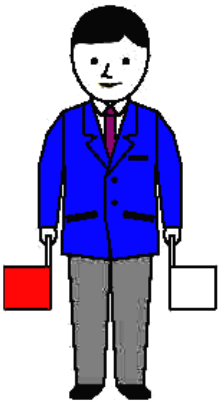
HAKEMLİĞE İLK ADIM

YAZAN: TERRY HOLT

Kendo Turnuvaları ve Hakemlikte Temel Kurallar

Komutlar, Bayrak hareketleri, Skor tabelası / Kayıt sembolleri.



Bu kitapçığı, kendoda bir sonraki adım olan hakemliğe hazırlananlara faydası olur umuduyla yazdım. Bu çok büyük, aynı zamanda da size çok şey katabilecek bir adım. Hakemlik tecrübesi kendo hakkında pek çok şey daha anlamanıza yardımcı olacaktır.

Hakemlik yolunda attığınız ilk adımlarda, vuruşların sayı olup olmadığını görmenizin ne kadar zor olduğunu farkedeceksiniz. Size çok hızlı gelicekler ve sayı olması için gerekli tüm kriterleri içerdiğinden emin olamayacaksınız. Bu hepimiz için başlangıçta bu şekildeydi, fakat her hakemlik tecrübenizle beraber daha iyiye gideceksiniz.

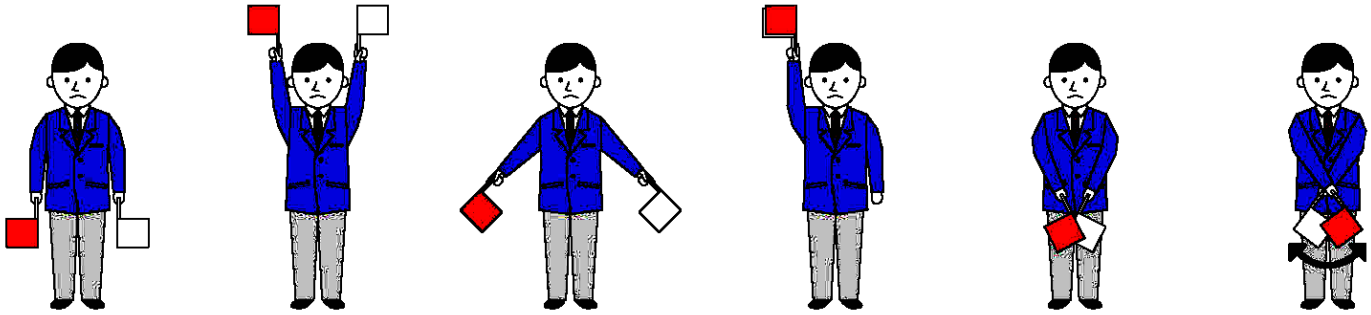
Hakemliğinizi geliştirmeniz için, ilgili seminerlere katılmanızın da faydası olacaktır.Umarım pek çoğunuz iyi hakemler olursunuz ve ulusal ve uluslararası shimpan seviyesine gelebilirsiniz. Seviyeniz ne olursa olsun, hakemliğinizi geliştirmek için, resmi kurallar ve uygulamalar hakkında öğrenebileceğiniz herşey çok önemlidir.

En kısa zamanda FIK Kendo Müsabaka Uygulamaları ve Hakemlik kural kitabını edinmenizi de tavsiye ederim.

T. O. Holt
Sensei
Uluslararası Mumeishi Kendo Kulübü
Londra – Melbourne - Tel-Aviv

Teşekkürler
Kendo World
İlk baskı ve Dizgi 2006
Güncelleme Ocak 2010

Çeviri
Can AYDOĞDU Ocak 2013



Hakem olarak bilmeniz gerekenler:

A. Hakemin birincil görevi, hangi vuruşların geçerli (yuko-datotsu) olup olmadığına karar vermektir. Bunun doğruluğu müsabıkların kazanmasını ya da kaybetmesini belirleyecektir.

B. Hakemlerin görevlerini yerine getirirken dikkat etmeleri gereken en önemli nokta verdikleri kararların adil ve tarafsız olmasıdır.

C. Hakemler hiçbir şekilde, müsabıklarla olabilecek olan kişisel duygularından veya ilişkilerinden etkilenmemelidirler. Ne olursa olsun, sonuç sadece müsabaka esnasında olanlarla belirlenmelidir.

D. Her müsabık için müsabaka esnasında uyması gereken kurallar belirlidir, ve bunların uygulanmasını sağlamak hakemin görevidir. Bu sebeple gelişmeleri doğru takip edebilmeleri için, hakemlerin tüm kurallara hakim olması gereklidir.

E. Hakemler, anında tepki verebilmek ve geçerli veya geçersiz vuruşları değerlendirebilmek için her an tetikte olmalıdırlar. Bunu yapmak için hakemler hem sese hem de gördüklerine itibar edebilirler. Vuruşun tesirini, shinainin izlediği yolu gözlemleyerek, kesişin nihai hedefi ve vuruşun, vuruş anında shinainin hangi kısmıyla gerçekleştiğine bakarak kararlaştırmalıdırlar. Vuruş sonrasının(zanshin) değerlendirilmesi, hakemin kararını, vuruşun geçerliliğinin teyit edilip edilmediğini belirler.

F. Kararlar anında ve mutlak kararlılıkla verilmek zorundadır. Bunu efektif bir biçimde yapmak için bir hakemin shiai tecrübesi olması şarttır.

G. Hakemlik görevinde bir başka anahtar nokta ise, müsabıklar için müsabaka boyunca güvenli bir ortamın sağlanmasıdır. Müsabakayı yakından takip ederken, bir yandan da hasarlı shinainin, yanlış bağlanmış bogunun, zeminin durumu ve temizliğinin farkında olunması, müsabıkların güvenliği ve müsabakanın duraklamadan devamı için önemlidir.

H. Hakemler, izleyicilerin ve o an müsabakada bulunmayan takım üyelerinin, müsabıkları ya da hakemlerin etkinliğini sekteye uğratacak bir halde bulunmamasını sağlamalıdırlar.

I. Hakemlerin gerek saha içinde gerek saha dışında hareket ve davranışları örnek teşkil etmeli ve resmi kendo prosedürlerini takip etmelidir.

J. Hiç bir müsabık asla önceki turnuva veya müsabaka sonuçlarına göre önyargıyla değerlendirilmemelidir.

K. Eğer kendinizi, kendi dojonuzdan veya ülkenizden bir müsabıkın shushin'i olarak bulursanız, başka bir hakemle değişmeyi deneyin. Bu mümkün değilse, fukushin pozisyonlarından birine geçmeyi önerin.

