abb. 1 und 2).</li><li>(2) Bei Mannschaftswettkämpfen sollen sich die Kampfrichter zu ihren Ausgangspositionen begeben, nachdem sie auf Kommandos des Hauptkampfrichters hin, in einer Reihe stehend die Mannschaften sich haben verbeugen lassen (s. Anh. B: Platzwechsel und Auswechseln der Kampfrichter, Abb. 1 und 2).</li></ol></li><li>2. Die Fahnen sollen wie folgt gehalten werden:<ol style="list-style-type: none"><li>(1) Die Fahnen sollen in der rechten Hand gehalten werden, wenn die Kampfrichter ihre Positionen einnehmen.</li><li>(2) Nachdem sich die Kampfrichter auf ihre Ausgangspositionen begeben haben, soll der</li></ol></li></ol>

Hauptkampfrichter die rote Fahne in der rechten und die weiße Fahne in der linken Hand halten. Die Nebenkampfrichter sollen die rote Fahne in der linken und die weiße Fahne in der rechten Hand halten.

- (3) Bei dem Auswechseln der Kampfrichter sollen die Kampfrichter die Fahnen eingerollt halten, wobei sich die weiße Fahne innen und die rote Fahne außen befindet.

#### Platzwechsel der Kampfrichter

1. Der Platzwechsel der Kampfrichter soll folgendermaßen stattfinden (s. Anh. B: Platzwechsel und Auswechseln der Kampfrichter, Abb. 3 bis 6):

- (1) Wechsel von Haupt- und Nebenkampfrichter:

Die betreffenden Kampfrichter sollen sich zu den neuen Positionen begeben, ohne die Fahnen einzurollen (s. Abb. 3).

- (2) Auswechseln der Kampfrichter auf den betreffenden Positionen:

Ein Kampfrichter soll seinen Platz mit dem neuen Kampfrichter nach dem Einrollen der Fahnen und dem Austausch einer Verbeugung (*rei*) wechseln (s. Abb. 4).

- (3) Auswechseln eines Kampfrichters nach einem Platzwechsel:

Die betreffenden Kampfrichter begeben sich zu ihren Ausgangspositionen und derjenige Kampfrichter, der als Hauptkampfrichter aufgehört hat, soll mit dem neuen Nebenkampfrichter nach dem Einrollen der Fahnen und dem Austausch einer Verbeugung (*rei*) den Platz wechseln (s. Abb. 5).

- (4) Auswechseln von Kampfrichtern am Ende ihres Einsatzes:

Am Ende ihres Einsatzes sollen die Kampfrichter die Fahnen einrollen, sich in einer Reihe aufstellen und mit den neuen Kampfrichtern die Plätze wechseln (s. Abb. 6).

#### **Rei zur Hauptseite (*shōmen*)**

1. *Rei* zur Hauptseite soll in Übereinstimmung mit den Anweisungen des Hauptkampfrichters wie folgt ausgeführt werden:

- (1) Zu Beginn des ersten Wettkampfes und zu Beginn und am Ende des letzten Wettkampfes eines Turnieres wird sich verbeugt.

- (2) Wenn ein Turnier sich über mehrere Tage erstreckt, soll sich zu Beginn des ersten Wettkampfes und am Ende des letzten Wettkampfes sowie zu Beginn und am Ende des letzten Wettkampfes des Turnieres verbeugt werden.

#### **Rei zur Hauptseite (*shōmen*)**

1. Kampfrichter sollen in folgenden Situationen *rei* zur Hauptseite ausführen lassen:

- (1) Zu Beginn des ersten Wettkampfes und zu Beginn und am Ende des letzten Wettkampfes.

- (2) Wenn die Wettkämpfe über zwei oder mehr Tage angesetzt sind, soll *rei* zu Beginn des ersten und am Ende des letzten Wettkampfes eines jeden Tages ausgeführt werden sowie zu Beginn und am Ende des letzten Wettkampfes.

## Richtlinien für den Wettkampf

- (3) *Rei* zur Hauptseite soll an der *ritsurei*-Position ausgeführt werden.

### Beginn eines Wettkampfes

1. Vor Beginn des Wettkampfes sollen die beiden Wettkämpfer zur *ritsurei*-Position vortreten, sich gegenseitig im Stehen mit *sagetô* (das *shinai* an der linken Körperseite haltend) verbeugen (*rei*), dann drei Schritte vorwärts gehen und beim Ziehen des *shinai* die *sonkyô*-Haltung einnehmen. Auf das Kommando "*hajime*" des Hauptkampfrichters hin, sollen sich die beiden Wettkämpfer erheben und den Wettkampf aufnehmen.

### *Yûkô-datotsu*

1. Die Wettkämpfer sollen sofort nach der Verkündung eines *yûkô-datotsu* aufhören zu kämpfen, sich zu den Standlinien zurückbegeben, das *chudan-no-kamae* einnehmen und die Ankündigung des Hauptkampfrichters entgegennehmen.

## Richtlinien für Kampfrichter

2. Der Hauptkampfrichter soll *rei* zur Hauptseite in folgenden Fällen ausführen lassen:
  - (1) Bei Einzelwettkämpfen unmittelbar nachdem die Kampfrichter die Ausgangspositionen eingenommen haben.
  - (2) Bei Mannschaftswettkämpfen unmittelbar nachdem sich die Mannschaften und die Kampfrichter in Reihen aufgestellt haben.

### Beginn eines Wettkampfes

1. Der oberste Kampfrichter (*shimpan-chô*) soll zu Beginn des ersten Wettkampfes wie folgt agieren:
  - (1) Wenn eine Wettkampffläche vorhanden ist, soll der oberste Kampfrichter (*shimpan-chô*) aufstehen, sobald die ersten Wettkämpfer die *ritsurei*-Position eingenommen haben.
  - (2) Wenn zwei oder mehr Wettkampfflächen vorhanden sind, soll der oberste Kampfrichter (*shimpan-chô*) aufstehen und ein Zeichen mit einer Pfeife o. ä. geben, wenn alle ersten Wettkämpfer die *ritsurei*-Position eingenommen haben.
2. Um den ersten Wettkampf zu starten, soll der Hauptkampfrichter den Beginn des ersten Wettkampfes nach dem Signal des obersten Kampfrichters (*shimpan-chô*) erklären (s. Anh. B: Fahnsignale, Abb. 1).

