TAI-JITSU

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE KARATE
DEPARTAMENTO NACIONAL DE TAI-JITSU

REGLEMENTO NACIONAL DE

EXPRESIÓN TÉCNICA
GOSHIN SHOBU
KUMITE

REGLAS DE COMPETICIÓN
REGLAMENTO DE ARBITRAJE

TAI-JITSU
DEPARTAMENTO NACIONAL

Actualizado el 21/05/2013

ORGANZACIÓN DE LAS COMPETICIONES

Un torneo de TAI-JITSU, comprende la competición de KUMITE y/o la competición de expresión TÉCNICA, (Aplicaciones contra armas, Kata y Randori), y/o la competición de GOSHIN SHOBU. Las competiciones de KUMITE y las de GOSHIN SOBU podrán ser divididas en combates por equipos y combate individual. El combate individual podrá ser, a la vez, dividido en categorías de peso. En los encuentros por equipos, cada uno deberá tener un número definido de contendientes. Esto será decidido por acuerdo de los organizadores y deberá ser impar (3 ó 5 normalmente). Se puede llevar un reserva. Los contendientes son todos miembros del equipo. No hay reservas fijos. Antes de cada encuentro, un representante de cada equipo, deberá entregar a la mesa un impreso oficial, definiendo los nombres y orden de combate de los miembros del equipo. El orden de combate podrá cambiarse para cada eliminatoria pero, una vez notificado, ya no podrá ser alterado.

Un equipo será descalificado si, cualquiera de sus miembros o el entrenador, cambia la composición del equipo o el orden de salida, una vez enviado a la mesa el orden de combate.
En un encuentro por equipos, un equipo participante, podrá hacerlo solamente cuando tenga más de la mitad del número preinscrito de miembros.
En un encuentro individual, ningún contendiente podrá cambiarse por otro.
Los contendientes individuales, o los equipos que no lleguen a la recepción de la competición antes de que el torneo sea declarado abierto, podrán ser descalificados en ese torneo.

El sorteo se hará fuera del Tatami en presencia de la comisión de arbitraje, igual para los equipos que para individual.
Si los contendientes o los equipos que vayan a participar, no se presentan a un combate sin aportar razones justificadas o sin notificarlo previamente a las autoridades dirigentes del encuentro, o abandonan el encuentro, el Director de Arbitraje propondrá la aplicación de medidas disciplinarias.

EXPLICACIÓN:

Una vuelta es una etapa de la competición que conduce a determinar la identificación de los finalistas. En las eliminatorias de una competición Kumite o Goshin Shobu, una vuelta elimina al 50 % de los competidores participantes, contando a los competidores sin adversario. En este contexto, la vuelta puede aplicarse de modo equivalente a una etapa, bien sean eliminatorias, o repescas. En una competición por equipos, una vuelta permite a todos los competidores de cada grupo enfrentarse una vez.

El empleo de los nombres de los competidores puede plantear problemas de pronunciación y de identificación de los mismos. Por ello se podrán utilizar números de dorsal que serán aportados por la organización y deben ser concedidos y utilizados.

Cuando el equipo se alinea antes de un encuentro, deberá presentarse con los competidores que realmente van a combatir. Los sustitutos y el Coach no deberán alinearse, y deberán quedar sentados en el lugar designado.

La hoja de competición puede ser presentada por el Coach, o por uno de los competidores designados por el equipo. Cuando el Coach presenta la hoja de competición, debe ser claramente identificable como tal, si no, la hoja podría ser rechazada. La lista debe incluir el nombre del país, comunidad o del club, el color del cinturón concedido al equipo para este encuentro, así como el orden de los competidores: de 1 a 3 ó 5. Los nombres de los competidores, así como su número de dorsal, deben ser mencionados y la hoja de combates debe ser firmada por el Coach o por el representante.

Cuando se detecte un error en el registro de un cuadro y cuando competidores no registrados participan en un combate, cualquiera que sea el resultado del encuentro, éste será declarado no válido. Para reducir este tipo de error, el vencedor de cada encuentro debe confirmar la victoria a la mesa de control, antes de dejar el área de competición.

TAI-JITSU
DEPARTAMENTO NACIONAL

TAI-JITSU

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE KARATE
DEPARTAMENTO NACIONAL DE TAI-JITSU

REGLEMENTO NACIONAL DE

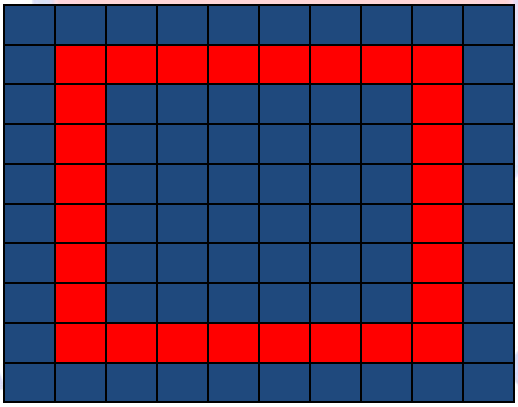
EXPRESIÓN TÉCNICA

REGLAS DE COMPETICIÓN
REGLAMENTO DE ARBITRAJE

ÁREA DE COMPETICIÓN

Deberá ser plana y sin obstáculos y será la misma para todas las modalidades de la competición.
El suelo será obligatoriamente de Tatami. Deberá permitir la correcta realización de las diferentes partes de la competición.

1.- El área será un cuadrado de 8 metros de lado, medidos desde el exterior formado por tatami (colchonetas), que en total deberá medir 10 metros de lado, con el fin de incluir un área de seguridad.
2.- Deberán marcarse dos líneas paralelas, cada una de 50 cm. de largo, y perpendiculares a la línea del Árbitro, a una distancia de 1,5 metros del centro del área de competición para situarse los competidores.
3.- Deberá marcarse una línea de 25 cm., a 2 m., del centro del área de competición para situarse el Arbitro central. Los Jueces se colocarán en las dos esquinas contrarias al Árbitro.
4.- La mesa de anotadores y cronometradores, deberá estar frente al Árbitro Central.
5.- Se trazará una línea paralela de 1m., por el interior del área de competición, con el fin de mantener a los contendientes dentro de esa zona. Esa línea o zona deberá ser de otro color.



ARTÍCULO 2.- VESTIMENTA OFICIAL

A) ÁRBITROS

Los Árbitros y Jueces, deberán llevar el uniforme oficial designado por el Comité de Arbitraje. Este deberá llevarse en todos los torneos y cursos.
El uniforme oficial será el siguiente:
Chaqueta azul marino.
Camisa blanca.
Corbata oficial sin pasa corbatas.
Pantalones lisos gris oscuro.
Calcetines azul oscuro o negro sin marca y zapatillas negras o zapatos con suela de goma para usarlas dentro del área de competición.

B) CONTENDIENTES

Deberán llevar kimono blanco. Uno llevará un cinturón rojo y el otro azul.
Las marcas permitidas son:
- Emblema Regional o Nacional en el Pecho, parte izquierda. Tamaño máximo 100 cm.2
La chaqueta, cuando esté ajustada con el cinturón, deberá ser de longitud tal que cubra las caderas y hasta la mitad de los muslos
Las mujeres, deberán llevar camiseta blanca de manga corta debajo del kimono y lo suficientemente larga para ser metida por debajo del pantalón.
Las mangas de la chaqueta, deberán llegar a la mitad del antebrazo y sin dobleces.
La longitud de los pantalones debe ser tal que cubra al menos los dos tercios de la pantorrilla y no cubra el tobillo. Los pantalones no deben ir doblados.
Cada contendiente, deberá mantener su pelo limpio y cortado a una longitud que no obstruya la buena marcha del combate. No está permitido el Hachimaki (banda de cabeza). Si el Árbitro considera que el pelo de cualquier contendiente está sucio, podrá junto con la aprobación del Director de Arbitraje, echar al contendiente del combate otorgando la victoria al adversario. No se permiten pinzas de pelo si son metálicas.
Los contendientes, deberán tener las uñas cortas y no llevar objetos metálicos, que puedan lesionar a su oponente.
Las protecciones obligatorias son:
Guantillas rojas – azules.
Espinilleras blandas rojas – azules de 1 cm. de grosor y con cubre pie.
Protector de pecho (Mujeres).
Protector bucal.
Coquilla. Todas ellas deberán estar aprobadas por la WKF.
Todas las demás protecciones están prohibidas.
El uso de vendajes o muñequeras, por lesión, deberá ser aprobado por el Comité de Arbitraje a indicación del Médico Oficial.

C) ENTRENADOR

Deberá, en todo momento durante el torneo, llevar un chándal con una placa de identificación o marca en él.

ARTÍCULO 3.- PRESENTACIÓN

Los competidores darán al anotador el nombre del Kata, agarres y tema libre que presentan antes de entrar en la zona de competición. Acudirán al centro de la zona de competición entrando frente al juez principal y le saludarán. El competidor que en primer lugar va hacer de TORI, se presentará a la derecha del Juez principal y comenzarán cuando suene el pitido del Juez. Ejecuta todas las técnicas uno, se cambian el sitio y ejecuta todas sus técnicas el otro. Terminada la fase correspondiente saludarán de nuevo al Juez principal. Se retirarán hasta llegar a la altura de los Jueces situados detrás de ellos y esperarán la puntuación para retirarse definitivamente una vez dada ésta.
Al comenzar la competición, la organización preverá el saludo conjunto de los competidores de cada categoría al panel de Jueces. Estos acudirán rápidamente al ser nombrados. Los jueces se colocarán delante del tatami, entre los competidores y el público. Primero, competidores y Jueces, saludarán al Público (Joseki), luego, los jueces se girarán y se saludarán con los competidores.
Luego los Jueces se situarán en sus puestos y los competidores se retirarán a las zonas asignadas para la espera y calentamiento.

ARTÍCULO 4.- PANEL DE JUECES

El panel estará compuesto por tres o cinco jueces según necesidades de la competición para cada Tatami designados por la Comisión de Arbitraje. Uno será asignado como Juez Central.
El panel de jueces será el mismo para una misma fase completa y categoría, y no podrá ser cambiado excepto cuando la Comisión de Arbitraje lo considere necesario. La colocación de los Jueces será: uno en el centro (Juez Central), y cuatro en las esquinas. Con el fin de facilitar el desarrollo de la competición, se nombrarán anotadores, cronometradores, enlaces y secretarios de mesa. En cada mesa deberá haber además un Juez.

ARTÍCULO 5.- CATEGORÍAS Y PRUEBAS DE LA COMPETICIÓN

La competición será por parejas y se podrá realizar mixta, o masculina y femenina.

CATEGORÍAS

PREBENJAMIN..... Nacidos en 2005, 2006
BENJAMÍN ..... Nacidos en 2003, 2004
ALEVÍN ..... Nacidos en el 2001, 2002
INFANTIL ..... Nacidos en el 1999, 2000.
CADETE.....Nacidos en 1997, 1998.
JUNIOR.....Nacidos en 1995, 1996.
SENIOR .....Nacidos a partir de 1994 desde 1º Dan.
ABSOLUTO.....Nacidos a partir de 1994 años desde 2ºDan.

En las categorías Junior y Senior se pueden establecer **tres niveles**:
AKA - CINTURÓN ROJO: para cinturones amarillos, naranjas y verdes
AO - CINTURÓN AZUL: para cinturones azules y marrones
KUROI - CINTURON NEGRO: para negros y superiores.

En caso de que los miembros de una pareja pertenezcan a niveles diferentes se encuadran en el nivel del más alto. En ningún caso se podrá competir en una categoría que no sea la inmediatamente superior.

PRUEBAS POR CATEGORÍAS

Pruebas para Prebenjamin, Benjamín y Alevín

Técnica: Ejecutarán dos agarres de base y dos ataques libres cada uno, cuatro cada uno, elegidos por el equipo, cambiando el papel de UKE y TORI.
Kata: Realizaran un Kata de base elegido por el equipo.
Randori: Están exentos de Randori.

Pruebas para Infantil y cadete

Técnica: Ejecutarán dos agarres de base y dos ataques libres cada uno, cuatro cada uno, elegidos por el equipo, cambiando el papel de UKE y TORI.
Kata: Realizarán un Kata de base o fundamental elegido por el equipo.
Randori: Preparado, con una duración entre 30 y 40 segundos para infantil y de 40 a 50 para cadete.

Pruebas para Junior y Senior

NIVEL AKA. C.ROJO :(amarillos, naranjas y verdes).
Técnica: Ejecutarán 3 movimientos cada uno de técnicas de libre aplicación, contra armas o sin ellas.
Kata: Un Kata de base o fundamental elegido por el equipo.
Randori: Preparado a dos, con una duración entre 50 y 60 segundos.

NIVEL AO. C. AZUL :(Azules Y Marrones)
Técnica: Ejecutarán 3 movimientos cada uno de técnicas de libre aplicación, contra armas o sin ellas.
Kata: Un Kata de base o fundamental elegido por el equipo.
Randori: Preparado a dos con una duración entre un 50 a 60 segundos.

NIVEL KUROI. C.NEGRO :(Negros y superiores).
Técnica: Ejecución técnicas libres en aplicación. Realizarán tres técnicas cada uno. El equipo deberá elegir un arma. (Tanto, tambo). No se podrá utilizar el arma para volver a atcar.
Kata: Un Kata elegido por el equipo entre los fundamentales o los superiores.
Randori: Preparado a dos con una duración entre 50 y 60 segundos.(1). Deberán incluir los dos técnicas contra armas (tanto, boo, tambo), una cada uno, como mínimo.
(1) El juez cronometrador avisará cuando el tiempo exceda del límite sin que por ello ocasione penalización. Si no llegan al tiempo mínimo, colocará un banderín rojo sobre la mesa penalizando con 3 décimas la puntuación final obtenida.

ARTÍCULO 6.- PUNTUACIÓN

El resultado final de un encuentro de expresión técnica será determinado por la suma de puntos conseguidos en las correspondientes pruebas.

El baremo de puntuación otorgado por los jueces oscilará entre 7 y 9.

