

# REGLAMENTO DE COMPETENCIA Y JUECEO DE IAIDO

## REGLAS SUBSIDIARIAS DE COMPETENCIA Y JUECEO DE IAIDO

**APARTADO 1: GUIA PARA COMPETENCIA Y JUECEO DE IAIDO**  
**APARTADO 2: PUNTOS IMPORTANTES ACERCA DE LA APLICACIÓN Y**  
**REVISION DEL REGLAMENTO DE COMPETENCIA Y JUECEO DE IAIDO**

**REVISADO 1° DE OCTUBRE 1996**

**FEDERACIÓN JAPONESA DE KENDO**

*(Traducción al español realizada para beneficio de practicantes de habla hispana por*  
*Dr Fernando Garnica Vázquez 4to dan KENDO 1er dan IAIDO*  
*Dr Federico Baena Ymay 3er dan KENDO 1er dan IAIDO*  
*Dr Eduardo Castaño Tostado 5to dan KENDO 3er dan IAIDO*  
*Miembros de la Asociación de Kendo del Estado de Querétaro, MEXICO*  
*2006)*

## INDICE

### **Regulaciones de competencia y jueceo de Iaido (de aquí en adelante denominadas como REGLAMENTO)**

**Artículo 1.** El propósito de estas regulaciones

**Parte 1:** Competencia

**Capítulo 1:** Reglas generales.

**Artículo 2:** Área de competencia

**Artículo 3:** La espada.

**Artículo 4:** La indumentaria.

**Capítulo 2:** La competencia.

Sección 1: Asuntos relativos a la Competencia.

**Artículo 5:** Lapso de competencia.

**Artículo 6:** Competencia individual.

**Artículo 7:** Competencia por equipos.

**Artículo 8:** Inicio y final de la competencia.

**Artículo 9:** Suspensión y reanudación.

**Artículo 10:** Petición de suspensión.

Sección 2: Decisión de victoria o derrota

**Artículo 11:** Decisión de victoria o derrota

**Capítulo 3:** Prohibiciones.

Sección 1: Actos prohibidos.

**Artículo 12:** Abuso de drogas

**Artículo 13:** Insultos.

**Artículo 14:** Miscelánea de prohibiciones

### **Reglas subsidiarias de competencia y jueceo de Iaido ( de aquí en adelante denominadas como REGLAS SUBSIDIARIAS)**

**Artículo 1:** Regulaciones, **Artículo 2** (área de competencia)

**Artículo 2:** Regulaciones, **Artículo 3** (la espada)

**Artículo 3:** Regulaciones. **Artículo 4** (indumentaria de May)

**Artículo 4:** Banderas.

**Artículo 5:** Apoyos

**Artículo 6:** Ingreso y salida del área de competencia. Etiqueta.

**Artículo 7:** Regulaciones, **Artículo 11** (HANTEI)

**Artículo 8:** Regulaciones, **Artículo 12** (drogas)

**Artículo 9:** Regulaciones **Artículo 14** (salida de área de competencia).

## INDICE

### Sección 2: Sanciones

**Artículo 15:** Reglas para **Artículo 12 y 13**

**Artículo 16:** Reglas para, **Artículo 14, 1**

**Artículo 17:** Reglas para, **Artículo 14, 2 y 3.**

### **Parte 2: Jueceo**

#### **Capítulo 1: Regla general**

**Artículo 18:** Composición de los jueces.

**Artículo 19:** Juez director

**Artículo 20:** Juez Jefe.

**Artículo 21:** Juez

**Artículo 22:** Ayudantes en el área de competencia

#### **Capítulo 2: Jueceo**

##### Sección 1: Asuntos relativos al Jueceo

**Artículo 23:** Decisión de victoria o derrota.

**Artículo 24:** Jueces

##### Sección 2: Disposición por los jueces

**Artículo 25:** Lesión o accidente.

**Artículo 26:** Ausencia.

**Artículo 27:** Puntos marcados cuando haya participantes inhabilitados o ausentes.

**Artículo 28:** Puntos de un infractor.

##### Sección 3: Asuntos de consulta de o protesta

**Artículo 29:** Consulta

**Artículo 30:** Protesta.

**Artículo 10:** Responsabilidad del Juez Director.

**Artículo 11:** Señalización por el Juez Director de inicio del encuentro.

**Artículo 12:** Responsabilidad del Juez Jefe.

**Artículo 13:** Responsabilidad de un Juez

**Artículo 14:** Regulaciones, **Artículo 22** (el rol de los auxiliares del área de competencia)

**Artículo 15:** Indumentaria de los jueces

**Artículo 16:** Regulaciones, **Artículo 26** (ausencia)

## INDICE

**Artículo 31:** Protesta en contra de los posibles errores en las decisiones de los jueces

**Artículo 17:** Regulaciones, **Artículo 31** (protestas)

### **Capítulo 3: Llamadas y señales con las banderas**

**Artículo 32:** Llamadas

**Artículo 33:** Señales con banderas.

### **Capítulo 4: Anexo de llamadas y señales con banderas por los jueces**

Figura 1 (Área de competencia)

Figura 2 (La espada)

Figura 3 (Marbete del nombre del competidor)

Figura 4 (Especificaciones en la elaboración de banderas de jueceo)

## REGLAMENTO

### ( El propósito de las Regulaciones)

**Artículo 1:** Estas reglas aplican a las competencias regidas por la Federación Japonesa de Kendo, y el propósito es juecear correcta e imparcialmente, y llevar a cabo competencias en el espíritu del juego limpio y basado en los principios de la práctica de la Espada.

### Parte 1: Competencia

#### Capítulo1: Regla general

##### (Área de competencia)

**Artículo2:** Las especificaciones del área de competencia son como sigue, ha de tenerse en cuenta que el piso será de duela como regla general:

1. El área de competencia es de 7m de largo y 3 m de ancho incluyendo las líneas, siendo su forma rectangular (ver Figura 1)
2. La ubicación y longitud de la línea de salida es definida en las reglas subsidiarias.

##### ( La espada japonesa)

**Artículo 3:** La espada usada en competencia deberá ser real.

##### (Indumentaria)

**Artículo 4:** La indumentaria deberá ser o bien saco de Kendo o saco de Iaido y Hakama.

## REGLAS SUBSIDIARIAS

**Artículo 1:** El área de competencia está especificada como sigue:

1. El área de competencia y la línea de salida están identificadas en colores rojo y blanco.
2. Deberá haber por lo menos un metro de ancho entre el área roja y la blanca.
  1. La cinta usada para las líneas será de 5 a 10 cm de ancho y será roja o blanca.
  2. Deberá haber un espacio al menos de 2 m alrededor del área de competencia.
  3. La ubicación y el largo de la línea de salida deberán ser vistas en la Figura 1.

**Artículo 2:** La espada deberá ser forjada y de buena calidad. Los nombres de sus partes se describen en la Figura 2.

**Artículo 3:** El saco de IAIDO deberá ser, negro o blanco, con mangas atadas. El marbete del nombre del competidor deberá estar prendido a la parte izquierda del pecho, de acuerdo a la Figura 3.

**Artículo 4:** Las dimensiones de las banderas de los jueces son descritas en la Figura 4. El diámetro de palo, en el cual la bandera es fijada deberá de ser de 1.5 cm.

## **REGLAMENTO**

## **REGLAS SUBSIDIARIAS**

**Artículo 5:** El uso de accesorios es sólo permitido si son médicamente necesarios y si éstos no están a la vista.

**Artículo 6:** La forma y etiqueta de los competidores al entrar o salir del área de competencia, deberán seguir las instrucciones específicas de cada torneo.

### **Capítulo 2: Competencia**

#### **Sección1: Asuntos relativos a la Competencia**

##### **(Tiempo de competencia)**

**Artículo 5:** El tiempo de competencia deberá ser 6 minutos por 5 formas. El tiempo corre cuando el Juez en Jefe da la señal de inicio, y termina cuando el competidor está en posición de KEITO, después de saludar a SHOMEN.

##### **(Competencia individual)**

**Artículo 6:** La competencia individual puede ser por grados o abierta. El competidor que recibe más banderas que el otro por los Jueces es el ganador.

##### **(Competencia por equipos)**

**Artículo 7:** La competencia por equipos se hará como sigue, o como se decida en el torneo.

1. El equipo que tenga el mayor número de competidores ganadores, en los encuentros individuales sostenidos de acuerdo a un orden fijado de antemano, será declarado el ganador.
2. El equipo que tenga el mayor puntaje en encuentros individuales, sostenidos en la liga o torneo, será declarado el ganador. Sin embargo, si el número de puntos es igual, el número de banderas deberán ser contadas, para decidir al equipo ganador. Si aun así el número de banderas es igual, deberá sostenerse un encuentro decisivo entre los dos equipos (DAIHYOSHASEN)

## REGLAMENTO

### ( Inicio y fin de un encuentro)

**Artículo 8:** El inicio y el final de un encuentro serán anunciados por el juez principal.

### ( Suspensión y reinicio)

**Artículo 9:** La suspensión de un encuentro deberá ser anunciada por un Juez, y el inicio del encuentro, por el Juez Principal.

