

GENDAI NIHON KOBUDO FEDERACIÓN IMAF ESPAÑA

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

IAI-JUTSU/IAIDO

GNKF



ÍNDICE

CAPÍTULO 1 -REGLAS GENERALES

Artículo 1- Filosofía.....	4
Artículo 2 - Objetivos	4
Artículo 3 - El Batto Jutsu / Iaijutsu o Batto Do / Iai-Do.....	4
Artículo 4 - Antidopaje y condiciones sanitarias.....	5

CAPÍTULO 2 -SISTEMA DE COMPETICIÓN

Artículo 5 - Sistema de competición	6
Artículo 6 – Material y equipo	7

CAPÍTULO 3 -ESTRUCTURA

Artículo 7 - Categorías.....	7
Artículo 8 - Uniforme y aspecto de los competidores.....	8
Artículo 9 -Area de competición	9
Artículo 10 -Servicio médico.....	10

CAPÍTULO 4 -LA COMPETICIÓN

Artículo 11 -Tiempo de competición	11
Artículo 12 - Protocolo.....	12
Artículo 13 - Modalidad Kata.....	12
Artículo 14 - Modalidad tameshigiri.....	13
Artículo 15 - Modalidad Kumidachi.....	14
Artículo 16 - Criterios de evaluación	16
Artículo 17 - Código de ética y deportividad	17

CAPÍTULO 6 -CUERPO ARBITRAL

Artículo 18- Composición.....	19
Artículo 27 - Uniforme del cuerpo arbitral.....	20

Artículo 20 - Funciones generales.....	20
Artículo 21 - Uso de las banderas.....	21
Anexo 1 -Katas autorizados para las competiciones.....	22
Anexo 2-Kumitachi.....	22



日本古武道現代武道会
Gendai Nihon Kobudo Federación

CAPÍTULO 1 -REGLAS GENERALES

ARTICULO 1-FILOSOFIA

Este reglamento está dirigido a los estudiantes, los instructores y cualquier espectador/competidor de una Competición de Espada organizada por un *dojo* o el Departamento de competición dentro de la Disciplina de Iai-Jutsu de la Gendai Nihon Kobudo Federación- Interantional Martial Arts Federation España, GNKF-IMAFE.

Todos los competidores y participantes están obligados a leer y entender las reglas. Los espectadores que lo deseen podrán comprender mejor la competición mediante la lectura de estas guías.

ARTICULO 2 -OBJETIVOS

Fomentar la Excelencia Técnica

Evaluar la precisión, fluidez y control en la ejecución de los katas, asegurando una correcta aplicación de la técnica según el estilo practicado.

Desarrollar la Disciplina y el Espíritu Marcial

Promover el respeto, la concentración y la actitud adecuada en la práctica del iai-jutsu/iaido, reflejando los principios del bushido.

Valorar la Presencia y el Zanshin

Analizar la actitud y el estado mental del competidor, incluyendo su enfoque, determinación y control del entorno durante la ejecución.

Garantizar la Seguridad y el Respeto

Establecer un marco de competencia donde se prioricen la seguridad de los participantes y el respeto por los jueces, compañeros y tradiciones del arte.

Estimular el Aprendizaje y la Evolución

Ofrecer un espacio de crecimiento personal y técnico, donde los participantes puedan recibir retroalimentación para mejorar su práctica.

Preservar la Tradición del iai-jutsu/iaido

Asegurar que la ejecución de los katas respete la esencia y las enseñanzas del estilo, manteniendo viva la tradición del iai-jutsu/iaido

Promover la Comunidad y el Intercambio Cultural

Facilitar la interacción entre practicantes de diferentes escuelas y regiones, fortaleciendo la comunidad del iai-jutsu/iaido a nivel local e internacional.

ARTICULO 3- EL IAI-JUTSU/IAIDO.

Se trata de una disciplina, un proceso educativo para la formación de la mente, del cuerpo y el espíritu.

Debemos tratar de pensar en el ámbito de la competición como si estuviéramos en el *Dojo*, no importa donde esta se desarrolle.

- El Iai-Jutsu 居合術, se podría definir como la habilidad de desenvainar y cortar. Es la práctica más antigua y original de esgrima japonesa. Entrenar Iai-Jutsu es mantener la tradición y las formas antiguas de combatir de los antiguos guerreros samurái. La finalidad del Iai-jutsu es la de derrotar a tu oponente mediante la técnica, precisión, táctica etc. Para su práctica inicial, se suele utilizar un sable sin filo o *iaitô*, en niveles avanzados se puede usar una katana real o *shinken*, la cual posee filo.
- El Iaido 居合道, se podría definir como el camino de la espada. En el Iaido practicamos formas más modernas y evolucionadas de esgrima. La finalidad del Iaido es el desarrollo personal, emocional, técnico y físico del practicante y no tanto en la efectividad del combate. Para su práctica inicial, se suele utilizar un sable de madera, *bokken* con funda, *saya* de plástico y para alumnos avanzados una espada de aluminio o acero sin filo denominado *iaitô*.

ARTICULO 4- ANTIDOPAJE Y CONDICIONES SANITARIAS

1. Normativa Antidopaje

- a) Todos los competidores deberán cumplir con las normativas internacionales de antidopaje establecidas por la Agencia Mundial Antidopaje (AMA) y las regulaciones específicas de la federación organizadora.
- b) Se prohíbe el uso de sustancias o métodos que puedan alterar el rendimiento deportivo de manera artificial, poniendo en riesgo la seguridad del practicante o afectando la equidad de la competición.
- c) La organización se reserva el derecho de realizar controles antidopaje antes, durante o después de la competición. La negativa a someterse a estos controles conllevará la descalificación inmediata y posibles sanciones disciplinarias.

