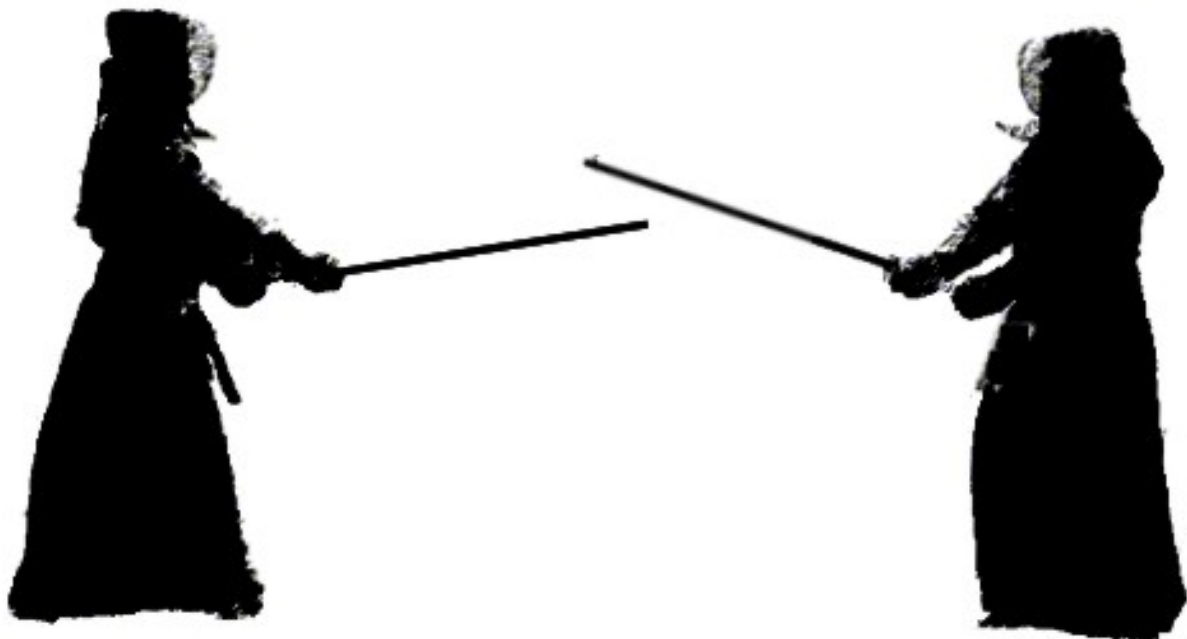


Árbitros Autonómico y Nacional



FEDERACIÓN MADRILEÑA DE JUDO Y D.A.



MANUAL DEL CURSO DE TITULACIÓN DE KENDO
REVISIÓN ENERO 2007

AUTOR: FED. MADRILEÑA DE JUDO Y D.A. Y JESÚS GONZÁLEZ DEL CLUB DE KENDO DE MADRID KEN WA KAI
AUTORIZADA LA REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL DE ESTE MANUAL CITANDO LOS AUTORES



ÍNDICE

- I.- INTRODUCCIÓN
- II.- CONSIDERACIONES GENERALES
- III.- CARACTERÍSTICAS SUBJETIVAS DEL ÁRBITRO
- IV.- FUNCIONES Y CONCEPTOS GENERALES
- V.- *IPPON / YUKO-DATOTSU*
- VI.- GLOSARIO
- VII.- TABLAS ANEXAS

La información que figura en el presente manual ha sido transcrita utilizando, entre otros, el Manual del Oficial de Organización Deportiva y el de Árbitro de la CNA, del Reglamento de Competiciones de *Kendo* y Arbitraje y en sus Reglas Auxiliares traducido por Asun González y grafiado por Jesús González, el Trabajo de Elementos Psicológicos del Arbitraje de *Kendo* recopilado por Jesús González



I.- INTRODUCCIÓN

El Árbitro de *Kendo* forma parte del difícil pero interesante mundo que es la Organización y Arbitraje Deportivo

En *Kendo* pasarán a realizar las funciones del Árbitro previstas en el Reglamento de Competiciones de *Kendo* y Arbitraje y en sus Reglas Auxiliares, pero, además, tendrá una mayor implicación en la organización de eventos deportivos y en la enseñanza del *kendo*.

El árbitro que tendrá que poner especial interés en todo lo que se le enseñe, tener un conocimiento profundo del deporte en el que participa y del Reglamento de Competiciones de *Kendo* y Arbitraje y en sus Reglas Auxiliares.

En ocasiones el árbitro también es competidor y podrá utilizar los conocimientos adquiridos en beneficio propio para un mejor desarrollo y evolución de su *kendo* y del de los que le rodean.

El árbitro es un miembro del **equipo de arbitraje**.

En el momento en que decide entrar en este mundo adquiere una serie de **responsabilidades** que tendrá que saber llevar a buen término con sus actuaciones en los campeonatos, pero también en su forma de actuar en cualquier faceta de la vida.



La labor del árbitro, en casi todos los deportes, es blanco de todas las críticas. Competidores, entrenadores y público, todos responsabilizan al árbitro de todo lo negativo que ocurre en un combate. Incluso, erróneamente, consideran al árbitro ajeno al deporte en que actúa.



La labor arbitral en *kendo* es tremendamente difícil. De hecho, se requieren tres árbitros en cada *Shiai-jo* en las Competiciones Oficiales. La apreciación de un punto válido se ve dificultada por la posición de los competidores, la gran velocidad de los ataques, la inadecuada posición del árbitro, y también por la, en ocasiones, picaresca de los competidores. Si a todo esto añadimos la posible inexperiencia del árbitro, que no se encuentre en óptimo estado físico, su falta de dominio del reglamento, su nerviosismo y tensión, las influencias exteriores etc., vemos como su labor, se torna ingrata y desagradable.

Los errores arbitrales perjudican a los competidores, a la competición, y al *kendo* en general, pero también a los propios árbitros, a su capacidad de continuar arbitrando correctamente. Un buen arbitraje conlleva un buen combate, dentro del nivel de los competidores.

El árbitro se forma técnica y humanamente de manera progresiva. No se es árbitro verdaderamente por participar como tal en una competición. Tampoco se es árbitro por llevar muchos años en *kendo* y no se compita o entrene por diversas causas. Arbitrar no debe considerarse como una “salida honrosa” de los que ya no pueden competir o entrenar. Arbitrar es practicar *kendo*.



CONOCE Y PRACTICA KENDO ARBITRANDO

Esto debe complementarse con un estudio exhaustivo, crítico y riguroso del Reglamento de Competiciones de *Kendo* y Arbitraje y en sus Reglas Auxiliares.

Por tanto, sería una falacia si intentáramos transmitir que este manual recoge toda la ciencia del arbitraje. En este manual se presentan sólo **algunos aspectos que servirán para formarse como árbitro**, esperando que sean de la mayor utilidad.



II.- CONSIDERACIONES GENERALES

El **Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia de la Lengua** define **ÁRBITRO** como: “... *el que puede hacer una cosa por si solo sin dependencia de otro*”

Cuando define a un **JUEZ ÁRBITRO** lo expresa como sigue: “ *Persona que en competiciones deportivas de agilidad y destreza cuida de la aplicación del Reglamento. / .. Arbitra en un conflicto entre partes. / .. Persona cuyo criterio se considera autoridad .. / .. Tiene potestad para juzgar*”

Según **Goto-Sensei**, “*el deber del árbitro es enjuiciar correctamente la victoria o derrota de los competidores*”.

Kamei-Sensei, advierte que el árbitro debe entrenar lo suficiente para entender cada técnica y la actuación de los competidores, debe ser consciente de que tiene la autoridad más alta y responsabilidad del combate; sus decisiones deben ser razonables y explicables.

Tal como dice **Goto-Sensei**: “ *Los competidores lo dan todo en la competición para sobrevivir. Su vida o su muerte depende del correcto juicio del árbitro, de modo que el árbitro tiene una gran **responsabilidad** en su actuación. Si el árbitro no práctica y actúa bajo esa premisa, debe rechazar arbitrar*”.

El árbitro es un kenshi mas, es otro deportista, que entrena y se prepara, cuya formación como árbitro debería comenzar simultáneamente a su formación como *kenshi*, que promueve el buen desarrollo del *kendo*, sin ánimo de notoriedad, con el conocimiento suficiente para saber que los protagonistas son los competidores y no él, que le es indiferente quien gane, pero que no dudará en intervenir, adquiriendo pleno protagonismo, si lo considera necesario.



Árbitro es aquel que, (sin mencionar los requisitos formales federativos) con experiencia en *kendo*, entre otras cualidades:

- a) **Entrena su preparación física y técnica como *kenshi*** para estar a la altura de los competidores.
- b) **Domina el Reglamento de Arbitraje** y actualiza sus conocimientos
- c) **Intenta mejorar en cada competición**, aprendiendo de sus errores, adquiriendo mayor seguridad.
- d) Participa en todas las competiciones con la **misma seriedad y concentración**.
- e) **Cuida su imagen**, su vestimenta y presencia, es puntual, ordenado, cordial y respetuoso con el resto de *kenshi*.
- f) **Colabora en la formación** de otros árbitros y en el desarrollo general del *kendo*.
- g) **Cuida su estado físico**. No hay que olvidar que las competiciones duran muchas horas y que no siempre el árbitro puede descansar, relajarse y coger fuerzas para seguir concentrado y haciendo un buen trabajo. Su preparación física y psíquica debe estar encaminada a lograr la resistencia necesaria para tan prolongado esfuerzo, son muchas horas de pie y con movimientos rápidos para lograr una buena situación, situaciones con mucha tensión. Si llega el cansancio físico o el agotamiento psíquico el arbitraje será defectuoso.
- h) **Se prepara psicológicamente para arbitrar**, tiene capacidad de concentración, de relajación, confianza en sí mismo, transmite seguridad, es buen comunicador, etc.



Según la Normativa arbitraje de la **RFEYDA existen 3 tipos de Árbitros:** Juez Árbitro, Árbitro Autónomico y Árbitro Nacional, que se complementa con el Árbitro Internacional.

En Kendo se tienen establecidos actualmente a nivel Nacional 2 tipos de Árbitros: Árbitro Autónomico y Árbitro Nacional, cuyos los requisitos, según la REFEJYDA, además del abono de la cuota y superación del curso y pruebas que correspondan, son:

ÁRBITRO AUTONÓMICO:

- Tener cumplidos 18 años.
- Ser cinturón Negro 1º Dan
- Tener el Documento Deportivo con la Licencia en vigor y con la colegiación de Oficial de Organización Deportiva de la temporada.

