



FEDERACIÓN MADRILEÑA DE JUDO Y D.A.



Reglamento de las Competiciones de Kendo y Arbitraje

Reglas Auxiliares de las Competiciones de Kendo y Arbitraje

Guía de las Competiciones de Kendo y Arbitraje

TRADUCCIÓN: ASUN GONZÁLEZ
GRÁFICOS: JESÚS GONZÁLEZ

Madrid, julio de 2002
(Rev. 11/2008)



Reglamento de las Competiciones de Kendo y Arbitraje

Reglas Auxiliares de las Competiciones de Kendo y Arbitraje

Guía de las Competiciones de Kendo y Arbitraje

TRADUCCIÓN: ASUN GONZÁLEZ
GRÁFICOS: JESÚS GONZÁLEZ

Revisado Noviembre 2008

ÍNDICE

REGLAMENTO DE COMPETICIONES DE KENDO Y SU ARBITRAJE (REGLAMENTO)

Artículo 1	Objetivo del Reglamento	5
	Parte I: Shiai	5
	Capítulo 1: Reglas Generales	5
Artículo 2	<i>Shiai-jo</i>	5
Artículo 3	<i>Shinai</i>	6
Artículo 4	Kendo-gu	6
Artículo 5	Uniforme	6
	Capítulo 2: Shiai	7
	Sección 1 : Temas relativos al Shiai	7
Artículo 6	Duración del <i>Shiai</i>	7
Artículo 7	Decisión de Victoria	8
Artículo 8	<i>Dantai-shiai</i>	9
Artículo 9	Comienzo y Final del <i>Shiai</i>	9
Artículo 10	Suspensión y Reanudación del <i>Shiai</i>	9
Artículo 11	Solicitud de Interrupción del <i>Shiai</i>	10
Artículo 12	<i>Yuko-datotsu</i>	10
Artículo 13	<i>Datotsu-bu del Shinai</i>	10
Artículo 14	<i>Datotsu-bui</i>	11
	Capítulo 3: Prohibiciones	11
	Sección 1: Acciones Prohibidas	11
Artículo 15	Consumo de drogas	11
Artículo 16	Insultos o Comportamiento ofensivo	11
Artículo 17	Otras prohibiciones	11
	Sección 2: Penalizaciones	12
Artículo 18	Expulsión	12
Artículo 19	<i>Fusei-yogu</i>	13
Artículo 20	Otros	13
	Parte II: Shinpan	14
	Capítulo 1: Reglas Generales	14
Artículo 21	Componentes del grupo de <i>Shinpan</i>	14

REGLAS AUXILIARES EN LA COMPETICIÓN DE KENDO Y SU ARBITRAJE (REGLAS AUXILIARES)

Artículo 1	<i>Shiai-jo</i>	
Artículo 2	<i>Shiai</i>	
Artículo 3	<i>Kendo-gu</i>	
Artículo 4	<i>Mejirushi del Shiai-sha</i>	
Artículo 5	<i>Nafuda para el Shiai-sha</i>	
Artículo 6	Especificaciones sobre las <i>Shinpan-ki</i> y Otros	
Artículo 7	Uso de protecciones y Otros	
Artículo 8	Entrada y Salida del <i>Shiai-jo</i> y la formas del <i>Shiai-sha</i>	
Artículo 9	<i>Hantei</i>	
Artículo 10	<i>Hasuji</i>	
Artículo 11	<i>Yuko-datotsu</i> en situaciones especiales	
Artículo 12	<i>Datotsu</i> no válido	
Artículo 13	<i>Datotsu-bui</i>	
Artículo 14	Drogas prohibidas	
Artículo 15	<i>Jogai</i>	
Artículo 16	Otras acciones que infringen las Reglas Auxiliares	
Artículo 17	<i>Sosai de Hansoku</i>	

Artículo 22	<i>Shinpan-cho</i>	14
Artículo 23	<i>Shinpan-shunin</i>	15
Artículo 24	<i>Shinpan-in</i>	15
Artículo 25	Grupo de <i>Kakari-in</i>	16
Capítulo 2: Shinpan		
Sección 1: Temas		
Relacionados con <i>Shinpan</i>		
Artículo 26	Decisión de <i>Yuko-datotsu</i>	17
Artículo 27	Torikeshi de <i>Yuko-datotsu</i>	17
Artículo 28	Errores en decisiones de <i>Yuko-datotsu</i> y Otros	17
Artículo 29	Forma de Actuar del <i>Shinpan</i>	18
Sección 2: Disposiciones del <i>Shinpan-in</i>		
Artículo 30	Lesiones y Accidentes	19
Artículo 31	<i>Kiken</i>	19
Artículo 32	Puntos ganados por el <i>Shiai-funo-sha</i> o <i>Kiken-shi</i>	20
Artículo 33	Puntos o posición adquirida del infractor	20
Sección 3: Gogi o Igi		
Artículo 34	<i>Gogi</i>	20
Artículo 35	<i>Igi</i>	20
Artículo 36	Dudas	20
Artículo 29	<i>Igi</i> contra posibles errores en las decisiones del <i>Shinpan-in</i>	20
Capítulo 3: Senkoku y uso de las <i>Shinpan-ki</i>		
Artículo 37	<i>Senkoku</i>	21
Artículo 38	Uso de las <i>Shinpan-ki</i>	21
Capítulo 4: Complementos		
Artículo 39	Materias Complementarias	21
..		
Apéndice.		
Tabla 1:	<i>Senkoku</i> del <i>Shinpan-in</i> y Señalización con las	22

<i>Shinpan-ki</i>	
Tabla 2: Características del <i>Shinai</i>	23
Figura 1: <i>Shiai-jo</i>	24
Figura 2: Partes del <i>Shinai</i>	24
Figura 3: <i>Kendo-gu</i> y <i>Datotsu-bui</i>	25
Figura 4: <i>Nafuda</i>	25
Figura 5: Características de las banderas	25

(Objetivo del Reglamento)

Artículo 1: El objetivo del Reglamento es conseguir que los competidores desarrollen un combate justo en las competiciones de la Federación Internacional de Kendo de acuerdo con los principios de la espada, así como realizar un arbitraje correcto y sin prejuicios.

Parte I: *Shiai*

Capítulo 1: Reglas generales

(*Shiai-jo*)

Artículo 2: Por regla general, el *Shiai-jo* debe tener un suelo de madera y con las siguientes características:

1. La forma del *Shiai-jo* debe ser un cuadrado o rectángulo de 9 a 11 metros de lado incluyendo el ancho de las líneas que lo delimitan.
2. El centro del *Shiai-jo* debe estar señalizado con dos líneas cruzadas y dos *Kaishi-sen* o pequeñas líneas que se marcan a la misma distancia y a ambos lados del centro. La longitud del *Kaishi-sen* y la distancia entre ellas se especifican en las Reglas Auxiliares,

Artículo 1: Las especificaciones sobre el *Shiai-jo* del Art. 2 del Reglamento son las siguientes:

1. Alrededor del *Shiai-jo* se dejará una distancia de al menos 1,5 metros.
2. Las líneas deben tener un ancho de 5 a 10 cm. y el color por lo general, será blanco.
3. La cruz central del *Shiai-jo*, la longitud de *Kaishi-sen* y la distancia entre ellas se muestran en la Figura 1.

(shínai)

Artículo 3: El *Shinai* debe ser de bambú, o de material sintético sustituto del bambú homologado por la ALL JAPAN KENDO FEDERATION. La forma, longitud y peso del *Shinai* y las características de la *Tsuba* se especifican en las Reglas Auxiliares.

Artículo 2: Las características del *Shinai* a las que se refiere el Art. 3 del Reglamento son las siguientes:

1. El *Shinai* estará formado por 4 láminas y no debe tener en su interior otros objetos excepto el *Saki-Shin* que está dentro del *Saki-gawa* y el *Chigiri* incrustado al final de la *Tsuka*. Los nombres de las partes del *Shinai* se indican en la Figura 2.
2. Las características del *Shinai* se indican en la Tabla 2, A y B; la longitud indicada se refiere a la total del *Shinai* incluyendo los accesorios y el peso hace referencia al total incluidos todos los accesorios excepto la *Tsuba*.
3. La *Tsuba* debe ser de forma circular y de piel o material sintético; no debe exceder los 9 cm. de diámetro y debe estar fija al *Shinai*.

(Kendo-gu)

Artículo 4: El *Kendo-gu* o armadura está formado por *Men*, *Kote*, *Do* y *Tare*.

Artículo 3: El *Kendo-gu* mencionado en el Art. 4 del Reglamento se muestra en la Figura 3.

(Uniforme)

Artículo 5: Está formado por *Kendo-gi* y *Hakama*

Artículo 4: Los competidores deben llevar en el punto donde se cruzan las cuerdas del *Do* el *Mejirushi*, una cinta de tela, roja o blanca, de 70 cm. de longitud y 5 cm. de anchura.

Artículo 5: Los competidores se identifican con la *Nafuda*, como se indica en la Figura 4, colocada en la pieza central del *Tare*.

Artículo 6: Las características de las *Shinpan-ki* , se muestran en la Figura 5; el diámetro de los mástiles de las banderas es de 1,5 cm.

Artículo 7: Los competidores pueden usar protectores y otros elementos sólo en caso de prescripción médica, siendo éstas pulcras y no suponer un peligro al adversario, tienen que ser aprobadas por el *Shinpan-shunin* o por el *Shinpan-cho*.

Artículo 8: La entrada y salida de los competidores en el *Shiai-jo*, las formas a seguir, incluido el *Rei* se especificarán en cada torneo.

Capítulo 2: Shiai

Sección 1: Temas relativos al Shiai

(Duración del *Shiai*)

Artículo 6: La duración normal del *Shiai* debe ser de cinco minutos. Y el *Encho* será de tres minutos. El tiempo desde el *Senkoku* de *Yukodatotsu* o interrupción del *Shiai* hecho por el *Shushin* hasta la reanudación del mismo, no debe ser tomada en cuenta en la duración del *Shiai*.

