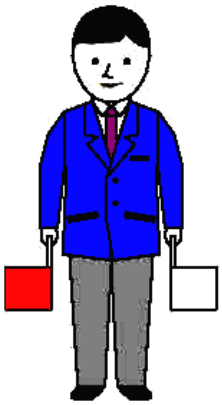
LES PREMIERS PAS POUR DEVENIR ARBITRE

par TERRY HOLT

REGLES DE BASE DES TOURNOIS DE KENDO ET ARBITRAGE.

Commandements, maniement des drapeaux,

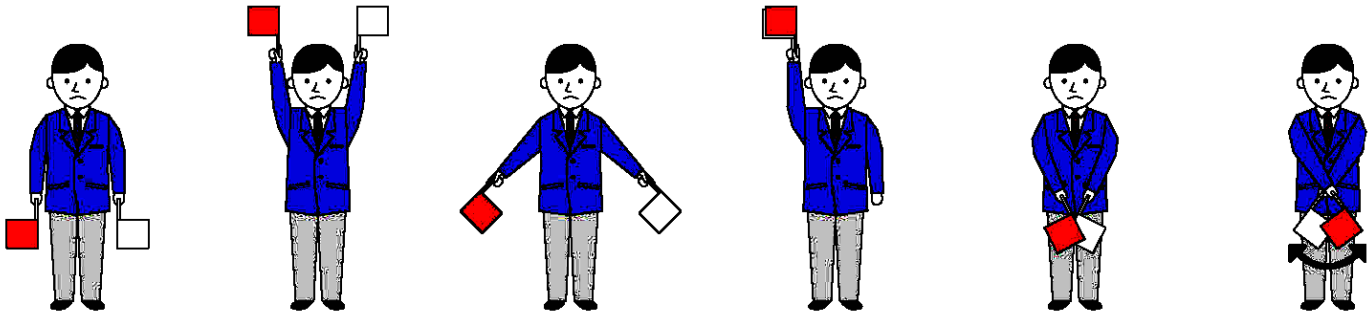
tableau de marquage, symboles des résultats



J'ai écris cette brochure dans l'espoir qu'elle aidera ceux qui, parmi vous, pensent franchir une nouvelle étape dans notre kendo, pour devenir un arbitre.
C'est un grand pas mais il peut devenir un vrai enrichissement. Il vous aidera à comprendre un peu plus le kendo.
Lorsque vous commencez le chemin pour devenir un arbitre, vous trouverez difficile dans les
« premiers temps» de voir les points marqués.
Ils paraissent trop rapides et vous n'êtes pas sûr si toutes les différentes composantes de la frappe correspondent aux critères.
C'était la même chose pour nous lorsque nous avons débuté, mais cela s'améliorera à chaque fois que vous arbitrerez.
Pratiquer l'arbitrage durant le cours est aussi d'une grande aide.
Je souhaite que beaucoup d'entre vous deviennent de bons arbitres et ensuite deviennent des arbitres nationaux ou internationaux.
Quelque soit votre niveau, il est important d'apprendre autant que vous le pourrez les règles et règlements officiels pour améliorer votre habilité d'arbitrage.
Je recommande d'acheter le livre des règles d'arbitrage de la fédération internationale de kendo dès que possible.

Mr T. O. Holt
Sensei
Mumeishi Kendo Club International
London - Melbourne - Tel-Aviv

Thanking
Kendo World
For first publishing and their layout 2006
Updated January 2010
French Translation by Michel Guentleur



Points sur lesquels vous devez être conscient comme arbitre.

A. Le premier rôle d'un arbitre est de décider quelles frappes ou coups sont valides (yuko datotsu) et ceux qui ne le sont pas. Ceci décidant de façon correcte la victoire ou la défaite du combattant.

B. Pour bien remplir leur devoir, il est de la plus haute importance que les décisions des arbitres soient toujours impartiales.

C. Les arbitres ne doivent pas être influencés par leur propre sentiment ou relations personnelles, ils ne doivent avoir aucune relation avec les combattants. L'issue d'une rencontre doit être déterminée seulement par ce qui se produit durant la rencontre.

D. Les règles existent qui autorisent chaque combattant de mener leur match sans donner de paramètres et il est du devoir de l'arbitre de veiller à ce que les règles soient respectées durant la rencontre. Donc, les arbitres doivent avoir une complète compréhension des règles du kendo de façon à les appliquer correctement.

E. Les arbitres doivent être vigilants tout le temps de façon à répondre immédiatement et à accorder ou à invalider toute frappe tentée. Pour réaliser cela, les arbitres doivent compter à la fois sur la vision et sur le son. Ils doivent considérer la force de la frappe en suivant le chemin du shinaï, la cible de la coupe finale, quelle partie du shinaï réalise le contact final. Une estimation du suivi approfondit (zanshin), confortera la décision des arbitres pour accorder ou invalider n'importe quelle frappe tentée.

F. Les décisions doivent être instantanées et avec une forte conviction. Pour réaliser cela un arbitre doit avoir l'expérience du combat.

G. Une autre clé du devoir des arbitres est de maintenir un environnement de sécurité pour les compétiteurs durant le cours de la rencontre. Tout en étudiant attentivement la rencontre, ils doivent également identifier toute chose endommageant le shinaï, une armure incorrecte, la propreté et le bon état du sol. Ces problèmes affectent directement la sécurité des combattants et le bon déroulement de la rencontre.

H. Les arbitres doivent garantir que les spectateurs et autres combattants neutres d'équipes se conduisent de façon à ce qu'ils ne perturbent pas le travail des arbitres.

I. Les arbitres effectuent leurs actions et leur comportement tout le temps ensemble et en dehors de l'aire de combat et seront la garantie d'un bon exemple et grâce à cela le respect des procédures officielles.

J. Ne jamais préjuger un combattant sur ses compétitions antérieures et sur ses résultats sportifs.

K. Si, au titre de shushin, vous vous trouver à arbitrer un combattant de votre dojo ou de votre pays, changer avec un autre arbitre. Si cela n'est pas possible, demandez à l'un des fukushin de changer de position avec vous.