### *Yûkô-datotsu*

1. Die Fahnsignale sollen von den Kampfrichtern folgendermaßen ausgeführt werden (s. Anh. B: Fahnsignale, Abb. 1 bis 4):
  - (1) Nachdem auf *yûkô-datotsu* erkannt worden ist, sollen sich die Kampfrichter mit den Fahnen weiterhin anzeigend auf ihre Ausgangspositionen zurückbegeben und auf das Kommando des Hauptkampfrichters hin die Fahnen senken.
  - (2) Wenn nicht auf *yûkô-datotsu* erkannt worden ist, sollen die Kampfrichter unverzüglich die Fahne senken.
  - (3) Wenn ein Kampfrichter das Zeichen für Nichtanerkennung eines *yûkô-datotsu* gegeben hat, soll der Kampfrichter mit dem Schwenken der Fahnen aufhören, sobald die anderen Kampfrichter das Zeichen zur Kenntnis genommen haben (s. Anh. B: Fahnsignale, von Abb. 3 zu Abb. 1).
  - (4) Wenn auf *yûkô-datotsu* erkannt worden ist, der Hauptkampfrichter hingegen das Zeichen für Nichtanerkennung oder Enthaltung gegeben hat, soll der Hauptkampfrichter das

## Richtlinien für den Wettkampf

### Bitte um Unterbrechung

1. Shiai-sha muss den Shushin verbal um Unterbrechung bitten, während er eine Hand hebt und dann den Grund erklären.
2. Die Wettkämpfer sollen an den Standlinien stehend die *shinai* zurückstecken, bis nahe an die Begrenzungslinie zurücktreten und *sonkyō* einnehmen oder im *seiza* die Ausrüstung oder Kleidung in Ordnung bringen.

### Unterbrechung

1. Wenn ein Kampfrichter "*yame*" ruft, sollen die Wettkämpfer sofort den Wettkampf unterbrechen und zu den Standlinien zurückkehren, um dort die Ankündigung oder Anweisungen des Hauptkampfrichters entgegenzunehmen.

## Richtlinien für Kampfrichter

Zeichen für *yūkō-datotsu* geben (s. Anh. B: Fahnsignale, von Abb. 3 bis 4 zu Abb. 2).

2. Bei einem Widerruf einer *yūkō-datotsu*-Entscheidung, soll der Hauptkampfrichter, nachdem eine Entscheidung auf der vorher einberufenen Beratung (*gōgi*) getroffen wurde, die Fahnen kreuzweise schwingen, nachdem der Widerruf erklärt wurde (s. Anh. B: Fahnsignale, Abb. 2 bis 3).

### Bitte um Unterbrechung

1. Nach Kenntnisnahme der Bitte eines Wettkämpfers um Unterbrechung, soll der Hauptkampfrichter unverzüglich den Wettkampf unterbrechen und den Wettkämpfer nach dem Grund für seine Bitte fragen (gemäß Art. 29, Pkt. 5 der Regeln).
2. Wenn der Hauptkampfrichter die Bitte um Unterbrechung für ungerechtfertigt erachtet, soll der Hauptkampfrichter eine Beratung (*gōgi*) einberufen.

### Unterbrechung

1. Kampfrichter sollen in folgenden Fällen die Wettkämpfer unterbrechen:
  - (1) bei Regelverstoß
  - (2) bei Verletzung oder Unfall
  - (3) zur Vermeidung von Gefahr
  - (4) wenn ein Wettkämpfer unfähig ist, das *shinai* zu handhaben
  - (5) bei Protest
  - (6) zur Beratung (*gōgi*)
  - (7) wenn das *tsuru* nicht auf der Oberseite des *shinai* ist
2. Bei der Verkündung einer Unterbrechung sollen sich die Kampfrichter folgendermaßen verhalten (s. Anh. B: Fahnsignale, Abb. 1 bis 10):
  - (1) Auf die Verkündung einer Unterbrechung hin sollen sich die Kampfrichter zu ihren Ausgangspositionen begeben.
  - (2) Wenn beide Wettkämpfer die Verkündung einer Unterbrechung oder die Fahnsignale zur Kenntnis genommen haben, sollen die Kampfrichter die Fahnen senken (s. Anh. B: Fahnsignale, von Abb. 6 zu Abb. 1).
  - (3) Wenn die Kampfrichter auf Regelverstoß erkannt haben, sollen die Kampfrichter weiterhin anzeigend auf ihre Ausgangspositionen gehen und die Fahnen auf die Verkündung des Hauptkampfrichters hin senken (s. Anh. B: Fahnsignale, von Abb. 9 zu Abb. 1).
  - (4) Wenn ein Nebenkampfrichter eine Unter-



## Richtlinien für den Wettkampf

## Richtlinien für Kampfrichter

### Gôgi (Beratung)

1. Auf das Kommando "gôgi" des Hauptkampfrichters hin, sollen die beiden Wettkämpfer an den Standlinien stehend die *shinai* zurückstecken, bis nahe an die Begrenzungslinie zurücktreten und dort in *sonkyô*- oder *seiza*-Haltung warten.

### Wiederaufnahme

1. Zur Wiederaufnahme des Kampfes nach einer Unterbrechung sollen die Wettkämpfer an ihren Standlinien das *chudan-no-kamae* einnehmen und auf das Kommando des Hauptkampfrichters hin den Kampf wieder aufnehmen.

brechung ausgesprochen hat, soll der Hauptkampfrichter ebenfalls den Wettkampf unterbrechen und das Signal durch Heben der Fahnen geben (s. Anh. B: Fahnsignale, von Abb. 6 zu Abb. 1).

3. Wenn ein Wettkämpfer sein *shinai* auf den Boden hat fallen lassen oder er gestürzt ist, ohne dass der Gegner unverzüglich einen Hieb oder Stich hat anbringen können, soll der Hauptkampfrichter den Wettkampf unterbrechen (s. Anh. B: Fahnsignale, von Abb. 6 zu Abb. 1).
4. Wenn ein Regelverstoß begangen worden ist, soll der Hauptkampfrichter beide Fahnen in einer Hand halten und die Art und Anzahl des Regelverstoßes verkünden, wobei er mit dem Finger auf den Kämpfer zeigt, der sich regelwidrig verhielt. Danach soll die Ausgangsposition wieder eingenommen werden (s. Anh. B: Fahnsignale, von Abb. 9 zu Abb. 1).
5. Wenn beide Wettkämpfer gleichzeitig einen Regelverstoß begangen haben und ein Punkt dem weißen (roten) Wettkämpfer gegeben werden muss, soll der Hauptkampfrichter zuerst den weißen (roten) Wettkämpfer und danach den roten (weißen) Wettkämpfer behandeln (s. Anh. B: Fahnsignale, von Abb. 10 zu Abb. 1).

### Gôgi (Beratung)

1. In den folgenden Fällen soll eine Kampfrichterberatung einberufen werden:
  - (1) Widerruf einer *yûkô-datotsu*-Entscheidung;
  - (2) Fehler durch Kampfrichter;
  - (3) uneindeutiger Regelverstoß;
  - (4) Zweifel an der Ausführung oder Anwendung der Regeln.
2. Die Beratung soll von den Kampfrichtern folgendermaßen abgehalten werden:
  - (1) Der Hauptkampfrichter soll beide Wettkämpfer bis zum Rand der Begrenzungslinie zurücktreten lassen.
  - (2) Wenn ein Nebenkampfrichter die Beratung einberufen hat, soll der Hauptkampfrichter den Wettkampf unverzüglich unterbrechen (s. Anh. B: Fahnsignale, von Abb. 6 über Abb. 8 zu Abb. 1).

### Wiederaufnahme

1. Wenn die Wiederaufnahme für "*nihomme*" (den zweiten Punkt) oder "*shôbu*" (den letzten Punkt) stattfindet, sollen die Nebenkampfrichter die Fahnen wie bezeichnet auf das Kommando des Hauptkampfrichters hin senken (s. Anh. B: Fahnsignale, von Abb. 2 zu Abb. 1).