(Decisión de Victoria)

Artículo 7: La victoria en el *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. Cuando se decide *Hantei*, el *Shinpan-in* debe tener en cuenta, primero la destreza del competidor y después su actitud durante el *Shiai*.

Artículo 9: El *Hantei* referido en el punto 5 del Art. 7 del Reglamento, debe estar basado en los siguientes criterios:

1. Debe considerarse superior la destreza del competidor que haya realizado un ataque cercano al *Yuko-datotsu*.
 2. Debe considerarse superior el competidor cuyos movimientos, postura y actitud sean más correctos.
-

(Dantai-shiai)

Artículo 8: El *Dantai-shiai* debe desarrollarse de acuerdo con las siguientes reglas, no obstante, en caso de necesidad las normas se pueden modificar en cada torneo:

1. Será ganador el equipo que tenga más victorias. En caso de que se den el mismo número de victorias, vencerá el equipo que ha conseguido más puntos. Y si también tienen el mismo número de puntos, la victoria se decidirá en un combate entre un representante de cada equipo.
2. En caso de utilizar el sistema de *Kachinuki*, un competidor de un equipo continúa luchando mientras gane. El equipo que primero elimine al último competidor del otro equipo, será el vencedor.

(Comienzo y final de Shiai)

Artículo 9: El comienzo y el final del *Shiai* es declarado por el *Shushin*.

(Suspensión y reanudación de Shiai)

Artículo 10: La suspensión del *Shiai* será declarada por un *Shinpan-in*, mientras que la reanudación del mismo debe ser anunciada por el *Shushin*.

(Petición de suspensión de *Shiai*)

Artículo 11: En caso de que el *Shiai-sha* no pueda seguir combatiendo debido a un accidente, etc..., puede solicitar la suspensión del *Shiai*.

Sección 2: *Yuko-datotsu*

(*Yuko-datotsu*)

Artículo 12: *Yuko-datotsu* se define como un golpe 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*.

Artículo 10: el golpe “correcto” al que se refiere el Art. 12 del Reglamento es un golpe efectuado en la misma dirección del *Jinbu* del *Shinai*.

Artículo 11: Los *Datotsu* válidos son los siguientes:

1. El *Datotsu* hecho al oponente inmediatamente después de que haya dejado caer su *Shinai*.
2. El *Datotsu* hecho a la vez que el oponente pisa fuera del *Shiai-jo*.
3. El *Datotsu* hecho inmediatamente después de que el oponente caiga al suelo.

Artículo 12: El *Datotsu* no será válido en los siguientes casos:

1. *Aiuchi*
2. Cuando al efectuar *Datotsu*, el oponente está controlando al atacante tocando la parte frontal superior del su cuerpo con la punta del *Shinai* en una postura correcta y con gran espíritu.

(*Datotsu-bu del Shinai*)

Artículo 13: El *Datotsu-bu del Shinai* está formado por el *Jin-bu* del *Monouchi* y el área que lo rodea

(Datotsu-bui)

Artículo 14: *Datotsu-bui* son (Figura 3):

1. *Men-bu*
2. *Kote-bu*
3. *Do-bu*
4. *Tsuki-bu*

Artículo 13: El *Datotsu-bui* descrito en el Art. 14 del Reglamento se muestra en la Figura 3, y las áreas objetivo de *Men* y *Kote* se determinan como sigue:

1. La parte derecha e izquierda del *Men* sobre las sienes
2. La zona puntuable para el *Kote* será el antebrazo derecho (el izquierdo en el caso de que el oponente sujete el *Shinai* con su mano izquierda delante) en *Chudan-no-kamae*, o el antebrazo izquierdo y derecho en caso de otros *Kamae*.

Capítulo 3: Prohibiciones

Sección 1: Acciones prohibidas

(Consumo de drogas)

Artículo 15: Está prohibido el consumo de drogas por el *Shiai-sha*

Artículo 14: La relación de sustancias prohibidas referidas el en Art. 15 del Reglamento se detallará aparte.

(Insultos o comportamiento ofensivo)

Artículo 16: Se prohíbe al *Shiai-sha* insultar o actuar ofensivamente contra el *Shinpan-in* o los oponentes.

(Otras Prohibiciones)

Artículo 17: Se le prohíben al *Shiai-sha* las siguientes acciones:

1. Usar cualquier equipo de kendo que no sea el estipulado.
 2. Hacer la zancadilla o barrer la(s) pierna(s) del oponente.
 3. Empujar o echar injustamente
-

al oponente fuera del *Shiai-jo*.

4. *Jogai* o salirse del *Shiai-jo*

5. Abandonar el *Shinai* siendo incapaz de usarlo

6. Pedir la interrupción del *Shiai* sin una razón justificable.

7. Realizar cualquier acción que infrinja el Reglamento.

Artículo 15: El *Jogai* descrito en el punto 4 del Art. 17 del Reglamento se especifica como sigue:

1. Tener un pie totalmente fuera de las líneas de delimitación del *Shiai-jo*.
2. Caer al suelo con parte del cuerpo fuera de las líneas de delimitación del *Shiai-jo*.
3. Sujetar el cuerpo con una parte del mismo o del *Shinai* que está fuera de las líneas de delimitación del *Shiai-jo*.

Artículo 16: Las acciones prohibidas en el Punto 7 del Art. 17 del Reglamento incluyen las siguientes:

1. Tocar al oponente con las manos o sujetarle con los brazos.
 2. Mantener sujeto el *Shinai* del oponente o asir el propio *Shinai* por el *Jinbu*.
 3. Mantener bloqueado el *Shinai* del oponente bajo uno de los brazos.
 4. Poner intencionadamente el propio *Shinai* en el hombro del oponente.
 5. Permanecer tumbado boca abajo sin contraatacar al oponente después de haber caído al suelo.
 6. Perder tiempo intencionadamente.
 7. Realizar *Tsuba-zeriai* o *Datotsu* incorrectamente.
-

Sección 2: Penalizaciones

(Expulsión)

Artículo 18: El *Shiai-sha* que cometa cualquier *Hansoku* de los que constan en los artículos 15 y 16 perderá el *Shiai* y será expulsado del área de *Shiai*, además de adjudicársele dos puntos al oponente. Los puntos o clasificación conseguidos por dicho *Shiai-sha* serán totalmente anulados.

(Fusei-yogu)

Artículo 19: Se le impondrán los siguientes castigos al *Shiai-sha* que cometa el *Hansoku* referido en el punto 1 del Art. 17 (en caso de que ambos *Shiai-sha* cometan dicho *Hansoku*, ambos perderán el *Shiai* y los puntos o clasificación obtenida en el *Shiai* serán anulados):

1. Perderá el *Shiai* aquel *Shiai-sha* que use un equipo no reglamentario, serán anulados los puntos ganados o clasificación y además se le concederán dos puntos al oponente.
2. El efecto de la penalización referida en el punto anterior no es retroactivo sobre los *Shiai* que precedieron, en los que no fue detectado el uso de equipo no reglamentario.
3. Un *Shiai-sha* al que se le ha detectado el uso de equipo no reglamentario, no podrá seguir participando en el resto del *Shiai*, no obstante, el infractor puede ser sustituido en el

Dantai-shiai de no haberse estipulado previamente otra cosa.

(Otros)

Artículo 20:

1. En caso de que un *Shiai-sha* haya cometido dos *Hansoku* de los estipulados bajo los puntos 2 a 7 del Art.17, se le concederá al oponente un punto. El número de dichos *Hansoku* se acumularán durante toda la ronda del *Shiai*. No obstante, si ambos *Shiai-sha* cometen a la vez un segundo *Hansoku*, en caso de *Encho* o en caso de que ambos *Shiai-sha* hayan obtenido un punto, dicho *Hansoku* se compensará y no será objeto de penalización.
2. En el caso del *Hansoku* referido en el punto 4 del Art. 17, donde ambos *Shiai-sha* se han salido del *Shiai-jo*, será penalizado el *Shiai-sha* que primero haya realizado *Hansoku*.
3. En el caso del punto 4 del Art. 17 cuando el *Senkoku* del *Yuko-datotsu* es revocado, el *Hansoku* no será objeto de penalización.
4. En el *Hansoku* del punto 5 del Art.17, cuando el oponente ha conseguido *Yuko-datotsu* justo después del *Hansoku*, dicho *Hansoku* no será objeto de penalización.

Artículo 17: El *Sosai* aplicado a *Hansoku* simultáneos, referidos en el Art. 20 del Reglamento, debe ser aplicado como sigue:

1. En el caso de primer *Sosai*, el *Senkoku* debe ser dirigido primero al *Shiai-sha* que se encuentra en el lado rojo y después al situado en el lado blanco, seguido del *Senkoku* de *Sosai*.
2. En caso de que sea el segundo *Sosai* o consecutivo, el *Senkoku* y la señal de *Sosai* con *Shinpan-ki* debe ser hecho simultáneamente.

Parte II: *Shinpan*

Capítulo 1: Reglas generales (Componentes del grupo *Shinpan*)

Artículo 21: El grupo de *Shinpan* está formado por *Shinpan-cho*, *Shinpan-shunin* (en caso de que haya dos o más *Shiai-jo*) y *Shinpan-in*.

(*Shinpan-cho*)

Artículo 22: *Shinpan-cho* tendrá la autoridad para hacer que el *Shiai* se desarrolle de forma correcta.

Artículo 18: Los deberes del *Shinpan-cho* serán los siguientes:

1. Aplicar estrictamente el Reglamento y sus Reglas Auxiliares durante el *Shiai*.
2. Asegurar que el *Shiai* transcurra con fluidez.
3. Decidir en caso de *Igi*.
4. Decidir en los casos que no constan en el Reglamento o Reglas Auxiliares y en situaciones imprevistas.

