

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

VERSION
FRANCAISE
JEAN-JACQUES
LAVIGNE

D'APRÈS
LE LIVRET ÉDITÉ
PAR LA
FÉDÉRATION
JAPONAISE DE
KENDO (ZNKR),
KENDO SHIAI
SHINPAN UN'EI
YORYO NO TEBIKI

FFJDA | CNK | ZNKR | 2011

Préface

Depuis 2000, la ZNKR (Fédération Japonaise de Kendo) s'est donnée pour objectif de relever le niveau du Kendo Japonais en améliorant l'arbitrage (Shinpan) au moyen d'un approfondissement de la formation des arbitres.

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

Pour que les arbitres (Shinpan-in) comprennent parfaitement les règles relatives au Shiai et à l'arbitrage et qu'ils conduisent correctement les Shiai afin de les rendre plus actifs, il convient donc d'améliorer l'arbitrage. Pour d'atteindre cet objectif, la ZNKR, s'est concentrée sur la formation des instructeurs des séminaires d'arbitrage.

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

Comité Shiai/Shinpan

Sommaire

REGLES ET ARBITRAGE	5
.1 Règles	5
.2 But de l'arbitrage	5
.3 Le devoir de l'arbitre (Shinpan-in)	6
.4 Connaissances du Shinpan-in	6
1) Conditions générales.....	6
2) Autres	7
POINTS FONDAMENTAUX DE L'ARBITRAGE	7
.1 Yuko-datotsu	7
.2 Définition du Zanshin et évaluation	10
.3 Interprétation et application des Règles.....	10
1) Evaluation du Hansoku	10
2) Tsubazeriai	11
.4 Position et interaction des arbitres sur le Shai-jo	14
1) Principes fondamentaux	14
2) Interprétation des principes fondamentaux.....	14
3) Situations exceptionnelles	16
4) Autres.	17
CONDUITE DU SHIAI	18
.1 Shiai.....	18
.2 Shinpan	19
.3 Lignes directrices de la conduite des Shiai.....	21

EXEMPLES	23
----------------	----

.1 Shiai.....	23
1) Yuko-datotsu (Article 12)	23
2) Comportements interdits (Article 17)	26
.2 Shinpan	29
1) Méthode d'arbitrage (Article 29)	29

Règles et Arbitrage

.1 Règles

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

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

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

.2 But de l'arbitrage

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



.3 Le devoir de l'arbitre (Shinpan-in)

Le devoir de l'arbitre (Shinpan-in) est de conduire de façon adaptée le Shiai, et de rendre le Shiai plus actif. Il doit toujours avoir à l'esprit les questions suivantes « quelle est ma mission ? », « quel est mon devoir ? », « quelle est ma qualification ? ».

La décision d'un arbitre est absolue. Par conséquent, l'arbitre ne doit pas être dogmatique et subjectif, il doit juger de façon indépendante sur une base raisonnable et objective.

Pour cela, de la même façon qu'il améliore son Kendo par la pratique assidue des Keiko, il doit travailler à améliorer sa technique d'arbitrage

.4 Connaissances du Shinpan-in

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

2) Autres

- (1) Etre soigneusement vêtu
- (2) Avoir une posture, une attitude et un comportement stricts
- (3) Avoir un langage clair
- (4) Avoir de l'expérience en arbitrage, réfléchir sur son arbitrage et se consacrer sérieusement à l'arbitrage.
- (5) Etudier les exemples de bon arbitrage.

Points fondamentaux de l'arbitrage

.1 Yuko-datotsu

Les conditions du Yuko-datotsu sont définies dans l'Article 12 des Règles: frappe d'une partie valable (Datsubu-i) de l'adversaire avec la partie valable (Datsubu) du Shinai, la lame correctement orientée (Hasuji), avec Zanshin, un esprit vigoureux et une posture correcte. La réalisation d'une frappe valable (Yuko-datotsu) remplissant ces conditions pour valider le Ippon fait toute la spécificité du Kendo.

