

KENDO

1. Modalidades o disciplinas incluidas en esta guía

La FDNK patrocina una única disciplina deportiva y las siguientes modalidades:

1. Individuales: La competencia individual se realiza de acuerdo a género competitivo (masculino y femenino) y edad (juveniles, de 13 a 16 años; mayores, para 17 años a más) sin importar el grado del competidor. Esto se regula de acuerdo a las reglas de competición establecidas por nuestra organización mayor (CLAK: Confederación Latinoamericana de Kendo).
2. Equipo: Formado diferenciando únicamente el género competitivo (masculino y femenino) con equipos de mínimo 3 competidores hasta 5 competidores y 2 reservas. La modalidad de competencia es uno contra uno hasta que se ejecuten 5 combates como máximo. En caso de empate se realizará *Taisho-sen* y se buscará el desempate en un combate.

2. Federación, unión o asociación internacional

Confederación Latinoamericana de Kendo (CLAK)

<http://www.clakendo.org/>

International Kendo Federation (FIK)

www.kendo-fik.org

3. Bibliografía consultada

Real federación española de Judo y Deportes Asociados. (2002, Rev. 2008). Reglamento de competición de Kendo y Arbitraje. Tomado de

<http://www.rfejudo.com/documentos/arbitraje/PDF-Reglamento-de-competici%C3%B3n-y-arbitraje-Internacional-de-Kendo.pdf>

KENDO

A. Descripción general de deporte

4. Breve descripción de la dinámica del juego

El Kendo es considerado como el heredero directo de varias de las escuelas de esgrima japonesa clásica.

En el kendo, se enfrentan dos oponentes portando una armadura de protección (bōgu) y una espada de bambú (o shinai); asimismo como en todo arte marcial tradicional se tienen formas preestablecidas o kata, las cuales son ejecutadas en parejas y con espadas de madera o (bokuto).

Es importante notar que en algunas ocasiones como en exhibiciones, la kata se ejecuta con el sable japonés real o (katana), y que además el kendo, es el arte marcial y deporte de combate que más ha influido junto con el judo; al desarrollo pedagógico, metodológico y, en la terminología, de las artes marciales japonesas modernas desarrolladas en el siglo XX.



Figura 1
Kendo¹

A. Características del área de competencia

1. Aspectos generales

El área de competencia de kendo es llamado Shíai-jo.

2. Dimensiones

¹ <http://www.ryuhikai.com/kendo-via-espada/>

La forma del Shiai-jo debe ser un cuadrado o rectángulo de 9 a 11 metros de lado incluyendo el ancho de las líneas que lo delimitan.

3. Área de seguridad

Alrededor del Shiai-jo se dejará una distancia de al menos 1.50 metros.

4. Superficie

Por regla general, el Shíai-jo debe tener un suelo de madera.

5. Trazado

El centro del Shiai-jo debe estar señalizado con dos líneas cruzadas y dos Kaishi-sen o pequeñas líneas que se marcan a la misma distancia y a ambos lados del centro.

Las líneas deben tener un ancho de 5 a 10 cm. y el color por lo general, será blanco.

La cruz central del Shiai-jo, la longitud de Kaishi-sen y la distancia entre ellas se muestran en la Figura 2.