Artículo 19: El inicio del primer *Shiai* por el *Shinpan-cho*, será indicado de la siguiente forma:

1. En el caso de haber un solo *Shiai-jo*, el *Shinpan-cho* debe estar en pie y el *Shushin* anunciará el comienzo del *Shiai* cuando los primeros competidores estén situados de pie en el punto de *Ritsu-rei*, tres pasos antes del *Kaishi-sen*.
 2. En caso de que haya dispuestos dos o más *Shiai-jo*, el *Shinpan-cho* debe estar de pie e indicará el comienzo mediante toque de silbato o similar, cuando todas las
-

parejas de primeros *Shiai-sha* estén de pie en el punto de *Ritsu-rei*.

(Shinpan-shunin)

Artículo 23: Los *Shinpan-shunin* deben ayudar al *Shinpan-cho* con la autoridad de controlar el *Shiai* en los respectivos *Shiai-jo*.

Artículo 20: Los deberes del *Shinpan-shunin* serán los siguientes:

1. Asumir la responsabilidad de la dirección del *Shiai* en sus respectivos *Shiai-jo*.
2. Asegurar la aplicación correcta del Reglamento y de las Reglas Auxiliares.
3. Tomar decisiones correctas y con rapidez en caso de infracción del Reglamento, de las Reglas Auxiliares o de *Igi*, e informar al *Shinpan-cho* si fuera necesario.
4. Supervisar a los *Shinpan-in* del *Shiai-jo* que tiene a cargo.

(Shinpan-in)

Artículo 24: 1. Por lo general, un grupo de *Shinpan* consta de un *Shushin* y dos *Fukushin*, todos con la misma autoridad para decidir sobre *Yuko-datotsu* u otros.

2. El *Shushin* tendrá la autoridad de dirigir el *Shiai*, señalar con *Shinpan-ki* y anunciar *Yuko-datotsu*, *Hansoku*, etc.

El *Fukushin* debe ayudar al *Shushin* en la dirección de su respectivo *Shiai*, señalizando *Yuko-datotsu*, *Hansoku*, etc., con *Shinpan-ki*. Además, en caso de emergencia, el *Fukushin* puede señalar y anunciar la interrupción del *Shiai*.

Artículo 21: Los deberes del *Shinpan-in* son los siguientes:

1. Dirigir sus respectivos *Shiai*.
 2. Anunciar y señalar con claridad.
 3. Compartir con los otros *Shinpan-in* una pauta común en las decisiones.
 4. Darse por enterado, anunciándolo con *Shinpan-ki*, de las señales hechas por los otros *Shinpan-in*.
 5. Después de una ronda de *Shinpan*, los *Shinpan-in* deben comentar y revisar lo concerniente al *Shiai* transcurrido, consultando al *Shinpan-shunin* y/o al *Shinpan-cho*, si fuera necesario.
-

(Grupo de Kakari-in)

Artículo 25: Para dirigir correctamente el *Shiai*, un grupo de *Kakari-in* debe estar formado por los cronometradores, los anotadores de la puntuación en las pizarras, los anotadores de la puntuación en papel, y los encargados de avisar a los competidores. Los componentes y sus deberes se relacionan en las Reglas Auxiliares.

Artículo 22: La composición y los deberes de los *Kakari-in* referidos en el Art. 25 del Reglamento son los siguientes:

1. Debe haber, en principio, un cronometrador principal y dos o más cronometradores secundarios por cada *Shiai-jo*, los cuales deben controlar la duración del *Shiai* y señalar la finalización del tiempo.
2. Debe haber, en principio, un anotador principal de la puntuación en las pizarras y dos o más secundarios en cada *Shiai-jo*, quienes deben mostrar en las mismas los anuncios de los *Shinpan-in* y controlar las *Shinpan-ki*.
3. Debe haber, en principio, un anotador principal de la puntuación y dos o más secundarios en cada *Shiai-jo*, los cuales deben contabilizar los puntos incluyendo las zonas de *Yuko-datotsu* (*Yuko-datotsu-bui*); el número y tipo de *Hansoku*, y el tiempo empleado en el *Shiai*.
4. Debe haber, en principio, un responsable principal de avisar a los *Shiai-sha* y dos o más secundarios en cada *Shiai-jo*, los cuales deben avisar a cada *Shiai-sha* e inspeccionar su equipo.

Artículo 23: El uniforme de los *Shinpan-in* debe ser, a menos que se estipule otra cosa en el torneo, el siguiente:

1. Chaqueta lisa azul oscura.
2. Pantalones lisos grises.
3. Camisa blanca lisa.
4. Corbata lisa roja oscura.

Capítulo 2: *Shinpan*
Sección 1: Temas relativos al
Shinpan

(Decisión de *Yuko-datotsu*)

Artículo 26: El *Datotsu* se considera *Yuko* y por tanto punto válido, en los siguientes casos:

1. Cuando dos o tres *Shinpan-in* señalizan *Yuko-datotsu*.
2. Cuando un *Shinpan-in* señala *Yuko-datotsu* y los otros se abstienen.

(*Torikeshi* de *Yuko-datotsu*)

Artículo 27: En caso de que el *Shiai-sha* cometa alguna acción incorrecta, la decisión de *Yuko-datotsu* puede revocarse en el *Gogi*, incluso después de haberse anunciado.

Artículo 24: El *Torikeshi* de *Yuko-datotsu* mencionado en el Art. 27 del Reglamento se aplicará en los siguientes casos:

1. Cuando el *Shiai-sha* que ha realizado el *Yuko-datotsu* no mantiene el espíritu y/o la posición de alerta hacia un posible contraataque del oponente.
2. Cuando el *Shiai-sha* que ha realizado *Yuko-datotsu* hace gestos exagerados de excesivo poder o de validez de *Datotsu*.

(Errores en la decisión de *Yuko-datotsu* y otros)

Artículo 28: En caso de que el *Shinpan-in* tenga dudas sobre *Yuko-datotsu* u otros, el *Shinpan-in* deberá solicitar *Gogi* donde los *Shinpan-in* tomarán una decisión.

Artículo 25: Los errores en la decisión del *Yuko-datotsu* y otros referidos en el Art. 28 del Reglamento son los siguientes:

1. En caso de que se haya tomado una decisión errónea sobre *Yuko-datotsu* o *Hansoku*.
2. En el caso de que se haya señalado *Yuko-datotsu* a

pesar de haberse señalado el término del tiempo de duración del *Shiai*.

3. En el caso de que se haya señalado *Yuko-datotsu* durante un *Shiai* en el que se han contabilizado erróneamente los *Hansoku*.

(Actuación del *Shinpan*)

Artículo 29: Los *Shinpan-in* deben actuar de la siguiente forma:

1. En caso de que un *Shinpan-in* haya señalado *Yuko-datotsu*, los otros *Shinpan-in* deben señalar inmediatamente sus decisiones.
2. Si se adjudica *Yuko-datotsu* o se suspende el *Shiai*, el *Shushin* hará volver a los *Shiai-sha* al *Kaishi-sen* y reanudar el *Shiai*.
3. En el caso de que *Shinpan-in* haya percibido *Hansoku*, debe inmediatamente interrumpir el *Shiai* y señalarlo con las *Shinpan-ki*. No obstante, si el *Hansoku* no es obvio, solicitará *Gogi* donde los *Shinpan-in* decidirán.
4. En caso de que el *Tsubazeriai* haya paralizado el *Shiai*, el *Shushin* debe separar a los *Shiai-sha* en el mismo punto y hacer que se reanude el *Shiai*.

Artículo 26: *Wakare* mencionado en el punto 4 del Art. 29 del Reglamento debe llevarse a cabo de la siguiente forma:

1. El *Shushin* debe separar a los *Shiai-sha*, y anunciar “*Wakare*”, a continuación se les hace reanudar el *Shiai*.
2. El punto donde se separa a los

Shiai-sha debe estar dentro del *Shiai-jo*.

5. En caso de que un *Shiai-sha* haya solicitado la interrupción del *Shiai*, el *Shushin* deberá anunciar la interrupción del mismo y a continuación preguntar al *Shiai-sha* la razón.
6. En caso de que la victoria se decida por *Hantei*, todos los *Shinpan-in* deben indicar el ganador simultáneamente con las *Shinpan-ki*, al anuncio de “*Hantei*” por el *Shushin*.

Artículo 27: En caso de que el *Shinpan-in* observe que el *Tsuru* no está orientado correctamente, el *Shinpan-in* debe comunicar al *Shushin* de la incorrección, y el *Shushin* debe dirigirse claramente al *Shiai-sha* e indicarle que lo rectifique. Si después de ello continúa incorrecto, el *Shinpan-in* no le concederá *Yuko-datotsu*.

Sección 2: Disposiciones del *Shinpan-in*

(Lesiones o Accidentes)

Artículo 30: En el caso de que el *Shiai-sha* sea incapaz de continuar, *Shinpan-in* debe averiguar la causa y manejar la situación de la siguiente forma:

1. *Shinpan-in* debe determinar si continuar el *Shiai* después de consultar a un médico. Por lo general, el *Shinpan-in* no debe tardar más de cinco minutos en resolver la situación.
-

-
2. En caso de que el *Shiai-sha* sea incapaz de continuar el *Shiai* a causa de una lesión, si el oponente es responsable de dicho accidente, intencionadamente o no, éste último perderá el *Shiai*. Si, por el contrario, no se puede averiguar la causa del accidente, el *Shiai-funo-sha* perderá el *Shiai*.
 3. El *Shiai-sha* que se considera incapacitado debido a una lesión o accidente, puede continuar, siendo habilitado en otro *Shiai* si el médico y el *Shinpan-in* lo permiten.
 4. Al *Shiai-sha* que ha perdido un *Shiai* por provocar un accidente, no se le permitirá participar en ningún otro *Shiai* durante el torneo.

