



NORMATIVA DE COMPETICIÓN Y ARBITRAJE

**KATA
EXPRESIÓN TÉCNICA
RANDORI
GOSHIN SHOBU
TAI JITSU KUMITE**

DEPARTAMENTO NACIONAL
REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE KARATE Y D.A.

AÑO 2020



PARTE I: Organización de la competición

PARTE II: Reglamento de competición y arbitraje

PARTE III: Anexos





ÍNDICE

ÍNDICE.....	2
PARTE I: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN	3
1.1. LA COMPETICIÓN EN NIHON TAI JITSU	4
1.2. CONDICIONES ADMINISTRATIVAS	5
1.3. CATEGORÍAS.....	5
1.4. DESARROLLO DE LAS PRUEBAS.....	6
1.5. EL ÁREA DE COMPETICIÓN.....	9
1.6. UNIFORMIDAD OFICIAL.....	14
1.7. ORGANIZACIÓN	16
1.8. COMPORTAMIENTO Y CIRCULACIÓN	20
1.9. ENTRENADORES - COACH	20
1.10. EL MÉDICO	21
1.11. DOCUMENTACIÓN UTILIZADA	21
PARTE II: REGLAMENTO DE COMPETICIÓN Y ARBITRAJE	23
2.1. LA PRUEBA DE KATA.....	24
2.2. LA PRUEBA DE RANDORI	28
2.3. LA PRUEBA DE EXPRESIÓN TÉCNICA	32
2.4. LA PRUEBA DE GOSHIN SHOBU	36
2.5. LA PRUEBA DE TAI JITSU KUMITE	50
PARTE III: ANEXOS	66
3.1. ANEXO I: ATAQUES RECOMENDADOS EN EXPRESIÓN TÉCNICA	67
3.2. ANEXO II: LISTA OFICIAL DE ATAQUES EN GOSHIN SHOBU	70
3.3. ANEXO III: TERMINOLOGÍA EN GOSHIN SHOBU	72
3.4. ANEXO IV: TERMINOLOGÍA EN TAI JITSU KUMITE	73
3.5. ANEXO V: RECLAMACIONES	74
3.6. ANEXO VI: GESTOS ARBITRALES EN GOSHIN SHOBU	77
3.7. ANEXO VI: GESTOS ARBITRALES EN KUMITE	81



PARTE I:

ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN

1.1. LA COMPETICIÓN EN NIHON TAI JITSU

1. La competición de Nihon Tai Jitsu se compone de cinco (5) pruebas independientes:
 - Kata
 - Expresión Técnica
 - Randori
 - Goshin Shobu
 - Tai Jitsu Kumite
2. La competición podrá ser de participación individual, por parejas o por equipos. En cada convocatoria, el Departamento Nacional de Nihon Tai Jitsu establecerá las modalidades previstas mediante la correspondiente circular.
3. Existirá una clasificación separada para cada prueba.
4. A fin de facilitar que los competidores puedan presentarse a varias pruebas, el programa de la competición se desarrollará en el siguiente orden:
 - Kata
 - Expresión técnica
 - Randori
 - Goshin Shobu
 - Tai Jitsu Kumite
5. En las pruebas de Kata, Expresión Técnica y Randori se establecerá una categoría mixta, única para personal masculino y femenino.
6. En las pruebas de Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite, se establecerán categorías masculina y femenina.
7. Los equipos podrán ser de composición mixta en Kata, Expresión Técnica y Randori
8. Dentro de cada prueba, la categoría se subdividirá según las edades de los competidores. ([Véase 1.3 Categorías – pág.5](#))
9. La organización podrá establecer un grado mínimo para la competición. Cada competidor deberá atestiguar su grado mediante la correspondiente documentación federativa.

1.2. CONDICIONES ADMINISTRATIVAS

1.2.1. Condiciones de inscripción

1. Los competidores deben inscribirse en la competición a través de su Federación Autonómica.
2. La Federación Autonómica certificará que los deportistas inscritos cumplen con los requisitos de la convocatoria.
3. Los menores de edad deberán aportar una autorización paterna o del tutor legal, específica para cada convocatoria. ([Véase la página 30](#))

1.2.2. Requisitos el día de la competición

1. Cada competidor acreditará su personalidad mediante la presentación de su DNI o documento reconocido oficialmente a tal efecto.
2. Para poder participar, los competidores deben cumplir los años correspondientes a la categoría en la que se presenten, en el año en que se celebra la competición.
3. Los menores deberán estar en disposición de presentar junto con la documentación, la autorización paterna o del tutor legal si fuese requerida por la organización.
4. Ningún competidor puede ser reemplazado o sustituido en ninguna prueba.
5. Los competidores individuales o los equipos que no lleguen a los lugares de competición al ser requeridos por el equipo de organización antes del inicio de la prueba, serán descalificados en esa prueba.

1.3. CATEGORÍAS

1. Las categorías oficiales en Nihon Tai Jitsu serán las siguientes:
 - **Benjamín:** competidores hasta 7 años.
 - **Alevín:** competidores que cumplan 8- 9 años.
 - **Infantil:** competidores que cumplan 10 - 11 años.
 - **Juvenil:** competidores que cumplan 12 - 13 años.
 - **Cadete:** competidores que cumplan 14 - 15 años.
 - **Junior:** competidores que cumplan 16 -17 años.
 - **Sénior:** competidores que cumplan de 18 años en adelante.

2. En cada convocatoria se especificarán los años de nacimiento para cada categoría.
3. Para las pruebas de Kata, Expresión Técnica y Randori las categorías serán mixtas y sin limitación respecto a peso ni grado de los competidores.
4. Si el número de participantes lo permite, las diferentes categorías podrán ser divididas por sexo, grado o grupos de grados y/o pesos a criterio de la organización. De la misma forma si el número de participantes es insuficiente la organización podrá unificar categorías.
5. En caso de que los miembros de una pareja o equipo pertenezcan a categorías diferentes, se encuadrarán en la más alta. En ningún caso se podrá competir en una categoría que no sea la inmediatamente superior.
6. En la prueba de Goshin Shobu sólo podrán participar competidores de las categorías cadete, junior y sénior, mientras que en la prueba de Kumite sólo podrán participar competidores de la categoría sénior. En ambas pruebas cada categoría se divide en diferentes categorías en función del peso de los participantes. (Véanse los apartados de las pruebas de [Goshin Shobu](#) y [Tai-Jitsu Kumite](#))

1.4. DESARROLLO DE LAS PRUEBAS

1.4.1. Kata, Expresión Técnica y Randori

1.4.1.1. Fase de Clasificación

1. El competidor o pareja, realizará en esta fase dos (2) vueltas clasificatorias, en las cuales se sumará la nota para obtener la puntuación para la clasificación a las fases finales.
2. En la primera vuelta, el orden de participación será el establecido según el sorteo.
3. En la segunda vuelta, el orden de participación será el inverso al de la primera.
4. El comité de competición podrá acordar un rango de puntuación en función de las características de la competición.
5. No se computará la nota más baja ni la más alta de cada ronda para la obtención de la nota total de cada vuelta y, en consecuencia, tampoco para la nota final. Las notas no computadas tampoco se podrán utilizar para la resolución de la igualdad en caso de empate.
6. Los cuatro competidores o parejas con mejor puntuación se clasificarán para la fase final.

7. En caso de empate, se decidirá quién es el vencedor de la siguiente manera:
- Nota más alta en cualquiera de las rondas clasificatorias.
 - Nota media más alta del árbitro central, teniendo en cuenta las dos rondas.
 - Nota más alta del árbitro central en cualquiera de las rondas clasificatorias.
 - Nota más alta computada de cualquier árbitro auxiliar en cualquiera de las rondas clasificatorias.
 - En caso de mantenerse el empate se realizará un encuentro desempate.