ÁRBITRO NACIONAL:

- Ser cinturón Negro 2º Dan
- 2 años de antigüedad como Árbitro Autónomico.
- Tener el Documento Deportivo con la Licencia en vigor y con la colegiación de Árbitro Autónomico de la temporada.

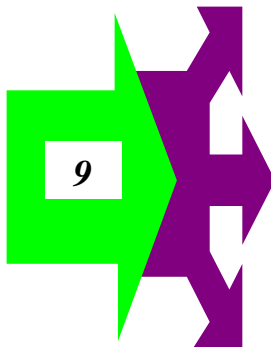
ÁRBITRO INTERNACIONAL DE KENDO se considera a aquel que tras pasar por los cursos que anualmente se realizan en Bruselas – ámbito europeo - es designado como Árbitro para un Campeonato Oficial Europeo o Mundial.



III.- CARACTERÍSTICAS SUBJETIVAS

Como *kenshi*, deberá conocer el Reglamento de Competiciones de *Kendo* y Arbitraje y en sus Reglas Auxiliares, además, el espíritu y propósito de las mismas, preservando la integridad del *kendo*, teniendo presente el talento de los *shiai-sha*, su actitud y conducta, de esta manera actuará de forma correcta, evaluando e identificando las distintas situaciones y los *ippon* marcados, comprendiendo y expresando sin el menor problema todos los gestos y órdenes arbitrales.

GOTO-SENSEI, en el seminario de arbitraje de Bruselas de febrero de 2001, mencionaba nueve cualidades de un árbitro:



MENTAL:

- 1.- Justo y desinteresado
- 2.- Agil, rápido, con fe en si mismo al decidir
- 3.- Constante y fiable en sus decisiones

TÉCNICA:

- 1.- Dominio de los fundamentos teóricos del *Kendo*
- 2.- Conocimiento total de la normativa
- 3.- Practica y tiene experiencia suficiente (6º sentido básico)

FÍSICA:

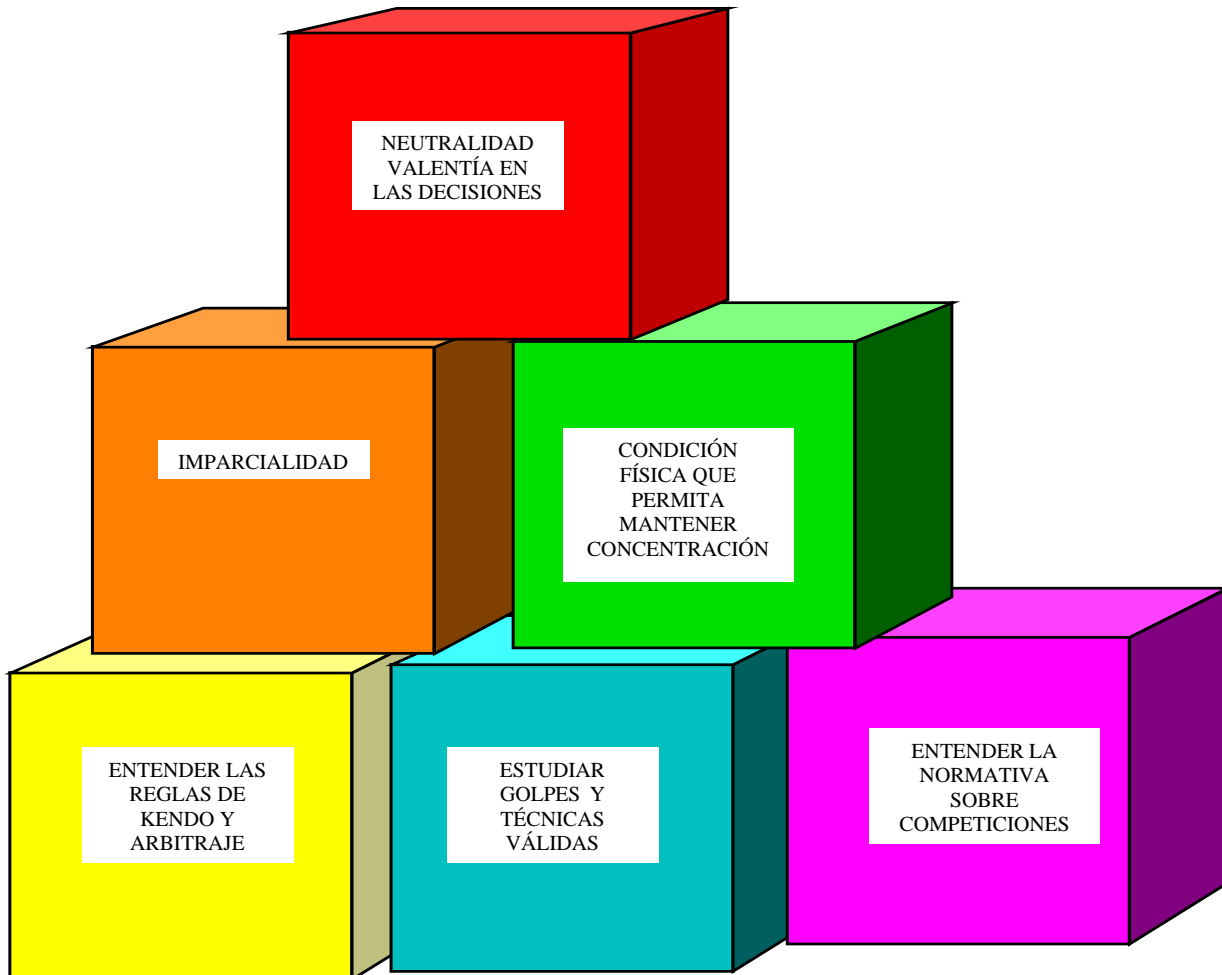
- 1.- Buena salud y resistencia física
- 2.- Vista y oído correctos
- 3.- Vocalización correcta y clara

Goto-Sensei, alude a la importancia de la formación del carácter (“*ningen keisei*”) por parte del árbitro: tiene que corregir su corazón su actitud, su comportamiento. El corazón, dice, debe estar estable, sin admitir sorpresa, ansiedad, duda o vacilación.

KAMEI-SENSEI, en el Seminario arbitraje de Bruselas de febrero de 2000, hacía gran hincapié en la preparación mental del árbitro, el cual, debía tener una actitud terminante y justa, una actitud tranquila no influenciada por las personas de mayor nivel presente ni por el público. También debe cuidar su vestimenta y apariencia, ser enérgico y técnicamente correcto, debe decidir y juzgar rápidamente con autoconfianza y autoridad incuestionable.



Kamei-Sensei advierte que la preparación mental se requiere para:



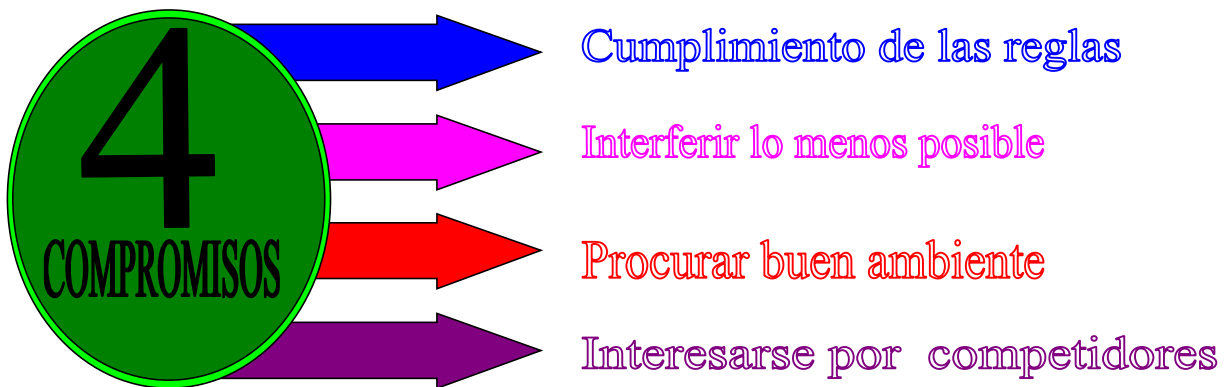
CUALIDADES PSICOLÓGICAS DEL ÁRBITRO

La actuación arbitral esta siempre sujeta a crítica y opinión. Ahora bien, si la competición o su combate en particular, se desarrolla con absoluta normalidad, la presencia arbitral pasa desapercibida.

Esto no significa que “el mejor árbitro es el que pasa desapercibido”, puesto que sabemos, que un buen árbitro debe actuar con celeridad, en muchas ocasiones incluso de manera impopular, adquiriendo el total protagonismo de la situación.



Los árbitros están **comprometidos** con el buen fin de la Competición, por lo que deben actuar bajo cuatro premisas:



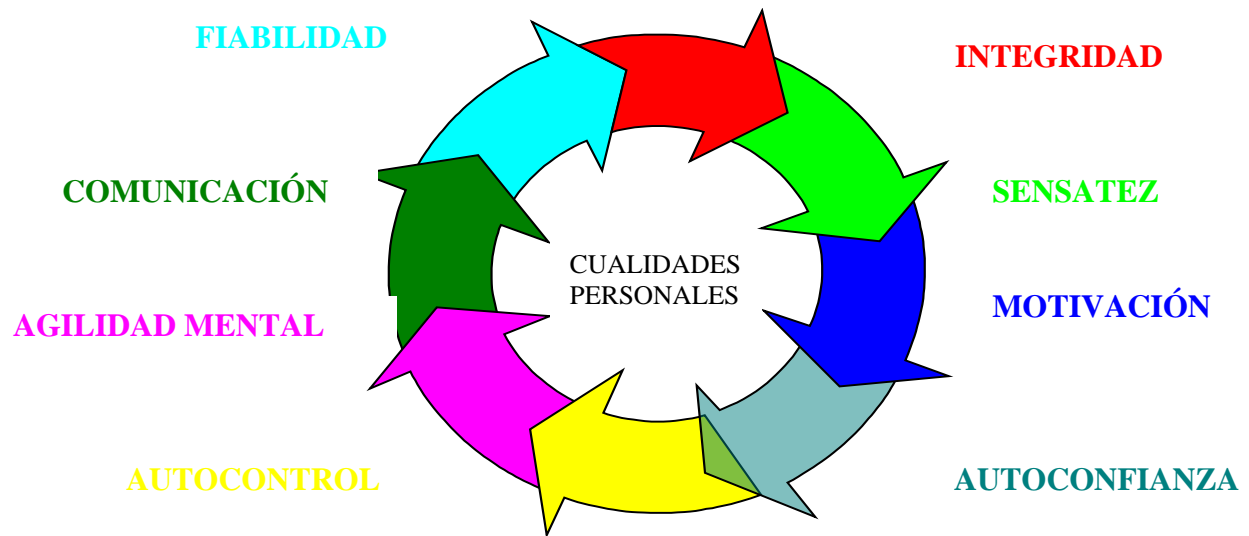
NADIE ES MÁS IMPORTANTE QUE EL KENDO

Las personas decididas a arbitrar deben desarrollar sus **DESTREZAS PSICOLÓGICAS**, como son:

- Estabilidad en las decisiones.
- Equidad.
- Resistencia mental
- Rapidez y exactitud en la toma de decisiones.
- Serenidad.