Los jueces enseñarán los marcadores, manteniendo los puntos (en negro) con la mano derecha y las décimas (en rojo) con la mano izquierda.
El anotador al sumar las puntuaciones para cada contendiente en cada prueba, anulará las puntuaciones máxima y mínima. En caso de empate al final de las pruebas se sumará la puntuación mínima de las tres contabilizadas como válidas. Si persiste el empate se sumará la puntuación máxima de las tres puntuaciones contabilizadas como válidas y si continúa el empate se realizará un Kata que resuelva el empate, no pudiendo utilizar el realizado en la competición.

ARTÍCULO 7.- CRITERIOS PARA LA PUNTUACIÓN

Cada juez debe mantener durante toda la categoría, la misma línea de puntuación. Los jueces deberán tener presente, antes de dar su puntuación, los siguientes criterios:
Todas las técnicas se realizarán con vigor y demostrará el competidor que conoce los principios que contiene.
La realización de las técnicas y Kata deberán demostrar correcto foco de atención CHAKUGAN), uso de la potencia, velocidad, buen equilibrio, control y apropiada respiración.
También se tendrán en cuenta aquellos otros factores referidos a: Sincronización, coordinación, etiqueta, espíritu budo, etc.

TAI-JITSU
DEPARTAMENTO NACIONAL

Los puntos fundamentales a tener en cuenta en la realización de las pruebas son:

En agarres de base

Tai-Sabaki y Atemi fundamental sincronizado.
Fundamento de cada agarre. (TE O DOKI)
Centro de gravedad.
Control final.
Correcta mirada (CHACUGAN).
Corrección, espíritu.

En Kata

Orden del Kata.
Factores esenciales: Kime, fluidez, ritmo y velocidad.
Línea de realización del Kata (EMBUSEN)
Ejecución del Kata dentro de la zona de competición.
Sincronización, coordinación.
Correcta distancia (Kata a dos).
Riesgo (sin puntos de encuentro).
Movimientos de dificultad.
Chakugan.

En Randori

Correcta ejecución de cada técnica
Eficacia real de las técnicas.
Realización de Tai Sabakis
Variedad de recursos técnicos.
Control del arma
Control del compañero (UKE).
Sin Atemi final ni abandono hasta no terminar.
Continuidad
Belleza de la demostración

ARTICULO 8.- PARA PUNTUAR

El Juez principal pedirá la puntuación mediante un pitido largo seguido de otro corto. Los jueces al oír el pitido corto levantarán al unísono sus puntuaciones por encima de la cabeza de forma que sean visibles para el anotador y competidor. Con otro pitido corto girarán las puntuaciones 180 grados y con un último pitido bajarán las puntuaciones

ARTÍCULO 9.- PENALIZACIONES Y DESCALIFICACIÓN

Se penalizarán **tres tipos de faltas**: leves, graves y muy graves.

LEVE: será la que afecte a la mejor o peor realización de las técnicas, al protocolo de presentación en el tatami y al aspecto personal. No superarán nunca las dos décimas de penalización.

GRAVE: en la que se omite algún movimiento, lo modifique o afecte ostensiblemente a la realización de las técnicas o de los Kata. La pérdida del arma o de tiempo buscándola. Se penalizará de dos a cinco décimas.

MUY GRAVE: en las que se omitan los principios fundamentales del Tai-Jitsu. (Tai Sabakis, Atemi fundamental, etc.). No llegar al tiempo mínimo del randori. Se penalizan de 5 a 8 décimas

DESCALIFICACIÓN: Un participante quedará descalificado y no se le otorgará puntuación cuando:
1. Realicen agarres o Kata distintos a los anunciados.
2. Realicen agarres de base o Kata no oficiales.
3. Duden ostensiblemente y/o interrumpa los agarres de base, Kata o Randori
4. Si realizan un agarre de base o Kata distinto al de la lista oficial que corresponda a su categoría.
5. Cuando no anuncien el Kata.
6. Cuando realicen Técnicas fuera del Àrea de Competición

En estos casos todos los jueces le otorgarán la puntuación mínima correspondiente a esa categoría. EN el caso de las categorías Kuroi sólo dará puntuación el Juez central con el marcador en blanco para la descalificación.
NOTA: El nombre del Kata sólo lo dice el primer TORI, es decir, el que se presenta a la derecha del Juez Central. El primer TORI debe serlo en las tres pruebas.

LISTA OFICIAL DE KATA

KATA BÁSICOS (1)
TAI-JITSU PRIMER KATA
TAI-JITSU SEGUNDO KATA
TAI-JITSU TERCER KATA
KIHON KATA

KATA FUNDAMENTALES
TAI-JITSU NO KATA SHODAN
TAI-JITSU NO KATA NIDAN Con uno o dos ukes
TAI-JITSU NO KATA SANDAN
TAI-JITSU NO KATA YODAN
TAI SABAKI NO KATA

KATA SUPERIORES
YORI NO KATA
JUNI NO KATA
TAI-JITSU NO KATA GODAN

(1) Los Kata de base se ejecutarán simultáneamente y en paralelo.

LISTA OFICIAL DE AGARRES

PRIMERO ATEMI - LUXACIÓN - PROYECCIÓN
SEGUNDO ATEMI - LUXACIÓN - PROYECCIÓN
TERCERO ATEMI - LUXACIÓN - PROYECCIÓN
CUARTO ATEMI - LUXACIÓN - PROYECCIÓN
QUINTO ATEMI - LUXACIÓN - PROYECCIÓN
SEXTO ATEMI - LUXACIÓN - PROYECCIÓN
SÉPTIMO ATEMI - LUXACIÓN - PROYECCIÓN
OCTAVO ATEMI - LUXACIÓN - PROYECCIÓN

LISTA OFICIAL PREBENJAMÍN

KATA

TAI-JITSU PRIMER KATA
TAI-JITSU SEGUNDO KATA

GARRES

OCHO AGARRES ATEMI, PROYECCIÓN

LISTA OFICIAL BENJAMÍN

KATA

TAI-JITSU PRIMER KATA
TAI-JITSU SEGUNDO KATA

GARRES

OCHO AGARRES ATEMI, PROYECCIÓN

LISTA OFICIAL ALEVIN

KATA

TAI-JITSU PRIMER KATA
TAI-JITSU SEGUNDO KATA
TAI-JITSU TERCER KATA

GARRES

OCHO AGARRES ATEMI, PROYECCIÓN

LISTA OFICIAL INFANTIL

KATA

TAI-JITSU PRIMER KATA
TAI-JITSU SEGUNDO KATA
TAI-JITSU TERCER KATA

AGARRES

OCHO AGARRES ATEMI, PROYECCIÓN

LISTA OFICIAL CADETE

KATA

TAI-JITSU PRIMER KATA
TAI-JITSU SEGUNDO KATA
TAI-JITSU TERCER KATA
TAI-JITSU NO KATA SHODAN
KIHON KATA

AGARRES

OCHO AGARRES ATEMI, PROYECCIÓN

LISTA OFICIAL SENIOR HASTA 1º DAN

KATA

TAI-JITSU SEGUNDO KATA
TAI-JITSU TERCER KATA
SHODAN - NIDAN

AGARRES

TRES TECNICAS CADA UNO SIN ARMAS

LISTA OFICIAL ABSOLUTO DESDE 2º DAN

KATA

TODAS

AGARRES

TRES TÉCNICAS CADA UNO CON ARMAS

TAI-JITSU

R.F.E.K.D.A

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE KARATE
DEPARTAMENTO NACIONAL DE TAI-JITSU

REGLEMENTO NACIONAL DE

GOSHIN SHOBU

REGLAS DE COMPETICIÓN
REGLAMENTO DE ARBITRAJE

TAI-JITSU
DEPARTAMENTO NACIONAL

ARTÍCULO 1. Desarrollo de la competición

ARTÍCULO 2. Puntuación

ARTÍCULO 3. Criterios para la decisión

ARTÍCULO 4. Equipo arbitral

ARTÍCULO 5. Poderes y deberes de Árbitros y Jueces.

ARTÍCULO 6. Comienzo, suspensión y fin de la competición

ARTÍCULO 7. Comportamiento prohibido.

ARTÍCULO 8. Penalizaciones.

ARTÍCULO 9. Lesiones y accidentes en la competición.

ARTÍCULO 10. Protestas.

ANEXO I. lista oficial de ataques.

ANEXO II. Terminología. ANEXO III uniforme.

ANEXO IV. Gestos de los árbitros.

ANEXO V. El área de competición.

R.F.E.K.D.A
TAI-JITSU
DEPARTAMENTO NACIONAL

ARTÍCULO 1. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

La competición de GOSHIN SHOBU representa un híbrido entre la competición puramente TÉCNICA, donde se realiza un trabajo de colaboración totalmente preparado, y la competición de KUMITE en la que se enfrentan dos Tai-Jutsokas en un duelo de total oposición. En esta modalidad de competición se enfrentan dos adversarios, pero con la particularidad de que uno hace de Uke y el otro de Tori. Quiere decir esto que el que hace de Uke, realizará los ataques correspondientes pero, una vez realizados éstos, no podrá ejercer oposición ni maniobra alguna que impida la libre manifestación técnica de Tori. Lógicamente, tampoco debe de aportar ayuda o colaboración alguna, únicamente se tiene que dejar trabajar sin ofrecer resistencia ni oposición.

En el sorteo se establecerá quien es AKA o AO. Aka será quien haga primero de Tori y luego se intercalarán el papel de Uke y Tori técnica a técnica, es decir, realizarán un ataque cada uno. Atacará siempre primero AO – AZUL.

En las competiciones por equipos, estos serán de un número de miembros impar (3, 5, etc…), ganará aquel que mayor número de victorias parciales obtenga. Si dos equipos tienen el mismo número de victorias, el ganador es aquel cuyos contendientes hayan ganado por mayor número de puntos totales, contando todos los puntos de los combates perdidos y ganados. En caso de igualdad, se tendrán en cuenta, y por este orden, el mayor número de técnicas de IPPON, técnicas de WAZA-ARI y técnicas de YUKO. El menor número de sanciones. Menor número de sanciones de mayor valor.

Si después de aplicar todos los criterios anteriores, persistiese el empate, se celebrará un combate entre un contendiente de cada equipo, de los que ya compitieron, intercambiando el papel de Tori técnica a técnica hasta que uno obtenga más puntuación que el otro ante el mismo número de ataques. Éste será el ganador. En caso de que, tras realizar un máximo de cinco ataques cada uno, persista el empate, se dará HANTEI. Al decidir el resultado de un combate por votación, el Árbitro pedirá HANTEI. Desde la mesa se emitirá un pitido de silbato. En ese momento, los Jueces y el Árbitro indicarán, simultáneamente, su voto por medio de sus banderas o brazaletes. A continuación, el Árbitro anunciará la decisión.

Ataques. Todo tipo de encuentros se establecen a cinco ataques. El primero será obligatoriamente Shuto Somen. Los otros cuatro ataques serán escogidos libremente por Uke entre los *20 Ataques de la Lista Oficial* (Anexo I) establecidos en cuatro series. Se realizarán cuatro ataques directos y sin amago, uno de cada grupo de los que a continuación se mencionan y en el orden siguiente:

SHUTO SOMEN. Ataque obligatorio dirigido a la cabeza con el canto de la mano.

ATEMI. Un ataque escogido de la primera serie.

SHOMEN FRONTAL. Un agarre escogido de la segunda serie.

USHIRO POR DETRÁS. Un agarre por detrás escogido de la tercera serie.

ARMA. Un ataque con el arma que Uke decida, escogido de la cuarta serie.

Cada competidor alternará el papel de Tori y Uke técnica a técnica hasta realizar ambos los cinco ataques correspondientes a los grupos mencionados. (Shuto, Atemi, Frontal, por detrás, y con arma).

Categorías. Teniendo en cuenta que la envergadura y el peso de los competidores puede crear situaciones de ventaja o desventaja física y/o mecánica a la hora de realizar las técnicas, se establecen las siguientes categorías por años y pesos para la modalidad Individual.

CUADRO DE CATEGORIAS POR AÑOS Y PESOS

JUNIOR FEMENINO Hasta 18 años	**SENIOR FEMENINO Desde 18 años**	**JUNIOR MASCULINO Hasta 18 años**	**SENIOR MASCULINO Desde 18 años**
Menos de 50 kg	Menos de 60 kg	Menos de 60 kg	Menos de 70 kg
Menos de 60 kg	Menos de 70 kg	Menos de 70 kg	Menos de 80 kg
Menos de 70 kg	Menos de 80 kg	Menos de 80 kg	Menos de 90 kg
Desde 70 kg	Desde 80 kg	Desde 80 kg	Desde 90 kg

ARTÍCULO 2. PUNTUACIÓN

El resultado de un combate de Goshin Shobu queda determinado por:
– **PUNTOS**. El que obtenga más puntos
– **KIKEN**. Abandono del oponente
– **DESCALIFICACIÓN**. Por descalificación del contrario.

APLICACIÓN TÉCNICA CORRECTA – Definición: Para que una acción tenga tal consideración deberá cumplir todos los requisitos de los dos apartados siguientes:

Primer Grupo:
a. Tai Sabaki ante los ataques, o Atemi Preparatorio ante los agarres
b. Respuesta inmediata en el momento que se produce el ataque.
c. Hacer abandonar al adversario, o finalizar con Atemi definitivo
d. Control por la seguridad de ambos durante toda la aplicación.

Segundo Grupo:
a. Buena forma Técnica.
b. Aplicación vigorosa y veloz.
c. Correcta actitud y Zanshin final.

Todas las técnicas correctas pueden ser puntuadas con 3 PUNTOS (IPPON), 2 PUNTOS (WAZA-ARI) o, 1 PUNTO (YUKO), dependiendo esto de la calidad de la técnica y la respuesta. A las técnicas que no cumplan con los mínimos de calidad técnica se les otorgará TORI MASEN, que se interpreta como NADA o CERO.

IPPON. Se otorgará cuando la acción de respuesta cumpla todos los requisitos de la definición de APLICACIÓN TÉCNICA CORRECTA

WAZA-ARI. Se otorgará cuando la acción de respuesta carezca de alguno de los requisitos de la definición de APLICACIÓN TÉCNICA CORRECTA, pero que no se trate de ninguno de los elementos del ***primer grupo***.