## Richtlinien für den Wettkampf

### **Wakare (Trennung)**

1. Auf das Kommando "*wakare*" des Hauptkampfrichters hin sollen sich die Wettkämpfer unverzüglich trennen und auf der Stelle das *chudan-no-kamae* einnehmen, um auf das Kommando des Hauptkampfrichters hin den Wettkampf wieder aufzunehmen.

### **Igi (Einlegen eines Protestes)**

1. Wenn der Betreuer einen Protest (*igi*) eingelegt hat, sollen die Wettkämpfer in der gleichen Art warten wie beim *gōgi*.

### **Sieg durch *hantei*, Losentscheid oder bei Kampfunfähigkeit**

1. Wenn mittels *hantei* über Sieg oder Niederlage entschieden wird, sollen die Wettkämpfer an den Standlinien das *chudan-no-kamae* einnehmen und das Urteil durch den Hauptkampfrichter entgegennehmen.
2. Wenn über Sieg oder Niederlage durch Los oder bei Kampfunfähigkeit entschieden wird, sollen die Wettkämpfer wie unter 1 verfahren.

## Richtlinien für Kampfrichter

2. Bei der Wiederaufnahme des Wettkampfes nach einer Unterbrechung soll der Hauptkampfrichter in der gleichen Weise verfahren wie zu Beginn des Wettkampfes (s. Anh. B: Fahmens., Abb. 1).

### **Wakare (Trennung)**

1. Wenn das *tsuba-zerai* bei beiden Wettkämpfern zu einem Patt gekommen ist, soll der Hauptkampfrichter beide durch das Kommando "*wakare*" und das Heben der Fahnen gerade vorwärts trennen. Der Wettkampf soll auf das Kommando "*hajime*" und das Senken der Fahnen fortgesetzt werden (s. Anh. B: Fahnsignale, von Abb. 7 zu Abb. 1). Wenn ein Wettkämpfer sich nahe an der Begrenzungslinie befindet, darf der Hauptkampfrichter die Positionen beider Wettkämpfer unverzüglich korrigieren.

### **Igi (Einlegen eines Protestes)**

1. Kampfrichter sollen bei Protesten folgendermaßen handeln:
  - (1) Die Kampfrichter sollen den Wettkampf unverzüglich unterbrechen (s. Anh. B: Fahnsignale, von Abb. 6 zu Abb. 1).
  - (2) Der leitende Kampfrichter (*shimpan-shunin*) oder der oberste Kampfrichter (*shimpan-chō*) soll mit den Kampfrichtern den Protest auf einer Beratung (*gōgi*) erörtern.
  - (3) Der leitende Kampfrichter (*shimpan-shunin*) oder der oberste Kampfrichter (*shimpan-chō*) soll dem Betreuer das Ergebnis der Beratung mitteilen.
  - (4) Der Hauptkampfrichter soll die Wettkämpfer den Wettkampf wieder aufnehmen lassen (s. Anh. B: Fahnsignale, Abb. 1).

### **Sieg durch *hantei*, Losentscheid oder bei Kampfunfähigkeit**

1. Bei der Entscheidung über Sieg oder Niederlage mittels *hantei*, sollen die Kampfrichter ihr Urteil durch gleichzeitiges Heben der Fahne auf das Kommando "*hantei*" des Hauptkampfrichters hin abgeben (s. Anh. B: Fahnsignale, von Abb. 2 zu Abb. 1). Bei dieser Gelegenheit dürfen die Kampfrichter nicht auf Unentschieden oder Enthaltung entscheiden.
2. Bei der Erklärung über Sieg oder Niederlage durch Losentscheid oder bei Kampfunfähigkeit soll der Hauptkampfrichter das Zeichen durch Heben der Fahne für den Gewinner bei der Verkündigung geben und daraufhin die Fahne so gleich senken (s. Anh. B: Fahnsignale, von Abb. 2 zu Abb. 1).

## Richtlinien für den Wettkampf

### **Fusen-gachi (Nichterscheinen)**

1. Bei der Verkündung von *fusen-gachi* nimmt der Wettkämpfer die gleiche Haltung an der Standlinie wie zu Beginn eines Wettkampfes ein, erhebt sich für die Entscheidung, nimmt wiederum die *sonkyô*-Haltung ein, steckt sein *shinai* zurück und begibt sich in die Ausgangsposition.
2. Für die *fusen-gachi*-Entscheidung bei einem Mannschaftswettkampf stellt sich die Gewinnermannschaft in einer Reihe auf und nimmt die Entscheidung entgegen (s. Anh. B: Aufstellung bei Beginn und Ende von Mannschaftswettkämpfen, Abb. 1).

### **Ende**

1. Am Ende eines Wettkampfes sollen sich die Wettkämpfer zuerst zu ihren Standlinien begeben und das *chudan-no-kamae* einnehmen, um die Ankündigung des Hauptkampfrichters entgegenzunehmen. Danach gehen sie in *sonkyô*-Haltung, stecken ihr *shinai* zurück, stehen auf, treten in *taîtô*-Haltung zur *ritsurei*-Position zurück, senken ihr *shinai* in die *sagetô*-Haltung und tauschen eine Verbeugung im Stehen aus (*rei*).
2. Am Ende eines Mannschaftswettkampfes sollen sich die Wettkämpfer beider Mannschaften an der *ritsurei*-Position aufreihen, sich nach Aufforderung durch den Hauptkampfrichter verbeugen (*rei*) und dann zurücktreten. Hierbei soll der letzte Wettkämpfer mit *shinai* und komplett gerüstet auftreten (s. Anh. B: Aufstellung bei Beginn und Ende von Mannschaftswettkämpfen, Abb. 1 und 2).

### **Andere Richtlinien**

#### **Nitô\*-no-kamae (\* zwei shinai) und Wegstecken**

1. Der Wettkämpfer soll zwei *shinai* (*nitô*) in folgender Art und Weise handhaben:
  - (1) *Daitô* (langes *shinai*) und *shôtô* (kurzes *shinai*) sollen in der linken Hand im *sagetô* getragen werden.
  - (2) Bei der Einnahme des *kamae* soll zuerst das *shinai*, welches mit der linken Hand gehalten werden soll, mit der rechten Hand gezogen und dann in die linke Hand gewechselt werden. Danach wird das zweite *shinai* gezogen und das *kamae* eingenommen.
  - (3) Um die zwei *shinai* wegzustecken, wird zuerst das mit der rechten Hand geführte *shinai*, dann das mit der linken Hand geführte *shinai* weggesteckt.
  - (4) Des Weiteren soll sich wie bei *ittô* (ein *shinai*) verhalten werden.

## Richtlinien für Kampfrichter

### **Fusen-gachi (Nichterscheinen)**

1. Bei Einzelwettkämpfen soll der Hauptkampfrichter gleichzeitig mit dem Heben der Fahne den Sieger verkünden (s. Anh. B: Fahnsignale, Abb. 2).
2. Bei Mannschaftswettkämpfen soll der Hauptkampfrichter gleichzeitig mit dem Heben der Fahne den Sieger verkünden, nachdem die Siegermannschaft sich in einer Reihe aufgestellt hat (s. Anh. B: Fahnsignale, Abb. 2).