2. Condiciones Sanitarias

- b) No se permitirá la participación de personas que presenten enfermedades, lesiones o condiciones que pongan en riesgo su integridad física o la de otros participantes.
- c) El uso de vendajes, soportes ortopédicos u otros elementos de protección deberá

ser autorizado por el comité médico del evento.

d) En caso de lesión durante la competición, el competidor deberá recibir atención médica inmediata y solo podrá continuar con la autorización expresa del personal médico designado.

3. Responsabilidad y Cumplimiento

a) La inscripción en la competición implica la aceptación de este reglamento y el compromiso de cumplir con todas sus disposiciones.

b) El incumplimiento de las normas de antidopaje o condiciones sanitarias podrá dar lugar a la descalificación, suspensión o prohibición de futuras participaciones en eventos organizados por la federación.

CAPÍTULO 2 -SISTEMAS DE COMPETICIÓN

ARTICULO 5- SISTEMA DE COMPETICIÓN

Tipos de modalidades en competición de Iai-jutsu/Iaido

- El Kata: lo ejecuta una sola persona que realiza una serie de bloqueos y de ataques contra oponentes imaginarios. Los Kata japoneses de espada son poco llamativos. Son breves y concisos. En ellos se enseña al estudiante las bases fundamentales de los movimientos y sus tiempos.
- El Kumitachi: son katas para dos personas. Cada Kumitachi presenta al estudiante un ataque diferente y una defensa potencial. Hay dos roles en cada Kumitachi. El Uchidachi es el atacante que inicia el enfrentamiento. El Shidachi es el defensor que debe reaccionar con una acción defensiva seguida de un contraataque. Enseñan al estudiante cómo medir la distancia, predecir el movimiento de un oponente y reaccionar ante diferentes ataques.
- Tameshigiri: Los competidores realizar una serie de cortes teniendo como objetivo tatami japoneses enrollados. Estos eventos incluyen Tameshigiri (con espada larga / katana de corte), Wakizashi Tameshigiri (espada corta de corte), Tameshigiri por equipos (tres personas en equipo ejecutan secuencias de corte a un solo objetivo (makiwara)), y Dodan (prueba de potencia de corte en una gran pila de objetivos (makiwara)). Estos ejercicios de corte enseñan a los estudiantes cómo aplicar eficazmente la potencia de corte de la espada japonesa.
- Tameshigiri por equipos: Cada equipo estará compuesto por tres (3) a cinco (5) integrantes, dependiendo de la categoría establecida en la competición. Los integrantes pueden realizar cortes de manera individual o en secuencias coordinadas, según la estructura de la prueba.

La mayoría de las competiciones son por eliminatorias. Un torneo por eliminatoria puede parecer duro para nosotros. Un solo error y se es eliminado fuera de la competición. No es fácil tratar de no ser eliminado en la primera ronda. Debemos poner a nuestros oponentes

en la perspectiva adecuada de la esgrima japonesa. Cuando dos oponentes se enfrentan, sólo una pasa a la siguiente lucha. El ganador es la última persona de pie.

El equipo arbitral tendrá de 3 a 5 jueces. Cada uno de ellos utilizará una bandera blanca o roja para indicar el ganador. Cruzaran las banderas para indicar que ambos competidores han sido descalificados. El resultado de la ronda es por decisión de la mayoría de los jueces. Una competición puede tener un máximo de siete rondas. Múltiples zonas de competición pueden estar funcionando a la vez. No se preocupe por si se pierde algo importante. Las finales de los eventos están programadas por separado para que todos puedan verlas.

ARTICULO 6-MATERIAL Y EQUIPO

- Todos los competidores de tameshigiri deberán pasar una prueba de espadas de seguridad.
- En la competición de kata, sólo se utilizarán hojas sin filo. Sólo se autoriza a los participantes la utilización de Iaito de duro-aluminio u hojas de acero no afiladas.
- Todas las espadas estarán sujetos a una inspección de seguridad.
- Las siguientes pueden ser algunas razones para que no se apruebe su utilización:
 - Piezas sueltas o con claras evidencias de no soportar el trabajo al que se les va a someter.
 - Grietas u hojas dobladas.
 - Que estén sueltos o defectuosos el Nakago o la Tsuba.
 - Que tenga suelto o le falte el Tsuka-ito
 - Que este agrietado o defectuoso el Koiguchi
 - Que la Saya este en exceso rota o golpeada.
- Las espadas de acero inoxidable 440 o réplica para decoración de espadas no serán permitidas.
- Todos deben tener las espadas de madera tradicional (Boken) con *Saya* y *Tsuba*.
- Accesorios militares o partes de uniformes de la Segunda Guerra Mundial no serán permitido.
- Todos los Mekugi debe estar en excelentes condiciones e inspeccionados antes de su uso.
- El uso de wakizashi se limitará a Nidan o superior (a excepción de la categoría de competición tameshigiri de wakizashi).

CAPÍTULO 3 -ESTRUCTURA GENERAL

ARTICULO 7- Categorías

En las competiciones de Iaido/Iaijutsu, los participantes se agruparán en tres categorías diferenciadas con el objetivo de garantizar la equidad y el adecuado nivel de competencia. Estas categorías se definen de la siguiente manera:

1. Categoría Principiantes

- Destinada a practicantes con grado hasta 2º Kyu.
- Se permite el uso de bokken o iaito para las modalidades de kumitachi y kata.

2. Categoría Intermedios

- Incluye practicantes con grados entre 1º Kyu y 2º Dan.
- Es obligatorio el uso de iaito para las modalidades de kumitachi y kata.