Pour que cette spécificité soit préservée, les arbitres doivent correctement juger le Yuko-datotsu. Si l'évaluation du Yuko-datotsu est ambiguë ou négligée, le Ippon perdra sa valeur qualitative et la spécificité du Kendo disparaîtra. Les

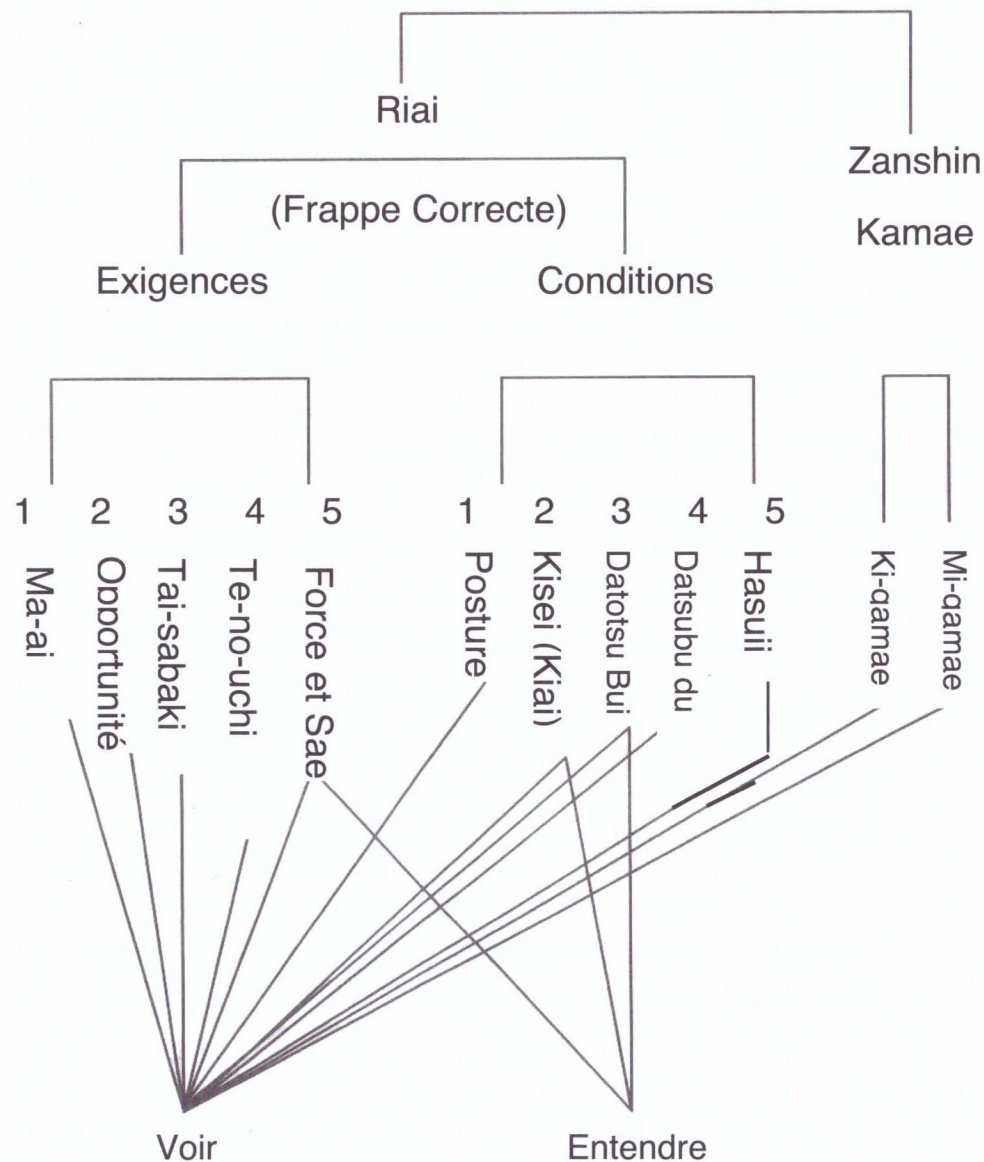
arbitres doivent donc être très conscients de l'importance de l'évaluation du Yuko-datotsu.