1.4.1.2. Fase Final

1. Los cuatro clasificados con mejor puntuación se enfrentarán por sistema de eliminatorias en la lucha por los puestos de honor.
2. Se encuadrarán a los competidores o parejas de la siguiente forma:
1º Clasificado – 4º Clasificado
2º Clasificado – 3º Clasificado
3. Los vencedores de cada encuentro se clasificarán para la final en la lucha por el 1º y 2º puesto. Los dos perdedores se considerarán como 3ºs clasificados.
4. A criterio de organización, puede establecerse que los dos perdedores se enfrenten por un único 3º puesto.
5. Participará en primer lugar para cada enfrentamiento el clasificado con menor puntuación, al que se le asignará el color rojo (Aka). Al oponente, el color azul (Ao).
6. En la final, el color rojo – azul, se asignará por sorteo.

1.4.1.3. Observaciones sobre Kata, Randori y Expresión Técnica

La puntuación o las banderas, dependiendo de si estamos en fase de clasificación o fase final, serán mostradas por todos los árbitros de forma simultánea, a la orden del juez central. El juez central dará un pitido largo (atención) y a continuación uno corto. Al escuchar este último, los árbitros levantarán de forma clara y decidida su puntuación o bandera. Evitando titubeos y vacilaciones.

1. El anotador registrará la valoración realizada por cada juez. Los jueces deberán tener presente, antes de dar su valoración, los criterios de decisión de cada prueba.



2. Cuando se produce un error en el registro de un cuadro de fase inicial o final y los competidores que toman parte no son los indicados entonces, sea cual sea el resultado, este será declarado nulo y sin efecto, y deberá desarrollarse de nuevo.
3. Con el fin de evitar este tipo de error, el vencedor de cada encuentro debe confirmar la victoria en la mesa de control antes de abandonar el área de competición.

1.4.2. Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite

1.4.2.1. Cuadros de eliminatoria

1. Estas pruebas serán organizadas en cuadros de eliminatorias con repesca. Un cuadro de eliminatoria se organiza en vueltas clasificatorias hasta alcanzar la final.
2. Una vuelta es cada una de las distintas etapas de la prueba que lleva a determinar quiénes son los finalistas. En las eliminatorias de una competición, una vuelta elimina al 50% de los competidores, contando a los competidores sin adversario (si hay un número impar de competidores).
3. Con el fin de que en un Campeonato Nacional los primeros clasificados representantes de las distintas comunidades autónomas, o bien los campeones de España del año anterior, no se enfrenten entre sí en las primeras fases de una competición, se establecen CABEZAS DE SERIE. Estos competidores serán posicionados en los cuadros de eliminatoria mediante un sorteo dirigido por el Comité de competición, colocándolos por arriba y por debajo de los cuadros, para que no se enfrenten hasta finales.
4. En la medida de lo posible se intentará colocar a los competidores del mismo club o Federación Territorial, unos por arriba y otros por debajo.
5. En las pruebas de Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite se podrán realizar competiciones por equipos de 3 o 5 competidores pudiendo, en este caso, presentar un competidor de reserva.
6. El competidor o equipo vencedor de cada enfrentamiento es seleccionado para la siguiente vuelta. El último enfrentamiento determina el vencedor del torneo y el segundo. El tercero será el vencedor de las repescas. La organización podrá determinar de forma previa en la convocatoria de cada campeonato, la existencia de dos terceros puestos o de un tercero y un cuarto.

7. En Goshin Shobu por equipos, antes de cada encuentro, un representante de cada equipo deberá entregar a la mesa un impreso oficial definiendo los nombres y orden de los miembros del equipo. El orden podrá cambiarse para cada eliminatoria, pero una vez notificado ya no podrá ser alterado.

1.4.2.2. Observaciones de Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite

1. En Goshin Shobu, tras la finalización de cada técnica de Tori, el árbitro dará un pitido largo, indicando a los jueces de silla que muestren su veredicto con las banderas. Estas serán mostradas por todos los jueces de forma simultánea, a la orden del árbitro, evitando titubeos y vacilaciones.
2. En Tai Jitsu Kumite cada juez de silla tiene libertad para realizar indicaciones con las banderas en cualquier momento que crea oportuno durante el combate, motivado por el dinamismo del combate.
3. Cuando se produce un error en el registro de un cuadro y los competidores que toman parte en un encuentro no son los indicados, entonces, sea cual sea el resultado del encuentro o vuelta, este último será declarado nulo y sin efecto.
4. Con el fin de evitar este tipo de error, el vencedor de cada encuentro debe confirmar la victoria en la mesa de control antes de abandonar el área de competición.

1.5. EL ÁREA DE COMPETICIÓN

1.5.1. La superficie de competición

1. Un torneo podrá contar con una o varias superficies de competición según el número de participantes.
2. Las superficies de competición son idénticas para las 5 pruebas (Kata, Expresión Técnica, Randori, Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite).
3. La superficie referida se compone de los siguientes elementos:
 - Área de competición.
 - Sillas para los jueces (exterior del área de seguridad del tatami).
 - Mesa de anotadores.

1.5.2. El área de competición

1. El área de competición es un cuadrado de 10 m. de lado (medidas tomadas por el exterior), integrado por tatamis repartidos entre un cuadrado de 8 m. de lado de un color, y un ribete de un 1 m. de otro color, determinando así una zona de seguridad.
2. Excepcionalmente, por necesidades de organización, podrán utilizarse áreas de competición de menor tamaño siempre que se mantenga la zona de seguridad.
3. El área de competición y la zona de seguridad deben estar compuestas de tatamis acolchados.
4. El área de competición debe ser plana y no presentar ningún peligro. Los tatamis utilizados no deben ser deslizantes en la superficie en contacto con el suelo. El equipo arbitral debe asegurarse que los tatamis permanecen perfectamente juntos durante la competición.
5. En las pruebas de **Goshin Shobu** y **Tai Jitsu Kumite** se deberán marcar, en el centro del área de competición, para indicar la posición de inicio de los competidores, dos (2) líneas paralelas de 1 m. de longitud cada una. Estas líneas deberán distanciarse 1 m. una de la otra.
6. Los jueces estarán sentados en el límite exterior del área de seguridad. La disposición de los jueces será la estipulada para el tipo de prueba a juzgar. Cada uno de los jueces estará equipado con:
 - Un marcador con puntuaciones y otro para decimales, cuando deba arbitrarse mediante puntuación.
 - Una bandera roja y una bandera azul, cuando deba arbitrarse mediante banderas.

1.5.3. La mesa de Anotadores

1. La mesa de anotadores estará compuesta por dos **Anotadores** y, dependiendo de la prueba, un **Juez de Mesa** (Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite) o un **Anotador Central** (Kata, Expresión Técnica y Randori).
2. La mesa de anotadores estará desplazada con relación a la superficie del tapiz, para no estorbar al árbitro y a los competidores.
3. El **Juez de Mesa** o el **Anotador Central** estará sentado entre los **Anotadores**.
4. En la prueba de Randori, uno de los anotadores estará a cargo del cronómetro.

