

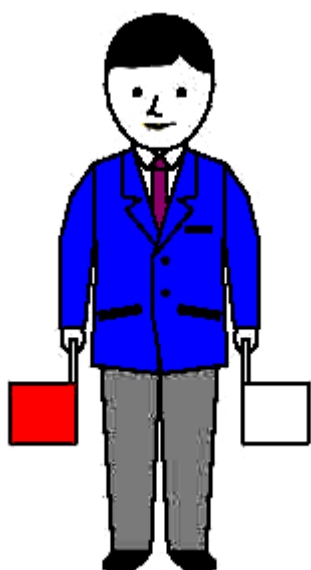
裁判入门手册

——泰瑞·霍尔特

剑道比赛及裁判的基本规则

口令，旗语

计分板/记录符号



我写作本手册的目的，是希望它能帮助你们实现自己的心愿，在剑道旅程中更进一步，成为一名裁判。这是非常重要的一步，也是充满了回报的一步。它会极大的增进你们对剑道的理解。

当你们刚开始走上成为剑道裁判的道路时，你们会发现判断击打是否得分非常不容易。赛场上的一切都是在高速中进行，以至于你们无法确认是否有效击打的各个要素都得到了满足。这是我们所有人在开始学习做裁判时都会面对的问题，但随着上场执裁次数的增加，你们在这一方面的能力也会不断进步。

参加裁判讲习会也有很大的帮助。

我希望你们中能有很多人成为出色的裁判，甚至国家级或世界级裁判。

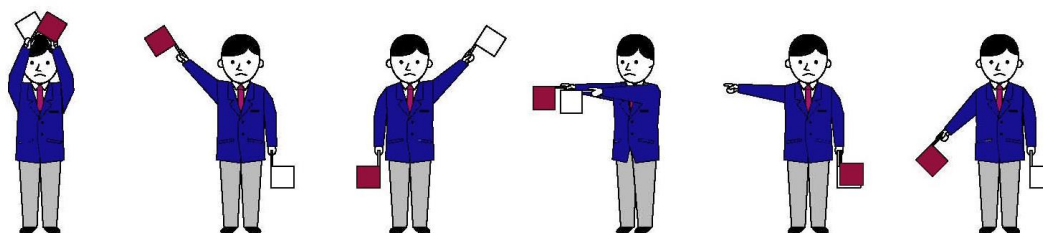
无论你们的水平如何，重要的一点，是尽可能的通过研究官方规则，来增进裁判的技巧。

我推荐你们尽快购买 FIK 剑道比赛规则和裁判手册。

T.O.霍尔特
先生
无名士国际剑道俱乐部
伦敦-墨尔本-特拉维夫

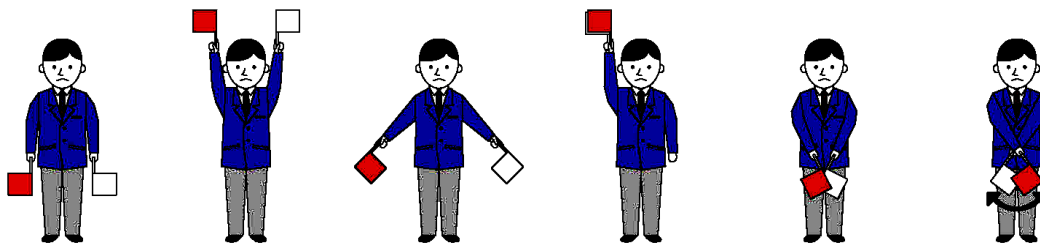
中文译者：于汀

鸣谢：
《剑道世界》2006年首次发行本手册
2010年1月再版



做为裁判需要留意的因素

- A. 裁判的首要职责是判断打击或刺击是否有效 (yuko-datotsu)。比赛的胜负将通过正确的履行以上职责而决定。
- B. 在裁判履行职责时，最为重要的是他们的决定要永远公正无私。
- C. 裁判绝对不能被自己和任何选手之间的任何个人感情或关系所影响。无论如何，比赛的结果只能，且必须由比赛中发生的事实所决定。
- D. 规则确保每个选手在一定的条件下进行比赛，裁判的责任是保证规则在比赛过程中得到遵守。所以，裁判应对剑道规则有完全的理解，才能正确的控制比赛进程。
- E. 裁判必须时刻保持清醒警觉，才能够马上做出反应，对任何击打的尝试做出有效或无效的判断。为了实现这一点，裁判必须同时依靠视觉和听觉。他们必须通过捕捉竹刀的运动轨迹，最终打击的位点，以及与打击位点接触的竹刀部位来判断打击的强度。对打击后续（残心,zanshin）的评判，最终帮助裁判确认一次打击的尝试是否为有效的一本。
- F. 判断必须要即时，坚决地做出。要有效地做到这一点，裁判本人必须要有比赛的经验。
- G. 裁判职责的另一关键方面，是为选手在比赛过程中确保一个安全的环境。在细致的观看比赛的同时，他们必须能够注意到例如损坏的竹刀，错误穿戴的防具，以及赛场地板的清洁与否，及其他相关状况。这些因素直接的影响选手的安全和比赛能否顺利进行。
- H. 裁判应确保观众和当前参赛队中其他选手不做出影响场上选手和裁判的行为。
- I. 裁判在场上及场下任何时候的行为举止都应成为维护正规剑道礼仪流程的模范。
- J. 绝不要由于某一选手先前的比赛表现或成绩而对他/她进行预判。
- K. 如发现某一选手与自己来自同一道场或国家，而自己担任主裁，则需请其他裁判顶替。如无法实现，则请求担当副裁。
- L. 不要偏向使用技术和自己类似的选手。
- M. 绝不要为了给一本而降低自己个人的裁判标准，即时你们认为可能遗漏了之前的一本，或任何其他原因。
- N. 裁判应在比赛开始前确认每个选手的装备都符合要求，且赛场工作人员已就位。一次无效的比赛开始很容易削弱选手的集中度，从而可能影响比赛的结果。
- 令人遗憾的是，某些以上问题的确在发生着
- O. 最后，你应永远对每场比赛的结果表现出公平的态度。行为举止放松，自信地做出判断。这会很快被比赛双方和观众注意到，从而确保比赛顺利的进行。