### ( Petición de suspensión)

**Artículo 10:** Si un competidor no puede continuar un encuentro debido a un accidente, el competidor puede solicitar la suspensión del encuentro

## Sección 2: Decisión de victoria o derrota

### (Decisión de victoria o derrota)

**Artículo 11:** La decisión de victoria o derrota deberá hacerse como sigue:

1. La victoria deberá decidirse basándose en la diferencia de la actitud mental y de “KIKENTAICHI” (Espíritu, Espada y Cuerpo en armonía), lo cual está basado en una correcta sujeción de la espada y técnica, postura correcta y un alto espíritu, con forma y etiqueta correctas.
2. Las técnicas para el encuentro deberán ser total o parcialmente establecidas. Si un competidor comete un error en una técnica establecida, el juez podrá declararlo perdedor después de una consulta (GOGI). Si ambos contendientes se equivocan, la decisión será de acuerdo al punto 1.
3. El competidor que ha excedido el tiempo del encuentro deberá ser declarado perdedor. Si ambos contendientes han excedido el tiempo de competencia, la decisión deberá de hacerse de acuerdo a lo arriba mencionado en el punto 1.

## Capítulo 3: Actos prohibidos

### Sección 1: Asuntos relacionados con Actos prohibidos

## REGLAS SUBSIDIARIAS

**Artículo 7:** Los siguientes puntos deberán ser considerados, cuando se decide la victoria:

1. Profundidad de la práctica.
2. Etiqueta (actitud y formas correctas)
3. Técnica:
  - ) NUKITSUKE y KIRITSUKE correctos.
  - ) SAYABANARE, HASUJI correctos
  - ) CHIBURI y ángulo del mismo correctos
  - ) NOTO correcto.
8. Actitud mental:
  - ) Serenidad
  - ) METSUKE (mirada)
  - ) Espíritu ZANSHIN (alerta), tiempo y distancia
12. KI-KEN-TAI-ICHI.
13. El IAIDO debe de ser racional como el BUDO.
14. La referencia es hecha para “Puntos a considerar en el jueceo y exámenes de la ZNKR IAI”.

## REGLAMENTO

### (Abuso de drogas)

**Artículo 12:** Se prohíbe a los competidores el uso de drogas estimulantes.

### (Insultos)

**Artículo 13:** Los competidores tienen prohibido insultar verbal o con ademanes a otros competidores o a los jueces.

### (Otras prohibiciones)

**Artículo 14:** Los competidores tienen prohibido realizar los siguientes actos:

1. Hacer uso de una espada diferente a la “Espada japonesa” descrita en el Artículo 3.
2. Salirse del área de competencia.
3. Solicitar la suspensión de un encuentro sin una razón justificable.
4. Efectuar otros actos que violen las reglas.

## Sección 2: Sanciones

**Artículo 15:** El competidor que haya cometido una falta de las descritas en los Artículos 12 y 13, deberá perder el encuentro y se le ordenará retirarse del área de competencia, mientras que al oponente se le darán tres banderas. Los puntos o el estado ganados por el descalificado deberán ser totalmente nulificados.

**Artículo 16:** El competidor que ha cometido falta a lo estipulado en el Artículo 14. 1, deberá ser tratado de la siguiente manera. En caso de que ambos competidores cometan falta al mismo tiempo, ambos perderán el encuentro.

1. El competidor que haya usado una espada no permitida, perderá el encuentro, y al oponente se le darán las tres banderas de ganador.
2. El efecto de sanción en el párrafo precedente no tendrá aplicación retroactiva a los encuentros previos en donde no fue detectado el uso de

## REGLAS SUBSIDIARIAS

**Artículo 8:** Las drogas que son referidas en el Artículo 12, serán determinadas por separado.

**Artículo 9:** Salirse del área de competencia es cuando uno pone un pie completamente fuera de la línea.



## REGLAMENTO

la espada no permitida.

3. El competidor que ha usado una espada no permitida, no deberá continuar en el torneo.

**Artículo 17:** El competidor que ha incurrido en una falta estipulada en el Artículo 14, puntos 2 y 3, deberá ser calificado con menor puntuación.

## Parte 2: Jueceo

### Capítulo 1: Reglas generales

#### (Composición del grupo de jueceo)

**Artículo 18:** El grupo de jueces se integrará de la siguiente manera:

- Un Juez Director SHINPAN CHO
- Jueces Jefe SHINPAN SHUNIN que son nombrados sólo en caso de que haya dos o más áreas de competencia.
- Otros jueces.

#### (Juez Director)

**Artículo 19:** El Juez Director debe tener el poder necesario con objeto de asegurar que sen encuentros en el espíritu requerido mencionado.

## REGLAS SUBSIDIARIAS

**Artículo 10:** Las obligaciones del Juez Director son las siguientes:

1. Aplicar estrictamente el reglamento y sus reglas subsidiarias en los encuentros.
2. Poner atención al progreso fluido de los encuentros.
3. Tomar decisiones ante protestas.
4. Decidir en asuntos que no han sido contemplados en los reglamentos o en las reglas subsidiarias, ante acontecimientos inesperados.

**Artículo 11:** La señalización del Juez Director al inicio de la primera competencia, deberá ser cono sigue:

1. En caso de una sola área de competencia, el Juez Director debe ponerse de pie en indicar al Juez Jefe (SHUSHIN) dé la orden de inicio del encuentro, cuando los

## REGLAMENTO

### (Juez Jefe)

**Artículo 20:** El Juez Jefe deberá asistir al Juez Director, y tendrá el poder para manejar el área de competencia respectiva.

### (Jueceo en el área de competencia)

#### **Artículo 21:**

1. Deberá haber un Juez Jefe y dos Jueces Auxiliares, pero todos los jueces tienen igual poder para tomar una decisión individual de victoria o derrota.
2. El Juez Jefe tiene todo el poder para dirigir la competencia, para señalar la decisión con las banderas y anunciar la decisión.
3. El Juez Auxiliar debe señalar la decisión con las banderas y auxiliar al Juez Jefe en la conducción de la competencia. En caso de emergencia el Juez Auxiliar puede anunciar la suspensión de un encuentro.

## REGLAS SUBSIDIARIAS

primeros competidores ya se encuentren en posición de KEITO en la línea de inicio.

2. En el caso de que sean establecidas dos o más áreas de competencia, el Juez Director deberá ponerse de pie dar la señal de inicio, mediante un silbato o algo parecido, cuando todos los competidores iniciales estén listos en posición de KEITO.

**Artículo 12.** Las obligaciones del Juez Jefe son las siguientes:

1. Asumir la responsabilidad para el manejo de los encuentros dentro de su área de competencia.
2. Poner atención para que se apliquen de manera apropiadas los reglamentos y reglas subsidiarias.
3. Decidir de manera apropiada y expedita ante violaciones y protestas e informar al Juez Principal, si es necesario.
4. Supervisar a los Jueces Auxiliares a su cargo, dentro del área de competencia.

**Artículo 13:** Los deberes de los Jueces son los siguientes:

1. Manejar las competencias respectivas.
2. Hacer los pronunciamientos y las señales con claridad.
3. Mantener una fluida comunicación con los otros jueces.
4. Reconocer las señales hechas por los otros jueces mediante las banderas.
5. Después de las competencias, hacer una reflexión del jueceo, junto con los otros jueces., después de consultar al Juez Director (SHINPAN CHO) o al Juez Jefe (SHINPAN - SHUNIN), si es necesario.

## **REGLAMENTO**

### **(Auxiliares en el área de competencia)**

**Artículo 22:** Deberá haber un tomador de tiempo, alguien que lleve el registro de puntuaciones en un pizarrón y alguien que llame a los competidores. La conformación y deberes son descritos en las reglas subsidiarias.

## **REGLAS SUBSIDIARIAS**

**Artículo 14:** La conformación y deberes del equipo de auxiliares en el área de competencia son los siguientes:

1. Deberá haber en principio, un tomador de tiempo principal y dos o más ayudantes por área, que deberán registrar el tiempo de la competencia, y harán una señal al finalizar el tiempo del encuentro, parándose y sosteniendo una bandera.
2. Deberá haber en principio, un tomador de registro principal y dos o más ayudantes por área, quién debe verificar las banderas de jueces y mostrar la decisión de Jueces en un pizarrón.
3. Deberá haber en principio, un registrador de puntuación principal y dos o más ayudantes por área, quién debe llevar un registro de las decisiones de jueces y el tiempo transcurrido en las competencias
4. Deberá haber en principio, un llamador de competidores principal y dos o más ayudantes por área, quién deberá llamar a los competidores e inspeccionar sus equipos.

