

Entrar en el área de combate

1.- Los competidores esperarán cerca de su área de combate y cuando sean llamados realizarán un saludo al otro en SEIZA en la línea de espera. Entonces, en KEITO, entrarán en el área de combate y se moverán hasta la línea de comienzo.

1.- Cuando los árbitros entran en el área de combate, el árbitro central estará en el centro, los árbitros sostendrán las banderas en la mano derecha, se alinearán y realizarán un saludo al SHOMEN. Entonces se moverán a sus posiciones iniciales. ( Figura 1)

**Sujetar las banderas y Rotación.**

1.- Los árbitros colocarán las banderas abiertas sobre las mesas, la roja a la derecha y la blanca a la izquierda. Deberá existir una distancia de 10 cms entre las dos banderas.  
 2.- Durante la rotación de los árbitros las banderas permanecerán en las mesas.  
 3.- Cuando los árbitros roten, tendrán que hacer una reverencia entre ellos desde su posición. Después alinearse, saludar al SHOMEN y dejar el área de combate.

REI al SHOMEN

1.- El saludo al KAMIZA en el saludo a la espada ( TOREI) serán parte del combate. Al final del mismo, los competidores deberán saludar a su espada y esperar alineados en KEITO.

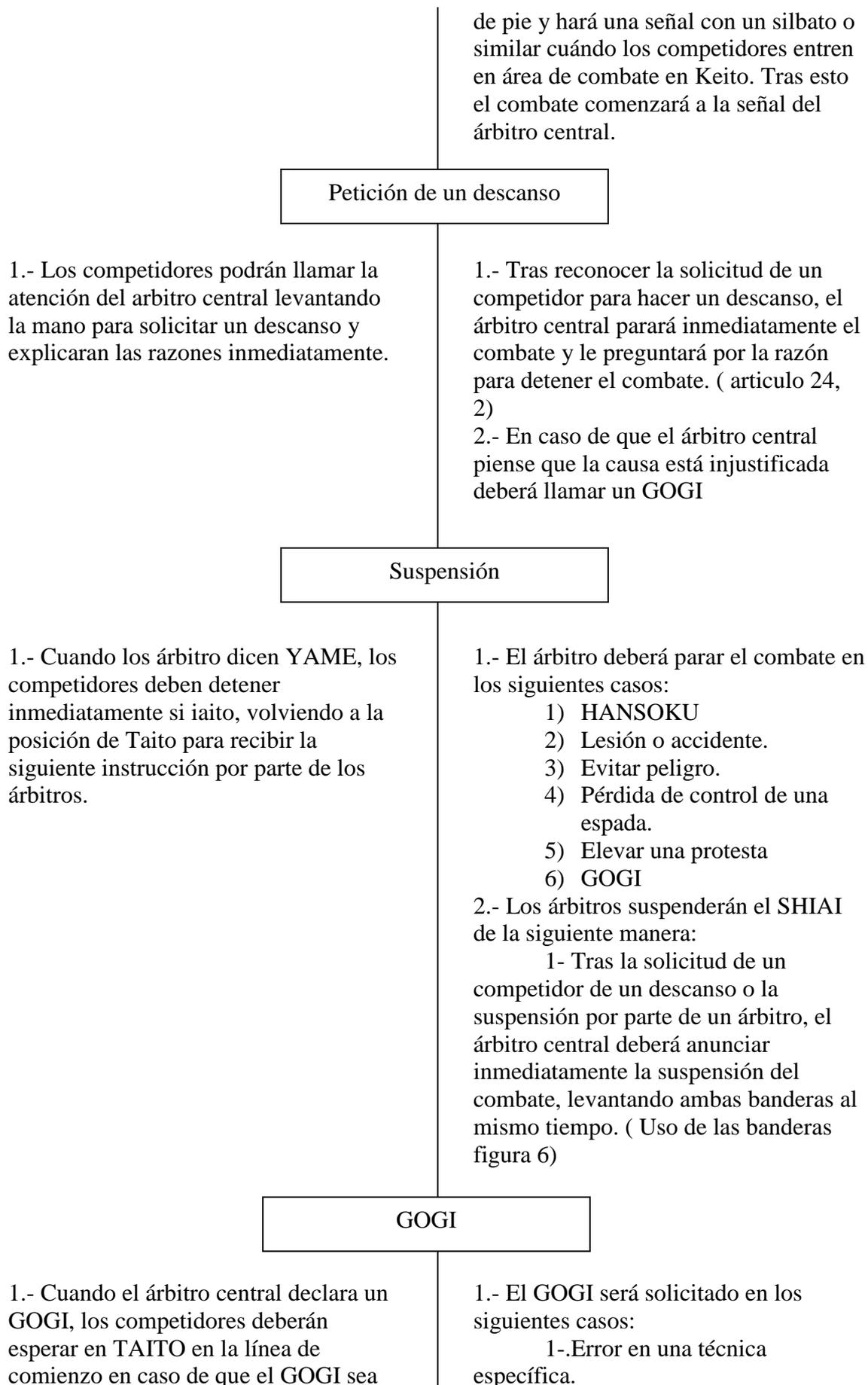
1.- Los árbitros, cuando entran o salen del área, deben alinearse con el árbitro central en el centro y saludar al shomen.