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

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

YUKO-DATOTSU

(KIKENTAI-NO-ITCHI)



.2 Définition du Zanshin et évaluation

De façon générale on appelle Zanshin la vigilance mentale et physique (disponibilité) après la frappe.

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

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

.3 Interprétation et application des Règles.

1) Evaluation du Hansoku

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

En ce qui concerne le Hansoku, la règle ne doit pas être appliquée de façon mécanique en ne regardant que les événements immédiats. Il convient de prendre une décision

correcte fondée sur les Règles après avoir évalué la relation entre les causes et les effets dans le déroulement de l'action.

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

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

2) Tsubazeriai

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

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

- Le Tsubazeriai est-il correct?
- Y-a-t-il une réelle intention de porter une frappe (Datotsu)?

- Y-a-t-il une réelle intention de rompre le Tsubazeria ?

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

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

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

- Lorsque tout au long du Tsubazeriai, l'un des combattants est au contact (avec toute partie de son corps) du « tranchant » du Shinai (le côté opposé au Tsuru) de son adversaire, le Tsubazeriai est clairement incorrect..
- Pour préparer une frappe à partir de Tsubazeriai, il peut se produire des ruptures instantanées du Tsubazeriai mais si ces actions se répètent trop souvent cela doit être considéré comme anormal.

- Si des actions sont évaluées comme actions instantanées destinées à utiliser ou liées à une technique (Waza), il n'y a pas de problème.

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

- Les actes de violence, les accrochages volontaires et les actes que l'on peut juger de façon générale comme anormaux, doivent être traités comme des actes prohibés.
- Il ne faut pas considérer les situations de blocage à la légère. Si l'arbitre principal (Shushin) annonce trop facilement « Wakare », les combattants risquent de se reposer sur le Wakare pour en tirer avantage.
- Si l'arbitrage est assuré par les 3 arbitres (Shinpan-in) en même temps, en ce qui concerne les situations de blocage ou les Tsubazeriai incorrects, c'est à l'arbitre principal (Shushin) seul qu'il revient de prendre les mesures nécessaires. Les arbitres adjoints (Fukushin) ne sont pas autorisés à demander « Yame ».

.4 Position et interaction des arbitres sur le Shai-jo

1) Principes fondamentaux

- (1) Les 3 arbitres (Shinpan-in) doivent coordonner leurs déplacements avec ceux des combattants.
- (2) En principe l'arbitre principal (Shushin) doit se déplacer en occupant le sommet d'un triangle isocèle dont les 2 autres sommets sont occupés par les arbitres adjoints (Fukushin).
- (3) La zone de déplacement des Shinpan-in n'est pas définie de façon absolue.

2) Interprétation des principes fondamentaux

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

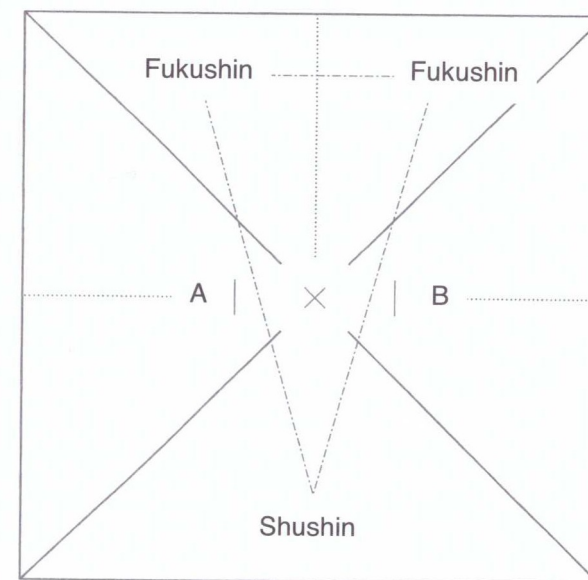


Fig 1

- (3) Les zones limitées par des pointillés sur la fig. 1 montrent les zones de déplacements du Shushin et des Fukushin, mais cela ne signifie pas pour autant que les Shinpan-in ne doivent pas sortir de leur zone de déplacements.
- (4) Selon les circonstances les Fukushin peuvent se déplacer jusqu'aux diagonales inférieures, (lignes A et B sur la fig. 1). Cela ne signifie pas toutefois que la zone limitée par ces diagonales est une zone où ils peuvent aller librement.