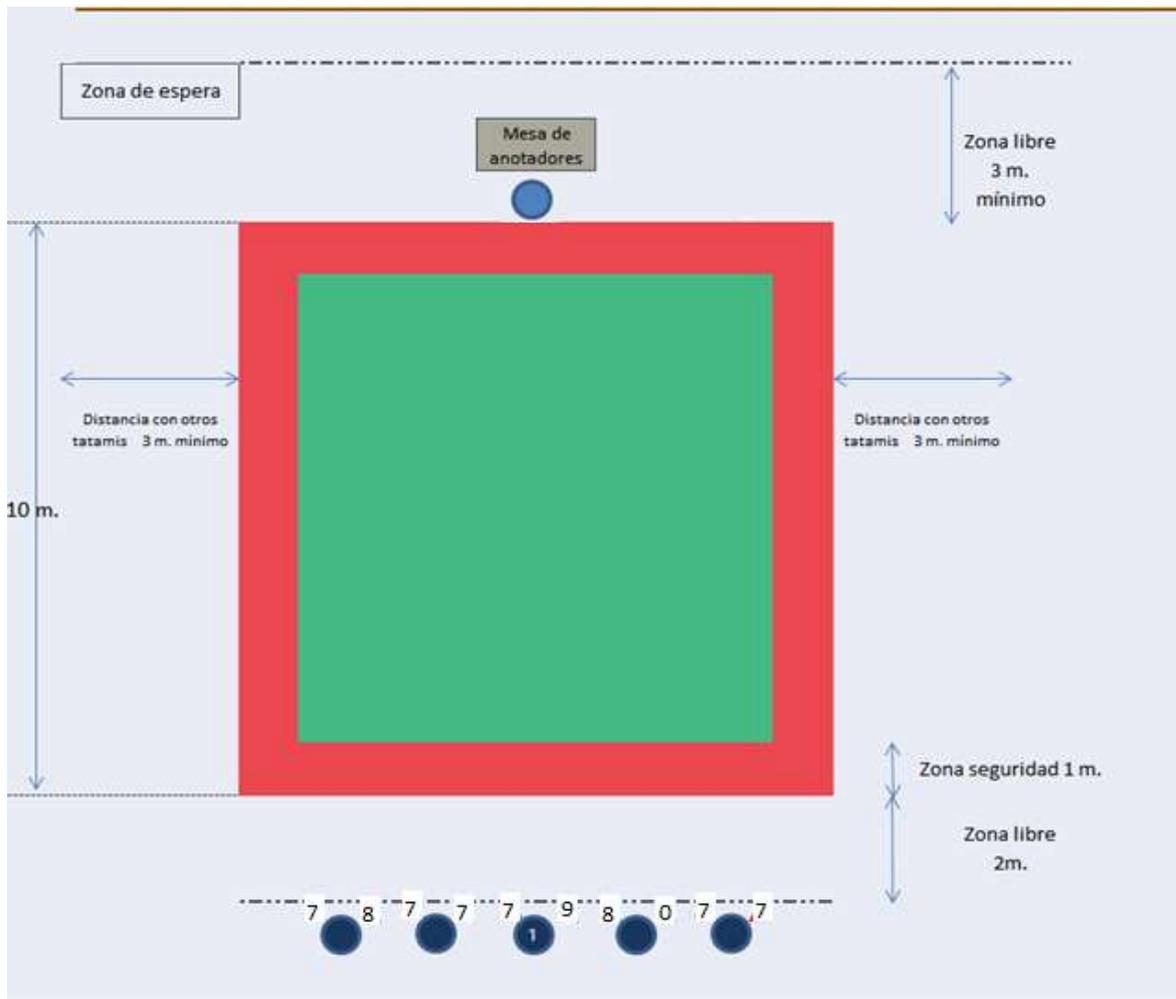
5. En la prueba de Goshin Shobu, un anotador tendrá a su cargo la hoja de puntuación de los dos competidores (Rojo-Aka o Azul-Ao). Para contabilizar los puntos, deberán igualmente vigilar que la alternancia de los ataques sea respetada.
6. En la prueba de Tai Jitsu Kumite, los **Anotadores** se encargarán de los cronómetros: uno de ellos registrará el tiempo total del combate y el otro se enfocará en el trabajo de suelo (Ne Waza). El **Juez de Mesa** se encargará de recoger las puntuaciones.

1.5.4. Jueces y Árbitros

1. En las pruebas de **Kata**, **Expresión Técnica** y **Randori** el número de jueces que forman el equipo arbitral de un tatami será de cinco. En estas pruebas no hay árbitro, solamente jueces, ejerciendo uno de ellos de Juez Central.
2. El equipo arbitral, en el Campeonato de España, estará formado siempre por cinco jueces. En campeonatos autonómicos en los que no sea posible contar con cinco jueces se podrá realizar excepcionalmente con tres jueces. En caso de contar únicamente con tres jueces, se computarán todas las notas.
3. En las pruebas de **Goshin Shobu** y **Tai Jitsu Kumite**, habrá un Árbitro Central, un Juez de Mesa y dos Jueces de Silla.

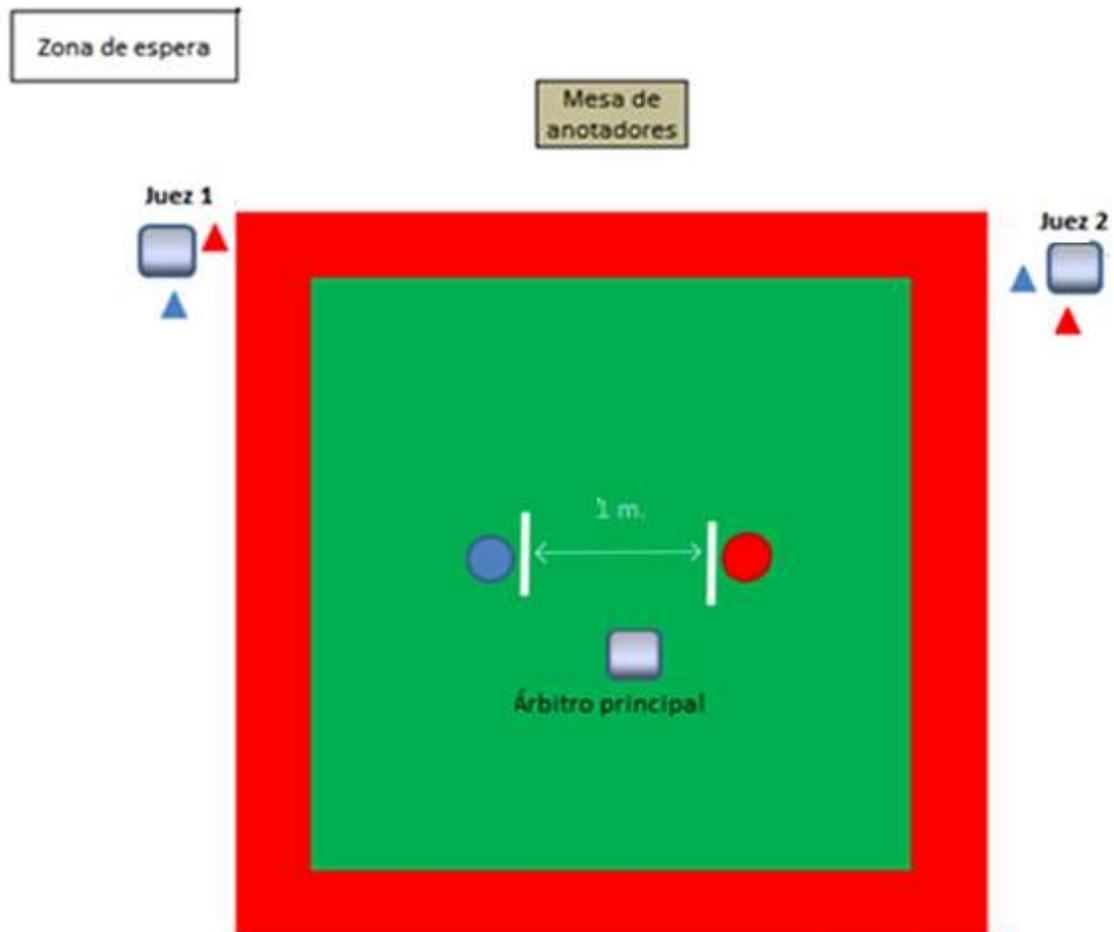
1.5.5. Disposición y dimensiones del área de competición

1.5.5.1. Disposición para las pruebas de Kata, Expresión Técnica y Randori



Nota: Las zonas de seguridad y las distancias marcadas, son iguales para el resto de modalidades.

1.5.5.2. Disposición para las pruebas de Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite



1.6. UNIFORMIDAD OFICIAL

1. Los árbitros y competidores deben llevar el uniforme oficial tal como está descrito en los apartados [1.6.1 \(ÁRBITROS Y JUECES\)](#) y [1.6.2 \(COMPETIDORES\)](#).
2. La comisión de arbitraje excluirá a todo juez, oficial o competidor que no se ajuste a las normas de vestimenta.