(Kiken)

Artículo 31: El *Shiai-sha* que ha cometido falta durante el *Shiai*, perderá dicho *Shiai* y no podrá participar en ningún otro durante el torneo.

Artículo 28: El *Kiken* al que se refiere el Art. 31 del Reglamento incluye el siguiente caso:

1. El caso en el que el *Shiai-sha* cometa una infracción arbitrariamente por razones de salud u otras.

Puntos para el *Shiai-funo-sha* o *Kiken-sha*)

Artículo 32: Al ganador según los Art. 30 ó 31 se le concederán 2 puntos, mientras que el *Shiai-funo-sha* mantiene su punto si lo ganó

anteriormente. No obstante, en caso de *Encho*, al ganador se le concederá un punto.

(Puntuación o Clasificación adquirida por el infractor)

Artículo 33: Los puntos o clasificación adquirida por el infractor que ha perdido el *Shiai* según el punto 2 del Art. 30, serán anulados.

Sección 3: *Gogi* o *Igi*

(*Gogi*)

Artículo 34: En caso de que se considere necesario *Gogi*, el *Shinpan-in* debe suspender el *Shiai*, anunciar *Gogi* y dirigirse al centro del *Shiai-jo* para tratar el asunto en cuestión.

(*Igi*)

Artículo 35: No está permitido protestar las decisiones tomadas por los árbitros.

(*Dudas*)

Artículo 36: En caso de que el *Kantoku* tenga alguna duda sobre la aplicación del Reglamento por parte del *Shinpan-in*, el *Kantoku* puede elevar *Igi* al *Shinpan-shunin* o al *Shinpan-cho* antes de que termine el *Shiai* que concierne.

Artículo 29: El *Igi* referido en el Art. 36 del Reglamento debe ser expuesto de la siguiente forma:

1. *Kantoku* debe señalar mediante las *Kantoku-ki* la solicitud de *Igi*.
2. *Kantoku* debe exponer el contenido del *Igi* al *Shinpan-shunin* o al *Shinpan-cho*.

Capítulo 3: *Senkoku* y el uso de *Shinpan-ki*

(*Senkoku*)

Artículo 37: El *Shinpan-in* debe anunciar el comienzo, final, reanudación, interrupción, *Wakare*, *Yuko-datotsu*, victoria, *Gogi* y *Hansoku* en la forma descrita en la Tabla 1. *Shinpan-in* puede explicar el *Senkoku*, si fuera necesario.

(Uso de las *Shinpan-ki*)

Artículo 38: El *Shinpan-in* debe usar las *Shinpan-ki* para indicar suspensión, *Wakare*, *Yuko-datotsu*, victoria, *Gogi* y *Hansoku* de la forma indicada en la Tabla 1.

Capítulo 4: Complementos

(Materias Complementarias)

Artículo 39: En caso de que se den situaciones no contempladas en el Reglamento, el *Shinpan-in* debe decidir mediante *Gogi*, sujeto a la aprobación del *Shinpan-shunin* o del *Shinpan-cho*.

Apendice:

1. Las reglas anteriores pueden ser total o parcialmente modificadas según las conveniencias de cada competición o torneo, dependiendo de la magnitud o naturaleza del mismo, siempre que no se infrinjan los objetivos del Reglamento y de las Reglas Auxiliares.
2. Esta regulación entrará en vigor a
3. partir del el 26 de marzo de 1997

Tabla 1: Senkoku de Shinpan-in y movimientos de Shinpan-ki

	SITUACION	SENKOKU/VOCES	SHINPAN-KI/MOV. BANDERAS	FIG.
Comienzo	Comienzo del <i>Shiai</i>	<i>Hajime</i>	Mantener ambas banderas a los lados del cuerpo	9
Reanudación	Reanudación del <i>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
<i>Yuko- datotsu</i>	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	10
	2. Victoria por <i>Hantei</i>	2. <i>Shobu-ari</i>	2. Bajar la bandera alzada	
	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 levantan 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 Hansoku- nikai y luego Ippon-ari</i>	Alzar la bandera y situarla diagonalmente	10
	Solicitud de <i>Sosai</i>	<i>Sosai o Onajiku-sosai despues de 2 salidas</i>	Cruzar repetidamente las banderas abajo	11
<i>Wakare</i>	1. Si <i>Tsuba-zeriai</i> prolongado	1. <i>Wakare</i>	1. Situar banderas adelante y horizontalmente	15
	2. Reanudación de <i>Shiai</i>	2. <i>Hajime</i>	2. Bajar las banderas	
<i>Kiken</i> , Insulto, Accidente	Incapacitación por insulto, accidente o <i>Kiken</i>	<i>Shobu-ari</i>	Alzar la bandera y situarla diagonalmente	10

Tabla 2: Especificaciones del SHINAI (*Revisado el 23/03/2000*)

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

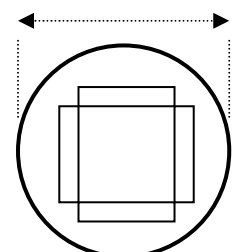
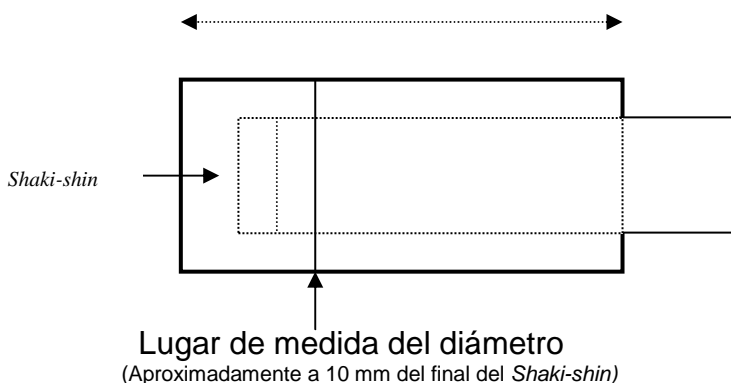
B – Nito

	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

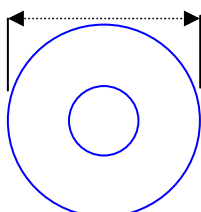
Medidas de la longitud y diámetro del **SAKIGAWA**

LONGITUD Sakigawa: ≥ 50 mm

DIÁMETRO



TSUBA: < 9 CMS DIÁMETRO.