- (5) La distance entre les Shinpan-in peut évoluer, mais les Shinpan-in doivent y être attentifs lors de leurs déplacements et ajuster leur position sur le Shiai-jo.
- (6) Le Shushin doit se déplacer rapidement en anticipant la situation de combat, ce qui facilite la prise de position des Fukushima qui se coordonnent avec le Shushin. La sensibilisation du Shushin sur ce point est importante.
- (7) Il est important que les Shinpan-in aient toujours dans leur champ de vision les combattants et les 2 autres Shinpan-in.

3) Situations exceptionnelles

- (1) Selon les circonstances, on peut imaginer des situations (ex fig. 2) où la position des Shinpan-in n'est pas la position fondamentale.
- (2) Ne pas sortir du Shiai-jo si cela n'est pas nécessaire.
- (3) Si l'un des combattants est en Jodan, prendre position (angle de vue, distance) en conséquence (pour pouvoir voir Tsuki).
- (4) Bien que cela ne doive pas se produire, si les 3 Shinpan-in se retrouvent du même côté des

combattants, il est recommandé que le Shushin arrête le Shiai par « Yame ».

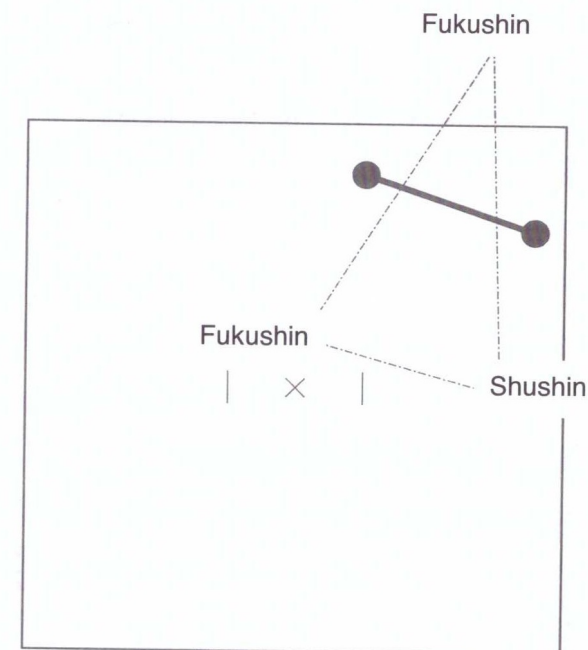


Fig 2

4) Autres.

- (1) Au début et à la fin du Shiai, lorsque les Fukushima doivent prendre position ou se rassembler, ils doivent suivre une ligne droite qui passe par l'intérieur des 2 lignes marquant la position de départ des combattants (Kaishisen) (fig. 3).

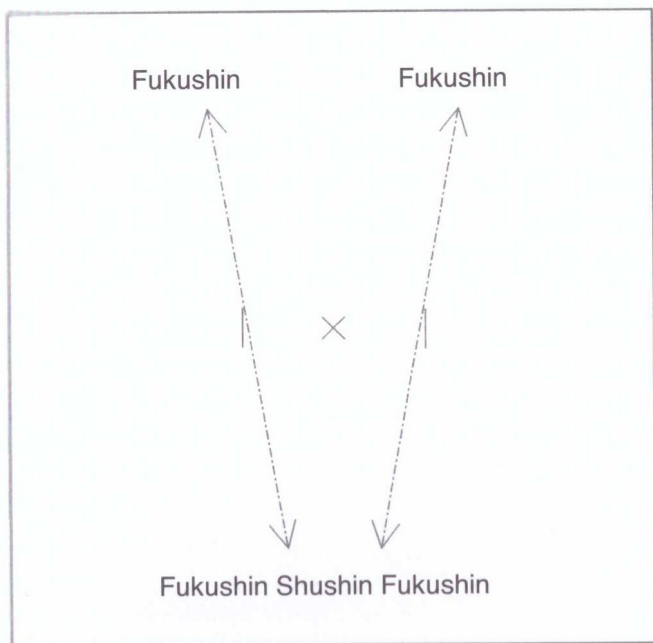


Fig 3

Conduite du Shiai

.1 Shiai

Kendo-gu (article 4)

