

GENDAI NHION KOBUDO FEDERACIÓN

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

CHANBARA



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

ÍNDICE

1. CAPÍTULO 1 — DISPOSICIONES GENERALES

- Artículo 1 — Naturaleza del Chanbara en GNKF-IMAFE
- Artículo 2 — Finalidad del reglamento
- Artículo 3 — Principios fundamentales
- Artículo 4 — Ámbito de aplicación

CAPÍTULO 2 — NORMAS GENERALES DE SEGURIDAD

- Artículo 5 — Principio de seguridad prioritaria
- Artículo 6 — Equipamiento obligatorio en Daitotsu Kumite Kodachi
- Artículo 7 — Equipamiento en Kihon Dousa
- Artículo 8 — Revisión de material (Control previo)
- Artículo 9 — Condiciones físicas del competidor
- Artículo 10 — Conductas peligrosas
- Artículo 11 — Detención del combate por seguridad
- Artículo 12 — Asistencia médica
- Artículo 13 — Seguridad del área de combate
- Artículo 14 — Responsabilidad de técnicos y clubes

CAPÍTULO 3 — MODALIDAD DAITOTSU KUMITE KODACHI

- Artículo 15 — Definición de la modalidad
- Artículo 16 — Área de combate
- Artículo 17 — Posición inicial
- Artículo 18 — Duración del combate
- Artículo 19 — Zonas válidas de puntuación
- Artículo 20 — Requisitos para punto válido (Ippon)
- Artículo 21 — Acciones no válidas
- Artículo 22 — Aiuchi (golpe simultáneo)
- Artículo 23— Acciones prohibidas
- Artículo 24 — Penalizaciones
- Artículo 25 — Salidas del área
- Artículo 26 — Interrupciones
- Artículo 27 — Victoria
- Artículo 28 — Espíritu del combate

CAPÍTULO 4 — MODALIDAD KIHON DOUSA

- Artículo 29 — Definición de la modalidad
- Artículo 30 — Objetivo formativo

- Artículo 31 — Área de ejecución
- Artículo 32 — Arma reglamentaria
- Artículo 33 — Uniformidad
- Artículo 34 — Estructura de la secuencia técnica
- Artículo 35 — Inicio y finalización
- Artículo 36 — Criterios de evaluación técnica
- Artículo 37 — Sistema de puntuación
- Artículo 38 — Empates
- Artículo 39 — Errores penalizables
- Artículo 40 — Motivos de descalificación
- Artículo 41 — Espíritu de la modalidad

CAPÍTULO 5 — CATEGORÍAS

- Artículo 42 — Principios de clasificación
- Artículo 43 — Categorías por edad
- Artículo 44 — Categorías por grado
- Artículo 45 — Categorías por sexo
- Artículo 46 — Adaptaciones en categorías infantiles
- Artículo 47 — Participación en categorías superiores
- Artículo 48 — Unificación de categorías
- Artículo 49 — Cambio de categoría durante la temporada
- Artículo 50 — Categorías en Kihon Dousa
- Artículo 51 — Responsabilidad en la inscripción

CAPÍTULO 6 — ARBITRAJE

- Artículo 52 — Autoridad arbitral
- Artículo 53 — Composición del equipo arbitral
- Artículo 54 — Funciones del Árbitro Central
- Artículo 55 — Funciones de los Jueces de esquina
- Artículo 56 — Funciones del panel en Kihon Dousa
- Artículo 57 — Sistema de decisión en combate
- Artículo 58 — Señales arbitrales
- Artículo 59 — Colocación de los árbitros
- Artículo 60 — Interrupciones y consultas
- Artículo 61 — Conducta arbitral
- Artículo 62 — Autoridad disciplinaria inmediata
- Artículo 63 — Finalización de la intervención arbitral
- Artículo 64 — Formación y acreditación arbitral

CAPÍTULO 1 — DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1 — Naturaleza del Chanbara en GNKF-IMAFE

El Chanbara, dentro del marco de GNKF-IMAFE, se reconoce como una disciplina marcial moderna de origen japonés que combina:

- Tradición técnica de las artes de espada
- Metodología deportiva segura
- Formación en valores marciales

Su práctica se orienta tanto al **desarrollo técnico** como al **crecimiento personal**, fomentando el respeto, la disciplina, el autocontrol y el espíritu de superación.

