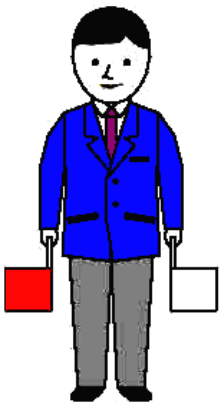
Судейство в кендо. Руководство для начинающих рефери

Терри Холт

Основные правила турниров в кендо и судейство.

Команды, движения флажков, таблицы результатов и специальные обозначения.



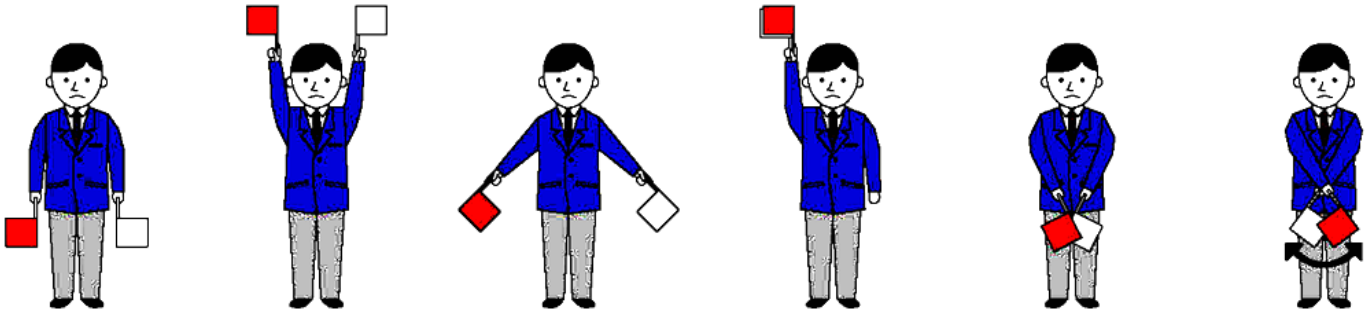
Я написал этот материал с надеждой, что он поможет тем из вас, кто уже думает о том, чтобы сделать следующий шаг в своем кендо: стать рефери. Это очень важный шаг, который открывает много новых перспектив. Он поможет вам расширить свое понимание кендо.
На первых шагах становления рефери сложно увидеть правильный удар. Кажется, что все происходит очень быстро. Вы будете сомневаться, все ли составные части удара соответствуют критериям. Но так происходит со всеми, когда мы начинаем. С каждым следующим судейством будет лучше и лучше.
Очень полезно также посещение курсов для рефери.
Я надеюсь, что многие из вас станут хорошими судьями и даже национальными или международными симпанами.
Какой бы у вас ни был уровень кендо, всегда важно знать максимально больше об официальных правилах и нормативах, чтобы улучшить свои навыки судейства.
Я рекомендую вам как можно быстрее приобрести книгу "FIK Regulations of Kendo Shiai and Shinpan".

Терри О. Холт
Сенсей международного клуба кендо «Мумейси»
Лондон – Мельбурн – Тель-Авив

Выражаем благодарность "Kendo World" за первую публикацию в 2006г. и верстку.

Обновлено в январе 2010г.

Перевод с английского:
Ольга Клочкова
Владимир Клочков
Версия перевода 0.4 (11.02.2011)



О чем должен знать рефери

А. Основная роль рефери заключается в том, чтобы определить, какой удар или укол является валидным (*юко датоцу*), а какой нет. От правильности выполнения этого правила зависит победа или поражение участников матча.

Б. Очень важно, чтобы всегда во время судейства решения судей были непредвзятыми.

В. На судей не должно оказывать никакого влияния личное отношение к кому-либо из участников. Независимо ни от чего, исход матча должен определяться только на основе того, что происходит во время матча.

Г. Есть правила, которые должен соблюдать каждый участник соревнований. В обязанности судей входит отслеживание соблюдения этих правил во время матча. Таким образом, рефери должен иметь полное представление о правилах кендо, чтобы правильно наблюдать за происходящим.

Д. Рефери должен быть все время бдительным, чтобы иметь возможность моментально среагировать и оценить любой из предпринятых ударов. Чтобы это сделать, рефери должен ориентироваться по виду и по звуку удара. Рефери должен определить силу удара по движению *синая*, цели удара и тому, какой частью *синая* был нанесен удар. В совокупности с оценкой состояния после удара (*зансин*) рефери принимает решение о том, засчитать или не засчитать предпринятый удар.

Е. Решения должны приниматься быстро и уверенно. Чтобы эффективно выполнять это, у рефери должен быть опыт поединков (*сиай*).

Ж. Другой ключевой момент судейства заключается в том, чтобы поддерживать безопасность внешних условий для соревнующихся во время матча. Помимо наблюдения за матчем, рефери должен быть в состоянии определять такие вещи, как поврежденный *синай*, неправильно завязанные *богу*, чистота и состояние пола площадки. Все это непосредственно влияет на безопасность соревнующихся и гладкое беспрерывное течение матча.

З. Рефери должен убедиться, что зрители и другие люди, которые не принимают участия в поединке, не мешают соревнующимся и не влияют на эффективность судейства.

И. Действия и манеры рефери на площадке и за ее пределами должны являться хорошим примером, а формальные процедуры, принятые в кендо, – соблюдаться везде.

К. Никогда не судите соревнующихся по их предыдущим соревнованиям или результатам матчей.

Л. Если оказалось, что один из соревнующихся из вашего *додзё* или из вашей страны, и вы выступаете в роли главного судьи (*сюсин*), поменяйтесь с другим рефери. Если это невозможно, попросите занять позицию одного из *фукусин*.