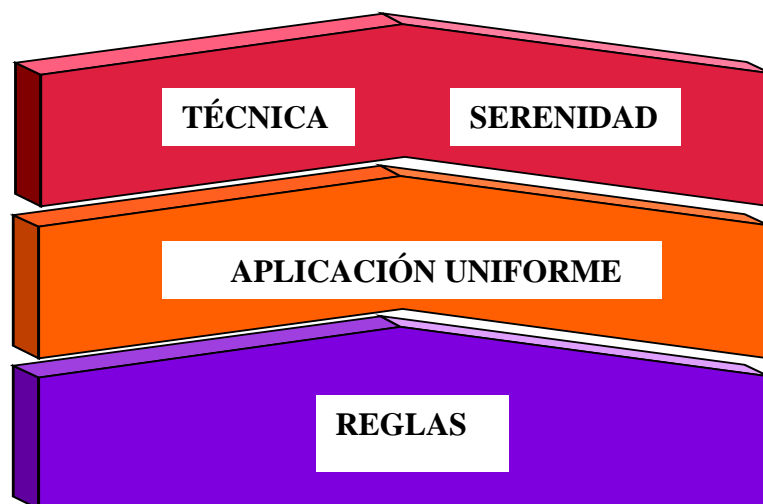
Las características psicológicas de un árbitro pasan, por analizar cuales son las **CUALIDADES PERSONALES** inherentes del buen árbitro:



A continuación me referiré a las cualidades personales anteriormente aludidas:

FIABILIDAD: Unidad de criterio ante situaciones similares.

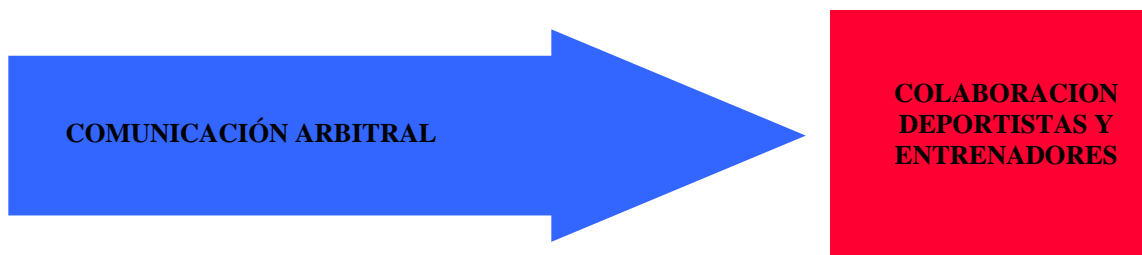
Implica la aplicación uniforme de las reglas a cada acción dentro de la Competición, demostrando los conocimientos técnicos y la estabilidad psicológica necesaria, serenidad.





La **falta de fiabilidad** conlleva a jugadores y entrenadores a dudar de cada acción de combate, perdiéndose fluidez y técnica. A los árbitros les lleva a aplicar la COMPENSACIÓN en un intento de equilibrar los errores cometidos.

COMUNICACIÓN: Capacidad de relacionarse con los demás positivamente, tanto con los competidores, como con los entrenadores y con el resto de afectados (Delegados, Jefes de mesa ...).



Los árbitros pueden mejorar la comunicación si tratan a deportistas y entrenadores con cortesía y respeto, sin prepotencias, siendo accesibles y receptivos a sus preguntas y sugerencias, aunque deben posicionar a cada uno en su lugar.

AGILIDAD EN LA TOMA DE DECISIONES: Se debe buscar la simultaneidad o la inmediatez con la acción observada. No obstante, en muchas ocasiones, es preciso esperar un instante después de la acción principal para poder evaluarla (Ejemplo: si existe o no “*zanshin*”).

El árbitro debe aparecer firme aún en acciones que le puedan representar dudas, debe transmitir seguridad en la decisión manifestada.

Esto, obviamente, requiere de experiencia y práctica.



Después de la competición deben analizarse cuales fueron las variables que hicieron adoptar cada decisión controvertida (posición en el *shiai-jo*, cansancio, falta de concentración, duda técnica, ...).

La repetición de actuaciones, arbitrando personalmente o de forma tutelada por algún experto, hacen desarrollar la seguridad, posibilitando decisiones más ágiles y firmes.

AUTOCONTROL: Mantener las emociones bajo control, mantenerse sosegado y con aplomo, con capacidad de relajación, sin dejar que influya el entorno, aún cuando las emociones y tensiones de deportistas, entrenadores o público se desorbiten.

Una parte de la relajación consiste en no temer al error, a desagradar a la gente o a perder el control.

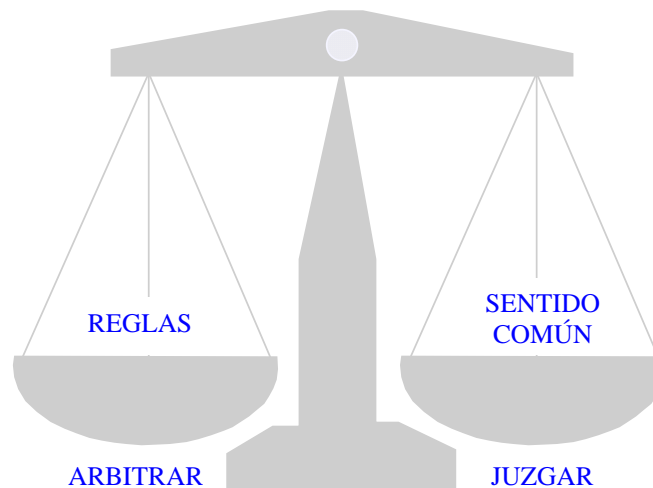
Se debe mantener el autocontrol en todo momento. Los movimientos deben ser claros y pausados, evitando movimientos superfluos. El árbitro que se mantiene con aplomo y control de sí mismo, a la vez que muestra su asertividad y liderazgo, evita que las situaciones de tensión se agraven.

INTEGRIDAD: Honradez en su actuación. Imparcialidad de sus decisiones, que no deben estar influidas, por jugadores, árbitros, espectadores, tiempo restante, decisiones anteriores, efectos sobrevenidos (sancionar una segunda falta que de lugar a un punto).

La integridad debe buscarse **dentro y fuera** de la competición. No se deben airear opiniones relativas a competidores en lugares públicos. La integridad es vital para los que deben tomar decisiones trascendentes. Se constituye como un pilar en el que se asientan las demás destrezas.



SENSATEZ: Comienza con una comprensión completa y minuciosa de las normas que afectan a la competición, aplicándolas con *sentido común*, estando ajeno a lo que no atañe a la misma, y termina con el mantenimiento de la concentración en todo momento.



MOTIVACIÓN: Participación activa, comprometida, pero discreta, en la consecución de una buena competición, dispuesto e incluso exigente con las críticas constructivas.-

El arbitraje es duro, requiere dedicación y práctica y sólo se consigue una actuación brillante si existe la **sensación de disfrute** necesaria.

AUTOCONFIANZA: Se debe tener confianza en sí mismo en y en las propias habilidades, para mantener el control frente a cualquier adversidad.

La duda puede existir, una decisión errónea no debe hacer perder la confianza en sí mismo. Los recuerdos negativos y los errores deben considerarse como fuente de aprendizaje.

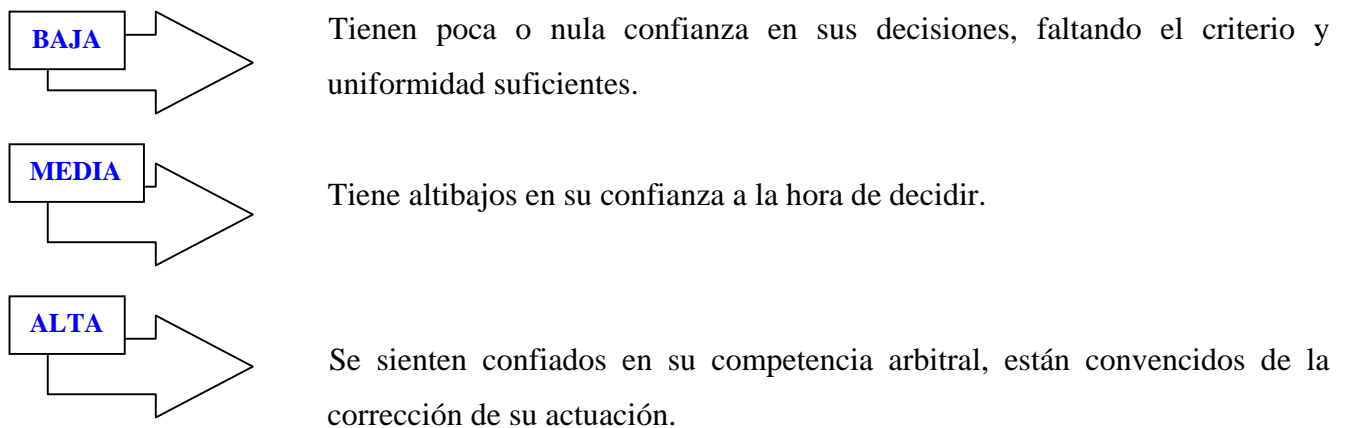
La autoconfianza en el deporte en general supone la creencia en que se está perfectamente capacitado para enfrentarse a las demandas de la competición. Por ejemplo, el competidor que sale en un combate de desempate en una competición por equipos.



En arbitraje también hay momentos en los que las variables y las circunstancias del combate requieren de mayor autoconfianza en el árbitro. Por ejemplo, al señalar un segundo *hansoku* a un competidor, o estimar el tiempo requerido para ordenar *wakare*.

La autoconfianza en el árbitro es fundamental para su actuación, fundamental a la hora de hacer una **autoevaluación** de la actuación, sin condescendencias, exigiéndose al máximo, para mejorar en la siguiente.

Hay tres grupos de árbitros según el nivel de confianza:



Esperando tener éxito, creyendo en la capacidad de actuar correctamente, se crea un estado positivo que facilita que se autocumpla.

La autoconfianza debe ser buscada por el interesado y ser fomentada por el resto de árbitros.