Artículo 2 — Finalidad del reglamento

El presente reglamento tiene como finalidad:

1. Establecer normas técnicas y organizativas claras
2. Garantizar la seguridad física de todos los participantes
3. Unificar criterios de arbitraje y evaluación
4. Asegurar igualdad y justicia deportiva
5. Preservar el espíritu marcial del Chanbara

Este reglamento constituye el marco de referencia oficial para las modalidades reconocidas por el Departamento de Chanbara GNKF-IMAFE.

Artículo 3 — Principios fundamentales

Las actividades reguladas por este reglamento se regirán por los siguientes principios:

3.1 Seguridad

La protección de los practicantes prevalece sobre cualquier resultado deportivo.

3.2 Respeto

Se exige conducta respetuosa hacia:

- Oponentes
- Árbitros
- Instructores
- Organización

3.3 Control técnico

El Chanbara federativo promueve técnicas **controladas**, prohibiendo el uso de fuerza desmedida.

3.4 Espíritu marcial

Se valora el comportamiento acorde al Budo: actitud, concentración y zanshin.

3.5 Juego limpio

Quedan prohibidas acciones antideportivas, simulaciones o conductas desleales.

Artículo 4 — Ámbito de aplicación

- Este reglamento será de aplicación obligatoria en:
- Competiciones oficiales de la GNKF-IMAFE
- Ligas, torneos y encuentros federativos
- Cursos técnicos del Departamento de Chanbara
- Exámenes de grado
- Actividades formativas reconocidas por la federación

Las entidades afiliadas deberán respetar estas normas en todas las actividades donde se utilice la denominación federativa.

CAPÍTULO 2 — NORMAS GENERALES DE SEGURIDAD

La seguridad es el principio prioritario en toda actividad de Chanbara organizada bajo el marco federativo GNKF-IMAFE. Ninguna acción competitiva o técnica estará por encima de la integridad física de los practicantes.

Artículo 5 — Principio de seguridad prioritaria

La protección de los competidores prevalece sobre el resultado deportivo.

El árbitro central podrá detener un combate en cualquier momento si considera que existe riesgo para alguno de los participantes.

Los técnicos y delegados deberán colaborar activamente en el cumplimiento de las normas de seguridad.

Artículo 6 — Equipamiento obligatorio en Daitotsu Kumite Kodachi

Todo competidor deberá presentarse con equipamiento homologado y correctamente ajustado.

10.1 Protección de cabeza

Casco integral con rejilla o pantalla completa

Debe cubrir frente, laterales y parte posterior de la cabeza

Ajuste firme, sin movilidad excesiva

10.2 Protección de manos

Guantes acolchados o protectores específicos de Chanbara

Deben permitir movilidad sin dejar zonas expuestas

10.3 Protección corporal

Protector de antebrazo (recomendado)

Protector de pecho (obligatorio en categorías femeninas juveniles y recomendado en el resto)

Coquilla obligatoria en categorías masculinas

Espinilleras opcionales según categoría

10.4 Arma reglamentaria

Kodachi de espuma homologado

Sin partes rígidas expuestas

Longitud y grosor aprobados por el Departamento de Chanbara

Artículo 7— Equipamiento en Kihon Dousa

Al tratarse de modalidad técnica sin combate:

- No se requiere casco obligatorio
- Se utilizarán armas de espuma o simuladores aprobados
- El uniforme deberá ser keikogi o vestimenta marcial reglamentaria
- Queda prohibido el uso de armas rígidas o metálicas en competición

Artículo 8 — Revisión de material (Control previo)