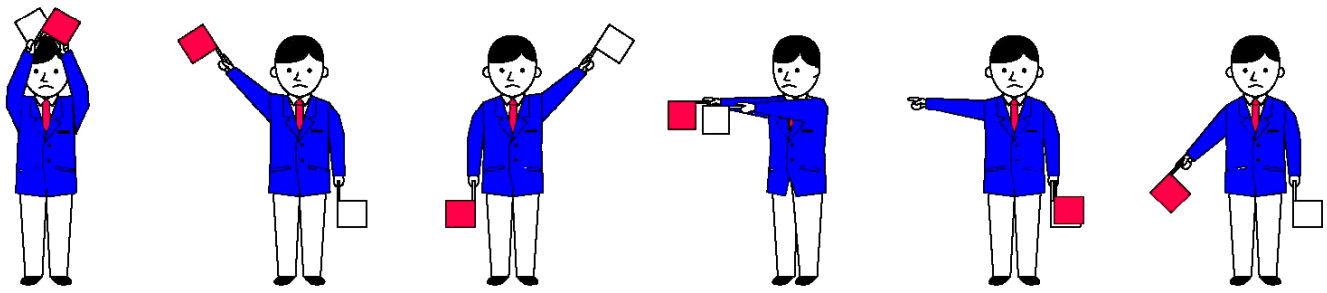
L. N'avantagez pas un combattant qui utilise des techniques que vous utilisez vous-mêmes.

M. N'abaissez jamais votre niveau de jugement personnel dans le but d'accorder un point parce que vous pensez que vous pourriez rater une tentative ou pour tout autre raison.

N. Les arbitres doivent vérifier que l'équipement de chaque combattant est correct et que les « officiels » du shiaijo sont prêts avant le début de la rencontre. Un faux départ peut facilement déconcentrer les compétiteurs et cela peut affecter l'issue de la rencontre.

Malheureusement, certaines de ces situations peuvent arriver.

O. Finalement, vous démontrerez une franche attitude à la fin de chaque rencontre. Etre relaxé dans votre comportement et sûr de vous dans la prise de vos décisions. Cela sera remarqué à la fois par les combattants et par les spectateurs et ainsi garantira que le tournoi se déroulera régulièrement.



YUKO-DATOTSU (Point validé)

Quels sont les critères à considérer pour constituer un point valide ?

1- Frappes et coups précis avec la bonne partie du shinaï (a) le datotsu-bu qui est le tranchant du shinaï entre la pointe et le nakayui. (b) avec la pointe du shinaï.

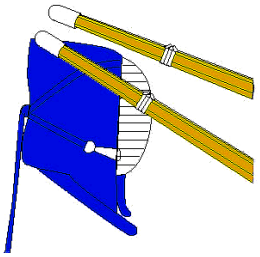
2- Maintenir une bonne attitude démontrant un esprit fort.

3- Dans le cas d'une contre-attaque, poursuivre avec un bon zanshin.

Ci-dessous, vous verrez les parties de l'armure de kendo marquées par des flèches où se situent les frappes valables et les coups portés. Egalement l'endroit correct où le shinaï devra prendre contact

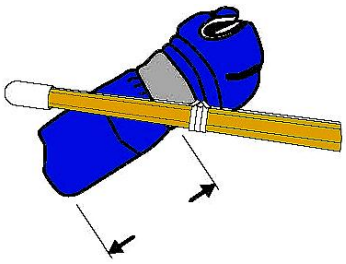
MEN

La frappe correcte devra être portée au centre du sommet du Men et pas plus bas que 45' à droite et à gauche. Regardez et écoutez lorsqu'une bonne frappe est faite, le bruit correct est un bruit sourd, très différent que lorsque le shinaï frappe la grille en métal (men-gane).

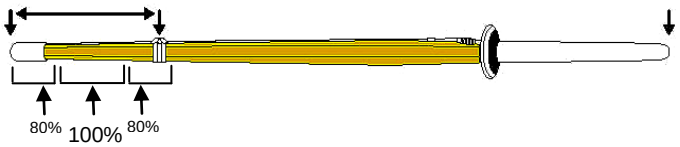


KOTE

L'endroit correct de la frappe koté est montré (tsutsu-bu). Ecoutez également le bruit quand le shinaï frappe la partie de l'avant-bras. Il est différent de celui du shinaï frappant la tsuba et le koté dans le même temps. Le koté gauche devient une cible valable quand il est levé à hauteur de la poitrine.

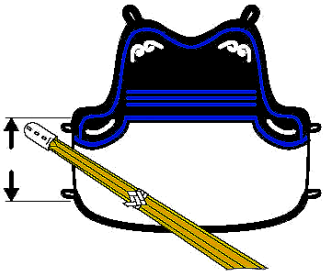


La frappe valable ou Datotsu-bu (un quart de la longueur totale du shinaï)



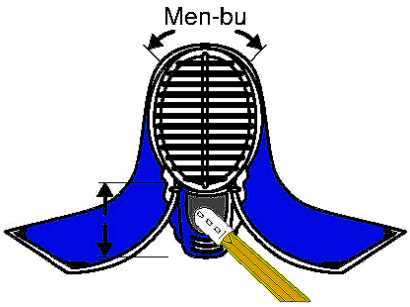
DO

Le Do peut être frappé sur l'un ou l'autre côté. Les deux sont valables si exécutés correctement. Il est très important de regarder pour voir si le datotsu-bu est frappé au bon endroit et que la position du shinaï est correcte (angle de coupe-atsuji). Aussi que le zanshin est marqué, le son pouvant induire en erreur, regardez et écoutez.



TSUKI

Un bon tsuki est lorsque vous pouvez pousser en avant avec tout votre corps et avec une bonne attitude, prolongeant votre pointe vers la cible et, après le tsuki, relâchant le teno-uchi tout en démontrant une bonne attitude et une bonne vigilance (zanshin).



KIAI

C'est le son que les cris des combattants produisent en envoyant leur esprit combattif au moment de l'attaque

5- Ne pas faire de gestes de victoire ou d'action envers l'adversaire ou envers les spectateurs après un point victorieux.
6- Une technique avec une seule main devra être exécutée avec un haut niveau.

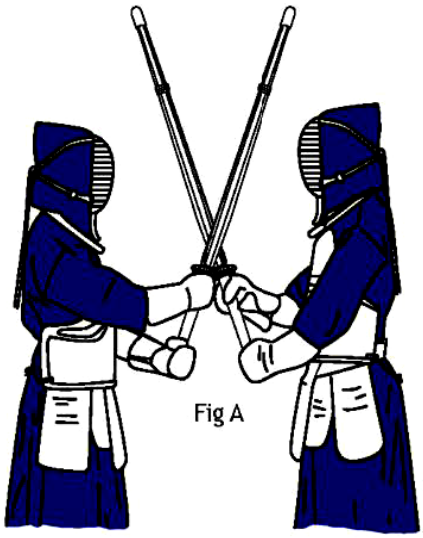
4- Lorsque vous coupez en partant en arrière de la position de Tsubazeriaï utilisant Hikiwaza, veillez à ce que la frappe soit correcte et que votre zanshin soit bon et apparent.