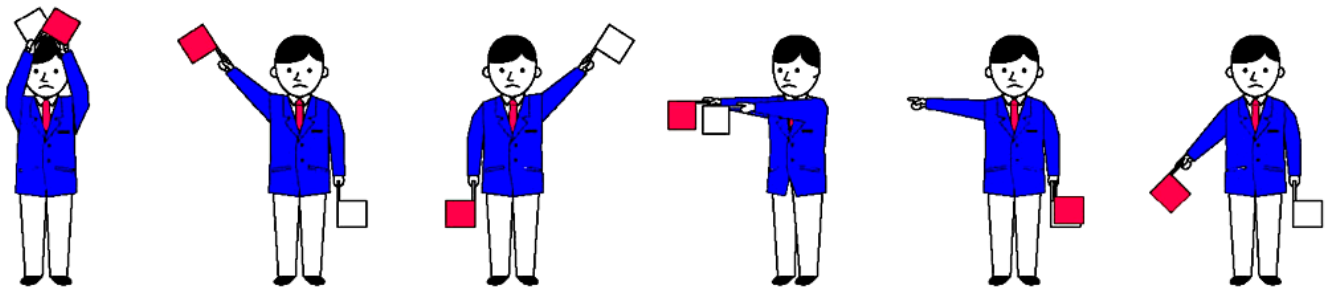
М. Не отдавайте предпочтение участнику матча, который использует те же техники, что и вы.

Н. Не понижайте свои стандарты оценки из-за того, что думаете, что пропустили предыдущую попытку участника матча заработать очко, или по какой-либо другой причине.

О. До начала матча рефери должен проверить, что все кендо принадлежности участников матча правильные и что все судьи на площадке готовы. Фальстарт может легко понизить концентрацию соревнующихся, что, в свою очередь, может повлиять на исход боя.

К сожалению, некоторые такие ситуации имеют место быть.

П. И наконец, вы должны всегда демонстрировать справедливое отношение к результатам каждого матча. Будьте расслабленны в своих действиях и уверенны в своих решениях. Это будет видно и соревнующимся, и зрителям, показывая, что турнир от начала и до конца проходит гладко.



Юко датоцу (валидный удар)

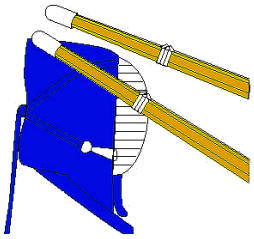
На какие критерии следует обращать внимание для определения валидности удара

1. Точный удар или укол, выполненный правильной частью *синая*: (а) *датоцу бу*, находящимся между *кенсеном* и *накаюи синая*, (б) *кенсеном синая*.
2. Демонстрация сильного духа и хорошей осанки.
3. Демонстрация хорошего *зансин* в случае контратаки.

Далее представлены части доспехов кендо, где стрелками обозначены места для нанесения валидных ударов и правильные зоны, которых должен коснуться *синай* (*датоцу бу*).

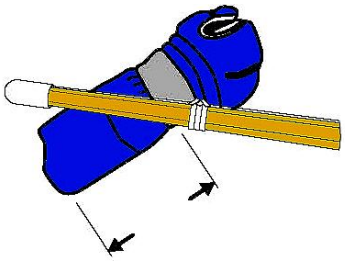
Мен

Площадь *датоцу бу* для удара должна быть наверху по центру *мена* и не ниже, чем на 45° вправо или влево. Наблюдайте и слушайте, когда наносится хороший удар. Правильный звук мягкий и глухой и очень отличается от звука, когда *синай* попадает по металлической решетке (*мен гане*).

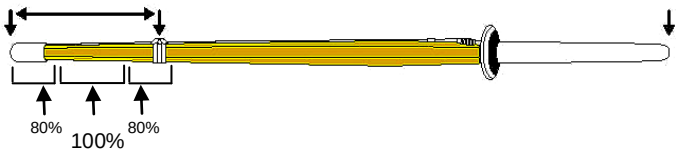


Коте

Удар наносится в правильную зону *коте* (*цуцу бу*), как показано на рисунке. Помимо этого, слушайте звук удара, так как он очень отличается от звука, когда удар приходится по кисти или когда *синай* одновременно попадает по *цуба* и *коте*. Удар в левый *коте* становится валидным, только когда цель находится выше уровня груди.



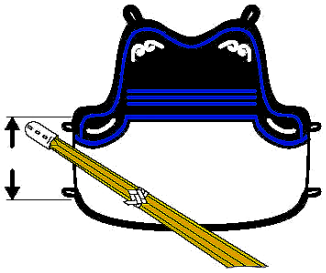
Ударная часть или *датоцу-бу* (четверть от общей длины *синая*).



Корректность зоны атаки

До

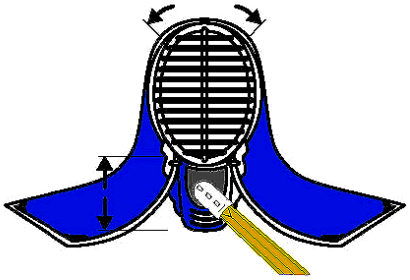
До можно наносить с обеих сторон. Оба варианта валидные, если правильно выполнены. Очень важно следить за тем, чтобы *датоцу бу* при ударе приходился на правильную зону и чтобы угол (*хасудзи*) *синая* был правильным. Также не забывайте про *зансин*. Звук может быть обманчивым, поэтому смотрите и слушайте.



Цки

Цки считается хорошим, когда вы толкаете вперед всем своим телом, сохраняя правильную осанку, вытягиваете *кенсен* к цели и после *цки* расслабляете *теноучи*, демонстрируя хорошую осанку и *зансин*.

Мен-бу



Киай

Звук голосов соревнующихся, отражающий их боевой дух в момент атаки.

4. Отсутствие победных жестов или действий по отношению к оппоненту или аудитории после выигрывания очка.

5. Техники одной рукой должны быть выполнены согласно высоким стандартам.

6. При нанесении удара с движением назад из *цубазериай*, используя *хики ваза*, убедитесь, что удар правильный и что показан хороший *зансин*.

Это основные моменты хорошего удара или укола в кендо.

Некоторые ситуации в кендо, на которые также следует обратить внимание

1. Иногда *синай* переворачивается таким образом, что *цуру* (шнур) оказывается сбоку. В таком положении никогда не может быть нанесен правильный удар. Как только вы увидели, что такое произошло, остановите матч и скажите этому участнику матча поправить *синай*, чтобы *цуру* была сверху. Сами не прикасайтесь к *синаю*. Это единственное замечание, которое вы делаете.

2. *Цубазериай*, состязание в непосредственном соприкосновении с противником (рис. А). Когда это перестает быть *цубазериай* и как долго вы будете ждать, пока они разойдутся? (1) Когда между участниками явно заметен разрыв дистанции (рис. Б). (2) Через 15-20 секунд. Но если вы чувствуете, что ничего не происходит, разделите их до истечения этого времени.

