

Reglamento

para el *Shiai* (competencia) y el *Shinpan* (jueceo)
de *Kendo*

•

Reglas secundarias

para el *Shiai* (competencia) y el *Shinpan* (jueceo)
de *Kendo*

剣道試合・審判規則
剣道試合・審判細則
付 剣道試合・審判運営要領

Revisión 2 de Septiembre de 2017
INTERNATIONAL KENDO FEDERATION

2017年9月2日改訂

国際剣道連盟

TRADUCCIÓN

[Octubre 2024]

Comisión Mexicana Técnica Editorial de Kendo

Concepto del *Kendo*

El *Kendo* es el camino para disciplinar el carácter humano a través de la aplicación de los principios de la *katana* (espada).

El propósito de la práctica del *Kendo* es:

Formar la mente y el cuerpo.
Cultivar un espíritu vigoroso.
Y a través del entrenamiento correcto y estricto;
Esforzarse por mejorar en el arte del *Kendo*;
Mantener en alta estima la cortesía y el honor;
Asociarse a otros con sinceridad, y
Perseguir siempre la superación personal.

Gracias a ello, será posible
Amar a nuestro país y su sociedad,
Contribuir al desarrollo de la cultura, y
Promover la paz y prosperidad entre todos los pueblos.



Tabla 1. *Senkoku* (pronunciamiento) y uso de *Shinpan-Ki* (banderas)