3. Categoría Avanzados

- Dirigida a practicantes de 3º Dan en adelante.
- Se permite el uso de iaito para las modalidades de kumitachi y kata.

Cada participante deberá inscribirse en la categoría correspondiente a su grado actual. La organización se reserva el derecho de realizar ajustes en la distribución de categorías según la naturaleza del evento y el número de inscritos.

ARTICULO 8 -UNIFORME Y ASPECTO DE LOS COMPETIDORES

Disposiciones Generales

.Todos los participantes en una competencia de Iaido o Iaijutsu deben vestir un uniforme adecuado, acorde a la tradición y las normativas establecidas por la organización del evento.

.La uniformidad tiene como objetivo mantener la disciplina, el respeto por la tradición y la equidad entre los competidores.

Componentes del Uniforme

El uniforme de los participantes deberá consistir en los siguientes elementos obligatorios:

- Keikogi: Chaqueta de entrenamiento de color negro, azul oscuro o blanco, sin estampados ni adornos llamativos, está permitido el uso de prendas tradicionales japonesas siempre que la organización lo permita.
- Hakama: Falda-pantalón tradicional de color negro o azul oscuro, correctamente anudada y en buenas condiciones.
- Obi: Cinturón ancho de sujeción que debe ajustarse adecuadamente alrededor de la cintura.
- Tabi (opcional): Calcetines tradicionales de entrenamiento, permitidos en caso de que el tatami lo requiera.

- Zori (opcional): Sandalias tradicionales para su uso fuera del área de competencia.

Aspecto de los competidores

- Los competidores deben mantener una apariencia limpia y ordenada.
- El cabello deberá estar recogido de manera que no interfiera con la ejecución de las técnicas ni represente un peligro para la seguridad.
- No se permitirá el uso de joyería, relojes u otros accesorios que puedan suponer un riesgo durante la competición.

ARTICULO 9 -AREA DE COMPETICIÓN

El área de competición deberá proporcionar un entorno seguro y adecuado para la realización de las pruebas de kata, kumitachi y tameshigiri. Estará claramente delimitada y cumplirá con los requisitos establecidos por la organización para garantizar la seguridad de los participantes, jueces y público.

1. Dimensiones del Área:

a) Kata y Kumitachi: El área de competición tendrá dimensiones mínimas de 8x8 metros y máximas de 10x10 metros, con una superficie plana y antideslizante. Deberá contar con marcas visibles para indicar las posiciones iniciales de los competidores.

b) Tameshigiri: Para esta modalidad, se destinará un área específica con dimensiones adecuadas para el montaje seguro de los objetivos de corte. La superficie deberá ser estable y permitir una ejecución controlada de las técnicas de corte sin riesgo para los participantes ni el público. Se establecerá una distancia mínima de seguridad entre el área de corte y los espectadores.

2. Condiciones del Área:

a) El suelo deberá ser de material que reduzca el riesgo de deslizamientos y caídas. Se evitarán superficies resbaladizas o inestables.

b) No deberá haber obstáculos dentro del área de competición que puedan interferir con la ejecución de las técnicas.

c) El espacio deberá estar bien iluminado, permitiendo visibilidad clara tanto para los jueces como para los competidores.

3. Zonas de Seguridad y Delimitación:

a) Se establecerá una zona de seguridad alrededor del área de competición para evitar interferencias externas y garantizar la integridad de los practicantes.

b) En kumitachi, se debe prever una zona de amortiguación que permita la movilidad sin comprometer la seguridad de los participantes.

c) En tameshigiri, los objetivos de corte deberán estar firmemente asegurados y alineados de acuerdo con las normativas de seguridad. Se dispondrá de un área de observación segura para jueces y asistentes.

4. Supervisión del Área:

- a) Antes del inicio de la competición, los jueces y el comité organizador deberán inspeccionar el área para verificar su conformidad con los estándares de seguridad.
- b) Cualquier irregularidad en el área de competición deberá ser corregida antes del inicio de las pruebas.
- c) Se mantendrá personal de supervisión durante todo el evento para atender cualquier incidencia que pueda surgir.

Este artículo garantiza que las competiciones de Iaido e Iaijutsu se desarrollen en un entorno seguro y adecuado, permitiendo a los participantes ejecutar sus técnicas con precisión y control.

ARTÍCULO 10 -SERVICIO MÉDICO

1. Disposiciones Generales

- En toda competición oficial de iaido, iaijutsu o tameshigiri, debe habilitarse un área de servicio médico con personal capacitado en primeros auxilios y atención médica de emergencia.
- El servicio médico debe estar operativo durante toda la duración del evento, desde el inicio de las competiciones hasta su finalización.

2. Ubicación y Equipamiento

- El área de servicio médico debe estar ubicada en un lugar accesible dentro del recinto de la competición y debidamente señalizada.
- Debe contar con equipo básico de primeros auxilios, insumos para control de hemorragias, inmovilización de extremidades, reanimación cardiopulmonar (RCP) y un desfibrilador externo automático (DEA), en caso de ser necesario.

3. Personal Médico

- El equipo de atención médica debe estar conformado por al menos un profesional de la salud (médico, paramédico o enfermero) y un asistente capacitado en primeros auxilios.
- Dicho personal debe estar identificado y en comunicación con los organizadores y jueces de la competición.

CAPÍTULO 4 -LA COMPETICIÓN

ARTÍCULO 11 -TIEMPO DE COMPETICIÓN

-Tiempo de Competición para Kunitachi:

- Cada demostración de Kunitachi tendrá una duración máxima de **3 minutos** efectivos.
- El tiempo inicia al primer movimiento del competidor y finaliza con el saludo de cierre.