YUKO. Se otorgará cuando la acción de respuesta carezca de varios de los requisitos de la definición de APLICACIÓN TÉCNICA CORRECTA, pero que no se trate de ninguno de los elementos del ***primer grupo***.

TORIMASEN. Se otorgará cuando la acción de respuesta carezca de alguno o varios de los requisitos del primer grupo de la definición de APLICACIÓN TÉCNICA CORRECTA. También se puede otorgar cuando, a pesar de cumplir con los requisitos del primer grupo, no cumple los del segundo de forma muy evidente
3. Ninguna técnica, aunque sea correcta, podrá ser puntuable si se realiza cuando los dos contendientes están fuera del Área de Competición. Sin embargo, si es Uke quien está fuera del Área de Competición y Tori realiza una técnica efectiva mientras está todavía dentro y antes de que el árbitro diga "YAME" la técnica será puntuada. Si es Tori el que está fuera, la técnica no será válida y se otorgará TORIMASEN.

ARTÍCULO 3. CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

En ausencia de un ganador por puntos, abandono técnico (KIKEN), o por descalificación del contrario durante un combate, se decidirá basándose en las siguientes consideraciones y en el orden que se señalan:
Si se ha otorgado tres puntos IPPON a alguna técnica, o dos puntos WAZA-ARI.
Si alguno tiene sanciones y el grado de éstas.
En caso de no haber diferencia en los apartados a y b, se dará HANTEI – decisión. Para ello, los tres árbitros levantarán la bandera al oír el silbato (AKA / AO), y el que obtenga la mayoría de tres será el vencedor.
Para la decisión (HANTEI), los árbitros tendrán en cuenta:
La superioridad táctica y la calidad técnica.
La actitud, combatividad, espíritu de lucha y la velocidad en las reacciones y en las ejecuciones demostrada por los contendientes.

ARTÍCULO 4. EQUIPO ARBITRAL

Para cada combate, el equipo arbitral estará compuesto de: un Árbitro (SHUSHIN), dos Jueces (FUKUSHIN), y un supervisor del encuentro (KANSA).
Además, para facilitar las operaciones de competición, se designarán marcadores, anotadores y cronometradores de mesa. Se colocarán Marcadores bien visibles, para los competidores y el público, que indiquen los puntos que van obteniendo y también los puntos de sanción.
En todos los encuentros se deberá nombrar una Comisión de Arbitraje que deberá estar compuesta por, al menos, cuatro Jueces o Árbitros de máxima categoría

EXPLICACIÓN:

Al principio de un combate, el árbitro se coloca de pie en el borde exterior del Área de competición. Los jueces se colocan a ambos lados de él.
Después del intercambio tradicional de los saludos, entre los combatientes y el equipo arbitral, el Árbitro da un paso atrás, los Jueces se vuelven, y todos saludan. Para el cambio de equipo arbitral, el equipo arbitral saliente avanza un paso y se vuelve para hacer frente al equipo sustituto. Se saludan entre ellos, al mando del Árbitro entrante; luego uno detrás del otro, dejan el área de competición.

ARTÍCULO 5. PODERES Y DEBERES DE LA COMISIÓN DE ARBITRAJE, JEFE DE TATAMI, ÁRBITROS Y JUECES.

a).- Los poderes y los deberes de la Comisión de Arbitraje serán los siguientes:

Asegurar la buena preparación de cada torneo, en consulta con el Comité de Organización, teniendo en cuenta la organización de las áreas de competición, el aprovisionamiento y el despliegue de todos los equipos y los dispositivos necesarios; supervisar el desarrollo de las competiciones; tomar las medidas necesarias para la seguridad, etc…

Designar y distribuir a los Jefes de Tatami sobre sus áreas respectivas, y tomar las decisiones que pueden ser necesarias con arreglo a los informes de los Jefes de Tatami. Supervisar y coordinar las actuaciones del conjunto de los miembros de arbitraje. Nombrar Árbitros sustitutos, cuando sea necesario.

Proceder en las investigaciones, para dar un juicio a propósito de una reclamación oficial.

Devolver un juicio final sobre los casos de naturaleza técnica que pueden presentarse durante el combate, y para los que no haya estipulación en los reglamentos.

b).- Los poderes y los deberes de los Jefes de Tatami serán los siguientes:

Delegar, nombrar y supervisar a los Árbitros y los Jueces, para todos los encuentros efectuados sobre el Área de Competición de la que tienen el control.

Supervisar la actuación de los Árbitros y de los Jueces, de sus áreas de competición, y asegurar que los funcionarios de mesa nombrados están bien cualificados para efectuar las tareas asignadas.

Preparar un informe con sus recomendaciones, sobre la prestación de los funcionarios bajo su responsabilidad, entregándolo a la Comisión de Arbitraje.

c).-. Los poderes y los deberes del Árbitro serán los siguientes:

El Árbitro (SHUSHIN) dirige la competición (incluido el anuncio, el principio, la suspensión y el fin de combate).

Tiene el poder de:

1. Conceder IPPON, WAZA-ARI, YUKO o TORIMASEN
2. Imponer penalizaciones y advertencias (antes, durante y después del combate).
3. Obtener las opiniones de los Jueces, que también expresarán por medio de las banderas. La autoridad del Árbitro no esta únicamente limitada a la superficie de competición, sino que también abarca todo su perímetro inmediato.

El Árbitro hará todos los anuncios. Cuando los Jueces hacen una señal, el Árbitro debe considerar su opinión y devolver un juicio.

d).- Los poderes y los deberes de los Jueces (FUKUSHIN) son los siguientes.

A) Asistir al Árbitro, mediante signos efectuados con la ayuda de banderas.
B) Ejercer su derecho de voto, cuando haya de tomarse una decisión.
2. Los Jueces observarán con atención las acciones de los competidores, y señalarán su opinión al Árbitro en los casos siguientes:
A) Cuando observaron un IPPON, un WAZA-ARI, un YUKO o TORIMASEN.
B) Cuando un competidor parece estar a punto de cometer o cometió una técnica o un acto prohibido.
C) Cuando observen la lesión o el malestar de un competidor.
D) Cuando uno o ambos competidores salen de la superficie de competición.
C) En otros casos, donde consideren necesario llamar la atención del Árbitro.

EXPLICACIÓN:
Cuando después de un encuentro, el Árbitro explica en qué se basa para un juicio, puede discutirlo, sólo, con el Jefe de Tatami o la Comisión de Arbitraje. El Árbitro no le dará explicación a ninguna otra persona.

ARTÍCULO 6. COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FIN DE LA COMPETICION

El Árbitro y los Jueces se colocarán en sus posiciones respectivas y, después del intercambio de saludos entre los competidores de ambos equipos, el Árbitro hará entrar a los competidores que se saludarán de nuevo, luego el Árbitro anunciará GOSHIN SHOBU, KAMAE, en este momento preciso el competidor, que ha sido designado por sorteo como defensor, se pondrá en guardia de su libre elección. El agresor está en CHUDAN KAMAE con guardia mixta de izquierda.
El Árbitro anuncia en voz alta HAJIME, el agresor realiza el primer ataque. Después de cada técnica, el árbitro y ambos competidores retornan a Yoi en sus emplazamientos iniciales respectivos; los Jueces indicarán su opinión con la ayuda de las banderas. El Árbitro concederá un IPPON, un WAZA-ARI, un YUKO o TORIMASEN, teniendo en cuenta las puntuaciones de los Jueces. Lo anunciará utilizando los gestos prescritos con la bandera (Anexos II y IV).
EXPLICACIÓN:
Cuando el Árbitro se encuentra frente a las situaciones siguientes, anunciará YAME y parará el combate temporalmente.
Cuando el Árbitro le ordena al competidor ajustar su TAIJUTSOGI u OBI
Cuando el Árbitro observa que un competidor va a cometer un acto o una técnica prohibida, o que un Juez le señale esto.
Cuando el Árbitro considera que uno o ambos competidores no pueden combatir por causa de lesión, malestar u otras causas, tomando en consideración la opinión del Médico del campeonato, decidirá si puede continuar.

EXPLICACIÓN:
Al principio de un combate, el Árbitro llamará a los competidores para que se coloquen sobre sus líneas respectivas. Cuando un competidor entra sobre la superficie de competición prematuramente, se le pedirá regresar por fuera del área. Los competidores deben saludarse correctamente. Una inclinación simple de la cabeza es, a la vez, poco cortés e insuficiente. El Árbitro puede exigir el saludo cuando no se efectúa, haciendo un gesto del antebrazo, como se indica en el anexo IV.
En el caso de que el defensor realice una técnica o un acto prohibido, los jueces deben señalarlo levantando la bandera del color del defensor y luego con sus dos banderas harán el gesto de TORIMASEN, es decir: no conceder punto e imponer la sanción correspondiente.
Después de cada técnica efectuada, para que los dos Jueces levanten sus banderas al mismo tiempo, el Árbitro dará un toque de silbato y, acto seguido, los dos Jueces darán la puntuación correspondiente, levantando la bandera correspondiente a AKA o AO, dando el resultado.
Cuando se da la orden para realizar otro ataque, el Árbitro debe asegurarse de que ambos competidores están bien sobre su línea y que su actitud es correcta. Los competidores que saltan o no dejan de moverse deben ser requeridos a mantener la calma, antes de que el ataque se realice de nuevo. El Árbitro se encargará de que los ataques se realicen en los plazos más breves.

ARTÍCULO 7. COMPORTAMIENTO PROHIBIDO

Con el fin de preservar el espíritu de esta competición y la del Tai-Jitsu, así como la integridad de los competidores, se establecen dos categorías de comportamientos prohibidos que afectan a Uke y a Tori
Categoría 1. **Contactos Prohibidos**
Categoría 2. **Actos Prohibidos**

Contactos Prohibidos

1.- Técnicas de Atemi de puño o mano que hagan contacto con zonas especialmente sensibles, tales como los ojos, la garganta, los testículos, etc… Se puede marcar, pero no tocar. (l)
2.- Técnicas que, habiendo llegado a zonas permitidas, tengan excesivo contacto, especialmente en las articulaciones (2).
3.- Ataques directos a la cara, con técnicas de mano abierta y que lleguen a contactar. (THEISHO - NUKITE).
4.- Proyecciones, luxaciones, estrangulaciones, etc…, sin el debido control, poniendo en peligro durante la acción la seguridad del oponente o la propia. (Siho-Nage, Tembin- Nage, Hachi Mawashi, Kote Gaeshi, Ude Garami, Sutemis, etc…).
5.- Técnicas que, por su naturaleza, no puedan ser controladas con seguridad para el oponente o el propio ejecutor.
6.- Luxar o estrangular en exceso o sin el control debido para evitar lesionar al adversario, tanto durante la ejecución de la técnica como en el control de inmovilización final.

7.- Técnicas de dolor por presión en puntos vitales, morder, tirar de los pelos, etc…
8.- Golpear con exceso de contacto sobre el agarre del adversario para hacerle soltar el agarre.
9.- Aplicar cualquier acción que pueda lesionar el cuello o la columna vertebral del oponente.
10.- UKE -Desviar la dirección del ataque con la intención de alcanzar al adversario en su Tai-Sabaki. O realizar el ataque fuera de distancia.
11.- UKE -Realizar los agarres con exceso de presión, (estrangulaciones o agarres al cuello), así como no aflojar la presión del agarre cuando el adversario nos marca el Atemi Preparatorio.
12. – UKE -Ejercer oposición o poner resistencia a las ejecuciones del otro competidor.
Dejarse caer al suelo, o tirarse intencionadamente, con el objeto de no dar opción al adversario a encadenar sus técnicas.

Actos Prohibidos
1.- Movimientos que hagan perder demasiado tiempo (arreglar el Kimono, tardar en ponerse en el sitio, etc...).
2.- Salir fuera del Área de competición.
3.- Simular o exagerar una lesión con el fin de obtener ventaja por sanción del oponente.
4.- Desarreglar intencionadamente su propio Taijutso-Gi.
5.- No atender a las instrucciones del árbitro. Hablar o provocar al oponente.
Comportamiento descortés hacia los árbitros u otras faltas de comportamiento.
6.- Hacer señas innecesarias, comentarios o gestos despectivos al adversario o árbitros, o cualquier acto que pueda ser considerado contrario al espíritu del Tai-Jitsu.
7.- Cualquier comportamiento no cortés, como una provocación o no hacer caso de las advertencias. Cualquier competidor, entrenador o miembro oficial de un equipo, que se comporte descortésmente hacia un miembro del panel de árbitros o hacia el público por palabra, gestos, etc., podrá ser descalificado.
8.- Además de lo arriba expuesto, se llama la atención al comportamiento del entrenador. Durante el transcurso de un encuentro deberá permanecer en su posición y no deberá interrumpir de ninguna forma el desarrollo del encuentro. Caso de que el entrenador contravenga esta norma, el competidor o competidores serán penalizados de acuerdo al Artículo 11 de estas Reglas. Cualquier comportamiento descortés de un miembro de una Delegación Oficial puede llevar a la descalificación del Torneo de un competidor, de todo el equipo, o de la Delegación.
*(1).- **El control** de las técnicas debe ser total. Las técnicas que causen lesión, no podrán ser puntuadas y podrán incurrir en penalización por falta de control. La falta de control es HANSOKU o SHIKAKU. Previa reunión del equipo arbitral.*

(2).- ***Contacto.*** *Está permitido el contacto con "toque" ligero- controlado que no cause lesión.*
Cuando el Árbitro considere que el contacto ha sido demasiado fuerte, pero que no disminuye la capacidad del competidor para ganar, dará un Keikoku. Un segundo contacto, bajo las mismas circunstancias, será penalizado con Hansoku Chui. Una nueva violación significará la descalificación por Hansoku. Los contactos de Atemi a la cara, cabeza cuello y garganta no están permitidos.