	Situación	Senkoku (pronunciamiento)	Movimiento de <i>Shinpan-ki</i> (banderas)	Figura
Inicio Reanudación Suspensión	Iniciar el <i>shiai</i> Reanudar el <i>shiai</i> Suspensión del <i>shiai</i>	" <i>Hajime</i> " " <i>Hajime</i> " " <i>Yame</i> "	Sostener las banderas a ambos lados del cuerpo Sostener las banderas a ambos lados del cuerpo Elevar verticalmente las banderas	Fig. 9 Fig. 9 Fig. 14
<i>Yuko-datotsu</i>	Decisión de <i>Yuko-dtotsu</i> Anulación de <i>Yuko-dtotsu</i> Abstención de un juez para decidir <i>Yuko-datotsu</i> <i>Torikeshi</i> de <i>Yuko-dtotsu</i> Inicio de <i>Nihon-me</i> Inicio de <i>Shobu</i>	" <i>Men, Kote, Do, Tsuki-Ari</i> " " <i>Torikeshi</i> " " <i>Nihon-me</i> " " <i>Shobu</i> "	Levantar la bandera diagonal señalando al ganador Cruzar (agitar) las banderas abajo de un lado al otro Sostener las banderas abajo cruzadas Cruzar las banderas abajo de un lado al otro Cruzar las banderas abajo de un lado al otro Bajar la bandera sostenida en alto Bajar la bandera sostenida en alto	Fig. 10 Fig. 11 Fig. 12 Fig. 11 Fig. 10 Fig. 10 Fig. 10
Decisión de Victoria	Decisión de Victoria Inicio de <i>Encho</i> <i>Ippon-gachi</i> (Final de competencia por decisión) 1. Pronunciar <i>Hantei</i> 2. Victoria por <i>Hantei</i> Victoria por <i>Kiken</i> <i>Hikiwake</i> Lesión durante el <i>Shiai</i> Victoria por <i>Chusen</i> <i>Daihyosh-sen</i>	" <i>Shobu-Ari</i> " " <i>Encho-Hajime</i> " " <i>Shobu-Ari</i> " " <i>Hantei</i> " " <i>Shobu-Ari</i> " " <i>Shobu-Ari</i> " " <i>Hikiwake</i> " " <i>Shobu-Ari</i> " " <i>Shobu-Ari</i> " " <i>Hajime</i> "	Bajar la bandera sostenida en alto Sostener las banderas a ambos lados del cuerpo Elevar la bandera diagonal (hacia el ganador) Levantar la bandera diagonal señalando al ganador Bajar la bandera sostenida en alto Levantar la bandera diagonal señalando al ganador Cruzar las bandera encima de la cabeza Levantar la bandera diagonal señalando al ganador Levantar la bandera diagonal señalando al ganador Sostener las banderas a ambos lados del cuerpo	Fig. 9 Fig. 10 Fig. 10 Fig. 10 Fig. 10 Fig. 13 Fig. 10 Fig. 10 Fig. 9
<i>Gogi</i>	Llamar a <i>Gogi</i> Señalar el resultado de <i>Gogi</i>	" <i>Gogi</i> "	Levantar las bandera juntas en la mano derecha El juez principal señala con lo correspondiente	Fig. 16 Fig. 16
<i>Hansoku</i>	Abuso de drogas Insultos o Actos ofensivos Uso de Fuscí-yugu Zancadilla o barrida a los pies del oponente Empujar al contrario fuera del <i>Shiai-jo</i> Dejar de sujetar el <i>Shinai</i> Pedir detener el <i>Shiai</i> sin causa justificada <i>Hansoku</i> cometido simultáneamente por ambos <i>Shiai-sha</i> Violaciones misceláneas al Reglamento Cometer un Segundo <i>Hansoku</i> Aplicación de <i>Sosai</i>	" <i>Shobu-Ari</i> " " <i>Shobu-Ari</i> " " <i>Shobu-Ari</i> " <i>Hansoku (i/ni) kai</i> <i>Hansoku (i/ni) kai</i> <i>Hansoku (i/ni) kai</i> <i>Hansoku (i/ni) kai</i> <i>Hansoku (i/ni) kai</i> <i>Hansoku (i/ni) kai</i> Indicar con el índice hacia arriba en dirección del amonestado y decir: " <i>Hansoku ni kai</i> " y marcar " <i>Ippon-Ari.</i> " al oponente " <i>Sosai</i> " u " <i>Onajiku-sosai</i> " después de la segunda compensación.	Levantar la bandera diagonal señalando al ganador Levantar la bandera diagonal señalando al ganador Levantar la bandera diagonal señalando al ganador Primero se levanta la bandera abajo en diagonal hacia el infractor; y después señalar con el índice el número de <i>Hansoku.</i> Igual que lo anterior Igual que lo anterior Igual que lo anterior Levantar las banderas abajo en diagonal indicando ambos lados Primero se levanta la bandera abajo en diagonal hacia el infractor; y después señalar con el índice el número de <i>Hansoku.</i> Levantar la bandera diagonal señalando al ganador Cruzar las banderas abajo (roja adelante)	Fig. 10 Fig. 10 Fig. 10 Fig. 17 Fig. 17 Fig. 17 Fig. 11 Fig. 18 Fig. 17 Fig. 10 Fig. 11
<i>Wakare</i>	1. Cuando <i>Tsuba-zeriai</i> es excesivo 2. Para reanudar el <i>Shiai</i>	" <i>Wakare</i> " " <i>Hajime</i> "	Levantar las banderas delante (horizontalmente) Bajar las banderas	Fig. 15
Lesión, accidente, <i>Kiken</i>	<i>Shiai-funo</i> debido a lesión, accidente o <i>Kiken</i> (ausencia)	" <i>Shobu-Ari</i> "	Levantar la bandera diagonal señalando al ganador	Fig. 10

Uso de *Shinpan-ki* (banderas)

Fig. 9: Comienzo, Reanudación y Final (del combate).

Sostener las banderas a ambos lados del cuerpo. (posición básica)



Fig. 10: *Yuko-datotsu*, *Hantei* o Decisión de la Victoria.

Levantar una bandera en diagonal



Fig. 11: Mostrar desacuerdo o *Torikeshi* por de *Yuko-datotsu*.

Agitar las banderas abajo de un lado al otro. (Rojo sobre blanco)



Fig. 11: Abstención en la decisión de *Yuko-datotsu*.

Cruzar las banderas abajo y al centro. (Rojo sobre blanco)



Fig. 13: *Hikizuke* (Empate).

Banderas cruzadas encima de la cabeza.



Fig. 14: *Suspención* (del combate).

Levantar las banderas verticalmente.



Fig. 11: *Wakare* (Separar en el lugar)
Sostener las banderas horizontalmente.

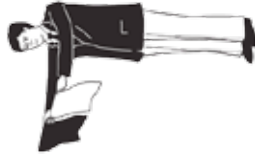


Fig. 11: *Gogi* (Asamblea)

Levantar las banderas juntas y verticalmente sostenidas en la mano derecha.