Rendimiento arbitral = capacidad + voluntad + autoconfianza



Pasos que permiten a los árbitros trazar los objetivos para conseguir mejorar su imagen de confianza:

- Practicar.
- Estudiar la normativa y reciclarse.
- Evitar cuantificar el éxito atendiendo a metas de resultado (Ejem.: subir de categoría) y aprender a establecerlo en relación con la calidad de la ejecución.
- Someterse a un plan formativo progresivo, con tutorías.
- Autoevaluación crítica.
- Autodisciplina en los entrenamientos técnicos y psicológicos
- Pensar con confianza: mantener actitud mental positiva controlando los pensamientos con técnicas de “autocharla”
- Estar en buena forma física.
- Establecer rutinas anteriores a la competición que rebajen la ansiedad.
- Aprender y practicar técnicas de autocontrol y relajación.
- Actitud positiva: creer que se puede conseguir y esforzarse en ello
- Visualizar situaciones conflictivas y su mejor solución



Otras consideraciones relativas al Árbitro:

- **Puntualidad:** presentándose al Responsable a la hora en que fueran citados, tanto al arbitraje como a las reuniones previas.
- **Presencia física:** aspecto cuidado, con la uniformidad que se requiera y sentándose, situándose y comportándose correctamente, evitando gestos innecesarios en todo momento
- **Material Técnico:** controlar y familiarizarse con el Material Técnico utilizado y responsabilizarse del mismo hasta el final de la competición, teniendo sus propias banderas y normativa para su consulta
- **Puesto:** no abandonarlo hasta que otro árbitro pueda sustituirle y siempre bajo la supervisión del Responsable.
- **Comportamiento:** corrección y respeto con los deportistas, entrenadores, oficiales de mesa y árbitros, así como con el resto de asistentes a la competición, ante cualquier situación o provocación

La cortesía lleva a la cortesía.

No puede empezar una competición si no hay equipo arbitral debidamente dispuesto.

Los kenshi no deben esperar a los árbitros



IV.- FUNCIONES Y CONCEPTOS GENERALES

Las Funciones y número de los árbitros, además de las descritas arriba, se estipulan en el Reglamento de Competiciones de *Kendo* y Arbitraje y en sus Reglas Auxiliares al que nos remitimos para su exhaustivo estudio.

El grupo de árbitros o *shinpan* estará formado por:

{	<i>Shinpan-cho</i>	{	<i>Shusin</i> <i>Fukushin</i>
	<i>Sinpan-shunin</i>		
	<i>Shinpan-in</i>		

No obstante, aún remitiéndonos al Reglamento de Competiciones de *Kendo* y Arbitraje y en sus Reglas Auxiliares para su exhaustivo estudio, consideraremos algunos puntos de interés a continuación:

1.- *SHINAI Y BOGU*

Deben poder apreciar la corrección de los *shinai*, velando por su seguridad y comprobando el cumplimiento de los pesos, medidas y características aprobadas, así como de la correcta colocación del *bogu*, evitando en todo momento cualquier riesgo relativo al defectuoso estado de los mismos.

TABLA ANEXA

2.- *SHIAI-JO*

Deben conocer las medidas físicas del *shiai-jo*, su marcación y señalización, velando por la correcta señalización del mismo, comprobando el cumplimiento de las medidas y características aprobadas.

TABLA ANEXA



3.- PUNTUACIONES Y MARCACIONES

Como *kenshi*, deben conocer las distintas marcaciones y decisiones adoptadas, sus consecuencias dentro del desarrollo del *shiai* y su expresión por medio de los gestos adecuados por los árbitros.

TABLA ANEXA

4.- DESARROLLO DEL SHIAI

La duración normal del *shiai* será de 5 minutos, pudiéndose acordar otra en cada Competición.

La competición podrá ser individual o por equipos, pudiéndose utilizar el sistema de *kachinuki*, o cualquier otro que decida la Organización.

La victoria del *shiai* se decide según las siguientes reglas:

- 1.- La victoria se decide generalmente según las reglas del *Sanbon-shobu*; no obstante, se puede acordar a *Ippon-shobu* en caso de necesidades en la organización del torneo.
- 2.- En el *Sanbon-shobu*, el competidor que primero consiga dos puntos durante el *Shiai*, será el ganador; no obstante, también vencerá el competidor que consiga un sólo punto, si el adversario no ha conseguido ninguno durante la duración del mismo.
- 3.- Si la victoria no se ha decidido durante el *Shiai*, será permitido *Encho*, donde el competidor que primero consiga un punto será el vencedor. O bien, la victoria se puede decidir por *Hantei* o *Chusen*, o bien el *Shiai* puede ser declarado *Hikiwake*.
- 4.- En caso de que la victoria se decida por *Hantei* o *Chusen*, la victoria será por un solo punto.

5.- PROTOCOLO DEL SHIAI

El Árbitro debe conocer los métodos de rotación y colocación tanto de los árbitros como de los competidores.

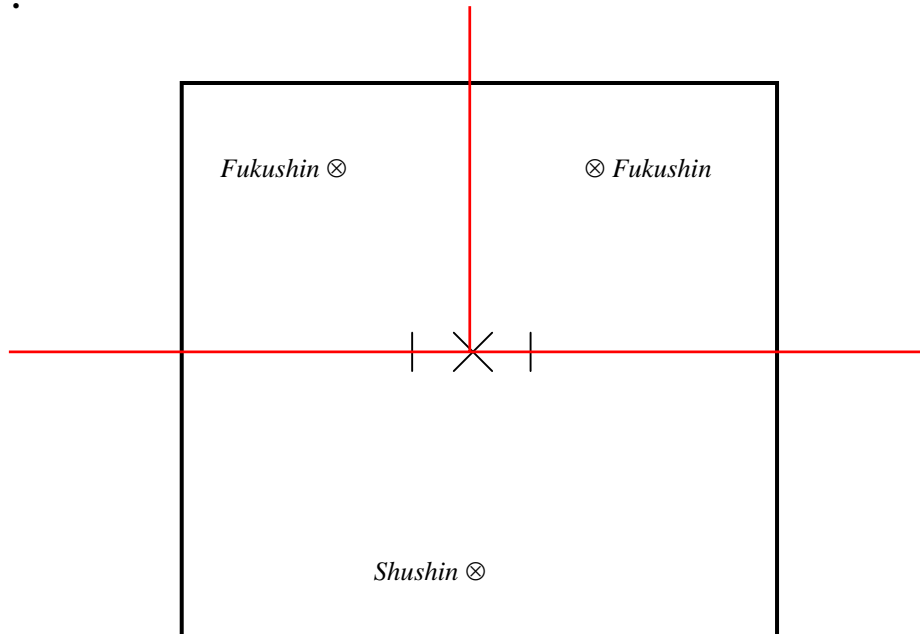
TABLA ANEXA

Además, deberá conocer todo lo relativo al método de saludos al inicio y final de competición y combates.



5.- SITUACIÓN Y COLOCAIÓN DE LOS ÁRBITROS

PRINCIPIO DEL ENCAJONAMIENTO: los árbitros, de manera coordinada, deben buscar que las acciones de los competidores queden siempre enmarcadas dentro del “**triángulo arbitral**”.



Según *Fukumoto-sensei* el árbitro principal puede detener el encuentro y ordenar que los competidores vuelvan a la posición de inicio si debido a la errónea colocación de los árbitros u otra situación, les fuera imposible apreciar con claridad las acciones de combate puntuables.

6.- UNIFORME DE LOS ÁRBITROS

Si no se estipula otra cosa, el uniforme debe ser:

- Chaqueta lisa azul oscura
- Pantalones grises lisos
- Camisa blanca lisa
- Corbata roja oscura lisa
- Calcetines azul oscuro lisos

No se deben portar objetos superfluos ni adornos (reloj, cadenas, etc.)



V.- IPPON / YUKO-DATOTSU

Según el Reglamento de Competiciones de *Kendo* y Arbitraje hay *ippon* cuando dos o tres *shinpan-in* señalizan *yuko-datotsu* o cuando un *shinpan-in* señala *yuko-datotsu* y los otros se abstienen..

El Reglamento de Competiciones de *Kendo* y Arbitraje y en sus Reglas Auxiliares define el *yuko-datotsu* como un golpe – en la misma dirección que el *jinbu* del *shinai* - o estocada correcta hecha en el *datotsu-bui* del *kendo-gu* del oponente con el *datotsu-bu* del *shinai* con gran espíritu y postura correcta seguido de *zanshin*.

También puede decidirse un combate o competición por *HANTEI*: 1º Destreza –ataques cercanos a *yuko-datotsu*- y 2º Actitud –movimientos postura y actitud más correctos-

FUKUMOTO-SENSEI, en el seminario de arbitraje de Bruselas de febrero de 2006, expuso que para apreciar un *ippon* hay que valorar:

- a) La corrección de la **postura** corporal: erguida
- b) *Datotsu-bui*, llegar con claridad a la parte correcta del contrario.
- c) *Datotsu-bu*, llegar con la parte buena del *shinai*: correcta orientación de manos y *shinai*.
- d) **Distancia**.
- e) **Fuerza** suficiente. Se actúa con todo el cuerpo
- f) *Zanshin*

TAKIZAWA-SENSEI en el curso de competición de Mallorca de agosto 2006, especificaba 6 puntos importantes para *ippon*:

- 1º **ENERGÍA:** Realización del ataque con energía y decisión. (Fuerza)
- 2º **CUERPO:** Posición correcta y erguida del cuerpo. (También la distancia).
- 3º *DATOTSU-BUI:* Destino físico correcto del ataque al contrario.
- 4º *DATOTSU-BU:* *Mono-uchi* o último tercio del *shinai*, aunque par atacar *Do* admite que se pase del *nakayui*.
- 5º **FILO:** Orientación correcta del *shinai* hacia la dirección de corte.
- 6º **ZANSHIN:**



V.- OTRAS CUESTIONES A COMENTAR EN CLASE

- 1º Acciones prohibidas y penalizaciones
- 2º *Torikeshi*
- 3º *Tsuba-zeriai*
- 4º *Wakare*
- 5º Orientación del *tsuru*
- 6º Lesiones y accidentes
- 7º *Kiken*
- 8º *Gogi / Igi*

Los competidores deben saber que no está permitido protestar las decisiones tomadas por los árbitros.



No obstante, la Organización del Torneo podrá encomendar otras tareas y funciones a los Árbitros relacionadas y encaminadas al buen desarrollo del Torneo, además de poder acordar cualquier otro tipo de cuestiones relativas a la competición.