Revisado 23/3/2000

FIG. 1: Shiai-jo

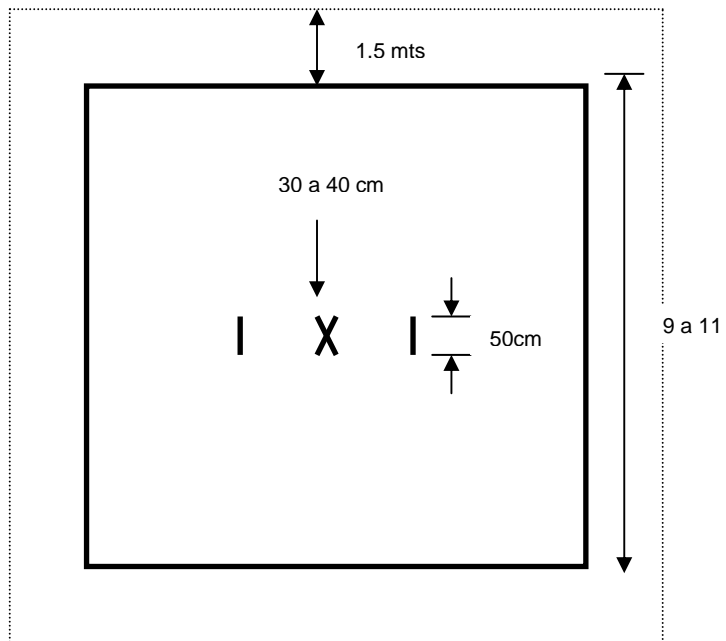


FIG. 2: Shinai

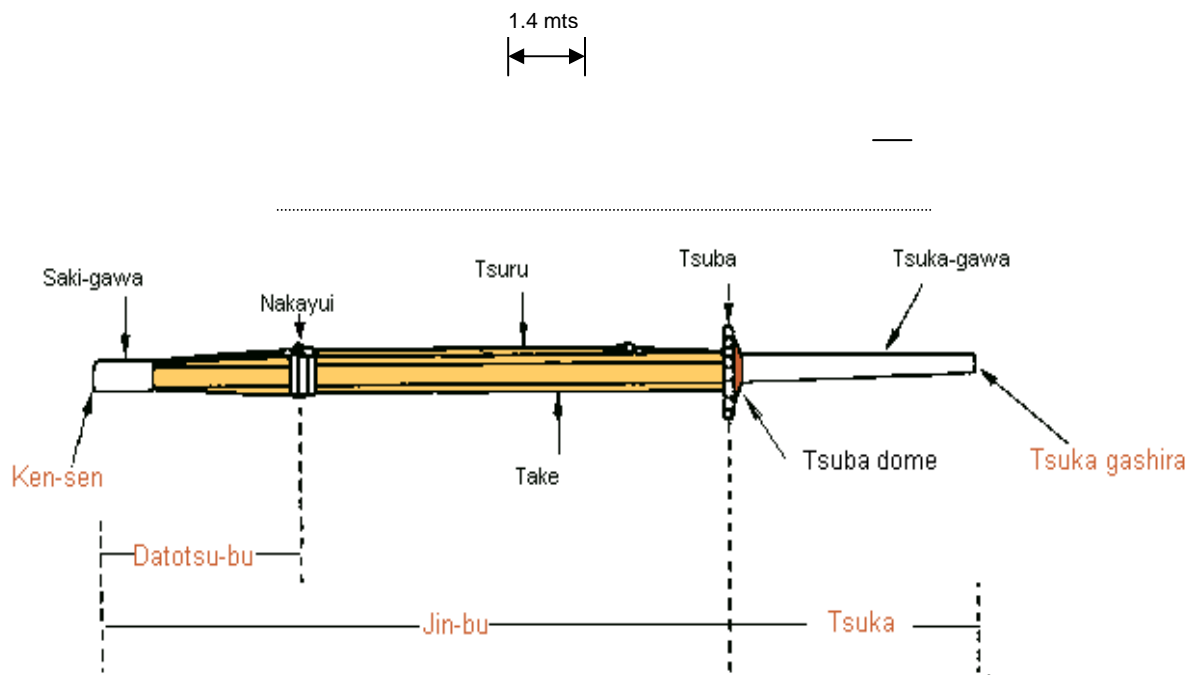


FIG. 3: Kendo-gu y Datotsu-bui

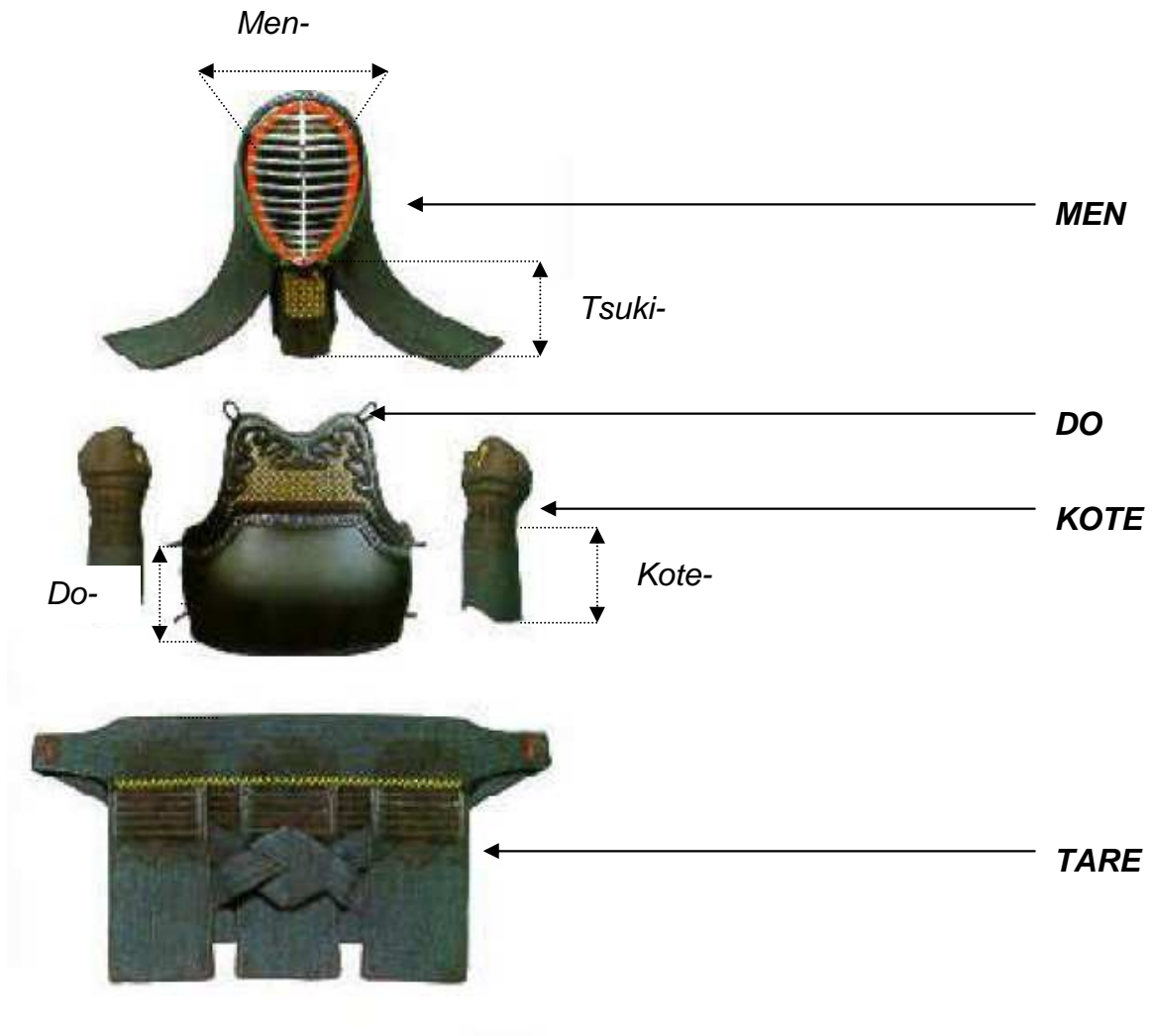


FIG. 4: Nafuda

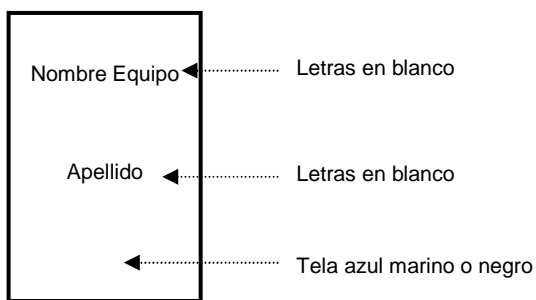
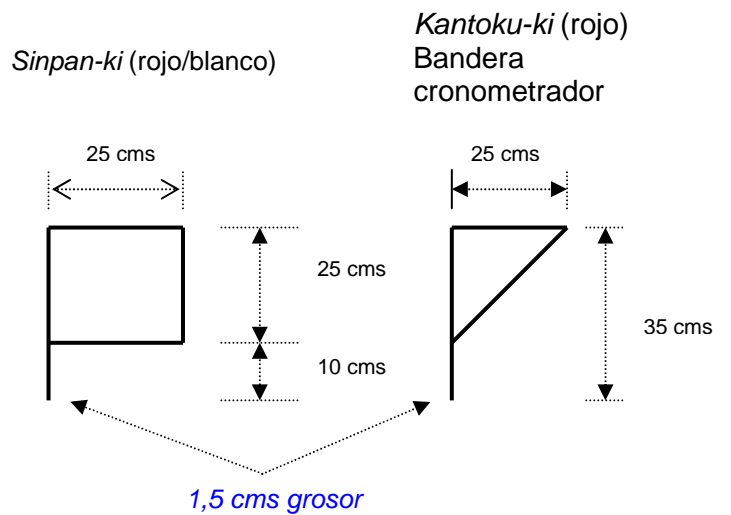


FIG. 5: Banderas



(Entrada y Salida del *Shiai-jo*)

1. A la entrada en el *Shiai-jo*, los *Shiai-sha* tienen que alinearse en sus puestos, saludar hacia el *Shomen* cuando su *Kantoku* lo indique y sentarse. Asimismo antes de salir, deben alinearse, saludar y dirigirse fuera de la zona del *Shiai-jo*.

(Alineación del equipo)

1. Los dos grupos de *Shiai-sha* deben estar de pie en una fila unos frente a otros (3 pasos por detrás del *Kaishi-sen*) (Figura 1) y hacer el *Rei* cuando el *Shushin* dé la y orden. Al principio sólo *Senpo* y *Jiho* deben salir totalmente equipados y con el *Shinai*. En caso de que haya otro *Shiai* a continuación, los dos equipos deben alinearse juntos. No obstante, si no pueden formar una fila conjunta como consta en la Figura 2, los equipos que salen y los que entran realizarán el *Rei* por separado.

1. A la entrada o salida del *Shiai-jo*, el *Shinpan-in* deben alinearse en el centro de la parte interior de la línea de delimitación del *Shiai-jo*, con el *Shushin* situado en el centro, llevando las *Shinpan-ki* en la mano derecha. (Figuras 3 y 8).

(Posición del *Shinpan-in* antes del comienzo del *Shiai* y manejo de las *Shinpan-ki*)

1. La posición debe ser la siguiente:

(1) Para el primer *Kojin-shiai*, *Shinpan-in* deben tomar sus posiciones para el comienzo después de alinearse. (Figuras 3 y 4).

(2) En *Dantai-shiai*, el *Shinpan-in* deberá tomar su posición para el comienzo después de estar alineados y

de haber realizado el *Rei* los competidores, tras la orden del *Shushin* (Figuras 3 y 4).

2. El manejo de las *Shinpan-ki* es el siguiente:

(1) En las rotaciones, ambas *Shinpan-ki* deben sostenerse en la mano derecha.

(2) Después de la rotación, *Shushin* debe sostener la *Shinpan-ki* roja en la mano derecha y la blanca en la mano izquierda; *Fukushin* debe llevar las *Shinpan-ki* de forma inversa (blanca en la derecha y roja en la izquierda).

(3) Cuando cambian los *Shinpan-in* deben llevar en la mano derecha ambas *Shinpan-ki* enrolladas conjuntamente, con la roja por fuera.

(Rotación/Cambio de *Shinpan-in*)

Guía para el *Shiai-sha*

Guía

(*Rei* al *Shomen*)

1. El *Rei* al *Shomen* debe realizarse a la orden del *Shushin*, de la siguiente forma:

(1) Al comienzo del primer *Shiai* y al principio y final del último *Shiai* del torneo.

(2) Si el torneo dura más de un día, al principio del primer *Shiai* y al final del último de cada día, además al principio y final del último *Shiai* del torneo.

(3) *Rei* al *Shomen* se realiza desde el punto de *Ritsu-rei*.

1. *Shinpan-in* deben hacer *Rei* al *Shomen* en los siguientes casos:

1.) Al comienzo del primer *Shiai* y al comienzo y final del último *Shiai* del torneo.