Antes de cada combate o actuación técnica:

1. El árbitro central o juez designado verificará:
 - Estado del arma
 - Integridad del casco
 - Ajuste de protecciones
2. Si el equipamiento no es adecuado:
 - El competidor deberá corregirlo antes de participar
 - Se concederá un tiempo limitado
 - Si no cumple, podrá ser descalificado

Artículo 9 — Condiciones físicas del competidor

1. No podrá participar ningún deportista con:
 - Lesiones visibles que comprometan la seguridad
 - Vendajes no autorizados
 - Mareos o malestar evidente
2. La organización podrá requerir autorización paterna en categorías infantiles.
3. El árbitro o médico del evento podrán impedir la participación por motivos de seguridad.

Artículo 10 — Conductas peligrosas

Se consideran conductas peligrosas:

- Golpear con fuerza excesiva
- Atacar zonas prohibidas
- Continuar atacando tras la orden de detención
- Uso indebido del arma (punta rígida, agarres violentos, etc.)
- Acciones fuera de control técnico

Estas acciones podrán suponer advertencia, penalización o descalificación inmediata.

Artículo 11 — Detención del combate por seguridad

El árbitro central detendrá el combate inmediatamente cuando:

- Un competidor pierda el casco o protección
- Haya caída con posible lesión
- Se observe descontrol técnico
- Exista contacto accidental peligroso

La reanudación solo será posible tras verificar que ambos competidores están en condiciones.

Artículo 12 — Asistencia médica

En competiciones oficiales:

- Deberá existir un protocolo de actuación ante lesiones
- Se recomienda presencia de personal con conocimientos en primeros auxilios
- El árbitro podrá solicitar revisión médica antes de permitir continuar

Si un competidor recibe atención médica prolongada, podrá declararse la imposibilidad de continuar.

Artículo 13 — Seguridad del área de combate

1. El tatami deberá estar en buen estado, sin huecos ni superficies deslizantes.
2. Debe existir una zona de seguridad alrededor del área de combate.
3. No se permitirá público, mochilas u objetos cerca de la zona activa.

Artículo 14— Responsabilidad de técnicos y clubes

Los instructores y delegados de club deberán:

- Supervisar el correcto equipamiento de sus alumnos
- No permitir la participación de deportistas sin protección adecuada
- Fomentar el control técnico sobre la fuerza

El incumplimiento reiterado podrá ser comunicado al Departamento de Chanbara GNKF-IMAFE.

CAPÍTULO 3 — MODALIDAD DAITOTSU KUMITE KODACHI

DAITOTSU KUMITE KODACHI

Modalidad de combate deportivo con arma corta de espuma (kodachi), basada en velocidad, precisión, control técnico y espíritu marcial.

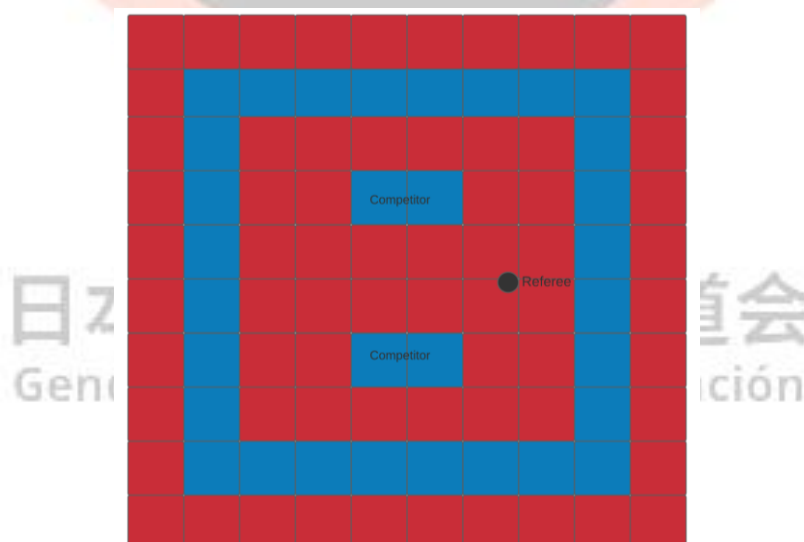
Artículo 15 — Definición de la modalidad

El **Daitotsu Kumite Kodachi** es un combate reglamentado entre dos competidores, cuyo objetivo es obtener puntos válidos mediante ataques controlados a zonas permitidas, utilizando un kodachi de espuma homologado.