VI.- TABLAS Y ANEXOS

- GUÍA DE ANOTACIÓN DE PUNTUACIONES E INDICACIONES
- EJEMPLO DE TABLERO ANOTADO EN COMPETICIÓN POR EQUIPOS
- *SENKOKU* DE *SHINPAN-IN* Y MOVIMIENTOS DE *SHINPAN-KI*
- ESPECIFICACIONES DEL *SHINAI* Y *TSUBA*
- MEDIDAS DE *SHIAI-JO* Y DESCRIPCIÓN DE *SHINAI*
- *KENDO-GU*, *DATOTSU-BUI*, *NAFUDA* *SINPAN-KI* Y *KANTOKU-KI*
- ACTUACIONES Y GESTOS ARBITRALES
- COLOCACIÓN DE ÁRBITROS Y COMPETIDORES
- ROTACIÓN Y SUSTITUCIÓN DE ÁRBITROS
- GLOSARIO



GUÍA DE ANOTACIÓN DE PUNTUACIONES E INDICACIONES

Respecto a los *Senkoku* de los *Shushin*, los anotadores indicarán los resultados mediante los siguientes símbolos en el tablero o cuadro para informar el desarrollo del *Shiai* a los árbitros, competidores y público.

SITUACIÓN	SÍMBOLO	INDICACIONES
<i>Yuko-datotsu</i>	 	 <i>M Men K Kote D Do T Tsuki</i> El orden en que se apuntan los símbolos de <i>Ippon</i> son las que se exponen en la Tabla 2 en el combate del <i>Taisho</i> (se ponen en el lado del que hace el <i>ippon</i>)
<i>Hansoku</i>		El <i>Hansoku</i> se indica con un triángulo rojo colocado como se muestra en la Tabla 2
<i>2º Hansoku</i>		Al cometer <i>2º Hansoku</i> , se borran los triángulos y se anota el Símbolo en el lado del oponente
<i>Sosai</i>		En <i>Sosai</i> , el símbolo de <i>Hansoku</i> debe dejarse. El nº de <i>hansoku</i> deberá figurarse en un apartado del cuadro de puntuación.
Victoria por <i>Hantei</i>		Se indica con el símbolo:
Victoria por <i>Chusen</i>		Se indica con el símbolo:
<i>Ippon-gachi</i>		Si el combate termina 1 a 0, deberá indicarse:
<i>Encho</i>		En <i>Encho</i> el símbolo se situará abajo y en el centro de la línea separadora de ambos combatientes.
<i>Hikiwake</i>		El símbolo X se sitúa en el centro de la línea separadora
<i>Fusen-gachi, Kiken o Shiai-funo</i>		Los símbolos se pondrán en el lado del ganador; <i>Encho</i> se indica con un solo círculo:



EJEMPLO DE TABLERO ANOTADO EN COMPETICIÓN POR EQUIPOS

		<i>Nombre del Shushin</i>		
	<i>Nombre del Fukushin</i>			<i>Nombre del Fukushin</i>
ORDEN	NOMBRE EQUIPO	BLANCO	ROJO	NOMBRE EQUIPO
<i>Senpo</i>	Nombre competidor		1 M	Nombre competidor
<i>Jiho</i>	Nombre competidor		E H	Nombre competidor
<i>Chuken</i>	Nombre competidor	○ ○		Nombre competidor
<i>Fukusho</i>	Nombre competidor	H X M		Nombre competidor
<i>Taisho</i>	Nombre competidor	▲ 2° K	3° 1° T M ▲	Nombre competidor
	Victorias	Puntos	Puntos	Victorias
RESULTADO				

Nota: La situación del equipo rojo y del equipo blanco debe coincidir con los colores de las *Shinpan-ki* del *Shushin* cuando se sitúen unos frente a otros

Observaciones: En relación al *Kojin-shiai*, se debe utilizar un tablero apropiado en cada torneo.



SENKOKU DE SHINPAN-IN Y MOVIMIENTOS DE SHINPAN-KI

	SITUACION	SENKOKU/VOCES	SHINPAN-KI/MOVIMIETO BANDERAS	FIG.
Comienzo	Comienzo del <i>Shiai</i>	<i>Hajime</i>	Mantener ambas banderas a los lados del cuerpo	9
Reanudación	<i>Reanudación del Shiai</i>	<i>Hajime</i>	Mantener ambas banderas a los lados del cuerpo	9
Suspensión	Suspensión del <i>Shiai</i>	<i>Yame</i>	Alzar ambas banderas en vertical	14
Yuko- datotsu	Decisión de <i>Yuko- datotsu</i>	<i>Men, Kote, Do, Tsuki</i> <i>Ari</i>	Alzar la bandera y situarla diagonalmente	10
	Denegación de <i>Yuko- datotsu</i>		Cruzar repetidamente las banderas abajo	11
	Abstención de juzgar		Mantener ambas banderas cruzadas abajo (roja externamente)	12
	<i>Torikeshi</i> de <i>Yuko- datotsu</i>	<i>Torikeshi</i>	Cruzar repetidamente las banderas abajo	11
	Comienzo de <i>Nihon-me</i>	<i>Nihon-me</i>	Bajar la bandera alzada	10
	Comienzo de <i>Shobu</i>	<i>Shobu</i>	Bajar la bandera alzada	10
Decisión de victoria	Decisión de Victoria	<i>Shobu-ari</i>	Bajar la bandera alzada	10
	Comienzo de <i>Encho</i>	<i>Encho - hajime</i>	Mantener ambas banderas a los lados del cuerpo	9
	<i>Ippon-gachi</i>	<i>Shobu-ari</i>	Alzar la bandera y situarla diagonalmente	10
	1. Anuncio de <i>Hantei</i>	1. <i>Hantei</i>	1. Alzar la bandera y situarla diagonalmente 2. Bajar la bandera alzada	10
	2. Victoria por <i>Hantei</i>	2. <i>Shobu-ari</i>		
	Victoria por <i>Kiken</i>	<i>Shobu-ari</i>	Alzar la bandera y situarla diagonalmente	
	<i>Hikiwake</i>	<i>Hikiwake</i>	Cruzar ambas banderas arriba de la cabeza y frente a ella	13
	Incapacitación en el <i>Shiai</i>	<i>Shobu-ari</i>	Alzar la bandera y situarla diagonalmente	10
	Victoria por <i>Chussen</i>	<i>Shobu-ari</i>	Alzar la bandera y situarla diagonalmente	10
	<i>Daihyosha-sen</i>	<i>Hajime</i>	Mantener ambas banderas a los lados del cuerpo	9
Gogi	Llamada a <i>Gogi</i>	<i>Gogi</i>	Levantar ambas bandera con la mano derecha	16
	Señalar resultado		El árbitro señala con la bandera	
Hansoku	Abuso de drogas, insultos, actos ofensivos o uso de equipamiento prohibido	<i>Shobu-ari</i>	Alzar la bandera y situarla diagonalmente	10
	Atrapar o zancadillear al oponente	<i>Hansoku (1 ó 2) kai</i>	1º se levanta diagonalmente y abajo la bandera, se declara el nº de falta con los dedos hacia el infractor	17
	Empujar al oponente fuera del <i>Shiai-jo</i>	<i>Hansoku (1 ó 2) kai</i>	Igual que arriba	17
	Caida del <i>Shinai</i>	<i>Hansoku (1 ó 2) kai</i>	Igual que arriba	17
	Pedir descanso sin causa justa	<i>Hansoku (1 ó 2) kai</i>	Igual que arriba	17
	<i>Hansoku</i> simultáneo de ambos competidores	<i>Hansoku (1 ó 2) kai</i>	Se lavantan diagonalmente y abajo ambas banderas	18
	Otras infracciones del Reglamento	<i>Hansoku (1 ó 2) kai</i>	1º se levanta diagonalmente y abajo la bandera, se declara el nº de falta con los dedos hacia el infractor	17
	2º <i>Hansoku</i>	<i>Indicar con los dedos</i> <i>Hansoku- nikai</i> y luego <i>Ippon-ari</i>	Alzar la bandera y situarla diagonalmente	10
Solicitud de <i>Sosai</i>	<i>Sosai</i> o <i>Onajiku-sosai</i> despues de 2 salidas	Cruzar repetidamente las banderas abajo	11	
Wakare	1. Si <i>Tsuba-zeriai</i> prolongado	1. <i>Wakare</i>	1. Situar banderas adelante y horizontalmente 2. Bajar las banderas	15
	2. Reanudación de <i>Shiai</i>	2. <i>Hajime</i>		
<i>Kiken</i> , Insulto, Accidente	Incapacitación por insulto, accidente o <i>Kiken</i>	<i>Shobu-ari</i>	Alzar la bandera y situarla diagonalmente	10



ESPECIFICACIONES DEL SHINAI Y TSUBA

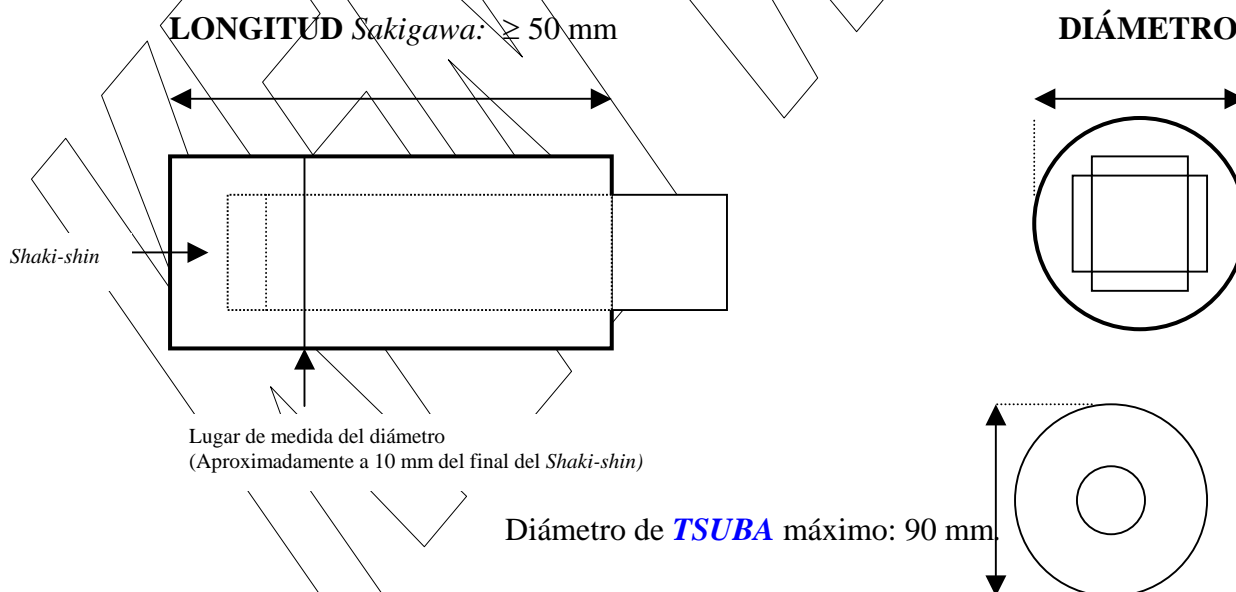
A – Itto

	SEXO	12 A 15 AÑOS	15 A 18 AÑOS	MAYORES DE 18 AÑOS
LONGITUD	HOMBRE Y MUJER	≤ 114 cms	≤ 117 cms	≤ 120 cms
PESO	HOMBRE	≥ 440 grs	≥ 480 grs	≥ 510 grs
	MUJER	≥ 400 grs	≥ 420 grs	≥ 440 grs
DIÁMETRO	HOMBRE	≤ 25 mm	≤ 26 mm	≤ 26 mm
	MUJER	≤ 24 mm	≤ 25 mm	≤ 25 mm