**Artículo 15:** La indumentaria de los jueces deberá ser MONTSUKI, HAKAMA y SHIROTABI (calcetín japonés blanco), a no ser que se provean otras en las respectivas competencias.

## **CAPÍTULO 2: Jueceo.**

### **Sección 1: Asuntos relativos al jueceo**

#### **(Decisión de victoria o derrota)**

**Artículo 23:** La victoria o derrota es decidida por el número de banderas. El competidor que reciba el mayor número de banderas será el ganador.

#### **(Jueceo)**

## **REGLAMENTO**

**Artículo 24 :** El jueceo se dará de la siguiente manera:

1. Cuando el competidor esté posición de KEITO y en la línea de inicio, el Juez Jefe deberá iniciar la competencia pronunciado “HAJIME”.
2. Cuando uno de los competidores solicita una suspensión, el Juez Jefe deberá analizar la razón de la solicitud, después de suspender la competencia.
3. Cuando se tiene que emitir una decisión de victoria o derrota el Juez Jefe deberá pronunciar “HANTEI” y todos los Jueces deberán mostrar sus decisiones simultáneamente.

## **Sección 2: Disposición por jueces (lesión o accidente)**

**Artículo 25:** En caso de que un competidor, se vea incapacitado para continuar el encuentro debido a una lesión o accidente, los Jueces deberán proceder de la siguiente manera, después de confirmar su causa:

1. Los Jueces deberán determinar si se continúa o no la competencia, después de haber consultado con el médico. Tal determinación deberá hacerse a los cinco minutos por regla general.
2. En caso de que un competidor se vea incapacitado para continuar el encuentro debido a una lesión, y que el oponente haya causado la lesión, el oponente deberá perder el encuentro; mientras que si la causa de la lesión es desconocida, el lesionado perderá el encuentro.
3. El competidor que ha quedado incapacitado, debido a una lesión o accidente, puede reanudar la la competencia, si así lo permiten un médico y los Jueces.

## **REGLAS SUBSIDIARIAS**

## REGLAMENTO

4. El competidor que ha perdido el encuentro por haber sido el causante de la lesión, no se le permitirá ser reinstalado en lo que resta de la competencia.

### ( Abandono)

**Artículo 26:** El competidor que abandona un encuentro, pierde la competencia y le queda prohibido participar en los encuentros restantes.

### (Registro de puntuación para el competidor incapacitado, o el que abandona).

**Artículo 27:** El ganador en virtud del artículo 25 o 26, deberá recibir tres banderas de victoria.

### (Puntos del que abandona)

**Artículo 28:** Los puntos o la clasificación del que abandona un encuentro en virtud del artículo 25 inciso 4, deberán ser invalidados.

## Sección 3: Asuntos de consulta (GOGI) o Protestas (IGI)

### (Consulta).

**Artículo 29:** En caso de que una consulta entre Jueces (GOGI) sea considerada necesaria, los Jueces deberán llamar a consulta, en el sitio donde se encuentra el Juez Jefe.

### (Protesta)

**Artículo 30:** A nadie se permitirá protestar en contra de una decisión de HANTEI hecha por los Jueces.

**Artículo 31:** En caso de que el entrenador de un equipo tenga dudas en la aplicación de los reglamentos por parte de los Jueces, él puede protestar por escrito, dirigiéndose al Juez Jefe (SHINPAN SHUNIN) o al Jefe Director (SHINPAN CHO) antes del final del ENBU de los competidores.

## REGLAS SUBSIDIARIAS

**Artículo 16:** El abandono será definido como sigue:

1. Un competidor se retira del encuentro por su propia voluntad, debido a problemas de salud u otras razones.

**Artículo 17:** La protesta considerada en el Artículo 31 deberá ser llenada por escrito de la siguiente manera, antes de que los competidores, se paren en postura de KEITO, al final del período de competencia:

1. El entrenador deberá hacer una señal de presentar una protesta por escrito.
2. El entrenador deberá mencionar su duda al Juez Jefe (SHINPAN

## **REGLAMENTO**

**REGLAS SUBSIDIARIAS**  
SHUNIN) o al Juez Director  
(SHINPAN CHO).

### **Capítulo 3: Pronunciamiento y señalización con banderas (Pronunciamiento)**

**Artículo 32:** Los Jueces deberán pronunciar el inicio, la finalización, las suspensiones, la victoria o la derrota, GOGI etc., de la manera prescrita en la Tabla Anexa.

### **(Señalización con banderas)**

**Artículo 33:** El señalamiento de los jueces mediante el movimiento de las banderas deberá hacerse para la suspensión, la victoria o derrota, GOGI etc., de la manera descrita en la Tabla Anexa.

### **Capítulo 4: Suplemento**

**Artículo 34:** En caso de que algunos asuntos no sean contemplados en las regulaciones, los Jueces deberán decidir acerca de éstos en una consulta, después de haber consultado con el Juez Director o con el Juez Jefe.

#### **Por ley:**

1. En caso de que sea difícil operar las regulaciones y las reglas subsidiarias debido al tamaño o naturaleza del torneo, el torneo podrá ser llevado a cabo sin desconocer estas consideraciones, asumiendo que el propósito de las de las regulaciones y de las reglas subsidiarias no deberá ser infringido.
2. Estas regulaciones entrarán en efecto a partir del 1° de octubre de 1996.

**(Tabla anexa) Anuncio de los jueces y señalamiento con banderas.**

|                                | <b>Asunto</b>   | <b>Llamada</b>      | <b>Movimiento de bandera</b>   | <b>Forma</b> |
|--------------------------------|---|---------------------|--|--------------|
| Posición básica                |   |                     | Las banderas son puestas sobre la mesa   | Figura 1     |
| Inicio                         | Inicio de un encuentro  | “HAJIME”            | Las banderas son puestas sobre la mesa   | Figura 3     |
|                                | Primero y último encuentro  |                     | Igual que lo anterior  | Figura 2     |
| Suspensión                     | Suspensión de un encuentro  | “YAME”              | Elevando rectas las banderas   | Figura 6     |
| Consulta                       | Llamado a consulta por un Juez  | “GOGI”              | Elevando ambas banderas rectas con la mano derecha   | Figura 7     |
| Decisión de victoria o derrota | En caso de 3 banderas rojas (blancas)   | “HANTEI, SHOBU ARI” | Elevando una bandera a 45° a un lado   | Figura 4     |
|                                | En caso de que el Juez Jefe indique victoria roja (blanca) y 2 Jueces Auxiliares indiquen blanco (rojo) | “HANTEI SHOBU ARI”  | El Juez Jefe bajará la bandera roja (blanca) que había levantado y entonces levantará la bandera blanca (roja) | Figura 4     |

|  | <b>Asunto</b>   | <b>Llamada</b>                   | <b>Movimiento de bandera</b>   | <b>Forma</b>             |
|--|---|----------------------------------|--|--------------------------|
|  | En caso de que un competidor cometa un error en una técnica especificada (SHITEIWAZA)<br>*competidores que hayan cometido el error continúan el encuentro hasta el final  | “GOGI”<br><br>“HANTEI SOBU ARI”  | Se alzan las dos banderas en la mano derecha.<br><br>Se alza una bandera a un lado a 45° | Figura 7<br><br>Figura 4 |
|  | En caso de que ambos competidores cometan errores en una técnica especificada (SHITEIWAZA)<br>*ambos competidores continúan el encuentro hasta el final (la victoria o la derrota son juzgadas de acuerdo al estándar normal) | “GOGI”<br><br>“HANTEI SHOBU ARI” | Alzando ambas banderas con la mano derecha.<br><br>Alzando una bandera a un lado a 45°   | Figura 7<br><br>Figura 4 |
|  | En caso de que un competidor haya rebasado el tiempo de competencia.  | “GOGI”<br><br>“HANTEI SHOBU ARI” | Alzando ambas banderas con la mano derecha.<br><br>Alzando una bandera a un lado a 45°   | Figura 7<br><br>Figura 4 |