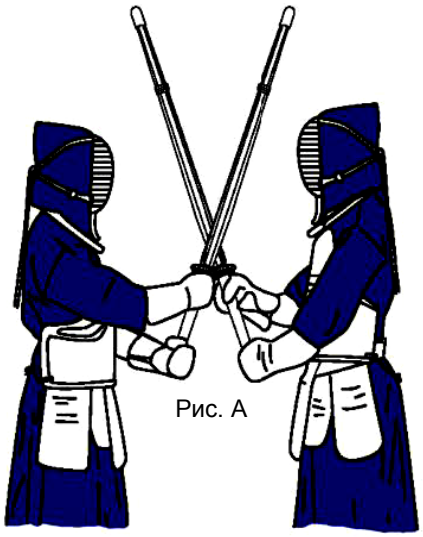


Рис. А

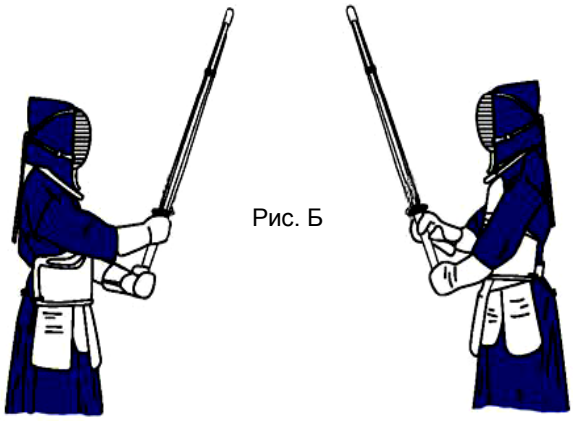


Рис. Б

3. *Цуба* (гарда), кожаная или синтетическая, должна быть зафиксирована прямо вверху *цукагава* (кожаная рукоятка) возле шнуровки. Между ними не должно оставаться свободного места.

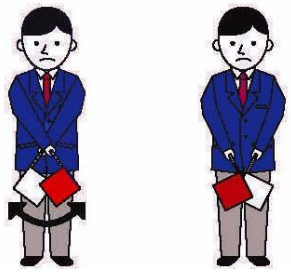
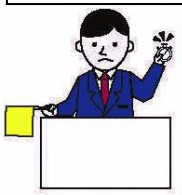
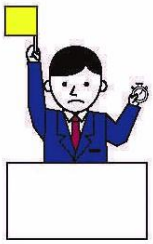
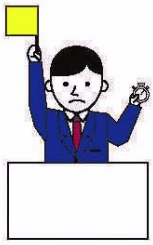
4. Наверное, самая важная вещь — это опасность поломанного *синая*. Не всегда можно это увидеть, но звук иногда выступает хорошим индикатором того, что что-то может быть не в порядке. И на это стоит обратить внимание.

5. Обратите внимание на одежду соревнующихся. (1) *Мен химо* завязаны правильно и их длина соответствует нормам (менее 40см). (2) *До химо* не развязан. (3) *Коте химо* не распущены и не свисают. (4) Красные и белые ленточки завязаны. Проверьте все до начала матча и будьте бдительны во время матча.

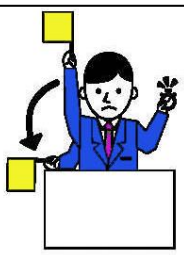
Команды и положение флажков, а также

Ситуация	Команды и положение флажков	Таблица результатов и протокол	Знаки хронометриста
1. Начало матча и начало дополнительного времени (*Энчо*)	Хадзиме! Энчо хадзиме!	E	Начало времени
2. Остановка матча	Яме!		Остановка времени
3. Юко датоцу Заработанное очко за верно выполненный удар, сделанный одним из соперников. Поднимается красный или белый флажок **Иппон ари**. *Иппон ари* (одно очко) присуждается одному из участников, когда его соперник получает два *хансоку* (предупреждения) **Торикеси** После совещания (*гоги*) судьи могут вынести решение снять заработанное очко **1**. Не было духовной или физической готовности отразить контратаку (отсутствие *зансина*). **2**. После удара были несоответствующие жесты.	Мен ари! Коте ари! До ари! Цки ари! Иппон ари! Торикеси!	M K D T H	Приостановка времени
4. Продолжение матча после заработанного очка После первого заработанного очка - *нихон ме* После вотрого заработанного очка - *сёбу* Флажки опускаются	Нихонме! Сёбу!		Продолжение отсчёта

Таблица результатов и протокол / Знаки хронометриста

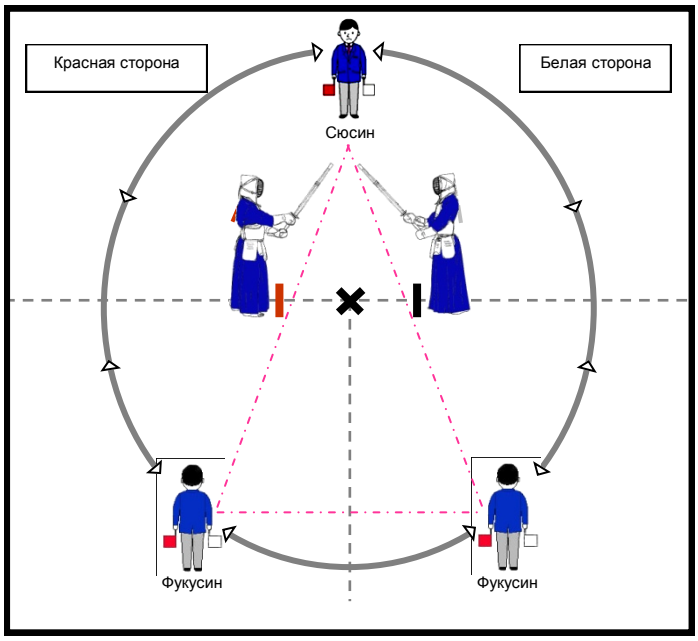
Ситуация	Команды и положение флажков	Таблица результатов и протокол	Знаки хронометриста
5. Сигналы судей для оценки ударов 1. Не согласен Быстрое махание флажками. 2. Не видел Опустить скрещенные флажки перед собой.	 1.Не согласен 2. Не видел		Продолжение времени 
6. Победа с одним очком Заработано только одно очко по окончанию времени, либо очко присуждается по решению судей (*хантей*). Дисквалификация или неявка (*фусен гачи*). Опустить флажок.		Ht	Остановка времени 
7. Ничья Только в командных матчах и в пулах		×	Остановка времени
8. Сигналы судей Один из участников нарушил правила. Главный судья (*сюсин*) останавливает матч и указывает на этого участника, говоря, что он получает одно предупреждение (*хансоку иккай*). Если он нарушит правила во второй раз (*хансоку никай*), после озвучивания второго предупреждения судья поднимает свой красный или белый флажок и дает *иппон ари* другому участнику матча. Если оба соперника одновременно совершают одно и то же нарушение, судья направляет красный и белый флажки в стороны соперников и обоим говорится, что они получают одно предупреждение (*хансоку иккай*).		▲ ▲ H	Остановка времени 