B – Nito

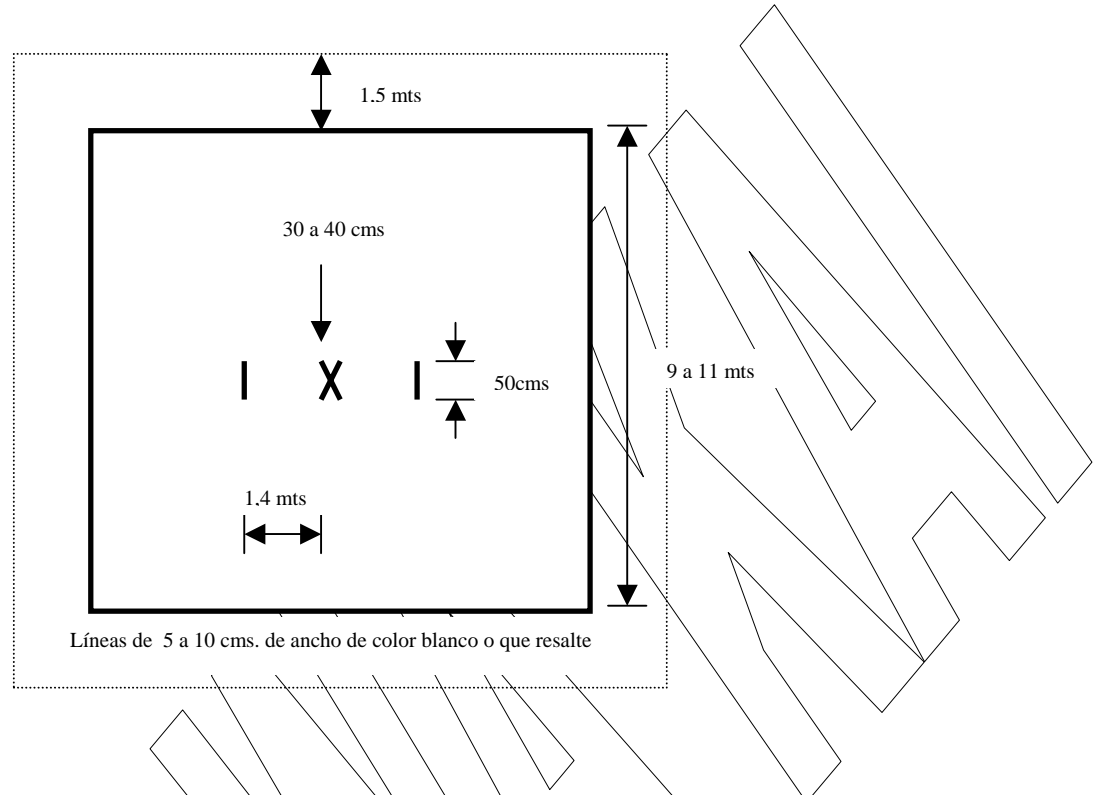
	SEXO	MAYORES DE 18 AÑOS	
		DAITO (SHINAI LARGO)	SHOTO (SHINAI CORTO)
LONGITUD	HOMBRE Y MUJER	≤ 114 cms	≤ 62 cms
PESO	HOMBRE	≥ 425 grs	280 grs ≤ w ≤ 300 grs
	MUJER	≥ 400 grs	250 grs ≤ w ≤ 280 grs
DIÁMETRO	HOMBRE	≥ 25 mm	≥ 24 mm
	MUJER	≥ 24 mm	≥ 24 mm