1.6.1. Árbitros y Jueces

1. Los árbitros y jueces deben llevar durante toda la competición el uniforme oficial designado por la comisión de arbitraje.
2. Uniforme oficial de jueces y árbitros:
 - Chaqueta azul marino recta. No se permite chaqueta cruzada ni que se porten pines sobre la chaqueta.
 - Camisa blanca con mangas cortas o largas (definidas de antemano por la comisión de arbitraje para el evento), según las condiciones climáticas predominantes. La camisa irá metida por dentro de la cintura del pantalón.
 - Corbata oficial del departamento nacional o autonómico. En su defecto, azul oscuro y sin dibujos llamativos.
 - Pantalón gris, liso y sin vueltas.
 - Calcetines azul oscuro o negro sin dibujo.
 - Zapatillas de arbitraje o zapatos negros para andar por los tatamis, y por el suelo si el reglamento interior de las instalaciones deportivas lo exige.
 - Silbato negro con cordón blanco.
 - Árbitros y jueces con el pelo largo pueden llevar elementos discretos (horquillas, pinzas...) para mantener recogido el cabello durante toda la competición.
 - No se portará reloj en las muñecas durante la competición.

Los oficiales podrán llevar el mismo uniforme que árbitros y jueces.

3. Cuando la comisión de arbitraje dé su acuerdo, los oficiales y jueces podrán ser autorizados a quitarse la chaqueta.

1.6.2. Competidores

1. Los competidores deben llevar un Keikogi blanco sin inscripción, banda ni ribete. Sólo puede estar visible la marca de origen de los fabricantes del Keikogi en los lugares normalmente aceptados así como en la manga derecha el sponsor (en caso de que lo hubiera) en un tamaño de 12x8cm como máximo.

2. El Keikogi deberá estar limpio, seco, sin rotos ni descosidos.
3. Será opcional portar los siguientes emblemas:
 - Los Keikogi específicos de nuestra disciplina, con el escudo sobre la manga izquierda y los ideogramas (kanjis) “Nihon Tai Jitsu” en la solapa izquierda de la chaqueta están igualmente autorizados.
 - Podrá llevarse un escudo representativo del club o federación (12x8 cm como máximo) en la zona izquierda del pecho y/o la marca del Keikogui en el pecho derecho.
 - Podrá llevarse el emblema de la Federación autonómica (12x8 cm como máximo) en la zona izquierda del pecho y/o el emblema de la Federación española (20x10 cm máximo) en la manga izquierda. En su defecto podrán ser sustituidos por el patrocinador autorizado.
4. Los cinturones deben tener cerca de 5 cm. de anchura, estando lo suficientemente ajustado como para evitar que la chaqueta quede suelta. Las puntas sobrepasarán unos 20-30 cm. por cada lado del nudo.
5. El apartado anterior, relativo a al cinturón, será aplicable a las fases finales, puntuadas mediante banderas, de las pruebas de **Kata, Expresión Técnica y Randori**.
6. Se procurará que los competidores no porten cinturones de grado durante la competición.
 - Durante las fases de clasificación de las pruebas de **Kata, Expresión Técnica y Randori**, podrá llevar el competidor o pareja un cinturón de color rojo (*AKA*) o azul (*AO*).
 - En las fases finales de las pruebas de **Kata, Expresión Técnica y Randori** y en las pruebas de **Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite**, llevará el color de cinturón que le corresponda según el sorteo.
7. La chaqueta cuando está atada a la cintura por el cinturón debe ser de una longitud mínima tal que cubra las caderas, pero no debe sobrepasar el medio muslo.
8. El personal femenino portará obligatoriamente camiseta interior blanca bajo su Keikogi. Ésta prenda será lo suficientemente larga para ser metida por dentro del pantalón.
9. El uso de camiseta interior está prohibido para el personal masculino.
10. Las mangas de la chaqueta deben estar comprendidas entre la mitad del antebrazo y las muñecas y no pueden estar remangadas.

11. Los pantalones deben ser de una longitud suficiente para cubrir por lo menos 2/3 de la tibia y no pueden estar remangados.
12. Deberán tener los cabellos limpios. Cortados o sujetos a una longitud tal, que no molesten el buen desarrollo de la competición.
 - No está autorizado la banda de cabeza (Hachimaki).
 - Cuando los jueces consideren que un competidor/a tiene los cabellos demasiado largos y/o demasiado sucios, pueden, con acuerdo de la comisión de arbitraje, procederá a advertirle de forma verbal al respecto.
 - Si no pusiese solución al respecto, será excluido/a de la competición.
13. Los broches y horquillas están prohibidos.
 - Igualmente, otros objetos como: cadenas, anillos, relojes, pendientes, etc.
 - Tampoco estará permitido el uso de gafas cuando pueda resultar peligroso para el buen desarrollo de la competición.
 - Las lentes de contacto blandas están autorizadas bajo responsabilidad del competidor.
14. Para el personal masculino está autorizado el uso de coquilla. Ésta se llevará bajo el Keikogui. Otras protecciones están prohibidas excepto para la prueba de Tai Jitsu Kumite, que deberán usarse protecciones homologadas. Dichas protecciones se especificarán en la circular del campeonato.
15. El empleo de vendas o soporte de una herida debe ser aprobado por la comisión de arbitraje, según el consejo del médico oficial.
16. Cuando un competidor llegue al área de competición con un uniforme no autorizado, le será concedido un minuto para remediarlo. Si no solucionase el problema, será descalificado.

1.7. ORGANIZACIÓN

1.7.1. El Comité de Organización Deportiva (C.O.D.)

1. El Comité de Organización Deportiva tiene como misiones:
 - La coordinación del servicio de seguridad.
 - La recepción de los competidores y el control de documentación.
 - Evitar el acceso a la zona de competición a todas aquellas personas que no tengan acreditación, pertenezcan al servicio de seguridad o de arbitraje.
 - Administra los medios necesarios para el desarrollo de la competición (Informática, fotocopiadora, marcadores, banderines, micrófono, etc.).
 - Colocación de los diferentes tatamis.

- Anunciar las listas de competidores antes de la competición y de los cuadros de competición durante el desarrollo de la misma.
2. En general se encarga de todos los aspectos logísticos para que la competición se pueda desarrollar.

1.7.2. La Comisión de Arbitraje

1. Estará dirigida y coordinada a nivel nacional por el Director de la Comisión de Arbitraje del Departamento de Nihon Tai Jitsu.
2. Los miembros de dicha Comisión serán designados por éste y tendrán competencia para proponer a la Comisión Nacional la elaboración, modificación y aprobación de la presente Normativa, y de todas aquellas cuestiones relacionadas con el arbitraje a nivel nacional y territorial.
3. Las propuestas al respecto, llegarán a la comisión a través de los delegados de arbitraje de los distintos departamentos territoriales de Nihon Tai Jitsu o en su defecto del director del departamento de Nihon Tai Jitsu de dicha territorial.
4. Los delegados territoriales podrán participar en aquellas cuestiones relacionadas con la competición y la toma de decisiones que afecten al normal funcionamiento de la misma, tanto antes, como después de su celebración.

1.7.3. Director de la Comisión Nacional de Arbitraje

1. El director de la comisión tiene las siguientes competencias:
 - Supervisar la correcta aplicación de la normativa durante la competición.
 - Asegurar la buena preparación del torneo, consultando con el Comité de Organización todos los aspectos relacionados con la misma.
 - Designar y distribuir a los Jefes de Tatami en cada área y tomar las decisiones que puedan ser necesarias en función de los informes de los Jefes de Tatami.
 - Designar y distribuir a los jueces y oficiales de organización asignados a cada tatami.
 - Supervisar y coordinar las actuaciones del conjunto de oficiales de organización.
 - Nombrar oficiales de replazo cuando sea necesario para fomentar la igualdad y objetividad en la puntuación. (La composición del equipo arbitral no se puede cambiar a voluntad del Juez de Mesa, del Árbitro y los Jueces)

- Hacer averiguaciones para emitir un veredicto a propósito de una reclamación oficial.
- Emitir, previa consulta al Director Técnico del Departamento, un veredicto en los casos técnicos que pueden presentarse durante un encuentro, y para los cuales no hay nada estipulado en los reglamentos.
- De la decisión tomada se levantará acta para ser tenida en cuenta en situaciones análogas y posteriores revisiones del reglamento.
- Recopilar al término de la competición toda la documentación generada por la misma.
- Estudio de los informes emitidos por los Jefes de Tatami.