No se valora la fuerza, sino la **precisión, control, oportunidad y actitud marcial**.

Artículo 16 — Área de combate

1. Superficie recomendada: tatami o material amortiguador.
2. Dimensiones mínimas: **6 x 6 metros**.
3. Debe existir una zona de seguridad perimetral libre de obstáculos.
4. Si un competidor sale completamente del área, el árbitro detendrá el combate.



Artículo 17 — Posición inicial

1. Los competidores comenzarán desde sus marcas iniciales.
2. Deberán adoptar kamae (guardia) con actitud marcial.
3. El combate comenzará a la orden de **Hajime**.

Artículo 18 — Duración del combate

1. Tiempo reglamentario: **1 minuto efectivo**.
2. El cronómetro se detendrá cada vez que el árbitro diga **Yame**.
3. En caso de empate: **Encho-sen (prórroga)** a primer punto válido.

Artículo 19 — Zonas válidas de puntuación

Se consideran zonas válidas:

- **Men** — Cabeza (casco)
- **Kote** — Manos y muñecas
- **Do** — Tronco lateral y frontal
- **Piernas** — Muslos (según categoría)

No válidas:

- Cuello directo
- Ingles
- Espalda si el golpe no es técnicamente claro

Artículo 20 — Requisitos para punto válido (Ippon)

Para conceder un punto, el ataque debe cumplir:

1. Impacto claro y visible
2. Control del arma (sin fuerza excesiva)
3. Postura equilibrada
4. Actitud marcial y zanshin tras el golpe
5. Ataque dentro del área de combate

El árbitro central anunciará **“Ippon”** y detendrá el combate.

Artículo 21 — Acciones no válidas

No se otorgará punto cuando:

- El golpe sea débil o sin control
- Ambos competidores se golpeen simultáneamente (Aiuchi)
- El golpe se produzca fuera del área
- Se realice tras la orden de detención

Artículo 22— Aiuchi (golpe simultáneo)

Si ambos competidores impactan al mismo tiempo:

- El árbitro indicará **Aiuchi**
- No se concederá punto

- Se reiniciará el combate desde posición inicial

Artículo 23— Acciones prohibidas

Están prohibidas:

- Empujar o agarrar al adversario
- Bloquear sujetando el arma contraria
- Golpear con fuerza excesiva
- Atacar tras “Yame”
- Conducta antideportiva o provocadora
- Caídas voluntarias para evitar ataque

Artículo 24 — Penalizaciones

Falta	Sanción
Conducta leve	Advertencia verbal
Repetición	Hansoku 1
Falta grave o peligrosa	Hansoku 2
Conducta muy grave	Descalificación

Tres Hansoku implican pérdida automática del combate.

Artículo 25 — Salidas del área

- Salida accidental: advertencia
- Salidas reiteradas: penalización
- Salida para evitar ataque: Hansoku

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

Artículo 26 — Interrupciones

El árbitro detendrá el combate por:

- Punto válido
- Acción peligrosa
- Pérdida de equipamiento
- Caída
- Lesión

Se reanuda desde posición inicial.

Artículo 27 — Victoria

Se gana el combate por:

1. Mayor número de puntos
2. Primer punto en prórroga
3. Descalificación del oponente
4. Decisión arbitral en caso excepcional

Artículo 28 — Espíritu del combate

El competidor debe demostrar:

- Respeto constante
- Control técnico
- Actitud marcial (kiai, zanshin)
- Aceptación de las decisiones arbitrales

La celebración exagerada o provocadora podrá ser sancionada.

