

## Wedstrijdreglement NKR

Het wedstrijdreglement van de NKR volgt zo veel mogelijk het wedstrijdreglement van de Europese Kendo Federatie en de Internationale Kendo Federatie. "*The Regulations of Kendo Matches and its Refereeing (Revised December 7th, 2006 - "The Regulations")*", published by International Kendo Federation (F.I.K.)

### 1. De regels betreffen de volgende officiële wedstrijden:

- Senioren Team kampioenschappen** met teams samengesteld uit maximaal 5 mannelijke of vrouwelijke deelnemers uit de 7 ingeschrevenen, 18 jaar en ouder (op het moment van de te houden wedstrijden);
- Senioren Dames Team kampioenschappen** met teams samengesteld uit maximaal 3 vrouwen uit de 5 ingeschrevenen, 18 jaar en ouder (op het moment van de te houden wedstrijden);
- Junioren Team kampioenschappen** met teams samengesteld uit maximaal 3 mannelijke of vrouwelijke deelnemers uit de 5 ingeschrevenen, die 15 jaar en ouder zijn en jonger dan 18 jaar (op het moment van de te houden wedstrijden)
- Senioren Heren Individuele kampioenschappen**, 18 jaar en ouder (op het moment van de te houden wedstrijden);
- Senioren Dames Individuele kampioenschappen**, 18 jaar en ouder (op het moment van de te houden wedstrijden);
- Junioren Individuele kampioenschappen.**  
Mannelijke en vrouwelijke deelnemers die 15 jaar en ouder zijn en jonger dan 18 jaar (op het moment van de te houden wedstrijden).

#### 1.1 De te winnen prijzen

De eerste plaats bij deze nationale wedstrijden zal de officiële titel "Nederlands kampioen" dragen en er zal één tweede plaats en er zullen twee (ex aequo) derde plaatsen zijn. Ook zal er bij elke categorie minimaal één fighting spiritprijs worden uitgereikt.

### 2 Specifieke regels voor elke categorie:

#### 2.1. Deelname.

Senioren mannen kunnen alleen deelnemen aan de senioren mannen kampioenschappen, senioren vrouwen alleen aan de senioren vrouwen kampioenschappen. Zowel vrouwen als mannen kunnen deelnemen aan de Senioren Team kampioenschappen, de Individuele Junioren kampioenschappen en de Junioren Team kampioenschappen.

Voor de Senioren Teamkampioenschappen geldt dat in geval van deelname van 4 spelers de 2<sup>e</sup> positie (Jiho) vrij zal blijven. In geval van 3 spelers zal de 2<sup>e</sup> (Jiho) en de 4<sup>e</sup> positie (Fukusho) vrij blijven.

Voor de Dames Team kampioenschappen en voor de Junioren teamkampioenschappen geldt dat als een team slechts bestaat uit 2 deelnemers de tweede positie (Jiho) vrij zal blijven.

#### 2.2. Team Kampioenschappen.

##### 2.2.1. Senioren Heren Team kampioenschappen.

Elke dojo wordt vertegenwoordigd door één team van 5 mannelijke of vrouwelijke spelers, of door een minimum van 3 spelers, vrij gekozen voor elke wedstrijd uit het maximum van de 7 ingeschreven spelers.

##### 2.2.2. Senioren Dames Team kampioenschappen.

Elke dojo wordt vertegenwoordigd door één team van 3 vrouwelijke spelers, of door een minimum van 2 spelers, vrij gekozen voor elke wedstrijd uit het maximum van de 5 ingeschreven spelers.

### **2.2.3. Junioren Team kampioenschappen.**

Elke dojo wordt vertegenwoordigd door één team van 3 mannelijke of vrouwelijke spelers, of door een minimum van 2 spelers, vrij gekozen voor elke wedstrijd uit het maximum van de 5 ingeschreven spelers.

### **2.2.4. Regels voor de Team Kampioenschappen.**

#### **2.2.4.1. Voorrondes (Poule systeem).**

Alle teams die op tijd zijn ingeschreven zullen door loting in pools van 3 of 4 teams worden verdeeld. Echter, de 4 teams die de medailles in het vorige kampioenschap hebben gewonnen zullen in verschillende poules worden ingedeeld en geplaatst aan de uiteinden van het poule systeem (grid)

In de poules van 3 is de volgorde van wedstrijden als volgt: 1><2, 1><3 & 2><3.