-Tiempo de Competición para Kata:

- Cada competidor dispondrá de un máximo de **3 minutos** para ejecutar su serie de katas.
- Se permite una única ejecución sin interrupciones, salvo por causas de fuerza mayor aprobadas por el jurado.
- El tiempo inicia al primer movimiento del competidor y finaliza con el saludo de cierre.

-Tiempo de Competición para Tameshigiri:

- Cada participante dispondrá de **2 minutos** para realizar su serie de cortes.
- El tiempo comenzará en el momento en que el competidor tome posición y el juez dé la señal de inicio.

-Consideraciones Generales:

- El incumplimiento del tiempo máximo podrá resultar en penalización según lo determine el reglamento de la competición.
- Los jueces podrán detener el tiempo en caso de incidentes de seguridad o por razones justificadas.
- En todas las modalidades, los competidores deberán estar preparados para iniciar su ejecución dentro de los **30 segundos** posteriores a su llamado; de lo contrario, podrán ser descalificados.

ARTÍCULO 12 -PROTOCOLO

- Este es un torneo de estilos japoneses. Otros métodos o estilos no japoneses no serán permitidos.
- Los competidores no se dirigirán nunca a los jueces durante la competición salvo que sea a instancia de los jueces.

- Un enlace estará disponible para solventar cualquier problema bajo la dirección de los coordinadores del torneo, normalmente los *Sensei* más antiguos.
- Las espadas deben manejarse con gran cuidado y respeto en todo momento. Un manejo inadecuado dará lugar a la expulsión inmediata del evento.
- Las espadas no serán usadas a menos que se compita o cómo preparación para la competición.
- Todos los competidores deberán permanecer en silencio y con un comportamiento respetuoso en todo momento. No hablar en voz alta, reír o realizar actos de la mala conducta en el interior del lugar donde se realice la competición.
- Cualquier muestra de falta de respeto hacia un juez u otro competidor tendrá como resultado la expulsión inmediata del evento.
- Cada competidor es responsable de estar atento y preparado para competir cuando sea su turno.
- Los competidores deben salir del área de competición con rapidez y en silencio después de su turno.
- Todos los aspectos de la competición están sujetos a cambios por el Jefe de Arbitraje.

ARTICULO 13 -MODALIDAD KATA

- En cada Ronda se enfrentan dos competidores. De cada eliminatoria tan sólo un competidor pasa a la siguiente ronda.
- Es posible que ambos competidores sean descalificados si ambos hacen serios errores.
- A uno de los competidores se le asigna el color rojo (Aka) y al otro el blanco (Shiro).
- Dependiendo de la limitación del tiempo para el evento, los competidores pueden ejecutar los kata simultáneamente, sino el competidor con el color rojo actuará primero.
- Ambos competidores deben de entrar en el área de competición cuando lo autoricen.
- Deberán saludarse mutuamente. Asimismo, deben saludar a los jueces, tanto antes como después de su ejecución.
- Deberán estar en silencio y con actitud respetuosa mientras esperan su turno.
- Cada ronda de competición de kata consistirá en la ejecución de tres kata consecutivos, los cuales serán evaluados de acuerdo con los criterios establecidos en el reglamento.
- En caso de que, por restricciones de tiempo, sea necesario reducir la duración de la ronda, se podrá optar por una ronda de dos kata en vez de tres. Esta

decisión será tomada por el comité organizador y comunicada a los competidores antes del inicio de la ronda.

- El equipo arbitral tendrá 3 ó 5 jueces.
- Cada uno de ellos portará una bandera blanca y otra roja para indicar el ganador.
- En caso de que crucen las banderas indicaran que ambos competidores han sido descalificados.
- El resultado de la ronda es la decisión de la mayoría de los jueces.
- Los competidores deberán saludarse de nuevo el uno al otro después de la sentencia (Hantei) y salir del área de competición.
- Un competidor puede pasar siguiente ronda sin competir con el fin de crear el número de pares adecuado.
- También podrán pasar a la siguiente ronda, si su respectivo oponente ha sido descalificado o no puede continuar.
- Este proceso continúa hasta que sólo dos competidores llegan a la final.
- La ronda final decide el 1 ° y el 2 ° lugar.
- Los perdedores de la ronda realizaran la eliminatoria para el 3 ° y 4 ° lugar.

Nota: Un torneo por eliminatoria puede parecer duro para nosotros. Un solo error y se es eliminado fuera de la competición. No es fácil tratar de no ser eliminado en la primera ronda. Debemos poner a nuestros oponentes en la perspectiva adecuada de la esgrima japonesa. Cuando dos oponentes se enfrentan, sólo una pasa a la siguiente lucha. El ganador es la última persona de pie.

- Antes del evento se realizará el sorteo. A ser posible un competidor no debe enfrentarse a un miembro de su dojo en la primera ronda.
- Estará disponible una tabla que muestre cada liguilla en cada ronda del evento
- Los competidores pueden ser divididos en dos grupos para facilitar la competición.

ARTÍCULO 14- MODALIDAD TAMESHIGIRI

- En cada Ronda se enfrentan dos competidores. De cada eliminatoria tan sólo un competidor pasa a la siguiente ronda.
- Es posible que ambos competidores sean descalificados si ambos hacen serios errores.
- A uno de los competidores se le asigna el color rojo (*Aka*) y al otro el blanco (*Shiro*).

