

- Propósito de este reglamento:

- Artículo 1: Estas reglas se aplican a todas las competiciones de la “All Japan Kendo Federation” y su propósito es el de poder arbitrar correcta e imparcialmente, y conducir las competiciones dentro del espíritu del juego limpio y basadas en los principios de la Espada.

Parte 1: El combate**Capítulo 1: Reglas generales
Zona de la competición**

-Artículo 2: Las especificaciones de la zona de competición son las siguientes: partiendo de la base que el suelo estará delimitado como regla general:

1.- El área de combate tendrá 7 metros de largo y tres de ancho incluyendo las líneas, y será de forma rectangular. (ver fig.1)

2.- La localización y longitud de la línea de comienzo está definida en las reglas adicionales.

La espada japonesa

-Artículo 3: La Espada que se utilizará en los combates deberá ser una espada real.

Equipación

- Artículo 4: La ropa podrá ser bien una chaqueta de KENDO o una de IAIDO, y una HAKAMA.

- Artículo 1: La Zona de Combate será de la siguiente manera:

1.- La Zona de Combate y las líneas de comienzo estarán identificadas en color rojo y blanco.

2.- Tendrá que existir al menos un metro de separación entre la zona roja y la blanca.

3.- La cinta utilizada para las líneas será de entre 5 y 10 cm de ancho, de colores rojo y blanco.

4.- Deberá existir un espacio de seguridad de al menos dos metros alrededor de la zona de combate.

5.- La localización y longitud de la línea de comienzo puede verse en la Fig. 1.

-Artículo 2: La Espada deberá estar forjada y ser de buena calidad. Los nombres de las diferentes partes de la espada se pueden encontrar en la Fig. 2

-Artículo 3: La chaqueta de IAIDO podrá ser blanca o negra, con mangas anchas. El zekken tendrá que estar cosido a la solapa izquierda de acuerdo con la Fig. 3.

- Artículo 4: Las medidas de las banderas de los árbitros se describen en la Fig. 4 El diámetro del palo donde deben ir sujetas será de 1,5 cm.

-Artículo 5: El uso de protecciones está permitido si son necesarias por razones médicas y no son ostentosas.

Capítulo 2: Combate
Sección 1: Consideraciones referentes al combate.

Duración del combate

Artículo 5: El tiempo de combate será de 6 minutos para 5 katas. El tiempo comienza cuando el árbitro central da la señal de comienzo y termina cuando el competidor está en posición KEITO después de saludar al SHOMEN.

Combates Individuales

Artículo 6: Los combates individuales podrán estar divididos por grados o ser libre. El competidor que obtiene más banderas que el otro tras la decisión de los árbitros es el ganador del combate.

Combates por Equipos

Artículo 7: Los combates por equipos se resolverán de la siguiente manera, o como se decida en cada torneo:

- 1.El equipo con el mayor número de combates individuales ganados, cuyo orden será preestablecido de antemano, será declarado el ganador.
 - 2.El equipo que tenga el mayor número de puntos en los combates individuales, durante una liga o liguilla, será declarado el vencedor.
- Sin embargo, si el número de puntos es igual, el número de banderas a favor será lo que decida el equipo vencedor. Si el número de banderas es el mismo, el empate se resolverá mediante un combate decisivo (DAIHYOSHASEN) entre ambos equipos.

-Artículo 6: La etiqueta y la forma en que los participantes entran o salen de la zona de combate seguirá las instrucciones específicas de cada torneo.

Comienzo y final del combate

Artículo 8: El comienzo y el final del combate será anunciado por el árbitro central.

Suspensión y reanudación del combate

Artículo 9: La suspensión del combate puede ser anunciada por un árbitro, y la reanudación del mismo por el árbitro central.

Solicitud de suspensión de un combate

Artículo 10: Si un competidor no puede continuar un combate por un accidente, el competidor puede solicitar la suspensión del mismo.

Sección 2: Decisión de Victoria o Derrota.

Decisión de Victoria o Derrota.