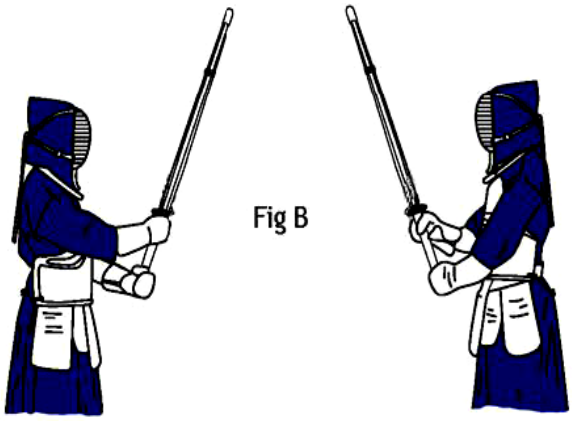
Il y a d'autres situations à voir.

1. Parfois le shinaï tourne avec le Tsuru (corde) qui tourne sur le côté. Dans cette situation une frappe valable ne peut jamais être exécutée. Aussitôt que vous le constatez, attendez une situation de "Yame" demandez au combattant de réparer son shinaï en remettant son Tsuru à l'endroit. Ne touchez pas le shinaï vous-mêmes. Ceci est le seul avertissement qu'il pourra avoir.

2. Tsubazeriaï Combattant en situation rapprochée (Fig.A). Quand faut-il arrêter le tsubazeriaï et combien de temps devez-vous attendre pour arrêter la situation ?

a) Le tsubazeriaï s'arrête quand les combattants l' interrompt clairement (Fig.B)
b) Après 15 à 20 secondes. Mais si vous ne sentez rien venir, séparez-les avant ce temps.





3 La Tsuba (garde) en cuir ou en synthétique doit être fixée juste au bout de la Tsukagawa (cuir de la poignée). Il ne doit pas y avoir d'espace entre-eux.

4 Peut être le plus important est le danger du shinaï qui casse. Il n'est pas toujours possible de voir mais le son est parfois une bonne indication qu'il peut y avoir quelque chose d'anormal et il est nécessaire de prêter attention à cela.

5. Regardez la tenue des combattants. (1) Men himo noués correctement et à la bonne longueur (moins de 40cm) –(2) Do himo non défaits.-(3) Koté himo non desserrés ou pendants.
Les rubans rouge/blanc sont présents.
Vérifiez toute chose avant le début de la rencontre et soyez vigilant durant toute la durée du combat.

COMMANDEMENTS ET POSITIONS DES DRAPEAUX ET MARQUAGE

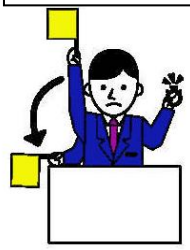
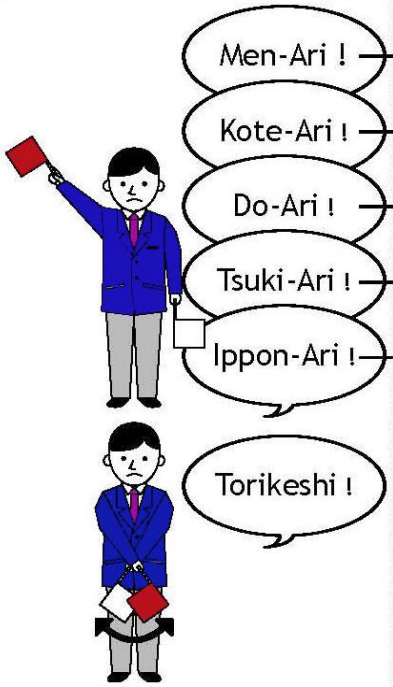
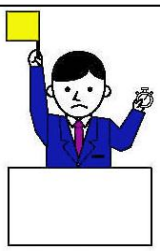
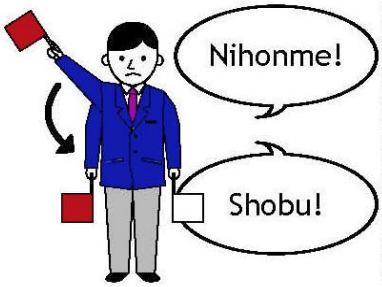
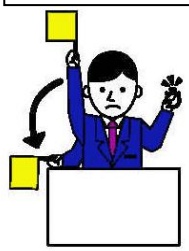
Situation	Commandements et position	Marquage au tableau	Chronométreur et commissaire sportif
1. Démarrer un match et démarrez le temps Prolongation (Encho)		E	Démarrage chrono 
2. Arrêter un match			Arrêt du chrono
3. **Yuko-Datotsu** point valable par un compétiteur, montrez le drapeau rouge ou le blanc. **Ippon ari** Après deux hansoku(fautes) donnés à, un combattant un point (Ippon ari) est donné à l'autre combattant. **Torikeshi** Annulation du point donné. Les arbitres doivent avoir eu un entretien(Gogi) avant de décider. 1- Il n'y avait pas d'esprit concentré et de bonne attitude pour arrêter une contre-attaque (pas de zanshin). 2- Exécution de gestes exagérés après exécution. Arrêt chrono		M K D T H	Arrêt du chrono 
4. Re-démarrage de la rencontre après le premier ou le second point. Premier point au rouge Nihon-mé ! Deuxième point au blanc : Shobu ! Redescendre le drapeau.			Démarrage chrono 

TABLEAU ET MARQUAGE / SYMBOLES DU CHRONOMETREUR.