- El competidor con el color rojo (Aka) se situará a la izquierda de del equipo arbitral. El competidor con el color blanco, (Shiro) se situará a la derecha del equipo arbitral.
- Ambos competidores deben de entrar en el área de competición cuando lo autoricen.
- Deberán saludarse mutuamente. Asimismo, deben saludar a los jueces, tanto antes como después de su ejecución.
- Deberán estar en silencio y con actitud respetuosa mientras esperan su turno.
- El primer competidor en realizar su ejercicio de tameshigiri será el asignado con el color rojo (aka).
- El participante deberá presentarse con su katana debidamente inspeccionada y aprobada por los jueces antes de la ejecución.
- El competidor debe realizar la serie de cortes establecidos para la ronda dentro del tiempo asignado.
- El número de cortes, las secuencias y la dificultad dependerán de la categoría de la competición.
- El equipo arbitral tendrá 3 ó 5 jueces.
- Cada uno de ellos portará una bandera blanca y otra roja para indicar el ganador.
- En caso de que crucen las banderas indicaran que ambos competidores han sido descalificados. El resultado de la ronda es la decisión de la mayoría de los jueces.
- Los competidores deberán saludarse de nuevo el uno al otro después de la sentencia (Hantei) y salir del área de competición.
- Un competidor puede pasar siguiente ronda sin competir con el fin de crear el número de pares adecuado.
- También podrán pasar a la siguiente ronda, si su respectivo oponente ha sido descalificado o no puede continuar.
- Este proceso continúa hasta que sólo dos competidores llegan a la final.
- La ronda final decide el 1 ° y el 2 ° lugar.
- Los perdedores de la ronda realizaran la eliminatoria para el 3 ° y 4 ° lugar.
- Nota: Un torneo por eliminatoria puede parecer duro para nosotros. Un solo error y se es eliminado fuera de la competición. No es fácil tratar de no ser eliminado en la primera ronda. Debemos poner a nuestros oponentes en la perspectiva adecuada de la esgrima japonesa. Cuando dos oponentes se enfrentan, sólo una pasa a la siguiente lucha. El ganador es la última persona de pie.
- Antes del evento se realizará el sorteo. A ser posible un competidor no debe enfrentarse a un miembro de su dojo en la primera ronda.
- Estará disponible una tabla que muestre cada liguilla en cada ronda del evento
- Los competidores pueden ser divididos en dos grupos para facilitar la competición.

ARTÍCULO 15 -MODALIDAD KUMIDACHI

- En cada Ronda se enfrentan dos parejas. De cada eliminatoria tan sólo una pareja pasa a la siguiente ronda.
- Es posible que ambas parejas sean descalificadas si ambas hacen serios errores.

- A una de las parejas se le asigna el color rojo (Aka) y a la otra el blanco (Shiro).
- La pareja con el color rojo (Aka) se situará a la izquierda de del equipo arbitral. La pareja con el color blanco, (Shiro) se situará a la derecha del equipo arbitral.
- Ambos pareja deben de entrar en el área de competición cuando lo autoricen.
- Deberán saludarse mutuamente. Asimismo, deben saludar a los jueces, tanto antes como después de su ejecución.
- Deberán estar en silencio y con actitud respetuosa mientras esperan su turno.
- La primera pareja en realizar su ejercicio de kumidatashi será la asignada con el color rojo (aka).
- Cada ronda de competición de consistirá en la ejecución de dos kumutachi consecutivos, los cuales serán evaluados de acuerdo con los criterios establecidos en el reglamento.
- Según categoría de los competidores la ejecución de los kumitachi se deberá realizar con una espada sin filo o en los casos permitidos con espada de madera o boken.
- El uso del shinken queda totalmente prohibido y puede significar la expulsión de la competición.
- El equipo arbitral tendrá 3 ó 5 jueces.
- Cada uno de ellos portará una bandera blanca y otra roja para indicar el ganador.
- En caso de que crucen las banderas indicaran que ambos competidores han sido descalificados.
- El resultado de la ronda es la decisión de la mayoría de los jueces.
- Los competidores deberán saludarse de nuevo el uno al otro después de la sentencia (Hantei) y salir del área de competición.
- Un competidor puede pasar siguiente ronda sin competir con el fin de crear el número de pares adecuado.
- También podrán pasar a la siguiente ronda, si su respectivo oponente ha sido descalificado o no puede continuar.
- Este proceso continúa hasta que sólo dos competidores llegan a la final.
- La ronda final decide el 1 ° y el 2 ° lugar.
- Los perdedores de la ronda realizaran la eliminatoria para el 3 ° y 4 ° lugar.
- Nota: Un torneo por eliminatoria puede parecer duro para nosotros. Un solo error y se es eliminado fuera de la competición. No es fácil tratar de no ser eliminado en la primera ronda. Debemos poner a nuestros oponentes en la perspectiva adecuada de la esgrima japonesa. Cuando dos oponentes se enfrentan, sólo una pasa a la siguiente lucha. El ganador es la última persona de pie.
- Antes del evento se realizará el sorteo. A ser posible un competidor no debe enfrentarse a un miembro de su dojo en la primera ronda.
- Estará disponible una tabla que muestre cada liguilla en cada ronda del evento
- Los competidores pueden ser divididos en dos grupos para facilitar la competición.

ARTÍCULO 16 -CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios arbitrales en la modalidad **tameshigiri**:

- **Precisión:** Se evalúa la exactitud con la que el corte sigue la trayectoria deseada.
- **Limpieza del corte:** Se observa la ausencia de desgarros, astillamientos o irregularidades en el tatami.
- **Ángulo del corte:** Se analiza si el corte mantiene el ángulo adecuado conforme a la técnica requerida.
 - Kesa giri- corte descendente, ángulo de corte es de 45°.
 - Gyaku kesa giri, corte ascendente, ángulo de corte es de 45°.
 - Suihei, corte paralelo al suelo, ángulo de corte es de 180°.
- **Control del arma:** Se valora la estabilidad y seguridad con la que el competidor maneja la espada antes, durante y después del corte.
- **Fluidez y postura:** Se considera la correcta ejecución de la secuencia de movimientos y el equilibrio del competidor.