|                             | <b>Asunto</b>   | <b>Llamada</b>                          | <b>Movimiento de bandera</b>   | <b>Forma</b>                             |
|-----------------------------|---|---|--|--|
|                             | En caso de que ambos competidores hayan rebasado el tiempo de competencia. (La victoria o la derrota son juzgadas de acuerdo al estándar normal). | “GOGI”<br><br>“HANTEI SHOBU ARI”        | Alzando ambas banderas con la mano derecha<br><br>Alzando una bandera a un lado a 45°  | Figura 7<br><br>Figura 4                 |
|                             | Victoria por abandono   | “SHOBU ARI”                             | Alzando una bandera a un lado a 45°  | Figura 5                                 |
|                             | Incapacitación en una competencia   | “SHOBU ARI”                             | Alzando una bandera a un lado a 45°  | Figura 5                                 |
|                             | Abuso de drogas, conducta o expresiones indecorosas   | “YAME”<br><br>“GOGI”<br><br>“SHOBU ARI” | Se alzan ambas banderas hacia arriba.<br><br>Alzando ambas banderas con la mano derecha<br><br>Alzando una bandera a un lado a 45° | Figura 6<br><br>Figura 7<br><br>Figura 5 |
|                             | En caso de que se use una espada que no está autorizada en el Artículo 3  | “GOGI”<br><br>“SHOBU ARI”               | Alzando ambas banderas con la mano derecha<br><br>Alzando una bandera a un lado a 45°  | Figura 7<br><br>Figura 5                 |
| Lesión, accidente, abandono | Incapacitación debida a lesión, accidente o abandono  | “SHOBU ARI”                             | Alzando una bandera a un lado a 45°  | Figura 5                                 |

Figura 1 Área de Competencia (estándar)