### **Ende**

1. Wenn auf Sieg oder Niederlage erkannt worden ist oder die Wettkampfzeit abgelaufen ist, soll der Hauptkampfrichter den Wettkampf unterbrechen und die Wettkämpfer zu den Standlinien treten lassen. Daraufhin soll die Entscheidung gleichzeitig mit dem Heben der Fahne verkündet werden (s. Anh. B: Fahnsignale, von Abb. 6 über Abb. 1, 2 oder 5 zu Abb. 1). Bei einer Verlängerung soll der Hauptkampfrichter "*enchô*" erklären und den Wettkampf wieder aufnehmen lassen (s. Anh. B: Fahnsignale, Abb. 1).
2. Wenn Mannschaftswettkämpfe beendet worden sind, sollen die Kampfrichter in einer Reihe stehen, und der Hauptkampfrichter soll beide Mannschaften *rei* ausführen lassen (s. Anh. B: Aufstellung bei Beginn und Ende von Mannschaftswettkämpfen, Abb. 1).

### **Andere Richtlinien**

## Richtlinien für den Wettkampf

2. Die Kleidung der Wettkämpfer soll ordentlich, sauber und ohne Risse sein.
3. Die Protektoren sollen eng angelegt werden, so dass sie sich während des Kampfes nicht lösen. Weiterhin soll die Länge der *men*-Bänder vom Knoten gemessen nicht mehr als 40 Zentimeter betragen.
4. Die Wettkämpfer sollen innerhalb der Wettkampffläche nur *sogô-no-rei* ausführen und sich des Verbeugens gegenüber den Kampfrichtern sowie privat im Sitzen zueinander enthalten.
5. Bei Wechsel der Wettkämpfer soll Händeschütteln oder Klopfen auf das *dô* des Mannschaftskameraden vermieden werden.
6. Die Wettkämpfer sollen nicht die Wettkampffläche betreten, bevor die Kampfrichter nach einem Wechsel ihre Positionen eingenommen haben.
7. Ein Wettkämpfer soll die Wettkampffläche erst dann betreten, wenn der vorherige Wettkämpfer diese verlassen hat.
8. Die Betreuer oder Wettkämpfer sollen keine Uhren in den Wartebereich der Wettkämpfer bringen, den Wettkämpfern Zeichen geben oder die Wettkämpfer anfeuern.
9. Während des Wettkampfes des *sempô* und während des letzten Wettkampfes wird von den wartenden Wettkämpfern erwartet, dass sie in *seiza*-Haltung sitzen.

## Richtlinien für Kampfrichter

1. Kampfrichter sollen vor Beginn eines Wettkampfes überprüfen, ob die Kleidung der Wettkämpfer (*kendôgi*, *hakama*, Bänder und Namensschild) bestimmungsgemäß angelegt worden ist (gemäß Art. 5 der Regeln und Art. 4 und 5 der ergänzenden Regeln).
2. Die Kampfrichter sollen überprüfen, ob die Wettkämpfer mit bestimmungsgemäßen Schutzausrüstungen und *shinai* (eingeschlossen *tsuba*) ausgerüstet sind (gemäß Art. 3 und 4 der Regeln und Art. 4 und 5 der ergänzenden Regeln).
3. Der Hauptkampfrichter soll unangemessenes Verhalten der Wettkämpfer korrigieren.
4. Die Kampfrichter sollen Wettkämpfer, die unpassende Äußerungen oder Handlungen auf ihren Plätzen nach dem Wettkampf tätigen, streng zurechtweisen.
5. Das Wettkampfflächenpersonal soll im Voraus die Aufgaben mit dem obersten oder leitenden Kampfrichter koordinieren, so dass ein reibungsloser Ablauf der Wettkämpfe gewährleistet ist.
6. Das Anzeigentafelpersonal soll Fahnen nach deren Überprüfung auf den Kampfrichtertisch legen (6 Paar Fahnen pro Wettkampffläche sind notwendig).

## ANHANG A - Die Regeln und die ergänzenden Regeln

**Tabelle 1: Kampfrichterkommandos und Fahnsignale**

	Angelegenheit	Kommando	Fahnsignal	Art*
Beginn	Beginn eines Wettkampfes	"hajime"	Halten der Fahnen seitlich am Körper	Abb. 1
Wiederaufnahme	Wiederaufnahme eines Wettkampfes	"hajime"	wie zuvor	Abb. 1
Unterbrechung	Unterbrechung eines Wettkampfes	"yame"	Heben beider Fahnen senkrecht nach oben	Abb. 6
<i>Yūkō-datotsu</i>	Entscheidung für <i>yūkō-datotsu</i>	"men-/kote-/dō-/tsuki-ari"	Heben einer Fahne im Winkel von 45° seitlich nach oben	Abb. 2
	Ablehnung eines <i>yūkō-datotsu</i>		kreuzweises Schwingen der Fahnen	Abb. 3
	Enthaltung		gekreuztes Halten beider Fahnen vor dem Körper	Abb. 4
	Widerruf einer <i>yūkō-datotsu</i> -Entscheidung	"torikeshi"	kreuzweises Schwingen der Fahnen	Abb. 3
	Beginn zum zweiten Punkt	"nihomme"	Senken der gehobenen Fahne	Abb. 2 (dann 1)
	Beginn zum dritten Punkt nach Gleichstand	"shōbu"	wie zuvor	Abb. 2 (dann 1)
Entscheidung über Sieg oder Niederlage	Entscheidung über Sieg oder Niederlage	"shōbu-ari"	wie zuvor	Abb. 2 (dann 1)
	Beginn einer Verlängerung	"enchō-hajime"	Halten der Fahnen seitlich am Körper	Abb. 1
	Sieg mit einem Punkt	"shōbu-ari"	Heben einer Fahne im Winkel von 45° seitlich nach oben	Abb. 2
	1. Verkündung von <i>hantei</i>	"hantei"	1. wie bei <i>yūkō-datotsu</i>	Abb. 2
	2. Sieg durch <i>hantei</i>	"shōbu-ari"	2. Senken der gehobenen Fahne	Abb. 1
	Sieg bei Nichterscheinen	"shōbu-ari"	Heben einer Fahne im Winkel von 45° seitlich nach oben	Abb. 2
	Unentschieden	"hikiwake"	Halten der gekreuzten Fahnen über dem Kopf	Abb. 5
	Kampfunfähigkeit/ Disqualifikation während des Wettkampfes	"shōbu-ari"	Heben einer Fahne im Winkel von 45° seitlich nach oben	Abb. 2
	Sieg oder Niederlage durch Losentscheid	"shōbu-ari"	wie zuvor	Abb. 2
Wettkampf von Mannschaftsvertretern	"hajime"	Halten der Fahnen seitlich am Körper	Abb. 1	
<i>Gōgi</i>	Einberufung einer Beratung durch einen Kampfrichter	"gōgi"	Heben beider Fahnen in der rechten Hand gerade nach oben	Abb. 8
	Bekanntgabe des Ergebnisses		Bekanntgabe durch Fahnenzeichen durch den Hauptkampfrichter	Abb. 2