Artículo 11: La decisión sobre la victoria o derrota debe ser tomada en cuenta siguiendo los siguientes criterios:

1.- La victoria será decidida basada en la diferencia en la actitud mental y actitud y en el “KI-KEN-TAI-ITCHI” (Espíritu, Espada y Cuerpo en armonía), basándose en el correcto manejo de la espada y las técnicas, postura correcta y espíritu elevado, con una etiqueta y comportamiento correctos.

2.-Las kata a realizar en el combate pueden estar total o parcialmente fijadas. Si un competidor comete un error en las kata fijadas, cambiando el orden o ejecutando otras, los árbitros declararán a ese competidor el perdedor, tras un GOGI. Si ambos competidores se equivocan la decisión se tomará siguiendo las pautas del punto 1.

Artículo 7: Los siguientes puntos serán tenidos en cuenta a la hora de declarar un vencedor:

- 1.- Profundidad de la práctica.
- 2.- Etiqueta (correcta actitud y comportamiento)
- 3.- Técnica:
 - a) Correcto NUKITSUKE, KIRITSUKE
 - b) Correcto SAYABANARE, HASUJI
 - c) Correcto CHIBURI (ángulo)
 - d) Correcto NOTO.
- 4.- Actitud Mental:
 - a) Calma
 - b) METSUKE (mirada)
 - c) Espíritu, ZANSHIN (alerta), ritmo, distancia.

3.- El competidor que exceda el límite de tiempo, deberá ser declarado el perdedor. Si ambos competidores exceden el tiempo, la decisión tendrá que ser tomada de acuerdo al punto 1.

Capítulo 3: Prohibiciones

Sección 1: Consideraciones sobre las prohibiciones.

Consumo de drogas:

Artículo 12: Los competidores tienen prohibido el consumo de drogas estimulantes.

Insultos:

Artículo 13: Los competidores tienen prohibido el realizar gestos, comentarios o actos ofensivos contra los árbitros o sus oponentes.

Prohibiciones diversas:

Artículo 14: Los competidores tienen prohibidos los siguientes actos:

- 1.- Utilizar una espada que no sea una espada japonesa, tal como se define en el Artículo 3
- 2.- Pisar fuera del área de combate.
- 3.- Solicitar la suspensión de un combate sin una causa justificada.
- 4.- Realizar ninguna acción que viole el reglamento.

Sección 2: Sanciones.

Artículo 15: El competidor que haya cometido un acto prohibido de los descritos en los artículos 12 o 13, perderá el combate y se le ordenará retirarse del área de combate, entonces al oponente se le otorgarán las 3 banderas. Los puntos o la posición ganada previamente por el perdedor serán totalmente anulados.

5.- KI-KEN-TAI-ITCHI

6.- El IAIDO debe ser racional como el BUDO.

7.- Se puede encontrar un resumen en “Puntos a considerar durante el arbitraje y los exámenes de ZNKR IAI”

Artículo 8: Las drogas a las que se refiere el artículo 12, serán determinadas por separado.

Artículo 9: Se considera pisar fuera del área de combate cuando un pie ha cruzado completamente la línea.

Artículo 16: El competidor que haya cometido la falta estipulada en el Artículo 14, 1 será tratado de la siguiente manera. En el caso de que ambos competidores hayan cometido la falta al mismo tiempo, ambos competidores perderán el combate.

- 1.- El competidor que ha utilizado una espada errónea perderá el combate y el oponente recibirá 3 banderas.
- 2.- Las consecuencias de la sanción del párrafo precedente, no son retroactivas a los anteriores combates donde no se detectó el uso indebido de la espada.
- 3.- El competidor que haya utilizado una espada errónea no continuará el campeonato.

Artículo 17: El competidor que haya cometido una falta de las estipuladas en el artículo 14, 2 y 3, recibirá menos puntos en la decisión.

Parte 2: Arbitraje
Capítulo 1: Reglas generales
Composición de los Árbitros

-Artículo 18: Los árbitros consistirán en un Árbitro Director (SHINPAN CHO), Árbitros Principales (SHINPAN SHUNIN) que serán necesarios sólo en el caso de que dos o más áreas de combate sean utilizadas , y Árbitros.