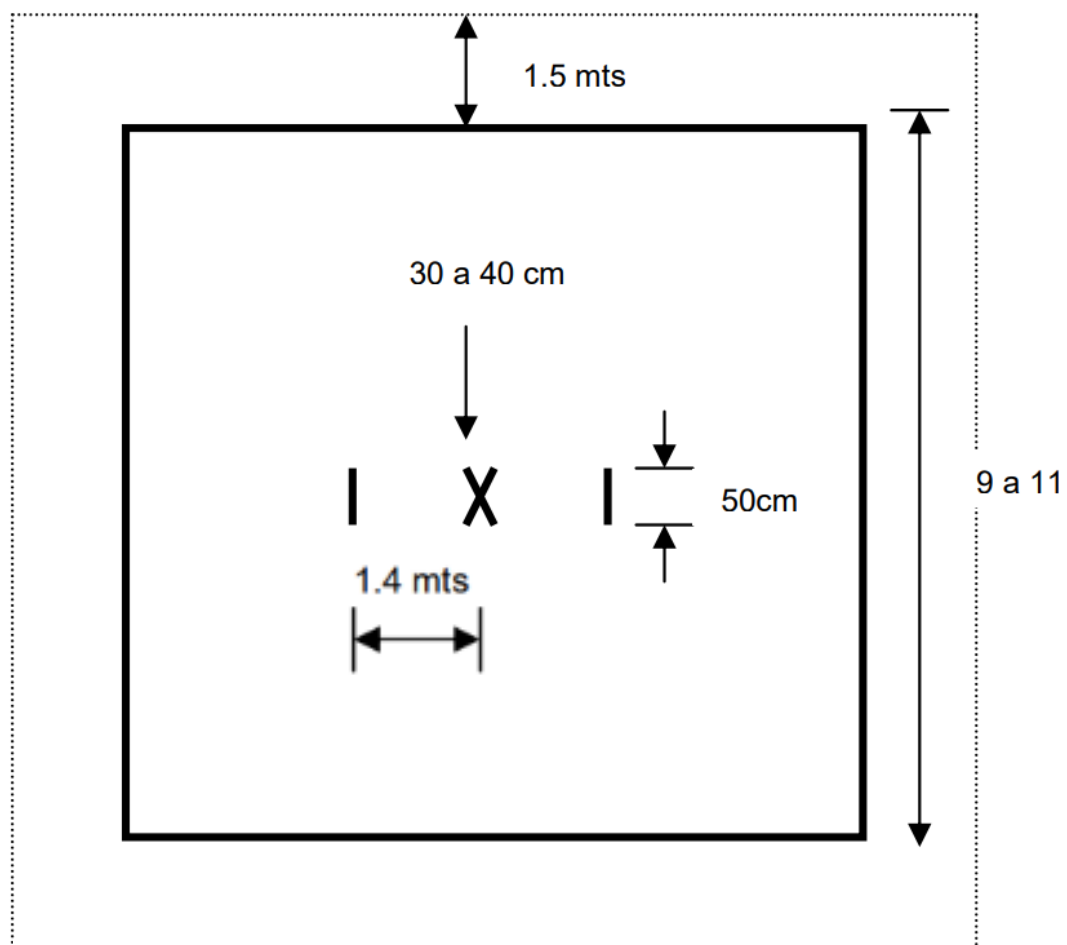


Figura 2

Shiai-jo²

B. Equipamiento

1. Shinai (arma)

El Shinai debe ser de bambú, o de material sintético sustituto del bambú homologado por la All Japan Kendo Federation.

El Shinai estará formado por 4 láminas y no debe tener en su interior otros objetos excepto el Saki-Shin que está dentro del Saki-gawa y el Chigiri incrustado al final de la Tsuka. La Tsuba debe ser de forma circular y de piel o material sintético; no debe exceder los 9 cm de diámetro y debe estar fija al Shinai. Los nombres de las partes del Shinai se indican en la Figura 3.

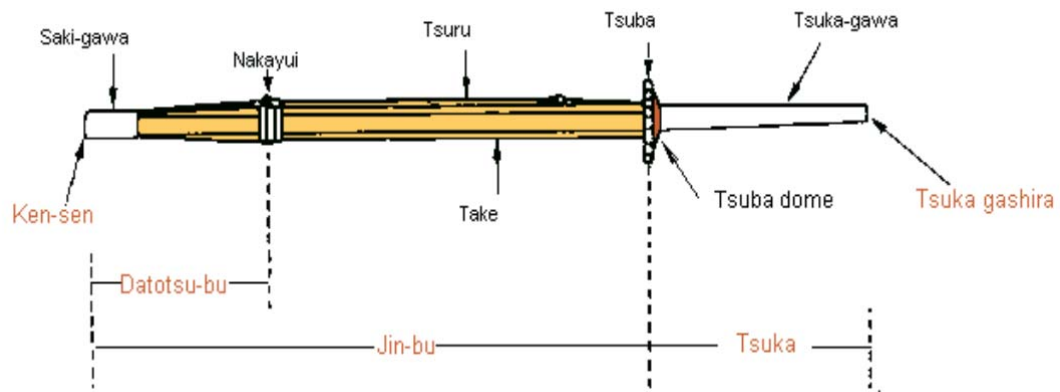


Figura 3
Shinai³

Las longitudes indicada se refiere a la total del Shinai incluyendo los accesorios y el peso hace referencia al total incluidos todos los accesorios excepto la Tsuba.