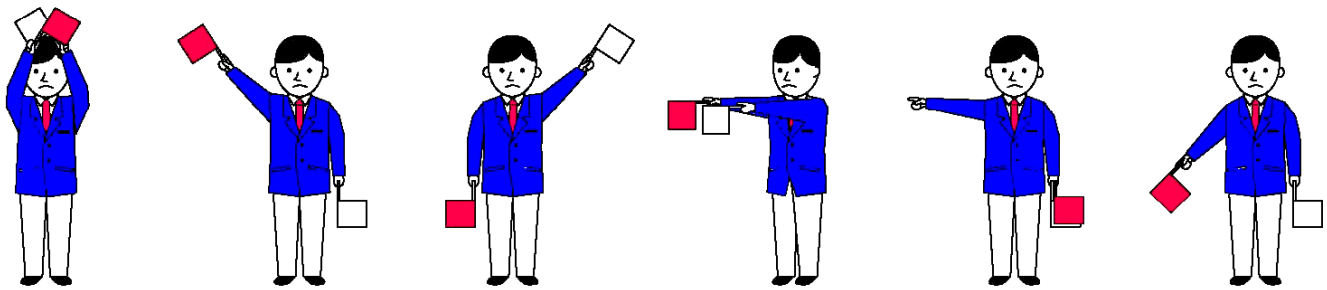
L . Size yakın teknikler kullanan müsabıkları kayırmayın.

M. Asla, kişisel hakemlik standardınızı, daha önce kaçırdığınız bir vuruşu telafi için puan vererek veya herhangi başka bir nedenden düşürmeyin.

N. Hakemler, müsabaka başlamadan, her müsabıkın ekipmanının doğruluğunu ve saha görevlilerinin hazır olup olmadığını kontrol etmelidir. Yanlış bir başlangıç, müsabıkların konsantrasyonunu bozabilir ve dolayısıyla maçın seyrini ve sonucunu değiştirebilir.

Ne yazık ki bu durumlardan bazıları gerçekleşebilmektedir.

O. Son olarak, her zaman maçın neticesinde adil bir tavır takınılmalıdır. Hareketlerinizde rahat, kararlarınızda kendinize güvenli olmalısınız. Bunlar hem müsabıklar hem izleyiciler tarafından fark edilecek ve turnuvanın akışını kolaylaştıracaktır.



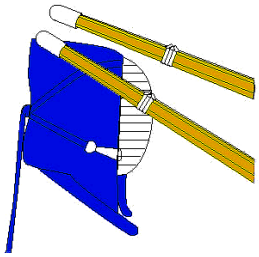
YUKO-DATOTSU (Geçerli Sayı)

Geçerli bir sayıyı oluşturan kriterler nelerdir?

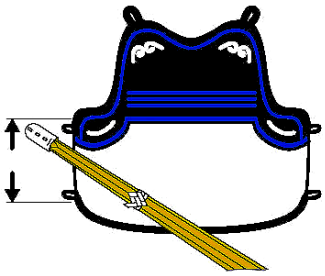
1. İsabetli vuruşun shinainin doğru kısmıyla yapılması: (a) datotsu-bu ile(shinainin kensen ile nakayui arasında kalan kenarı) (b) shinainin kenseniyle
2. Güçlü bir ruh göstermek ve düzgün bir duruş.
3. Karşı saldırı durumuna karşı iyi bir zanshin ile ilerlemek.

Aşağıda kendo zırhında geçerli vuruşların yapıldığı parçaların oklarla işaretlendiğini görebilirsiniz. Ayrıca shinainin doğru kısmı (datotsu bu) isabet etmelidir.

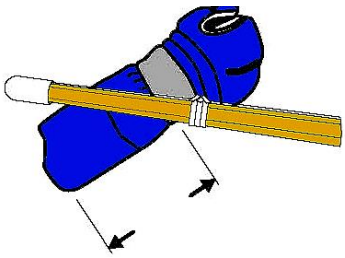
MEN
Datotsu-bu vuruş alanı, menin üst merkezinde olmalı, 45°'den fazla sağa ya da sola kaymamalıdır. İyi bir vuruş yapıldığında gözleyin ve duyun. Doğru ses, yumuşak tok bir sestir. Bu ses shinainin metal ızgaraya(men-gane) vuruşundan oldukça farklıdır.



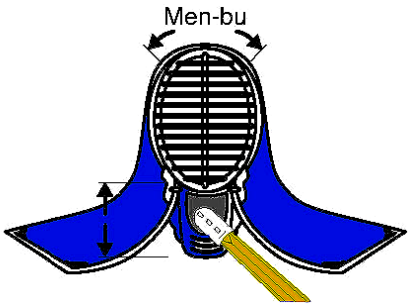
DO
Do iki taraftan da vurulabilir, doğru uygulandığında iki tarafa vuruş da geçerlidir. Datotsu-bu'nun doğru yere gelip gelmediğini görmek ve vuruş açısının(hasuji) doğruluğu önemlidir. Ayrıca zanshin görünür olmalıdır. Ses yanıltıcı olabildiğinden hem gözlemleyin hem dinleyin.



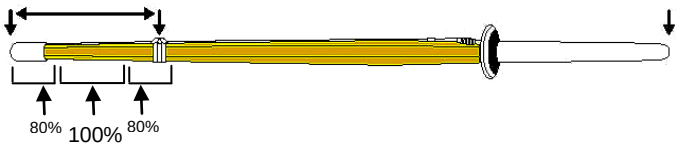
KOTE
Doğru kote vuruş yeri (tsutsu-bu) şekilde gösterilmektedir. Ayrıca sesi de dinleyin; el kısmına geldiğinden ya da kote ile tsubaya aynı anda gelmesinden oldukça farklı bir ses çıkacaktır. Sol kote sadece göğüs seviyesi üzerindeyse geçerli bir hedeftir.



TSUKI
İyi bir tsuki, bütün vücudunuzla, duruşunuzu bozmadan ileri fırlayıp, kenseninizi hedefe uzatarak ve vuruştan sonra da tenouchinizi gevşetip düzgün duruş ve zanshin göstererek yapılır.



Vuruş alanı yani datotsu-bu (shinainin dörtte bir uzunluğu)



KIAI
Müsabıkların saldırı esnasındaki mücadele ruhlarını gösteren bağırışlarıdır.

4. Kazanılan puan sonrası, rakip veya seyirciye hiçbir şekilde zafer ifadesi ya da sevinç gösterisi yapılmamalıdır.

5. Tek elle yapılan teknikler yüksek bir standarda sahip olmalıdır.

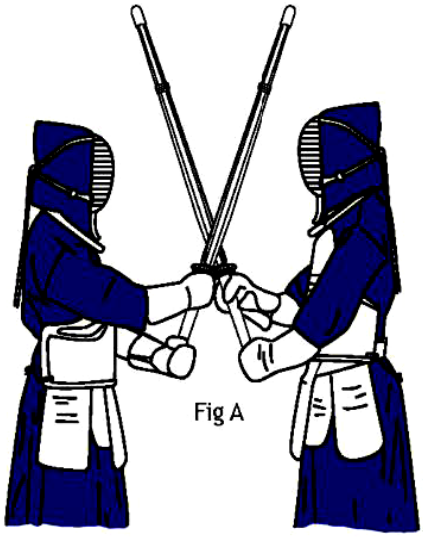
6. Hiki-waza kullanarak, tsubazeriaidan geriye doğru kesiş yapıldığında, vuruşun doğruluğundan ve iyi bir zanshinin varlığından emin olun.