Sistema de puntos:

- Cada corte tiene un valor máximo de un (1) punto por ejecución perfecta.
- Los cortes aceptables, pero con errores en dos de los criterios descritos anteriormente tendrán un valor de medio punto (0,5).
- Corte fallido o ejecución deficiente, cero puntos (0).
- Si en la ejecución del primer corte, este es fallido, el ejercicio completo se decretará como nulo y el competidor obtendrá cero puntos.
- Acción peligrosa o antideportiva: Descalificación inmediata.

Criterios arbitrales en la modalidad **kata**:

- **Kihon (Fundamentos Técnicos):** Se valorará la precisión y corrección de las técnicas, incluyendo los cortes, desenvainado (nukitsuke), corte principal (kirioroshi), limpieza de la espada (chiburi) y enfundado (noto). La ejecución debe ser fluida y sin interrupciones.
- **Zanshin (Conciencia y Control):** Se evaluará la concentración, vigilancia y preparación mental del competidor durante toda la ejecución del kata, reflejando una actitud de alerta y control sobre la situación imaginaria de combate.
- **Riai (Lógica y Aplicación del Kata):** Se tomará en cuenta la comprensión del kata en su contexto marcial, asegurando que los movimientos sean coherentes con la situación de combate imaginada. Cada técnica debe reflejar una intención clara y una correcta aplicación de los principios del iaido.

- **Postura y Equilibrio:** Se observará la estabilidad, el control corporal y la correcta alineación de la postura durante toda la ejecución. Se penalizarán desequilibrios, movimientos inseguros o posiciones incorrectas.
- **Fluidez y Ritmo:** Se analizará la continuidad y naturalidad de los movimientos, respetando los tiempos adecuados en cada fase del kata. Un ritmo demasiado rápido o lento, que no respete la intención del kata, será motivo de penalización.
- **Etiqueta y Actitud (Reiho):** La etiqueta en el saludo inicial y final, así como el comportamiento del competidor antes, durante y después de la ejecución del kata, será un factor determinante en la evaluación. Se valorará la disciplina, el respeto y la actitud marcial.
- **Impacto y Expresión:** Se considerará la expresividad del kata en términos de determinación, espíritu marcial y transmisión de la esencia del iai-jutsu. La ejecución debe proyectar convicción y realismo.

Cada juez otorgará una puntuación basada en estos criterios, y la calificación final será la suma de las evaluaciones de los jueces, con posibilidad de deducción en caso de errores graves, omisión de técnicas o falta de cumplimiento de los principios del iai-jutsu.

Criterios arbitrales en la modalidad **Kumitachi:**

- **Precisión y Control del Kata**
 - Correcta ejecución de las técnicas según la forma establecida.
 - Control del ritmo, distancia y postura durante la ejecución del kata.
 - Claridad en la aplicación de los cortes y movimientos.
- **Sincronización y Coordinación**
 - Coordinación adecuada entre ambos competidores dentro del desarrollo del kata.
 - Correcto ajuste del tiempo y velocidad de los movimientos.
 - Armónica ejecución de las técnicas en relación con el oponente.
- **Zanshin (Conciencia y Atención Periférica)**
 - Demostración de concentración y preparación ante cada movimiento.
 - Mantener una actitud alerta y una postura adecuada incluso al finalizar el kata.
- **Kime y Expresión Técnica**
 - Manifestación de energía y determinación en la ejecución de los cortes.
 - Uso correcto del tanden (centro de energía) y la respiración.
 - Expresión clara de intención y convicción en cada acción.
- **Etiqueta y Espíritu Budo**
 - Respeto hacia el oponente, jueces y público.
 - Actitud marcial y compostura acorde con los principios del Iaido.
 - Correcto cumplimiento del protocolo antes, durante y después del enfrentamiento.

Cada juez otorgará una puntuación basada en estos criterios, y la calificación final será la suma de las evaluaciones de los jueces, con posibilidad de deducción en caso de errores graves, omisión de técnicas o falta de cumplimiento de los principios del iai-jutsu.

ARTÍCULO 17 - CÓDIGO DE ÉTICA Y DEPORTIVIDAD

El Iai-Jutsu/ Iaido es una disciplina marcial que, a través del dominio de técnicas de desenvainado y corte con sable, busca no solo el perfeccionamiento físico, sino también el desarrollo del carácter y la integridad personal. Como en cualquier disciplina deportiva, el respeto mutuo, la deportividad y la ética son fundamentales para garantizar que cada competición se desarrolle de manera justa y honrosa. El siguiente Código de Ética y Deportividad establece los principios fundamentales que todos los competidores, entrenadores y árbitros deben seguir durante las competiciones.