Yuko-Datotsu (有效得分)

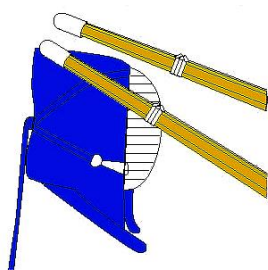
构成有效得分的要素都有哪些

1. 正确的打击或刺击，使用竹刀的正确部位：**(a)** 打突部，即刀尖（剑先，kensen）到中结皮（nakayui）之间。**(b)** 竹刀的刀尖（剑先，kensen）
2. 展示旺盛的精神和良好的姿势
3. 残心(zanshin)良好的后续动作以防对手反击

以下所看到的剑道护具上，用箭头指示出了有效击打或击刺的位置，也是竹刀（打突部，datotsu-bu）应该接触的正确部位。

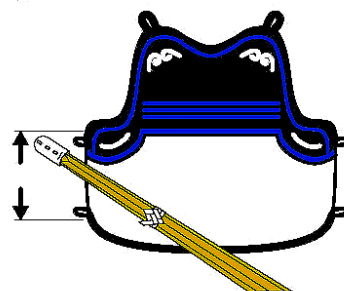
面 (Men)

打突部（datotsu-bu）击打的位置应在面的中心，不低于左右 45 度的位置。观察并倾听一个好的打击，正确的声音应为柔软的“砰”，与竹刀打击面金（men-gane）的声音非常不同。



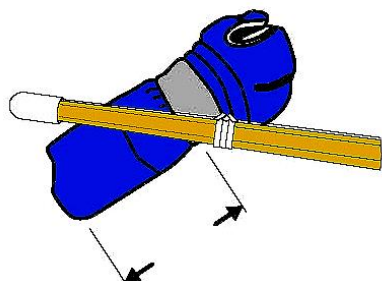
胴 (Do)

胴的两侧均可击打；如果方式正确均可有效得分。一定要特别注意竹刀的有效击打部位（打击部，datotsu-bu）是否击中正确的位置，以及竹刀的角度（刃筋，Hasuji）是否正确。同时残心也要很明显。击打的声音可能会有误导作用，所以看和听都很重要。

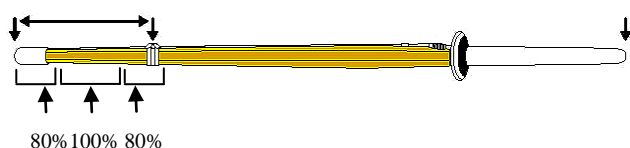


小手 (Kote)

击打如图所示甲手上正确的部位（筒部，tsutsu-bu）。注意它受到正确的击打所发出的声音和竹刀击打甲手的手指或手背的声音不同，也不同于竹刀同时击中刀锷和甲手的声音。左甲手只有在比胸部高的位置，才成为有效的击打的得分目标

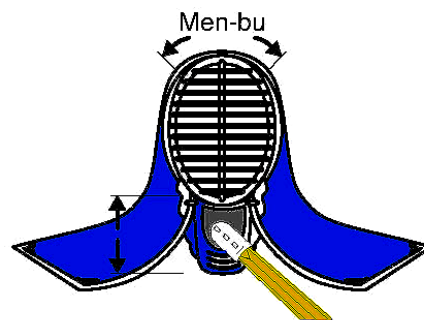


击打部位(打突部,datotsu-bu,占竹刀长度 1/4)



突刺 (Tsuki)

正确的突刺是用良好的姿势全身向前推动，将剑先(kensen)伸向目标，在突刺之后，放松手之内（tenouchi）同时展示良好的姿势和残心。



气合 (Kiai)