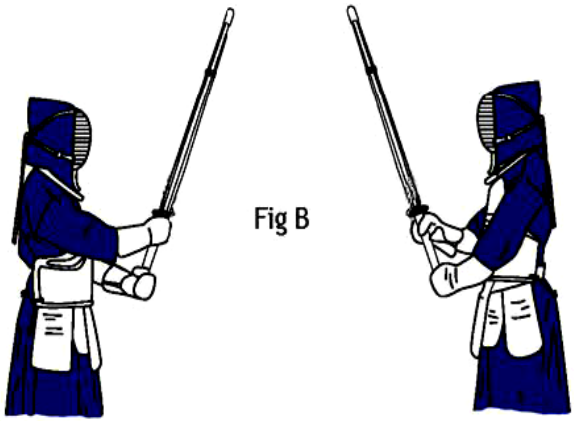
Bunlar kendoda iyi bir vuruş için gerekli olan temel noktalardır.

Bakılması gereken birkaç farklı durum:

1. Bazen shinai döner ve tsuru(ip) kenarda kalır. Bu pozisyondan doğru bir vuruş yapılamaz. Bunun olduğunu farkettiğinizde, yalnızca müsabakayı durdurun ve müsabığa shinaisini tsuru yukarı gelecek şekilde düzeltmesini söyleyin. (mücadele durgunlaştığında ya da başka sebepten durduğunda). Shinaiye kendiniz dokunmayın. Bu alacakları tek uyarı olacaktır.

2. Tsubazeriai, yakın mücadele (Fig A). Ne zaman tsubazeria sonlanır ve ayrılmaları için ne kadar beklenmelidir? (1) Müsabıklar net bir şekilde ayrıldığında biter. (Fig B). (2) 15 - 20 saniye sonunda sonlandırılabilir. Lakin sadece eğer hiçbir şey gelişmediğini düşünüyorsanız, onları bu süre dolmadan ayırın.



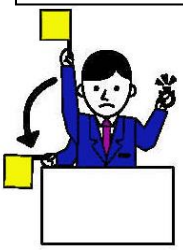
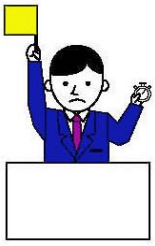
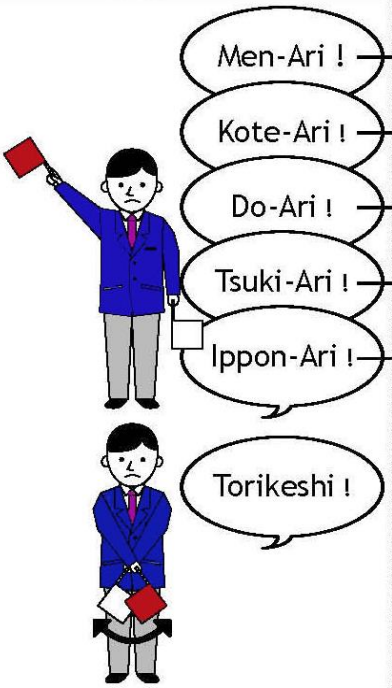
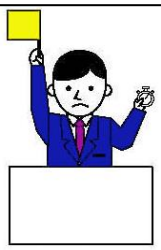
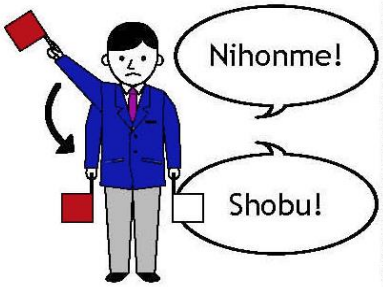
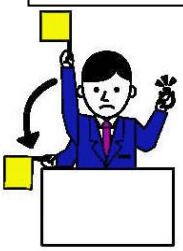


3. Tsuba(el koruyucusu) deri olsun veya sentetik olsun, tsukagawanın(deri sap) uc kısmına sabitlenmelidir. Arada hiçbir boşluk kalmamalıdır.

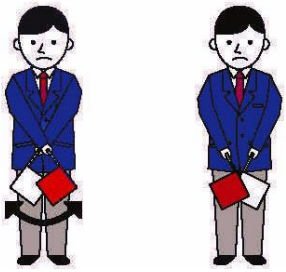
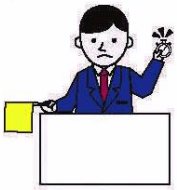
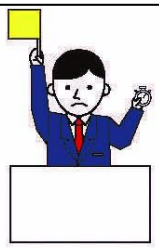
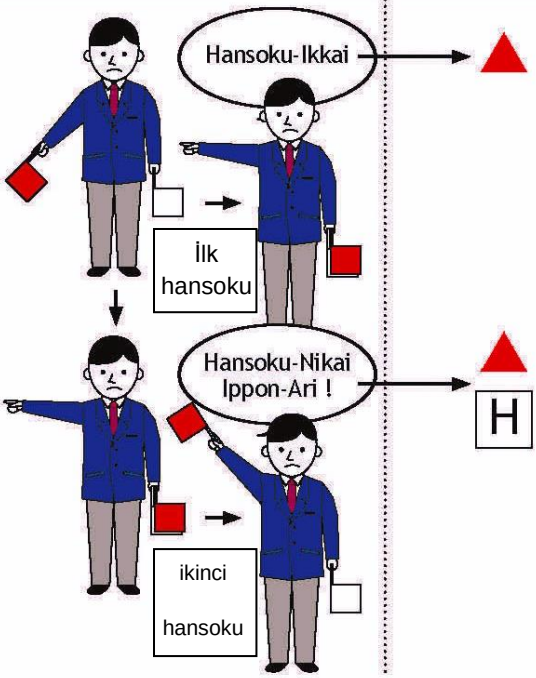
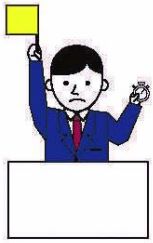
4.Belki de endişe edilmesi gereken en önemli tehlike kırık bir shinaidir. Bunu her zaman görmek mümkün olmasa da ses bazen bir terslik olduğunu işaret edebilir. Bu durumda shinaiye bakmanın faydası vardır.

5. Müsabıkların giysilerine bakın. (1) Men himonun doğru şekilde ve uzunlukta olduğuna (40 cmden kısa). (2) Do himonun bağlı olduğuna. (3) Kote himonun gevşek olmadığına ya da sarkmadığına (4) Kırmızı\Beyaz kurdelelerin takılı olduğuna. Her şeyi başlangıçta kontrol edin ve müsabaka boyu ihtiyatlı olun.