Команды и положение флажков, а также таблица результатов и протокол / знаки хронометриста

Ситуация	Команды и положение флажков	Таблица результатов и протокол	Знаки хронометриста
9. Совещание судей Созывается при спорных ситуациях. Двое участников убирают *синаи* (*осаме то*), отходят назад, садятся в *сонкё* или *сейза* внутри площадки и ожидают. Трое судей сходятся в центре			Остановка времени
10. Сражение в непосредственной близости друг-к-другу Если участники матча находятся в безвыходном положении или тратят время в *цубазериай*, главный судья объявляет *вакаре*. Соревнующиеся должны отойти друг от друга на том месте, где находятся в данный момент. Если они близко к границе площадки, их нужно переместить. Затем, когда матч возобновляется (*хадзиме*), главный судья опускает флажки.			Время идёт
11. Компенсация/Сосай Это довольно сложное правило относится к *хансоку*, выданному в *энчо*, или когда оба участника матча, имеющие по одному очку каждый, затем одновременно получают второй *хансоку*. В таких случаях нарушения будут компенсированы. Здесь правила вынуждены быть чисто формальными.			Остановка времени Продолжение времени 

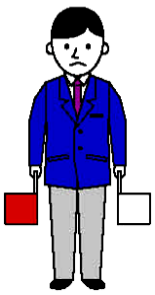
Базовые перемещения судей на площадке

Когда судьи выходят на свои позиции, флажки должны быть в правой руке. Они должны развернуть свои флажки перед собой двумя руками, после чего расположить их по бокам. *Сюсин* в правой руке должен держать красный флажок, а в левой белый. *Фукусин* должны держать флажки наоборот. В течение матча судьи должны двигаться по площадке плавно и держать корпус прямо. Не наклоняйтесь и держите руки прямо по бокам. После командного матча или в конце соревнований все судьи должны свернуть флажки таким образом: начать скручивать белый флажок, сделав два оборота, потом положить его на красный флажок, и свернуть их так, чтобы белого не было видно. После этого вернуться на начальную позицию, удерживая флажки в правой руке.

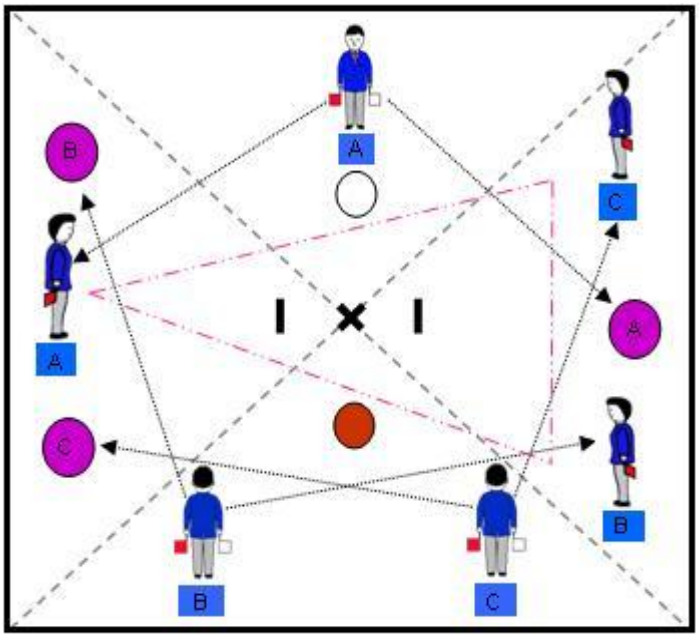


Площадка разделена на три секции, за которые отвечает каждый из судей. При необходимости, судьи могут заходить в другую зону практически до самой границы соседней зоны с одним исключением: *сюсин* не может пересекать центральную линию, если это возможно.

Старайтесь всегда стоять так, чтобы образовывать равносторонний треугольник, видя остальных судей через двух участников. Двигайтесь быстро и плавно, наблюдая за тем, что делают соревнующиеся, даже после того, как было присуждено очко.

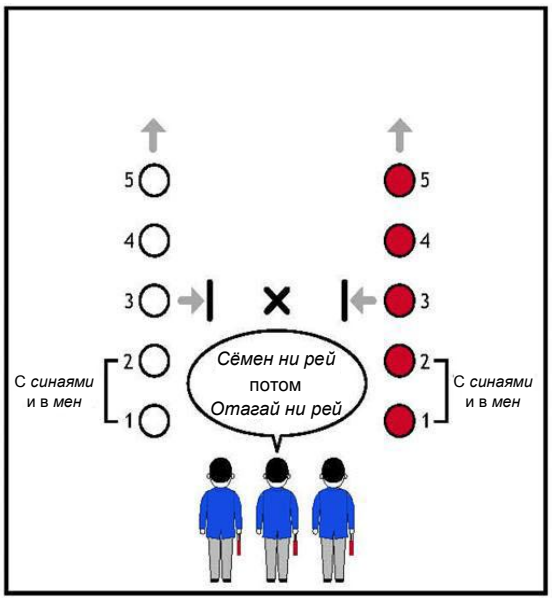


Униформа рефери: тёмно-синий пиджак, серые штаны, белая рубашка, тёмно красный галстук, тёмно-синие носки, а также собственный набор флажков.