CAPÍTULO 4 — MODALIDAD KIHON DOUSA

Modalidad técnica individual del Chanbara orientada a la correcta ejecución de los movimientos fundamentales, dentro del marco formativo y deportivo de la **GNKF-IMAFE**. No es combate, sino demostración estructurada de base técnica, control corporal y espíritu marcial.

Artículo 29 — Definición de la modalidad

El **Kihon Dousa** es una modalidad técnica individual en la que el practicante ejecuta una secuencia de movimientos fundamentales del Chanbara ante un panel de jueces.

Su finalidad es evaluar:

- Corrección técnica
- Coordinación corporal
- Postura y estabilidad
- Control del arma
- Espíritu marcial

Artículo 30 — Objetivo formativo

El Kihon Dousa constituye la base técnica del Chanbara y se emplea como herramienta para:

- Formación de practicantes
- Evaluaciones de grado
- Competiciones técnicas
- Desarrollo en categorías infantiles y juveniles

El énfasis recae en la **calidad técnica**, no en la velocidad ni la espectacularidad.

Artículo 31 — Área de ejecución

1. La superficie será tatami o zona antideslizante.
2. Debe existir espacio suficiente para desplazamientos en varias direcciones.
3. El área debe estar despejada frente al panel de jueces.
4. El competidor comenzará y finalizará en la marca indicada por la organización.

Artículo 32 — Arma reglamentaria

1. Se utilizará arma de espuma o simulador homologado.
2. Adaptada a la edad y categoría del participante.
3. Queda prohibido el uso de armas rígidas o metálicas.
4. El arma debe estar en perfecto estado de conservación.

Artículo 33 — Uniformidad

El competidor deberá vestir:

- Keikogi o uniforme marcial reglamentario
- Cinturón correspondiente a su grado
- Sin objetos metálicos, relojes o accesorios peligrosos

La presencia general y la corrección del uniforme forman parte de la imagen marcial del participante.

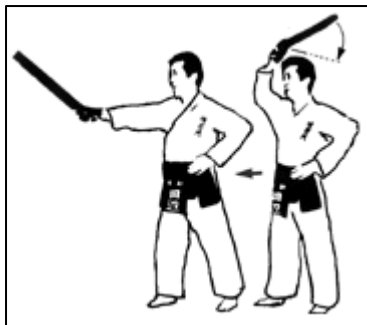
Artículo 34 — Estructura de la secuencia técnica

KIHONDOUSA

- Movimientos Básicos Kodachi, Choken (ambas manos, libre)
- Kiotsuke (mantenerse erguido)
- Rei (hacer una reverencia)
- Kamae-to (listo): kamaeto. Sostener una espada en la postura de chudan.



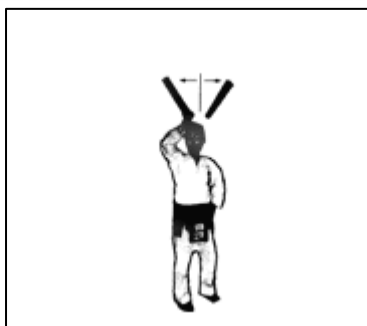
- Men-ute (golpe en el "Men") comando: menoute
- (nota: el punto de golpe es la frente). La vocalización es "Men".



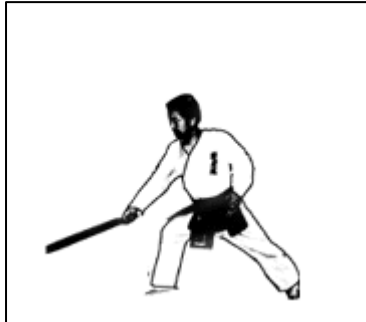
- Comando kote-ute (golpe sobre el "Kote"): kotewoute.
- Tras golpear el "Kote", la posición del Kodachi debe estar a unos treinta centímetros del cuerpo y a nivel del suelo.
- Tras el golpe, se debe volver inmediatamente a la postura de chudan.
- La vocalización es "Kote".
- El paso es el mismo que para "Menute".
- La muñeca está a 30 centímetros del cuerpo.