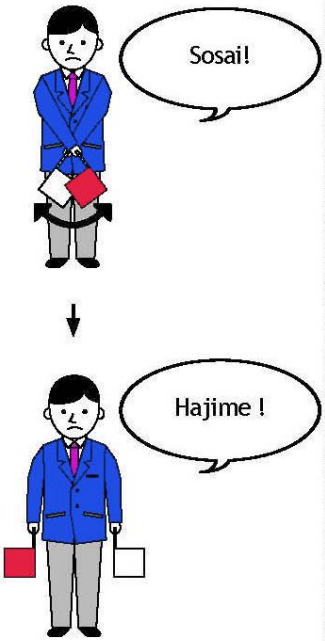
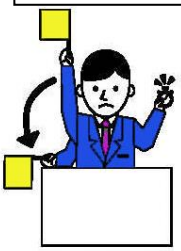
KOMUTLAR VE BAYRAK POZİSYONLARI Ayrıca Sayı Tabelası ve Zaman Tutucu

Durum	Komutlar & Bayrak Pozisvonları	Sayı tabelası & Kavıt tutucu	Zaman tutucu isaretleri
1. Müsabakaya başlama ve Müsabaka Süresini başlatma Uzatmalar (Encho)		E	Süre baslar 
2. Müsabakayı durdurma			Süre durur 
3. **Yuko-Datotsu** Bir müsabığın geçerli sayısında kırmızı ya da beyaz bayrağı kaldırın. **Ippon-Ari** Bir müsabık tarafından yapılan iki hansoku(kural ihlali) sonrası, diğer müsabıka Ippon-ari(bir puan) verilir. **Torikeshi** Verilen sayının geri alınması. Hakemler bu karara varmadan önce toplanmalıdır. (gogi) **1**. Karşı saldırıyı karşılayacak zihinde ve duruşta olmamak (zanshin olmaması). **2**. Sayı sonrası aşırıya kaçan davranışlar sergilenmesi		M K D T H	Süre durur 
4. İlk veya ikinci sayıdan sonra müsabakanın tekrar başlaması. İlk sayı kırmızı (nihon-me). İkinci sayı beyaz (shobu). Bayrak indirilir.			Süre başlar 

KOMUTLAR VE BAYRAK POZİSYONLARI Ayrıca Sayı Tabelası ve Zaman Tutucu

Durum	Komutlar & Bayrak Pozisvonları	Sayı Tabelası & Kavıt tutucu	Zaman tutucu isaretleri
5. Puan geçerliliği hakkında hakemlerin iletişim sembolleri 1. Kabul değil - Bayrakları bir yandan ötekine hızlıca sallayın. 2. Göremedim - Bayrakları önünüzde aşağı doğru çapraz tutun	 1. Kabul değil 2. Göremedim		Süre devam eder 
6. Galibiyet puanı Zaman bitimi, yalnızca tek sayıyla kazanma, hakem kararı(hantei), devam edememe ya da sahaya çıkmama (fusen-gachi) Bayrağı aşağı indirin.		 Ht	Süre durur
7. Beraberlik Yalnızca takım maçlarında ve havuz(pool) sisteminde.		×	Süre durur 
8. Hansoku kararı Bir müsabık tarafından kural ihlali(foul) yapılması. Müsabakayı yöneten hakem(shushin) müsabakayı durdurup, ihlali yapan müsabıkı göstererek, bir uyarı aldığını ilan eder.(hansoku-ikkai) Eğer bir diğer kural ihlali yaparsa (hansoku-nikai), bunun sonrasında hakem kırmızı/beyaz bayrağını kaldırır ve diğer müsabıka ippon-ari verir. Eğer iki müsabık da aynı anda kural ihlali yaparsa, her iki bayrak da kenara doğrultulur, sonrasında iki müsabıkın da karşılıklı birer uyarı aldığı ilan edilir.(hansoku-ikkai)		 H	Süre durur 

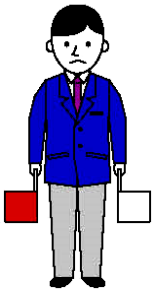
KOMUTLAR VE BAYRAK POZİSYONLARI Ayrıca Sayı Tabelası ve Zaman Tutucu

Durum	Komutlar & Bayrak Pozisyonları	Sayı Tabelası & Kayıt tutucu	Zaman tutucu isaretleri
9. Hakem toplantısı Bazı kural ihlalleri durumunda, üç hakem merkeze doğru ilerler, müsabıklar ise shinailerini toparlayarak(osame-to) geri çekilir ve sahanın içinde sonkyo ya da seizada oturup beklerler. Bayrakları indirin			Süre durur
10. Yakın mesafede mücadele: Eğer müsabıklar tsubazeriaida çıkmaza girdiyse ya da zaman harcıyorlarsa, müsabakayı yöneten hakem *wakare* komutunu uygular. Müsabıklar oldukları yerden uzaklaşarak ayrılırlar, eğer saha çizgilerine yakınlarsa yeniden konumlanırlar. Müsabakayı yöneten hakem bayraklarını yere indirip müsabakayı tekrar başlatır.(hajime)			Süre devam eder
11. Sosai Bu karmaşık bir kuraldır. Enchodayken ya da her iki müsabıkın da birer sayıları ve hansokuları varken, aynı anda hansoku yaparlarsa, bu hansoku iptal edilebilir. Bu kural detaylı olarak incelenmelidir.			Süre durur Süre başlar 

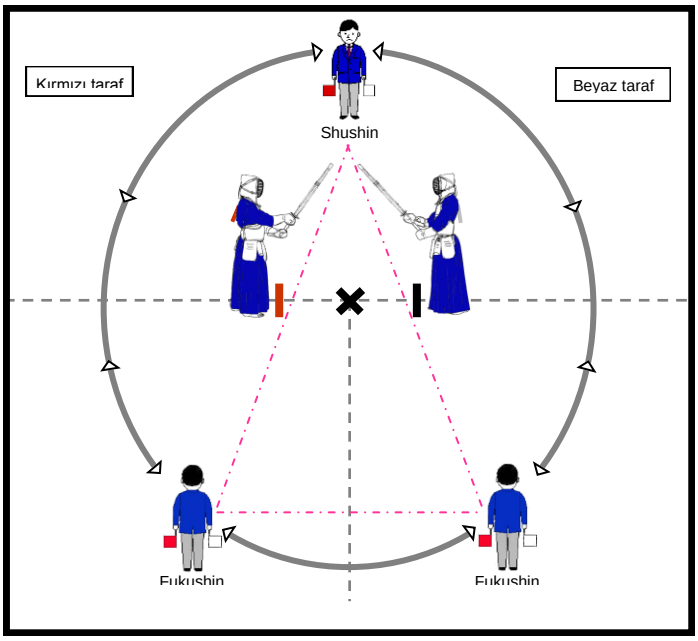
SAHA İÇİNDEKİ TEMEL HAKEM HAREKETLERİ

Hakemler yerlerine, bayrakları sağ ellerinde tutarak ilerlemeli, sonrasında iki elleri de önlerinde sargılarını açarak bayrakları iki yana indirmelidir. Shushin (müsabakayı yöneten hakem) kırmızı bayrağı sağ eline ve beyaz bayrağı sol eline almalıdır. Fukushin (yardımcı hakem) bayrakları ters ellerinde tutmalıdır. Müsabaka boyunca saha etrafında akıcı bir şekilde ve dik durarak hareket etmelidirler. İleri doğru eğilmeden, dik bir şekilde, kollarsa yanlarda dümdüz olacak şekilde durulmalıdır. Takım müsabakasından sonra ya da turnuva bitiminde tüm hakemler, önce beyaz bayrağı iki tur sarıp sonrasında kırmızı içine yerleştirerek beyaz görünmeyecek şekilde ikisini birden sarmalıdır. Sonrasında başlangıç noktasına bayraklar sağ elde tutularak dönülür.