Позиции судей и передвижения по площадке

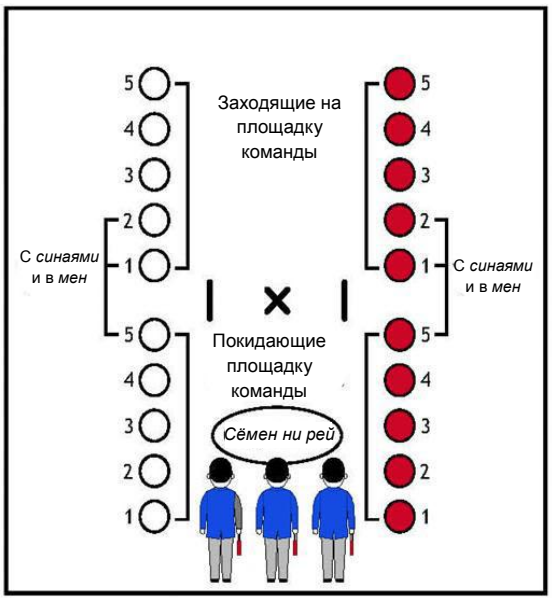
A



Обе команды, выстроившись в линии в начале соревнований, а также в начале и в конце финала, делают поклон в сторону *сёмена* (*сёмен ни рей*), а потому друг другу (*отагай ни рей*).

Первые два бойца обеих команд должны быть в доспехах и держать *синаи*.

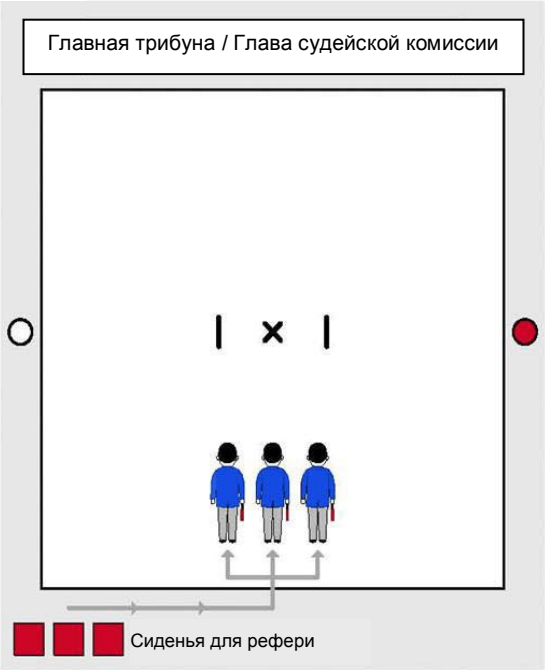
B



Построение следующей команды и команды, которая уже провела матчи.

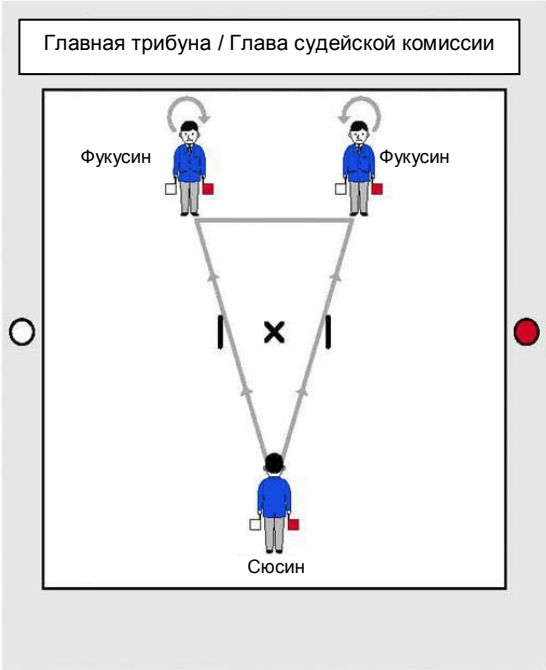
Первые два бойца следующей команды и последний боец уходящей с площадки команды должны быть в доспехах и держать *синаи.*

Рис. 1



В начале соревнований, все три судьи входят на площадку таким образом. В индивидуальных матчах бойцы ожидают вне площадки, пока судьи встанут с развёрнутыми флажками по бокам.

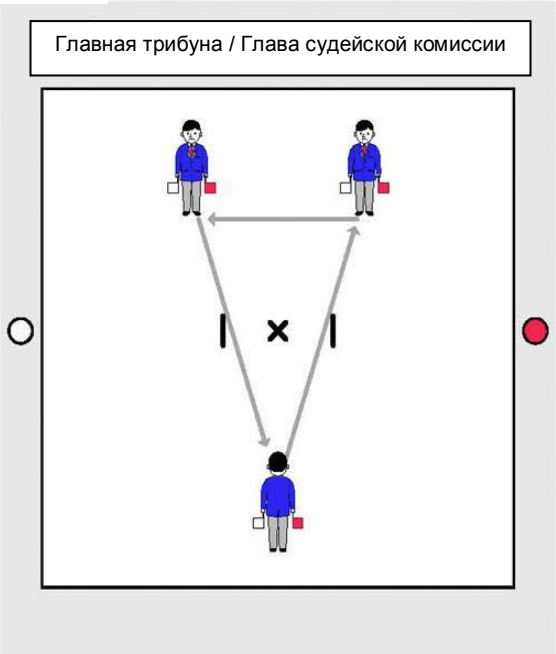
Рис. 2



Из начальной позиции оба боковых судьи (*фукусин*) одновременно двигаются к своим позициям, повернувшись через центр лицом к *сюсин*.

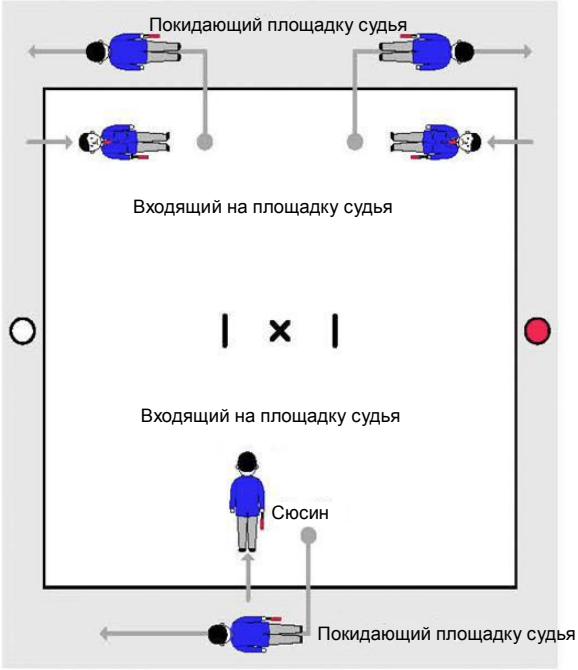
и позиции бойцов в индивидуальных и командных соревнованиях