Comienzo

1.- Al comienzo del combate los competidores están en la línea de salida en KEITO y comenzarán al decir el arbitro central Hajime.

1.- El arbitro central debe comportarse de la siguiente manera, al comienzo del primer combate y del combate final.

1. En caso de que sólo haya un shiai-jo, el arbitro director estará de pie cuando los primeros competidores o los competidores de la final están de pie frente a las líneas de comienzo, en KEITO. El combate comenzará a una señal del arbitro central.
2. En caso de que haya dos o mas shiai-jo, el arbitro director estará



Durante el SHIAI o en KEITO si es al final del SHIAI.

- 2.- Exceder el limite de tiempo.
- 3.- Cometer un acto prohibido
- 4.- El entrenador eleva una protesta.

2.- El GOGI será mantenido por los árbitros de la siguiente manera:

1.- Anunciar el GOGI con ambas banderas a la vez y dejar a los competidores en la línea de comienzo en TAITO o KEITO esperando la decisión final.

2.- En caso de que un árbitro lateral diga YAME y solicite un GOGI, el árbitro central parará inmediatamente el combate realizando la señal de GOGI y anunciándolo.

3.- En caso de que sea necesario realizar un GOGI en mitad de un combate, se realizará de acuerdo a los puntos 1 y 2.

Reanudación

1.- Cuando se reanuda el combate tras una suspensión, los competidores deberán estar frente a la línea de salida y comenzar el combate a la señal del árbitro central.

1.- La reanudación del combate tras una parada será realizada de la misma manera que el comienzo de un combate.

Eleva una protesta (IGI)

1.- Cuando un entrenador (KANTOKU) eleva una protesta, los competidores deben esperar de la misma manera que en GOGI