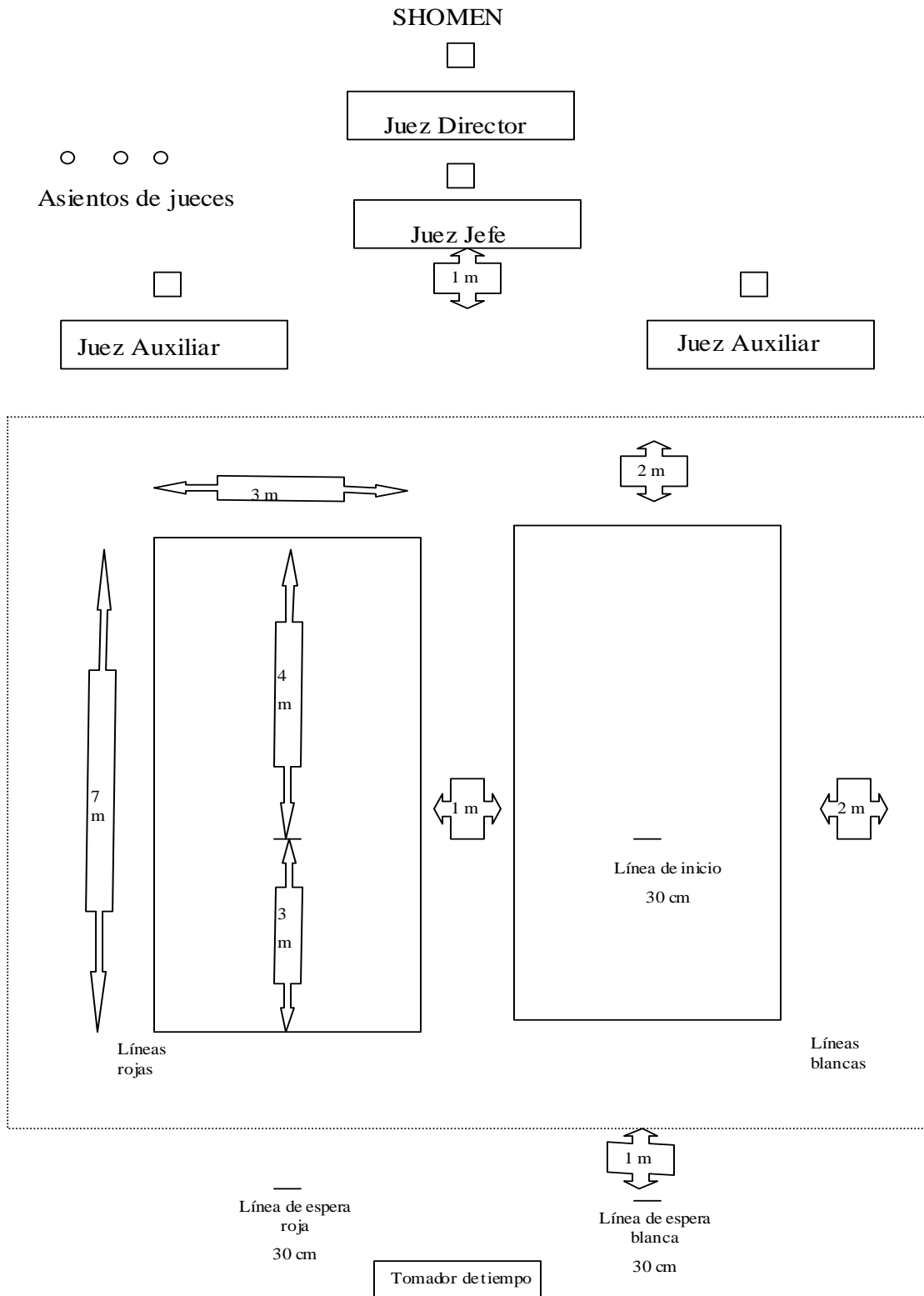


Figura 2 Partes de NIPPONTO y KOSHIRAE

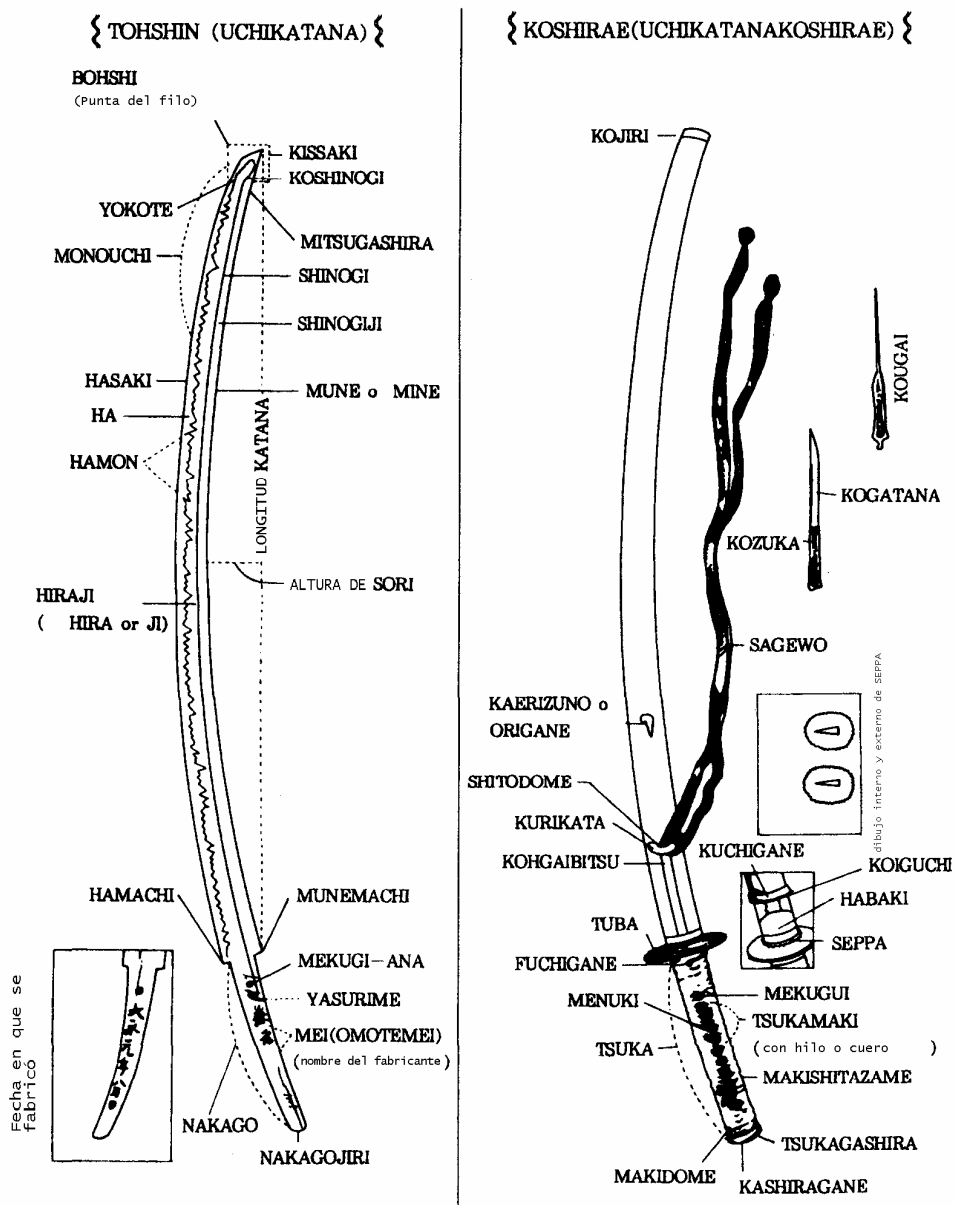


Figura 3 Marbete con el nombre del competidor

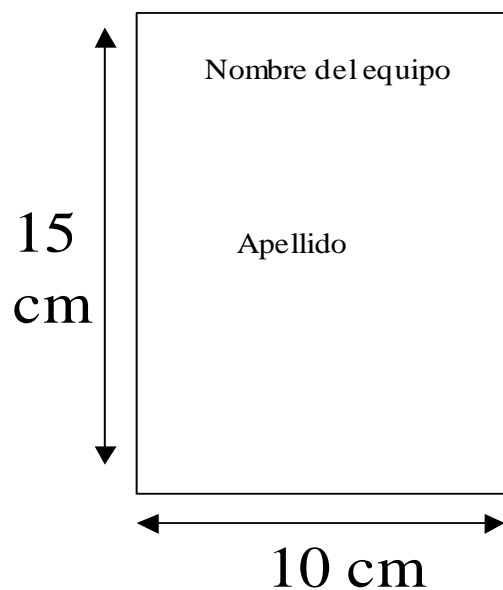
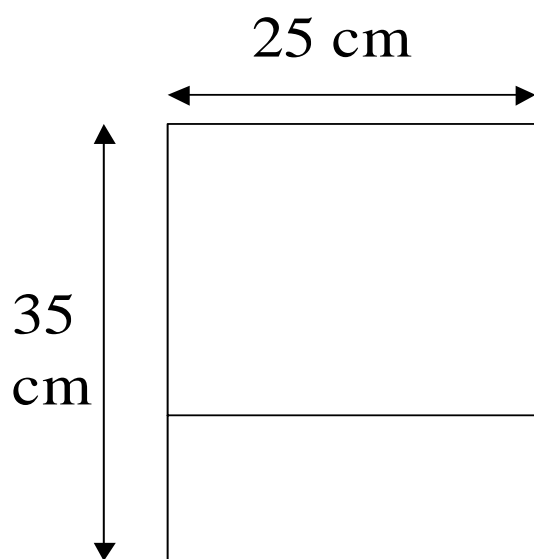
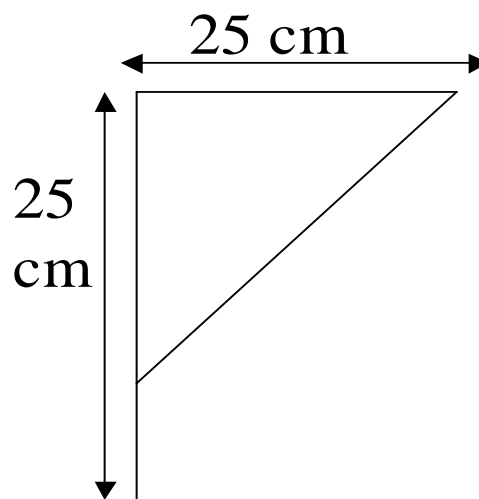


Figura 4 Especificaciones de Banderas



Para Juez (blanca y roja)



Roja para Kantoku,  
amarilla para el tomador  
de tiempo

# **ANEXO 1**

## **REGLAMENTO DE IAIDO SHIAI Y SHINPAN**

**REVISADO 1º OCTUBRE 1996**

**FEDERACIÓN JAPONESA DE KENDO**

| <b>REGLAMENTO COMPETIDORES</b>  | <b>REGLAMENTO JUECES</b>   |
|---|--|
| <b>ENTRADA AL AREA DE COMPETENCIA</b>   |  |
| <p>1. Los competidores deberán esperar cerca de su área de competencia y cuando sean llamados, se saludarán uno al otro en postura de SEIZA en la línea de espera. Entonces en postura de KEITO entrarán al área de competencia e irán hacia la línea de inicio.</p>  | <p>1. Cuando los Jueces entren al área de competencia. El Juez Jefe estará en el centro, los jueces tomarán las banderas en la mano derecha, alineados saludarán mediante una reverencia al área principal (SHOMEN). Entonces se moverán a sus posiciones.</p> <p>(Figura 1: formas en que los jueces entran o salen del área de competencia, alineación y alternancia).</p> <p><b>Toma de banderas y alternancia</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los Jueces colocarán las banderas abiertas sobre sus mesas, la roja a la derecha y la blanca en la izquierda. Deberá haber una distancia de 10 cm entre las dos banderas (Figura 1: Formas y señalización mediante banderas)</li> <li>2. Durante el cambio de Jueces, las banderas deberán permanecer en la mesa.</li> <li>3. Cuando los Jueces cambien, deberán saludar a cada uno de los otros, desde sus asientos, alineados con el Juez Jefe en el centro, harán una reverencia al centro (SHOMEN) y dejarán el área de competencia. (Figura 1: entrada y salida de los jueces, alineación y alternancia)</li> </ol> |
| <b>REI AL SITIO DE HONOR (SHOMEN)</b>   |  |
| <p>2. La reverencia hacia el sitio de honor (KAMIZA) y la reverencia hacia la espada (TOREI), deberán ser parte de la competencia. Al final del encuentro los competidores deberán hacer una reverencia a su espada y hacia el sitio de honor y entonces en la línea de salida se pararán en posición de KEITO.</p> | <p>1. Los Jueces cuando entren o salgan del área de competencia, se alinearán con el Juez Jefe en el centro y saludarán con una reverencia hacia el lugar de honor. (Figura 1: entrada y salida de los Jueces alineación y alternancia)</p>  |
| <b>Inicio</b>   |  |

| <b>REGLAMENTO COMPETIDORES</b>  | <b>REGLAMENTO JUECES</b>  |
|---|---|
| <p><b>1.</b> Al inicio de la competencia, los competidores se pararán en la línea de inicio en posición de KEITO e iniciarán la competencia cuando el Juez Jefe anuncie HAJIME.</p> | <p><b>1.</b> El Juez Director actuará como sigue. Al inicio del primer encuentro y en el final del encuentro.</p> <p>(1) En caso de que haya un solo SHIAI - JO el Juez Director deberá estar de pie cuando los primeros competidores o los competidores del final estén en la línea de inicio en posición de KEITO, el encuentro deberá iniciar a la señal del Juez Jefe.</p> <p>(2) (2) En caso de que haya dos o más SHIAI - JO, el Juez Director estará de pie y dará la señal mediante un silbato o algo similar, cuando los primeros competidores, o todos los competidores de final estén alineados en las líneas de inicio en posición de KEITO, después de esto, el encuentro podrá dar inicio a la señal de Juez en Jefe (Uso de banderas Figura 2)</p> |
| <b>Solicitud de interrupción</b>  |   |
| <p><b>1.</b> Los competidores podrán pedir al Juez Jefe, mediante la elevación de una mano, la solicitud de interrupción de un SHIAI, y explicar la razón inmediatamente</p>        | <p><b>1.</b> Reconociendo la solicitud de un competidor para una interrupción, el Juez Jefe suspenderá inmediatamente el SHIAI y preguntará al competidor la razón de su solicitud (consulte el Artículo 24, 2 del reglamento).</p> <p><b>2.</b> En caso de que el Juez Jefe estime injustificada la solicitud para interrupción se llamará a GOGI.</p>   |

| <b>REGLAMENTO COMPETIDORES</b>   | <b>REGLAMENTO JUECES</b>  |
|--|---|
| <b>Suspensión de un encuentro</b>  |   |
| <p>1. Cuando un Juez pronuncia YAME, los competidores inmediatamente deberán suspender el SHIAI, retornando a la línea de inicio en posición de TAITO para recibir el anuncio o la instrucción del Juez Jefe</p> | <p>1. Los Jueces podrán suspender el SHIAI en los siguientes casos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• HANSOKU</li> <li>• Lesión o accidente</li> <li>• Para evitar un peligro</li> <li>• Pérdida del control de la espada por parte de un competidor</li> <li>• Solicitud de protesta</li> <li>• GOGI</li> </ul> <p>1. Los Jueces podrán suspender el SHIAI de la siguiente forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando un competidor solicite una interrupción, el Juez Jefe anunciará inmediatamente la suspensión del SHIAI, y señalará con las banderas al mismo tiempo (uso de banderas Figura 6)</li> <li>• Cuando un Juez ha pronunciado una suspensión, el Juez Jefe anunciará inmediatamente la suspensión del SHIAI y señalará con las banderas al mismo tiempo (uso de banderas Figura 6)</li> </ul> |