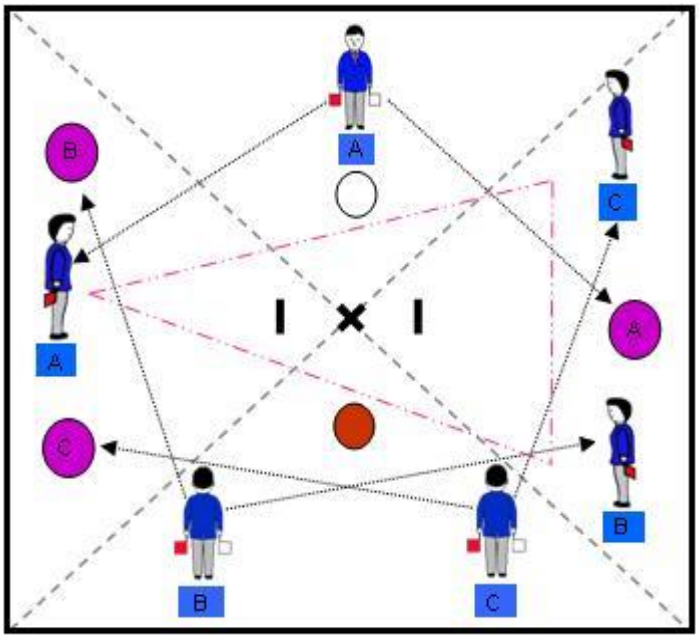
Her zaman üçgen şeklini korumaya, iki müsabık arasından diğer hakemlere bakarak özen gösterin. Seri ve akıcı şekilde daima müsabıkların ne yaptığına bakarak hareket edin. Bir sayı verildikten sonra dahi buna dikkat etmelisiniz.



Hakem giysisi: Lacivert blazer, gri pantolon, düz beyaz gömlek, koyu kırmızı kravat,koyu mavi çoraplar ve kendinize ait bayrak seti.



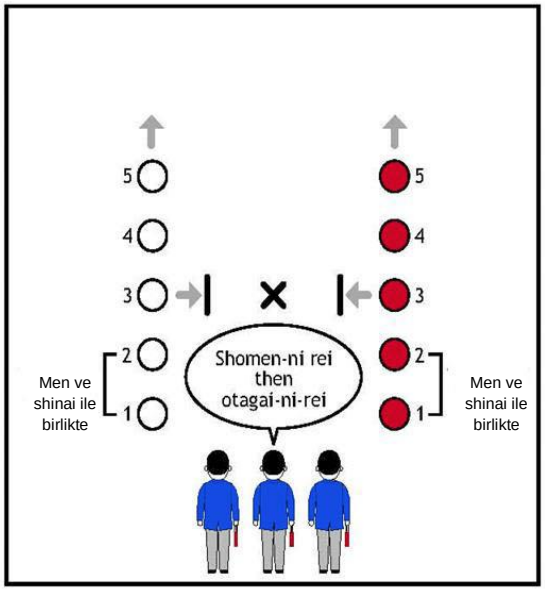
Saha üç bölüme ayrılmıştır: bunlar her bir hakemin sorumluluk alanlarıdır. Diğer bölgelere gerekli olduğunda aşağıdaki kesik çizgili çarpı işaretinde sınırlarının gösterildiği ölçüde girebilirsiniz. Tek istisna olarak, mümkünse shushin sahanın orta çizgisinden öteye geçmemelidir.



HAKEM POZİSYONLARI VE HAREKETLERİ AYRICA

MÜSABIKLARIN POZİSYONLARI TAKIM/BİREYSEL

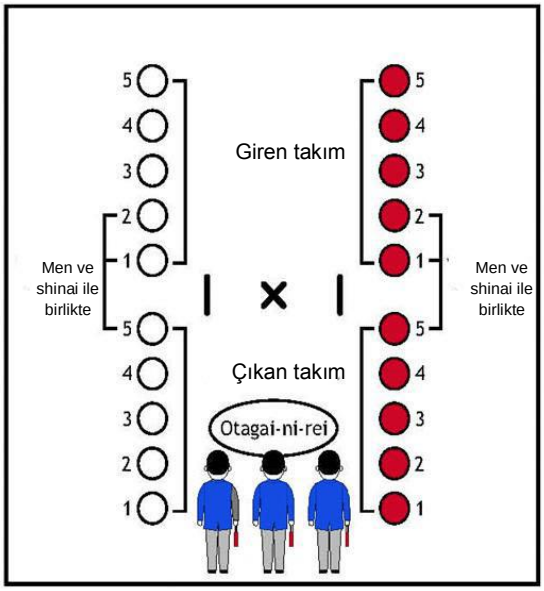
A



İki takım da turnuvanın başlangıcında ve finalin de hem başlangıcında hem de sonunda, önce ana masaya (shomen-ni-rei) sonra da birbirlerine selam verirler. (Otagai-ni-rei)

İlk iki müsabık menleri giyili, ve ellerinde shinaileriyle bulunmalıdırlar.

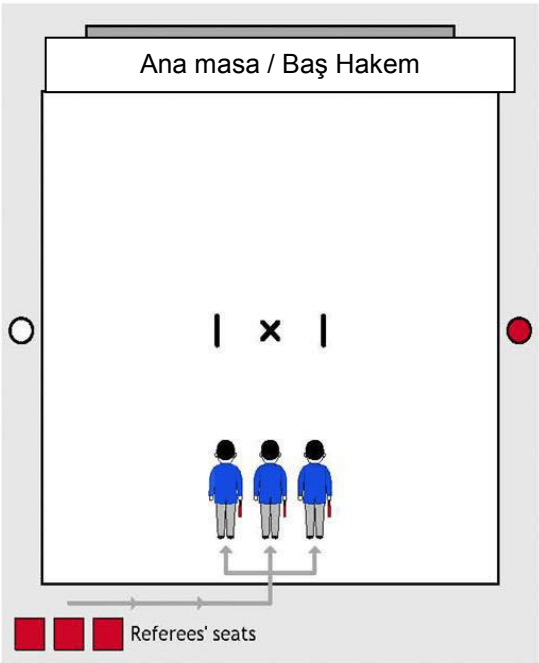
B



İçeri giren ve dışarı çıkan takımların dizilişleri.

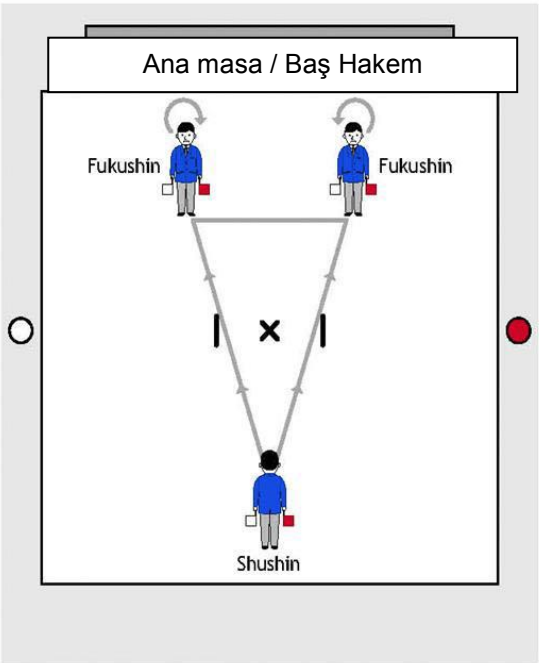
Giren takımlardan ilk iki müsabık ve çıkan takımlardan son müsabıklar menleri giyili ve ellerinde shinaileriyle bulunmalıdırlar.