Fig. 13: *Hansoku* (Falta)

Levantar la bandera diagonalmente y abajo (Indicando al amonestado).



Fig. 14: *Hansoku Simultáneo*

Levantar las banderas diagonalmente y abajo



Fig. 1: *Shiai-jo* (Área estándar de competencia)

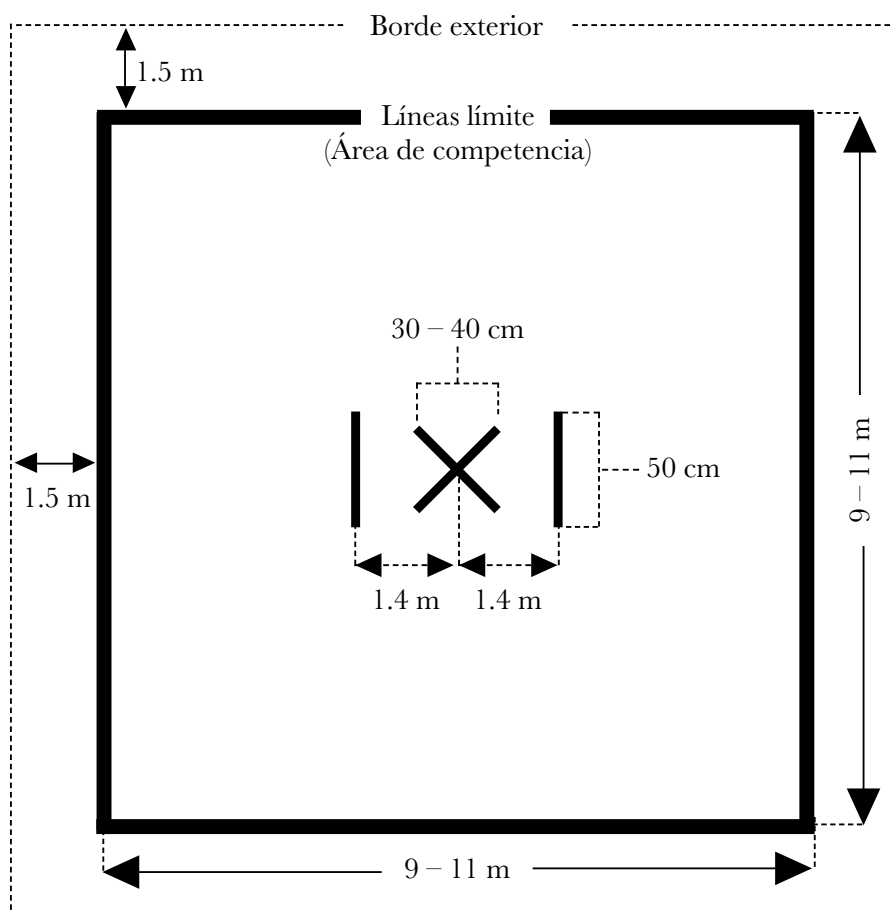
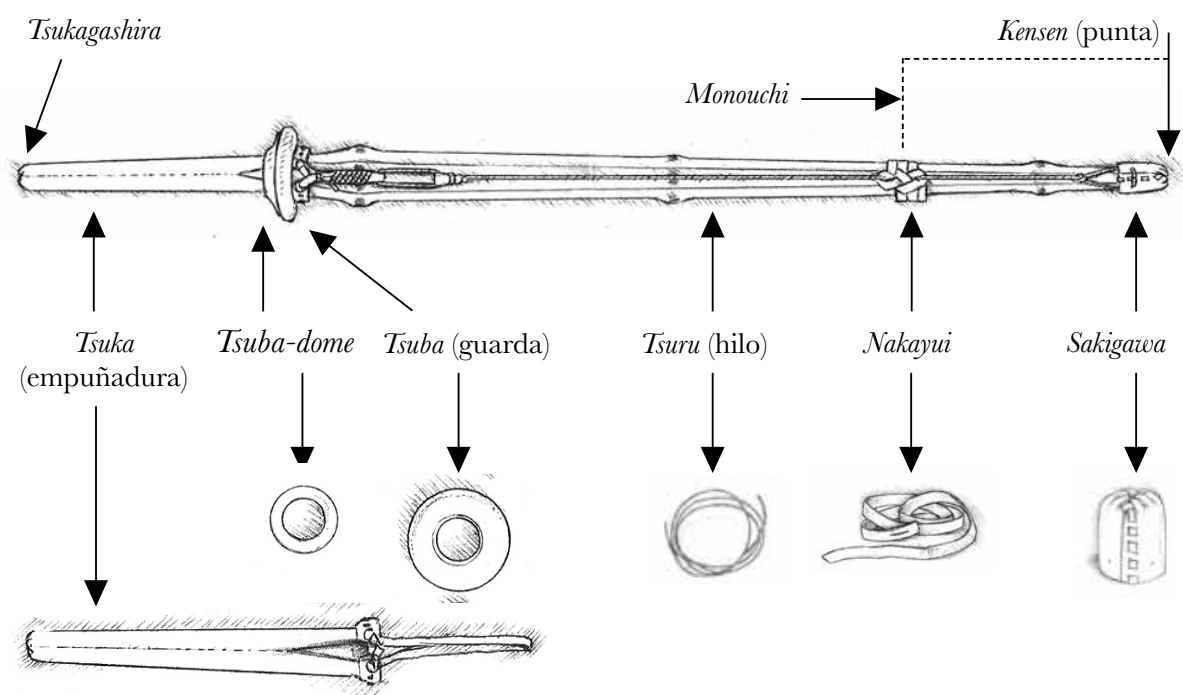