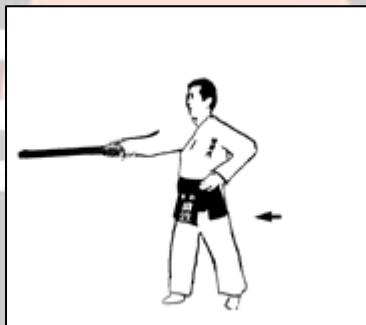
- Do-uchi (golpe sobre el "Do" desde la derecha): migikaradooute.
- Hay dos casos para golpear "Do": el derecho y el izquierdo. (El derecho se refiere al lado derecho del cuerpo).
- Al levantar la espada por encima de la cabeza, se inclina la punta hacia la derecha o la izquierda.
- Tras golpear, se vuelve inmediatamente a la postura de chudan.
- El paso es el mismo que para "Menute".
- La vocalización es "Do".



- Comando Ashi-uchi (golpe en la pierna): hidarikaraashioute.
- Estire bien la pierna trasera y baje el centro de gravedad.
- Baje un poco la punta de la espada.
- La vocalización es "Ashi".



- Comando tsuki(empujar):tuski
- La vocalización es "Tsuke".



- Motonoichi(de vuelta a la línea de salida)
- Osameto, rei

Artículo 35 — Inicio y finalización

1. El competidor entrará al área y realizará saludo formal.
2. Se colocará en la posición inicial indicada.
3. Iniciará la ejecución tras la señal del juez principal.
4. Finalizará con postura de zanshin y saludo final.

Artículo 36 — Criterios de evaluación técnica

Los jueces valorarán los siguientes aspectos:

1 postura y equilibrio

Estabilidad corporal, correcta base y control del centro de gravedad.

2 trayectoria del arma

Cortes claros, ángulos correctos y dominio total del arma.

3 coordinación corporal

Sincronización entre desplazamiento, cadera y acción de brazos.

4 ritmo y fluidez

Continuidad en la ejecución, sin pausas innecesarias.

5 espíritu marcial

Kiai adecuado, actitud concentrada y zanshin al finalizar.

6 precisión técnica

Técnicas reconocibles, limpias y correctamente ejecutadas.

Artículo 37 — Sistema de puntuación

1. El panel estará compuesto por **3 o 5 jueces**.
2. Cada juez otorgará su votación mediante una bandera.
3. La puntuación final será la suma de las banderas.

Artículo 38 — Empates

En caso de empate:

- Se repetirá la ejecución
- O se solicitará una secuencia técnica adicional
- La decisión final será por mayoría del panel arbitral

Artículo 39 — Errores penalizables

Se reducirá puntuación por:

- Pérdida de equilibrio
- Técnica incompleta o imprecisa
- Olvido de parte de la secuencia
- Golpes sin trayectoria definida
- Falta de control del arma
- Ausencia de zanshin final

Artículo 40 — Motivos de descalificación

Podrá ser descalificado el competidor que:

- Utilice arma no autorizada
- Realice movimientos peligrosos
- Interrumpa deliberadamente la ejecución
- Muestre conducta antideportiva o irrespetuosa

Artículo 41 — Espíritu de la modalidad

El Kihon Dousa debe reflejar:

- Base sólida del Chanbara
- Control técnico sobre velocidad
- Concentración y actitud marcial
- Respeto por la tradición y la forma

No se valora la espectacularidad, sino la **corrección técnica, la precisión y la presencia marcial**.

CAPÍTULO 5 — CATEGORÍA

La correcta división de los participantes en categorías garantiza la seguridad, la equidad deportiva y el desarrollo progresivo dentro del Chanbara federativo.