选手在攻击时的喊声，是他们战斗意志和精神的展现

4. 在得分后不得向对手或观众做出表现胜利的手势或行为

5. 单手使用的技巧应达到高标准

6. 当从交锏状态 (Tsubazeriai) 使用

退击技 (Hiki-waza) 斩击后退时, 确认击打正确, 有明显的良好残心

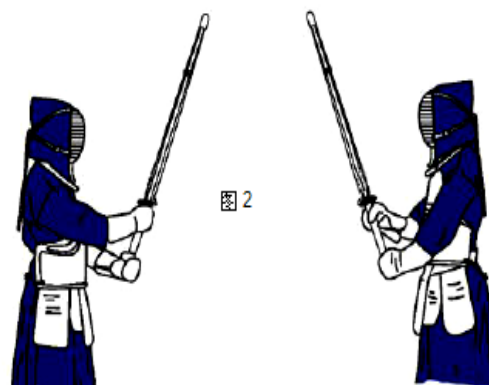
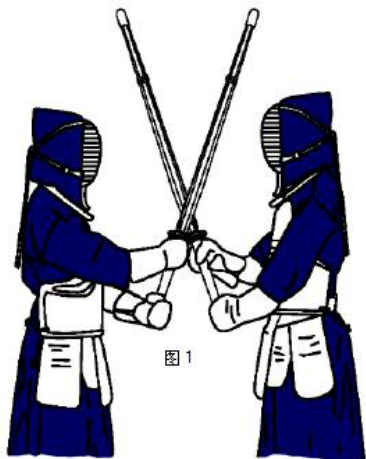
以上是构成一次好的击打或击刺的基本要素

以下是一些需要注意的场景

1. 有时竹刀转动, 剑弦 (tsuru) 朝向侧面。从这个姿势永远无法做出正确的打击。一旦发现这种情况, 马上中止比赛, 告诉选手处理竹刀, 使剑弦朝上。建议在场上对抗不是非常激烈的情况下中止比赛, 或者在比赛由于其他原因中止时提醒选手处理竹刀。裁判不要碰触竹刀, 只需用以上的方式提醒选手。



2. 交锏状态 (tsubazeriai), 在近距离对抗 (图 1)。问题(1)属于交锏状态 (tsubazeriai)的情况在什么时候认为是终止? (2)需要等多长时间让出于交锏状态 (tsubazeriai)的选手分开? 答案 (1)在选手有明显分开时交锏状态 (tsubazeriai)终止 (图 2)。(2)在 15-20 秒之后。但如果你感觉双方没有任何动作或意图, 则在此之前将他们分开。



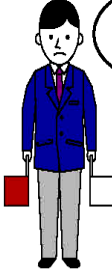

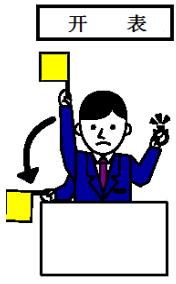

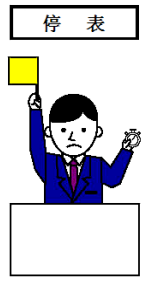
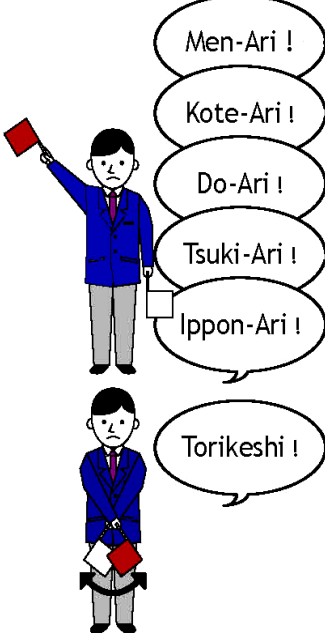



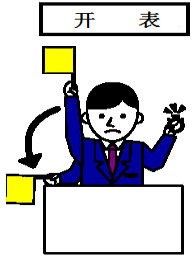
3. 刀锏 (tsuba, 即护手), 无论皮制或合成材料, 都应套在柄革 (tsukagawa, 即剑柄的皮套) 的紧靠开口处, 不留空隙。



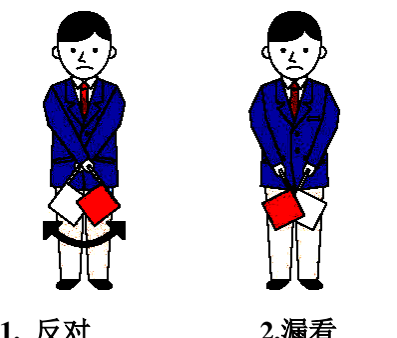


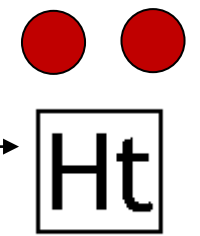
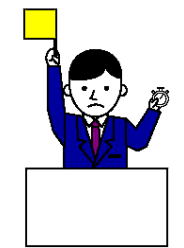