Fig. 2: Nombres de las partes del *Shinai* (Espada de bambú)



Formación para *Dantai-shiai* (Competencia por Equipos)

Fig. 1: Formación para comenzar y finalizar del *Shiai*.
(Un equipo)

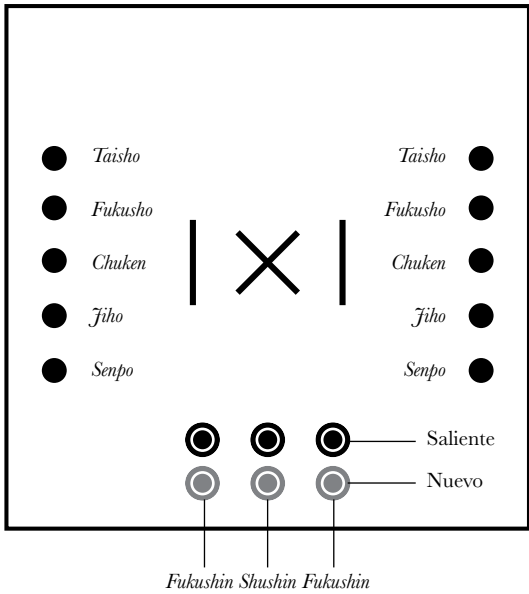
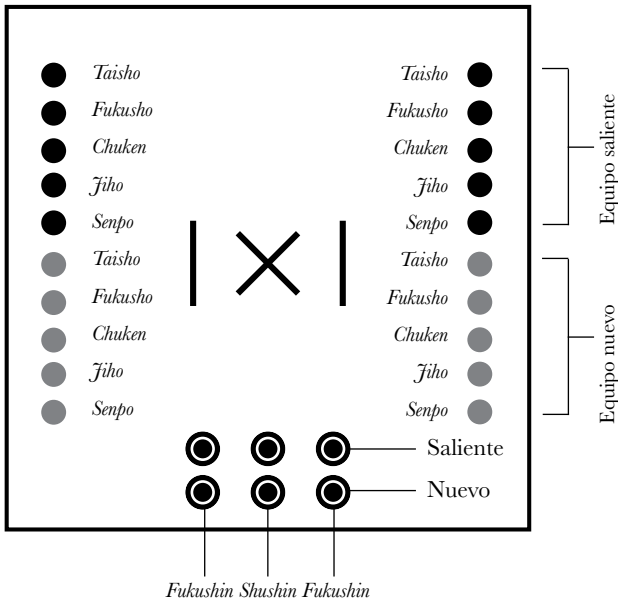