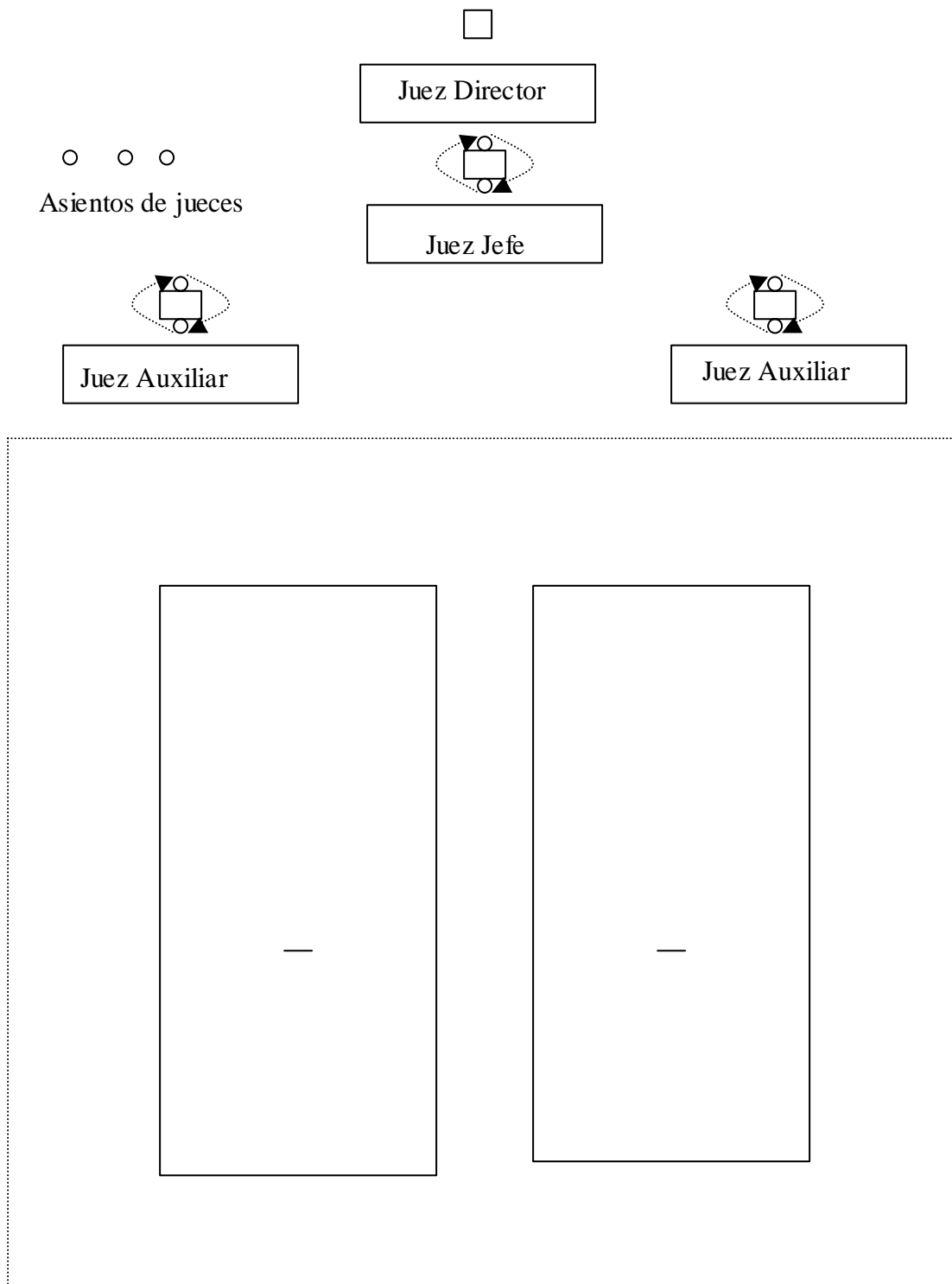


| <b>REGLAMENTO COMPETIDORES</b>  | <b>REGLAMENTO JUECES</b>   |
|---|--|
| <p>1. Cuando el anuncio de Juez Jefe sea GOGI, los competidores deberán esperar en la línea de inicio en posición de TAITO, en caso de que GOGI se llamado durante el SHIAI, y en posición de KEITO al final del SHIAI.</p> | <p>1. GOGI deberá ser llamado en los siguientes casos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Equivocación en una técnica especificada</li> <li>b. Excederse en el tiempo del encuentro</li> <li>c. Actos prohibidos</li> <li>d. Protesta escrita por el entrenador</li> </ul> <p>2. GOGI será considerado por los Jueces como sigue:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Anuncio de GOGI y al mismo tiempo señal con las banderas, permitiendo a ambos competidores pararse en la línea de inicio en posición de TAITO o de KEITO y permaneciendo en espera (uso de banderas Figura 7)</li> <li>b. En caso de que un Juez Auxiliar haga la llamada de YAME y solicite GOGI, el Juez Jefe detendrá inmediatamente la competencia, pronunciará GOGI y señalará con las banderas al mismo tiempo (uso de banderas Figura 6,7)</li> <li>c. En caso necesario de llamar a GOGI durante la competencia, la competencia se detendrá y GOGI se considerará de acuerdo a (1) y (2)</li> </ul> |
| <b>Reanudación</b>  |  |
| <p>1. Cuando se reanude el encuentro después de una suspensión, los competidores se colocarán en la línea de inicio y reanudarán el encuentro a la señal del Juez Jefe</p>  | <p>1. La reanudación de un encuentro después de una suspensión, deberá ser conducido en la misma forma que al inicio del encuentro (uso de banderas Figura 3)</p>  |
| <b>Tratamiento de protestas (IGI)</b>   |  |