1.7.4. Jefes de Tatami

1. Cada Tatami contará con un jefe del mismo, que tendrá como misión:
 - Distribuir a los árbitros y jueces, para todos los combates y encuentros efectuados en su área de responsabilidad.
 - Supervisar las actuaciones de los árbitros y jueces de su área de responsabilidad y asegurar que los oficiales de organización que han sido nombrados están cualificados para efectuar las tareas para las que han sido designados.
 - Preparar un informe con sus recomendaciones, si ha lugar, sobre la actuación de los árbitros, jueces y oficiales de organización bajo su responsabilidad.
 - Este informe se remitirá a la Comisión de Arbitraje.

1.7.5. Jueces y Árbitros

1. Los jueces y árbitros son la máxima autoridad durante la competición.
2. Velarán por la óptima celebración de la misma, así como la correcta valoración de las diferentes fases de la competición.
3. Su máximo responsable será el Director de Arbitraje del Departamento de Nihon Tai Jitsu Nacional o Territorial según sea la naturaleza de la competición. En su defecto será la persona que la Comisión de Arbitraje designe como responsable de Arbitraje para la competición.
4. Atenderán a las indicaciones que les proporcione su jefe de tatami.
5. Su autoridad tiene vigencia durante todo el tiempo que dure la competición, pudiendo sancionar a cualquier competidor o coach que no demuestre un

comportamiento adecuado, aunque en ese momento no se encuentre compitiendo dentro de un tatami.

1.7.6. **Oficiales de Organización Deportiva**

1. Los Oficiales de Organización Deportiva, deberán realizar todas las funciones asignadas a las mesas de anotadores y a la mesa central.
2. Realizarán todas aquellas tareas relativas a la competición que les sean encomendadas por el C.O.D. y por la Comisión de Arbitraje.
3. Cuando desempeñen sus funciones en la Mesa Central:
 - Recepcionarán las hojas de puntuación y generarán los cuadros de competición con los clasificados para las siguientes rondas.
 - Llamarán por megafonía a los competidores.
 - Cualquier otra actividad que sea atribuida a dicha mesa.
4. Cuando desempeñen sus funciones en las Mesas de Anotadores:
 - Anotarán los puntos otorgados a cada competidor, controlarán el tiempo de los Randori e informarán de las infracciones del mismo.
 - Verificarán la identidad de los competidores y vigilarán la alternancia entre Tori y Uke durante los combates.
 - Recepcionarán sus hojas de competición procedentes de Mesa Central y anotarán sus resultados.
 - Atenderán las indicaciones del jefe de tatami, del Juez Central y del Juez de Mesa.
5. Controlarán el correcto orden en la zona de competición, acceso a la misma y que los competidores se encuentren próximos a los tatamis en el momento previo al que deben competir.
6. Velarán por la correcta utilización de zonas de acceso exclusivo a los árbitros, oficiales y competidores. Así como del turno de espera para competir.
7. Serán designados 2 Oficiales de Organización como mínimo para cada Tatami. Es recomendable designar un tercero que se encargue del control de acceso al tatami por parte de los competidores. Igualmente velará por mantener la zona sin personal ajeno a la competición.

1.7.7. Los Delegados de Equipo

1. Cada equipo participante deberá tener un delegado debidamente acreditado.
2. Podrá ser uno de los competidores o el propio entrenador.
3. Sólo tendrán acceso hasta la zona de entrada a las áreas de espera.
4. Las funciones del delegado como responsable de los miembros de su equipo terminan cuando el oficial de organización deportiva correspondiente da aviso de participación a su competidor.
5. El Delegado será el encargado de presentar las reclamaciones, si hubiere lugar, a la Comisión de Arbitraje.

1.8. COMPORTAMIENTO Y CIRCULACIÓN

1. Previamente a la competición, los competidores deben pasar por el control de documentación.
2. Los miembros del C.O.D. irán a buscar a los competidores a las áreas de calentamiento que les sean asignadas, cuando su nombre sea anunciado.
3. Los competidores no pueden llevar nada al área de competición. (bolsa de deporte, botella de agua, etc.).
4. Cuando los competidores se presenten en el área de competición, deben llevar la vestimenta y equipo necesario conforme a los reglamentos específicos de cada una.

1.9. ENTRENADORES - COACH

1. Solo tendrán acceso al área de competición los coach (entrenadores) que estén debidamente acreditados y que se hayan inscrito previamente en la hoja de competición.
2. Deberá portar siempre y de forma visible su acreditación o autorización oficial.
3. Los coach deberán ir correctamente uniformados con el chándal de su federación o club.

4. Deberán contribuir en todo momento al buen desarrollo de la competición y mantener una actitud correcta y respetuosa, dirigiendo a sus competidores con moderación.

1.10. EL MÉDICO

1. Estará previsto un puesto médico, atendido por uno o varios profesionales de la sanidad designados por la organización.

1.11. DOCUMENTACIÓN UTILIZADA

- Hoja de puntuación de la fase de clasificación en Kata, Randori y Expresión Técnica
- Cuadro de eliminatorias en Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite, y fase final en Kata, Randori y Expresión Técnica
- Cuadro de repescas en Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite
- Hoja de puntuación en Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite
- Hoja de resultados finales.
- Ejemplo de autorización paterna.
- Identificaciones para oficiales de organización, entrenadores y delegados de equipo.

1.11.1. Observaciones

1. El papel de los Oficiales de Organización que hacen la función de anotadores es muy importante. Deberán poner especial atención a la anotación en las hojas de puntuación para el buen desarrollo de los combates.
2. En Goshin Shobu, los anotadores deberán igualmente velar por la alternancia de los papeles (Tori y Uke) en CADA ATAQUE, entre AKA y AO.
3. Por respeto a los competidores y el buen desarrollo de las pruebas, el Anotador Central o Juez de Mesa y los Anotadores, así como los Jueces y el Árbitro deberán cuidar de no cometer errores, y ante la duda no vacilarán para verificar y ponerse de acuerdo.
4. A fin de evitar confusiones entre los dos competidores, un Anotador deberá pedir a los competidores, antes del encuentro, confirmar su nombre en la mesa de anotadores asegurándose la buena asignación de los cinturones rojos y azules, así como los puntos.

1.11.2. Ejemplo de autorización paterna



AUTORIZACIÓN PATERNA

Yo D./Dña, _____ con
D.N.I. _____ y domicilio en _____ C/ _____
_____ nº _____ C.P. _____ Teléfono _____
_____ como padre/madre/tutor del competidor/a _____

Afiliado a la Federación Autonómica de Karate de _____

Le AUTORIZO a participar en la COMPETICIÓN

_____ que se celebrará en
_____, los próximos días _____ de
_____ de _____.

Y para que así conste, firmo el presente en _____ a _____ de _____ de 20__

FIRMA DEL PADRE, MADRE O TUTOR

Vº Bº FEDERACIÓN AUTONÓMICA
(firma y sello)

De la veracidad de los datos relacionados en esta hoja se responsabiliza la federación
Autonómica



PARTE II:

REGLAMENTO DE

COMPETICIÓN Y

ARBITRAJE

2.1. LA PRUEBA DE KATA

2.1.1. Definición

1. En esta prueba el competidor o pareja realizará una serie de movimientos preestablecidos de la manera más exacta posible, esto se conoce como Kata.
2. El kata elegido debe ser uno que la Comisión Técnica Nacional de Nihon Tai Jitsu reconozca como perteneciente al conjunto técnico de Nihon Tai Jitsu. ([Véase apartado 2.1.4 Listado Oficial de Katas](#)).