ARTÍCULO 8. PENALIZACIONES

El competidor que contravenga las normas será avisado. La naturaleza de la penalización será anunciada por el Árbitro después de la correspondiente consulta entre el panel de árbitros, si lo considera conveniente.
Las penalizaciones que se otorguen a Uke, se adjudicarán al adversario en forma de puntos para éste. El hacer cualquier tipo de oposición, o cualquier maniobra que entorpezca la libre actuación de Tori será penalizado, y se otorgará Ipon para Tori,
Una segunda vez que ocurra esto se le dará Ipon a Tori y Uke será descalificado para todo el encuentro de Goshin Shobu perdiendo todos sus puntos.
Cuando se trate de una equivocación en el ataque, se le aplicará la penalización correspondiente. Las penalizaciones que se otorguen a Uke, se adjudicarán al adversario en forma de puntos para éste, en equivalencia de puntos por puntos de sanción. Ej.: un Keikoku equivale a un YUKO, un Hansoku Chui a WAZA-ARI, excepto en el caso de oposición que excepcionalmente se otorga IPPON., y un Hansoku a un IPPON y la descalificación y perdida de los puntos de Uke. En caso de no ser en el último ataque, se le otorgará al oponente 3 puntos por cada ataque no disputado. Cuando la sanción se le otorgue a Tori se le acumularán los puntos de sanción y se le dará Torimasen a la técnica realizada, pero no se le darán puntos a Uke, salvo en el caso de descalificación.
Procedimiento: *Una vez que ambos competidores estén en sus posiciones, el árbitro solicitará a los jueces que indiquen el grado de la penalización. Los jueces darán su opinión con el gesto correspondiente al grado de sanción que ellos estimen oportuno.*
La sanción puede ser solicitada también por cualquiera de los jueces Para ello describirá un circulo con el banderín o brazalete del color del competidor que cometiese la infracción. Finalmente, el Árbitro otorgará la sanción correspondiente al competidor, y los puntos a Tori cuando la infracción sea de Uke
Se aplicará la siguiente escala de penalizaciones:
CHUKOKU. Advertencia sin puntos de sanción, podrá ser impuesta por infracciones menores a las Reglas. Las advertencias también podrán ser impuestas en primera instancia ante cualquier infracción menor. Sólo se puede dar un aviso por infracciones de la misma naturaleza.(CHUKOKU), se indicará con un pequeño círculo realizado con el banderín del color del competidor que es avisado. En los casos recogidos en los apartados 1 y 2 como ***actos prohibidos.***

KEIKOKU. Un punto de sanción, se impone por infracciones menores no suficientemente serias, como para merecer dos puntos de sanción (HANSOKU-CHUI).

HANSOKU-CHUI. Tres puntos de sanción, se impone directamente por infracciones mayores o por infracciones menores repetidas, por las cuales se ha dado ya previamente un punto de sanción (KEIKOKU) o un aviso en ese combate. Ejemplo: tirarse al suelo deliberadamente con el fin de que el adversario no pueda realizar una buena técnica. En los casos recogidos en los apartados del 1 al 4 como ***actos prohibidos.***

HANSOKU. Cuatro puntos de sanción y descalificación, perdedor del combate y de los puntos acumulados. Se impone por una infracción muy grave. También se da cuando el número de HANSOKU-CHUI y KEIKOKU, se eleva a cuatro o más puntos.

Ejemplo: Cuando el competidor que ataca ofrece resistencia a la ejecución del adversario. En todos los casos recogidos como ***contactos prohibidos*** se puede sancionar con Hansoku, así como los apartados 5, 6 y 7 de los ***actos prohibidos***

SHIKAKU. Eliminación del torneo, descalificación en el torneo, encuentro o competición, dando ganador al contrario y perdiendo todos sus puntos. Con el fin de definir el límite de la infracción, deberá ser informado el Director de Arbitraje, y éste podrá remitir la cuestión a la Comisión de Arbitraje, si considera que se necesitan mayores acciones disciplinarias.

SHIKAKU podrá ser otorgado por lo siguiente:

Cuando un contendiente comete un acto que perjudique la imagen, prestigio u honor del TAI-JITSU.

Cuando un contendiente no obedece las órdenes de un árbitro.

Cuando un contendiente se excite tanto que perturbe el normal desarrollo del combate.

Cuando una acción o acciones de un contendiente son consideradas peligrosas o violen deliberadamente las reglas concernientes a Contactos Prohibidos y/o Actos Prohibidos.

Cuando un contendiente insiste en volver al área de competición, en contra de las normas del torneo.

Cuando un contendiente, o cualquier miembro de un equipo, comete otras acciones que se considere que violan las reglas del torneo.

Las penalizaciones de Categoría 1 y Categoría 2 no son acumulables entre sí.

Una penalización se puede imponer directamente por una infracción al Reglamento, pero una vez dada, la reincidencia en esa categoría de infracción debe ir acompañada de un aumento en la gravedad de la penalización impuesta. Por ejemplo, no es posible dar una advertencia o penalización por contacto excesivo y después dar una advertencia por un nuevo caso de contacto excesivo.

Cualquier competidor que reciba HANSOKU por causar lesión, y que en opinión del panel de Árbitros haya actuado sin precaución o peligrosamente, o que se considere que no reúne las capacidades necesarias para la competición, será enviado al comité de Arbitraje, el cual decidirá si dicho competidor debe ser suspendido para el resto de la competición y/o competiciones posteriores.

Un SIKAKU se puede imponer directamente, sin avisos ni sanciones previas. Aunque el competidor no haya cometido infracción, es suficiente que el Entrenador o cualquier miembro de la Delegación se comporte de forma que dañe el prestigio y el honor del Tai-Jitsu.
Si el Árbitro cree que un contendiente ha actuado malintencionadamente, independientemente de que haya causado o no lesión física, se le aplicará SIKAKU directamente.

ARTÍCULO 9. LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN

KIKEN. Es la decisión dada cuando un contendiente o contendientes no se presentan al ser llamados, rehúsan continuar o abandonan el combate, o son retirados por orden del Árbitro. Las razones para abandonar pueden incluir lesiones no atribuibles a las acciones del oponente.
Si los dos contendientes se lesionan entre sí al mismo tiempo, o sufren los efectos de una lesión anterior, y son declarados por el doctor del torneo incapaz de continuar el combate, la victoria se otorga al competidor que haya conseguido más puntos hasta ese momento, contabilizando el mismo número de ataques para ambos. Si la puntuación es igual, para el resultado del combate se aplicarán los criterios establecidos en el artículo 6 de este Reglamento y si fuera necesario se decidirá por HANTEI.

Un contendiente lesionado que haya sido declarado incapaz por el doctor, no podrá volver a competir en ese torneo.
Un contendiente lesionado, que gane un combate por descalificación del oponente, no podrá competir otra vez sin permiso del doctor. Si está lesionado, sólo podrá ganar un segundo combate por descalificación, pero será inmediatamente retirado de la competición de GOSHIN SOBU, y también de la de KUMITE, en ese torneo.

Cuando un contendiente se lesione, el Árbitro deberá parar en ese momento el combate y ayudar al lesionado, al mismo tiempo que llama al doctor. Éste deberá estar plenamente autorizado a diagnosticar y tratar la lesión. También podrá hacer recomendaciones para la seguridad del lesionado.
El competidor que permanezca durante 10 sg., o más en el suelo por cualquier causa, no siendo por orden del árbitro o del médico, será inmediatamente retirado de la competición. La cuenta de 10 segundos, continuará hasta que el competidor no adopte una posición totalmente erguida.
Cuando la causa de lesión es atribuida al competidor lesionado, este perderá el combate. Si la causa es atribuida al oponente, el competidor no lesionado perderá el combate. Si la lesión es debida a una falta de su oponente, a éste se le descalifica con HANSOKU, pero el competidor que ha permanecido 10 segundos en el suelo, será retirado de la competición. Cuando no sea posible imputar la causa de la lesión a cualquiera de los dos competidores, se podrá dar como válido el resultado que se refleje en ese momento, teniendo en cuenta que ambos lleven el mismo número de aplicaciones, o también se puede dar Hiki-Wake.- Empate.

Si un competidor enferma durante el combate y no puede continuar, perderá el combate.
Si el competidor lesionado cae al suelo y se levanta antes de los 10 segundos, no será acumulado el tiempo.
El cronometrador, pondrá el cronómetro en marcha cuando el árbitro central o arbitrador le de la señal y parará cuando éste se lo ordene. Pasados 7 segundos, el cronometrador avisará al árbitro mediante un gong audible, y pasados los 3 segundos restantes, el cronometrador, avisará al árbitro del final de los 10 segundos, mediante 3 golpes de gong.
Si el competidor cae al suelo y se levanta, pero el doctor le ordena permanecer en el suelo para tratar la lesión, no será contado este tiempo.
El cronometrador, anunciará al árbitro central o laterales, si el competidor ha permanecido 5 segundos o más en el suelo. Si este mismo competidor volviera a caer y estuviera en el suelo otros 5 segundos o más sin causa justificable, durante el mismo combate, deberá ser penalizado.
El equipo arbitral decidirá, en el caso que corresponda, si la decisión es KIKEN, HANSOKU o SHIKAKU.

ARTÍCULO 10. PROTESTAS

Nadie puede protestar personalmente a los Árbitros, sobre su decisión.
Si un procedimiento contraviene aparentemente las reglas, el representante oficial del equipo (entrenador) o en el caso de competiciones individuales, la persona cuyo nombre haya sido oficialmente inscrito como entrenador del contendiente, será la única que podrá hacer la protesta.
La protesta se realizará en un informe escrito, enviado inmediatamente después del combate en el cual se generó. La única excepción es cuando la protesta concierne a un mal funcionamiento administrativo. Esto debe ser notificado al Director de Arbitraje inmediatamente después de ser detectado.
La protesta deberá ser enviada al Representante del Comité de Arbitraje. En su debido momento, el Comité revisará las circunstancias que llevaron a la protesta. Tendrá en cuenta todas las incidencias ocurridas, realizará un informe y tendrá poder para tomar la decisión que considere oportuna.

TAI-JITSU
DEPARTAMENTO NACIONAL

ANEXO I LISTA OFICIAL DE ATAQUES

El primer ataque es siempre y obligatoriamente Shuto Shomen
20 ATAQUES EN 4 SERIES

Ataques permitidos por serie Términos utilizados para la competición

1ª SERIE: ATEMI		
1	Sable en Oblicuo	**SHUTO SHOMEN UCHI**
2	Puño indirecto percutante	**URAKEN UCHI**
3	Ataque de puño directo	**OI TSUKI**
4	Ataque de pie directo	**MAE GERI**
5	Ataque de pie circular	**MAWASHI GERI**

2ª SERIE: AGARRES DEFRENTE (SHOMEN DORI)		
1	Agarre por encima de los brazos SHOMEN	**UDEGARAMI** DORI
2	Agarre de dos manos al cuello SHOMEN	**KUBISHIME** DORI
3	Agarre de solapa tirando SHOMEN	**HIKIGYAKUTE** DORI
4	Agarre de solapa con ataque de puño circular exterior SHOMEN, coge avanzando y golpea izquierdo	**MAWASHI ZUKI** DORI
5	Agarre por las mangas SHOMEN (ENTRE CODO Y HOMBRO)	**SODE** DORI

3ª SERIE: AGARRES POR DETRÁS (USHIRO DORI)		
1	Abrazo por debajo de los brazos USHIRO	**KATA TSUKAMI** DORI
2	Cuello con dos manos USHIRO	**RYOTE KUBI SHIME** DORI
3	Estrangulación con un brazo USHIRO	**UDE KUBI SHIME** DORI
4	Agarre del cuello empujando USHIRO, avanzando coge derecha	**KUBI OSHI** DORI
5	Agarre de las dos mangas USHIRO	**SODE** DORI

4ª SERIE: ARMAS CUCHILLO O PALO CORTO / TANTO TAMBO		
1	Cuchillo de arriba abajo	**TANTO KIRI SAGE**
2	Cuchillo de abajo arriba	**TANTO KIRI AGE**
3	Cuchillo en pique	**TANTO SASHI**
4	Palo desde el interior	**TAMBO JÔDAN UCHIKOMI**
5	Palo desde el exterior	**TAMBO GYAKUTE SOTO**

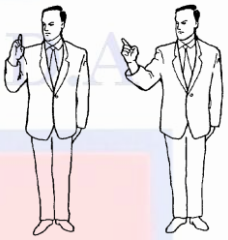
ANEXO II TERMINOLOGÍA

GOSHIN SHOBU KAMAE	Preparación para el ataque Voz del Árbitro	El Árbitro se coloca sobre su línea sin moverse
HAJIME	Ya se puede ejecutar el ataque.	Voz de Mando dado por el Árbitro
AKA /AO IPPON	3 puntos para AKA / AO	El Árbitro levanta su bandera a la vertical mano derecha AKA (rojo) Mano izquierdo AO (azul)
AKA /AO WAZA-ARI	2 puntos para AKA / AO	El Árbitro levanta su bandera al horizontal (AKA / AO)
AKA /AO YUKO	1 punto para AKA / AO	El Árbitro saca su bandera a 45 ° hacia abajo
TORIMASEN	Técnica no puntuable	El Árbitro cruza las banderas delante de su pecho, luego las extiende hacia abajo
ATE NAI YONI	Advertencia	El Árbitro se vuelve hacia el infractor cruza sus antebrazos delante de él.
KEIKOKU	1punto de penalización	Los Jueces le hacen un pequeño círculo con la bandera correspondiente al lado del infractor, luego abre su brazo a 45° hacia el suelo. Siempre del lado del infractor.
HANSOKU CHUI	2 puntos de penalización	Los Jueces hacen un círculo con la bandera correspondiente al infractor luego abre su brazo al horizontal, siempre del lado del infractor.
HANSOKU	3 puntos de penalización	El Arbitro hace un círculo más grande con su bandera luego abre el brazo en horizontal apuntando con la bandera hacia la cara del infractor.
SHIKKAKU	Descalificación	Los Jueces hacen un gran círculo con la bandera, luego apunta con el brazo extendido hacia la cara del infractor y oblicuamente indica hacia atrás. El Árbitro anunciará con gesto apropiado AKA / AO NO. KACHI al otro competidor