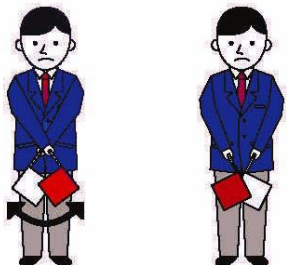
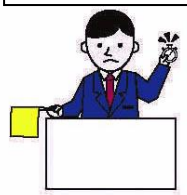
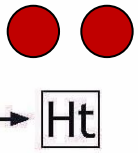
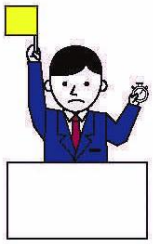
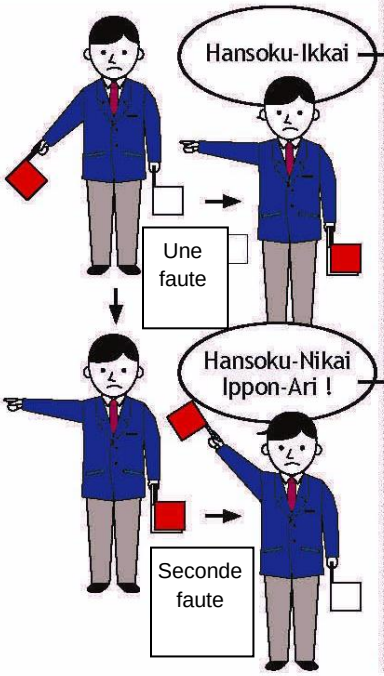
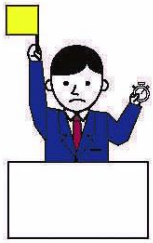
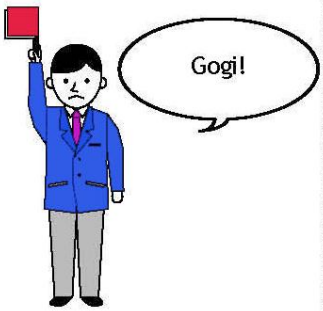
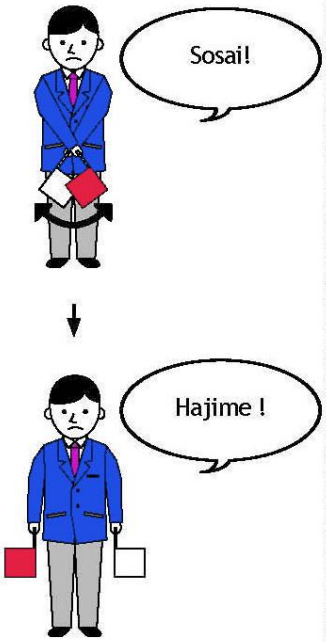
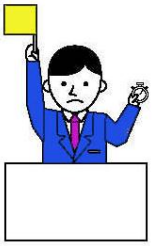
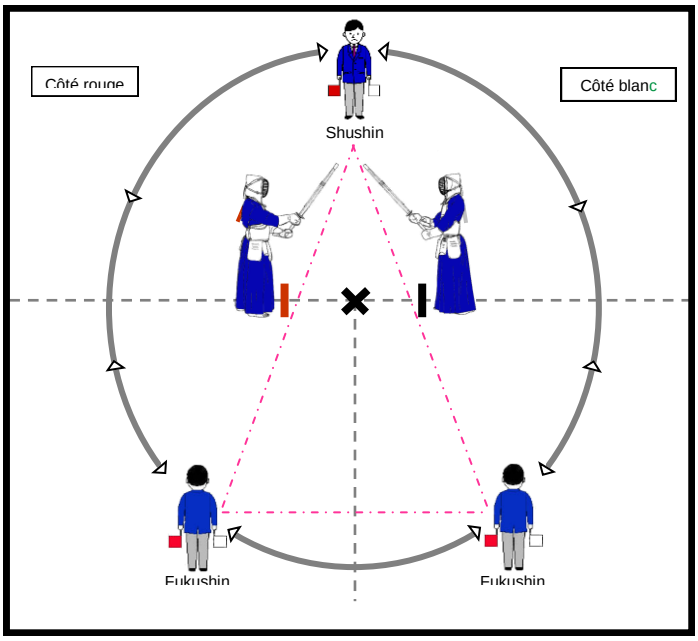
Situation	Commandements et position	Marquage au tableau	Chronométreur et commissaire sportif
5. Signaux de communication des arbitres pour un point valable 1) Pas d'accord, agite les drapeaux rapidement d'un côté à l'autre en les croisant. 2) Pas vu, croise les drapeaux devant lui.	 1.Pas d'accord 2.Pas vu		Chrono en cours 
6. Point vainqueur. Temps écoulé, victoire par un point seulement. Décision des arbitres (Hantei) ; Disqualification ou absence (fusen gachi). Descendre le drapeau après l'annonce.			Arrêt du chrono 
7. Match nul. Seulement dans les rencontres par équipes ou par système de poules.			Arrêt chrono
8. Signalement des arbitres. Une faute a été commise par un combattant, le chef des arbitres (sushin) arrête le combat et désigne le compétiteur fautif indiquant qu'il a commis une faute (hansoku ikaï). Si le combattant commet une autre faute (hansoku nikaï), après cette annonce, l'arbitre lève son drapeau (rouge/blanc) et donne Ippon ari à l'autre combattant. Si les deux combattants commettent la même faute ensemble dans le même temps, les deux drapeaux rouge et blanc sont levés sur les côtés et les deux combattants reçoivent chacun une faute (Hansoku ikaï).			Arrêt chrono 

TABLEAU ET MARQUAGE / SYMBOLES DU CHRONOMETREUR.

Situation	Commandements et position	Marquage au tableau	Chronométreur et commissaire sportif
9. Entretien des arbitres. Ceci concerne la violation des règles. Les trois arbitres se réunissent au centre du shiaijo et les deux combattants rengainent leur shinaï (osame-to) reculent et s'assoient en sonkyo ou en seiza à l'intérieur du shiaïjo et attendent la fin de l'entretien. Les drapeaux sont descendus.			Arrêt chrono
10. Combat à distance rapprochée. Si les combattants sont dans une impasse ou perdent du temps en Tsuzériaï, le chef arbitre peut annoncer Wakaré. Les combattants doivent se séparer. S'ils étaient proches de la la limite du shiaïjo, ils seront repositionnés. Le chef arbitre devra descendre ses drapeaux pour redémarrer la rencontre (hajimé).			Chrono en cours
11. Compensation (Sosaï). C'est une règle compliquée au sujet du hansoku donné durant une prolongation (encho) ou quand les deux combattants commettent ensemble une deuxième faute (hansoku). Dans ce cas, la faute ne sera pas comptabilisée pour les combattants, les règles doivent être étudiées à ce propos.			Arrêt du chrono  Démarrage chrono

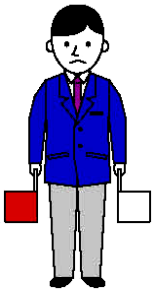
DEPLACEMENTS DE BASE DES ARBITRES SUR LE COURT (SHIAIJO).

Les arbitres doivent se déplacer de leur position avec les drapeaux dans la main droite, ils doivent dérouler leurs drapeaux avec les deux mains de face et puis les porter de côté. Le Shushin doit porter le drapeau rouge dans sa main droite et le blanc dans sa main gauche. Le Fukushin porte ses drapeaux à l'inverse. Durant la rencontre, ils doivent se déplacer dans le shiaijo doucement et avoir l'attitude droite. Ne pas se pencher mais garder une attitude droite et les mains bien droites sur les côtés. Après une rencontre par équipes ou à la fin d'une rencontre tous les arbitres doivent rouler leur drapeau blanc à l'intérieur de leur drapeau rouge et les rouler ensemble de façon à ce qu'on n'aperçoive pas le drapeau blanc.