## ANHANG A - Die Regeln und die ergänzenden Regeln

**Tabelle 1: Kampfrikterkommandos und Fahnsignale (Fortsetzung)**

	Angelegenheit	Kommando	Fahnsignal	Art*
<i>Hansoku</i>	Drogenmissbrauch	"shōbu-ari"	Heben einer Fahne im Winkel von 45° seitlich nach oben	Abb. 2
	unhöfliche Äußerungen oder Handlungen	"shōbu-ari"	wie zuvor	Abb. 2
	Gebrauch unerlaubter Ausrüstung	"shōbu-ari"	wie zuvor	Abb. 2
	Bein stellen oder wegziehen	"hansoku ikkai" (..."hansoku nikai")	Halten der Fahne schräg nach unten zur Seite; Verkünden der Anzahl der <i>hansoku</i> durch Anzeige mit den Fingern	Abb. 9
	Schieben oder Stoßen des Gegners aus der Wettkampffläche	"hansoku ikkai" (..."hansoku nikai")	wie zuvor	Abb. 9
	fallen lassen des <i>shinai</i> auf den Boden	"hansoku ikkai" (..."hansoku nikai")	wie zuvor	Abb. 9
	unbegründetes Bitten um eine Unterbrechung	"hansoku ikkai" (..."hansoku nikai")	wie zuvor	Abb. 9
	gleichzeitiger Regelverstoß beider Wettkämpfer	"hansoku ikkai" (..."hansoku nikai")	Halten der Fahnen gleichzeitig schräg nach unten	Abb. 10
	weitere Verstöße gegen die Regeln	"hansoku ikkai" (..."hansoku nikai")	Halten der Fahne schräg nach unten zur Seite; Verkünden der Anzahl der <i>hansoku</i> durch Anzeige mit den Fingern	Abb. 9
	zweimaliger Regelverstoß	"hansoku nikai" und "ippon-ari"	Verkünden von <i>hansoku</i> und Anzeige mit den Fingern; Heben einer Fahne im Winkel von 45° seitlich nach oben	Abb. 2
	Ungültigkeitserklärung	"sōsai" und "onajiku-sōsai" nach dem zweiten Mal	kreuzweises Schwingen der Fahnen	Abb. 3
<i>Wakare</i>	Pattsituation	"wakare"	Strecken beider Fahnen gerade nach vorn	Abb. 7
	Fortgang	"hajime"	Senken beider Fahnen	Abb. 1
Verletzung, Unfall, Nichterscheinen	Kampfunfähigkeit wegen Verletzung, Unfall oder Nichterscheinen	"shōbu-ari"	Heben einer Fahne im Winkel von 45° seitlich nach oben	Abb. 2

\* Die angegebenen Abbildungen befinden sich in Anhang B (S. 37 u. 38)

**ANHANG A - Die Regeln und die ergänzenden Regeln**

**Tabelle 2: Beschaffenheit des *shinai***

A) <i>Ittô</i>	Geschlecht	Kinder*	Jugendliche*	Erwachsene
<b>Länge</b>	beide	kürzer als 114 cm	kürzer als 117 cm	kürzer als 120 cm
<b>Gewicht</b>	männlich	mindestens 440 g	mindestens 480 g	mindestens 510 g
	weiblich	mindestens 400 g	mindestens 420 g	mindestens 440 g
<b>Durchmesser</b>	männlich	mindestens 25 mm	mindestens 26 mm	mindestens 26 mm
	weiblich	mindestens 24 mm	mindestens 25 mm	mindestens 25 mm

\* Altersregelung in Deutschland: siehe Jugendordnung des DKenB

B) <i>Nitô</i>	Geschlecht	Erwachsene (18 Jahre und älter)	
		<i>Daitô</i> (Langschwert)	<i>Shôtô</i> (Kurzschwert)
<b>Länge</b>	beide	kürzer als 114 cm	kürzer als 62 cm
<b>Gewicht</b>	männlich	mindestens 440 g	zwischen 280 und 300 g
	weiblich	mindestens 400 g	zwischen 250 und 280 g
<b>Durchmesser</b>	männlich	mindestens 25 mm	mindestens 24 mm
	weiblich	mindestens 24 mm	mindestens 24 mm

**Schaubild zu Tabelle 2: Messung des Durchmessers am *sakigawa* (*shinai*-Spitzenschutz)**

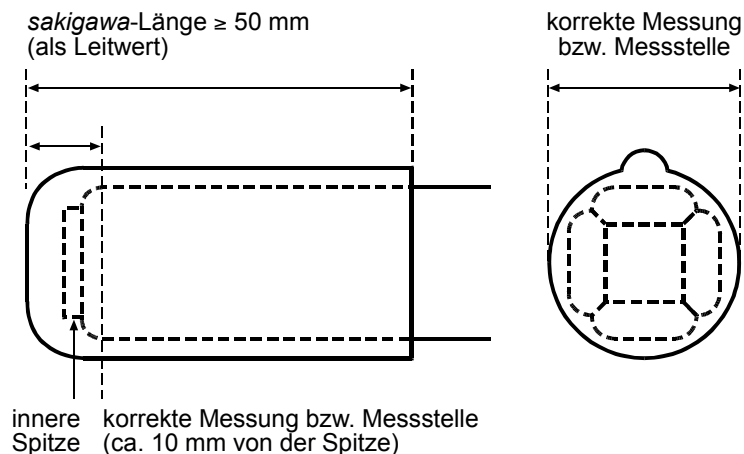


Abb. 1: Wettkampffläche (Standard)