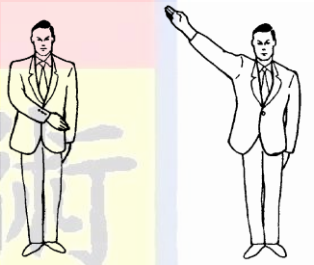
ANEXO IV GESTOS DE LOS ÁRBITROS PARA OTORGAR PUNTOS

Penalización categoría 1

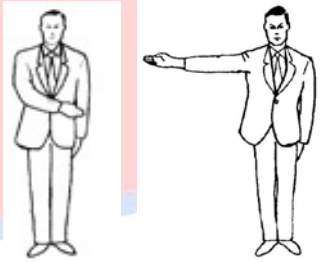
Penalización categoría 2



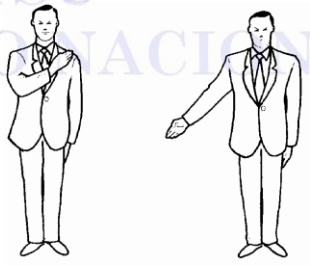
IPPON: *3 Puntos*



WAZA-ARI: *2 Puntos*

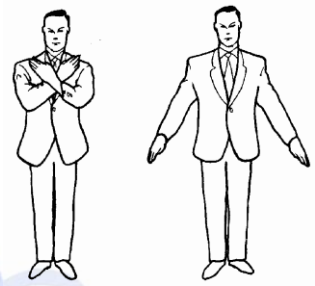


YUKO: *1 Punto*



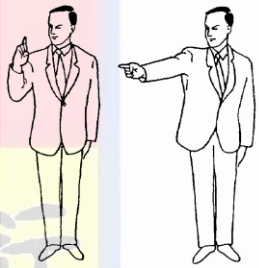
R.F.E.K.D.A
TAI-JITSU
DEPARTAMENTO NACIONAL

TORIMASEN
Técnica no válida

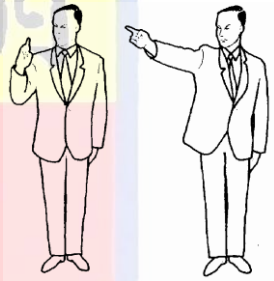


PENALIZACIONES
KEIKOKU
1 Punto de penalización

HANSOKU-CHUI:
2 Puntos de penalización

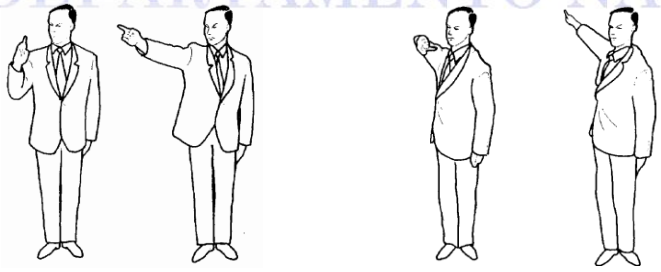


HANSOKU
3 Puntos de penalización



SHIKAKU
Descalificación

El árbitro realizará un amplio círculo y luego señalando a la cara del infractor indicará hacia su parte de atrás



PARA OTORGAR PUNTOS

Al final de la técnica realizada

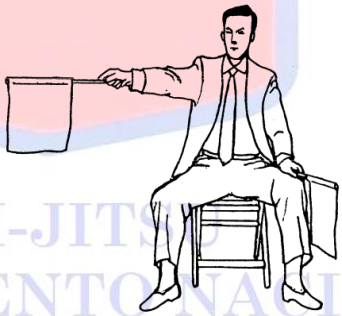
Preparación.
HANTEI
También se puede solicitar el HANTEI con un Toque de silbato o pronunciando en voz alta la palabra HANTEI

GESTOS DE LOS JUECES

ATRIBUCION DE PUNTOS

IPPON: ***3 Puntos***

WAZA-ARI: ***2 Puntos***

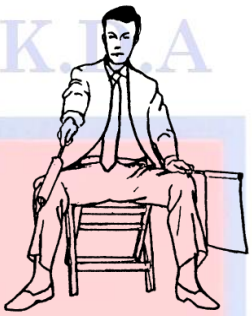


R.F.E.K.D.A
TAI-JITSU
DEPARTAMENTO NACIONAL

YUKO: ***1 Punto***

PENALIZACIONES

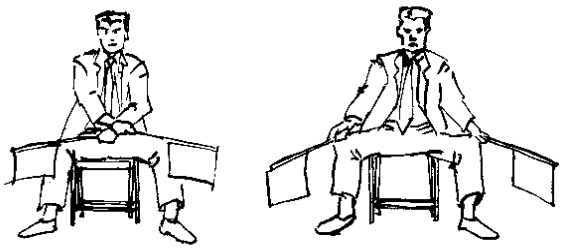
KEIKOKU
1 Punto de penalización



HANSOKU-CHUI
2 Puntos de penalización

HANSOKU
3 Puntos de penalización

TORIMASEN

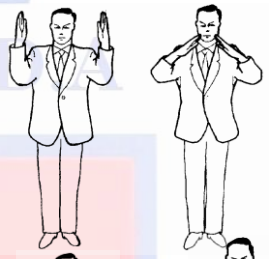


EL SALUDO

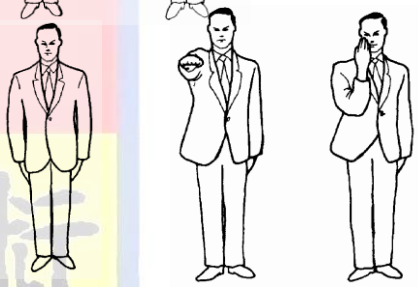
1er SALUDO: El Árbitro, los Jueces y los competidores se giran hacia la Tribuna Oficial a la orden del Árbitro y saludan « SHOMEN NI REI »

2º SALUDO: Los competidores se colocan frente a frente y saludan a la voz del Árbitro

« OTAGANI REI »
Sólo los competidores se saludan



Anuncio del comienzo del combate
GOSHIN SHOBU KAMAE FUKUSHIN SHUGO
Anuncio del Árbitro para llamar a los Jueces
(El Árbitro no se mueve)



SIMBOLOS UTILIZADOS		
□	**KACHI**	VICTORIA
3	**IPPON**	3 PUNTOS
2	**WAZA-ARI**	2 PUNTOS
1	**YUKO**	1 PUNTO
	HIKIWAKE	EMPATE
X	**MAKE**	DERROTA
A	**CHUKOKU**	ADVERTENCIA
K	**KEIKOKU**	1 PUNTO DE PENALIZACIÓN
HC	**HANSOKU CHUI**	2 PUNTOS DE PENALIZACIÓN
H	**HANSOKU**	3 PUNTOS DE PENALIZACIÓN PERDEDOR DEL COMBATE
S	**SHIKKAKU**	ELIMINADO DE LA COMPETICIÓN. PERDEDOR DEL COMBATE

TAI-JITSU

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE KARATE
DEPARTAMENTO NACIONAL DE TAI-JITSU

REGLEMENTO NACIONAL DE

KUMITE

REGLAS DE COMPETICIÓN DE KUMITE
MASCULINO Y FEMENINO
INDIVIDUAL Y POR EQUIPOS

R.F.E.K.D.A
TAI-JITSU
DEPARTAMENTO NACIONAL

Índice

Categorías y pesos

Artículo 1. El panel de Árbitros

Artículo 2. Duración de un combate

Artículo 3. Puntuación

Artículo 4. Criterios para la decisión

Artículo 5. Comportamiento prohibido

Artículo 6. Penalizaciones

Artículo 7. Lesiones y accidentes en la competición

Artículo 8. Protestas

Artículo 9. Poderes y deberes del Director de arbitraje,

Árbitro central y Árbitros laterales

Artículo 10. Comienzo, suspensión y fin de los encuentros

Apéndice 1. Uniforme

Apéndice 2. Terminología

Apéndice 3. Gestos de señalización

Apéndice 4. El área de competición

R.F.E.K.D.A
TAI-JITSU
DEPARTAMENTO NACIONAL

CATEGORIAS Y PESOS

Absoluto Masculino Edades: a partir de 18 años	**Absoluto Femenino** Edades: A partir de 17 años
- Menos de 70 Kg. - Menos de 75 Kg. - Menos de 80 Kg. - Menos de 85 Kg. - Menos de 90 kg. - Mas de 90Kg.	- Menos de 65 Kg. - Desde 65 Kg.

ARTÍCULO 1. EL PANEL DE ÁRBITROS

Para cada encuentro de Kumite estará formado por un Árbitro que dirigirá el combate y dos jueces de esquina que estarán sentados.
También se nombrarán cronometradores y anotadores. Habrá un mínimo de dos cronometradores; uno para registrar el tiempo total del combate y otro especializado en el trabajo en suelo "NE-WAZA", que avisará transcurridos 15 segundos mediante dos toques de Gong o Silbato. El cronometrador de NE-WAZA, levantará un banderín rojo cada vez que active su cronómetro y durante el tiempo que este, esté activado. Además de los cronometradores, deberá haber en cada mesa, un anotador y un controlador de marcador.

Explicación: *En el suelo se debe esperar a que pasen los 15 seg. La mesa controla el tiempo y avisará indicando Tiempo con dos toques de silbato o Gong. Cuando se está realizando una luxación en el suelo no se debe cortar tan pronto aunque haya finalizado el tiempo. Esto puede provocar que los competidores empiecen hacer las luxaciones y estrangulaciones de forma más brusca y con menor control.*

Situación inicial. Al comenzar un encuentro, el Árbitro, estará situado en el borde exterior del área de competición, más cercano a la mesa de tatami y de espalda a ésta. Los Jueces de esquina, se situarán uno a ambos lados del tatami. Los competidores llegarán después y se situarán en el borde exterior correspondiente, uno frente a otro.
Saludo. El Árbitro Central dará la orden de Someni Rei para el saludo al público. Seguidamente Otagai-ni Rei para el intercambio de saludo entre el equipo arbitral y los competidores. Una vez realizado este, el Árbitro Central, dará un paso atrás, para intercambiar saludo con los Jueces de esquina. A continuación cada Árbitro se dirigirá a su posición ocupándola simultáneamente.
Al finalizar el encuentro, El equipo arbitral y los competidores, ocupan la posición inicial descrita anteriormente, y realizarán primero el intercambio de saludo con el equipo arbitral (Otagai-ni Rei). Luego se giran para el saludo al público (Someni Rei). Finalmente se saludan entre los Árbitros.
Explicación: *Una vez terminado el combate, los competidores deben salir por el lateral que entraron realizando los saludos Otagani Rey primero y después Someni Rey. El arbitro esperará atento a que estos salgan*

ARTÍCULO 2. DURACIÓN DE UN COMBATE

Será de dos minutos, para todas las categorías y tres minutos para los encuentros de medalla.
El tiempo de combate se contabiliza cuando el Árbitro da la señal de comienzo "HAYIME" y se detiene a la palabra "YAME".
El cronometrador dará una señal mediante un gong o silbato, claramente audible indicando que faltan 30 segundos para el final (ATO SIBARAKU). Con tres pitidos señalará el fin del combate un toque de gong o silbato.
Final combate - Tres toques de gong o tres toques de silbato.
Final del NE-WAZA – dos toques de Gong o silbato
Cualquier competidor tiene derecho a un descanso entre combate y combate de un tiempo mínimo de 2 minutos

ARTÍCULO 3. PUNTUACIÓN

El resultado de un combate queda determinado por cualquier contendiente que haya hecho:
ABANDONAR AL OPONENTE. (KIKEN)
El primero que consiga 8 PUNTOS.
El que haya marcado MÁS PUNTOS una vez transcurrido el tiempo.
POR DESCALIFICACIÓN del contrario.
Todas las técnicas correctas de Atemi valen 1 PUNTO (YUKO), y las de proyección, luxación, barrido y derribos, 2 PUNTOS (WAZA-ARI), si son correctas o 1 punto (YUKO), si no cumplen todos los requisitos.
Una técnica de Atemi vale 1 punto (YUKO) cuando se realiza en un área puntuable de acuerdo con los siguientes criterios:
Buena forma, actitud deportiva, aplicación vigorosa, momento apropiado distancia correcta.
Están prohibidas las técnicas de Atemi cuando los contendientes están agarrados aunque solamente sea por uno de los dos.
Una técnica de proyección, luxación, barrido o derribo, se puntuará con 2 puntos (WAZA-ARI), cuando la técnica consiga llevar al contrario al suelo de acuerdo con los siguientes criterios:
Correcta realización de la técnica, elevar los pies del contrario por el aire en las proyecciones hacia delante, ejecutar la técnica con control y sin crear peligro en la caída al contrario, conseguir que el oponente caiga en el suelo sobre su espalda o de costado.
Si un contendiente está ausente, se retira o es retirado, el oponente tendrá una victoria por renuncia (KIKEN).
Una técnica de proyección vale un punto, (YUKO), cuando un competidor proyecta con control pero la técnica carece parcialmente de uno de los tres elementos necesarios para WAZA-ARI.
Los ataques de Atemi solamente podrán ser realizados a las siguientes áreas:
Cabeza. (Sin contactar o con contacto leve)
Cara. (Sin contactar o con contacto leve)
Cuello. (Sin contactar o con contacto leve). A la garganta está prohibido tocar
Abdomen. (Contacto moderado)
Pecho. (Moderado)

Espalda, excluyendo hombros. (Moderado).
En muslos y piernas está prohibido golpear, pero está permitido barrer.
Las técnicas de luxación están solamente permitidas a los siguientes miembros:
Miembros superiores: muñecas, codos y hombros.
Miembros inferiores: tobillos.

No están permitidas las luxaciones sobre las rodillas, los dedos de pies o manos ni sobre las cervicales o columna vertebral. En ningún caso se podrán hacer técnicas cogiendo por el pelo, morder, ni se permiten técnicas de dolor por presión en puntos vitales.