Fig.2: Formación para comenzar y finalizar del *Shiai*.
(Dos equipos)



Rotación y Cambio de *Shinpan-in* (Jueces)

Fig. 3: Alineación de *Shinpan-in*

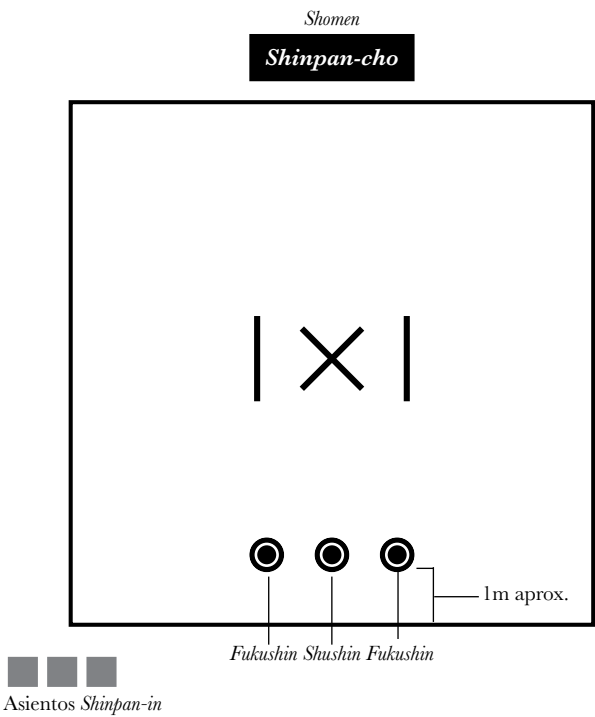


Fig. 4: Posición inicial de *Shinpan-in*

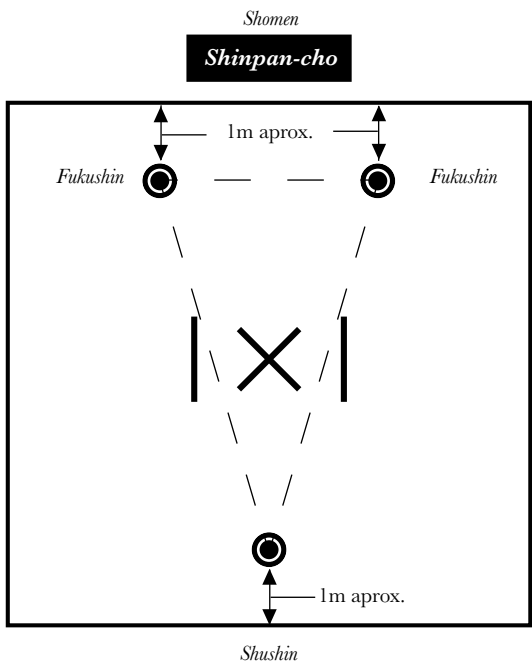


Fig. 5: Rotación de *Shinpan-in* (Jueces)

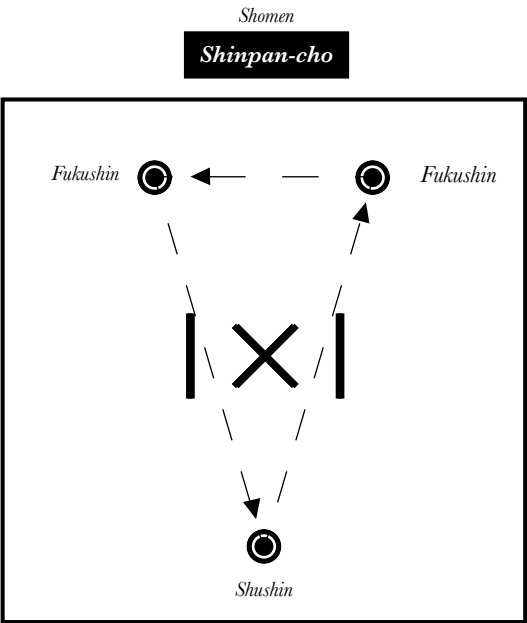


Fig. 6: Cambio de *Shinpan-in* (A)