Artículo 42 — Principios de clasificación

Las categorías se establecerán atendiendo a:

1. **Edad**
2. **Grado técnico**
3. **Sexo** (cuando la organización lo considere necesario)
4. **Nivel de experiencia** (en competiciones formativas)

La organización podrá unificar o dividir categorías según el número de inscritos.

Artículo 43 — Categorías por edad

1 Categorías infantiles

- **Prebenjamín:** hasta 7 años
- **Benjamín:** 8–9 años
- **Alevín:** 10–11 años

2 Categorías juveniles

- **Infantil:** 12–13 años
- **Cadete:** 14–15 años
- **Juvenil:** 16–17 años

3 Categorías adultas

- **Senior:** 18–39 años
- **Veterano A:** 40–49 años
- **Veterano B:** 50 años en adelante

La edad se determinará según el año natural de nacimiento.

Artículo 44 — Categorías por grado

Podrán establecerse divisiones técnicas según el nivel del practicante:

- **Iniciación:** hasta 5º kyu
- **Intermedio:** 4º a 2º kyu
- **Avanzado:** 1º kyu y Dan

En categorías infantiles, podrá simplificarse en:

- Nivel básico
- Nivel avanzado

Artículo 45 — Categorías por sexo

1. Las competiciones podrán organizarse en categorías:

- Masculinas
- Femeninas
- Mixtas

2. En categorías infantiles y formativas se priorizarán las categorías mixtas, salvo criterio organizativo distinto.

Artículo 46 — Adaptaciones en categorías infantiles

Con el objetivo de priorizar la seguridad y el aprendizaje:

- Podrán limitarse zonas válidas de puntuación
- Podrá reducirse la intensidad del contacto permitido
- Se exigirá protección adicional
- Se aplicará mayor tolerancia pedagógica en arbitraje

El carácter formativo prevalecerá sobre el competitivo.

Artículo 47 — Participación en categorías superiores

Un competidor podrá participar en una categoría de mayor nivel:

- Por decisión técnica del entrenador
- Con autorización de la organización
- Siempre que no suponga riesgo para su seguridad

No se permitirá competir en categorías de edad inferior a la propia.

Artículo 48 — Unificación de categorías

Si el número de inscritos es insuficiente:

- La organización podrá unificar categorías de edad o grado
- Se priorizará mantener la seguridad y la equidad
- Las adaptaciones deberán comunicarse antes del inicio de la competición

Artículo 49 — Cambio de categoría durante la temporada

En competiciones federativas:

- El grado técnico será el registrado oficialmente en la federación
- No podrá modificarse la categoría de grado una vez iniciada la competición
- En ligas o circuitos, la categoría podrá revisarse entre eventos

Artículo 50 — Categorías en Kihon Dousa

En modalidad técnica podrán establecerse:

- Categorías por edad
- Categorías por grado
- Categorías mixtas

Se prioriza la evaluación técnica individual, por lo que las divisiones serán más amplias que en combate.

Gendai Nihon Kobudo Federación

Artículo 51 — Responsabilidad en la inscripción

Los clubes deberán:

- Inscribir a los competidores en la categoría correcta
- Verificar edad y grado
- Informar a la organización de cualquier circunstancia relevante

La organización podrá rectificar inscripciones incorrectas antes del inicio del evento.

CAPÍTULO 6 — ARBITRAJE

El arbitraje garantiza la correcta aplicación del reglamento, la seguridad de los competidores y la equidad deportiva en todas las modalidades del Departamento de Chanbara.

Artículo 52 — Autoridad arbitral

1. El equipo arbitral es la máxima autoridad durante el desarrollo de un combate o prueba técnica.
2. Sus decisiones deberán basarse en el reglamento, la seguridad y el espíritu del Chanbara.
3. Las decisiones arbitrales son firmes, salvo error técnico manifiesto.