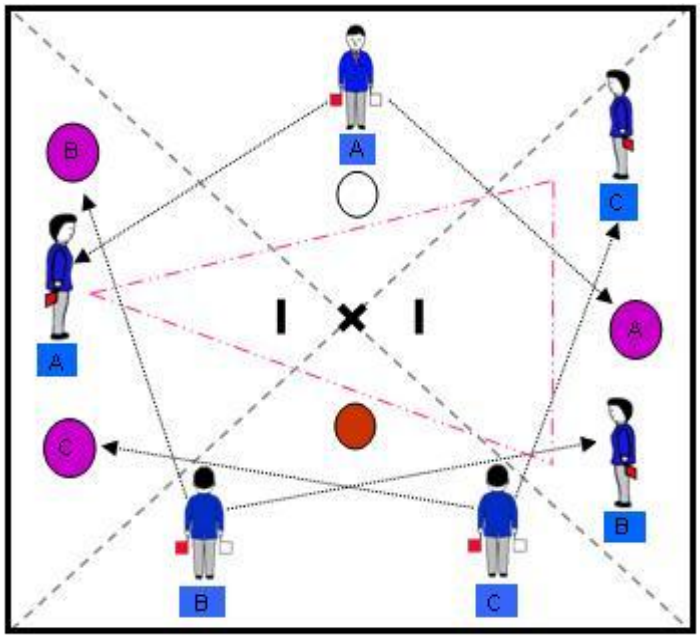


Le Shiaijo est partagé en trois sections. Ce sont les emplacements où chaque arbitre est responsable. Vous pouvez pénétrer dans d'autres emplacements quand c'est nécessaire tel que démontré ci-dessous par les sections croisées en pointillés démontrant le maximum d'entrées dans les autres aires de déplacements. A une exception, le Shushin ne doit pas pénétrer au-delà de la ligne médiane si possible.

Essayez de conserver le triangle de façon à voir les deux arbitres au travers des deux combattants. Déplacez-vous rapidement et régulièrement, toujours en regardant ce que les deux combattants font même après l'attribution d'un point.

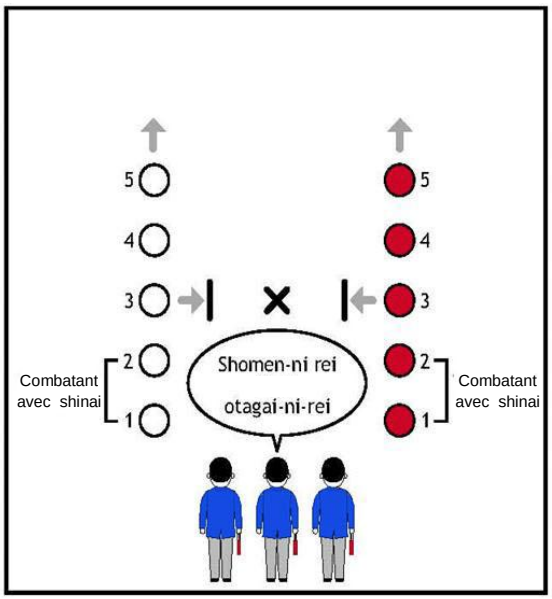


Tenue de l'arbitre : blazer bleu marine, pantalon gris, chemise blanche simple, cravate rouge foncé, chaussettes bleu foncé et votre propre jeu de drapeaux.



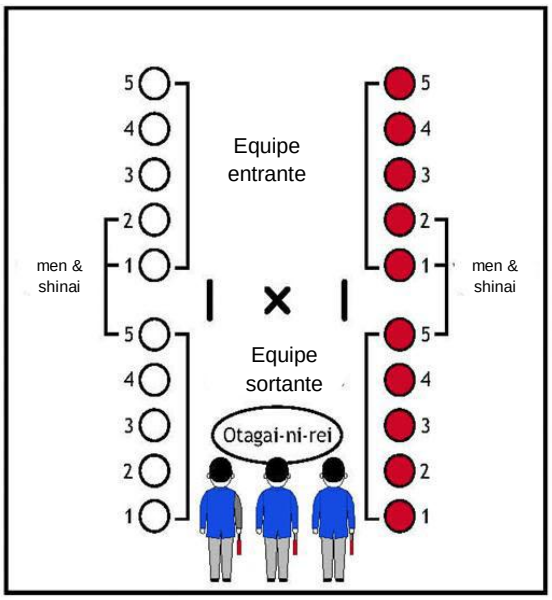
POSITIONS DES ARBITRES ET DEPLACEMENTS SUR LE SHIAIJO

A



Les deux équipes sont alignées au début et à la fin de la finale. Salut à la table principale (Shomen ni rei) et puis face à face (Otagaï ni rei).
Les deux premiers combattants de chaque équipe doivent être équipés de l'armure et porter le shinaï.

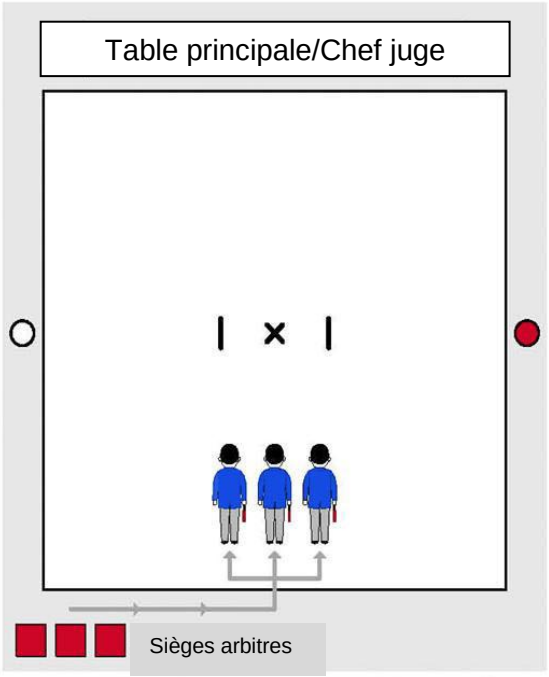
B



Alignement pour les équipes sortantes et rentrantes.

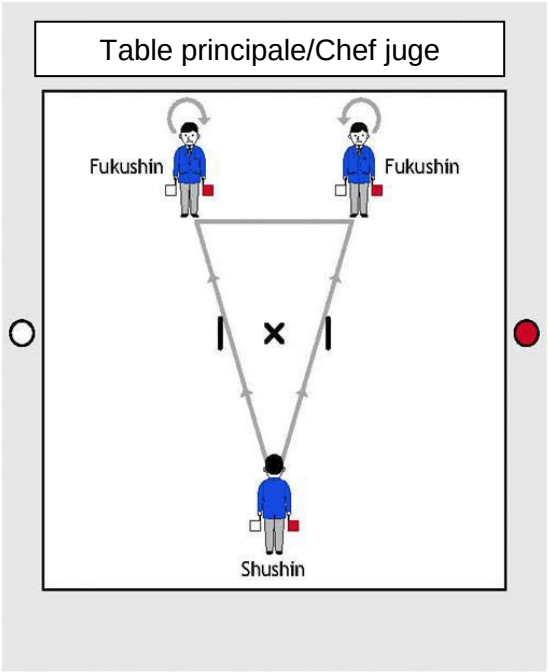
Les deux premiers combattants de l'équipe entrante et le dernier combattant de l'équipe sortante doivent être en armure avec shinaï.