Рис. 3



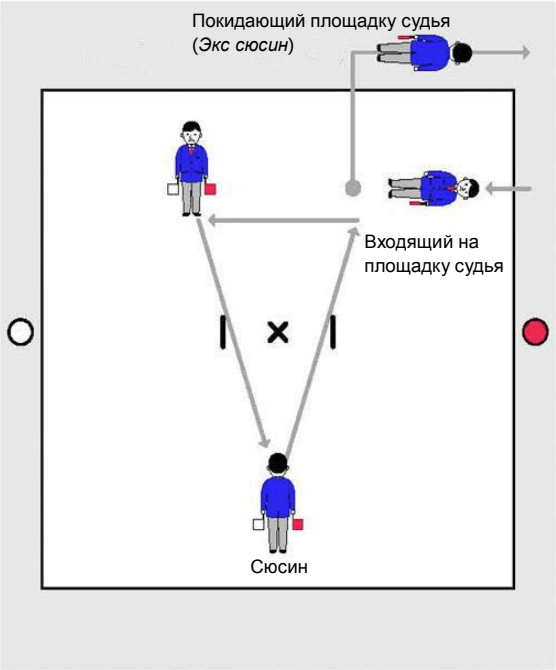
Перемещение судей из одной позиции в другую должно происходить против часовой стрелки, при этом судьи держат оба флажка в правой руке. Эта ротация выполняется каждые три матча.

Рис. 4



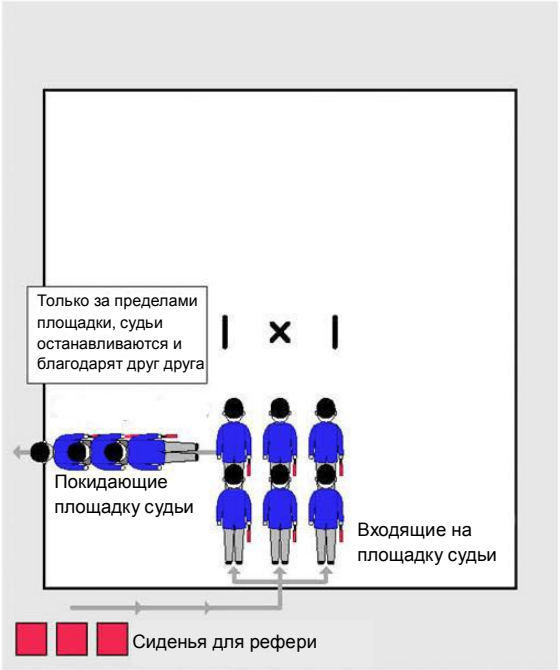
Есть три позиции, на которых любой из судей может быть заменён.

Рис. 5



После трёх матчей *сюсин* меняется.

Рис. 6



Группа судей обычно меняется после каждого командного матча, но если недостаточно судей, можно провести замену только одного или двух судей в этот раз. В конце соревнований или раунда судьи покидают площадку следующим образом.

Таблица результатов и лист протоколиста

Площадка	Сюсин			Раунд/ пул
	Фукусин		Фукусин	
Название команды				Название команды
1 Имя			Ⓜ	Имя 1
2 Имя	Ⓓ			Имя 2
3 Имя	●●			Имя 3
4 Имя	Ⓗ	X	M	Имя 4
5 Имя	▲ K		T Ⓜ ▲	Имя 5
	2-е очко		3-е очко / 1-е очко	
Побед	Очков		Очков	Побед

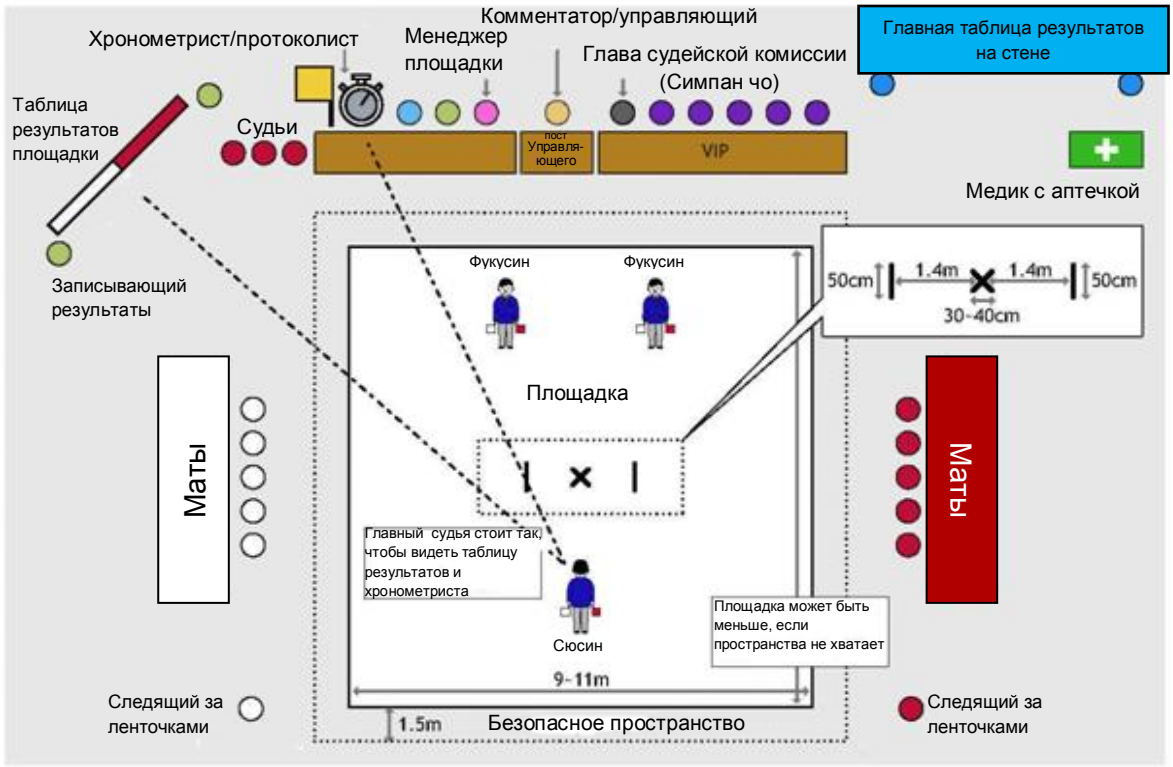
Юко датоцу **M** = Мен **K** = Коте **D** = До **T** = Цки **Ht** = Хантей