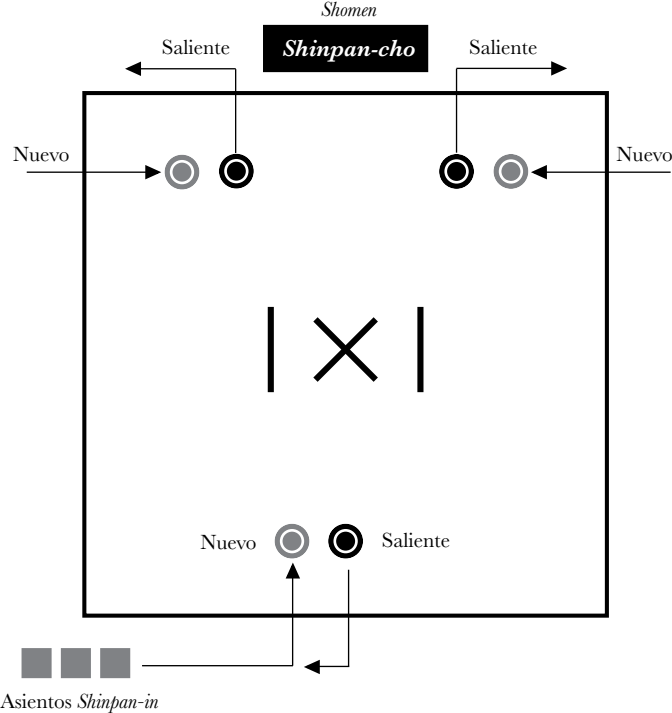


Fig. 7: Cambio de *Shinpan-in* (B)

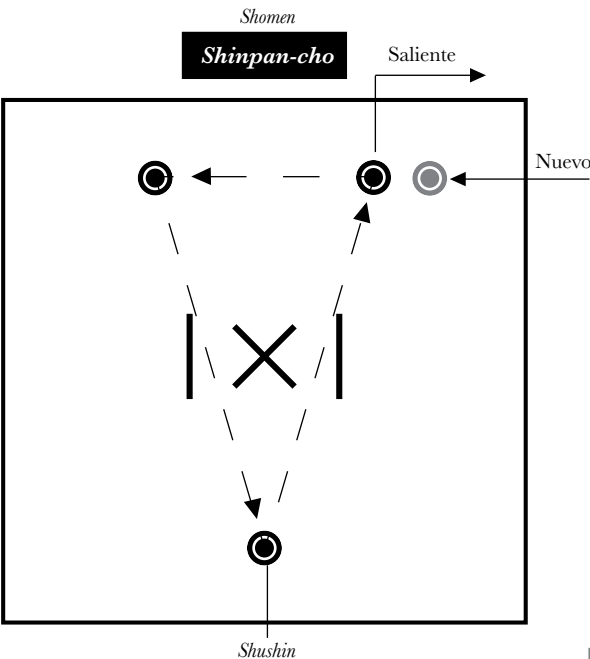
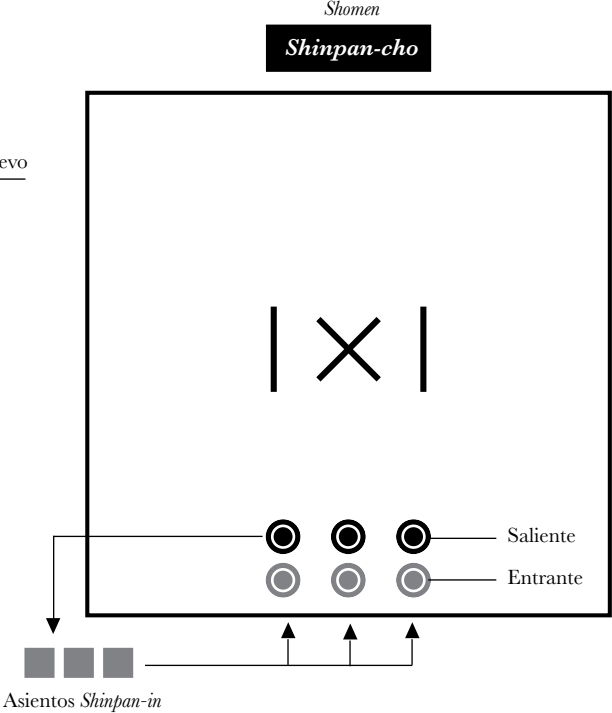