² <http://www.rfejudo.com/documentos/arbitraje/PDF-Reglamento-de-competici%C3%B3n-y-arbitraje-Internacional-de-Kendo.pdf>

³ <http://www.rfejudo.com/documentos/arbitraje/PDF-Reglamento-de-competici%C3%B3n-y-arbitraje-Internacional-de-Kendo.pdf>

A – Itto

	SEXO	12 A 15 AÑOS	15 A 18 AÑOS	MAYORES DE 18 AÑOS
LONGITUD	HOMBRE Y MUJER	≤ 114 cms	≤ 117 cms	≤ 120 cms
	HOMBRE	≥ 440 grs	≥ 480 grs	≥ 510 grs
PESO	MUJER	≥ 400 grs	≥ 420 grs	≥ 440 grs
	HOMBRE	≤ 25 mm	≤ 26 mm	≤ 26 mm
DIÁMETRO	MUJER	≤ 24 mm	≤ 25 mm	≤ 25 mm

B – Nito

	SEXO	MAYORES DE 18 AÑOS	
		DAITO (SHINAI LARGO)	SHOTO (SHINAI CORTO)
LONGITUD	HOMBRE Y MUJER	≤ 114 cms	≤ 62 cms
	HOMBRE	≥ 425 grs	280 grs ≤ w ≤ 300 grs
PESO	MUJER	≥ 400 grs	250 grs ≤ w ≤ 280 grs
	HOMBRE	≥ 25 mm	≥ 24 mm
DIÁMETRO	MUJER	≥ 24 mm	≥ 24 mm

Tabla 1
Dimensiones de la Shinai⁴

2. Kendo-gu (armadura)

El Kendo-gu o armadura está formado por Men, Kote, Do y Tare.

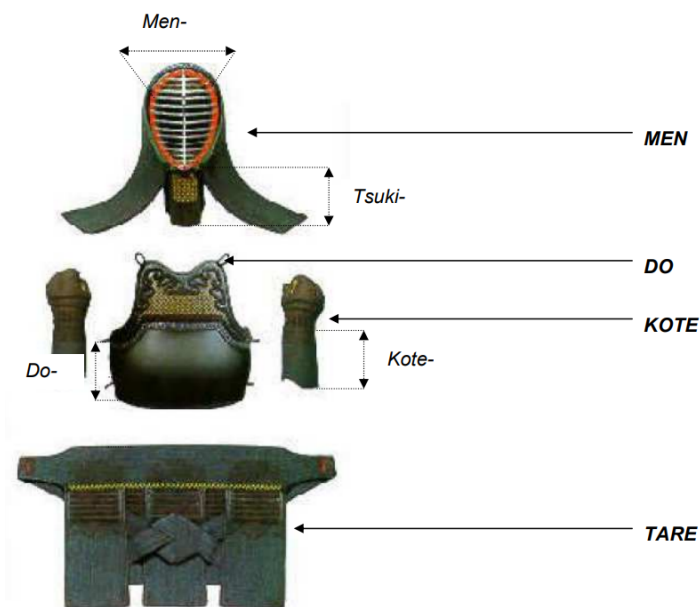


Figura 4
Shinai⁵

⁴ <http://www.rfejudo.com/documentos/arbitraje/PDF-Reglamento-de-competicion-y-arbitraje-Internacional-de-Kendo.pdf>

⁵ <http://www.rfejudo.com/documentos/arbitraje/PDF-Reglamento-de-competicion-y-arbitraje-Internacional-de-Kendo.pdf>

3. Uniforme

Está formado por Kendo-gi y Hakama.

Los competidores deben llevar en el punto donde se cruzan las cuerdas del Do el Mejrushi, una cinta de tela, roja o blanca, de 70 cm. de longitud y 5 cm. de anchura.

Los competidores se identifican con la Nafuda, como se indica en la Figura 4, colocada en la pieza central del Tare.

Los competidores pueden usar protectores y otros elementos sólo en caso de prescripción médica, siendo éstas pulcras y no suponer un peligro al adversario, tienen que ser aprobadas por el Shinpan-shunin o por el Shinpan-cho.

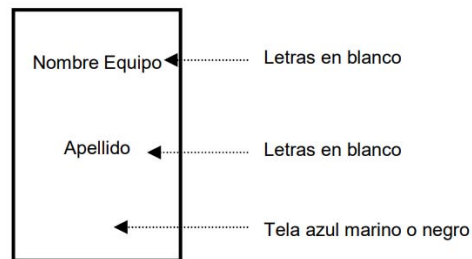


Figura 5
Nafuda⁶

⁶ <http://www.rfejudo.com/documentos/arbitraje/PDF-Reglamento-de-competicion-y-arbitraje-Internacional-de-Kendo.pdf>