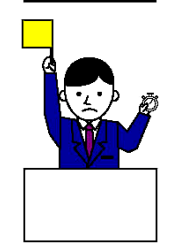
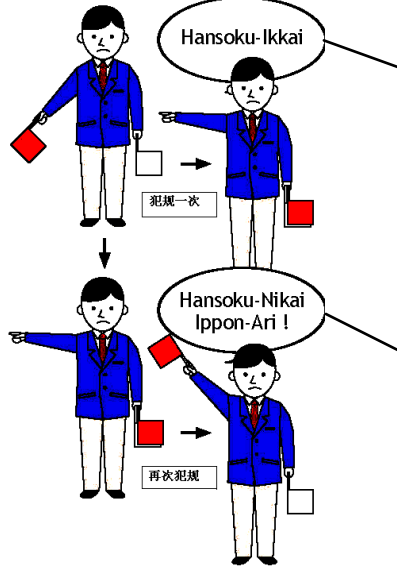

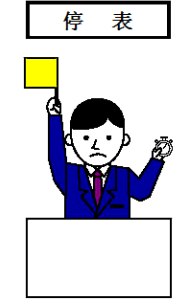
4. 可能最令人担心就是断裂的竹刀所带来的危险。这不是总能用眼睛发现, 但是声音有时可以很好的提示有异常发生, 此时就值得一看了。

5. 注意选手的穿戴。(1)面纽 (men himo) 用正确的方式系好且长度正常 (短于 40cm)。(2)胴纽 (do himo) 没用松开。(3)甲手纽 (kote himo) 没用松开或下垂。(4)红白指示带已经系上。在比赛开始前确认一切并且在比赛过程中始终保持警觉。


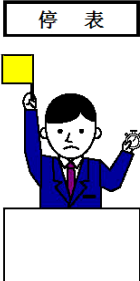


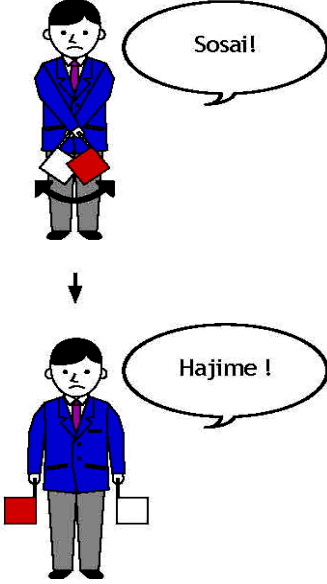
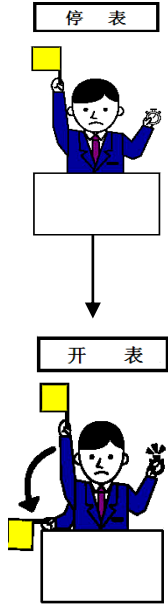
口令和旗语以及计分板和记录符号/计时员指示

场景	口令和旗语	计分板和记录符号	计时员指示
1. 比赛开始和延长赛开始 (Encho)			
2. 中止比赛			
<p>3. 有效击打 (Yuko-Datotsu)</p> <p>任何一方做出正确一分，相应举起的红旗或白旗</p> <p>一本 (Ippon-Ari)</p> <p>当一方选手两次犯规 (Hansoku)，另外一方选手获得一本 (Ippon-ari)</p> <p>取消 (Torikeshi)</p> <p>取消已获得的得分。裁判必须先行合议 (Gogi) 以做出此决定</p> <p>1. 精神和姿态上没有表现出防止反击应有的警惕 (没有残心，即 zanshin)</p> <p>2. 在得分后做出夸张的手势</p>			
4. 在第一分和第二分后重新开始比赛			

口令和旗语以及计分板和记录符号/计时员指示

场景	口令和旗语	计分板和记录符号	计时员指示
<p>5. 裁判对是否有效得分的沟通信号</p> <p>1. 反对 在身体前将两旗快速交叉摇动</p> <p>2. 漏看 在身体前将两旗交叉静止</p>	 <p>1. 反对 2. 漏看</p>		<p>不停表</p> 
<p>6. 一方获胜</p> <p>比赛终场，一分获胜。 裁判判定 (Hantei) 失格或弃权 (不战胜， Fusen-gachi)</p> <p>下挥胜方旗</p>	 <p>Shobu-Ari! Hantei!</p>		<p>停表</p> 
<p>7. 平局</p> <p>仅在循环赛及团体赛中出现</p>	 <p>Hikiwake</p>		<p>停表</p> 
<p>8. 裁判指示</p> <p>一名选手犯规。主裁 (Shushin) 叫停比赛，告知该名选手已犯规一次 (Hansoku-ikkai)。如再次犯规 (Hansoku-nikai)，在告知该选手后，主裁举起另一方选手相应的红/白旗，给另一方选手一本 (ippon-ari)。如两名选手同时做出同样的犯规动作，将红白旗均举到身体两侧，告知两名选手他们犯规一次 (hansoku-ikkai)</p>	 <p>Hansoku-Ikkai 犯规一次 Hansoku-Nikai Ippon-Ari! 再次犯规</p>		<p>停表</p> 