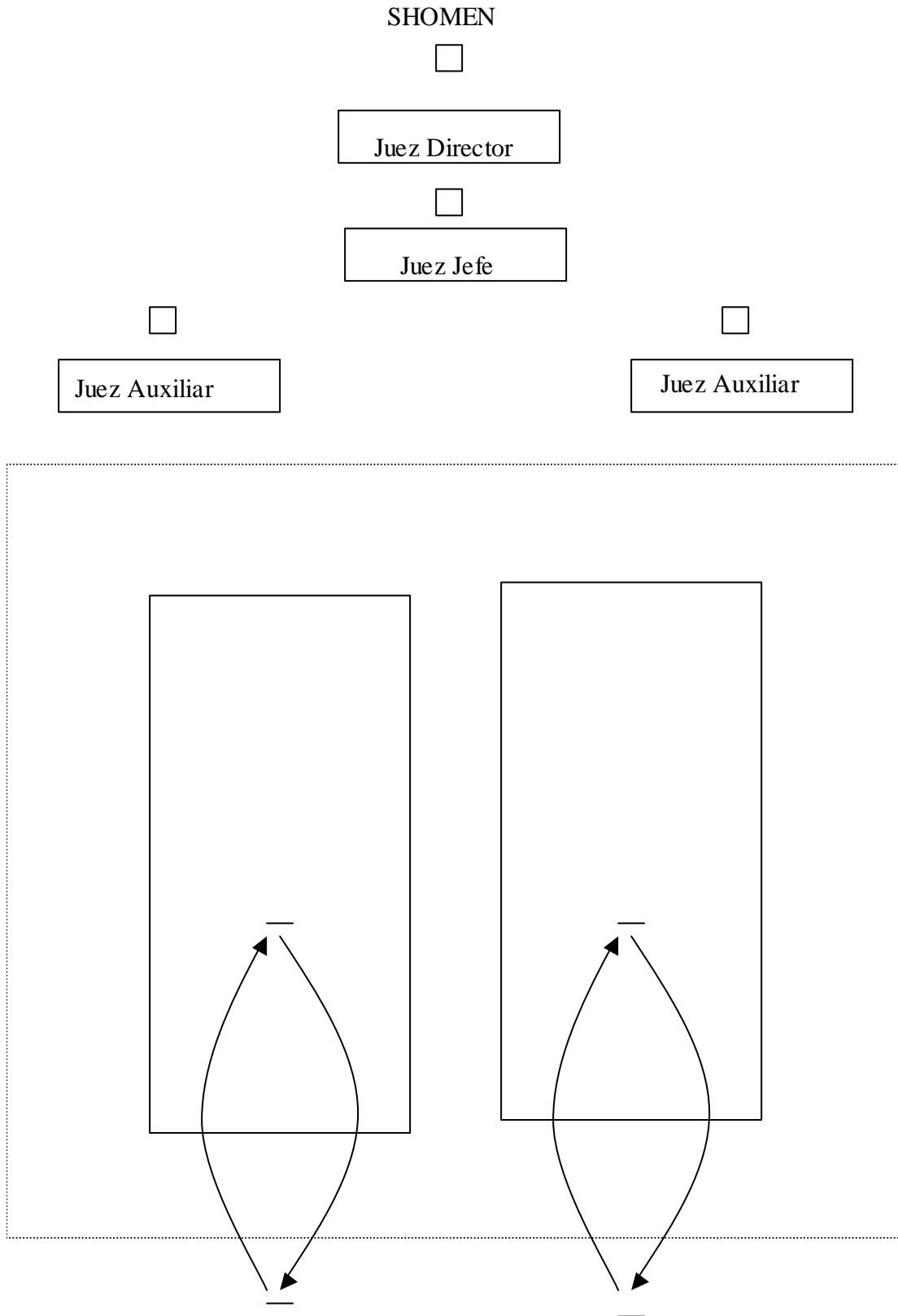
| <b>REGLAMENTO COMPETIDORES</b>  | <b>REGLAMENTO JUECES</b>  |
|---|---|
| <p>1. Cuando el entrenador (KANTOKU) llene una protesta, los competidores esperarán de la misma manera como en GOGI.</p>  | <p>1. Los Jueces manejarán (IGI) de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Los Jueces suspenderán inmediatamente el encuentro (uso de banderas Figura 6);</li> <li>b. El Juez Jefe o el Juez Director discutirá con los Jueces la protesta en un GOGI.</li> <li>c. El Juez Jefe deberá informar al entrenador, la decisión de lo Jueces</li> <li>d. El Juez Jefe llama a los competidores para reiniciar el encuentro (uso de banderas Figura 3)</li> </ul> |
| <b>Decidiendo victoria y derrota</b>  |   |
| <p>1. Después de terminar su ENBU, los competidores deberán efectuar TOREI, REI hacia KAMIZA y esperar la decisión de victoria o derrota en posición de KEITO, mientras permanecen en la línea de inicio.</p>   | <p>1. Cuando deciden victoria o derrota, los Jueces indicarán al ganador con una bandera y el Juez Jefe pronunciando “HANTEI” (uso de banderas Figura 4). En este caso, abstenerse no está permitido.</p>   |
| <b>Incapacidad</b>  |   |
| <p>1. En caso de victoria debida a incapacidad, los competidores actuarán de la misma manera como arriba está descrito.</p>   | <p>1. Al pronunciar la victoria debida a incapacidad, el Juez Jefe pronunciará la victoria, al mismo tiempo que indicará al ganador mediante un movimiento de bandera (uso de banderas Figura 5).</p>   |
| <b>Ausencia</b>   |   |
| <p>1. En caso de victoria debida a falta, el competidor avanzará hacia la línea de inicio, permaneciendo en posición de KEITO, recibirá el pronunciamiento del Juez Jefe y regresará a su posición original</p> | <p>1. El Juez Jefe pronunciará la victoria para el ganador mientras señala con la bandera (uso de banderas Figura 5).</p>   |
| <b>Fin de un encuentro</b>  |   |

| <b>REGLAMENTO COMPETIDORES</b>   | <b>REGLAMENTO JUECES</b>   |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Al final del encuentro los competidores deberán colocarse en la línea de inicio en posición de KEITO, recibirán el pronunciamiento del Juez Jefe y retornarán a esperar en línea por fuera del SHIAIJO, y saludarán en posición de SEIZA (cambio de competidores Figura 2)</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cuando los competidores ha finalizado su ENBU y están en posición de KEITO en la línea de inicio, los Jueces harán una señal con las banderas simultáneamente con el pronunciamiento del Juez Jefe (uso de banderas Figura 4)</li> <li>2. Cuando el encuentro ha terminado los Jueces enrollarán las banderas con la bandera roja por dentro y la bandera blanca por fuera, tomando las banderas con la mano derecha, se alinearán con el Juez Jefe en el centro y abandonarán el área después de efectuar REI a SHOMEN (entrada y salida y colocación de Jueces Figura 1)</li> </ol>  |
| <b>Otros lineamientos</b>  |  |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La indumentaria de los competidores deberá ser limpia y planchada.</li> <li>2. Deberá ponerse atención a la seguridad y el MEKUGI deberá ser revisado concienzudamente.</li> <li>3. Los competidores no podrán entrar al área de competencia antes que los Jueces, habiendo tomado sus lugares después de la rotación.</li> <li>4. Los competidores siguientes entrarán al área de competencia desde la línea de espera, cuando los competidores previos hayan finalizado su SHIAI y estén saliendo desde la línea de inicio (cambio de competidores Figura 2).</li> <li>5. No está permitido a los entrenadores de los competidores observar el área de los competidores, intercambio de señales o alentar a los competidores.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los Jueces deberán revisar hasta estar seguros de que los competidores usan su indumentaria (KENDOOGI o IAIDOOGI HAKAMA y el marbete con su nombre) apropiadamente, antes del inicio de la competencia.</li> <li>2. Los Jueces deberán asegurarse de que una espada apropiada será usada.</li> <li>3. Los Jueces deberán reconvenir cualquier comentario o acto inapropiado de los competidores ya sea durante el encuentro o aún después de éste.</li> <li>4. Los auxiliares del área de competencia realizarán sus obligaciones de manera coordinada con el Juez Jefe o el Juez Director, para así asegurar una administración fluida del torneo.</li> <li>5. Los auxiliares en el registro de puntos deberán revisar que las banderas de los Jueces estén en buenas condiciones.</li> </ol> |

# Figura 1 Entrada, salida y posición de jueces



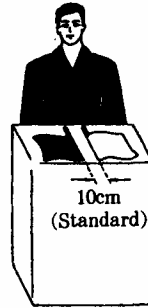
# Figura 2 Cambio de competidores



# USO DE BANDERAS

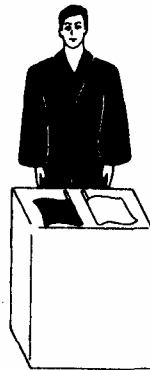
**Figura 1: Postura Básica**

- Las banderas con colocadas abiertas y sobre la mesa, la roja sobre el lado derecho, la blanca sobre el lado izquierdo
- El juez se sienta en la silla

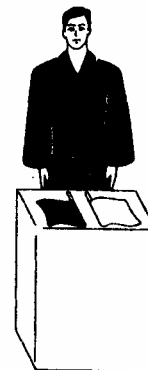


**Figura 2: Cuando el inicio del primer combate o al final ocurre**

- Las banderas son puestas sobre la mesa, la roja en el lado derecho, la blanca en el lado izquierdo
- Todos los jueces se ponen de pie



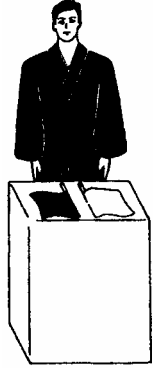
Juez Jefe



Juez Auxiliar

**Figura 3: Cuando el Juez Jefe declara el inicio, reinicio o HANTEI**

- Las banderas son puestas sobre la mesa, la roja en el lado derecho, la blanca en el lado izquierdo
- El Juez Jefe se pone de pie y los Jueces Auxiliares permanecen sentados



Juez Jefe



Juez Auxiliar

**Figura 4: Decisión de victoria o derrota**

- El Juez Jefe se pone de pie y levanta la bandera en forma diagonal
- Los Jueces Auxiliares sentados levantan la bandera en forma diagonal



Juez Jefe



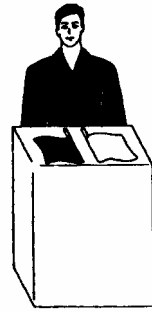
Juez Auxiliar

**Figura 5: Cuando se declara victoria o derrota (e.g. en caso de ausencia)**

- El Juez Jefe se pone de pie y levanta la bandera en forma diagonal
- Los Jueces Auxiliares sentados



Juez Jefe



Juez Auxiliar

Figura 6: Cuando se declara suspensión

- El Juez se pone de pie y levanta ambas banderas

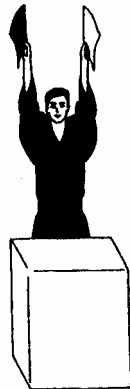


Figura 7 Cuando se declara GOGI

- El Juez se pone de pie y levanta ambas banderas hacia arriba en la mano derecha





## Guía de registro

1. El resultado de un encuentro debe ser mostrado claramente sobre un pizarrón, de acuerdo con los pronunciamientos y las banderas indicados por los jueces
2. Los nombres de los Jueces y competidores deben mostrarse como se indica en la siguiente Figura 1

