



# KEMPO KEMBUDO


Modalidad de SABLE

## *REGLAMENTO DE COMPETICION*



FEDERACION MADRILEÑA  
DE LUCHA





La modalidad de Sable está comprendida dentro del Kembudo en la práctica de Armas Antiguas Orientales (Kobudo)

Pretende desarrollar la destreza y el dominio del arma en sí, así como la unión de cuerpo y alma del Kenshi, en la práctica del misticismo que rodea esa espiritualidad marcial del antiguo combate de los Samuráis.

En esta modalidad no se persigue únicamente vencer al contrario, sino alcanzar el autodomínio y disciplinar la mente y el movimiento físico creando una explosión en el movimiento del propio individuo.

## ESTRUCTURA

Los combates se desarrollan en dos asaltos de TRES MINUTOS de duración, con una pausa de dos minutos entre cada asalto.

Se realizará sobre una superficie cuadrangular acotada de 8x8 metros máximo, pudiendo ser modificada hasta los 6x6 metros .

La superficie podrá ser dura, tatami o tarima sobreelevada.

## ETIQUETA

Se intentará en lo posible adoptar la terminología japonesa para indicar tanto las puntuaciones como las posibles sanciones así como el comienzo y final del combate.

Los competidores se colocarán en esquinas opuestas, con sus respectivos entrenadores.

Al comenzar y al finalizar el combate, el shinai se porteará con la mano izquierda como respeto y símbolo de no-agresión al contrario, pudiendo ser penalizado por la falta de ésta acción.

## INDUMENTARIA Y EQUIPO

La vestimenta constará de Kimono completo con cinturones de diferente color y referenciados a su esquina (Rojo o Blanco)

Cada competidor deberá aportar el siguiente equipo básico:

- Kimono completo
- Shinai (sable de bambú)
- Guantillas protectoras
- Protector bucal
- Protector genital

La Organización podrá facilitar el siguiente equipo básico:

- Casco protector
- Gafas protectoras

La vestimenta de los Árbitros Centrales será lo más respetuosa posible, constando de:

- Pantalón
- Chaqueta (preferentemente azul marino)
- Camisa blanca o de color claro
- Corbata o pajarita

Será imprescindible para los Árbitros Centrales portar guantes de látex en ambas manos.



## CATEGORIAS

Al pretender ésta modalidad desarrollar la habilidad y destreza tanto física, como psíquica del individuo, no existirá diferenciación de categorías por pesos, por tanto las únicas que se aplicarán serán las siguientes:

- \* CATEGORÍA INFANTIL: única para ambos sexos
- \* CATEGORÍA ADULTOS: Femenina y Masculina

## ARBITRAJE

El Equipo Arbitral estará compuesto por una mesa central con:

- \* **1 Anotador:** encargado del registro de los combates y los puntos marcados por los jueces.
- \* **1 Cronometrador:** encargado del control del tiempo en cada asalto así como de hacer la llamada correspondiente a los competidores para comenzar el combate.
- \* **2 Árbitros Centrales:** jueces del combate que seguirán desde cerca el desarrollo del mismo situados paralelamente , uno frente a otro, y entre ambos competidores.

El marcaje de los puntos se realizará en voz alta e imperativa, pudiendo ser acompañado por un banderín del color del competidor.

Los banderines serán levantados en los puntos positivos y apuntarán al suelo en los puntos negativos, otorgando los Árbitros Centrales el suficiente tiempo al Anotador para su registro.

Uno de los Árbitros Centrales será el encargado de asumir las voces ejecutoras del desarrollo del combate.

## TERMINOLOGÍA ARBITRAL

### Etiqueta

JAME	.....	ATENCIÓN
REI	.....	SALUDO
KAMAE	.....	GUARDIA
HAJIME	.....	COMENZAR

### Puntuación

WAZARI	.....	1/2 PUNTO
IPPON	.....	1 PUNTO
HIKIWAKE	.....	EMPATE
AKA	.....	ROJO
SHIRO	.....	BLANCO

### Sanción

TORIMASEN	.....	NO VALIDO
SIKAKU	.....	DESCALIFICADO



## ATAQUES PROHIBIDOS

En primer lugar, cualquier ataque que denote falta de dominio y control del sable, así como la excesiva potencia y el movimiento sin control y/o definición de ataque.

Se penalizan con 1 punto y están prohibidos los ataques a:

- \* Los genitales
- \* Las rodillas
- \* La espalda
- \* El rostro

Provocarán la descalificación:

- \* La suma de 3 puntos negativos
- \* Tres salidas de la zona de combate (inferioridad técnica)
- \* Un Tsuki a cualquier zona del cuerpo
- \* Tres faltas de respeto hacia Árbitros o competidores (descalificación sin honor de competidor)

## ATAQUES PERMITIDOS

Se debe golpear obligatoriamente con el Sakigawa (extremo) del Shinai.