Fig 1



Turnuvanın başlangıcında, üç hakem de sahaya şekildeki gibi girerler. Bireysel bir müsabakada, müsabıklar, hakemler yerlerine geçip, bayrakları iki yanlarında hazır olana kadar sahanın dışında beklerler.

Fig 2

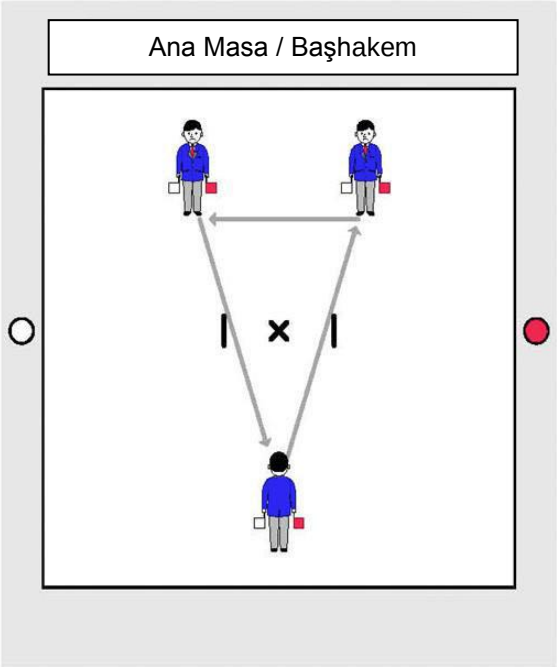


Yardımcı hakemler (fukushin), başlangıç pozisyonundan aynı anda hareket ederek yerlerine geçerler ve içeriye doğru dönerek shushinle yüzyüze gelirler.

HAKEM POZİSYONLARI VE HAREKETLERİ AYRICA

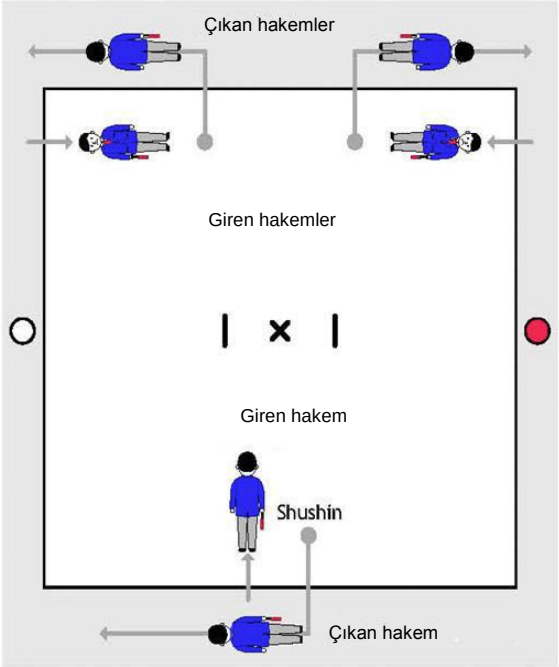
MÜSABIKLARIN POZİSYONLARI TAKIM/BİREYSEL

Fig 3



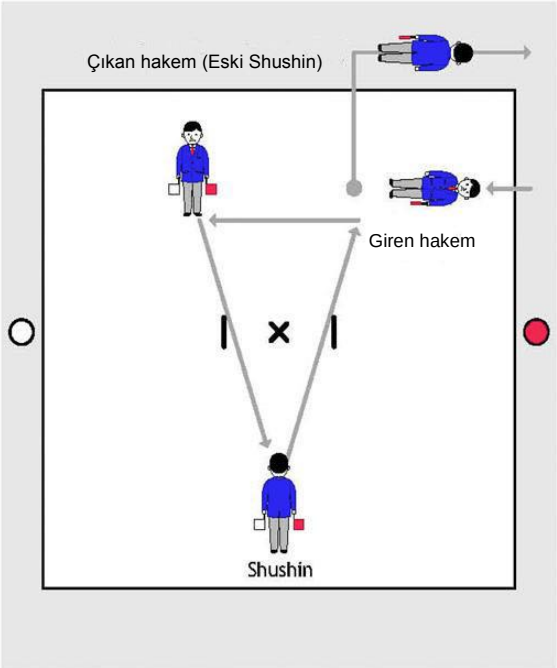
Hakemler bir pozisyondan diğerine iki bayrak da sağ ellerindeyken saat yönünün tersine giderek geçerler. Bu değişim her üç maçta bir tekrarlanır.

Fig 4



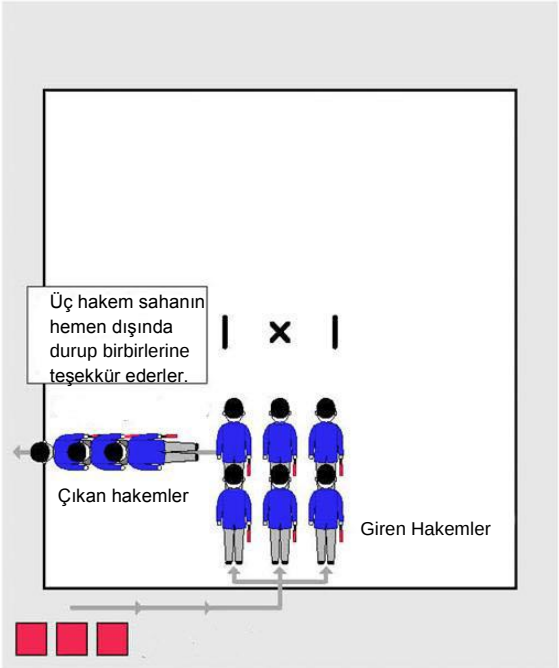
Şekilde üç hakem için de değişim pozisyonları gösterilmiştir.

Fig 5



Üç maç sonunda shushin değiştirilir.

Fig 6



Grup değişimleri genelde her takım maçından sonra yapılır. Fakat yeterli hakem yoksa bir veya iki hakem de değişebilir. Turnuvanın ya da turun sonunda hakemler şekildeki gibi sahayı terk ederken daha sonra diğerleri içeri girerler.