Fig 1



Au départ de la rencontre les trois arbitres pénètrent dans le shiaijo par ce chemin. Dans une rencontre individuelle les combattants attendent à l'extérieur du shaijo jusqu'à ce que les arbitres soient en place avec les drapeaux déroulés sur leurs côtés.

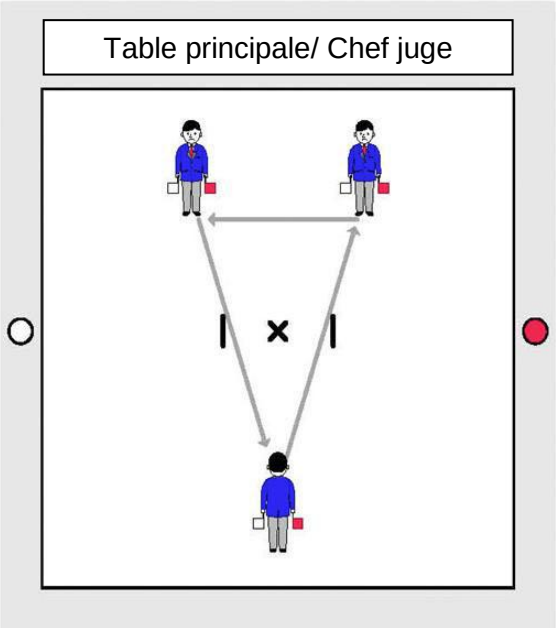
Fig 2



De la position de départ les deux fukushin se déplacent en même temps se tournant vers l'intérieur face au shushin.

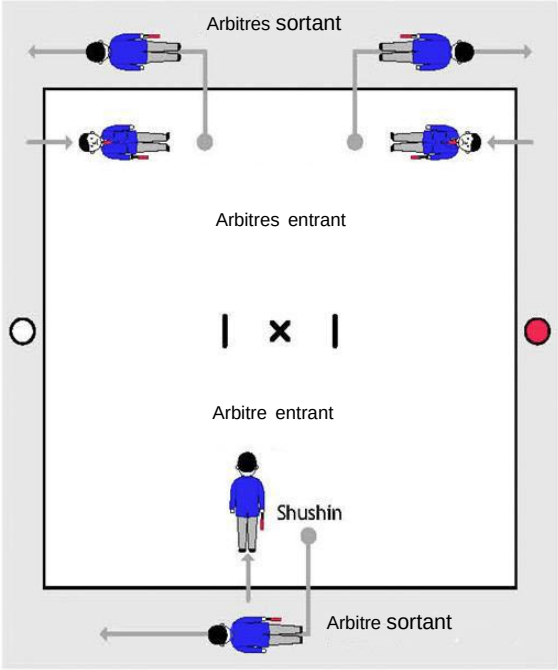
POSITIONS DES COMBATTANTS EQUIPE/INDIVIDUEL

Fig 3



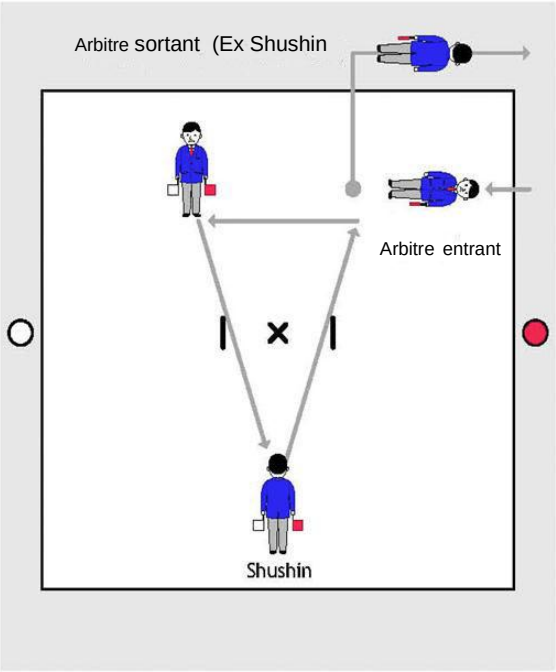
Positionnement des arbitres les uns par rapport aux autres. Les drapeaux sont tenus dans la main droite et les déplacements se font à l'inverse des aiguilles d'une montre. Cette rotation est faite tous les 3 combats.

Fig 4



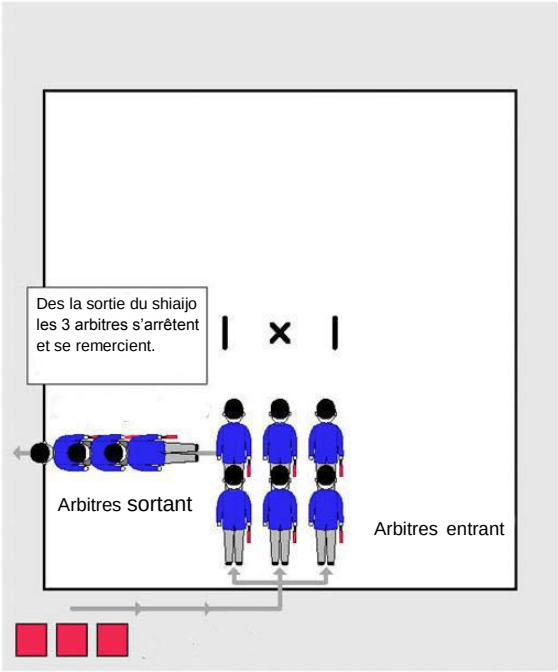
Ce sont les trois positions dans lesquelles les arbitres peuvent changer.

Fig 5



Après 3 rencontres le shushin est changé.

Fig 6



Les groupes d'arbitres sont habituellement changés après chaque rencontre par équipes mais s'il n'y a pas assez d'arbitres, 1 seul ou 2 peuvent changer. A la fin de la rencontre les arbitres quittent le shiaijo par ce chemin.