2.) Si un torneo dura más de un día, al comienzo del primer *Shiai* y al final del último de cada día, además al comienzo y final del último *Shiai* del torneo.

2. El *Shushin* ordenará el *Rei* al *Shomen* en los siguientes casos:

- 1.) En *Kojin-shiai*, cuando *Shinpan-in* hayan tomados sus respectivas posiciones.
- 2.) En *Dantai-shiai* cuando los *Shinpan-in* y los *Shinpan-sha* estén alineados.

(Comienzo)

1. Antes del comienzo del *Shiai*, dos *Shiai-sha* se dirigirán al punto del *Ritsu-rei*, mientras permanecen de pie en *Sageto* entonces dan 3 pasos hacia delante, hacen *Sonkyo* mientras desenvainan el *Shinai*. El *Shiai-sha* comenzará el *Shiai* al *Senkoku* del *Shushin*.

1. Al comienzo del primer *Shiai*, *Shinpan-cho* debe actuar de la siguiente forma:

(1) En caso de que sólo haya un *Shiai-jo*, el *Shinpan-cho* debe estar de pie cuando el primer *Shiai-sha* está de pie en el punto de *Ritsu-rei*. (2) En el caso de que haya dos o más *Shiai-jo*, *Shinpan-cho* debe estar de pie y señalar con un silbato o similar, cuando los *Shiai-sha* del primer combate estén listos en el punto del *Ritsu-rei*.

2. Para comenzar el primer *Shiai*, *Shushin* debe hacer el *Senkoku* del comienzo tras una indicación del *Shinpan-cho* (Figura 9).

(Yuko-datotsu)

1. Los *Shiai-sha* deben parar inmediatamente el *Shiai* ante el *Senkoku* de *Yuko-datotsu* del *Shushin*, volver al *Kaishi-sen* y posicionarse en *Chudan-no-kamae* a la espera del *Senkoku* del *Shushin*.

1. Las señalizaciones con *Shinpan-ki* a cargo del *Shinpan-in* deben ser realizadas de la siguiente forma:

(1) Después de que los *Shinpan-in* deciden aprobar el *Datotsu* como *Yuko*, volverán a sus posiciones, manteniendo las *Shinpan-ki* en la posición de señalización, y bajarán las *Shinpan-ki* al *Senkoku* del *Shushin*.

(2) Cuando no llegan al acuerdo de considerar el *Datotsu* como *Yuko*, los *Shinpan-in* deben parar la señalización inmediatamente.

(3) Tan pronto como el *Shinpan-in* perciba la señalización de desacuerdo por los otros *Shinpan-in*, debe dejar de señalar (Figuras 11 y 9).

(4) Cuando el *Datotsu* es considerado *Yuko* según el Art. 26 del Reglamento, a pesar del desacuerdo o *Kiken* del *Shushin*, el *Shushin* deberá señalar también *Yuko-datotsu* con las *Shinpan-ki*.

2. Para *Torikeshi* de *Yuko-datotsu* después de *Gogi*, el *Shushin* debe volver a la posición de *Shinpan-ki* que tenía antes de solicitar *Gogi* y entonces anunciar “*Torikeshi*” y cruzar repetidamente las *Shinpan-ki*, delante de las piernas. (Figuras 10 y 11).

(Solicitud de pausa)

1. El *Shiai-sha* debe moverse hacia el *Shushin* levantando una mano para pedir la interrupción del *Shiai*, a continuación explicará la razón.
2. Para ajustarse o recolocarse el equipo durante la pausa, el *Shiai-sha* debe estar de pie en *Noto* en el punto de *Kaishi-sen* y retirarse al límite del *Shiai-jo* por su parte interior, tomando la posición de *Seiza* o *Sonkyo*. Mientras tanto, el oponente esperará en *Seiza* o *Sonkyo*.

1. Una vez detectado la solicitud de pausa por parte del *Shiai-sha*, el *Shushin* deberá suspender el *Shiai* inmediatamente y preguntar al *Shiai-sha* la razón de su petición (Referido al punto 5 del Art. 29 del Reglamento).
2. En el caso de que *Shushin* considere injustificada la solicitud, pedirá *Gogi*.

(Interrupción)

1. Cuando el *Shinpan-in* pronuncia “*Yame*”, los *Shiai-sha* deben parar inmediatamente el *Shiai*, y volver al *Kaishi-sen* para recibir *Senkoku* o instrucciones del *Shushin*.

1. *Shinpan-in* parará el *Shiai* en los siguientes casos:
 - 1.) *Hansoku*.
 - 2.) Insultos o accidentes.
 - 3.) Para evitar peligro.
 - 4.) Pérdida del control del *Shinai* por el *Shiai-sha*.
 - 5.) *Igi*.
 - 6.) *Gogi*.
 - 7.) Orientación incorrecta del *Tsuru*.
2. El *Shinpan-in* deberá parar el *Shiai* de la siguiente forma:
 - 1.) Por un *Senkoku* de interrupción, los *Shinpan-in* deben volver a sus posiciones iniciales.
 - 2.) Cuando ambos *Shiai-sha* perciben *Senkoku* o señalización de suspensión de *Shinpan-ki*, los *Shinpan-in* debe bajar sus *Shinpan-ki* (Figuras 14 y 9).
 - 3.) En caso de *Hansoku*, los

Shinpan-in deben volver a sus

posiciones iniciales, sosteniendo sus *Shinpan-ki* en la misma posición de señalización hasta el *Senkoku* del *Shushin*. (Figura 17).

3. En caso de que *Fukushin* haya pronunciado la suspensión, *Shushin* debe inmediatamente pronunciar la suspensión y señalizarla con las *Shinpan-ki* (Figura 14).

4. En caso de *Hansoku*, *Shushin* debe mantener ambos *Shinpan-ki* en una mano indicando el número de *Hansoku* señalando al infractor y luego volviendo a la posición original.

5. Si ambos *Shiai-sha* han cometido *Hansoku* simultáneamente, resultando con ello la adjudicación de un punto a uno de los *Shiai-sha*, el *Shiai-sha* que obtiene el punto recibirá primero el *Senkoku* y después el otro.

(Gogi)

1. Al *Senkoku* del *Shushin* de *Gogi*, *Shiai-sha* se situarán en *Kaishi-sen* realizará *Noto* en pie, y se retirará a la zona interior de la línea que delimita el *Shiai-jo*, esperando en *Sonkyo* o *Seiza*.

1. Se debe llamar a *Gogi* en los siguientes casos:

(1) *Torikeshi* de *Yukodatotsu*.

(2) Error cometido por *Shinpan-*

(3) *in*

(4) *Hansoku* poco claro.

(5) Dudas sobre la ejecución o

aplicación del

Reglamento.

2. El *Gogi* llevado a cabo por *Shinpan-in* debe ser como sigue:

(1) *Sushin* debe tener a ambos *Shiai-sha* retirados hasta la parte interior de la línea

de delimitación el *Shiai-jo*.

(2) Cuando *Fukushin* llama a *Gogi* el *Shushin* debe suspender inmediatamente el *Shiai* (Figuras 14 y 16).

(Reanudación)

1. El *Shiai-sha* debe adoptar la posición de *Chudan-no-kamae* en el *Kaishi-sen*, y reanudar el *Shiai* al *Senkoku* del *Shushin*.

1. En la reanudación para "*Nihon-me*" o *Shobu*, *Fukushin* debe bajar simultáneamente sus *Shinpan-ki* al anuncio del *Shushin*.

2. La reanudación del *Shiai* tras una interrupción se llevará a cabo de la misma manera que el inicio de *Shiai*.

(Wakare)

1. Al *Senkoku* de *Wakare* del *Shushin* los *Shiai-sha* deben separarse inmediatamente, adoptar la posición de *Chudan-no-kamae* en ese mismo lugar y reanudar el *Shiai* al *Senkoku* del *Shushin*.

1. Cuando el *Tsuba-zeriai* ha paralizado el *Shiai*, *Shushin* debe separar a los *Shiai-sha* sujetando las *Shinpan-ki* con los brazos rectos hacia delante a la vez que pronuncia "*Wakare*" y les permitirá seguir el *Shiai* bajando las *Shinpan-ki* al *Senkoku* de "*Hajime*" (Figuras 15 y 9). Si los *Shiai-sha* están cerca de la línea de delimitación del *Shiai-jo*, el *Shushin* ajustará sus posiciones de forma que ambos queden dentro del *Shiai-jo* después de ser separados.

(Igi)

1. Cuando el *Kantoku* eleva una protesta, los *Shiai-sha*, deben esperar de la misma forma que en el *Gogi*.

(1) *Shinpan-in* debe parar el *Shiai* (Figura 14).

(2) *Shinpan-shunin* o *Shinpan-cho* debe reunir a los *Shinpan-in* para discutir el *Igi* en *Gogi*.

(3) *Shinpan-shunin* o *Shinpan-cho* deben informar al *Kantoku* de la decisión de los *Shinpan-in*.

(4) *Shushin* hará que los *Shiai-sha* reanuden el *Shiai* (Figura 9).

(Hantei, Chusen o Shiai-funo)

1. En caso de victoria por *Hantei*, los *Shiai-sha* debe posicionarse de pie en el *Kaishi-sen* en *Chudan-no-kamae* y recibir el *Senkoku* del *Shushin*.

2. En caso de victoria por *Chusen* o *Shiai-funo*, *Shiai-sha* actuará de la misma forma que antes.

1. En la decisión de victoria por *Hantei*, los *Shinpan-in* deben señalar el ganador con movimientos simultáneos de sus *Shinpan-ki* cuando el *Shushin* anuncia “*Hantei*”. (Figura 10). No está permitido que los *Shinpan-in* señalen *Hikiwake* o que se abstengan.

2. Al pronunciar la victoria por *Chusen* o *Shiai-funo*, *Shushin* debe señalar el ganador con *Shinpan-ki* al anuncio del mismo bajando enseguida *Shinpan-ki* (Figuras 10 -9).