Sayı tabelası ve Kayıt tutanakları

Kort A	Shushin		Tur / Havuz No
	Fukushin	Fukushin	

Takım adı				Takım adı	
1	İsim		Ⓜ	İsim	1
2	İsim	Ⓓ		İsim	2
3	İsim	●●		İsim	3
4	İsim	Ⓗ ✕	M	İsim	4
5	İsim	▲ K	T Ⓜ ▲	İsim	5

2. İkinci sayı | 3. Üçüncü sayı | 1. İlk sayı

Galibiyet	Sayı	Sayı	Galibiyet

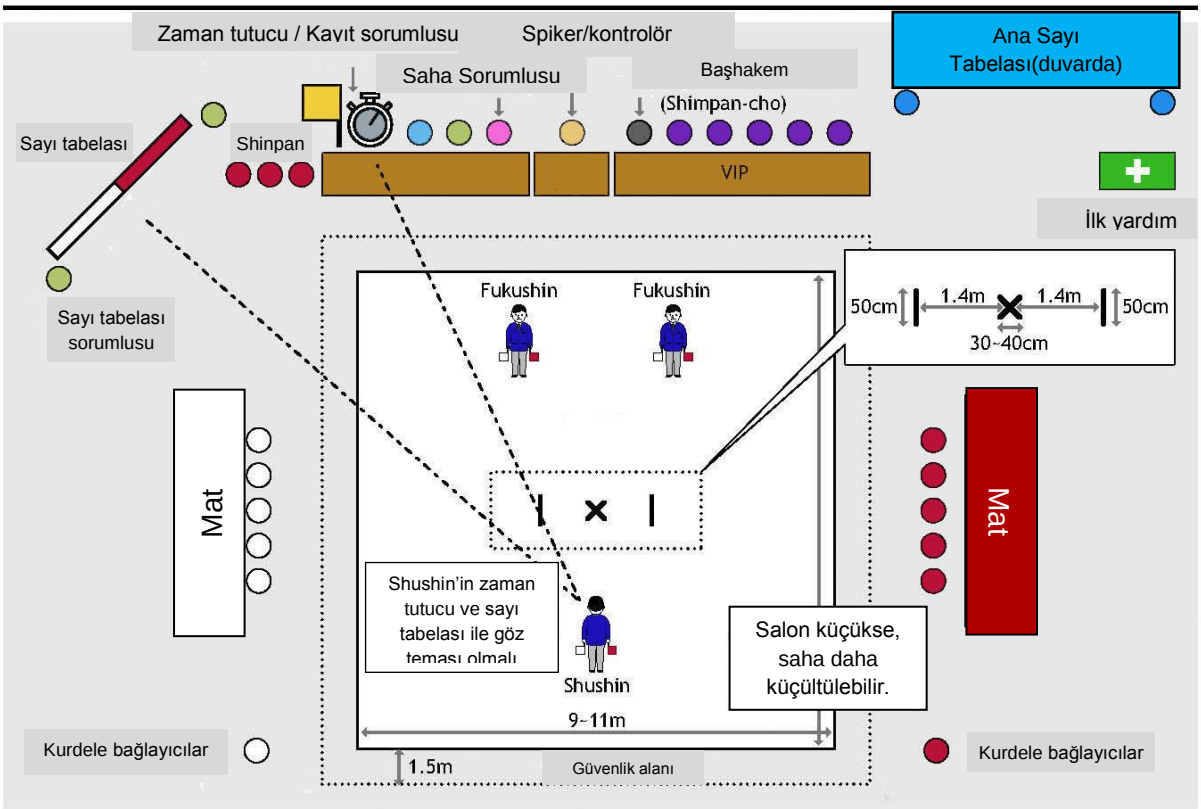
Yuko-datotsu **M** = Men **K** = Kote **D** = Do **T** = Tsuki **Ht** = Hantei

▲ = Hansoku **H** = İkinci Hansoku (Rakibin tarafına)

X = Hikiwake (Merkez çizgiye yerleştirin) **E =** Encho (Merkez çizgiye yerleştirin)

●● = Fusen – gachi (Galip olanın tarafına)

Standart Saha ve Salon Dizilimi



Hakemlik Hızlı
Referans Tablosu

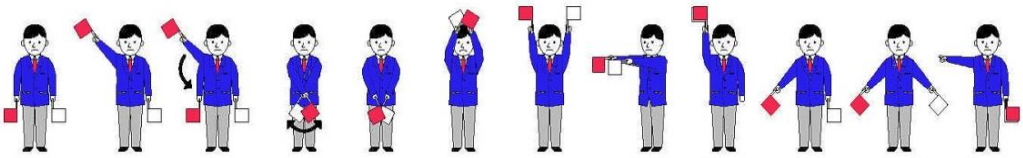


Fig.1 Fig.2 Fig.2a Fig.3 Fig.4 Fig.5 Fig.6 Fig.7 Fig.8 Fig.9 Fig.10 Fig.11

	Aksiyon	Komut	Bayrak işaretleri	Fig
Başlangıç	Müsabakanın başlangıcı	"Hajime"	Bayraklar her iki yanda	Fig. 1
Devam	Müsabakanın yeniden başlaması	"Hajime"	Bayraklar her iki yanda	Fig.1
Duraklama	Müsabakanın durdurulması	"Yame"	İki bayrak da yukarıda dik şekilde	Fig. 6
Uzatma	Uzatmanın başlangıcı	**"Encho Hajime"**	Bayraklar her iki yanda	Fig. 1
Temsil	Temsili müsabaka	"Hajime"	Bayraklar her iki yanda	Fig. 1
Yuko-datotsu Geçerli sayı	Yuko-datotsu kararı	"Men, Kote, Do,Tsuki, Ari"	Bayrak bir yönde 45° başın üzerinde	Fig. 2
	Yuko-datotsu kabul değil		Eller aşağı uzatılmış, iki bayrak çaprazlama sallanır	Fig. 3
	Yuko-datotsu göremedim		Eller aşağı uzatılmış, iki bayrak çaprazlama sabit	Fig. 4
	Kararın iptali	"Torikeshi"	Eller aşağı uzatılmış, iki bayrak çaprazlama sallanır	Fig. 3
	İlk sayıdan sonra müsabakanın başlatılması	"Nihonme"	Kaldırılmış bayrak indirilir	Fig.2a
	Karşılıklı birer sayıdan sonra müsabakanın başlatılması	"Shobu"	Kaldırılmış bayrak indirilir	Fig.2a
Galibiyet ve Mağlubiyet kararı	Galibiyet kararı	"Shobu-ari"	Kaldırılmış bayrak indirilir	Fig.2a
	Tek sayı ile galibiyet	"Shobu-ari"	Kaldırılmış bayrak indirilir	Fig.2a
	Hantei ile galibiyet	"Hantei"	Üç hakem de aynı anda bayraklarıını 45° kırmızı ve ya beyaz için kaldırır.	Fig. 2
	Beraberlik	"Hikiwaki"	İki bayrak başın üzerinde çapraz tutulur	Fig. 5
	Sahaya çıkmama sonucu galibiyet	"Shobu-ari"	Kaldırılmış bayrak indirilir	Fig.2a
	Mücadeleye devam edememe sonucu galibiyet	Shobu-ari"	Kaldırılmış bayrak indirilir	Fig.2a
	Kura sonucu galibiyet	Shobu-ari"	Kaldırılmış bayrak indirilir	Fig.2a
Gogi Kararı	Hakem toplantısı çağrısı	"Gogi"	Her iki bayrak da sağ elde başın üzerine kaldırılır	Fig. 8
	Sonucun açıklanması		Sadece yöneten hakemin bayrak işareti	
Hansoku Kural ihlali	Yasaklı ilaç kullanımı	"Shobu-ari"	Yuko-datotsu ile aynı	Fig. 2
	Saygısız ifade ya da davranış	"Shobu-ari"	Yuko-datotsu ile aynı	Fig. 2
	Yasaklı ekipman	"Shobu-ari"	Yuko-datotsu ile aynı	Fig. 2
	Rakibi kasten düşürme ve ya çelme takma	"Hansoku" (Ikkai/Nikai)	Herkes bayrağı tek tarafa yere doğru uzatır. Yöneten hakem bayrakları tek eline alarak, boş eliyle ihlali yapana doğru hansoku sayısını işaret eder ve söyler ve eğer ikinciyse yuko-datotsu ilanı verilir.	Fig .9 and Fig.11
	İtekleme ya da rakibi sahanın dışına atma	"Hansoku" (Ikkai/Nikai)	Yukardakiyle aynı.	Fig .9 Fig 11
	Shinaiyi yere düşürme ya da tutma	Hansoku" (Ikkai/Nikai)	Yukardakiyle aynı.	Fig. 9
	Geçerli neden olmadan müsabakayı durdurma	Hansoku" (Ikkai/Nikai)	Yukardakiyle aynı.	Fig. 9
	Diğer kural ihlalleri	Hansoku" (Ikkai/Nikai)	Yukardakiyle aynı.	Fig. 9
	İki müsabık tarafından aynı anda kural ihlali yapılması		Üç hakem de bayrakları iki yana yere doğru uzatır.	Fig10 Fig11
	Aynı müsabıkın ikinci kural ihlali	"Hansoku" (Nikai) Sonra Given Ippon-Ari	Herkes bayrağı tek tarafa yere doğru uzatır. Yöneten hakem bayrakları tek eline alarak, boş eliyle ihlali yapana doğru hansoku sayısını işaret eder ve söyler ve eğer ikinciyse yuko-datotsu ilanı verilir.	Fig 9 Fig11 Fig 2
	Sosai kararı	"Sosai" &"Onajiku Sosai" ikinci iptal sonrası	Eller aşağı uzatılmış, iki bayrak çaprazlama sallanır	Fig.3
Wakare (Ayrılın)	**1**. Müsabaka açmaza girdiğinde	"Wakare"	İki bayrak da düz karşıya uzatılır.	Fig.7
	2. Müsabakanın devamı için	"Hajime"	Bayraklar indirilir	Fig.7
Sakatlık, Kaza ya da sahaya çıkmama	Sakatlık sonucu devam edememe ya da sahaya çıkmama	"Shobu-ari"	Yuko-datotsu ile aynı	Fig.3