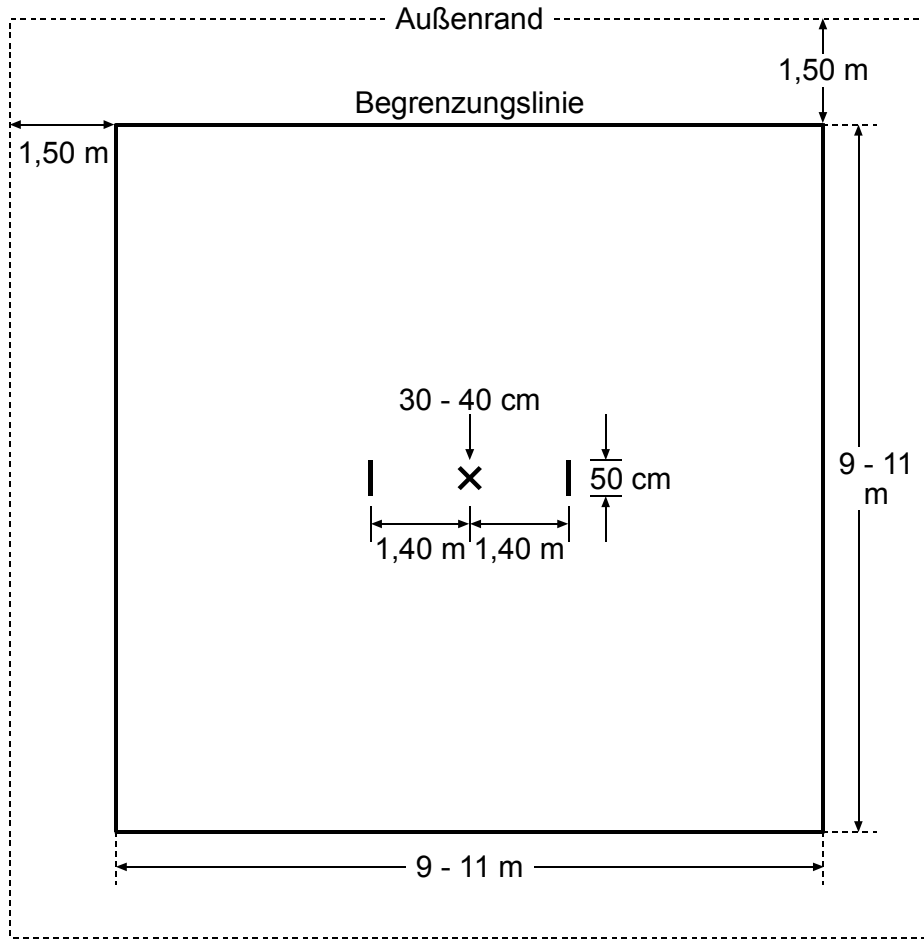
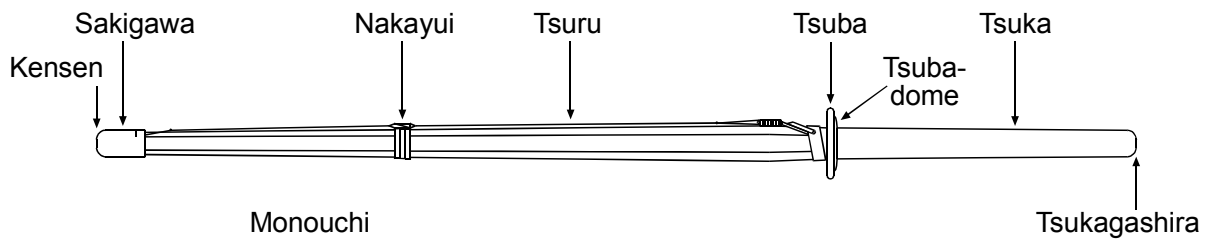


Abb. 2: Bezeichnung der *shinai*-Teile





ANHANG A - Die Regeln und die ergänzenden Regeln

Abb. 3: *Kendô-gu* (Schutzausrüstung) und *datotsu-bu* (Trefferflächen)

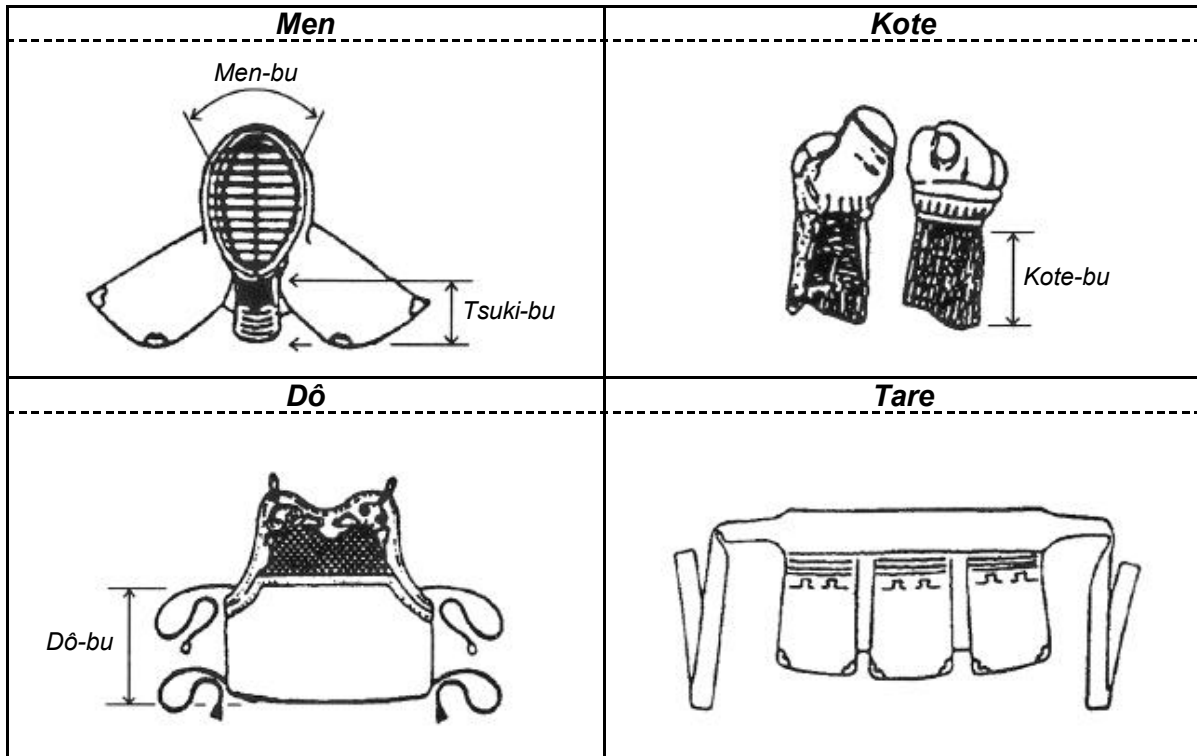


Abb. 4: Namensschild der Wettkämpfer

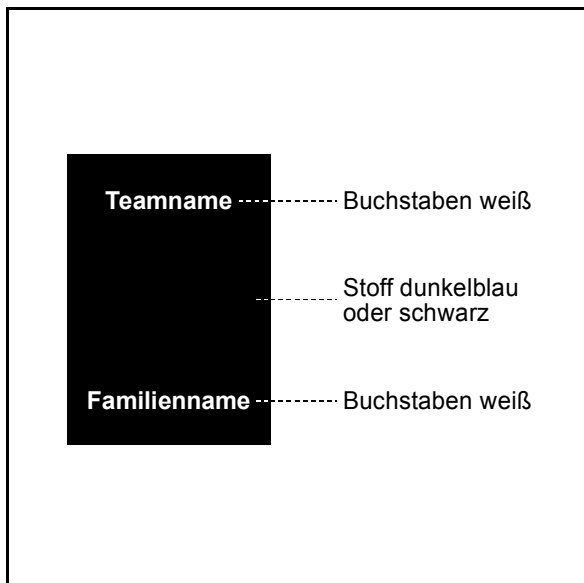
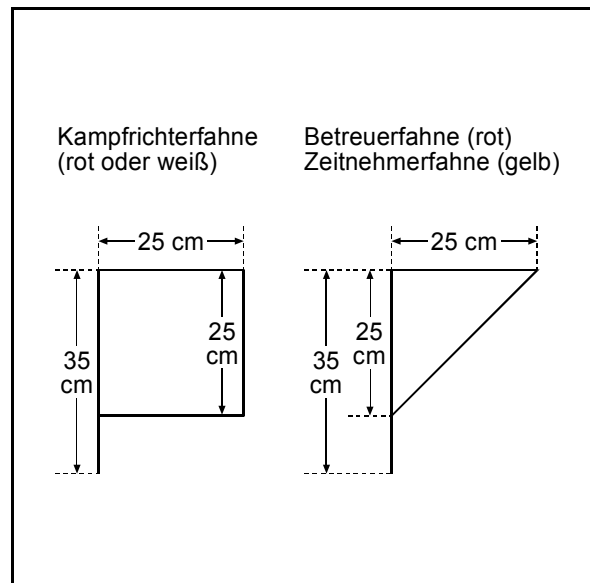