Le port de gants ou autres à l'intérieur des Kote n'est pas spécifiquement réglementé.

En principe un combattant ne portant pas de Nafuda (nom sur le Zekken) n'est pas autorisé à combattre.

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

Durée du Shiai (Article 6)

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

Datotsu-bu du Shinai (Article 13)

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

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

.2 Shinpan

Blessures et accidents (Article 30)

Si l'un des combattants est blessé durant le Shiai, la décision de poursuivre ou non le Shiai doit être prise de façon objective et globale en tenant compte de l'avis du médecin et du Coach qui a la responsabilité du combattant blessé.

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

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

Nito

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

Si l'un des deux Shinai est endommagé et que le combattant Nito ne dispose pas de Shinai de rechange, le combattant perd le combat par « impossibilité de poursuivre le Shiai ».

Il convient de faire remarquer au compétiteur en Nito, le cas échéant, qu'en Tsubazeria le Kodachi doit croiser le Tachi en dessous de celui-ci.

.3 Lignes directrices de la conduite des Shiai

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

Les Shinpan-in doivent marcher de façon naturelle quand ils tiennent leurs drapeaux

Ils doivent enrouler et dérouler les drapeaux soigneusement et de façon naturelle

Rotation des Shinpan-in

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

Salut au Shomen

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

Yuko-datotsu

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

Autres directives

Comme il n'existe aucune règle portant sur la position où les cordons de Men sont attachés à la grille du Men, il ne peut donc y avoir de Hansoku à ce sujet. Si la façon d'attacher les cordons à la grille apparaît anormale au bon sens, il convient de se référer au « manuel d'enseignement du Kendo pour les enfants » (NDT : document non-traduit à la date de traduction du présent manuel).

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

La recommandation d'avoir des cordons de men qui ne mesurent pas plus de 40cm après le nœud, n'entre pas dans le cadre de la conduite des Shiai. Il ne peut donc faire l'objet que d'une remarque au combattant.

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

Autres.

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

Exemples

.1 Shiai

1) Yuko-datotsu (Article 12)

(Exemple n°1) Rouge frappe Men, blanc bloque la frappe avec son Kote droit. Résultat : Rouge a frappé le Kote de Blanc. Comment juger cette frappe?

(Commentaire) Puisque Rouge avait l'intention de frapper Men, en règle générale, il n'y a pas Yuko-datotsu sur Kote.

Toutefois cela dépend de la situation de combat, il faut bien observer la situation réelle pour rendre un jugement global,

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

(Commentaire) Le Men de Rouge est compté même si Rouge est déséquilibré ou tombe suite au Tsuki de Blanc.

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

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

(Commentaire) Si la frappe répond aux critères du Yuko-datotsu, la frappe en Katate donne Ippon.

Il n'existe aucun critère spécifique comme « frappe plus ferme ». La décision doit être prise sur la base de l'expérience des Shinpan-in et les conditions du Yuko-datotsu.

Les opinions peuvent légèrement varier entre les Shinpan-in, mais la décision doit être prise de façon objective par les 3 Shinpan-in.

(Exemple n°4) Si le combattant qui reçoit un Men a son propre Shinai au contact du haut du corps de l'attaquant et si on estime que la posture et l'esprit (Kisei) du combattant qui reçoit le Men sont corrects. Dans ce cas il est dit qu'il n'y a pas Yuko-datotsu. Comment justifier ce jugement ?