Medidas de la longitud y diámetro del **SAKIGAWA**

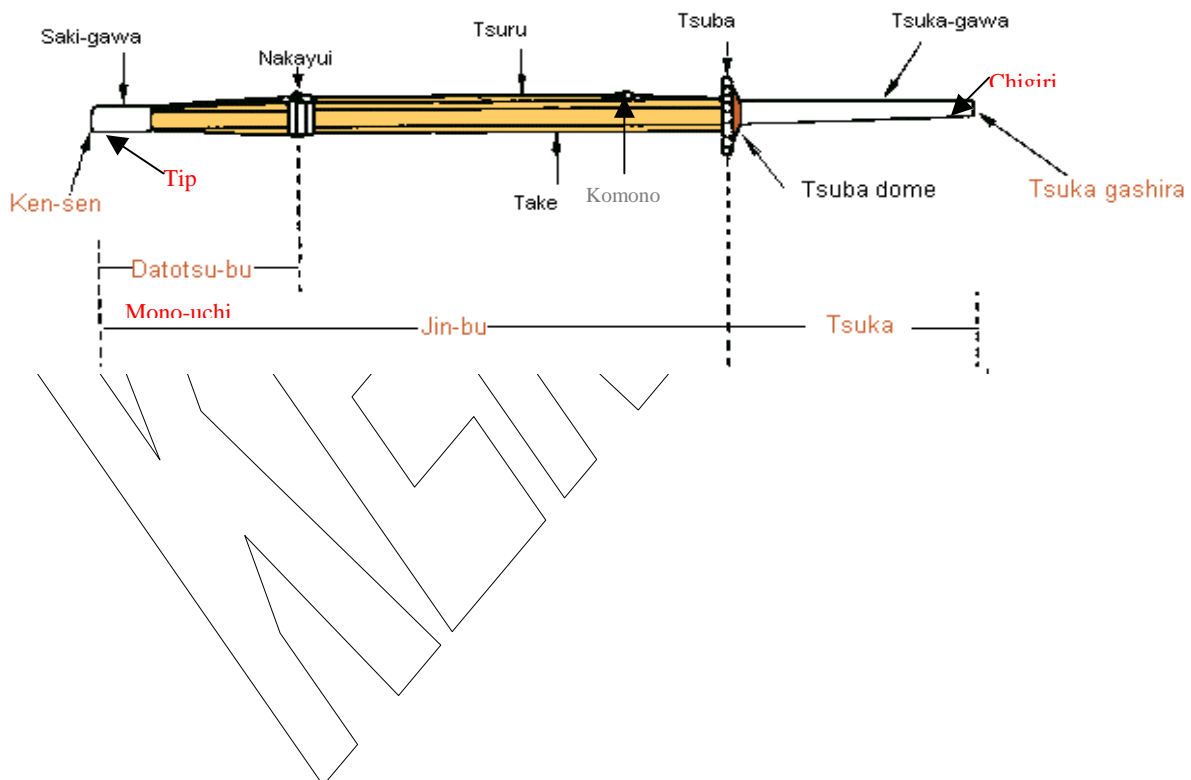




MEDIDAS DE SHIAI-JO

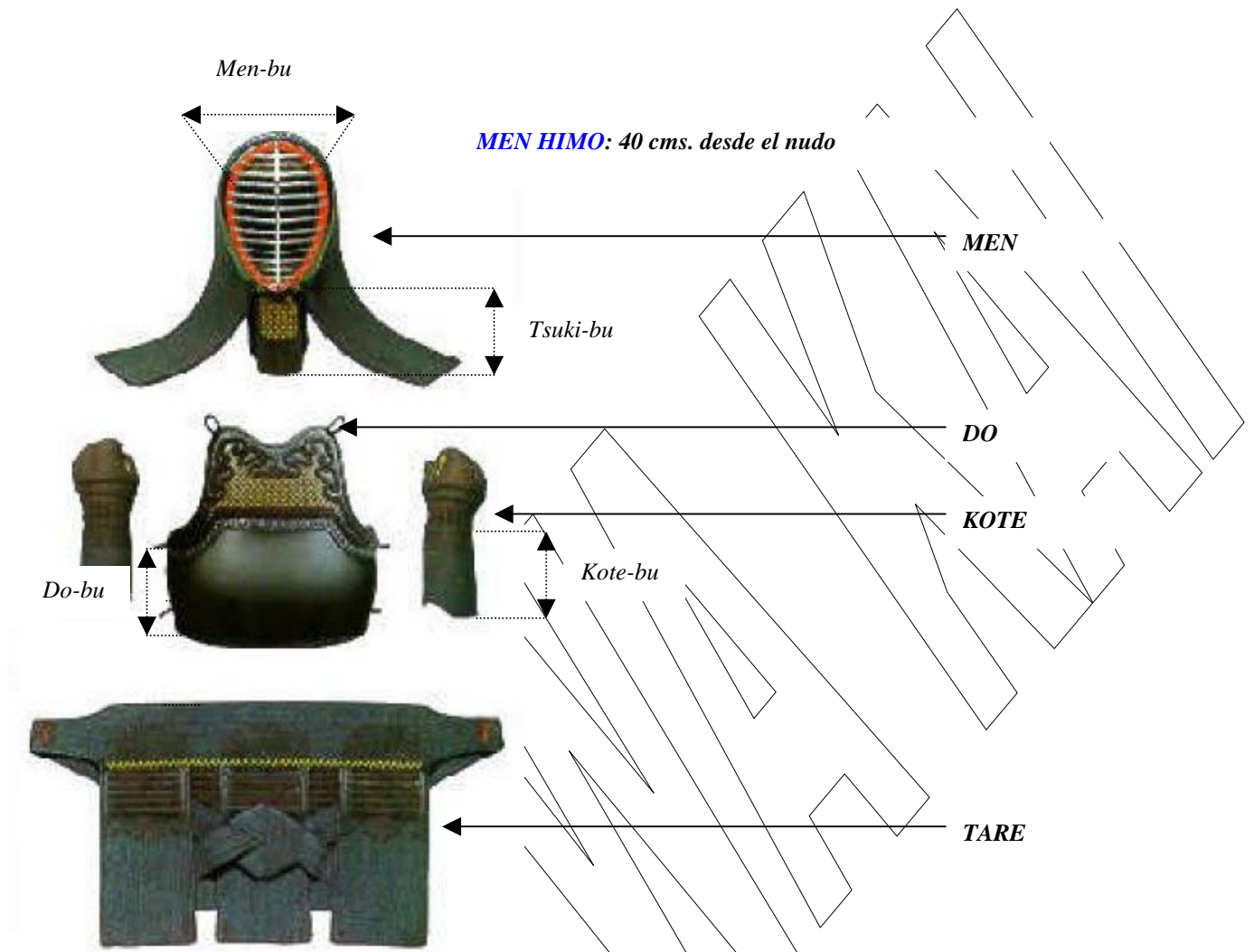


DESCRIPCIÓN DE SHINAI

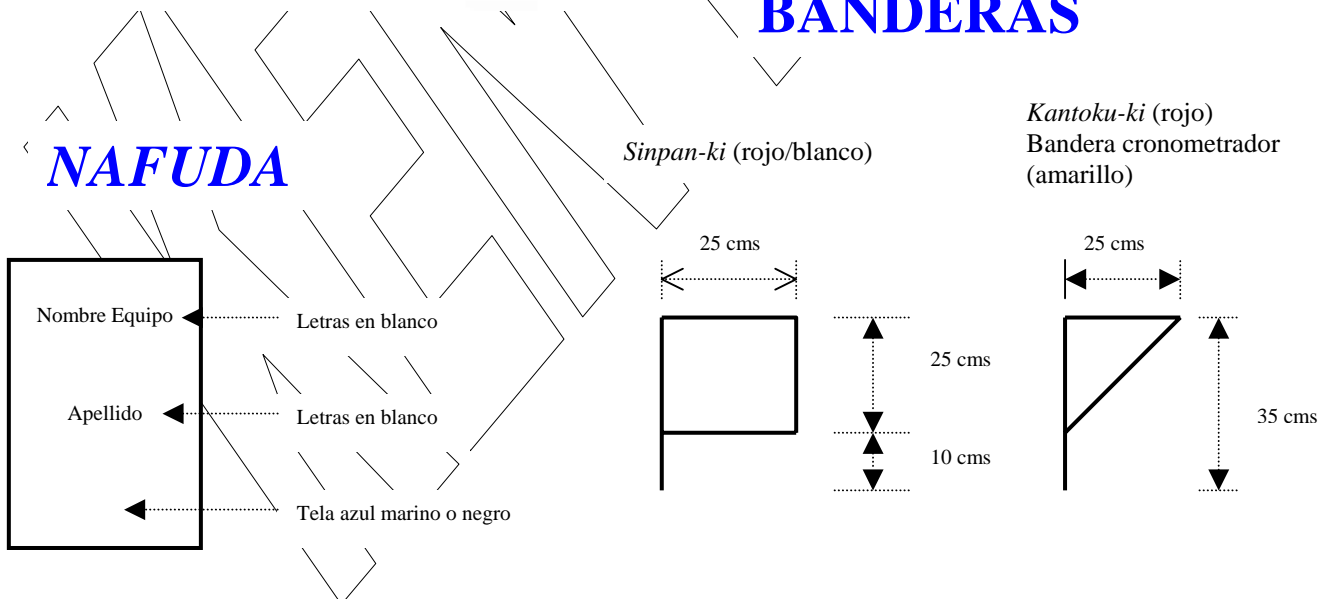




KENDO-GU Y DATOTSU-BUI



BANDERAS





COLOCACIÓN DE ÁRBITROS Y COMPETIDORES DANTAI-SHIAI

Fig.1: Colocación al principio y final del *Shiai*

Fig. 2: Colocación al principio y final del *Shiai*

⊗ *Ritsu-rei* Localización de competidores y árbitros

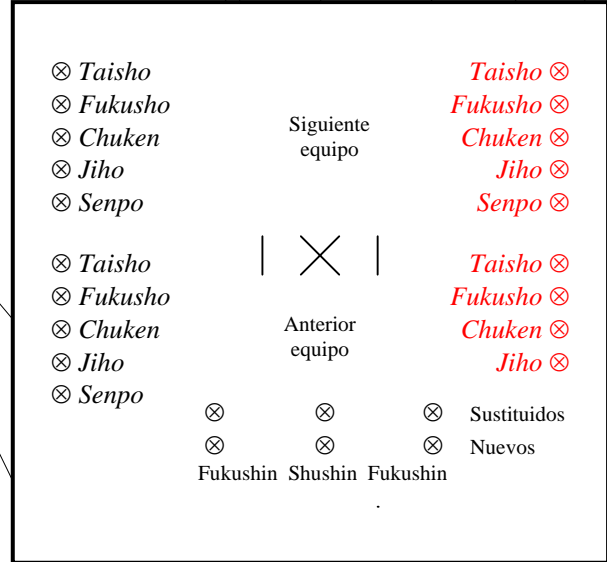
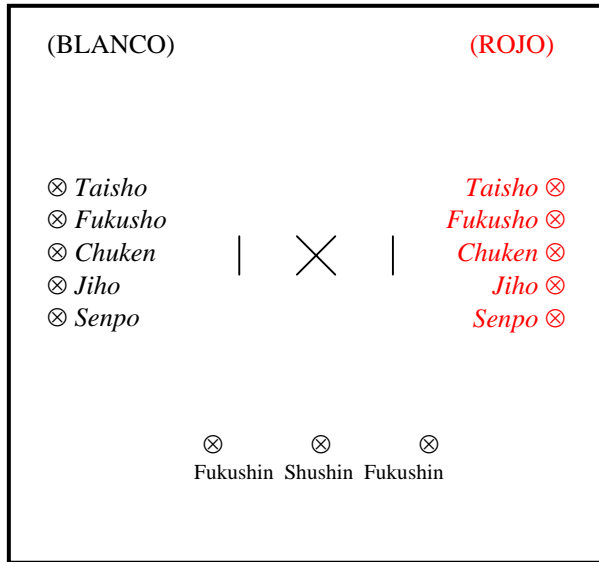
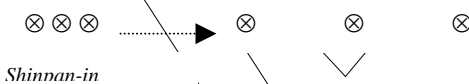
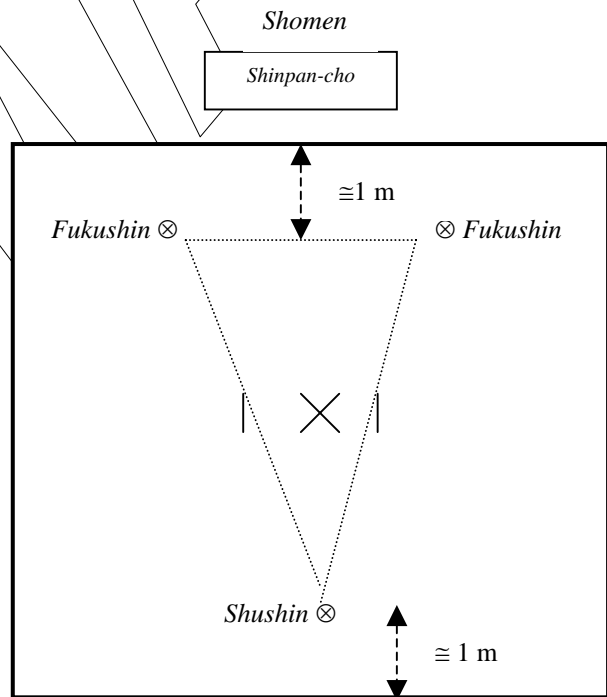
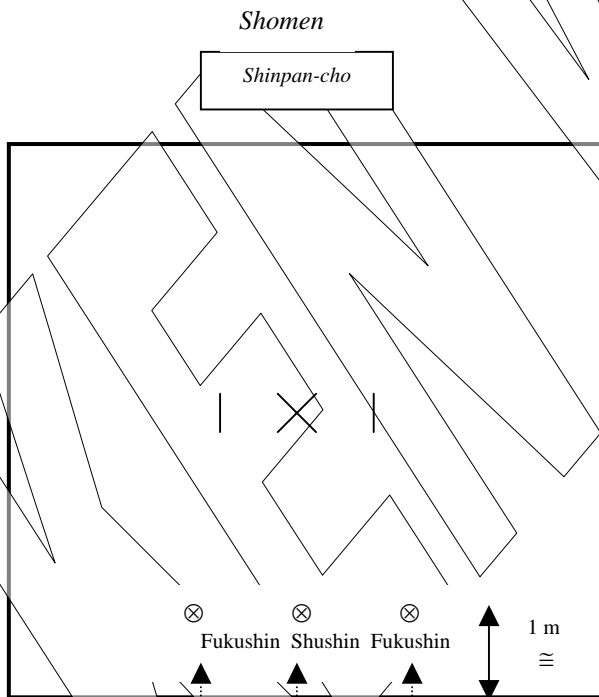


Fig. 3: Colocación de los *Sinpan-in*

Fig. 4: *Sinpan-in* antes del comienzo





ROTACIÓN Y SUSTITUCIÓN DE ÁRBITROS

Fig. 5: Rotación de Árbitros

Shomen
Shinpan-cho

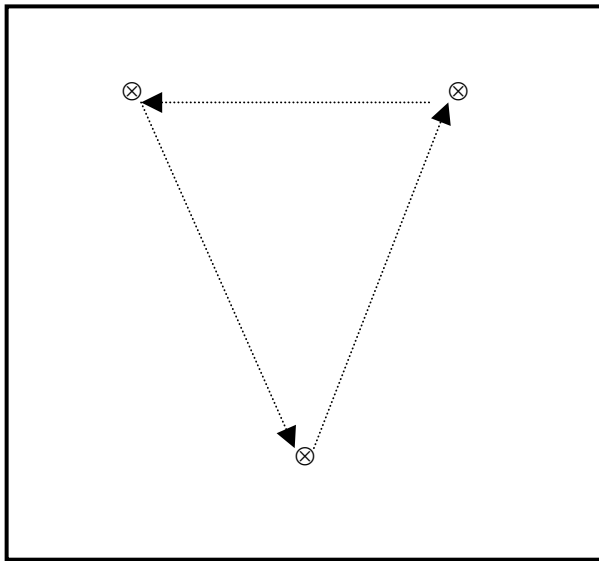


Fig. 6: Sustitución de Árbitros (A)