口令和旗语以及计分板和记录符号/计时员指示

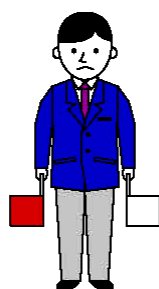
场景	口令和旗语	计分板和记录符号	计时员指示
<p>9. 裁判讨论 适用于某些违规行为。三名裁判走到场地中央，两名选手收刀（osame-to）后退，在场地内蹲踞（sonkyo）或正坐（seiza）等待。 将裁判旗放下</p>			
<p>10. 近距离对抗 当看到两名选手在交锔状态（tsubazerai）陷入僵持或者浪费时间，主裁将发出分开口令（wakare）。选手必须从当前位置分开，如他们离场地边线太紧，他们将被安排重新站位。然后主裁会将裁判旗下挥，比赛继续进行（Hajime）</p>			
<p>11. 抵消/相杀(sosai) 这是关于在延长赛或当两名选手各得一分时，两名选手同时再次犯规的复杂规则。在以上情况下，犯规将被抵消。对规则的仔细研究于此非常重要。</p>			

裁判在场地内的基本移动方式

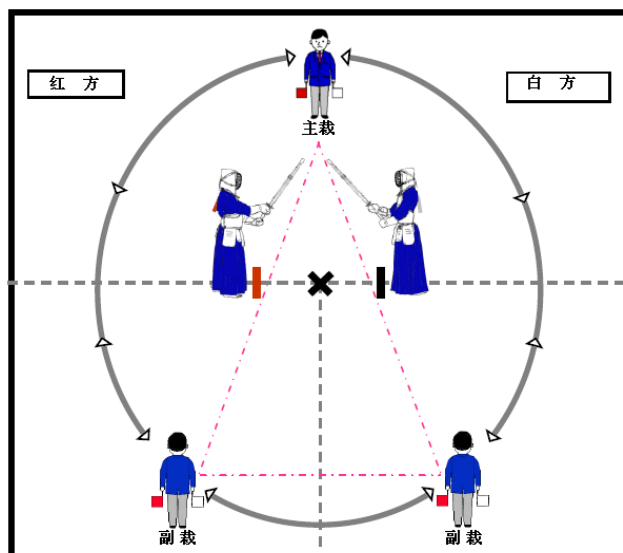


裁判右手持裁判旗，移动到指定位置，用双手在身前将卷在一起的裁判旗打开，然后分别拿在身体两侧。主裁将红旗放于右手，白旗放于左手。副裁则相反。在比赛进行中，裁判应在场地内以流畅且挺拔的仪态移动。不要前倾，而要站直身体，同时双手笔直的贴在身体两侧。在团体赛或整场赛事结束时，所有裁判应将白旗卷起两圈后，将其放在红旗内侧一起卷起，避免白色外露，然后右手持裁判旗回到起始位置。

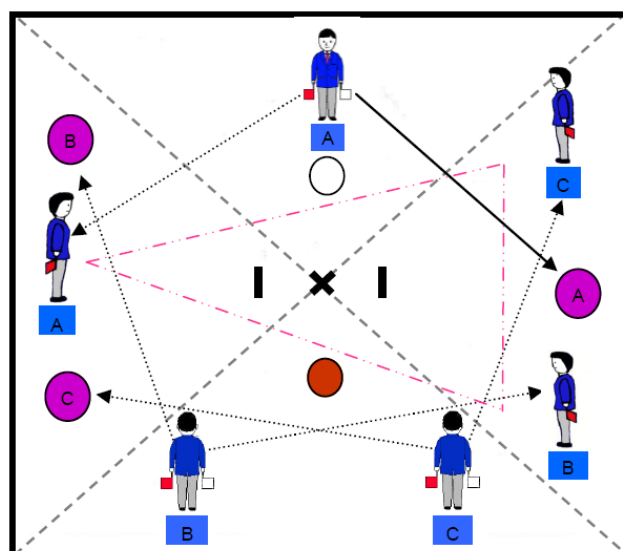
尽力一直保持三名裁判之间的三角站位，通过两名选手之间应能看到其他两名裁判。迅速而流畅的移动，始终注意观察选手的行为，即时是给分之后。



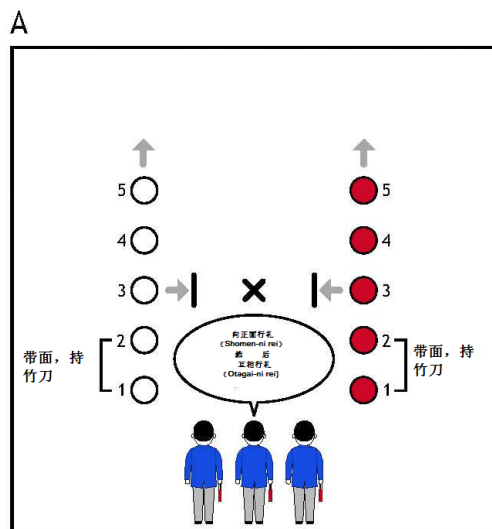
裁判着装：深蓝色西装上衣，灰色西裤，白色衬衫，深红色领带，深蓝色袜子及裁判旗



场地被分为三个区域，这是每个裁判所负责的区域。你们可以在必要时进入其他区域，在下图中两条虚线表示出了每个裁判所允许进入其他裁判负责区域的最大范围。有一个例外，主裁在可能的情况下，不要穿过场地的中线。