Als door het aantal inschrijvingen het nodig is poules van 4 te hanteren zal elk team 3 wedstrijden draaien in de volgende volgorde: 1><2, 3><4, 1><4, 3><2, 3><1 & 4><2.

De teams die doorgaan naar de afvalrondes zullen worden ingedeeld op een verschillende locatie in het systeem (grid).

De teams die de eerste twee plaatsen in de poule hebben bereikt gaan door in het afvalstelsel.

#### **2.2.4.2 Specifieke poule systeem regels.**

Vóór aanvang van de wedstrijden moet de teamvolgorde van de eerste wedstrijd bij de administratietafel bij de shiai-jo worden overhandigd. De teamvolgorde van alle andere volgende wedstrijden dienen direct na het beëindigen van de voorafgaande wedstrijd te worden overhandigd bij de administratietafel.

De wedstrijden worden beslist door "sanbon-shobu" en duren in principe 5 minuten voor de senioren categorieën en 4 minuten voor de junioren categorieën. Gelijkspel (hikiwake) zal worden uitgeroepen in geval er geen punten zijn gescoord of als de score één – één is.

Als twee teams gelijk zijn geëindigd aan het eind van de poule zal er een beslissingswedstrijd tussen twee spelers, één van elk team, worden gehouden. Deze beslissingswedstrijd duurt 5 of 4 minuten en hierbij gaat het om één punt ("ippon-shobu"-principe). Als er geen beslissing valt in de gestelde tijd, zal er een onbeperkte verlenging (encho) plaatsvinden totdat het beslissende punt is gescoord.

#### **2.2.4.3. Team kwalificatie.**

Het bepalen welk team de winnaar is in zowel de poules als het afvalstelsel wordt op de volgende manier gedaan, in de hieronder beschreven volgorde:

1. Het grootste aantal individuele winnaars; maar, indien dit gelijk is,
2. Het hoogste aantal gescoorde punten.
3. Als 1 en 2 een gelijke stand oplevert, zal bij de poulewedstrijden een gelijkspel worden genoteerd en in het afvalstelsel zal een beslissingswedstrijd worden gehouden.
4. Bij een lege plaats in het team zal de tegenstander 2 punten worden gegeven.

Het bepalen van de uitslagvolgorde in de poulewedstrijden wordt op de volgende manier gedaan, in de hieronder beschreven volgorde:

1. Het hoogste aantal gewonnen wedstrijden; maar, indien dit gelijk is,
2. Het hoogste aantal individuele winnaars; maar, indien dit nog steeds gelijk is,
3. Het hoogste aantal gescoorde punten.
4. Als twee teams in de gevallen 1. tot 3. nog steeds gelijk eindigen, zal een beslissingswedstrijd worden gehouden door één vertegenwoordiger uit elk team.
5. In alle gevallen, ongeacht de manier van telling die wordt gebruikt, zal een gelijk gespeelde wedstrijd hoger worden gewaardeerd dan een verloren wedstrijd.

#### **2.2.4.4. Afvalstelsel.**

Na het poulesysteem wordt het afvalstelsel gebruikt om de winnaars te bepalen . Een team dat de eerste plaats in een poule behaald heeft zal in principe uitkomen tegen een nummer twee uit een andere poule.

De scheidsrechterregels en het stelsel om de winnaars te bepalen zijn de zelfde als geformuleerd voor de voorrondes.

### **2.3. Individuele Kampioenschappen.**

#### **2.3.1. Algemene regels voor individuele kampioenschappen.**

##### **2.3.1.1. Poulesysteem (Vorrondes).**

Elke poule is in principe samengesteld uit 3 spelers, die in de volgende volgorde tegen elkaar uitkomen: 1><2, 1><3 & 2><3. Het is mogelijk dat in de zelfde volgorde poules worden gecombineerd.