Figura 1 Pizarrón y registro

|        |                         |                         |
|--------|-------------------------|-------------------------|
|        | Nombre del Juez Jefe    |                         |
| Jueces | Nombre de juez Auxiliar | Nombre de juez Auxiliar |

|           | PUNTOS | COLOR  | NOMBRE |
|-----------|--------|--------|--------|
| encuentro |        | Rojo   |        |
|           |        | Blanco |        |

|                       | PUNTOS | COLOR  | NOMBRE |
|-----------------------|--------|--------|--------|
| Siguiete<br>encuentro |        | Rojo   |        |
|                       |        | Blanco |        |

## ANEXO 2

# PUNTOS PRINCIPALES ACERCA DE LA APLICACIÓN Y LAS REVISIONES DE LA REGULACIONES DE IAIDO SHIAI Y SHINPAN

REVISADO 1º OCTUBRE 1996

**ALL JAPAN KENDO FEDERATION**

## **PUNTOS PRINCIPALES ACERCA DE LA APLICACIÓN Y LAS REVISIONES DE LAS REGULACIONES DE IAIDO SHIAI Y SHINPAN**

### **(El propósito de las regulaciones)**

#### **Artículo 1**

- El propósito de las regulaciones acerca de SHIAI y SHINPAN ha sido clarificadas, siendo las premisas principales que el jueceo debe ser correcto e imparcial, y que los encuentros deberán ser realizados en el espíritu del juego limpio sobre las bases de los principios de la espada.

#### **(SHIAIJO)**

#### **Artículo 2**

- Ha sido hecho aclarando que el piso deberá ser de duela, en principio
- Además de las dimensiones para el SHIAIJO rojo y blanco, las dimensiones para el espacio alrededor del SHIAIJO ha sido fijado.

#### **(La espada)**

#### **Artículo 3**

- Se ha decidido que el equipo a usar deberá de ser el NIHONTO (Espada japonesa).
- El concepto de NIHONTO ha sido clarificado.
- Los nombres de las diversas partes del NIHONTO han sido clarificados en la ilustración

#### **(Indumentaria)**

#### **Artículo 4**

- Se ha decidido que el saco puede ser ya sea KENDOJI o IAIDOJI considerando que el IAIDOJI puede ser negro o blanco, con mangas estrechas.
- El uso del marbete con el nombre del competidor ha sido establecido.
- Las banderas han sido estandarizadas.

#### **(Tiempo de SHIAI)**

#### **Artículo 5**

- El tiempo de SHIAI desde el inicio hasta el final ha sido establecido.

#### **(SHIAI individual)**

#### **Artículo 6**

- El método para decidir la victoria o la derrota ha sido establecido de manera clara.

#### **(SHIAI por equipo)**

#### **Artículo 7**

- El método para decidir la victoria o derrota en el SHIAI por equipo ha sido establecido de manera clara.

#### **(Inicio y final del SHIAI)**

#### **Artículo 8**

- Se ha asentado de manera clara que el SHIAI inicia y finaliza con el anuncio del SHUSHIN.

#### **(Suspensión y reanudación del SHIAI)**

#### **Artículo 9**

- La manera de suspender y reanudar el SHIAI ha sido asentada de manera clara

#### **(Solicitud para suspender una competencia)**

#### **Artículo 10**

- La solicitud de suspensión sin una razón, deberá ser sometida a GOGI.

### **(Decisión de victoria o derrota)**

#### **Artículo 11**

- Un criterio común para decidir la victoria o derrota ha sido establecido, y se ha fijado un criterio común los puntos para jueceo.
- Ha sido establecido un criterio para decidir la victoria o la derrota de un competidor que ha cometido un error en una WAZA establecida, o ha excedido el tiempo de SHIAI preestablecido.

### **(Abuso de drogas)**

#### **Artículo 12**

- El párrafo sobre uso de drogas ha sido recientemente agregado como una prohibición. Se planea que se definirán en mayor detalle qué tipo de drogas, posteriormente.

### **(Insulto)**

#### **Artículo 13**

- La expresión ha sido alterada.

### **(Prohibiciones diversas)**

#### **Artículo 14**

- El orden ha sido ajustado de acuerdo a la falta y a la intención.
- Ha sido prohibido el uso de cualquier espada que no sea el NIHONTO como está definido en el Artículo 3.

### **(Penalizaciones)**

#### **Artículo 15**

- Las violaciones como son descritas en los artículos 12 y 13, son actos que no son compatibles con un competidor de IAIDO, por lo tanto, serán severamente sancionados.

#### **Artículo 16**

- La expulsión disposición de un competidor que usa otra espada diferente al NIHONTO, como es descrito en el Artículo 3, ha sido preestablecida.

#### **Artículo 17**

- Ha sido preestablecido que otros actos o violaciones dará como resultado la pérdida de puntos.

### **(Organización de los Jueces)**

#### **Artículo 18**

- La organización de los Jueces ha sido preestablecida

### **(SHINPANCHO)**

#### **Artículo 19**

- Las obligaciones del SHINPANCHO son explicadas concretamente en las reglas subsidiarias.
- “Para concretar decisiones” en el Artículo 10, párrafo 3 de las reglas subsidiarias, significa que en caso de que los tres jueces no puedan llegar a una decisión, se deja a discreción del SHINPANCHO la decisión final.

### **(SHINPAN SHUNIN)**

#### **Artículo 20**

- Las obligaciones del SHINPAN SHUNIN son explicadas concretamente en las reglas subsidiarias.

### **(SHINPAN)**

#### **Artículo 21**

- Básicamente habrá tres Jueces con igual poder de decisión para determinar la victoria o la derrota
- Las obligaciones del SHINPAN son explicadas concretamente en las reglas subsidiarias.

## **(Auxiliares del área de competencia)**

### **Artículo 22**

- Inicialmente fue prescrito por secciones, pero ha sido resumido como auxiliares del área de competencia.
- Hay holgura para que se dé una aplicación flexible, dependiendo del tamaño y contenido del torneo.
- Las obligaciones descritas en las reglas subsidiarias, y la organización es dejada al criterio del organizador del torneo
- En el artículo 15 de las reglas subsidiarias, ha sido prescrita la indumentaria del SHINPAN

## **(Decisión de victoria o derrota)**

### **Artículo 23**

- El método para decidir victoria o derrota ha sido aclarada

## **(Método de jueceo)**

### **Artículo 24**

- El método de jueceo desde el inicio, suspensión, hasta HANTEI ha sido aclarado.

## **(Lesiones y accidentes)**

### **Artículo 25**

- Las acciones que deberán ser tomadas por los Jueces en caso de lesiones o accidentes, que usualmente estaban en las regulaciones de SHIAI, han sido puestas en las regulaciones del SHINPAN, porque éstas afectan el manejo del SHIAI.

## **(Abandono)**

### **Artículo 26**

- La forma de manejar el Abandono ha sido aclarado en las reglas subsidiarias.

## **(Registro de puntuación por incapacidad o abandono del competidor)**

### **Artículo 27**

- Los puntos registrados por la incapacidad o el abandono del competidor, han sido aclarados.

## **(Puntos o derechos establecidos del infractor)**

### **Artículo 28**

- La forma para tratar la derrota del infractor ha sido aclarada.

## **(GOGI)**

### **Artículo 29**

- El método de GOGI ha sido aclarado.

## **(Protesta)**

### **Artículo 30**

- Bajo ninguna circunstancia es posible protestar contra las decisiones del SHINPAN

### **Artículo 31**

- El entrenador puede escribir una protesta en caso de que exista una clara violación en la aplicación de estas reglas en general.
- Si no hay un entrenador, el llenado por escrito de una protesta no es posible en principio.

## **(Llamadas)**

### **Artículo 32**

- El pronunciamiento y el uso de banderas han sido relacionadas y se han descrito facilitando su visualización en una tabla.

## **(Uso de banderas)**

### **Artículo 33**

- El uso de las banderas por el SHINPAN desde el principio hasta el final ha sido aclarado.

**(Suplemento)**

**Artículo 34**

- Situaciones especiales tales como el tamaño y contenido de un torneo, han sido consideradas.

**LOS LINEAMIENTOS**

1. Los lineamientos han sido realizados como un criterio general de la ZNKR SHIAI, para la operación de un torneo, y no están dadas para restringir el establecimiento de lineamientos específicos de un torneo.
2. El SHINPAN para el primer SHIAI, tomará las banderas dentro del SHIAIJO, mientras tanto las banderas permanecerán abiertas en la mesa, y éstas no deberán ser movidas, cuando se cambie de SHINPAN.
3. El cambio de competidores ha sido aclarada.