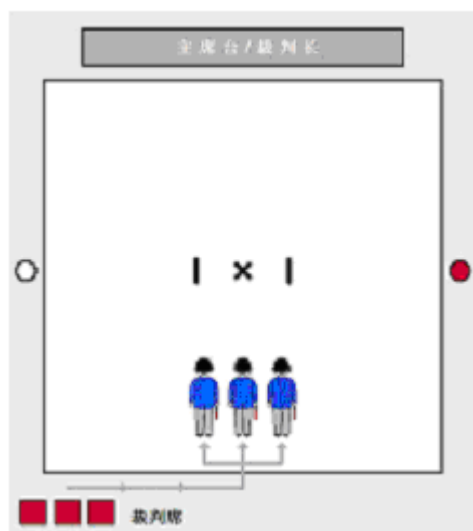
裁判的位置及在场内的移动，以及团体赛和个人赛的选手位置



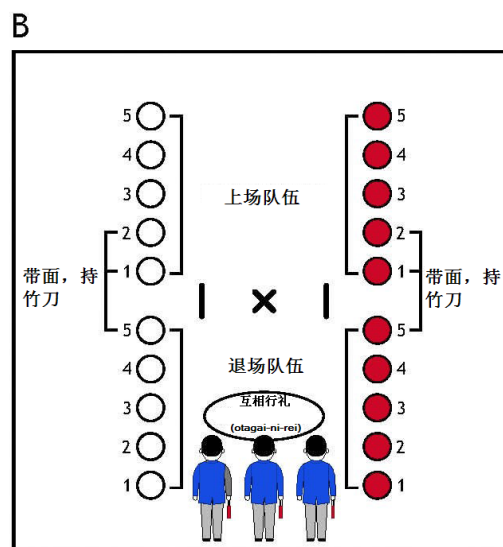
赛事开始及决赛开始和结束时，两队列队，向主席台鞠躬 (shomen-ni-rei)，之后互相鞠躬 (otagai-ni-rei)。

各队前两位上场的选手应着全套护具，持竹刀。

图1



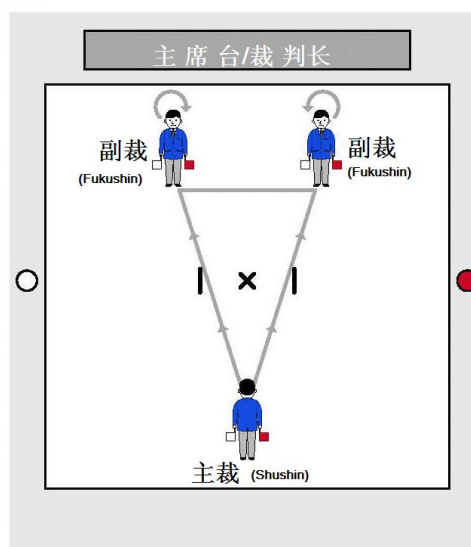
在赛事开始时，所有三名裁判以上图所示方式入场。在个人赛中，选手们在场外等候，直到裁判到达指定位置，且将裁判旗打开，至于身体两侧。



上场队伍和退场队伍列队。

上场各队前两位上场的选手和退场各队最后一位上场的选手应着全套护具，持竹刀。

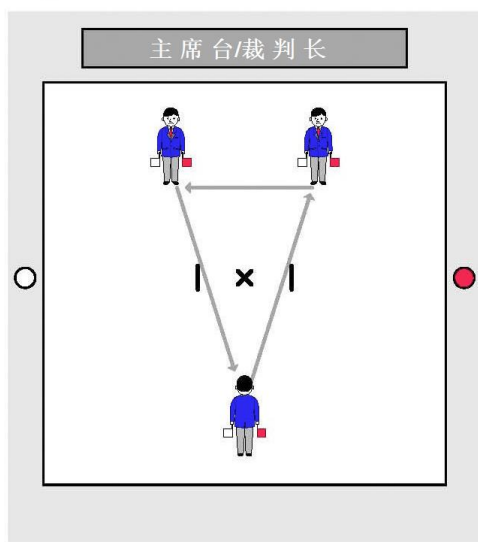
图2



从开始位置，两名副裁 (fukushin) 同时向各自的指定位置移动，然后从向场内的一侧转身以面对主裁 (Shushin)