(Commentaire) Il est difficile de débattre théoriquement de chaque situation. Il convient de juger de façon globale en tenant compte de ce qui se passe avant et après l'action, des postures et influences relatives, du Zanshin.

L'expérience des Shinpan-in est importante pour traiter les situations subtiles.

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

(Commentaire) Il ne suffit pas de regarder la frappe, mais il faut juger en fonction de la façon dont ce sont déroulés les événements et la réaction de l'adversaire suite à la chute.

On dit en général qu'une frappe sur un adversaire qui est tombé est autorisée dans l'intervalle d'une respiration, mais ce temps inclut l'analyse et le jugement des Shinpan-in.

(Exemple n°6) Pourquoi les frappes au Kotachi en Nito sont-elles aussi limitées?

(Commentaire) Nito est autorisé du point de vue de la préservation de l'héritage culturel du Kendo, mais son utilisation est restreinte afin de garantir l'égalité des chances et la sécurité des combattants.

(Exemple n°7) Comment traiter le cas d'un combattant qui se protège immédiatement après avoir porté une frappe?

(Commentaire) Les conditions pour le Yuko-datotsu (manque de Zanshin) n'étant pas remplies, il n'y a pas Ippon.

2) Comportements interdits (Article 17)

(Exemple n°1) Comment traiter le cas d'un combattant qui commet 2 Hansoku en même temps?

(Commentaire) Il est peu probable que 2 Hansoku soient commis en même temps. Il convient de sanctionner le premier des 2 Hansoku en se basant sur le déroulement de l'action.

Toutefois, en cas de Hansoku simultanés, seul sera retenu le plus grave des 2.

(Exemple n°2) Alors que Rouge fait Hiki-Men, Blanc le poursuit et fait Tsuki. Comment considérer ce Tsuki ?

(Commentaire) Si le Tsuki est porté de façon inappropriée il doit être sanctionné par un Hansoku.

C'est aux Shinpan-in de juger si le Tsuki est lie ou non au Hiki-Men et si il est correct ou inapproprié.

(Exemple n°3) L'un des combattants frappe avec force avec son Shinai sur le Shinai de l'adversaire et le fait tomber. Le Hansoku va-t-il à celui qui a frappé fort ou à celui qui a perdu son Shinai ?

(Commentaire) Si le Shinai est frappé dans le déroulement normal du combat, il n'est pas inapproprié et le Hansoku va à celui qui a perdu son Shinai.

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

(Exemple n°4) Pendant le Shiai des éléments de l'armure (Kendo-gu) se détachent. Doit-on donner un Hansoku pour équipement mal attaché

(Commentaire) Le règlement ne prévoit pas de Hansoku dans ce cas. .

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

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

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

(Exemple n°5) Existe-t-il un critère pour juger si un Tai-atari est correct ou inapproprié?

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

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

Il faut aussi évaluer si le contact reste ou non dans les limites de la résistance normale.

(Exemple n°6) Un Hansoku a été donné très rapidement à titre d'avertissement pour prévenir un combattant que le Tsubazeriai n'était pas correct.

(Commentaire) Il faut évaluer le fait que le Tsubazeriai est inapproprié sur la base de faits concrets.

Le Hansoku n'a pas le sens d'un avertissement.

(Exemple n°7) En cas de Tsubazeriai avec les 2 combattants intriqués, mais non en situation de blocage, y-a-t-il Hansoku ?

(Commentaire) Cette situation doit être sanctionnée par un Hansoku pour Tsubazeriai inapproprié (cette situation se produit lorsque le contact physique n'est pas suivi par un Tsubazeriai correct). Si l'on réfléchit de façon rationnelle, il faut avoir une posture qui permette de frapper facilement avant de lancer une attaque. C'est parce que le Tsubazeriai n'est pas correct que la situation devient intriquée. Il n'est pas possible de mener une action à partir d'une situation intriquée.

(Exemple n°8) Quand décide-t-on que le Tsubazeriai est terminé ?

(Commentaire) Le Tsubazeriai se termine au moment de toute frappe à partir de la position Tsubazeriai, ou de toute autre action.