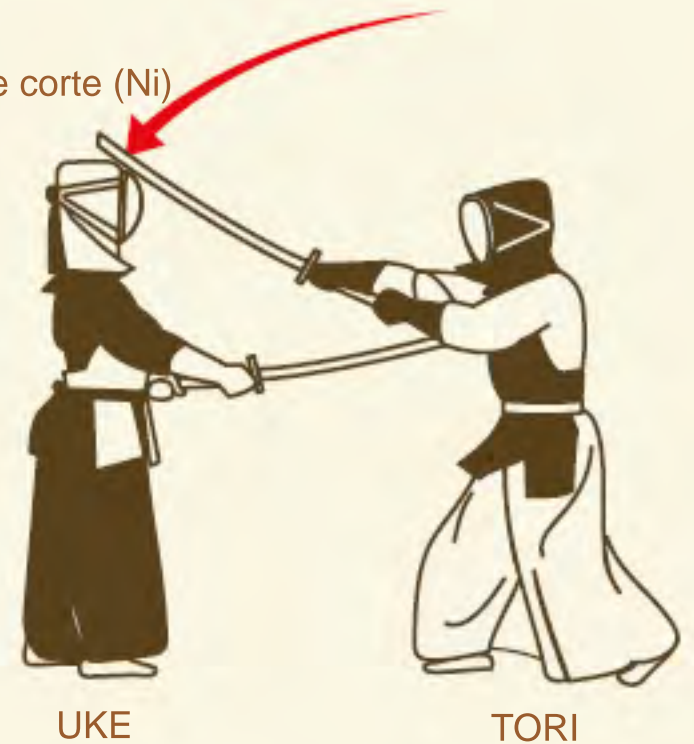
Son cuatro las acciones que puntúan:

- \* Golpe en la cabeza (Men)
- \* Golpe en la muñeca (Kote)
- \* Golpe al costado (Do)
- \* Golpe al abdomen en forma de corte (Ni)

### *Ichi-Men-San*

El golpe al casco, frontal y/o lateral otorga TRES puntos al Tori que lo ejecuta correctamente.

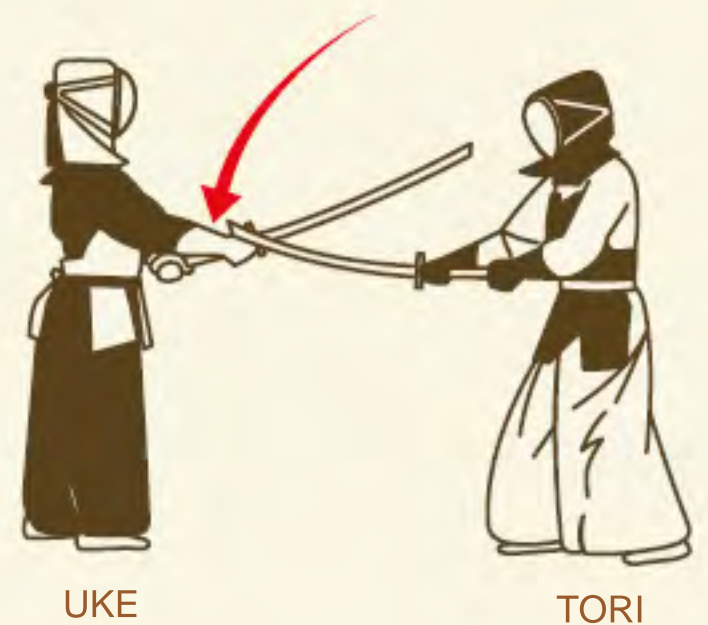
Se penaliza con tres puntos si existe excesiva agresividad o se golpea con una parte incorrecta del Shinai.



### *Ichi-Kote-San*

El golpe a la muñeca otorga UN punto al Tori que lo ejecuta correctamente.

Se penaliza con UN punto si existe excesiva agresividad o se golpea con una parte incorrecta del Shinai.



### *Ichi-Do-San*

El golpe al costado otorga DOS puntos al Tori que lo ejecuta correctamente.

Se penaliza con dos puntos si existe excesiva agresividad o se golpea con una parte incorrecta del Shinai.



## *Ichi-Ni-Do*

El golpe al abdomen **en forma de corte** otorga DOS puntos al Tori que lo ejecuta correctamente.

La ejecución de éste ataque debe ser técnicamente perfecta para que puntúe.

Se penaliza con DOS puntos si existe excesiva agresividad o se golpea con una parte del Shinai no comprendida entre el Sakigawa (extremo) y el Nakayuki (primer retén de cuero)

