

## DE GOUDEN REGELS

Deze sport moet steeds in een veilig kader kunnen gebeuren daardoor is het verplicht dat deze activiteit steeds beoefend wordt onder toezicht van een trainer, monitor...

- Men mag elkaar nog zichzelf pijn doen.
- Het « spel gevecht » mag de integriteit van de deelnemers aantasten
- Vrije keuze van partner
- De sterkste speler past zich aan, aan het niveau van de zwakste speler om hem zodoende te helpen evolueren
- Men moet het gevecht steeds kunnen stoppen wanneer dit gevraagd wordt

*Men moet de slagen controleren, de Kendostok moet als het ware geplaatst worden bij aanraking. Het is in deze optiek dat het spel geconceptueerd is.*

## BELANGRIJKE PUNTEN

### Materiaal

- Sportieve kledij ( T-shirt, blootvoets of met sportschoenen naargelang de ondergrond)
- Kendo stokken « Idemasport »
- De Kendo stokken worden telkens geïnspecteerd door de tegenpartij alvorens te beginnen.

### Alvorens het eigenlijke gevecht, actieve veiligheid

- Hoe de stok met twee handen vast, de ring moet zichtbaar zijn voor de tegenpartij
- Men mag de aanva enkel beginnen als men het wapen voor zich houdt, zonder steekbewegingen te maken naar de geautoriseerde zones
- Test het wapen van de tegenstander ( dubbele lichte slag)
- Weer het wapen van uw tegenstander af dmv uw wapen.( boven en onder)

### Het begrip randori

De randori is een spel en geen wedstrijd waarbij men punten kan winnen, waarbij beide spelers al hun kunnen moeten aanwenden om de andere aan te raken. Het objectief is om zijn aanvallen te beheersen ne niet om de overwinning binnen te halen.

### De eerste « randori »

- vrije keuze van de tegenstander
- scherm regels: het gevecht wordt gestopt na elke aanraking van de Kendostok, autoscheidsrechter
- dubbele aanraking: men moet de tegenstrever 2 maal aanraken als deze kan ontwijken moet het wapen stoppen daar waar de aanval bedoeld was.
- Bij het begin van de « randori » zijn de twee partners geconcentreerd en staan met het gezicht naar elkaar toegericht, met het wapen langs de dij.

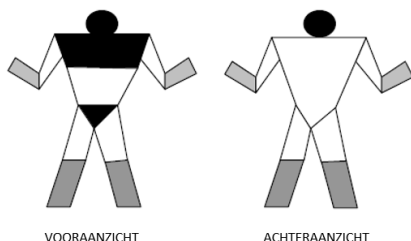
## 3 AANVALS TECHNIEKEN MET CONTACT VAN DE WAPENS

**Sneden :** Breng uw wapen terug naar uw lichaam en laat langs het wapen van uw tegenstander glijden. En dan terugkeren langs de andere zijde van de tegenstrevers wapen en dan de tegenstander aanraken.

**Ronddraaien :** Draai het wapen van uw tegenstander met een cirkel beweging weg en eens het wapen weggedraaid is sla dan toe en probeer uw tegenstrever aan te raken.

**Wegjagen :** Zonder voorafgaand contact tussen de twee wapens, slaat één van de partijen het wapen van de tegenpartij weg zodat er een opening ontstaat en men een aanval kan uitvoeren.

## VERBODEN EN TOEGELATEN EN CUMULEERBARE ZONES



Zwarte zones: verboden aanvals zones  
Grijze zones: niet cumuleerbare zones  
Witte zones: toegelaten zones

**ENKELE VOORBEELDEN VOOR SCHOOL-KENDO : REGLEMENT****1. BOKS**

Er kan een tegenaanval komen na een aanraking, het gevecht wordt niet stopgezet.

**Gevecht met dubbele aanraking**

Twee opeenvolgende anrakingen markeren één punt.

**Gevecht met één enkele aanraking**

Eén aanraking geeft één punt, de winnaar is diegene met de meeste aanrakingen

**Gevecht met een geheugen**

De tegenstanders houden hun gedane aanrakingen in hun geheugen en wanneer er een identieke aanraking tot stand komt wordt het spel onderbroken en doet men de slag of stoot gecontroleerd over.