Está prohibido empujar directamente sobre la cara del oponente.
No se permiten las estrangulaciones realizadas directamente con las manos sobre el cuello, ni con la ropa propia ni del contrario.
En la lucha cuerpo a cuerpo, ambos competidores deberán estar lo suficientemente erguidos como para favorecer el desarrollo del combate, no pudiendo ser menor de 140 grados la flexión ventral del tronco.

Se puntuarán las técnicas de Atemi que sean ejecutadas sobre un contendiente que esté tirado sobre el tatami, siempre que sea inmediatamente seguido a esta situación. Sólo se puntuará un sólo Atemi. El que está en el suelo, no puede puntuar de Atemi, pero si puede barrer o proyectar.

Las técnicas subirán al marcador por mayoría de tres, es decir, cuando se levanten al menos dos banderines del mismo color. Para que se contabilicen dos puntos, tendrán que haber por lo menos dos banderines del mismo color que lo indiquen.

Una técnica efectiva desarrollada o iniciada antes o al mismo tiempo que se señala el final del combate, tendrá que ser puntuada. Un ataque, aunque sea efectivo, que se haya realizado después de la orden de final de combate no podrá ser puntuado y podría hacer que el infractor fuera penalizado.

Ninguna técnica aunque sea correcta, podrá ser puntuada, si se realiza cuando los dos contendientes están fuera del área de competición. Sin embargo, si uno de los contendientes está fuera del área de competición y el oponente realiza una técnica efectiva mientras está todavía dentro del área de competición y antes de que el Árbitro diga "YAME" la técnica será puntuada, pero si el que ataca está fuera no.

Las técnicas puntuables efectivas y simultáneas desarrolladas por ambos contendientes el uno sobre el otro se les podrán puntuar a los dos.
Dos técnicas pueden llegar simultáneamente. El Árbitro debe considerar en una situación donde las dos acciones pueden ser puntuables.
Si los dos Árbitros laterales marcan punto y el central, por ese punto, otorgara penalización o aviso, el punto no será anotado o si ya lo fue, se retirará el punto del marcador por orden expresa del Árbitro Central

ARTÍCULO 4. CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

En la ausencia de un ganador por abandono técnico (KIKEN), por puntos, o por descalificación del contrario durante un combate, se decidirá, basándose en las siguientes consideraciones:
Si han otorgado alguna técnica de 2 puntos WAZA-ARI, 1 punto YUKO.
Si alguno tiene sanciones de más puntuación.

Ningún combate podrá tener el resultado de empate.
En el caso de no haber diferencia en los puntos se dará HANTEI - decisión, para ello los tres Árbitros levantarán al golpe de gong su bandera (rojo o azul), y el que obtenga la mayoría de tres será el vencedor.
Para la decisión de los Árbitros (HANTEI), se tendrá en cuenta:
1) La superioridad táctica y técnicas desplegadas.
2) La actitud, combatividad, espíritu de lucha y fuerza demostrada por los contendientes.
3) Variedad de técnicas con animo de puntuar.

En las competiciones por equipos es ganador el equipo que mayor número de victorias parciales obtenga.
Si dos equipos tienen el mismo número de victorias, el ganador es aquel cuyos contendientes hayan ganado por mayor número de abandonos técnicos (KIKEN) o que hayan conseguido mayor puntuación total, contando todos los puntos de los combates perdidos y los ganados.

En caso de igualdad, se tendrán en cuenta el mayor número de técnicas de WAZA-ARI y el menor número de sanciones de mayor valor.
Si dos equipos tienen el mismo número de victorias el mismo número de abandonos técnicos, el mismo número de puntos totales, el mismo número de técnicas de 2 puntos y el mismo número de sanciones de igual valor, se celebrará un combate entre un contendiente de cada equipo, de los que ya compitieron, no puede ser el reserva, y el primero que marque una técnica, será ganador. En el caso de que persista el empate, se dará HANTEI. Al decidir el resultado de un combate por votación, el Árbitro pedirá HANTEI. Desde la mesa se emitirá un pitido de silbato. En ese momento, los Jueces y el Árbitro indicarán, simultáneamente, su voto por medio de sus banderas o brazaletes. A continuación, el Árbitro anunciará la decisión.

Explicación: *En caso de empate a puntos y en sanciones se decidirá por HANTEI. Se dará perdedor al que tenga mayor puntuación en sanciones.*

ARTÍCULO 5. COMPORTAMIENTO PROHIBIDO

Se establecen dos categorías de comportamiento prohibido:
Categoría 1: Contactos prohibidos: ATENAI
Categoría 2: Actos prohibidos:

CATEGORÍA 1: ATENAI (Contactos Prohibidos)
Técnicas de Atemi de mano que hagan contacto con la garganta. Se puede marcar, pero no tocar. (l). En el cuello sí.
Técnicas que habiendo llegado a zona puntuable, tengan excesivo contacto (1).
Ataques a los testículos, ingles o articulaciones están prohibidos.
Técnicas de punto por Atemi estando ya agarrados al menos por un competidor, excepto si es simultaneo al ataque o inmediato al agarre.
Ataques directos a la cara con técnicas de mano abierta.(THEISHO - NUKITE).
Proyecciones peligrosas sin el debido control, las cuales por su naturaleza puedan limitar en la acción la seguridad del oponente (Siho-nage, tembin-nage, Hachi mawashi, etc…).
Técnicas que por su naturaleza, no puedan ser controladas para la seguridad del oponente.
Exceso o falta de control en la presión de luxaciones y estrangulaciones.
Ataques repetidos a brazos, muslos o piernas.
Golpear al adversario cuando está en el suelo si no es inmediatamente seguido a una proyección, barrido, luxación o derribo.
Golpear desde el suelo.

Además de lo arriba expuesto, se llama la atención al comportamiento del entrenador. Durante el transcurso de un encuentro deberá permanecer en su posición y no deberá interrumpir de ninguna forma el desarrollo del encuentro. Caso de que el entrenador contravenga esta norma, el competidor o competidores serán penalizados de acuerdo al Artículo 9 de estas Reglas.

(1).- El control de las áreas puntuables debe ser razonable. Las técnicas que toquen las áreas podrán ser puntuadas, pero aquellas que causen lesión, podrán serlo o no, y podrán incurrir en penalización por falta de control (ATENAI), previendo que el ataque sea controlado y que el impacto no cause lesión obvia. La falta de control es HANSOKU o SHIKAKU.
En los contactos en la cara, se permite un contacto leve, ligero, controlado y que no cause lesión. Cuando el Árbitro considere que el contacto ha sido demasiado fuerte, pero que no disminuye la capacidad del competidor para ganar, podrá dar un KEIKOKU. Un segundo contacto en las mismas circunstancias, será penalizado con HANSOKU CHUI y un tercero será HANSOKU.

CATEGORÍA 2: ACTOS PROHIBIDOS
Pérdidas de tiempo intencionada. (Arreglar el kimono, tardar en volver al sitio, Etc…)
En ningún caso se podrán hacer las técnicas cogiendo por el pelo, ni se permiten técnicas de dolor por presión en puntos vitales, ni morder, ni las luxaciones sobre las rodillas, los dedos de pies o manos ni sobre las cervicales y columna vertebral.
No se permiten las estrangulaciones realizadas directamente con las manos sobre el cuello, ni con la ropa propia ni del contrario.
Está prohibido empujar directamente sobre la cara del oponente. (Poner una mano, brazo, pie, pierna, muslo, etc...)
JOGAI. Salidas del área de competición (2)
MUBOBI (3).
Simular una lesión con el fin de obtener ventaja.
Usar la chaqueta, pantalón o cinturón para luxar o estrangular.
Desarreglar intencionadamente su propio Taijutso-gi
Golpear sobre el agarre del adversario para hacerle soltar.
Retorcer o luxar los dedos del adversario con el fin de deshacer el agarre.
Evitar el combate con el fin de que el oponente no tenga oportunidad de marcar en distancia larga o sentarse en suelo cuando están cogidos.
En posición de pie, después de establecer el agarre, no realizar ningún tipo de ataque.
En la lucha cuerpo a cuerpo, flexionar excesivamente el tronco impidiendo el buen desarrollo del combate.
Aplicar cualquier acción que pueda lesionar el cuello o la columna vertebral del oponente
Intentar luxar o estrangular de pie, estando el oponente tendido en el suelo. Se debe mantener al menos una rodilla en el suelo para que no sea acto prohibido
No atender a las instrucciones del Árbitro. Hablar o provocar al oponente. Comportamiento descortés hacia los Árbitros u otras faltas derivadas de su comportamiento.
Hacer señas innecesarias, comentarios o gestos despectivos al adversario o Árbitros, o cualquier acto que pueda ser considerado contrario al espíritu del Tai-Jitsu.
Cualquier comportamiento no cortés, como una provocación o no hacer caso de las advertencias. Cualquier competidor, entrenador o miembro oficial de un equipo que se comporte descortésmente hacia un miembro del panel de Árbitros, competidores, o hacia el público, de palabra, gestos, etc., podrán ser descalificados. Se incluye la prohibición de celebrar las victorias de forma desmedida sobre el tatami y su perímetro inmediato.
Cualquier comportamiento descortés de un miembro de una delegación oficial, puede llevar a la descalificación del Torneo de un competidor, de todo el equipo, o de la delegación.

(2).- JOGAI se refiere a la situación en la cual el pie de un contendiente o parte de él, se apoye fuera del área de competición. Hay dos excepciones, una es cuando el contendiente ha sido empujado fuera del área por su oponente y dos, cuando en la lucha en el suelo salen fuera del área. Si hay una parte del cuerpo dentro, la suficiente como para pensar que en caso de un tatami elevado no se caería el que ejecuta, y se está ejecutando una técnica final se deja un poco más de tiempo (Aku-Shibaraku).
(3).- MUBOBI. Se refiere a una situación en la cual uno o ambos contendientes tienen una falta de cuidado por su propia seguridad o cuando sin estar agarrados dan la espalda al otro competidor. Un ejemplo de Mubobi es el caso en que un contendiente realiza un ataque sin tener en cuenta su propia seguridad personal. Algunos contendientes se lanzan contra su oponente de forma que son incapaces de bloquear una contra. Estos ataques abiertos son un ejemplo de Mubobi y no pueden ser puntuados.

ARTÍCULO 6. PENALIZACIONES

El competidor que contravenga las normas será avisado. La naturaleza de la penalización será anunciada por el Arbitro después de la correspondiente consulta entre el panel de Árbitros si lo considera conveniente.
Los avisos (CHUKOKU), podrán ser impuestos por infracciones menores a las Reglas, por el primer JOGAI y por el primer MUBOBI. Las advertencias también podrán ser impuestas en primera instancia ante cualquier infracción menor. Solo se puede dar un AVISO por la misma infracción. (CHUKOKU), cruzando los brazos flexionando los codos para las amonestaciones de primera categoría y señalando con el dedo índice hacia arriba y el brazo flexionado para las de segunda categoría.
Se aplicará la siguiente escala de penalizaciones:

1 punto de sanción (KEIKOKU), se impone directamente por infracciones menores y en aquellas en las cuales no se haya dado previamente un aviso en ese combate, o por infracciones no suficientemente serias, como para merecer 2 puntos de sanción (HANSOKUCHUI).

Keikoku se dará a cualquier competidor que cometa una infracción leve
Técnicas de Atemi estando agarrados al menos por un competidor.
Ataques repetidos a brazos, muslos o piernas.
Salidas repetidas del área de competición estando en suelo con el fin de parar el combate.
Pérdidas de tiempo intencionadas. Desarreglar intencionadamente su propio Taijutso-gi.
En posición de pie, después de establecer el agarre, no realizar ningún tipo de ataque en 5 seg.
En la lucha cuerpo a cuerpo, flexionar excesivamente el tronco impidiendo el buen desarrollo del combate o cualquier acción que impida la proyección.
Intentar luxar o estrangular de pie, estando el oponente tendido en el suelo. En suelo, poner una mano, brazo, pie, pierna o muslo sobre la cara del adversario.
No atender inmediatamente las instrucciones del Árbitro

2 puntos de sanción (HANSOKU-CHUI), se impone por infracciones mayores o menores repetidas, por las cuales se ha dado ya previamente 1 punto de sanción (KEIKOKU), o un aviso (CHUKOKU), en ese combate

Hansoku Chui se aplicará cuando se haya cometido una infracción grave (o habiendo sido avisado o penalizado con Keikoku, cometa otra infracción leve)
Técnicas que habiendo llegado a zona puntuable, tengan excesivo contacto.
Ataques a los testículos, ingles o articulaciones pero sin excesivo contacto.
Técnicas de Atemi estando agarrados al menos por un competidor y que ya se le haya otorgado Keikoku
Ataques directos a la cara con técnicas de mano abierta.(Theisho, Nukite). Proyecciones peligrosas sin el debido control que, por su naturaleza, puedan limitar en la acción la seguridad del oponente (Siho-nage, tembin-nage, Hachi Mawashi , etc.).
El segundo Jogai. (El primero es sólo aviso, Chukoku)
El segundo MUBOBI (El primero es solo aviso, Chukoku)
Técnicas que, por su naturaleza, no puedan ser controladas para la seguridad del oponente aunque no le hubiesen alcanzado.
Ataques repetidos a brazos, muslos o piernas.
Usar la chaqueta, pantalón o cinturón para luxar o estrangular.
Golpear sobre el agarre del adversario para hacerle soltar el agarre.
Retorcer o luxar los dedos del adversario con el fin de deshacer el agarre.
Aplicar cualquier acción que pueda lesionar el cuello o la columna vertebral del oponente.
No atender a las instrucciones del Árbitro.
Exceso o falta de control en la presión de luxaciones y estrangulaciones.
Golpear al adversario cuando está en el suelo, si no es inmediatamente seguido a una proyección, barrido, luxación o derribo.
Lanzar ataques de Atemi desde el suelo.
Simular una lesión con el fin de obtener ventaja.

4 puntos de sanción (HANSOKU), perdedor del combate. Además implica la perdida total de puntos obtenidos. Se impone por una infracción muy grave. También se da cuando el número de HANSOKU-CHUI y KEIKOKU, se eleva a cuatro puntos.