2.1.2. Modalidades

- **Modalidad individual:** el competidor realizará Kata Básicos en todas las vueltas o eliminatorias, en todas las categorías.
- **Modalidad Parejas:** La pareja competidora realizará un Kata Básico sincronizadamente, o bien un kata fundamental o superior.

2.1.3. Categorías y requisitos

1. La competición de kata será mixta en todas las categorías, tanto individual como por parejas.
2. Se desarrolla en las siguientes categorías: benjamín, alevín, infantil, juvenil, cadete, junior y sénior.
3. Durante la competición los contendientes deberán realizar sólo katas que estén recogidos en el listado oficial. ([Véase apartado 2.1.4 Listado Oficial de Katas](#)).
4. La mesa será informada de la elección del kata antes del comienzo de cada vuelta.

2.1.4. Listado oficial de katas

1. En la modalidad individual todas las categorías presentarán katas básicos en todas las rondas.
2. En la modalidad por pareja, el tipo de kata que debe realizar en cada ronda según su categoría será el siguiente:

Categoría	1º vuelta	2º vuelta
Benjamín	Kata básico	Kata básico
Alevín	Kata básico	Kata básico
Infantil	Kata básico	Kata básico
Juvenil	Kata básico	Kata básico
Cadete	Kata básico o fundamental	Kata fundamental
Junior	Kata básico o fundamental	Kata fundamental
Sénior	Kata básico o fundamental	Kata superior

- En categorías Benjamín, Alevín e Infantil los competidores podrán realizar el mismo kata en todas las vueltas.
- En categorías Juvenil, Cadete, Junior y Sénior los competidores deberán realizar un kata distinto en cada vuelta.
- La Comisión de Competición podrá decidir la división de algunas categorías de edad en función del grado y/o sexo e los participantes. En ese caso, se anunciará la adaptación de los requisitos de kata en cada división.

3. Los katas autorizados son los siguientes:

Katas Básicos	Nihon Tai Jitsu Primer Kata Nihon Tai Jitsu Segundo Kata Nihon Tai Jitsu Tercer Kata
Katas Fundamentales	Nihon Tai Jitsu No Kata Shodan Nihon Tai Jitsu No Kata Sandan Nihon Tai Jitsu No Kata Yondan Kihon Kata IchiBan
Katas Superiores	Tai Sabaki No Kata Juni No Kata Hyori No Kata Nihon Tai Jitsu No Kata Godan (a elegir, una serie entre las 4) Dai Ni No Kata

- La organización podrá limitar el número de Katas en la convocatoria del campeonato.

2.1.5. Criterios de valoración

1. La realización del Kata guardará el protocolo tradicional de Nihon Tai Jitsu.
2. En la ejecución de los Kata se deberá mostrar el perfecto conocimiento de los mismos, lo que implica comprender el significado y propósito de cada uno de sus movimientos y de los principios tradicionales que contiene.

3. Al valorar la realización de un competidor o pareja, los jueces tendrán en cuenta los siguientes factores para determinar la buena ejecución de los Kata:
 - Realización del kata dentro del área de competición.
 - Orden correcto de los movimientos y realización en la dirección apropiada (*Embusen*).
 - Respeto a las características técnicas propias de Kata y del Kihon Waza que comprende.
 - Ejecución con adecuado uso del vigor (*Kime*), fluidez, ritmo, velocidad, equilibrio y control de la respiración.
 - Focalización adecuada de la atención (*Chakugan*) y concentración (*Zanshin*)
 - En la evaluación de la ejecución también se deberán tener en cuenta otros puntos, tales como la dificultad del kata presentado.
4. Además de los factores antes señalados, en kata por parejas, otros factores que se tomarán en consideración serán:
 - Ejecución sincronizada sin ayudas de gestos u otros refuerzos externos.
 - Los kata de base se ejecutarán simultáneamente y en paralelo.
 - Los miembros de la pareja deben guardar una distancia entre ellos que les permita ejecutar el kata evitando molestarse y salirse del área de competición
 - En los kata fundamentales y superiores se valorará la coordinación con el compañero ajustando el tiempo de acción, distancia y la dirección, el punto del ataque y la respuesta según a los cánones establecidos.
 - Demostración de espíritu marcial, sin caer en la teatralidad, manteniendo riguroso control de las acciones en los katas.

2.1.6. Penalizaciones y descalificación

1. Se tendrá en cuenta de cara a la valoración de la actuación tres tipos de faltas: leves, graves y muy graves.
 - **Leve:** Se penalizarán hasta 0'5 puntos.
 - i. Afecta a la mejor o peor realización de las técnicas, al protocolo de presentación en el tatami y al aspecto personal.
 - **Grave:** Se penalizarán desde 0'6 hasta 1 puntos.
 - i. Se omite algún movimiento.
 - ii. Errores constantes e importantes en aspectos y principios fundamentales de nuestra disciplina.
 - iii. Modificación de manera significativa la ejecución de las técnicas, poniendo en peligro a su compañero o a él mismo.

- **Muy Grave:** Se penalizarán con más de 1 puntos.
 - i. Aquella en la que se omitan los principios y fundamentos del Nihon Tai Jitsu o las dudas notorias e interrupciones prolongadas.
 - ii. Faltas de respeto a los árbitros, jueces y personal de organización.

- 2. **Eliminación:** Un competidor o pareja deberá obtener la puntuación mínima o perderá un encuentro de eliminatoria cuando:
 - No anuncien el Kata o realicen un Kata distinto al anunciado.
 - Varíe el kata ostensiblemente respecto del modelo oficial fijado por el Departamento Nacional de Nihon Tai Jitsu.
 - Realicen un Kata no incluido en la lista oficial o que no corresponda a su categoría.
 - El competidor o pareja que repita kata no estando autorizado para ello.
 - Si el kata no se ajusta al reglamento o se comete alguna otra irregularidad, el juez central deberá llamar a los otros jueces para llegar a un veredicto común.
 - Si un competidor es eliminado, el Juez central reunirá al equipo arbitral y tras deliberar, lo anunciará cruzando y descruzando las banderas delante de él e indicando seguidamente el ganador si estamos en la fase final, o bien indicando la puntuación mínima en caso de estar en la fase de clasificación. Esta puntuación representará todas las puntuaciones computables de la ronda.
 - Cualquier otro comportamiento sobrevenido que la comisión de arbitraje o comisión de organización considere meritoria de dicha sanción.

- 3. **Descalificación:** Un competidor o pareja será descalificado de la competición cuando:
 - Cometa faltas de respeto airadas o reiteradas contra un árbitro, juez, oficial de organización o cualquier miembro organizador de la competición.
 - Su entrenador/coach cometa faltas de respeto airadas o reiteradas contra un árbitro, juez, oficial de organización o cualquier miembro organizador de la competición.
 - Agreda intencionadamente a un rival.
 - Realice las técnicas de modo violento y peligroso para el compañero, y no corrija su actuación tras haberle llamado al orden anteriormente (Falta grave).
 - Se dirija a los árbitros, jueces, organizadores o público de manera despectiva, y no corrija su actitud tras haberle llamado al orden anteriormente (Falta muy grave).
 - Cualquier otro comportamiento sobrevenido que la comisión de arbitraje o comisión de organización considere meritoria de dicha sanción.

2.2. LA PRUEBA DE RANDORI

2.2.1. Definición

1. Consiste en presentar con un compañero una forma de combate preparado (Randori), respetando el espíritu y principios fundamentales del Nihon Tai Jitsu.
2. El Randori se compone de encadenamientos de ataques y defensas simulando una contienda entre los dos adversarios.
3. Deberá existir alternancia en los ataques y defensas entre Tori y Uke. No se considerará un Randori válido aquel en el que sólo un competidor ataca y el otro siempre defiende.

2.2.2. Categorías y requisitos

1. La competición de randori será mixta en todas las categorías, tanto individual como por parejas.
2. Se desarrolla en las siguientes categorías: juvenil, cadete, junior y sénior.