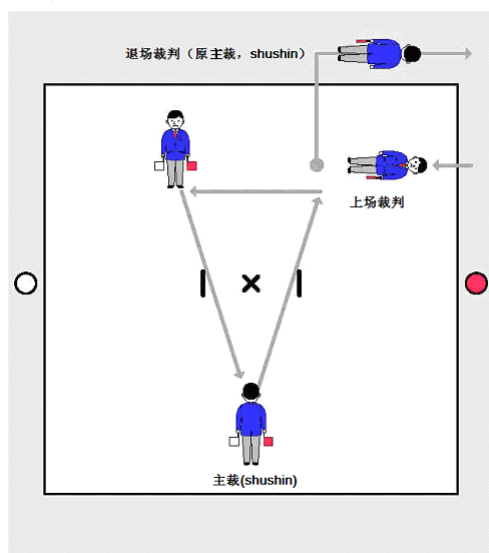
裁判的位置及在场内的移动以及团体赛和个人赛的选手位置

图3



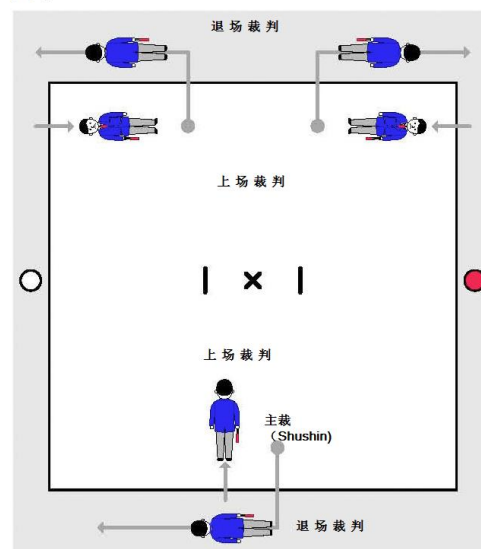
裁判从一个位置到另一个的移动路线。
用右手持握两把裁判旗，逆时针方向移动。
每三场比赛进行一次这种位置交换。

图5



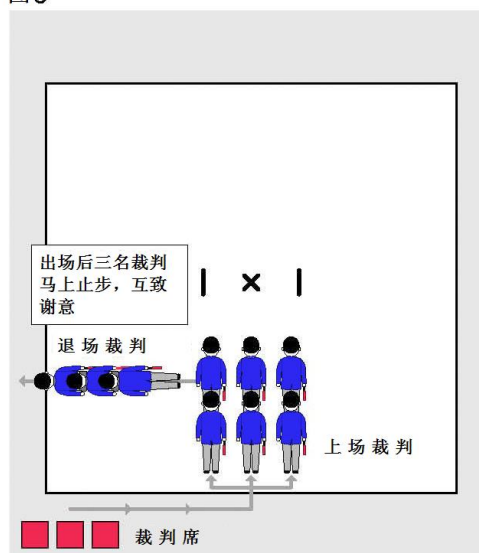
三场比赛之后，更换主裁

图4



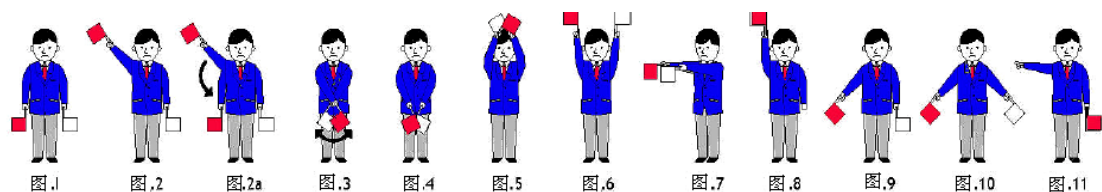
如图所示为三种站位方式，用于更换任意裁判

图6



集体更换裁判通常用于每场团体比赛之后，但如果裁判人数不足，可在此时更换一到两名。在赛事结束和一轮比赛结束后，裁判用此方式退场，接着其他裁判进场。

裁判快速检索用表



	行为	口令	旗语	图示
开始	开始比赛	“HAJIME”	旗置于身体两侧	图 1
重新开始	比赛重新开始	“HAJIME”	旗置于身体两侧	图 1
暂停	中止比赛	“YAME”	两旗笔直上举	图 6
延长	开始延长赛	“ENCHO HAJIME”	旗置于身体两侧	图 1
决战	代表战	“HAJIME”	旗置于身体两侧	图 1
有效击打 (Yuko-datotsu)	决定为有效击打 (Yuko-datotsu)	“MEN,KOTE,DO,TSUKI-ARI”	一侧旗 45 度向上举起	图 2a
	否认有效击打 (Yuko-datotsu)		双手下垂, 两旗在体前交叉挥动	图 3
	无法看到有效击打 (Yuko-datotsu)		双手下垂, 两旗在体前交叉静止	图 4
	取消得分决定	“TORIKESHI”	两旗在体前交叉挥动	图 3
	在第一次得分之后重新开始比赛	“NIHONME”	将举起的旗下挥	图 2a
	在两名选手各得一分后重新开始比赛	“SHOBU”	将举起的旗下挥	图 2a
决定胜负	决定胜负	“SHOBU-ARI”	将举起的旗下挥	图 2a
	以一分获胜	“SHOBU-ARI”	将举起的旗下挥	图 2a
	通过判定 (hantei) 获胜	“HANTEI”	所有三名裁判同时将红旗或白旗成 45 度角上举	图 2
	平局	“HIKIWAKE”	两旗在头上交叉	图 5
	由于对方缺席获胜	“SHOBU-ARI”	将举起的旗下挥	图 2a
	失格	“SHOBU-ARI”	将举起的旗下挥	图 2a
	通过抽签决定胜负	“SHOBU-ARI”	将举起的旗下挥	图 2a
合议 (gogi) 决定	召集裁判会议	“GOGI”	右手将两旗上举	图 8
	指示其结果		仅主裁做出旗语指示	图
犯 规 (Hansoku)	使用禁药	“SHOBU-ARI”	同有效击打(yuko-datotsu)同	图 2
	不礼貌的表现或行为	“SHOBU-ARI”	同上	图 2
	使用禁用的装备	“SHOBU-ARI”	同上	图 2
	绊或扫踢对方的下肢	“HANSOKU”(IKKAI/NIKAI)	所有裁判将一侧旗举起, 然后主裁将两旗持于一手, 用手指向犯规者指示, 宣布其犯规次数	图 9 和图 11
	推挤对方出界	同上	同上	图 9 图 9 和图 11
	竹刀落地或触摸其刃部	同上	同上	图 9
	要求暂停比赛而无正当理由	同上	同上	图 9
	各种违反规则的行为	同上	同上	图 9
	两名选手同时犯规	同上	所有裁判将两旗同时从两侧举起	图 10 和图 11
	同一名选手第二次犯规	“ HANSOKU ” (NIKAI) 然后给对方一本 (ippon-ari)	所有裁判将一侧旗举起。主裁将两旗持于一手, 用手指向犯规者指示, 宣布犯规次数, 其他同有效击打 (yuko-datotsu)	图 9 和图 11 图 2
	使用抵消	“SOSAI”, 在第二次相杀时使用 “ONAJIKU-SOSAI”	双手下垂, 两旗在体前交叉挥动	图 3
分开 (Wakare)	1. 当比赛陷入僵持	“WAKARE”	两旗向前平举	图 7
	2. 让比赛继续进行	“HAJIME”	两旗同时下挥	图 7
受伤, 事故或缺席	由于受伤, 事故或缺席而失去比赛能力	“SHOBU-ARI”	同有效击打 (yuko-datotsu)	图 2