TABLEAU DE MARQUAGE ET COMPTE RENDU DES FEUILLES

Aire A	Shushin			Tour/ No Poule
	Fukushin		Fukushin	

Nom de l'équipe.				Nom de l'équipe.	
1	Nom		M	Nom	1
2	Nom	D		Nom	2
3	Nom	●●		Nom	3
4	Nom	H X	M	Nom	4
5	Nom	▲ K	T M ▲	Nom	5
		2 eme Point	3 eme Point / 1er Point		

Victoires	Points	Points	Victoires

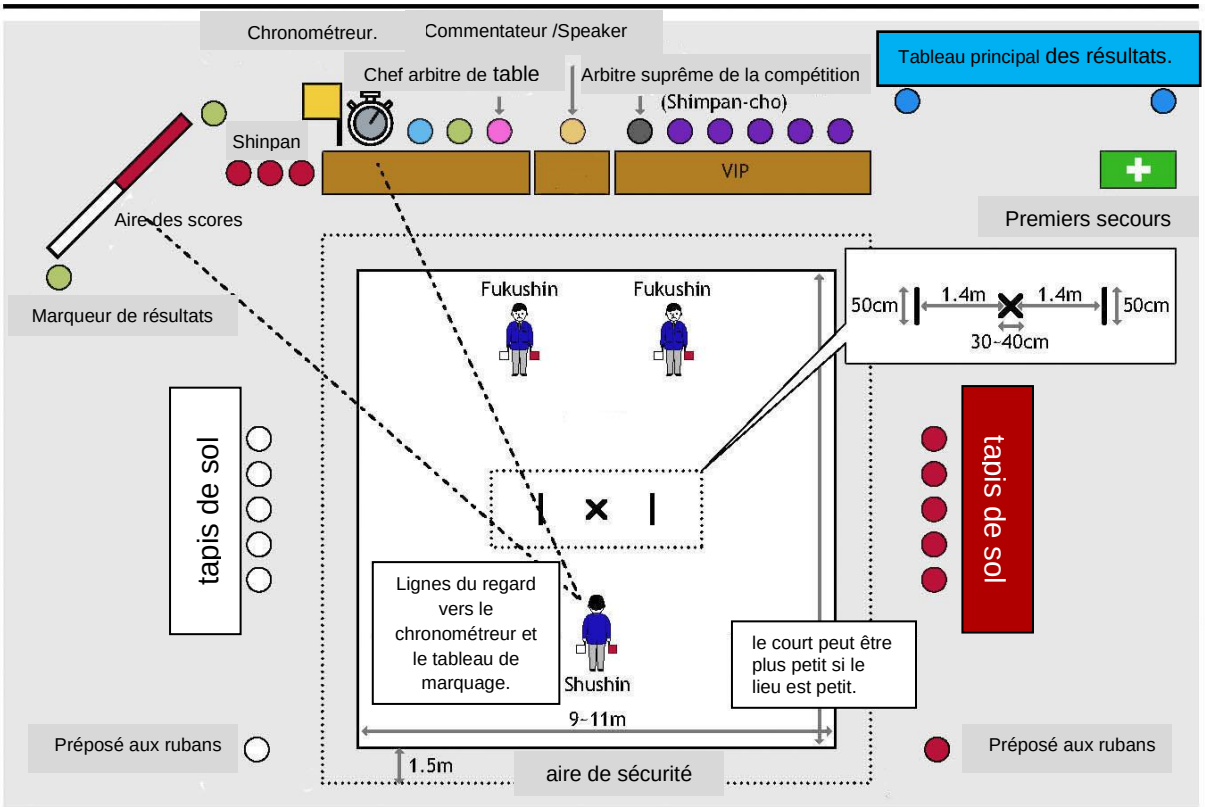
Yuko-datotsu **M** = Men **K** = Kote **D** = Do **T** = Tsuki **Ht** = Hantei

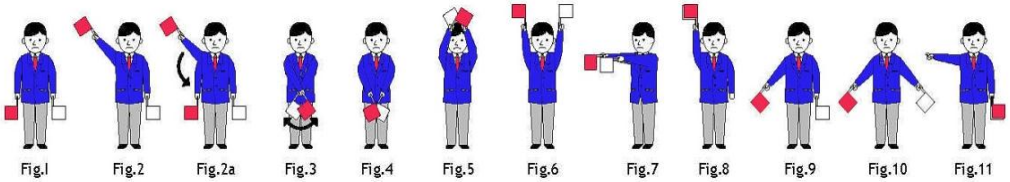
▲ = Hansoku **H** =2 Hansoku (Sur le côté opposé)

X = Hikiwake (Mettre au centre) **E =** Encho (Mettre au centre)

●● = Fusen – gachi (Mettre sur le côté victorieux)

AIRE DE COMPETITION ET ENVIRONNEMENT





Signification des gestes des arbitres

	Action	Ordres	Signaux des drapeaux	Fig
Debut	Début de la rencontre	“Hajime”	Drapeaux sur les 2 côtés	Fig. 1
Reprise	Redémarrage du match	“Hajime”	Drapeaux sur les 2 côtés	Fig.1
Arrêt	Arrêt de la rencontre	“Yame”	Lever les 2 drapeaux tout droit	Fig. 6
Prolongation	début de prolongation	**“Encho Hajime”**	Drapeaux sur les 2 côtés	Fig. 1
Combat supple..	Combat supplémentaire	“Hajime”	Drapeaux sur les 2 côtés	Fig. 1
Yuko-datotsu Point valide	Décision du yukodatotsu	“Men, Kote, Do,Tsuki, Ari”	Drapeau levé à 45° de côté	Fig. 2
	Refus du yukodatotsu		Les 2 drapeaux croisés vivement devant soi plusieurs fois	Fig. 3
	Impossible de voir le yukodatotsu		Les 2 drapeaux sont croisés devant soi	Fig. 4
	Annulation de décision	“Torikeshi”	**Les 2 drapeaux sont croisés vivement plusieurs fois devant soi**	Fig. 3
	Reprise de la rencontre après le1er point	“Nihonme”	redescendre les drapeaux	Fig.2a
	Reprise après que chacun ait marqué 1 point	“Shobu”	redescendre les drapeaux	Fig.2a
Décision de la victoire ou défaite	Décision de victoire ou défaite	“Shobu-ari”	redescendre les drapeaux	Fig.2a
	Victoire par un point	“Shobu-ari”	redescendre les drapeaux	Fig.2a
	Victoire par décision	“Hantei”	Les arbites lèvent leur drapeau (rouge/blanc) dans le même temps	Fig. 2
	Match nul	“Hikiwaki”	les 2 drapeaux sont croisés au-dessus de la tête	Fig. 5
	Victoire par absence	“Shobu-ari”	Descendre le drapeau levé	Fig.2a
	Incapacité de continuer	Shobu-ari”	Descendre le drapeau levé	Fig.2a
	Victoire ou défaite par tirage au sort	Shobu-ari”	Descendre le drapeau levé	Fig.2a
Décision du Gogi	Appel à un entretien	“Gogi”	les 2 drapeaux levés dans la main droite	Fig. 8
	Signalement du résultat		Signalement des drapeaux par le Shushin	
Hansoku Fautes	Usage de drogue	“Shobu-ari”	idem yukodatotsu	Fig. 2
	Actes inconvenants	“Shobu-ari”	idem yukodatotsu	Fig. 2
	Equipement interdit	“Shobu-ari”	idem yukodatotsu	Fig. 2
	Accrochage ou balayage de la jambe de l’adversaire	“Hansoku” (Ikkai/Nikai)	Drapeaux levés sur un côté par tous. Le chef arbitre mets ses drapeaux dans une main et pointe son doigt vers le coupable et annonce le nombre de hansoku commis	Fig .9 and Fig.11
	Bousculer ou pousser son adversaire en dehors du shiaijo	“Hansoku” (Ikkai/Nikai)	idem au-dessus	Fig .9 Fig 11
	Faire tomber son shinaï ou le toucher sur la lame	Hansoku” (Ikkai/Nikai)	idem au-dessus	Fig. 9
	Demander un arrêt du combat sans motif valable	Hansoku” (Ikkai/Nikai)	idem au-dessus	Fig. 9
	Diverses violations du règlement	Hansoku” (Ikkai/Nikai)	idem au-dessus	Fig. 9
	Faute simultanée commise par les 2 combattants	idem	les 2 drapeaux sont levés de chaque côtés par les 3 arbitres	Fig10 Fig11
	Le même combattant a commis 2 fautes	“Hansoku” (Nikai) puis Ippon-Ari	Les arbitres lèvent leur drapeaux du côté du fautif, le chef arbitre met dans la main opposée ses 2 drapeaux et annonce en pointant son index vers le fautif la deuxième faute valant frappe valable	Fig 9 Fig11 Fig 2
	Demande de compensation	“Sosai” &“Onajiku Sosai” after the second offset	Les 2 drapeaux sont croisés devant soi	Fig.3
Wakare Séparation	**1**. Quand le match est dans l’impasse	“Wakare”	Mettre les 2 drapeaux devant soi bras tendus	Fig.7
	2. Pour reprendre le match	“Hajime”	Rabattre les 2 drapeaux	Fig.7
Blessure-Accident	Incapacité de poursuivre le combat suite à une blessure ou à un accident	“Shobu-ari”	Comme un point valable	Fig.3