▲ = Хансоку **H** = Второе хансоку (Ставится на стороне противника)

X = Хикиваке (Ставится на средней линии) **E =** Энчо (Ставится на средней линии)

●● = Фусен гачи (ставится на стороне победителя)

Стандартная разметка площадки и зала



Краткий справочник рефери

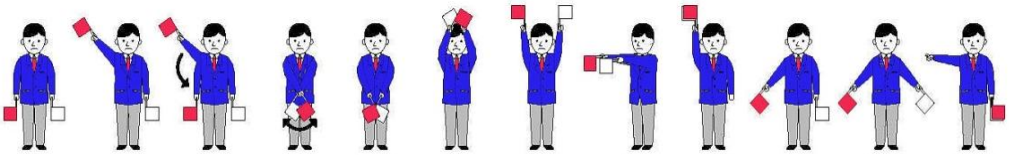


Рис. 1 Рис. 2 Рис. 2а Рис. 3 Рис. 4 Рис. 5 Рис. 6 Рис. 7 Рис. 8 Рис. 9 Рис. 10 Рис. 11

	Действие	Команды	Сигналы флажками	Рис.
Начало	Начало матча	«*Хадзиме*»	Оба флага по бокам	Рис. 1
Продолжение	Продолжение матча	«*Хадзиме*»	Оба флага по бокам	Рис.1
Приостановка	Остановка матча	«*Яме*»	Оба флага подняты вверх	Рис. 6
Дополнительное время	Начало дополнительного времени	«*Энчо хадзиме*»	Оба флага по бокам	Рис. 1
Неявка	Показательный матч	«*Хадзиме*»	Оба флага по бокам	Рис. 1
Юко датоцу Валидный удар	Решение о *юко датоцу*	«*Мен*, *коте*, *до*, *цки ари*»	Флажки поднимаются под углом 45˚ над головой в одну сторону	Рис. 2
	Не было *юко датоцу*		Махание флажками крест-накрест в опущенных руках	Рис. 3
	Не было возможности увидеть *юко датоцу*		Флажки скрещиваются в опущенных перед собой руках	Рис. 4
	Отмена решения	«*Торикеси*»	Махание флажками крест-накрест в опущенных руках	Рис. 3
	Продолжение матча, когда у кого-то из соперников одно очко	«*Нихонме*»	Поднятый флажок опускается	Рис.2а
	Продолжение матча, когда у каждого по одному очку	«*Сёбу*»	Поднятый флажок опускается	Рис.2а
Решение о победе или поражении	Решение о победе или поражении	«*Сёбу ари*»	Поднятый флажок опускается	Рис.2а
	Победа с одним очком	«*Сёбу ари*»	Поднятый флажок опускается	Рис.2а
	Победа по *хантей*	«*Хантей*»	Все трое судей одновременно поднимают флажки под углом 45˚ в сторону красного или белого	Рис. 2
	Ничья	«*Хикиваки*»	Флажки скрещиваются над головой	Рис. 5
	Победа по неявке	«*Сёбу ари*»	Поднятый флажок опускается	Рис.2а
	Невозможность продолжать матч	«*Сёбу ари*»	Поднятый флажок опускается	Рис.2а
	Победа или поражение по жребию	«*Сёбу ари*»	Поднятый флажок опускается	Рис.2а
Гоги Совещание	Созыв совещания судей	«*Гоги*»	Оба флага поднимаются в правой руке	Рис. 8
	Сигнал о его результате		Сигналы флажками делает только главный судья	
Хансоку Предупреждение	Употребление допинга	«*Сёбу ари*»	То же, что и при *юко датоцу*	Рис. 2
	Грубые высказывания или действия	«*Сёбу ари*»	То же, что и при *юко датоцу*	Рис. 2
	Запрещённая экипировка	«*Сёбу ари*»	То же, что и при *юко датоцу*	Рис. 2
	Пинать по ногам или делать подножку сопернику	«*Хансоку*» (*Иккай/Никай*)	Все судьи направляют флажки в одну сторону. Главный судья берет оба флажка в одну руку и указывает пальцем на нарушителя, называя количество совершенных *хансоку*, и далее то же, что и при *юко датоцу*.	Рис.9 и Рис.11
	Толкать и выпихивать противника за пределы площадки	«*Хансоку*» (*Иккай/Никай*)	То же, что и выше	Рис.9 Рис 11
	Выронить *синай* или коснуться его	«Хансоку» (*Иккай/Никай*)	То же, что и выше	Рис. 9
	Просьба об остановке без уважительной причины	«*Хансоку*» (*Иккай/Никай*)	То же, что и выше	Рис. 9
	Различные нарушения положений правил	«*Хансоку*» (*Иккай/Никай*)	То же, что и выше	Рис. 9
	Оба участника одновременно получают предупреждения	«*Хансоку*» (*Иккай/Никай*)	Флажки направлены в обе стороны всеми судьями	Рис. 10 Рис. 11
	Один из участников получает второе предупреждение	«*Хансоку*» (*Никай*) После чего даётся *иппон ари*	Все судьи направляют флажки в одну сторону. Главный судья берет оба флажка в одну руку и указывает пальцем на нарушителя, называя количество совершенных *хансоку*, и далее то же, что и *при юко датоцу*.	Рис. 9 Рис. 11 Рис. 2
	Применение компенсации	«*Сосай*» и «*онадзику сосай*» после второй компенсации	Махание флажками крест-накрест в опущенных руках	Рис. 3
Вакаре Разнятие	**1**. Когда матч заходит в тупик	«*Вакаре*»	Оба флага держатся прямо перед собой	Рис. 7
	2. Для продолжения матча	«*Хадзиме*»	Оба флага опускаются	Рис. 7
Травма, несчастный случай или дисквалификация	Невозможность продолжать матч в результате травмы, несчастного случая или дисквалификации	«*Сёбу ари*»	То же, что и при *юко датоцу*	Рис. 2

Помощь судейству посредством лучшей организации и лучших условий

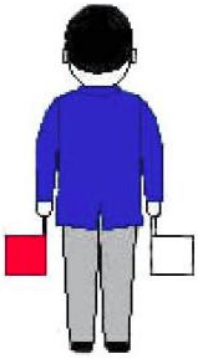
Организаторы чемпионатов по кендо должны обращать внимание на условия, в которых придется работать судьям. Есть много вещей, которые могут быть сделаны для улучшения обстановки как для рефери, так и для соревнующихся. Хорошие рабочие условия стимулируют поддержание хорошей атмосферы чемпионата, и все мероприятие пройдет гладко.