Hansoku se aplicará cuando se haya cometido una infracción muy grave
Técnicas que, habiendo llegado a zona puntuable, tengan excesivo contacto e intención clara de hacer daño
Técnicas de Atemi de mano o puño que hagan contacto excesivo en la cara, cabeza o cuello.
Ataques a los testículos, ingles o articulaciones con excesivo contacto.
Técnicas de Atemi con excesivo contacto estando agarrados al menos por un competidor.
Ataques repetidos directos a la cara con técnicas de mano abierta.(Theisho - Nukite).

Proyecciones peligrosas realizadas con total falta de control, las cuales causen o puedan causar lesión al oponente (Siho-nage, tembin-nage, Hachi Mawashi, etc...).
Técnicas repetidas que por su naturaleza, no puedan ser controladas para la seguridad del oponente aunque no le hubiesen alcanzado.
Ataques repetidos a brazos o piernas y que ya se haya otorgado un Hansoku-chui
Aplicar con excesiva fuerza cualquier acción que pueda lesionar el cuello o la columna vertebral del oponente.
No atender de forma intencionada a las instrucciones del Árbitro.
Hacer señas innecesarias, comentarios o gestos despectivos al adversario o Árbitros, o cualquier acto que pueda ser considerado contrario al espíritu del Tai-Jitsu.
Desmedido exceso o falta de control en la presión de luxaciones o estrangulaciones.
Cualquier comportamiento no cortés, como una provocación o no hacer caso de las advertencias. Cualquier competidor, entrenador o miembro oficial de un equipo que se comporte descortésmente hacia un miembro del panel de Árbitros. Competidores o hacia el público, de palabra, gestos, etc., podrán ser descalificados.

Eliminación del torneo (SHIKAKU), descalificación en el torneo, encuentro o competición, dando ganador al contrario. También implica la perdida de los puntos obtenidos. Con el fin de definir el límite de la infracción, deberá ser consultado el Arbitro Jefe, y éste podrá remitir la cuestión al comité de arbitraje si considera que se necesitan mayores acciones disciplinarias.
SHIKAKU, podrá ser otorgado por lo siguiente:

(SHIKAKU) Eliminación del torneo
Cuando un contendiente comete un acto que perjudique la imagen, prestigio u honor del TAI-JITSU.
Cuando un contendiente no obedece las órdenes de un Árbitro.
Cuando un contendiente se excite tanto que perturbe el normal desarrollo del combate
Cuando una acción o acciones de un contendiente son consideradas peligrosas o violen deliberadamente las reglas concernientes al Comportamiento Prohibido.
Cuando un contendiente insiste en volver al área de competición, en contra de las normas del torneo.
Cuando un contendiente o cualquier miembro de un equipo comete otras acciones que se considere que violan las reglas del torneo.
Un SIKAKU se puede imponer directamente, sin avisos no sanciones previas. Aunque el competidor no haya hecho nada para merecérselo, es suficiente que el Entrenador o cualquier miembro de la delegación se comporte de forma que dañe el prestigio y el honor del Tai-Jitsu.
Si el Árbitro cree que un contendiente ha actuado malintencionadamente, independientemente de que haya causado o no lesión física, se le aplicará SIKAKU directamente.

- Las penalizaciones de Atenai, Categoría 1, y las de actos prohibidos, Categoría 2, no son acumulables entre si.
- Una penalización se puede imponer directamente por una infracción al reglamento, pero una vez impuesta, la reincidencia en infracciones de esa misma categoría debe ir acompañada de un aumento en la gravedad de la penalización a imponer.

Por ejemplo, no es posible dar una advertencia o penalización por contacto excesivo y después dar una advertencia por un nuevo caso de contacto excesivo.

- Cualquier competidor que reciba HANSOKU por causar lesión, y que en opinión del panel de Árbitros haya actuado sin precaución o peligrosamente, o que se considere que no reúne las capacidades necesarias para la competición, será enviado al comité de Arbitraje, el cual decidirá si dicho competidor debe ser suspendido para el resto de la competición y/o competiciones posteriores.

ARTÍCULO 7. LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN

KIKEN. Es la decisión dada cuando un contendiente o contendientes no se presentan al ser llamados, rehúsan continuar o abandonan el combate, o son retirados por orden del Árbitro, a estancias del doctor o el entrenador. Las razones para abandonar pueden incluir lesiones no atribuibles a las acciones del oponente. Se contempla la posibilidad de que pueda ser el entrenador el que tome la decisión de que su competidor abandona. Para ello se pondrá sobre el borde del Área de Competición realizando frente al Árbitro central el mismo gesto que se utiliza para TORI MASEN. Si los dos contendientes se lesionan entre sí al mismo tiempo, o sufren los efectos de una lesión anterior, y son declarados por el doctor del torneo incapaces de continuar el combate, la victoria se otorga al competidor que haya conseguido más puntos hasta ese momento.

Si la puntuación es igual, entonces el resultado del combate se decidirá por decisión (HANTEI).

Un contendiente lesionado que haya sido declarado incapaz de competir, por el doctor del torneo, no podrá volver a competir en ese torneo.

Un contendiente lesionado, que gane un combate por descalificación del oponente, no podrá competir otra vez sin permiso del doctor. Si está lesionado, sólo podrá ganar un segundo combate por descalificación, pero será inmediatamente retirado de la competición de Kumite en ese torneo.

Cuando un contendiente se lesione, el Árbitro deberá parar en ese momento el combate y ayudar al lesionado, al mismo tiempo que llama al Doctor. Éste deberá estar plenamente autorizado a diagnosticar y tratar la lesión. También podrá hacer recomendaciones para la seguridad del lesionado.

El competidor que permanezca durante 10 sg., o más en el suelo por cualquier causa, no siendo por orden del Árbitro o del médico, será inmediatamente retirado de la competición.

La cuenta de 10 sg., continuará hasta que el competidor no adopte una posición totalmente erguida.

Cuando la causa de lesión es atribuida al competidor lesionado, este perderá el combate. Si la causa es atribuida al oponente, el competidor no lesionado perderá el combate. Si la lesión es debida a una falta de su oponente, a éste se le descalifica con HANSOKU, pero el competidor que ha permanecido 10 segundos en el suelo, será retirado de la competición. Cuando no sea posible atribuir la

causa de la lesión a cualquiera de los dos competidores, se podrá dar como valido el resultado que se refleje en ese momento. En caso de empate se pedirá HANTEI.
Si un competidor enferma durante el combate y no puede continuar, perderá el combate.
Si el competidor lesionado cae al suelo y se levanta antes de los 10 segundos, no será acumulado el tiempo.
Se pondrá el cronómetro en marcha cuando el Árbitro central le de la señal y parará cuando éste lo ordene. Pasados 7 segundos, el cronometrador avisará al árbitro mediante un gong audible y pasados los 3 segundos restantes el cronometrador, avisará al árbitro del final de los 10 segundos, mediante 3 golpes de gong.
Si el competidor cae al suelo y se levanta, pero el doctor le ordena permanecer en el suelo para tratar la lesión, no será contado este tiempo.
El cronometrador, anunciará al árbitro central o laterales, si el competidor ha permanecido 5 segundos o más en el suelo. Si este mismo competidor volviera a caer y estuviera en el suelo otros 5 segundos o más sin causa justificable, durante el mismo combate, deberá ser penalizado.
El equipo arbitral decidirá, en el caso que corresponda si la decisión es KIKEN, HANSOKU o SHIKAKU.

ARTÍCULO 8. PROTESTAS

Nadie puede protestar personalmente a los Árbitros, sobre su decisión.
Si un procedimiento contraviene aparentemente las reglas, el representante oficial del equipo (entrenador) o en el caso de competiciones individuales, la persona cuyo nombre haya sido oficialmente puesto como entrenador del contendiente, es el único que podrá hacer la protesta.
La protesta se realizará en un informe escrito enviado inmediatamente después del combate en el cual se generó la protesta. La única excepción a esto es cuando la protesta concierne a un mal funcionamiento administrativo. Esto debe ser notificado al Árbitro jefe inmediatamente después de ser detectado.
La protesta deberá ser enviada al Representante del Comité de Arbitraje. En su debido momento, el Comité revisará las circunstancias que llevaron a la protesta. Tendrá en cuenta todas las incidencias ocurridas, realizará un informe y tendrá poder para tomar la decisión que considere oportuna.

ARTÍCULO 9. PODERES Y DEBERES DEL DIRECTOR DE ARBITRAJE, ÁRBITRO CENTRAL Y LATERALES.

Los poderes y deberes del Director de Arbitraje serán los siguientes:
Asegurar la correcta preparación para el torneo, de acuerdo con el Comité Organizador del mismo, con respecto a la organización del área de competición, provisión y entrega de todo el equipo y facilidades necesarias para la consecución de los encuentros y su supervisión, precauciones de seguridad, etc.
Decidir con antelación el nombramiento y convocatoria de Árbitros y Jueces, y nombrar en cada competición una Comisión de Arbitraje que supervise la realización de los Arbitrajes oficiales. Serán miembros fijos de la comisión el Director de Arbitraje y el Director Técnico.

Nombrar Árbitros sustitutos allí donde se requieran (la composición del panel de Árbitros no podrá cambiarse a discreción de los Árbitros).
Dar el juicio final de la Comisión de Arbitraje en las cuestiones de índole técnica que puedan suscitarse durante un combate y las cuales no estén contempladas en las reglas.
Los poderes del Árbitro Central, son los siguientes:
Será nombrado un Árbitro Central del combate y lo dirigirá incluyendo el anuncio de comienzo, suspensión y final del encuentro. Portará un brazalete de color rojo en su manga derecha y otro de color azul en su manga izquierda. Permanecerá principalmente dentro el área de competición. Dirigirá el combate y aplicará las decisiones y sanciones.
Se asegurará de que las puntuaciones y decisiones se registren correctamente, en caso contrario parará el combate y realizará las correcciones oportunas en la mesa.
Tendrá potestad de:
Levantar el banderín para otorgar puntos, así como para dar su decisión.
Explicar, si es necesario, las bases para dar un juicio.
Imponer penalizaciones y dar avisos previa consulta con el resto del panel de Árbitros si lo considera conveniente. (antes, durante o después del encuentro),
Llamar a los Jueces de esquina para recavar sus opiniones.
La autoridad del Árbitro no está limitada solamente al área de competición, sino también a todo su perímetro inmediato.
El Árbitro, dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.
Juez de Kumite
Los Jueces de Kumite se situarán sentados a ambos lados del tatami. En el caso de que un competidor tenga que abandonar temporalmente el área de competición por alguna razón considerada necesaria por el Árbitro central, un Juez de Kumite debe acompañarlo y ver que no ocurra ninguna anomalía. Esta autorización se dará en casos muy excepcionales. (Ejemplo: para cambiarse el keikogui o ser atendido mejor por el médico)
Los poderes de los Jueces de Kumite son los siguientes:
Levantar el banderín para otorgar puntos así como para emitir su decisión.
Ayudar y asistir al Árbitro Central realizando el gesto oficial apropiado.
Tomar parte en las consultas con el Arbitro Central cuando sea requerido.
Señalar su opinión con gestos discretos.
Ejercitar su derecho al voto en la decisión a tomar. Hantei
El Juez de Kumite hablará solamente si se lo pide el Árbitro Central.
El Juez de Kumite observará cuidadosamente las acciones de los contendientes y señalará, cruzando sus banderines, al Árbitro Central su opinión en los siguientes casos:
Cuando un contendiente parezca que va a cometer o haya cometido una acción y/o técnica prohibida.
Cuando se advierta una lesión o enfermedad de un contendiente.
Cuando uno de los contendientes se haya salido del área de competición cometiendo Jogai.
Cuando advierta que el marcador es incorrecto con las decisiones dadas o puntuaciones.
En otros casos en que considere necesario llamar la atención del Árbitro Central.

Si fuera necesario y la información que debe dar le parece muy relevante, podrá incluso ponerse de pie con el fin de ser visto por el Árbitro Central.
Deberán cumplirse los siguientes puntos generales:
Los Árbitros Centrales y los Jueces de Kumite, no podrán ocupar otros puestos durante el torneo o competición.
Todas las consultas entre el panel de Árbitros, deberán ser tan breves como sea posible.
Se evitarán las discusiones y se realizarán los gestos oficiales, tal y como se dan en el apéndice 3, para comunicar los hechos. No se debe consultar en exceso
Los Jueces de Kumite deberán sentarse con los pies separados, fuera del área de combate.
Deben colocar sus manos con las palmas hacia abajo sobre sus muslos, portando en ellas un banderín de color rojo y otro de color azul.
No se anticiparán en las señales al Árbitro Central para dar una valoración o una información.
Deben ser rápidos en apartarse con su silla en caso de que su posición pueda poner en peligro la integridad de los competidores.

ARTÍCULO 10. COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FIN DE LOS ENCUENTROS

Los términos y gestos que se usan por el Árbitro central y Jueces de Kumite en el transcurso del encuentro serán tal y como se indican en los apéndices 2 y 3.
El Árbitro y los jueces, deberán estar en su posición de empezar el combate antes de la llegada de los competidores sobre el área de competición. El Árbitro debe estar en el centro, un poco más atrás de la línea donde se colocan los competidores. Debe estar de cara al público y de espaldas a la mesa de puntuación y cronómetros.
El supervisor del encuentro o en su caso el tatami manager, deberá asegurarse que todo está correcto: (área de competición, equipo, uniformes, higiene, oficiales de mesa, Jueces de Kumite, marcadores a CERO, etc…), antes de comenzar el combate.
Una vez ocupadas sus posiciones respectivas y siguiendo al saludo entre los contendientes, el Árbitro Central anunciará HAYIME y comenzará el combate.
El Árbitro Central parará el combate anunciando YAME, cuando uno de los dos competidores dé dos palmadas, indicando que abandona. El Árbitro Central ordenará a los contendientes ocupar sus posiciones originales e indicará el resultado por medio de un gesto.
Cuando se haya acabado el tiempo y la puntuación sea de empate, el Árbitro Central, dará YAME, y volverá a su lugar inicial. El Arbitro Central y los Jueces esperarán un golpe de gong, o silvato para emitir su juicio. A continuación el Árbitro Central indicará por medio de un gesto, al ganador.
Cuando se encuentre con las siguientes situaciones el Árbitro Central anunciará YAME y parará el combate temporalmente, reanudándolo posteriormente.