Artículo 53 — Composición del equipo arbitral

1 En Daitotsu Kumite Kodachi

- 1 Árbitro Central (Shushin)
- 2 o 4 Jueces de esquina (Fukushin)
- Sistema de decisión por banderas

2 En Kihon Dousa

- Panel de 3 o 5 jueces
- 1 Juez principal que coordina la prueba

Artículo 54 — Funciones del Árbitro Central

El árbitro central es responsable de:

- Iniciar y detener el combate
- Garantizar la seguridad
- Supervisar las decisiones de los jueces
- Anunciar puntos y sanciones
- Mantener el orden y el respeto

Debe tener visión global y actuar con autoridad, calma e imparcialidad.

Artículo 55 — Funciones de los Jueces de esquina

Los jueces de esquina deberán:

- Observar continuamente la acción
- Valorar ataques desde su ángulo
- Señalar puntos mediante banderas
- Indicar infracciones si son evidentes
- Mantener concentración constante

Artículo 56 — Funciones del panel en Kihon Dousa

Los jueces técnicos deberán:

- Evaluar de forma independiente
- Puntuar según criterios reglamentarios

- Evitar influencias externas
 - Mantener neutralidad absoluta
- El juez principal coordinará el inicio y cierre de cada ejecución.

Artículo 57 — Sistema de decisión en combate

El sistema de puntuación se basa en **mayoría arbitral mediante banderas**:

- Con 3 árbitros → mínimo 2 señales coincidentes
- Con 5 árbitros → mínimo 3 señales coincidentes

El árbitro central oficializa la decisión.

Artículo 58 — Señales arbitrales

Se emplearán señales claras y visibles:

- **Hajime** — Inicio del combate
- **Yame** — Detención
- **Ippon** — Punto válido
- **Hansoku** — Penalización
- **Aiuchi** — Golpe simultáneo

Las señales deberán ser amplias, firmes y sin dudas.

Artículo 59 — Colocación de los árbitros

- El árbitro central se situará dentro o en el borde del área
- Los jueces de esquina se ubicarán en los vértices del área
- Deben mantener ángulos de visión complementarios

Artículo 60 — Interrupciones y consultas

El árbitro central podrá:

- Detener el combate por seguridad
- Consultar a los jueces en caso de duda
- Rectificar tras deliberación colegiada

La consulta debe ser breve y discreta.

Artículo 61 — Conducta arbitral

Los árbitros deberán:

- Mantener neutralidad absoluta
- No mostrar favoritismos
- Mantener postura correcta
- Vestir uniforme arbitral reglamentario
- Evitar distracciones

Queda prohibido:

- Dialogar con el público
- Reaccionar emocionalmente
- Tomar decisiones precipitadas sin observación

Artículo 62 — Autoridad disciplinaria inmediata

El árbitro central puede:

- Advertir verbalmente
- Imponer Hansoku
- Descalificar a un competidor

Siempre en base a la seguridad y al reglamento.

Artículo 63 — Finalización de la intervención arbitral

La autoridad arbitral concluye cuando:

- Finaliza oficialmente el combate o prueba
- Se anuncian resultados
- Se resuelven incidencias inmediatas

Las reclamaciones posteriores deberán canalizarse por vía federativa.

Artículo 64 — Formación y acreditación arbitral

El Departamento de Chanbara GNKF-IMAFE es responsable de:

- Formar árbitros
- Evaluar su nivel técnico
- Otorgar acreditaciones oficiales
- Actualizar criterios arbitrales

Solo podrán actuar como árbitros quienes estén reconocidos por la federación.



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



日本古武道現代武道会
Gendai Nihon Kobudo Federaci3n

Ponentes y Responsables de la confecci3n de este Dossier:

-PRESIDENTE DE LA FEDERACI3N: JOS3 MIRANDA

-DIRECTOR DEPARTAMENTO DE CHANBARA: RAFEL PULGAR3N

-DIRECTORES DEPARTAMENTO DE COMPETICI3N: ALFONSO DUARTE, JUAN MIRANDA, CARLES NADAL