Árbitro Director

-Artículo 19: El Árbitro Director deberá tener el suficiente poder para asegurarse que los combates sean justos

Artículo 10: Las obligaciones del Árbitro Director son:

- 1.- Aplicar las normas y regulaciones estrictamente en los combates.
- 2.- Prestar atención al normal y adecuado desarrollo de los combates.
- 3.- Tomar decisiones y zanjar protestas.
- 4.- Decidir en asuntos que no se hayan preescrito en las normas, o sucesos imprevistos.

Árbitro Principal

-Artículo 20: El Árbitro Principal asistirá al Árbitro Director, y tiene el poder necesario para dirigir su área de combate.

Árbitro

-Artículo 21:

- 1.- Habrá un Árbitro Central y dos árbitros. Todos los árbitros tienen el mismo poder de decisión para otorgar la victoria o la derrota.
- 2.- El árbitro central tiene la responsabilidad de manejar el combate, de solicitar la decisión con las banderas y de anunciar dicha decisión
- 3.- Los árbitros señalarán su decisión con sus banderas y asistirán al árbitro

Artículo 11: El protocolo del árbitro Director al comienzo del primer combate deberá ser de la siguiente manera:

1.- En el caso de que únicamente haya un área de combate, el Árbitro Director se levantará y le indicará al árbitro Central (SHUSHIN) que anuncie el comienzo del combate, con los primeros competidores de pie y en KEITO frente a la línea de comienzo.

2.- En el caso en que se hayan preparado dos o más áreas de combate, el Árbitro Director, deberá levantarse y señalar el comienzo con un silbato o similar, cuando todos los competidores estén de pie, en KEITO y en armonía.

Artículo 12: Las obligaciones del árbitro principal son las siguientes:

- 1.- Asumir la responsabilidad de los combates que se desarrollen en el área de combate.
- 2.- Prestar atención a la correcta aplicación de las normas y reglas.
- 3.- Decidir de manera rápida y apropiada ante las violaciones del reglamento y las protestas e informar al árbitro director si fuese necesario.
- 4.- Supervisar a los árbitros de su área de combate.

Artículo 13: Las obligaciones de los árbitros son las siguientes:

- 1.- Dirigir los correspondientes combates.
- 2.- Pronunciar claramente y hacer las señales apropiadas.
- 3.- Mantener una comunicación constante con los otros árbitros.
- 4.- Reconocer y percibir las señales hechas con las banderas por otros árbitros.
- 5.- Tras los combates, comentar su arbitraje con el resto de árbitros, tras

central. En caso de emergencia, un árbitro puede anunciar la suspensión de un combate.

Personal de la competición

-Artículo 22: En cada área de combate habrá un crono, un anotador, un anotador de resultados y un encargado de llamar a los competidores. Sus deberes están definidos a la derecha.

consultar con el SHINPAN CHO y el SHINPAN SHUNIN si fuese necesario.

-Artículo 14: La composición y deberes del personal son los siguientes:

1.- Habrá, en principio, un crono principal y dos o más personas más de apoyo por área de combate que deberán controlar el tiempo del combate y realizar una señal al final del mismo, levantando y sujetando una bandera.

2.- Habrá, en principio, un anotador y dos o más personas de apoyo por área, que deberán reflejar las decisiones arbitrales en pizarras.

3.- Habrá, en principio, un anotador de resultados, y dos o más personas de apoyo, que mantendrán un registro de las decisiones de los árbitros y del tiempo transcurrido de cada combate.

4.- Habrá, en principio, un encargado de llamar a los competidores, que podrá estar asistido por dos o más personas, que se encargará de que los competidores estén listos y de revisar su equipo.

- Artículo 15: El traje de los árbitros estará compuesto por MONTSUKI, HAKAMA y SHIROTABI, a menos que en el torneo se estipule y se facilite otra vestimenta.

Capítulo 2: Arbitraje

Sección 1: Consideraciones referentes al Arbitraje.