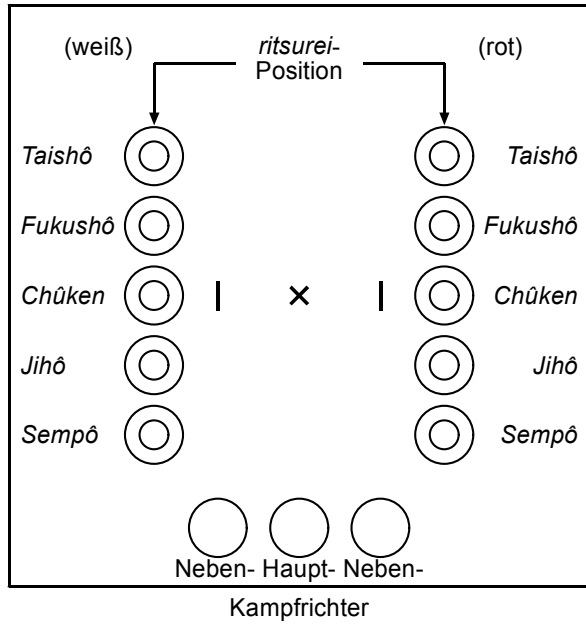
Abb. 5: Beschaffenheit der Fahnen



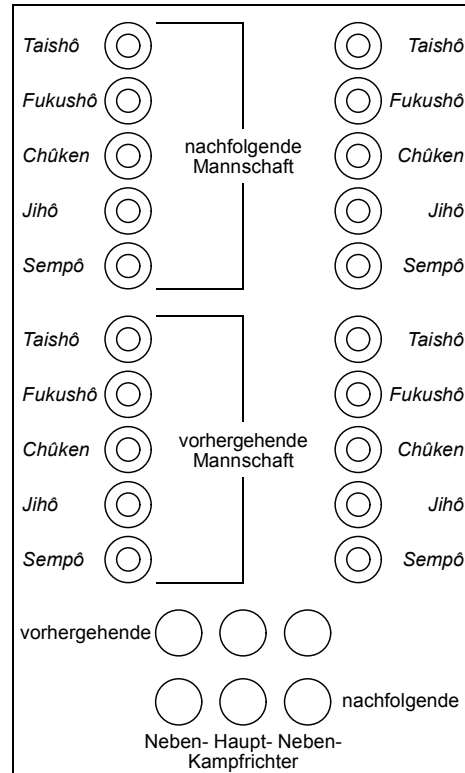


**Aufstellung bei Beginn und Ende von Mannschaftswettkämpfen**

**Abb. 1: eine Mannschaft**

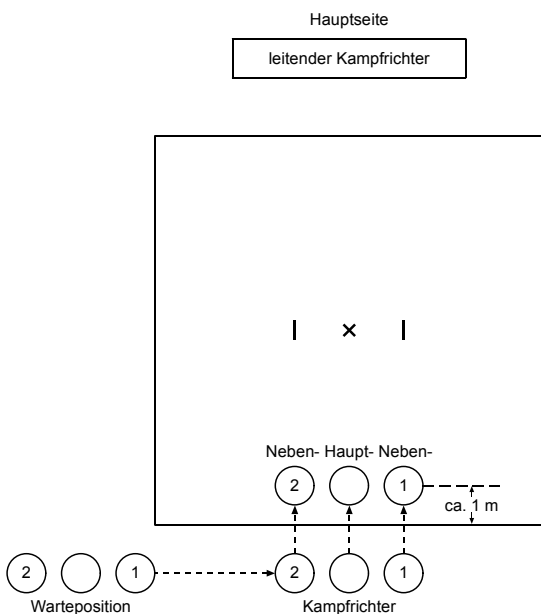


**Abb. 2: zwei Mannschaften**

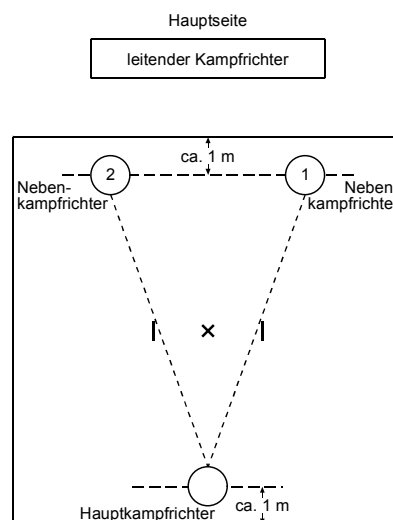


**Platzwechsel und Auswechseln der Kampfrichter**

**Abb. 1: Aufstellung der Kampfrichter**

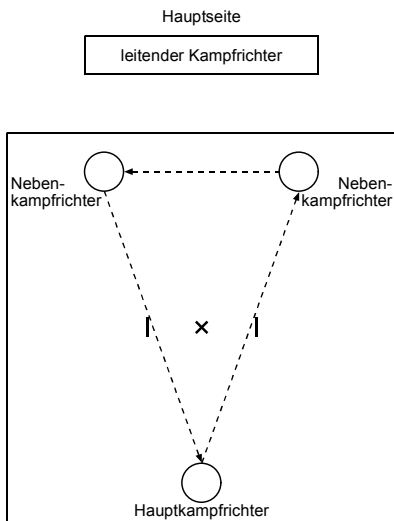


**Abb. 2: Ausgangsposition der Kampfrichter**

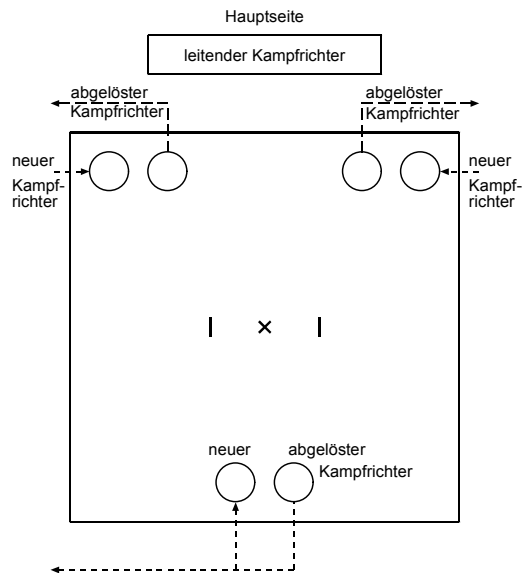


Platzwechsel und Auswechseln der Kampfrichter (Fortsetzung)