In geval dat een poule uit 4 spelers bestaat zal elke speler 3 keer een gevecht leveren in de volgende volgorde:

1><2, 3><4, 1><4, 3><2, 3><1 & 4><2).

De indeling van de poules zal gebeuren door loting.

De wedstrijdijd is 4 of 5 minuten, welke van te voren bekend zal worden gemaakt en de wedstrijden geschieden volgens de "sanbon shobu"-regel. Ook een gelijkspel (hikiwake) is mogelijk.

Het bepalen van het resultaat van de spelers in een poule zal als volgt geschieden:

1. Het aantal gewonnen wedstrijden; maar, als dit gelijk is,
2. Het aantal gescoorde punten.

Daarbij opgemerkt dat een gelijke partij hoger gekwalificeerd wordt dan een verloren wedstrijd.

In geval van gelijke eindiging, zal er een extra wedstrijd plaatsvinden direct na het afwerken van de poule, om de definitieve volgorde van de spelers in de poule te kunnen bepalen. Deze beslissingswedstrijd zal 4 minuten duren en zal volgens de "ippon shobu" regel worden gehouden, met indien nodig de mogelijkheid tot onbeperkte verlenging (encho). Indien alle drie de spelers gelijk eindigen, zullen alle spelers opnieuw tegen elkaar uitkomen volgens de "sanbon shobu"-regel.

##### **2.3.1.2. Afvalstelsel.**

Na het poulesysteem wordt het afvalstelsel gebruikt om de winnaars te bepalen . De spelers die de eerste twee plaatsen in de poule hebben bereikt gaan door in het afvalstelsel.

Een speler die de eerste plaats in een poule behaald heeft zal in principe uitkomen tegen een nummer twee uit een andere poule.

De wedstrijdijd is 4 of 5 minuten voor senioren en 4 minuten voor junioren, volgens de "sanbon shobu"-regel, met indien nodig de mogelijkheid tot verlenging (encho) zonder tijdslimiet.

### **3. Shinai specificaties.**

De shinai die tijdens de wedstrijden mogen worden gebruikt moeten aan de volgende afmetingen en gewichten voldoen volgens de voorschriften uit : "*The Regulations of Kendo Matches and its Refereeing (Revised December 7th, 2006)*", published by F.I.K.

### **NKR principe om de volgorde van winnaars in de poule te bepalen**

#### **Hiërarchie:**

- Winst 2 punten
- Gelijkspel 1 punt
- Verlies 0 punten

Alleen bij gelijk aantal punten tellen vervolgens de gescoorde punten.

#### **Voorbeelden:**

Voorbeeld 1: Spelers A, B en C.

Gevechten: A><B; A><C; B><C

2	A	M K			B	0
0	A			D M	C	2
1	B		X		C	1

A	2+0	2	2 ippon	2 <sup>e</sup> : A
B	1+0	1	0 ippon	3 <sup>e</sup> : B
C	2+1	3	2 ippon	1 <sup>e</sup> : C

Toelichting: A & C hebben een gelijk aantal gescoorde ippon, maar het puntensysteem is leidinggevend.

Voorbeeld 2: Spelers A, B en C.

Gevechten: A><B; A><C; B><C

2	A	M			B	0
0	A	K		M M	C	2
2	B	KK		D	C	0

A	2+0	2	2 ippon	2 <sup>e</sup> : A
B	2+0	2	2 ippon	2 <sup>e</sup> : B
C	2+0	2	3 ippon	1 <sup>e</sup> : C

Toelichting: Een gelijk aantal gewonnen wedstrijden. Op de tweede plaats wordt gekeken naar de gescoorde ippon. A en B zullen een extra beslissingswedstrijd spelen.

Voorbeeld 3: Spelers A, B en C.

Gevechten: A><B; A><C; B><C

2	A	KD		K	B	0
0	A	M		M M	C	2
1	B		X		C	1

A	2+0	2	3 ippon	2 <sup>e</sup> : A
B	0+1	1	1 ippon	3 <sup>e</sup> : B
C	2+1	3	2 ippon	1 <sup>e</sup> : C

Toelichting: C is de eerste in de poule zelfs als A meer gescoorde ippon heeft.