(Fusen-gachi)

1. En caso de *Fusen-gachi* el *Shiai-sha* deberá dirigirse al *Kaishi-sen*, realizar *Sonkyo*, levantarse, recibir *Senkoku* de *Fusen-gachi*, repetir *Sonkyo*, hacer *Noto*, y dejar el *Shiai-jo*.
2. En caso de *Fusen-gachi* en *Dantai-shiai*, el equipo ganador debe Ponerse en pie y en fila y recibir el *Senkoku* (Figura 1).

1. En *Kojin-shiai*, el *Shushin* anunciará la victoria del ganador mientras la señala con *Shinpan-ki* (figura 10)

2. En *Dantai-shiai*, *Shushin* situará primero al equipo ganador en fila, a continuación anunciará su victoria señalizándola con las *Shinpan-ki*. (Figura 10).

(Finalización)

1. Al finalizar el *Shiai*, los *Shiai-sha* volverán primeramente al *Kaishi-sen*, adoptarán posición de *Chudan-no-kamae*, recibirá *Senkoku* del *Shushin*, realizarán *Sonkyo*, *Noto*, en pie, posición de *Taito*, andar hacia atrás hasta la línea de *Ritsu-rei*, bajará el *Shinai* a la posición de *Sageto*, e intercambiarán *Ritsu-rei*.

2. Una vez completada la última ronda de *Dantai-shiai*, los dos *Shiai-sha* del último combate permanecerán en el *Shiai-jo*, con toda la armadura y el *Shinai*, esperando a sus compañeros de equipo, entonces intercambiarán *Rei* cuando lo ordene *Shushin* y dejarán el *Shiai-jo* (Figura 1 y 2).

1. En caso de victoria o terminación del tiempo, el *Shushin* parará el *Shiai*, hará que los *Shiai-sha* se retiren hasta el *Kaishi-sen* y señalarán simultáneamente con las *Shinpan-ki* y *Senkoku* (Figuras 14-9 ó 13-9). En caso de *Encho*, *Shushin* anunciará “*Encho*”, y hará que continúe el *Shiai* (Figura 9).

2. Después de que un *Dantai-shiai* ha finalizado, los *Shinpan-in* deben posicionarse de pie, en fila y el *Shushin* hará que ambos equipos intercambien *Rei*.

(Otras Normas)

1. *Nito* debe ser manejado de la forma siguiente:

- 1) Ambos, *Daito* y *Shoto* deben llevarse en la mano izquierda en *Sageto*.
- 2) Al hacer *Kamae*, primero se desenfundará con la mano derecha el *Shinai* que será llevado en la mano izquierda y se pasa a dicha mano izquierda, después el otro *Shinai* que se lleva en la mano izquierda se desenfunda con la mano derecha para el *Kamae*.
- 3) Para realizar *Noto* con dos *Shinai*, primero el que está en la mano derecha se pondrá en la mano izquierda y el otro que está en la mano izquierda será llevado con la mano derecha a la mano izquierda.
- 4) A parte de las excepciones anteriores, la forma de usar *Nito* por el *Shiai-sha* son las mismas que para *Itto*.

2. El uniforme del *Shiai-sha* debe permanecer pulcro, sin desgarrones u otros.

3. El *Kendo-gu* debe estar fuertemente atado para que no se suelte durante el *Shiai*. Además la longitud del los *Himo* del *Men* debe ser menor de 40 cm. cada uno desde el nudo.

4. *Shiai-sha* debe hacer sólo *Sogo-no-Rei*, y evitar saludar a los *Shinpan-in* o intercambiar *Za-rei* particular el *Shiai-jo*.

1. *Shinpan-in* debe comprobar que *Shiai-sha* lleva todo su equipo (*Kendo-gi*, *Hakama*, *Mejirushi* y *Nafuda*) apropiadamente antes del comienzo del *Shiai* (Art. 5 del Reglamento y al Art. 4 y 5 de las Reglas Auxiliares).

2. Los *Shinpan-in* deben asegurarse de que los *Shiai-sha* van equipados con un *Kendo-gu* y *Shinai* (incluyendo la *Tsuba*) apropiados (Art. 3 y 4 del Reglamento y de las Reglas Auxiliares).

3. El *Shushin* debe corregir cualquier forma inapropiada del *Shiai-sha*.

4. Los *Shinpan-in* deben corregir estrictamente cualquier comentario o acción inapropiada de los *Shiai-sha* hechos desde

5. Cuando el *Shiai-sha* que sale de su combate se cruza con el que entra en el *Shiai-jo*, deben abstenerse de chocar manos o cualquier otro ademán para animarse o felicitarse.

6. Los *Shiai-sha* deben evitar entrar en el *Shiai-jo* hasta que todos los *Shinpan-in* estén en sus posiciones.

7. Los *Shiai-sha* no deben entrar en el *Shiai-jo* antes de que los *Shiai-sha* del combate previo hayan salido del mismo.

8. El *Kantoku* o los *Shiai-sha* no deben llevar relojes a la zona de espera de los *Shiai-sha*, ni hacer ademanes o animar verbalmente a los *Shiai-sha*.

9. Durante el primer combate y el último en *Dantai-shiai*, todos los compañeros de equipo deben estar en *Seiza*.

sus sitios, incluso después del *Shiai*.

5. *Kakari-in* debe llevar a cabo sus tareas en coordinación con el *Shinpan-shunin* o *Shinpan-cho* para garantizar una buena evolución del *Shiai*.

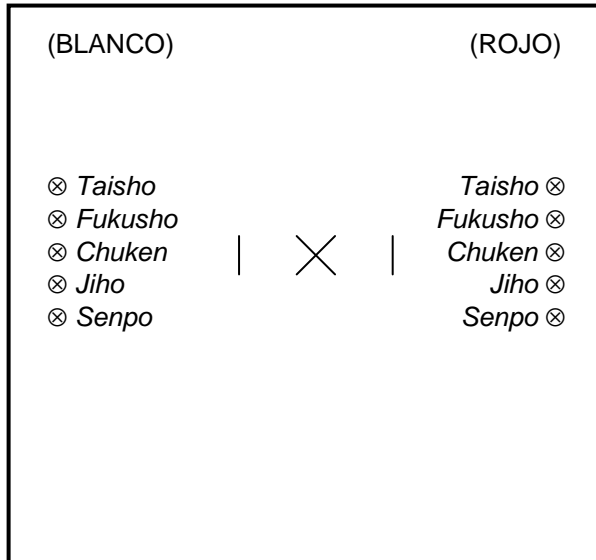
6. Los anotadores de los tanteos deben comprobar, antes del comienzo del *Shiai*, que hay *Shinpan-ki* disponibles para su uso (son necesarios seis juegos de *Shinpan-ki* por *Shiai-jo*).

Dantai-shiai Colocación de árbitros y competidores

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

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

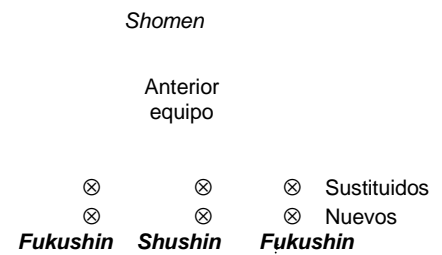
⊗ *Ritsu-rei* Localización de competidores y árbitros



Rotación y Sustitución de Árbitros

Fig. 3: Colocación de los *Sinpan-in*

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



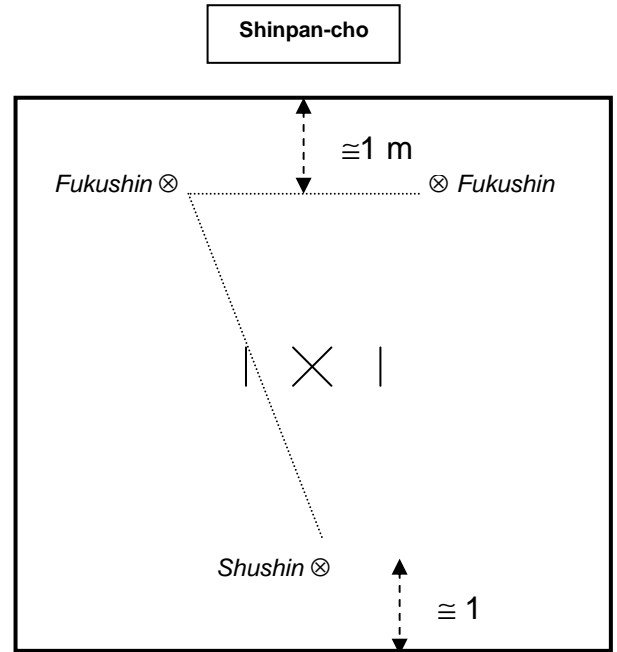
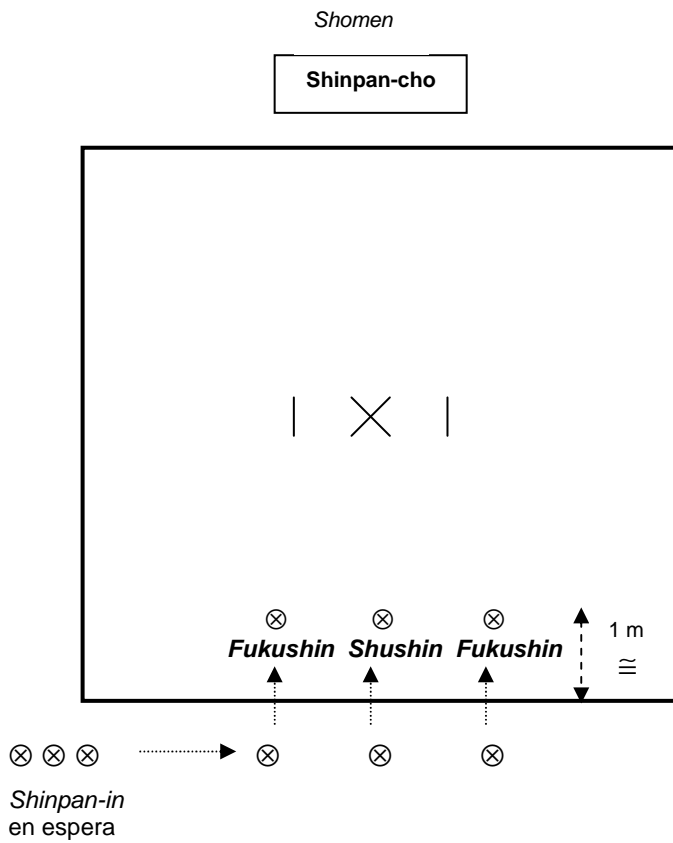