.2 Shinpan

1) Méthode d'arbitrage (Article 29)

(Exemple n°1) 2 Shinpan-in jugent qu'il y a eu un Yuko-datotsu. Le 3^e ne fait aucun signe avec ses drapeaux. Dans ce cas, faut-il donner le Yuko-datotsu et laisser passer la non réaction du Shinpan-in? Ou alors faut-il demander au Shinpan-in qui n'a rien signalé d'afficher sa décision?

(Commentaire) Il ne faut pas laisser passer cette situation et demander au Shinpan-in d'annoncer sa décision.

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

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

(Exemple n°2) Lorsque les Shinpan-in sont en place, si l'un d'eux se déplace pour être en meilleure position pour mieux voir, les autres Shinpan-in doivent-ils suivre ?

(Commentaire) Chaque Shinpan-in doit voir le mieux possible pour avoir son propre jugement.

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

(Exemple n°3) Faut-il dire « Yame » si un Tsuki apparaît violent et dangereux?

(Commentaire) On peut en effet dire Yame.

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

(Exemple n°4) Un Fukushin peut-il dire Yame si le Tsubazeriai lui paraît trop long?

(Commentaire) En règle générale un Fukushin n'est pas autorisé à dire Yame.

C'est le Shushin qui est en charge de diriger le Shiai.

(Exemple n°5) Dans le cas où un Fukushin n'est pas d'accord avec le traitement du Tsubazeriai par le Shushin, peut-il dire Yame?

(Commentaires) Le Fukushin ne peut pas dire Yame.

Il est important que les 3 Shinpan-in soient bien en phase avant et après l'arbitrage.

Après le Shiai le Shinpan-shunin (arbitre en chef responsable d'un Shiai-jo) fait un debriefing des Shinpan et leur donne des conseils, des indications et des avertissements.

(Exemple n°6) Si le Shushin demande Gogi pour un Tsubazeriai qu'il juge inapproprié, les Fukushin doivent-ils nécessairement être d'accord pour donner un Hansoku à l'un ou aux 2 combattants?

(Commentaire) Les Fukushin peuvent très bien dire que « selon eux, il n'y a Hansoku pour aucun des combattants »

Seul le Shushin qui est en charge du déroulement du Shiai est autorisé à annoncer un Tsubazeriai inapproprié, mais les 3 Shinpan-in ont le droit de décider si il y a ou non Hansoku.

(Exemple n°7) Si le Shushin ne note pas une action évidente qui mérite un Hansoku, un Fukushin peut-il dire Yame?

(Commentaire) Un Fukushin peut (dans ce cas) dire Yame.

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

Il survient aussi des événements qui empêchent de continuer le Shiai

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

(Exemple n°8) Comment faire lorsqu'un Shinai est tourné (le Tsuru n'est pas correctement orienté vers le dessus du Shinai) et que le Shushin ne l'a pas remarqué?

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

Le Shushin dit Yame et explique au combattant que son Shinai est tourné.

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

(Exemple n°9) Les Shinpan-in A et B indiquent un Hansoku pour sortie de Shiai-jo. Le Shinpan-in C qui était le mieux placé pour voir la sortie demande Gogi et affirme que le combattant n'est pas sorti. Comment traiter ce problème ?

(Commentaire) Il faut juger sur les faits.

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

(Exemple n°10) Lorsque les combattants sont près de la ligne du Shiai-jo faut-il attendre que l'un sorte (ou arrêter le Shiai) ?

(Commentaire) Il ne faut pas attendre que l'un des combattants sorte.

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

(Exemple n°11) Dans le cas de frappes très proches d'un Ai-uchi, les 2 Fukushin indiquent Rouge et le Shushin indique Blanc. Le Shushin décide de demander Gogi pour vérifier. Ce Gogi est-il approprié ?

(Commentaire) Le Shushin n'a pas à demander Gogi.

Mais dans le cas où il y a un doute sur une erreur de jugement (erreur de drapeau), il peut y avoir Gogi.

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

(Commentaire) Le résultat du Gogi est donné seulement par le Shushin.

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