Decisión de Victoria o Derrota.

-Artículo 23: La victoria o la derrota se deciden por el número de banderas. El competidor que recibe el mayor número de banderas será declarado vencedor.

Arbitraje.

-Artículo 24: Los árbitros arbitrarán de la siguiente manera:

- 1.- Cuando los competidores estén de pie en KEITO sobre la línea de salida, el árbitro central comenzará el combate pronunciando la palabra "HAJIME".
- 2.- Si uno de los competidores solicita una suspensión el árbitro central debe comprobar la razón para tal petición tras haber parado el combate.
- 3.- Cuando se decide la victoria o la derrota, el árbitro central deberá pronunciar "HANTEI" y todos los árbitros deberán mostrar su decisión simultáneamente.

Sección 2: Disposición de los Árbitros.

Heridas o Accidentes.

-Artículo 25: En caso de que un competidor sea incapaz de continuar el combate debido a una herida o accidente, los árbitros deberán disponer de la situación de la manera siguiente, tras ponderar las circunstancias:

- 1.- Los árbitros decidirán si se puede o no continuar el combate tras consultar con un médico. Tal determinación deberá realizarse en un tiempo de cinco minutos como regla general.
- 2.- En el caso de que un competidor sea incapaz de continuar el combate por una herida producida por su contrincante, este perderá automáticamente el combate; sin embargo si la causa es desconocida o no achacable al oponente, el competidor lesionado será el que pierda el combate.

3.- El competidor que ha sufrido una herida y ha tenido que abandonar un combate, podrá reincorporarse a la competición únicamente tras una consulta con un médico y si los árbitros así lo deciden.

4.- El competidor que ha perdido un combate por incapacitar a otro competidor, no podrá reincorporarse a la competición.

No presentado.

-Artículo 26: Un competidor que no se presenta a un combate será declarado perdedor y no podrá reincorporarse a la competición más adelante.

Puntuación para los competidores incapacitados o no presentados.

-Artículo 27: El vencedor por virtud de los artículos 25 o 26 obtendrá una puntuación de tres banderas.

Puntuación o posición obtenida por el infractor.

-Artículo 28: Los puntos o la posición del infractor que ha perdido un combate en virtud del artículo 25, punto 4, quedarán invalidados.

Sección 3: Respecto a la Consulta (GOGI) o la Protesta (IGI).

Consulta.

-Artículo 29: En caso de que un consulta (GOGI) sea necesaria, los árbitros se reunirán en la mesa del árbitro central.

Protesta.

-Artículo 30: Nadie tiene permitido el protestar ante una decisión tomada por los árbitros tras un HANTEI.

-Artículo 31: En caso de el representante de un equipo, tenga una duda sobre la aplicación de las normas y regulaciones por parte de los árbitros, puede presentar una protesta ante el

Artículo 16: Un competidor no presentado se define como:

1.- El competidor que se retira de un combate por su propia voluntad, debido a razones de salud, o cualquier otra.

Artículo 17: La protesta otorgada por el artículo 31 será elevada antes de que los competidores se encuentren de pie en KEITO al final del tiempo del combate, y se realizará de la siguiente manera

SHINPAN SHUNIN o el SHINPAN CHO, antes de la finalización del ENBU de los competidores.

Capítulo 3: Señalización por banderas y Anuncios.

Anuncios.

-Artículo 32: Los árbitros deberán anunciar el comienzo, el final, las suspensiones, la victoria o la derrota, GOGI, etc, de la forma definida en la tabla adjunta.

Señalización por Banderas.

Artículo 33: La señalización de los árbitros por medio del movimiento de las banderas, para la suspensión, la victoria o la derrota, GOGI, etc, se realizará de la manera definida en la tabla adjunta.

Capítulo 3: Suplemento.

-Artículo 34: En caso de que ocurra algún suceso no cubierto por estas normativas, los árbitros decidirán tras una consulta, y tras haber consultado al árbitro principal o al árbitro director.