Как этого достичь? Вот несколько условий, которые могут помочь в этом.

1. Судьи должны быть только судьями (у них не должно быть других обязательств в организации чемпионата).
2. Должно быть как минимум по 4 судьи на площадку. На крупных чемпионатах может быть до 6 или больше судей на площадку.
3. Должен быть правильно составленный план переходов и ротаций на площадке.
4. У всех судей должен быть перерыв в рамках разумного за пределами площадки, чтобы они могли восстановить силы. Это позволит им вернуться с чистым сознанием, чтобы продолжить свою работу. Они не должны весь день находиться в главном зале, наблюдая за поединками.
5. Перед началом чемпионата всегда должно проводиться собрание рефери.
6. Рефери должны сидеть отдельно от участников, организаторов и тренеров, чтобы личные обсуждения по поводу хороших и плохих очков велись в дружественной и конструктивной манере со старшими рефери площадки, когда судьи находятся за ее пределами. Это хороший способ улучшить свои навыки судейства. Поспрашивайте старших рефери по поводу любых ситуаций, когда вы были неуверенны, и ведите открытую беседу, где вы можете говорить, и вам могут задавать вопросы о возможных ваших поступках.
7. В этом буклете вы видели стандартную разметку площадки и зала для чемпионата по кендо. Как рефери вам важно знать правила разметки площадки. Правильная разметка очень важна для работы на площадках. *Сюсин* на площадке должен всегда иметь возможность видеть хронометриста и таблицу очков, когда он ответственный за начало и завершение матча, а также за правильность записанных очков нужному участнику *сиай*.
8. Пол зала и освещение играет очень большую роль в выборе зала для проведения чемпионата. В зале должен быть хороший чистый деревянный пол без поврежденных досок, креплений для различного оборудования в полу, самого оборудования и любых других предметов, которые могут причинить вред здоровью. Для правильного освещения площадки лампы должны находиться на потолке, при этом не должно быть никаких лишних источников света сбоку, светящих в глаза судьям или участникам поединков. Если в зале очень большие окна, на них должны быть занавески, чтобы можно было прикрыть их от яркого солнечного света. Если не помогает, окна должны быть завешены полностью, чтобы рефери и соревнующимся не слепило глаза (очень важно иметь возможность хорошо видеть).
9. Разметка таблицы результатов и размер букв должен быть порядка 10см с толстыми черными или белыми буквами толщиной 1,5см. Также справа вверху на доске должно быть оставлено место для номеров пулов или матчей. Так участникам легче увидеть, когда их очередь выходить на площадку, а комментатору и контроллеру – увидеть их и объявить через громкоговоритель. Таблица результатов – это не просто место для записи очков, засчитанных рефери, чтобы все могли их видеть. Таблица результатов выступает в качестве информационного указателя, чтобы помочь гладкому течению чемпионата.
10. Есть одна большая проблема, которая встает на всех чемпионатах по кендо – недостаток опытного персонала на площадке. Не хватает хронометристов, протоколистов, ответственных за таблицу результатов, завязывание ленточек и т.д. Никогда не бывает достаточного количества опытных помощников. Один из способов преодолеть это проблему – использовать опытных старших *кендока* вокруг. Многие из них будут рады выполнить функции менеджера по площадке и т.д. Огромную пользу всему мероприятию оказало бы присутствие на каждой площадке одного опытного кендоиста для помощи, объяснений и поддержания плавного хода событий.
11. Если все эти условия соблюдаются на вашем мероприятии, работа по судейству станет немного проще. Судьи смогут сконцентрироваться на присуждении участникам матчей правильных очков в правильное время и не отвлекаться от судейства. Это также поможет с организацией более равномерного течения чемпионата по кендо для всех присутствующих.

Примечания переводчика

Ниже представлен список терминов кендо, используемых в данном пособии, и их написание в оригинальном издании на английском.

Богу — Bogu
Вакаре — Wakare
Гоги — Gogi
Датоцу бу — Datotsu-Bu
До — Do
До ари — Do Ari
Зансин — Zansin
Иппон — Ippon
Иппон ари — Ippon-Ari
Кендо — Kendo
Кенсен — Kensen
Коте — Kote
Коте ари — Kote Ari
Мен — Men
Мен ари — Men Ari
Мен гане — Men-Gane
Накаюи — Nakayui
Нихонме — Nihonme
Онадзику сосай — Onajiku-Sosai
Осаме то — Osame-To
Отагай ни рей — Otagai-Ni-Rei
Сёбу — Shobu
Сёбу ари — Shobu Ari
Сейза — Seiza
Сёмен ни рей — Shomen-Ni-Rei
Сиай — Shiai
Синай — Shinai
Сонкё — Sonkyo
Сосай — Sosai
Сюсин — Shushin
Теноучи — Tenouchi
Торикеси — Torikeshi
Фукусин — Fukushin
Фусен гачи — Fusen-Gachi
Хадзиме — Hajime
Хансоку — Hansoku
Хансоку иккай — Hansoku-Ikkai
Хансоку никай — Hansoku-Nikai
Хантей — Hantei
Хасудзи — Hasuji
Хики ваза — Hiki-Waza
Хикиваке — Hikiwake
Химо — Himo
Цки — Tsuki
Цки ари — Tsuki Ari
Цуба — Tsuba
Цубазериай – Tsubazeriai
Цукагава — Tsukagawa
Цуру — Tsuru
Цуцу бу — Tsutsu-Bu
Энчо — Encho
Юко датоцу — Yuko-Datotsu
Яме — Yame

Для заметок