Fig. 5: Rotación de Árbitros

Fig. 6: Sustitución de Árbitros (A)

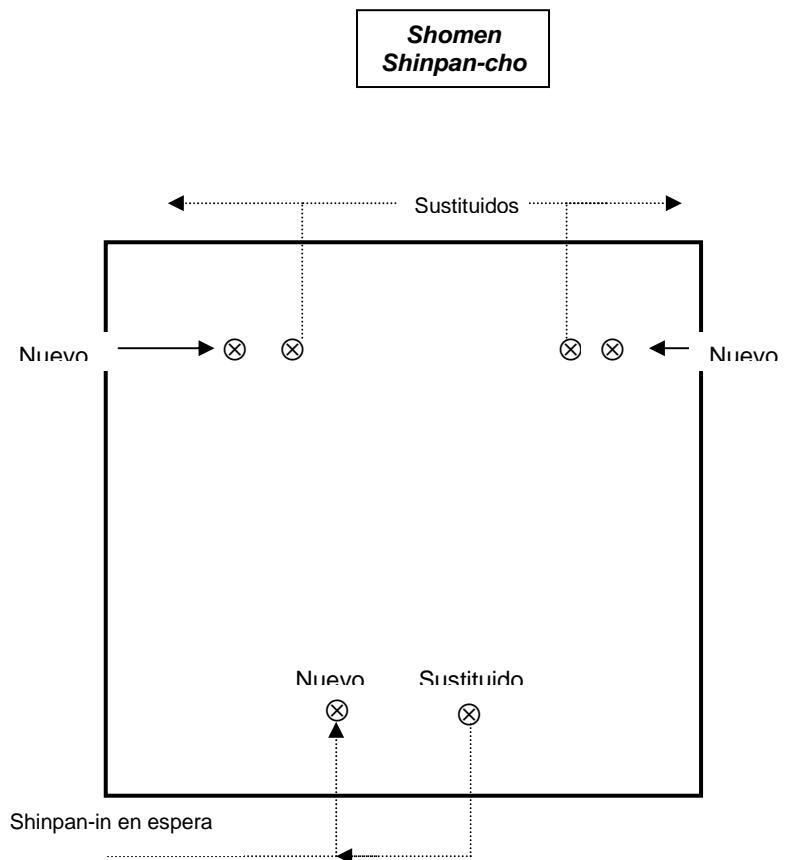
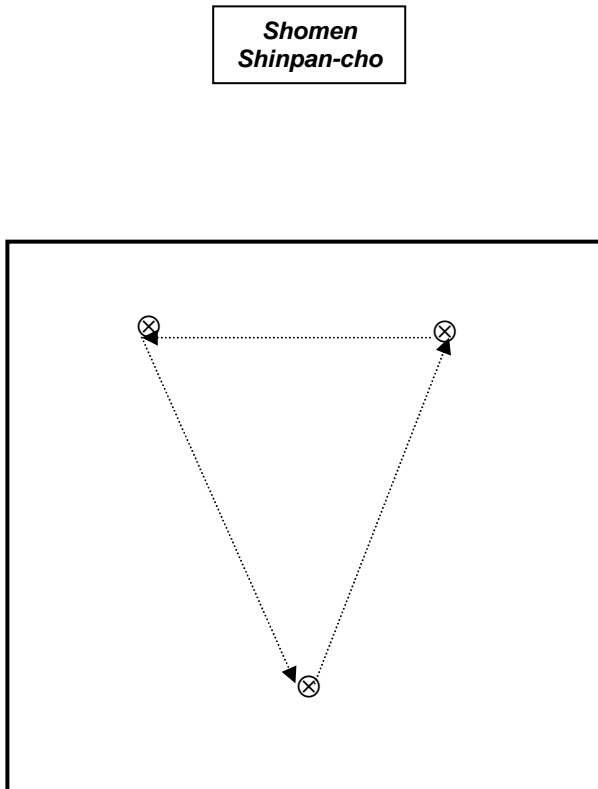


Fig. 7: Sustitución de Árbitros (B)

Fig. 8: Sustitución de Árbitros en Grupo

*Shomen
Shinpan-cho*

*Shomen
Shinpan-cho*

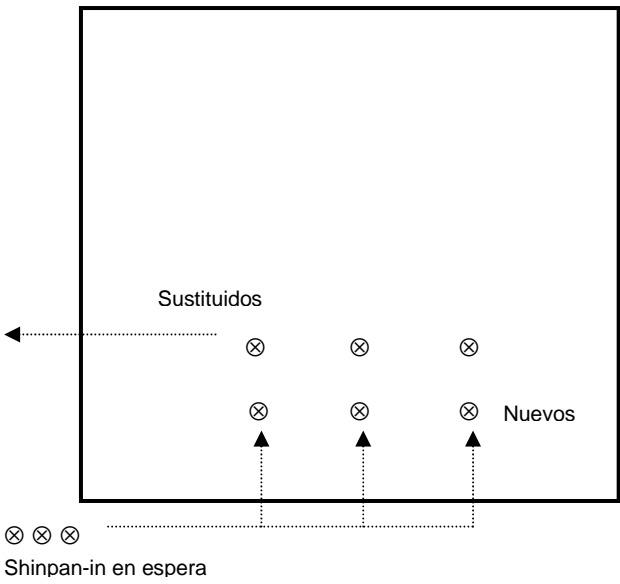
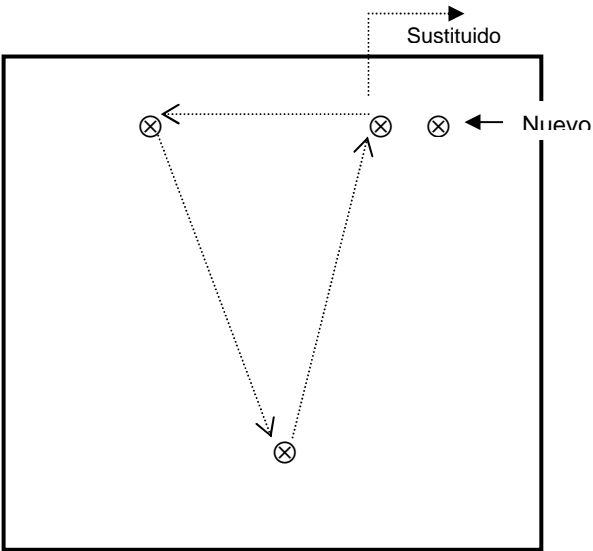


Fig. 9: Comienzo, reanudación y final
 Mantener ambas banderas a los lados del cuerpo



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



Fig. 17: Hansoku
 Bandera diagonal hacia abajo y después Indicar n° de Hansoku

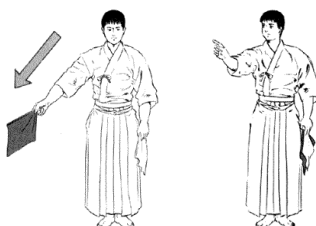
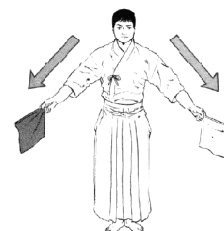


Fig. 18: Hansoku simultáneo
 Ambas Banderas diagonal mente hacia



ACTUACIONES Y GESTOS ARBITRALES

Guía de Puntuaciones

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.

Tabla 1: Anotación de Puntuaciones e indicaciones

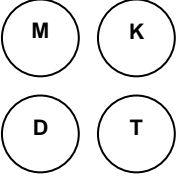
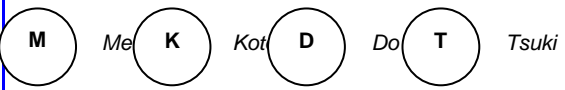










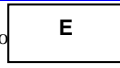

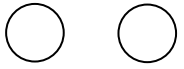


SITUACIÓN	SÍMBOLO	INDICACIONES
<i>Yuko-datotsu</i>		 <p>El orden en que se apuntan los símbolos de <i>Ippon</i> son las que se exponen en la Tabla 2 en el combate del <i>Taisho</i> (se ponen en el lado del que hace el <i>ippon</i>)</p>
<i>Hansoku</i>		El <i>Hansoku</i> se indica con un triángulo rojo colocado como se muestra en la Tabla 2
2º <i>Hansoku</i>		Al cometer 2 <i>Hansoku</i> , se borran los triángulos y se anota el Símbol  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: 

Tabla 2: Ejemplo de Tablero anotado en Competición por equipos

Nombre del <i>Shushin</i>				
Nombre del <i>Fukushin</i>		Nombre del <i>Fukushin</i>		
ORDEN	NOMBRE EQUIPO	BLANCO	ROJO	NOMBRE EQUIPO
<i>Senpo</i>	Nombre competidor		1 M	Nombre competidor
<i>Jiho</i>	Nombre competidor		E Ht	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
RESULTADO	Victorias	Puntos	Puntos	Victorias

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.

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.

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 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: Tercer 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.

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.