Cuando uno de los contendientes esté fuera del área de competición, si el que está adentro no está realizando técnica efectiva ninguna.

Cuando un competidor intenta luxar o estrangular de pie, estando el oponente tendido en el suelo.
Cuando el Árbitro ordene a los contendientes ajustar sus cinturones, kimonos o protecciones.
Cuando el Árbitro Central se dé cuenta de que un contendiente va a contravenir las reglas o cuando haya percibido una señal concerniente a esto por parte del Juez de Kumite.
Cuando el Árbitro se dé cuenta de que un contendiente ha contravenido las reglas o cuando perciba una señal concerniente a esto por parte del Juez de Kumite.
Cuando el Árbitro considere que uno o ambos contendientes, no pueden continuar el combate debido a las lesiones, enfermedad u otras causas, teniendo en cuenta la opinión del Doctor del Torneo, el Árbitro decidirá si el combate puede continuar, de acuerdo con el panel de arbitraje.
Cuando un contendiente esté tanteando a su oponente y sin realizar técnica inmediata alguna.(Falta de combatividad)
Cuando uno o los dos contendientes se caigan o sean derribados, y pasados 15 seg. no se realice técnica efectiva alguna.
Caso de surgir cualquier situación no cubierta por estas reglas, o si hay dudas concernientes a su aplicación, el Árbitro Central parará inmediatamente el combate y obtendrá con los Jueces de Kumite y el Director de Arbitraje, una opinión consensuada.
El Árbitro central, podrá parar momentáneamente el combate anunciando SONOMAMA, (no se mueven), sin cambiar las posiciones de los competidores, para aplicar una penalización de forma que el competidor que no es penalizado no pierda su ventaja. Para reiniciar el combate anunciará YOSHI, (Reiniciar). Esto solo se puede aplicar en el trabajo en suelo, (ne-waza).
APÉNDICE (art. 13 punto 10. Siempre que él Árbitro anuncie Sonomama, deberá cuidar que no se produzcan cambios en las posiciones de ambos competidores. Si durante ne-waza un competidor muestra señales de estar lesionado, el Árbitro puede anunciar Sonomama si es necesario, luego colocará de nuevo a los competidores en la misma posición que estaban.

TAI-JITSU
DEPARTAMENTO NACIONAL

APÉNDICE UNO

UNIFORME

APÉNDICE DOS

TERMINOLOGÍA

TERMINO	SIGNIFICADO	ACCIÓN
HAYIME	Comienzo o continuación del combate	El Árbitro retrocede a Zenkutsudachi, extiende las palmas de las manos hacia el pecho de los competidores y las junta.
YAME	Parar. Interrupción o final del combate	El Árbitro se adelanta en Zenkutsu dachi y corta con la mano hacia abajo. El cronometrador para el reloj.
MOTO NO ICHI	Posición original	Competidores y Árbitros se colocan en sus respectivos puntos de partida.
SHUGO	Los Árbitros son llamados	El Árbitro central señala a los laterales con los dos brazos.
HANTEI	Juicio o decisión	Los tres Árbitros levantan sus banderines para decidir el ganador.
AIUCHI	Técnicas puntuables simultáneas	No puntúa ningún contendiente
AKA - AO NO KACHI	Rojo - Azul Gana	El Árbitro indica, con la palma de la mano hacia arriba, al ganador.
CHUKOKU	Aviso	Con el dedo índice hacia la cara del competidor y con el brazo flexionado
KEIKOKU	Sanción de 1 punto	El Arbitro indicará con su dedo índice al pie del ofensor.
HANSOKUCHUI	Sanción de 2 puntos	El Árbitro indica con su dedo índice al abdomen del ofensor.
HANSOKU	Perdedor del combate por sanción o acumulación de sanciones.	El Árbitro indica con su dedo índice la cara del ofensor y anuncia la victoria.
SHIKAKU	Descalificación del torneo	El Árbitro utilizará dos gestos: primero dirige su dedo índice a la cara del ofensor y luego hacia arriba y detrás de si mismo. Anunciará con el gesto apropiado al ganador.
KIKEN	Renuncia, abandona	El Árbitro señala con su dedo índice hacia la línea del contendiente que renuncia, anunciando la victoria del oponente.
WAZA-ARI	Técnica de 2 puntos	Los Árbitros levantan horizontal el banderín correspondiente (AKA-AO).
YUKO	Técnica de 1 punto	Los Árbitros levantan hacia arriba el banderín correspondiente. (AKA-AO).

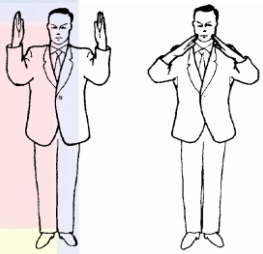
APÉNDICE TRES

GESTOS DE SEÑALIZACIÓN

ÁRBITRO CENTRAL

Comienza el combate. El Árbitro está en su línea.

SHOMEI-NI-REI
El Árbitro extiende sus brazos con las palmas hacia delante.



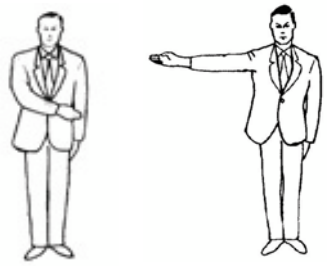
OTOGAI-NI-REI
El árbitro indica a los contendientes que saluden el uno al otro

HAYIME
Comienzo del encuentro, detrás del anuncio
El árbitro da un paso atras.

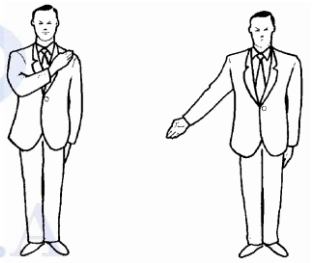
YAME
Cortar en SHUTO de arriba a abajo hasta la posición horizontal.

SHUGO
Llamar a los Árbitros para consultar.

WAZA-ARI: AO - AKA
2 puntos: Azul - Rojo

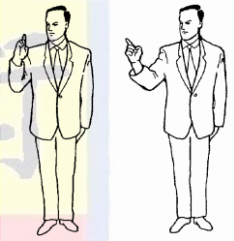


YUKO: AO -AKA
1 punto: Azul - Rojo.

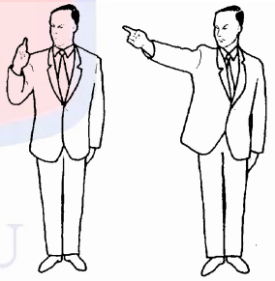


Infracción categoría 1

Infraccion categoría 2



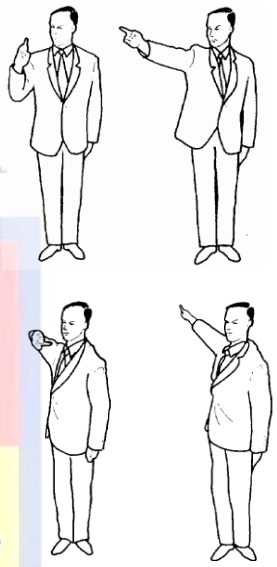
SANCIONES HANSOKU
Apuntando hacia la cara del competidor que ha violado las reglas.



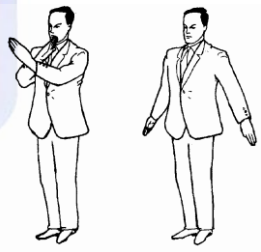
HANSOKU CHUI Apuntando hacia el vientre del competidor infractor.

KEIKOKU
Apuntando hacia los pies del competidor infractor.

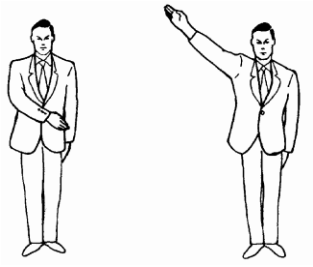
SHIKAKU
Dirigir el índice primero hacia la cara del competidor que se descalifica, después hacia el exterior del área de combate. El Árbitro entonces anunciará (AO-AKA) NO KACHI (Azul o rojo gana).



ANULAR LA ÚLTIMA DECISIÓN
Cuando una puntuación o una penalización han sido dadas erróneamente, el Árbitro se vuelve hacia el contendiente, anuncia "AKA" o "AO", cruza sus brazos, después hace un movimiento de corte con las palmas hacia abajo, para indicar que su última decisión ha sido anulada.



NO KACHI (Victoria)
Al final del combate o encuentro, el Árbitro extiende su brazo hacia arriba a 45 º por el lado del ganador y anuncia "AKA (AO) No Kachi".

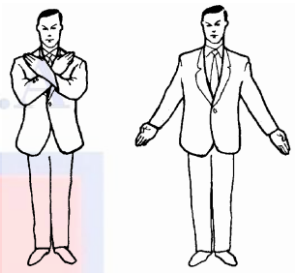


KIKEN "Renuncia"
El Árbitro señala con el dedo índice a la posición inicial del contendiente que renuncia y después anuncia la victoria del contrario.

HIKIWAKE "Empate" (solo aplicable en encuentros por equipos).

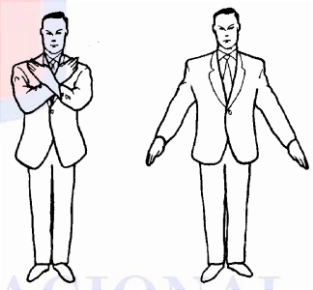
En el caso de una decisión empatada al finalizar el tiempo o cuando no se haya puntuado al finalizar...

El Árbitro cruza los brazos y luego los extiende con las palmas mirando al frente



PASIVIDAD
El Árbitro rota un puño alrededor del otro frente a su pecho para indicar una infracción de Categoría 2.

TORIMASEN
"No punto, ni advertencia ni penalización"
El Árbitro cruza sus brazos y después hace un gesto de corte, con las palmas hacia abajo.



TÉCNICA BLOQUEADA O FUERA DEL OBJETIVO

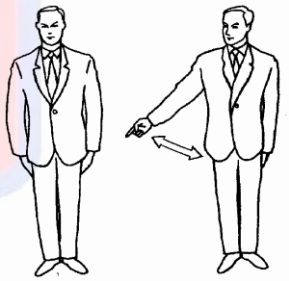
El Árbitro coloca una mano abierta sobre el otro brazo para indicar a los Jueces que la técnica ha sido bloqueada o ha llegado a una zona no puntuable.

TÉCNICA FALLIDA
El Árbitro mueve el puño cerrado a través del cuerpo para indicar a los Jueces que la técnica ha fallado o ha llegado fuera del área puntuable.

CONTACTO EXCESIVO
El Árbitro indica a los Jueces que ha habido contacto excesivo, u otra infracción de Categoría

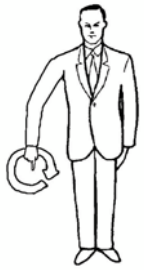
SIMULAR O EXAGERAR UNA LESIÓN
Árbitro lleva ambas manos a la cara para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.

JOGAI (Salida del área de competición)
El Árbitro indica una salida a los Jueces, señalando con el dedo índice hacia el borde del área de competición en el lado del ofensor.



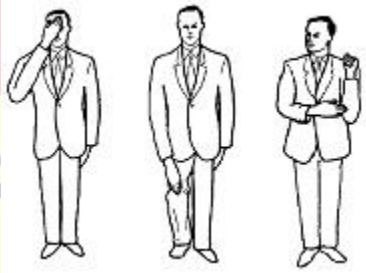
MUBOBI (Ponerse uno mismo en peligro)
El Árbitro se toca la cara, después vuelve el borde de la mano hacia delante y la mueve hacia atrás y hacia delante frente a la cara para indicar a los Jueces que el contendiente se está poniendo a sí mismo en peligro.

EVITAR EL COMBATE
El Árbitro hace un movimiento circular con el dedo índice hacia abajo para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.



ATAQUES PELIGROSOS Y DESCONTROLADOS
El Árbitro pasa el puño por un lado de su cabeza para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.

ATAQUES SIMULADOS CON LA CABEZA, LAS RODILLAS Y LOS CODOS
El Árbitro se toca la frente, la rodilla o el codo con la mano abierta para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.

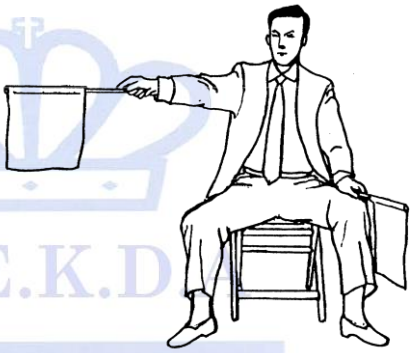


HABLAR Y PROVOCAR AL CONTRARIO Y COMPORTAMIENTO DESCORTES
El Árbitro se lleva el dedo índice a los labios para indicar a los Jueces una infracción de Categoría

LAS SEÑALES DE LOS JUECES CON LAS BANDERAS

YUKO

WAZA-ARI

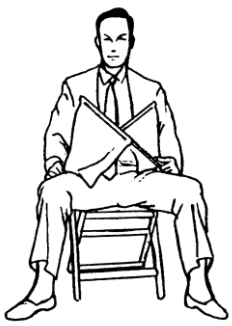


FALTA

Advertencia de una falta, Se agita en círculo la bandera correspondiente, y después
se hace la señal de falta de Categoría 1 ó 2.

INFRACCION DECATEGORIA 1

Se cruzan las banderas y se extienden con los brazos extendidos



INFRACCIÓN DE LA CATEGORIA 2

El juez gira la bandera con el brazo doblado

JOGAI

El juez golpea el suelo con la bandera correspondiente

KEIKOKU

HANSOKU CHUI

HANSOKU

PASIVIDA

R.F.E.K.D.A
TAI-JITSU
DEPARTAMENTO NACIONAL

R.F.E.K.D.A
TAI-JITSU
DEPARTAMENTO NACIONAL