Fig. 8: Cambio Grupal de *Shinpan-in*



Registro de la puntuación

Tabla 1: Registro de la puntuación e indicaciones

Después del *Senboku* (pronunciamiento) del *Shushin* (juez principal del área), los encargados del registro deberán anotar las siguientes marcas en un pizarrón correctamente para mostrar el desarrollo del *Shiai* (competencia) a los *Shinpan-in* (jueces), *Shiai-sha* (comeptidores) y público:

Asunto	Marca	Indicaciones
<i>Yuko-datotsu</i>	(M) (K) (D) (T)	(M)=Men (K)=Kote (D)=Do (T)=Tsuki El orden del marcaje de <i>Yuko-datotsu</i> (golpe/ataque válido) debe mostrarse como se muestra en la ronda del <i>Taisho</i> (capitán) en la tabla 2.
<i>Hansoku</i>	▲	<i>Hansoku</i> (<i>amonestación</i>) se registrarán con un triángulo ▲ en rojo como se muestra en la tabla 2.
2° <i>Hansoku</i>	(H)	Cuando se comete un segundo <i>Hansoku</i> (<i>amonestación</i>) la marca ▲ deberá borrarse y se anotará la marca (H) en el lado del oponente.
<i>Sosai</i>		Al presentarse un <i>Sosai</i> , la marca de <i>Hansoku</i> (<i>amonestación</i>) no se anotará. El número de <i>Hansoku</i> se anotará en papel por separado.
Victoria por <i>Hantei</i>	(Hr)	Se registrará la marca (Hr)
Victoria por <i>Chusen</i>	(C)	Se registrará la marca (C)
<i>Ippon-gachi</i>	1	En caso de que termine el <i>Shiai</i> (competencia), uno a cero (1-0), se marcará 1
<i>Endo</i>	E	En caso de <i>Endo</i> (desempate) se anotará la marca E en la parte baja de la línea central del pizarrón.
<i>Hikizukae</i>	x	En caso de <i>Hikizukae</i> (empate), se anotará la marca x en la línea central del pizarrón.
<i>Fusen-gachi, Kiken o Shiai-funo</i>	○ ○	Se anotarán las marcas ○ ○ en el lado del ganador; una ○ en el caso de <i>Endo</i> (desempate)

Tabla 2: Ejemplo del uso de pizarrón para registro en caso de *Dantai-Shiai* (Competencia por equipos)

Nombre del <i>Shushin</i> (juez principal del área)		Nombre del <i>Fukushin</i> (juez auxiliar)		Nombre del <i>Fukushin</i> (juez auxiliar)	
Orden	Nombre del Equipo	Rojo	Blanco	Nombre del Equipo	
<i>Senpo</i>	Nombre <i>Shiai-sha</i>		1 (M)		Nombre <i>Shiai-sha</i>
<i>Jiho</i>	Nombre <i>Shiai-sha</i>		E (H)		Nombre <i>Shiai-sha</i>
<i>Chuken</i>	Nombre <i>Shiai-sha</i>	○ ○			Nombre <i>Shiai-sha</i>
<i>Fukusho</i>	Nombre <i>Shiai-sha</i>	(H) (K)	X (M)		Nombre <i>Shiai-sha</i>
<i>Taisho</i>	Nombre <i>Shiai-sha</i>	▲ (K)	(T) (M)	▲	Nombre <i>Shiai-sha</i>
Resultado	Ganadores	Puntos	Puntos	Ganadores	

Segundo punto

Primer punto

Hansoku

Nota: Las posiciones del equipo rojo y el quipo blanco en el pizarron deben corresponder con el color de las *Shinpan-ki* (banderas) del *Shushin* (juez principal del área) estando uno frente al otro.

Observaciones: Se recomienda el uso de un *Kojin-shiai*, un pizarron apropiado, en cada torneo.