Shomen
Shinpan-cho

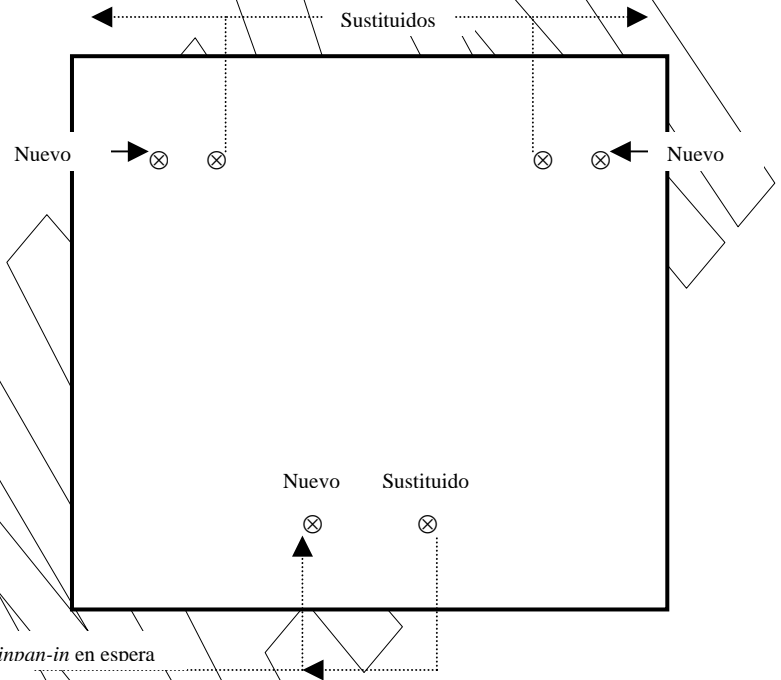


Fig. 7: Sustitución de Árbitros (B)

Shomen
Shinpan-cho

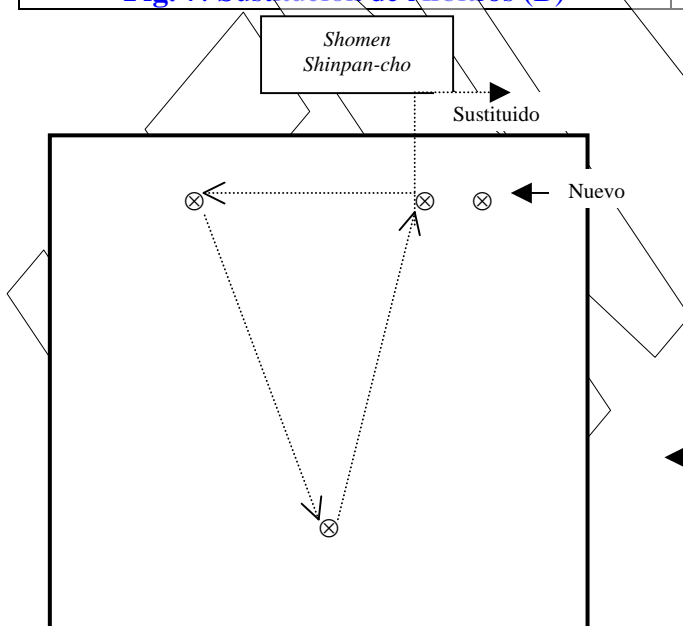
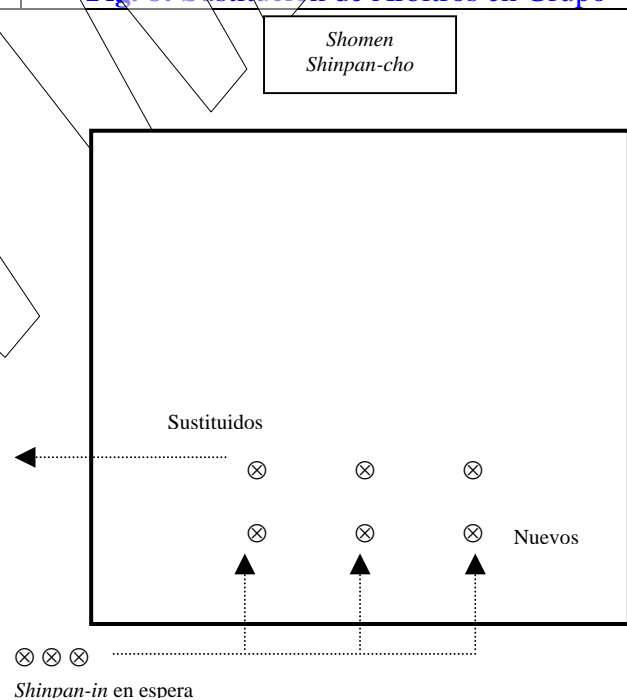


Fig. 8: Sustitución de Árbitros en Grupo

Shomen
Shinpan-cho





ACTUACIONES Y GESTOS ARBITRALES

Fig. 9: Comienzo, reanudación y final
 Mantener ambas banderas a los lados del cuerpo



Fig. 10: Yuko-datotsu, Hantei o decisión de Victoria.
 Alzar la bandera y situarla diagonalmente.



Fig. 11: Torikeshi de Yuko-datotsu o Sosai.
 Cruzar repetidamente las banderas abajo



Fig. 12: Abstención de juzgar Yuko-datotsu.
 Mantener abajo ambas banderas cruzadas



Fig. 13: Hikiwake
 Ambas banderas cruzadas arriba y al frente



Fig. 14: Suspensión
 Alzar ambas banderas perpendiculares al suelo



Fig. 15: Wakare
 Banderas adelante horizontalmente



Fig. 16: Gogi
 Levantar ambas banderas con la mano derecha
 Mantener ambas banderas a



Fig. 17: Hansoku
 Bandera diagonal hacia abajo y
 despues
 Indicar nº de Hansoku



Fig. 18: Hansoku simultaneo
 Ambas Banderas diagonal mente hacia abajo





GLOSARIO

A	
Aiuchi:	Dos Yuko-datotsu hechos mutuamente y simultáneamente.
C	
Chigiri:	Pequeña pieza de metal que mantiene unidas las cuatro piezas de bambú del shinai. Sirve para mantener la forma del shinai y como medida de seguridad.
Chuken:	El tercer competidor en los equipos de cinco personas.
Chusen:	Decidir el ganador mediante un sistema aleatorio.
D	
Daihyosha:	Shiai-sha representante de un equipo.
Daihyosha-sen:	Shiai del Daihyosha.
Daito:	Espada larga.
Dantai:	Equipo
Dantai-shiai:	Combate por equipos.
Datotsu:	Golpes o estocadas.
Datotsu-bu:	Partes del shinai que se usan para golpes o estocadas válidos.
Datotsu-bui:	Áreas objetivo para golpes o estocadas válidos.
Do:	Pieza del equipo de kendo que protege las áreas del pecho y del estómago.
Do-bu:	La parte izquierda y derecha del Do.
E	
Encho:	Combate extraordinario (en tiempo extra).
F	
Fukushin:	Árbitro secundario
Fukusho:	Cuarto competidor de un equipo de cinco.
Fusei-yogu:	Equipamiento prohibido.
Fusen-gachi:	Victoria concedida por expulsión o infracción del oponente.
G	
Gogi:	Consulta entre árbitros durante un shiai.
H	
Hakama:	Falda-pantalón
Hansoku:	Falta
Hantei:	Decisión de victoria basada en el juicio de Shinpan-in y no en Yuko-datotsu.
Hasuji:	Dirección del filo del de la espada.
Hikiwake:	Empate.
I	
Igi:	Protesta
Ippon-gachi:	Victoria por un punto.
Ippon-shobu:	Combate a un punto.
Itto:	Shinai.
J	
Jinbu:	Filo de la espada en la parte opuesta al Tsuru.
Jogai:	Salida de la zona de combate.
Jiho:	Segundo competidor de un equipo.
K	
Kachinuki:	Competición donde el Shiai-sha combate hasta ser eliminado.
Kaishi-sen:	Líneas donde se sitúan los Shiai-sha cuando desenfundan el shinai al principio y final del mismo.
Kakari-in:	El personal a cargo del control del tiempo, anotaciones, aviso y revisión de los competidores, etc...
Kantoku:	Entrenador.
Kantoku-ki:	Bandera del entrenador.
Kamae:	Postura.
Kendo-gi:	Chaqueta.
Kendo-gu:	Armadura.
Kiken:	Falta.
Kiken-sha:	Infractor.
Kojin-shiai:	Competición de combates individuales.
Kote:	Un guante.
Kote-bu:	Antebrazo derecho e izquierdo.
M	
Mejirushi:	Cinta roja o blanca usada en las competiciones.
Men:	Casco.
Men-bu:	Parte superior, derecha e izquierda de la cabeza.
Men-himo:	Cuerdas del men.
Monouchi:	Parte de la espada que corta mejor.



CURSO DE ÁRBITROS DE KENDO
FEDERACIÓN MADRILEÑA DE JUDO Y D.A
MADRID- ENERO 2007



N	
Nafuda:	Funda con el nombre.
Nihon-me:	Segundo punto.
Nito:	Dos shinai.
Noto:	Envainar la espada.
R	
Rei:	Saludo.
Ritsu-rei:	Saludo en pie.
S	
Sage-to:	Llevar la espada en la mano.
Saki-gawa:	Cubierta de la punta del shinai.
Saki-shin:	Tapón interno en la punta del shinai.
Sanbon-shobu:	Combate a tres puntos.
Seiza:	Forma de sentarse con las rodillas en el suelo y la cadera sobre los talones
Senkoku:	Anuncio.
Senpo:	Primer competidor del equipo.
Shiai:	Combate.
Shiai-funo:	Incapacitación.
Shiai-funo-sha:	Competidor incapacitado.
Shiai-jo:	Área de competición.
Shiai-sha:	Competidor.
Shinai:	Espada de bambú.
Shinpan:	Árbitros.
Shinpan-cho:	Director de árbitros.
Shinpan-in:	Árbitro.
Shinpan-ki:	Banderas de árbitros.
Shinpan-shunin:	Árbitro que preside un Shiai-jo.
Shobu: T	ercer punto después de un empate.
Shomen:	Área donde se sitúa la presidencia del torneo. También la zona central superior del Men
Shoto:	Espada corta.
Shushin:	Árbitro jefe.
Sogo-no-rei:	Saludo mutuo.
Sonkyo:	Postura en cuclillas.
Sosai:	Compensación.
T	
Taisho:	Último competidor del equipo.
Taito:	Forma de llevar la espada a la altura de la cadera.
Tare:	Protector de la cadera.
Torikeshi:	Revocación.
Tsuba:	Guarda de espada.
Tsuba-zeriai:	Situación en la que los competidores están a más corta distancia con las tsuba en contacto, con los shinai ligeramente desviados a la derecha.
Tsuka:	Empuñadura.
Tsuki-bu:	Garganta.
Tsuru:	Cuerda.
W	
Wakare:	Separación.
Y	
Yame:	Parada (del combate).
Yuko:	Válido.
Yuko-datotsu:	Golpe o estocada válida.
Z	
Zanshin:	Estado de alerta mental y físico contra los contraataques del oponente.

Nota: Dirigirse para más detalles de cada palabra, al diccionario de *Kendo* japonés-inglés de la All Japan *Kendo* Federation.