- Respeto hacia los demás. Los participantes en la competición deben mostrar siempre un profundo respeto hacia sus oponentes, entrenadores, árbitros y espectadores. El respeto mutuo es la base de una competencia justa y de alto nivel. Se espera que los competidores saluden a su oponente antes y después de cada combate, demostrando cortesía y aprecio por el esfuerzo y la habilidad del otro.
- Integridad en el desempeño. Cada competidor debe esforzarse por realizar sus técnicas con la máxima precisión, sin recurrir a la trampa o el engaño. La integridad se extiende al cumplimiento de las reglas y el respeto por la autoridad de los árbitros. El comportamiento deshonesto, como la falsificación de resultados o el uso de técnicas ilegales, es intolerable y puede llevar a la descalificación.
- Humildad en la victoria y dignidad en la derrota. Un competidor debe mostrar humildad al ganar y dignidad al perder. La victoria no debe ser motivo de arrogancia ni de menosprecio hacia el oponente, y la derrota debe ser asumida con madurez y voluntad de mejora. En ambas circunstancias, el enfoque debe estar en el aprendizaje y la evolución personal.
- Manejo del comportamiento emocional. Los participantes deben controlar sus emociones. El autocontrol es un principio esencial tanto dentro como fuera del dojo. Los gestos de frustración, ira o desespero no tienen cabida en el Iai-Jutsu/ Iaido, ya que pueden afectar la calidad de la competición y el bienestar de los involucrados.
- La deportividad como principio fundamental. La deportividad es esencial para la correcta práctica del Iai-Jutsu/Iaido. Se debe fomentar un ambiente de amistad y colaboración dentro de la comunidad marcial, donde el desafío y la competencia no se conviertan en un medio para la agresión o el conflicto. Los competidores deben actuar con justicia, consideración y apoyo a sus compañeros, independientemente de los resultados obtenidos.
- La figura del árbitro y la imparcialidad. El árbitro debe actuar con imparcialidad, justicia y respeto, tomando decisiones basadas en el conocimiento profundo del Iai-Jutsu/ Iaido y de las reglas de la competición. Cualquier actitud que desafíe la autoridad del árbitro, como protestas o actitudes despectivas, está prohibida. El árbitro es la máxima

autoridad durante la competición, y sus decisiones deben ser respetadas en todo momento.

- Promoción del espíritu de equipo. A pesar de que el Iai-Jutsu/Iaido es una disciplina individual, es fundamental promover el espíritu de equipo tanto entre los competidores como entre los entrenadores. El apoyo mutuo y el intercambio de conocimientos dentro de los entrenamientos y competiciones contribuyen al crecimiento colectivo y al fortalecimiento de los valores del arte marcial.
- Respeto por la tradición. El Iai-Jutsu/Iaido tiene una profunda raíz en la tradición, y los competidores deben estar comprometidos con el respeto y la preservación de sus enseñanzas históricas. El respeto por los maestros, por las tradiciones y por los símbolos (como el sable y el uniforme) es crucial para el desarrollo de la disciplina. Cada competidor debe esforzarse por mantener la honra y el respeto por la tradición que esta disciplina representa.
- Compromiso con la seguridad. La seguridad de todos los participantes es una prioridad. Todos los competidores deben cumplir con las normativas de seguridad establecidas, incluyendo el uso adecuado del equipo de protección y la práctica de las técnicas con cuidado. En caso de lesiones o incidentes durante la competición, el bienestar de los participantes debe ser la principal preocupación, y la competición debe suspenderse o ajustarse si es necesario para evitar daños mayores.
- Promoción de la disciplina fuera del dojo. Finalmente, el código ético del Iai-Jutsu/Iaido no se limita al dojo o al área de competición. Los competidores y entrenadores deben esforzarse por promover los valores fuera del entorno deportivo, actuando con responsabilidad y respetando a los demás en su vida cotidiana.

CAPÍTULO 6 -CUERPO ARBITRAL

ARTÍCULO 18 -COMPOSICIÓN

-La estructura del equipo arbitral estará conformada por los siguientes miembros:

- **Árbitro Principal:** Es el responsable de supervisar todo el desarrollo de la competencia, tomando decisiones finales en caso de discrepancias y garantizando el cumplimiento de las normas. El árbitro principal debe tener una amplia experiencia en Iai-Jutsu/Iaido y un profundo conocimiento del reglamento.
- **Árbitros Auxiliares:** El número de árbitros auxiliares puede variar según la magnitud de la competición. En competiciones se contará con un mínimo de tres árbitros auxiliares, quienes colaborarán en la supervisión de las técnicas, evaluaciones y decisiones relativas a la ejecución de los participantes.
- **Juez de Mesa:** En algunos casos, se asignará un juez de mesa que se encargará de registrar las puntuaciones, tiempos y otros aspectos logísticos de la competencia. Este juez no interfiere en la decisión técnica, pero asegura que se mantenga el orden administrativo.

ARTÍCULO 19 – UNIFORME DEL CUERPO ARBITRAL

-Objetivo y Principio General:

La uniformidad de los árbitros en competiciones de Iai-Jutsu debe reflejar el respeto y la preservación de la tradición del arte marcial. Los árbitros, como figuras de autoridad y juicio, deberán vestirse de acuerdo con la vestimenta tradicional japonesa, asegurando así la integridad del evento.

- Vestuarios Obligatorios
- Hakama: Los árbitros deberán portar un hakama (pantalón tradicional japonés) en su versión negra, el cual debe ser correctamente ajustado y planchado, sin pliegues excesivos ni arrugas visibles. El hakama debe ser de corte tradicional, asegurando su adecuación tanto en longitud como en estilo.
- Kimono o Gi: El kimono (o gi) debe ser de color blanco o de tonos tradicionales oscuros como el azul marino, sin adornos ni bordados fuera de lo convencional. Este debe ser limpio y de un tejido resistente que facilite la movilidad y la comodidad del árbitro.
- Obi: El obi (cinturón) debe ser de color oscuro (negro o azul marino), adecuadamente atado y ajustado al kimono. El obi debe tener una amplitud adecuada y estar bien posicionado en su lugar, asegurando que no interfiera con los movimientos ni con la actividad arbitral.