Reglas Provisionales para el *Shiai* (competencia) y *Shinpan* (jueces) de *Kendo* vigentes hasta que se controle la pandemia de COVID-19

emitidas por

All Japan Kendo Federation *Shiai and Shinpan Committee*
[01 de Abril del 2023]

Descripción y propósito de las Reglas Provisionales

1. Cumplir con las medidas de seguridad e higiene estipuladas para mitigar la propagación de infecciones al celebrar una competencia o torneo.
2. Prevenir la situación ilegítima de *Tsubazeriai*, mediante la pérdida intencional de tiempo, y la aproximación (al oponente) en actitud defensiva.
- Se dice que hasta ahora, se pierde la mitad del tiempo (de combate) por parte del *Shiai-sha* (competidor) mediante el abuso de la posición de *Tsubazeriai*. Esto necesita ser rectificado para que durante el combate, ambos competidores adquieran su posición de *kamae* (guardia) y puedan atacarse entre sí.

- Alcanzar la victoria es un principio fundamental en la competencia de *Kendo*. No obstante la manera en la que se combate necesita ser revisada para cultivar una actitud de competencia en la que se enfrente al oponente en lugar de evitar las reglas (a propósito de ganar).

- Como la actitud y mentalidad del *Shia-sha* (competidor) tienen un efecto significativo en la posición de *Tsubazeriai*, es difícil juzgar dicha situación basándose únicamente en las reglas. Los *Shinpan-in* (jueces) y *Shiai-sha* (competidores) deben compartir un entendimiento común y trabajar en conjunto para fomentar el buen desarrollo de la competencia.

Puntos principales que

los *Shinpan* (jueces) y *Shiai-sha* (competidores) deben entender.

1. Acciones tales como la pérdida de tiempo intencional o el acercarse al oponente en una actitud defensiva (evitando combatir) se considerarán como *Hansoku* (amonestación) de acuerdo con el Art. 1 del *Reglamento*.

2. Si se adquiere la posición de *Tsubazeriai* o se produce algún acercamiento, el *shiai-sha* (competidor) debe realizar alguna técnica (de ataque) o separarse rápidamente. El competidor no necesita esperar a que los *Shinpan-in* (jueces) indique “*Wakare*” (separarse en el lugar) o “*Yame*” (alto/detenerse), sino que debe alejarse por su propia voluntad.

3. El tiempo necesario para salir de la posición de *Tsubazeriai* debe ser el de una respiración (3 segundos aproximadamente).

4. No se debe intentar realizar alguna técnica mientras se sale de la posición de *Tsubazeriai*. Si se ejecuta alguna técnica, no será considerada como un golpe o ataque válido (*Yuko-datotsu*). Un *Shiai-sha* (competidor) puede ser penalizado (*Hansoku*) si, mientras se separan, sigue al otro e intenta atacarlo o, da la impresión de retroceder (separarse) para luego atacar. Además, durante la separación de los *Shiai-sha* (competidores), no se debe golpear (atacar), sujetar o empujar el *Shinai* (espada de bambú) del oponente, ni tampoco se deben cruzar los *shinai* al revés (*Gyaku-kosa*)
[A continuación (inmediatamente), los *Shinpan-in* (jueces) valorarán las circunstancias y causas en una reunión (*Gogi*)]

5. Al separarse, ambos *shiai-sha* (competidores) deben retroceder lo suficiente para que sus *Kensen* (punta del *Shinai*) queden sin tocarse.

6. Mientras se procura la separación, el *kensen* (punta del *shinai*) no debe “abrirse” ni bajarse. (Ambos *shinai* deben mantenerse en contacto hasta volver a la posición de *Kamae*).

7. Los *Shiai-sha* (competidores) no deben perder la sincronía cuando se alejan de *Tsubazeriai* (Deben alejarse al mismo tiempo). Además los competidores no deben retroceder con pasos pequeños. Deberán impulsarse empleando el poder generado a partir de la posición correcta de *Tsubazeriai* al presionar ambas *Tsubas* (guarda de la espada o *Shinai*) y retroceder en un sólo movimiento.

8. Uso de cubrebocas o máscara (acrílico).

El *Shiai-sha* (competidor): (Deberá) Usar cubrebocas o máscara (acrílico).

Los *Shinpan-in* (jueces): No necesita usar máscara o cubrebocas. Sin embargo en el área de espera (para jueces) queda a la discreción del individuo.

FIN