2.2.3. Duración del Randori

1. La duración del Randori irá en función de la categoría:
 - **Juvenil:** Entre 30 y 40 segundos.
 - **Cadete:** Entre 40 y 50 segundos.
 - **Junior:** Entre 50 y 60 segundos
 - **Sénior:** Entre 50 y 60 segundos. Deberán incluir dos técnicas contra armas una cada uno, como mínimo.
2. El tiempo se computará de la siguiente manera:
 - **Inicio:** Primer contacto entre miembros de la pareja.
 - **Final:** Abandono de uke o aplicación de técnica finalizadora del combate.
 - Se permitirá una tolerancia máxima de 5 segundos por exceso o por defecto en el tiempo de ejecución.
3. La mesa indicará al finalizar el randori, mediante una bandera o gesto estipulado por la organización, si el randori no se ha adecuado por defecto al tiempo establecido para cada categoría. Así mismo detendrá el randori mediante un toque prolongado de silbato, cuando éste haya sobrepasado el tiempo estipulado.

4. Cuando un equipo no se ajuste al tiempo, por exceso o por defecto, podrá ser considerado como falta grave o muy grave. La consideración de la falta entre grave o muy grave dependerá de la categoría y del grado de infracción sobre el tiempo estipulado para la misma.
5. Si en las fases finales el tiempo no es respetado por ninguno de los dos equipos, los jueces se reunirán antes de dar su decisión. En este caso, el Juez Central anunciará el equipo ganador.

2.2.4. Armas

1. Las armas autorizadas son las siguientes:
 - **Tanto:** Cuchillo tradicional japonés.
 - **Tanbo:** Bastón corto japonés de entre 30 cm. y 50 cm. de longitud.
 - **Hanbo:** Bastón medio japonés de entre 90 cm. y 100 cm. de longitud.
2. Las armas no deberán presentar riesgos para los participantes ni para los árbitros.
3. Deberán ser de madera y serán aportadas por los competidores. La solidez deberá ser evidente y no podrán tener decoraciones vistosas (cintas de colores, fundas, etc.).
4. Las armas que no respeten estos principios no estarán autorizadas para usarse durante la competición. Los jueces tendrán total libertad para autorizar o prohibir un arma.
5. La organización podrá, por motivos de seguridad y de igualdad entre competidores, aportar las armas oficiales para el correcto desarrollo de la competición.

2.2.5. Criterios de valoración

1. Los randori deberán responder a los siguientes criterios:
 - Respetar los principios fundamentales del Nihon Tai Jitsu
 - Correcta ejecución y variedad técnica
 - Evitarán la brutalidad y falta de control, blocajes, técnicas fuertes o con excesivo contacto
 - Realismo. Se podrán penalizar los encadenamientos excesivamente teatralizados
 - Eficacia real de las técnicas
 - Vistosidad y potencia de ejecución (*Kime*)
 - Control en las técnicas y respeto a la seguridad física de uke
 - Equilibrio, ritmo y velocidad
 - Viveza. Que los competidores sientan el combate como real

- Coordinación con el compañero
- Espíritu y actitud marcial
- Control del arma durante y después de la acción
- Sutemi Waza: Se penalizará el excesivo uso de los mismos si no se aplican como último recurso ante una defensa, según marcan los principios fundamentales del Nihon Tai Jitsu
- Las técnicas producidas durante los encadenamientos del randori deben ser controladas, desviadas, o esquivadas por el compañero
- Sólo la última técnica tendrá control final con abandono de Uke
- Se admite, como en un verdadero combate, que cada adversario pueda recibir golpes con control de los mismos
- El Randori se podrá componer con todas las técnicas normalmente utilizadas en Nihon Tai Jitsu.
- Deberán ser realizadas siguiendo sus principios y fundamentos técnicos.

2.2.6. Penalizaciones y descalificación

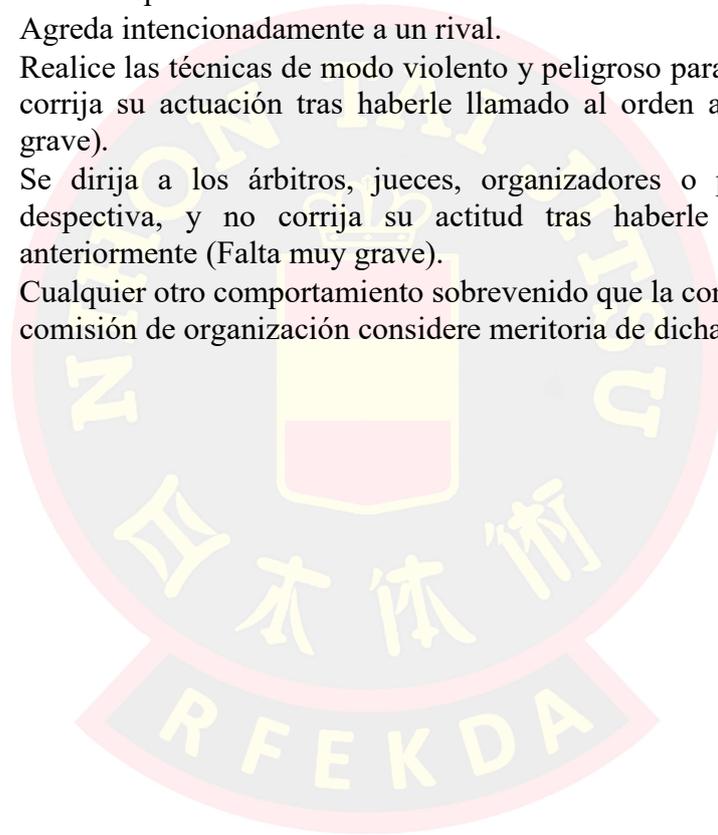
1. Se tendrá en cuenta de cara a la valoración de la actuación tres tipos de faltas: leves, graves y muy graves.
 - **Leve:** Se penalizarán hasta 0'5 puntos.
 - i. Afecta a la mejor o peor realización de las técnicas, al protocolo de presentación en el tatami y al aspecto personal.
 - **Grave:** Se penalizarán desde 0'6 hasta 1 puntos.
 - i. Errores constantes e importantes en aspectos y principios fundamentales de nuestra disciplina.
 - ii. Modificación de manera significativa la ejecución de las técnicas, poniendo en peligro a su compañero o a él mismo.
 - **Muy Grave:** Se penalizarán con más de 1 puntos.
 - i. Aquella en la que se omitan los principios y fundamentos del Nihon Tai Jitsu
 - ii. Dudas notorias e interrupciones prolongadas.
 - iii. Faltas de respeto a los árbitros, jueces y personal de organización.
2. Eliminación: Una pareja deberá obtener la puntuación mínima o perderá un encuentro de eliminatoria cuando:
 - Realicen un Randori que no se ajusta al reglamento o no cumple con los requisitos necesarios.
 - Si en el Randori se comete alguna otra irregularidad, el juez central podrá llamar a los otros jueces para llegar a un veredicto común.
 - Si un competidor es eliminado, el Juez central reunirá al equipo arbitral y tras deliberar, lo anunciará cruzando y descruzando las banderas delante de él e indicando seguidamente el ganador si estamos en la fase final, o bien indicando la puntuación mínima en caso de estar en la fase de clasificación.

Esta puntuación representará todas las puntuaciones computables de la ronda.

- Cualquier otro comportamiento sobrevenido que la comisión de arbitraje o comisión de organización considere meritoria de dicha sanción.

3. Descalificación: Una pareja será descalificado de la competición cuando:

- Cometa faltas de respeto airadas o reiteradas contra un árbitro, juez, oficial de organización o cualquier miembro organizador de la competición.
- Su entrenador/coach cometa faltas de respeto airadas o reiteradas contra un árbitro, juez, oficial de organización o cualquier miembro organizador de la competición.
- Agreda intencionadamente a un rival.
- Realice las técnicas de modo violento y peligroso para el compañero y no corrija su actuación tras haberle llamado al orden anteriormente (Falta grave).
- Se dirija a los árbitros, jueces, organizadores o público de manera despectiva, y no corrija su actitud tras haberle llamado al orden anteriormente (Falta muy grave).
- Cualquier otro comportamiento sobrevenido que la comisión de arbitraje o comisión de organización considere meritoria de dicha sanción.