-Accesorios y Elementos de Distinción:

- Tanto, aikuchi o tessen: Los árbitros podrán llevar tanto, aikuchi o tessen.
- Calzado: Los árbitros deben usar **zori** (sandalias tradicionales japonesas) o estar descalzos durante la competencia, según las normas específicas del dojo o evento. Las sandalias deben ser limpias, sin daños y ajustarse al estilo formal de la vestimenta.

-Cuidado y Presentación:

La apariencia de los árbitros debe ser siempre impecable. Se espera que el uniforme esté perfectamente limpio y libre de manchas, deshilacha duras o cualquier imperfección. Los árbitros deben cuidar especialmente su higiene personal y su aspecto para proyectar respeto y autoridad ante los competidores y el público.

-Uso de la Viste Tradicional en Competencias:

El uso de la vestimenta tradicional de los árbitros debe ser constante durante todo el transcurso de la competición, tanto en las fases preliminares como en las finales.

-ARTÍCULO 20 -FUNCIONES GENERALES

-Funciones y Responsabilidades del Equipo Arbitral:

- **Árbitro Principal:** Es el encargado de iniciar y finalizar cada enfrentamiento, así como de tomar decisiones finales en caso de dudas o disputas. Su responsabilidad incluye

aplicar las normas en situaciones donde los árbitros auxiliares no hayan podido tomar una decisión clara o cuando se requiera una interpretación técnica avanzada.

- **Árbitros Auxiliares:** Tienen la responsabilidad de observar y evaluar las técnicas de los competidores, asegurándose de que se ejecuten correctamente según los principios del Iai-Jutsu/Iaido. Su rol también incluye emitir alertas o señales al árbitro principal si consideran que hay una infracción.
- **Juez de Mesa:** Su función es registrar todos los datos relacionados con el desarrollo de la competición, incluidos los resultados parciales, tiempos de combate y cualquier incidencia o protesta relacionada con la puntuación o el procedimiento.

La integridad de la Competición se basa en la capacidad de los jueces para que las decisiones sean justas e imparciales. Es un papel que debe tomarse muy en serio.

-Actitud correcta:

Los jueces no deben actuar frente a los competidores de forma engreída. Los competidores se han preparado duramente. Por tanto, los jueces deben hacer el esfuerzo de tomar las decisiones más justas e imparciales posibles. La reputación de la disciplina practicada y la Federación que ampara el evento depende de los jueces.

ARTÍCULO 21 -USO DE LAS BANDERAS

-Cómo manejar los Banderas:

Una bandera blanca se ensucia con facilidad. La bandera blanca se enrolla en el interior de la bandera roja. Cuando se desenrollan las banderas para su uso, hacerlo con ambas manos.

La bandera roja se coge con la mano izquierda y la bandera blanca se coge en la mano derecha. Todos los jueces deben de portar las banderas igual para no confundirse.

Levantar una bandera cuando escuche "*HANTEI*" (Sentencia). Cuando los jueces deban de debatir sobre alguna ejecución, levantar las banderas y decir "*GOHGI*" (Reunión).

Una competición puede permitir la descalificación mutua. Esto debe ser determinado antes de comenzar la competición. Ambas banderas se colocan cruzándolas, formando una X para indicar que ambos competidores se han descalificado a sí mismos. Un ganador siempre debe ser determinado para las finales.

ANEXO 1 -KATAS AUTORIZADOS PARA LAS COMPETICIONES

ESTILO	KATA (型)
El Toyama Ryu Batto Do Renmei 戸山流居合抜刀道連盟	1. Ippon me 一本目 (Mae no teki). 前の敵 2. Nihon me 二本目 (Migi no teki). 右の敵 3. Sanbon me 三本目 (Hidari no teki) 左の敵 4. Yonhon Me 四本目 (Ushiro no teki) 後の敵 5. Gohon Me 五本目 (Zen-men no teki) 直前の敵 6. Roppon me 六本目 (ushiro, mae no teki) 後前の敵 7. Nanahon me 七本目 (Migi, hidari, mae no teki) 左右前の敵 8. Hachihon me 八本目 (Itto Ryodan) 一刀土壇
La Zen Nihon Batto Do Renmei (ZNBDR) 全日本抜刀道連盟	SHODEN SEITEI KATA 初伝 制定形 1. Ippon me 一本目 2. Nihon me 二本目 3. Sanbon me 三本目 4. Yonhon Me 四本目 5. Gohon Me 五本目 CHUDEN SEITEI KATA 中伝 制定形 1. Ippon me 一本目 2. Nihon me 二本目 3. Sanbon me 三本目 4. Yonhon Me 四本目 5. Gohon Me 五本目 6. Roppon me 六本目 7. Nanahon me 七本目 8. Hachihon me 八本目

ANEXO 2 -KUMITACHI

El Toyama Ryu Batto Do Renmei 戸山流居合抜刀道連盟	1. Ippon me 一本目 2. Nihon me 二本目 3. Sanbon me 三本目 4. Yonhon Me 四本目 5. Gohon Me 五本目 6. Roppon me 六本目
---	---



日本古武道現代武道会
Gendai Nihon Kobudo Federación

Ponentes y Responsables de la confección de este Dossier:

-presidente de GNKF-IMAFE: José Miranda.

-vicepresidente de GNKF-IMAFE: Víctor Herrero y Juan Jesús Miranda.

-Responsables del departamento de IAIJUTSU/ IAIDO GNKF-IMAFE: Víctor Herrero y Juan Jesús Miranda.

-Coordinador de competición GNKF: Carles Nadal.