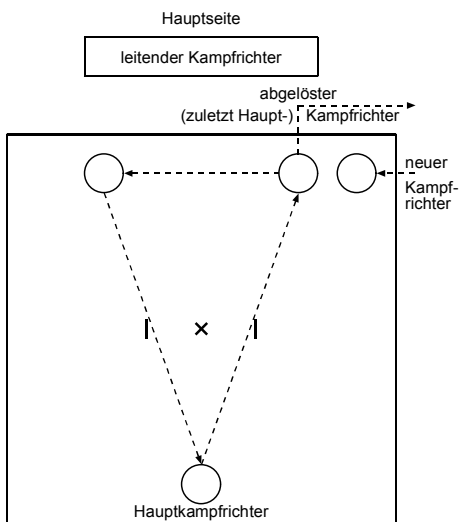
**Abb. 3: Platzwechsel der Kampfrichter**



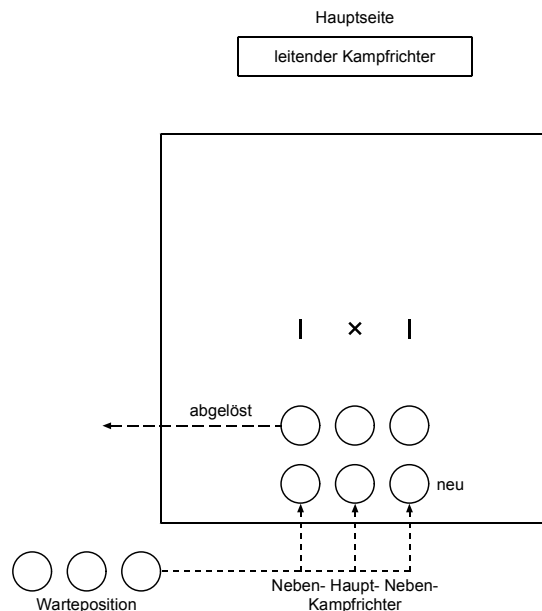
**Abb. 4: Auswechseln von Kampfrichtern**



**Abb. 5: Auswechseln eines Hauptkampfrichters**



**Abb. 6: Auswechseln in Gruppen**



**Fahnsignale**

**Abb. 1: Beginn, Wiederaufnahme, Ende**



Halten der Fahnen an beiden Seiten des Körpers  
(Standardposition)

**Abb. 2: *Yûkô-datotsu*, *hantei* oder Entscheidung über Sieg**



Heben einer Fahne schräg nach oben zur Seite

**Abb. 3: Ablehnung, Widerruf oder Üngültigkeitserklärung einer *yûkô-datotsu*-Entscheidung**



Schwingen der Fahnen kreuzweise vor dem Körper  
(Arme gestreckt)

**Abb. 4: Enthaltung einer Entscheidung über *yûkô-datotsu***



Halten der Fahnen gekreuzt vor dem Körper

**Abb. 5: Unentschieden (*hikiwake*)**



Gekreuztes Halten der Fahnen über dem Kopf

**Abb. 6: Unterbrechung**



Halten beider Fahnen mit gestreckten Armen nach oben

**Fahnensignale (Fortsetzung)**

**Abb. 7: Wakare**



Heben der Fahnen - beide Hände nach vorn gestreckt

**Abb. 8: Gôgi**



Heben der Fahnen mit der rechten Hand gerade nach oben

**Abb. 9: Regelverstoß**



Halten einer Fahne schräg nach unten zur entsprechenden Seite

**Abb. 10: Gleichzeitiger Regelverstoß**



Halten beider Fahnen schräg nach unten

## ANHANG B - Richtlinien für den Kendowettkampf und das Kampfrichten

### Verfahren der Listenführung

#### 1. Gegenstand der Anzeige und Bezeichnungen

Auf die Verkündung des Hauptkampfrichters hin soll das Tafelpersonal die folgenden Zeichen korrekt an der Anzeigetafel anbringen, damit der Verlauf des Mannschaftswettkampfes den Kampfrichtern, Wettkämpfern und Zuschauern vor Augen geführt wird:

Gegenstand	Zeichen	Hinweise zur Bedeutung
<i>Yûkô-datotsu</i>	M, K, D, T	M = <i>men</i> , K = <i>kote</i> , D = <i>dô</i> , T = <i>tsuki</i> Die Reihenfolge der <i>yûkô-datotsu</i> -Notierungen soll in Anlehnung an die Eintragung des <i>taishô</i> -Kampfes in Abb. 1 (nächste Seite) erfolgen.
<i>Hansoku</i>	▲	Regelverstöße werden als ein rotes Dreieck an der linken Seite der vertikalen Linie am Ende des Rahmens eingetragen.
zweimaliges <i>hansoku</i>	H	Wenn der zweite Regelverstoß begangen wurde, soll das Dreieck gelöscht werden und ein H soll auf der gegnerischen Seite eingetragen werden.
Aufheben von <i>hansoku</i>		Beim Aufheben von <i>hansoku</i> soll das Zeichen für den Regelverstoß stehen bleiben. Die Anzahl der Regelverstöße soll in einer Spalte der Liste eingetragen werden.
Sieg durch <i>hantei</i>	<i>hantei</i>	Das Wort <i>hantei</i> soll eingetragen werden.
Sieg durch Los	Los	Das Wort Los soll bei einer Losentscheidung eingetragen werden.
<i>Ippon-gachi</i>	<i>ippon-gachi</i>	Wenn mit einem Punkt gewonnen wird, soll das Wort <i>ippon-gachi</i> eingetragen werden.
<i>Enchô</i> (Verlängerung)	<i>enchô</i>	Das Wort <i>enchô</i> soll an der linken Seite des Kastens auf Höhe der Mittellinie eingetragen werden.
Unentschieden	×	Das Kreuz soll auf der Mittellinie des Kastens eingetragen werden.
<i>Fusen-gachi</i> (Nichterscheinen, Kampfunfähigkeit)	○○	Die Zeichen ○○ sollen auf der Gewinnerseite eingetragen werden. Im Falle einer Verlängerung soll ein Zeichen ○ auf der Gewinnerseite eingetragen werden.

**ANHANG B - Richtlinien für den Kendowettkampf und das Kampfrichten**

**Verfahren der Listenführung (Fortsetzung)**

**2. Verfahren der Aufzeichnung**

(1) Das Verfahren der Aufzeichnung bezüglich der Namen von Kampfrichtern, Mannschaften und Wettkämpfern sowie der Symbole zeigt Abb. 1.

**Abb. 1: Anzeigetafel und Verfahren der Aufzeichnung (hier bei Mannschaftswettkämpfen)**

Reihenfolge	<i>Sempô</i>	<i>Jihô</i>	<i>Chûken</i>	<i>Fukushô</i>	<i>Taishô</i>	Kampfrichter	
Teamname	Name des W.kämpfers	Name des W.kämpfers	Name des W.kämpfers	Name des W.kämpfers	Name des W.kämpfers	Name des leitenden Kampfrichters	
Rot	M			M	▲	erster Punkt	
					T	dritter Punkt	
Weiß	<i>ippon-gachi</i>	<i>enchô</i>		×		Name des Nebenkampfrichters	Name des Nebenkampfrichters
		<i>hantei</i>	○ ○	H	K	zweiter Punkt	
					▲		
Teamname	Name des W.kämpfers	Name des W.kämpfers	Name des W.kämpfers	Name des W.kämpfers	Name des W.kämpfers		

(2) Das Verfahren der Aufzeichnung bei Einzelwettkämpfen ist bei den jeweiligen Turnieren festzulegen.