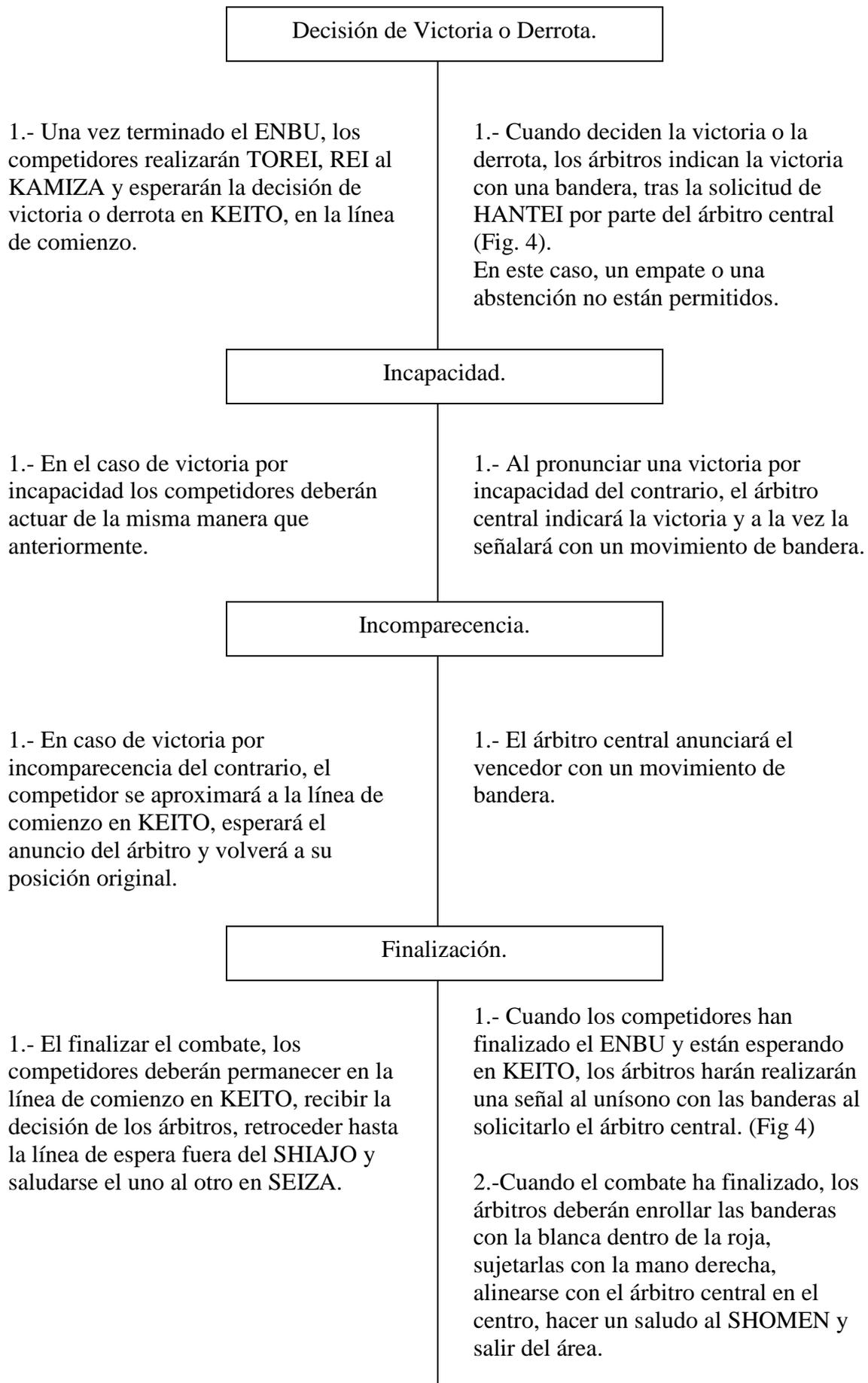
1.- Los árbitros deberán manejar un IGI de la siguiente manera:

1.- Los árbitros suspenderán inmediatamente el combate ( fig. 6)

2.- El árbitro principal o el árbitro director comentarán la protesta con los árbitros en GOGI.

3.- El árbitro principal o el árbitro director informarán al entrenador de la decisión adoptada.

4.- El árbitro central hará que los competidores reanuden el combate. (Fig 3)



Otras consideraciones.

- 1.- La ropa de los competidores debe estar limpia y planchada.
- 2.- Debe prestarse especial atención a la seguridad y el MEKUGI debe comprobarse constantemente.
- 3.- Los competidores no deben entrar en el área de combate hasta que los árbitros hayan ocupado su lugar tras una rotación.
- 4.- Los siguientes competidores deberán moverse desde la línea de espera al área de combate cuando los anteriores competidores hayan terminado su SHIAI y estén dejando la línea de comienzo.
- 5.- No está permitido ni a los competidores ni a los entrenadores llevar un reloj al área de combate, intercambiar señales con los competidores o animar a los competidores.

- 1.- Los árbitros deben comprobar que los competidores llevan la indumentaria adecuada ( Kendogi o Iaidogi, Hakama y Zekken) antes de comenzar el combate.
- 2.- Los árbitros deben asegurarse que se utiliza una espada apropiada.
- 3.- Los árbitros deben corregir estrictamente charlas o actitudes inapropiadas por parte de los competidores incluso en el área de descanso antes de su combate.
- 4.- El personal de la competición llevarán a cabo sus deberes coordinándose con el árbitro principal o el árbitro director para asegurar un correcto y adecuado desarrollo de la competición.
- 5.- Los anotadores se asegurarán que las banderas de los árbitros están en buenas condiciones.