Hakemlik yaptıklarınıza daha iyi bir organizasyon ve şartlarla yardımcı olmak

Kendo turnuvasını organize edenler, hakemlerin hangi şartlarda görevlerini yapmak durumunda olduğunu incelemelidirler. Hakemlerin ve müsabıkların durumlarını geliştirmek için pek çok şey yapılabilir. Eğer ortam iyiyse, iyi bir atmosfer oluşturursunuz ve tüm organizasyon, bir saat gibi işler.

Bunu nasıl başarırız? Bunu yapabilmeniz için birkaç ipucu:

1 Hakemler, sadece hakem olmalıdırlar. (turnuvada başka herhangi bir görevleri olmamalı)

2 Saha başına minimum 4 hakem olmalıdır. Büyük turnuvalarda bu saha başına 6 ya da daha çok olabilir.

3 Hakemlerin sahalardaki değişim ve rotasyonları için düzenli bir plan hazırlanmış olmalıdır.

4 Tüm hakemlerin sahalardan uzakta, yiyecek içecek takviyesiyle birlikte, kayda değer süre mola vermesi gerekir. Bu onların geriye berrak zihinde dönmesini sağlar. Tüm gün boyunca salonda oturup müsabakaları izlememelidirler.

5 Turnuvanın başında her zaman bir hakem toplantısı yapılmalıdır.

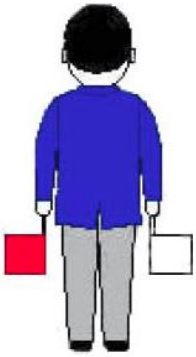
6 Hakemler, müsabıklar/teknik direktörler/koçlardan uzakta oturmalıdırlar. Böylece kıdemli hakemlerle iyi ve kötü noktalar hakkında, yapıcı, arkadaşça ve mahremde tartışabilirler. Bu hakemliğinizi geliştirmek için iyi bir yöntemdir. Kıdemli hakemlere, herhangi bir tereddüdünüzü sorup, yaptığınız şeyler hakkında açıkça konuşabilirsiniz.

7 Bu kitapçıkta kendo turnuvaları için standart saha ve salon düzenini bulabilirsiniz. Bir hakem olarak saha düzenini bilmeniz önemlidir. Doğru düzen, sahaları ayarlamanızda çok önemlidir. Shushin, zaman tutucuyu ve sayı tabelasını daima görmelidir. Çünkü mücadeleyi başlatma, durdurma ve doğru puanların doğru müsabıka verilmesi onun sorumluluğundadır.

8 Salon zemini ve ışıklandırma, salon seçiminde çok önemli faktörlerdir. Salonun ahşap, pürüzsüz ve hasarsız bir zemini olmalı, hiçbir şekilde sağlık ve güvenlik problemi yaratma ihtimali bulunmamalıdır. Tepeden gelen ve sahayı iyi aydınlatan ışıklandırmaya sahip olmalı ve kenarlardan hakemin ya da müsabıkların gözüne yansıyacak ışıklandırma olmamalıdır. Eğer pencereler mevcutsa, parlak güneş ışığını engellemek için üzerleri örtülebilmelidir. Düzgün bir şekilde görebilmek çok önemlidir.

9 Sayı tabelası düzeni ve harflerin boyutları 10cm e 1.5cm beyaz üzerine siyah kalın harflerle yazılmalıdır. Ayrıca sağ üst köşede havuz veya müsabaka numarasının yazılması için bir boşluk bırakılmalıdır. Bu herkes için mücadelenin takibini kolaylaştırdığı gibi, spiker/kontrolörün daha iyi görmesi ve anons edebilmesi için gereklidir. Sayı tabelası sadece hakemler için kayıtların tutulduğu bir yer değil, herkesin görmesi içindir. Sayı tabelası turnuvanın akıcı ilerlemesi için bir iletişim aracıdır.

10. Tüm kendo turnuvalarında karşılaşılan önemli bir problem de saha görevlilerinin tecrübesizliğidir. Zaman tutucu/kayıt sorumlusu/sayı tabelası sorumlusu/kurdele bağlayıcılar vs. asla hiçbir zaman yeterli yardımcı yoktur. Bunun önüne geçmenin bir yolu mevcut yaşça büyük eski kendokaları, bu işler için kullanmaktır. Bir çoğu bu işleri yapmayı kabul edecektir. En azından her sahada bir kıdemli kişinin, diğerlerine yardım etmesi, öğretmesi ve işleri akıcı kılması, genel organizasyon için bu büyük yardım olacaktır.

11. Eğer burada yazılanları uygularsanız, turnuvanızda hakemlik yapmak biraz daha kolaylaşacaktır. Doğru sayıları, doğru müsabıka doğru zamanda vermeye konsantre olacaklar ve işleri olan hakemlikten dikkatleri dağılmayacaktır. Bu aynı zamanda dahil olan herkes için daha akıcı bir turnuva olmasına yardımcı olacaktır.

NOTLAR