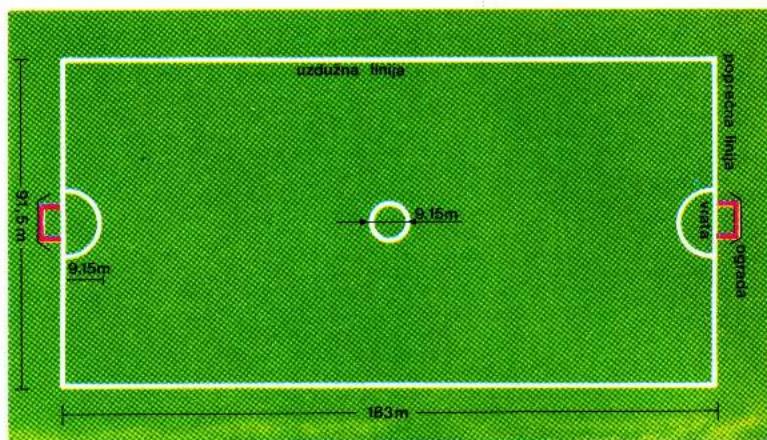


SHINTY: 1. vrata; 2. palica i lopta; 3. igralište



što je natjecatelja interno opomenuo ili kad ovaj prvi put počini neke manje prekršaje pravila (izlaženje s borilišta, popravljane odjeće bez dopuštanja, nepravilno držanje odjeće protivnika itd.). Borba se pri tome ne mora prekidati.

shikodachi (jap.; rvački stav), karate: raskoračni stav, savijenih koljena, stopala okrenutih u stranu; koristi se u treningu i u katama; sh. je preuzet iz jap. rvanja (sumo).

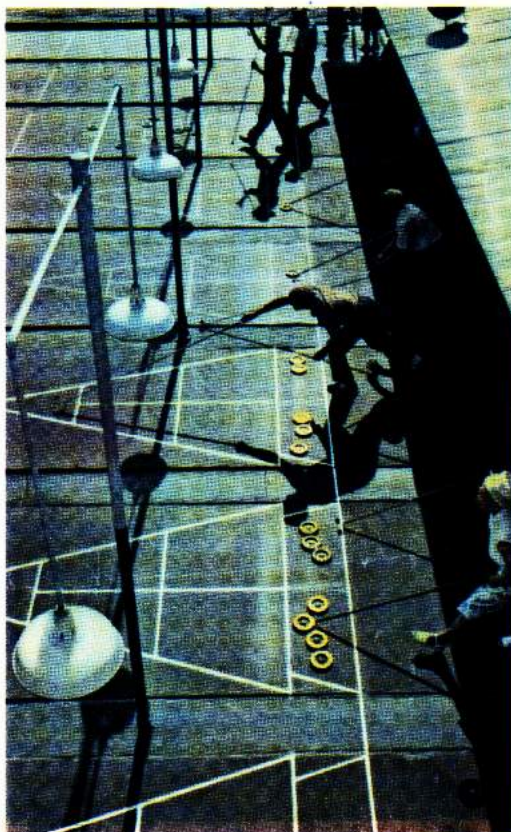
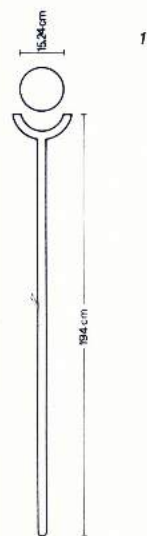
shimei > **chimei**

shimewaza > gušenje

shimpan (jap.), džudo: gl. sudac koji daje znak za početak i završetak borbe, procjenjuje zahvate natjecatelja i pazi da se borba odvija u duhu pravila; njegove odluke se ne mogu naknadno mijenjati.

shinai, kendo: mač od bambusa; sastoji se od sječiva koje je sastavljeno od četiri tanka bambusova pruta, kožnate drške (tsuba), tobolca (tsukagawa) i kožnate oštrice (saki-gawa). Sh. je izrađen prije 200 god. kada je u Japanu bilo zabranjeno nošenje metalnog oružja. Iz vještine baratanja sh., razvilo se suvremeno jap. mačevanje kao sp. disciplina. Za vježbanje upotrebljava se obično sh. teži od 1 kg, a za natjecanje sh. koji ima oko 500 g.

SHUFFLEBOARD: 1. štap i pločica; 2. igra; 3. igralište



shinty (engl.), škotska ekipna sp. igra (camanchd) u kojoj po 12 igrača sa svake strane nastoji udarcem palice ubaciti ili ugrati loptu u protivnička vrata. Na sredini poprečnih linija igrališta, koje je u obliku pravokutnika, nalaze se vrata. Ispred vrata je kazneni prostor omeđen polukružnom linijom. Središte igrališta je označeno krugom. Igra se drvenim cilindričnim palicama koje su pri vrhu blago savinute. Držak palice je obavijen kožom ili platnom. Lopta je od pluta i tkanine i presvučena kožom. Igrači nose kratke gaćice i majice, dokoljenice i visoke lagane cipele bez krampona. Igra traje 2 x 45 min s odmorom od 5 min, kada ekipe mijenjaju strane igrališta. Utakmicu počinje sudac bacanjem lopte uvis, na sredini igrališta, između dva protivnička igrača. Lopta se udara s obje strane palice. Da bi se postigao zgoditak, lopta mora proći kazneni prostor i ući u vrata. Igračima nije dopušteno (osim vrataru) hvatati loptu rukom, bacati je ili nositi rukom, ni udarati je nogom. Prekršaji se kažnjavaju slobodnim udarcem, kornerom ili kaznenim udarcem. Utakmicu vodi sudac sa dva pomoćna golna suca. Škotski savez za shinty (Camanachd Association) osn. je 1893 u gradu Kingussie.