**Themagevechten:**

- één enkele vorm van aanval is toegelaten
- men mag niet tegenaanvallen
- men mag zich enkel verdedigen
- men mag zich op één enkel manier verdedigen

**Gevecht met vooropgesteld aantal aanrakingen**

- één goude aanraking ( pentathlon)
- 2 winnende aanrakingen ( officiële Kendo)
- 5 aanrakingen minimum, met minstens twee punten verschil

**2. SCHERMEN**

Na elke aanraking of tegenaanval wordt het gevecht onderbroken, waarna men weer opnieuw kan beginnen.

**Gevecht met dubbele aanraking**

Twee opeenvolgende aanrakingen markeren één punt.

**Gevecht met één enkele aanraking**

Eén aanraking geeft één punt, de winnaar is diegene met de meeste aanrakingen

**Gevecht met een geheugen**

De vechter houdt zijn aanrakingen in zijn geheugen. Wanneer twee aanrakingen identiek zijn wordt het spel onderbroken en doen ze de stoot vertraagd over.

**Gevecht met meerdere zones**

2 zones minimum: hoog/ laag en rechts/links

4 zones hoog rechts/ hoog links - laag rechts/ laag links

Eigenlijk kan men nog twee zones toevoegen: de buik en de rug.

**Gevecht « de achilleshiel »**

De twee tegenstanders verklaren aan de scheidsrechter twee verborgen zones.

Er zijn dan twee opties:

- hij moet aangeraakt worden in deze zones
- hij mag niet aangeraakt worden in deze zones

**Themagevechten**

- één enkele vorm van aanval is toegelaten
- men mag niet tegenaanvallen
- men mag zich enkel verdedigen
- men mag zich op één enkel manier verdedigen

**Gevecht met vooropgesteld aantal aanrakingen**

- één goude aanraking ( pentathlon)
- 2 winnende aanrakingen ( officiële Kendo)
- 5 aanrakingen minimum, met minstens twee punten verschil

**Scoregevecht met geometrische progressie**

- de eerste aanraking is 1 punt waard zonder zelf aangeraakt te worden
- de tweede aanraking zijn 3 punten waard zonder zelf aangeraakt te worden
- de derde aanraking is 6 punten waard
- de eerste die 10 punten haalt is de winnaar.

**SCHOOL KENDO EN GEVECHTEN MET TERRITORIA EN AFTREKKEN VAN PUNTEN****De Kendoka bij de sumoworstelaars***Spelregels*

- aanraken zonder zelf aangeraakt te worden
- niet buiten de cirkel treden

*Puntentelling*

- elke aanraking is 2 punten waard
- buiten de cirkel treden kost één punten
- de tweede aanraking is 3 punten waard
- de derde aanraking is 6 punten waard.

**De piraat en de kendoka***Spelregels*

- de piraat heeft de voorste voet ( die overeenkomt met de hoogste hand op de kendostok) in een cirkel geplaatst

*Puntentelling*

- de piraat aanraken is één punt waard
- ervoor zorgen dat de piraat de cirkel verlaat is één punt waard
- aangeraakt worden door de piraat is 3 punten waard

**De piraat en de kendoka 2**

Wordt gespeeld met meerdere cirkels: de piraat en de prinses

*Spelregels:* de kendoka wil de prinses, die opgesloten zit in een kasteel bevrijden. De piraat wil dit verhinderen. Bij elke aanraking moet de piraat een cirkel opschuiven. (vertrekpunt in de middencirkel)

*Variant:* in de laatste cirkel mag de prinses de kendoka helpen.

**De helse ronde**

*Spelregels:* De orkestleider kondigt de nummer van de tegenstanders aan die plaats moeten nemen in de cirkel. Bij afroeping van het nummer van diegene die in de cirkels staat verlaat deze de cirkel en neemt diegene plaats in de cirkel die aangekondigd wordt door de orkestleider.