通过加强组织工作和优化工作环境来提高裁判水平

剑道比赛的组织者应注意影响裁判工作的外在条件。这里有很多因素可以使裁判更好的发挥，同样也可帮助提高赛事的水准。

在良好的工作环境下，你们将创造一种愉快的气氛，整个赛事活动也可以精确的运行。

我们应该如何实现这一切？以下一系列条件能够帮助其成为现实

1. 裁判应专职（在赛事运行中，不承担其他职责）。
2. 每个比赛场应至少有 4 名裁判，大型赛事可为每个比赛场准备 6 到 7 名裁判。
3. 应为比赛场上的裁判更换和位置交换做出周密的计划
4. 所有裁判均应有离开场地的茶歇时间，这样他们可以带着清醒的头脑回到场地，更好的履行他们的职责。不应让他们全天待在场地内观看比赛。
5. 比赛开始之前，必须要安排裁判会议。
6. 裁判席应远离选手，管理人员和教练，这样可以方便地在资深的场地裁判退场时和他们以友好的建设性的方式就优缺点进行私人讨论。这是增进裁判水平的积极方法。向资深裁判提出任何自己不确定答案的问题，允许开放的沟通，发表意见，也让别人就自己的行为提出的问题。
7. 你们已经在本手册中看到剑道比赛场地的标准布局。作为裁判，你们应该了解比赛场地布局的规范。正确的布局对于你们如何在场地内工作非常重要。由于需要对比赛开始，终止以及确认选手获得相应的成绩负责，主裁（Shushin）在场地内应始终能看到计时员和场地计分板。
8. 在选择体育馆时，场地地板和照明是非常重要的因素。它应具有整洁的木地板。地板，地板上用于安装设备的接口，场地设备均无破损，没有任何可能对健康和安全造成威胁的物品。光源应在头顶方向，向下为场地提供良好的照明，不应有任何横向的泛光照明直射裁判或选手的眼睛。如有非常大的窗户，则应备有窗帘用于遮挡明亮的阳光，否则就要用其他方式把窗户覆盖住，防止有强光直射裁判和选手的眼睛（能够正确的观察非常重要）。
9. 计分板应为白色，应用的字符应为黑色，约 10cm 大小，字符线条宽度约为 1.5cm。计分板右上角应留有空间，用于指示组别或比赛场次。这样每个选手都可以看到何时应该上场，也方便播报员/总控了解相关信息，使用良好的扩音系统在场地内进行相应广播。计分板的结果不仅仅是展示给裁判，也是给所有人。计分板是一个用于沟通的指示器，用来辅助赛事的顺利进行。
10. 所有剑道比赛都有一个主要的问题，缺少有经验的场地工作人员。计时员/记分员/计分板记分员/系指示布条者等等，有经验的场地工作人员永远不够。一个解决的方法是使用身边的资深高龄剑士，因为他们中的很多人会很愿意担任这些工作，例如赛场管理员等等。如果在每一个场地都能有一位资深的剑士来辅助，指导，保证各项工作的顺利进行，这对整体的活动组织都会很有帮助。
11. 如果你们能在赛事中确保所有这些条件，这会让裁判的工作变得略微容易一些。他们可以专注于裁判的职责，集中注意力，在正确的时间给选手正确的得分。这也会帮助整个赛事的良好运行，为了所有的参与者。

笔记