-De ley:

1.- En el caso de que sea difícil aplicar las normas y regulaciones del presente reglamento, debido al tamaño o naturaleza del torneo, el mismo debe llevarse a cabo sin tener en cuenta estas normas, siempre y cuando el propósito inicial de esas normas no se vulnere.

2.- Estas normas entraron en pleno funcionamiento el 1 de Octubre de 1996l

1.- El responsable hará una señal indicando su deseo de levantar una protesta.

2.- El responsable expondrá sus dudas al SHINPAN SUNIN o al SHINPAN CHO.

	Asunto	Anuncio	Movimiento de Bandera	Postura
Posición básica			Las banderas están colocadas sobre la mesa.	Figura 1
	Comienzo	Comienzo de un combate	HAJIME	Las banderas están colocadas sobre la mesa.
Suspensión		Primer combate y final	Igual que arriba.	Figura 2
		Suspensión de un combate	YAME	Levantar banderas rectas.
GOGI	Solicitar una consulta por un árbitro	GOGI	Levantar las banderas rectas sobre la cabeza con la mano derecha.	Figura 7
Decisión de Victoria o derrota	En caso de 3 banderas rojas	HANTEI, SHOBU ARI	Levantar una bandera aproximadamente en 45° hacia arriba por un lateral	Figura 4
	En caso de que el árbitro central levante una bandera y los árbitros laterales dos del otro color.	HANTEI, SHOBU ARI	El árbitro central baja su bandera y levanta la bandera indicada por los otros árbitros	Figura 4
	En caso de que un competidor se haya equivocado en el trabajo predeterminado, SHITEIWAZA (el que ha realizado el error continua compitiendo hasta el final)	GOGI,	Levantar las banderas rectas sobre la cabeza con la mano derecha	Figura 7
			Levantar una bandera aproximadamente en 45° hacia arriba por un lateral	
		HANTEI, SHOBU ARI		Figura 4
	En caso de que ambos competidores se hayan equivocado en el trabajo predeterminado, SHITEIWAZA (ambos continúan compitiendo hasta el final)	GOGI,	Levantar las banderas rectas sobre la cabeza con la mano derecha	Figura 7
			Levantar una bandera aproximadamente en 45° hacia arriba por un lateral	
		HANTEI, SHOBU ARI		Figura 4
En caso que un competidor haya excedido el tiempo límite	GOGI,	Levantar las banderas rectas sobre la cabeza con la mano derecha	Figura 7	
		Levantar una bandera aproximadamente en 45° hacia arriba por un lateral		
	HANTEI, SHOBU ARI		Figura 4	

Decisión de Victoria o Derrota	En caso de que ambos competidores hayan excedido el tiempo límite (la victoria se decide de la manera habitual)	GOGI,	Levantar las banderas rectas sobre la cabeza con la mano derecha	Figura 7
			Levantar una bandera aproximadamente en 45° hacia arriba por un lateral	
		HANTEI, SHOBU ARI		Figura 4
	Victoria por incomparecencia	SHOBU ARI	Levantar una bandera aproximadamente en 45° hacia arriba por un lateral	Figura 5
	Incapacidad en un combate	SHOBU ARI	Levantar una bandera aproximadamente en 45° hacia arriba por un lateral	Figura 5
	Uso de drogas, modales o actitud descorteses.	YAME	Levantar banderas rectas	Figura 6
Lesión, accidente, incomparecencia		GOGI,	Levantar las banderas rectas sobre la cabeza con la mano derecha	Figura 7
			Levantar una bandera aproximadamente en 45° hacia arriba por un lateral	
	Utilización de una espada distinta a la descrita en el capítulo 3	SHOBU ARI GOGI,	Levantar las banderas rectas sobre la cabeza con la mano derecha	Figura 5 Figura 7
			Levantar una bandera aproximadamente en 45° hacia arriba por un lateral	
	SHOBU ARI		Figura 5	
Incapacitación por una lesión o herida o no presentarse	SHOBU ARI	Levantar una bandera aproximadamente en 45° hacia arriba por un lateral	Figura 5.	