Pour aider votre arbitrage au sein des meilleures conditions d'organisation.

Les organisateurs d'un tournoi de kendo doivent faire attention aux conditions nécessaires au travail des arbitres
Il y a des choses qui peuvent être faites pour améliorer la situation des arbitres et des compétiteurs présents. Si les conditions de travail sont bonnes, vous permettrez une bonne ambiance et l'évènement dans l'ensemble tournera comme une horloge.

Comment pouvez-vous réaliser cela ?

1- Les arbitres seront uniquement des arbitres (ils ne doivent pas avoir d'autres tâches dans le championnat).

2- Ils doivent être un minimum de 4 arbitres par shiaijo. Sur un championnat important, ils pourront être 6 ou plus par shiaijo ;

3- Le changement et la rotation des arbitres sur le shiaijo seront correctement prévus.

4- Tous les arbitres doivent avoir un arrêt raisonnable à l'extérieur du shiaijo avec rafraîchissements. Ceci leur permettra de revenir arbitrer avec un esprit clair. Ils ne doivent pas rester toute la journée dans le hall principal à regarder les rencontres.

5- Ils doivent avoir une réunion avant le début de la compétition.

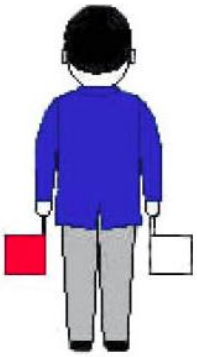
6- Les arbitres doivent être assis à l'écart des compétiteurs /directeurs/coaches. Ainsi leurs discussions privées sur les points valables ou non pourront être abordées dans un but amical et constructif. Ceci est une bonne chose pour améliorer votre arbitrage avec des arbitres d'expérience qui sont en dehors du shiaijo. Demandez aux arbitres d'expérience leur avis sur les incertitudes que vous éprouvez et en communiquant ainsi vous pourrez parler et être interrogé au sujet des choses que vous avez pu faire.

7- Vous avez vu dans ce fascicule un shiaijo standard et les dispositions du hall pour les championnats de kendo. Comme arbitre, il est important que vous connaissiez les règles sur la disposition du lieu. La bonne disposition est très importante pour savoir comment travailler sur le shiaïjo. Le Shushin , sur le shiaïjo, doit voir le chronométreur et le tableau de marquage des points durant toute la durée où il est responsable, pour le démarrage, l'arrêt et être sûr que les points marqués concerne le bon compétiteur.

8- Le parquet du hall et l'éclairage sont une part importante dans la décision de sélectionner un hall de sports. Il devra avoir un bon parquet qui sera propre, des planches sans dégâts, pas de matériel piégeant sur le sol, matériels ou n'importe quoi qui pourrait être la cause d'un problème de santé ou de sécurité. Il devra avoir un éclairage pour éclairer proprement le shiaïjo et il ne devra y avoir aucun projecteur dirigé vers les yeux des arbitres ou compétiteurs. De même, s'il y a de grandes baies vitrées, il devra y avoir des rideaux qui pourront être tirés pour clore la luminosité des rayons du soleil. Aussi, les fenêtres seront couvertes de façon à ce que les arbitres et compétiteurs n'aient pas de vive lumière dans leurs yeux (pouvoir voir correctement est très important).

9- Le tableau de marquage disposé et dont la taille des lettres seront d'environ de 10 cm avec 1,5 cm d'épaisseur ou lettres noires sur blanc. Il est aussi recommandé de prévoir un espace en haut à droite pour inscrire le numéro des poules ou rencontres à venir. Cette façon de faire est facile pour que chacun puisse voir ce qui s'est passé sur le shiaïjo et aisé pour le commentateur (au contrôleur de les voir et de faire l'annonce dans le hall). Le tableau de marquage est un moyen de communication pour aider au bon déroulement de l'évènement.

10-Il y a un problème important qui peut arriver dans les championnats de kendo, le manque d'expérience des commissaires sportifs du shaïjo. Chronométreur, préposés au marquage sur le tableau, poseurs des rubans etc. Ils n'ont jamais assez d'expérience dans ces fonctions. Une façon d'aider à surmonter ce problème est d'utiliser un kendoka d'expérience parmi ceux qui sont alentour, beaucoup d'entre eux seront très disposés à faire ce travail tel que responsable de shiaïjo etc. Ce sera une grande aide pour toute l'organisation s'il y a un ancien sur chaque shiaïjo pour aider, expliquer et veiller à ce que tout se déroule bien.

11-Si vous êtes sûr que toutes ces conditions seront utilisées pour votre évènement cela permettra de rendre votre travail d'arbitrage un peu plus facile. L'arbitre peut ensuite se concentrer sur l'attribution des points valables du compétiteur au bon moment et ainsi n'est pas distrait dans son travail d'arbitrage. Cela participe également au bon déroulement des championnats de kendo et tout ce qui lui est nécessaire.

NOTES