2.3. LA PRUEBA DE EXPRESIÓN TÉCNICA

2.3.1. Definición

1. En la prueba de Expresión Técnica los dos participantes tratan de demostrar, mediante unas series de defensas frente a ataques preestablecidos, su conocimiento y dominio de los distintos elementos que forman el bagaje técnico del Nihon Tai Jitsu.
2. Con el fin de adaptarse a cada categoría, se establecen distintos niveles progresivos tanto en los ataques como en las defensas y en la variedad de estos.
3. Los componentes de cada pareja participante presentan su trabajo con los ataques seleccionados por ellos mismos respetando las condiciones marcadas para cada edad.

2.3.2. Categorías y requisitos

1. La competición de Expresión Técnica será mixta en todas las categorías.
2. Se desarrolla en las siguientes categorías: benjamín, alevín, infantil, juvenil, cadete y junior.
3. Los ataques para presentar en cada categoría serán los siguientes:
- 4.

CATEGORÍA	ATAQUES	OBSERVACIONES
BENJAMÍN Hasta 7 años	1 Atemi 2 Agarres frontales 1 Técnica de base (1ª o 2ª)	Cada competidor realiza dos grupos sin ser obligatorio seguir el orden.
ALEVÍN 8-9 años	1 Atemi 2 Agarres frontales 1 Técnica de base (1ª a 4ª)	Cada competidor realiza dos grupos sin ser obligatorio seguir el orden.
INFANTIL 10-11 años	1 Atemi 1 Agarres frontal 1 Agarre lateral 1 Técnica de base (1ª a 8ª)	Cada competidor realiza dos grupos. <u>Es obligatorio</u> seguir el orden.

<p>JUVENIL 12-13 años</p>	<p>1 Atemi 1 Agarres frontal 1 Técnicas de base (1ª a 8ª) 1 Agarre lateral 1 Agarre dorsal 1 Técnicas de base (1ª a 8ª)</p>	<p>Cada competidor realiza tres grupos. <u>Es obligatorio</u> seguir el orden. Cada competidor deberá realizar una Técnica de Base.</p>
<p>CADETE 14-15 años</p>	<p>1 Atemi 1 Agarres frontal 1 Agarre lateral 1 Agarre dorsal 1 Ataque tanbo 1 Técnicas de base (1ª a 8ª)</p>	<p>Cada competidor realiza tres grupos. <u>Es obligatorio</u> seguir el orden.</p>
<p>JUNIOR 16-17 años</p>	<p>1 Atemi 1 Agarres frontal 1 Agarre lateral 1 Agarre dorsal 1 Ataque tanbo 1 Ataque en el suelo</p>	<p>Cada competidor realiza tres grupos. <u>Es obligatorio</u> seguir el orden.</p>

Para consultar el listado de ataques recomendados en cada grupo de ataques véase el [anexo I](#)

2.3.3. Criterios de valoración

- La prueba de Expresión Técnica deberá guiarse por los siguientes criterios:
 - Respetar los principios fundamentales del Nihon Tai Jitsu
 - La presentación se ajustará al protocolo tradicional de Nihon Tai Jitsu
 - Deberán realizarse los grupos de defensa ante los ataques señalados para cada categoría sin variar los mismos
 - Los ataques por parte de Uke deben realizarse con el mayor realismo posible atendiendo a la edad de los competidores
 - Las técnicas empleadas como forma de defensa deben ser adecuadas para el grupo de edad en el que se ejecutan. No se permite respuesta por luxación y/o estrangulación en las categorías Benjamín, Alevín, Infantil y Juvenil. Así mismo, no se permite la respuesta de técnicas de sutemi waza que contengan una palanca articular o una estrangulación en el mismo.

2.3.4. Penalizaciones y descalificación

- Se tendrá en cuenta de cara a la valoración de la actuación tres tipos de faltas: leves, graves y muy graves.

- **Leve:** Se penalizarán hasta 0'5 puntos.
 - i. Afecta a la mejor o peor realización de las técnicas, al protocolo de presentación en el tatami y al aspecto personal.
 - **Grave:** Se penalizarán desde 0'6 hasta 1 puntos.
 - i. Errores constantes e importantes en aspectos y principios fundamentales de nuestra disciplina.
 - ii. Modificación de manera significativa la ejecución de las técnicas, poniendo en peligro a su compañero o a él mismo.
 - iii. Error evidente en la realización de la técnica de base.
 - **Muy Grave:** Se penalizarán con más de 1 puntos.
 - i. Aquella en la que se omitan los principios y fundamentos del Nihon Tai Jitsu
 - ii. Dudas notorias e interrupciones prolongadas.
 - iii. Omisión de algún grupo de ataque.
 - iv. Faltas de respeto a los árbitros, jueces y personal de organización.
4. Eliminación: Una pareja deberá obtener la puntuación mínima o perderá un encuentro de eliminatoria cuando:
- Realicen un trabajo que no se ajusta al reglamento o no cumple con los requisitos necesarios.
 - Si en el trabajo se comete alguna otra irregularidad, el juez central podrá llamar a los otros jueces para llegar a un veredicto común.
 - Si una pareja es eliminada, el Juez central reunirá al equipo arbitral y tras deliberar, lo anunciará cruzando y descruzando las banderas delante de él e indicando seguidamente el ganador si estamos en la fase final, o bien indicando la puntuación mínima en caso de estar en la fase de clasificación. Esta puntuación representará todas las puntuaciones computables de la ronda.
 - Cualquier otro comportamiento sobrevenido que la comisión de arbitraje o comisión de organización considere meritoria de dicha sanción.
5. Descalificación: Una pareja será descalificada de la competición cuando:
- Cometa faltas de respeto airadas o reiteradas contra un árbitro, juez, oficial de organización o cualquier miembro organizador de la competición.
 - Su entrenador/coach cometa faltas de respeto airadas o reiteradas contra un árbitro, juez, oficial de organización o cualquier miembro organizador de la competición.
 - Agreda intencionadamente a un rival.
 - Realice las técnicas de modo violento y peligroso para el compañero, y no corrija su actuación tras haberle llamado al orden anteriormente (Falta grave).
 - Se dirija a los árbitros, jueces, organizadores o público de manera despectiva, y no corrija su actitud tras haberle llamado al orden anteriormente (Falta muy grave).



- Cualquier otro comportamiento sobrevenido que la comisión de arbitraje o comisión de organización considere meritoria de dicha sanción.



2.4. LA PRUEBA DE GOSHIN SHOBU

2.4.1. Definición

1. La competición de Goshin Shobu es la aproximación más real posible, de forma controlada, de la expresión técnica de nuestra disciplina y de su aplicación a la realidad. En ella los nihon taijitsukas pueden expresar ante ataques conocidos, pero no esperados el espíritu defensivo del Nihon Tai Jitsu.
2. Dentro del espíritu de la prueba se debe hacer especial énfasis en el concepto de la “prosperidad mutua” (Jita Kyoei) en el que Uke colabora con Tori siendo leal en el ataque y no realizando acciones de oposición a los estímulos transmitidos por Tori. En la misma medida, Tori demuestra dicho espíritu realizando técnicas en las que controla de forma eficaz y sin poner en peligro a Uke. Demostrando con dichas acciones la importancia de este precepto propio de las artes marciales modernas y tan presente en las raíces de nuestra disciplina.
3. En esta modalidad de competición se enfrentan dos adversarios, pero con la particularidad de que uno hace de Uke y el otro de Tori. Esto quiere decir que 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 dejará trabajar de acuerdo a los estímulos transmitidos por Tori sin ofrecer resistencia u oposición ni aportar ayuda.

2.4.2. Categorías y requisitos

CADETE FEMENINO	JUNIOR FEMENINO	SENIOR FEMENINO	CADETE MASCULINO	JUNIOR MASCULINO	SENIOR MASCULINO
Menos de 40 kg	Menos de 50 kg	Menos de 60 kg	Menos de 50 kg	Menos de 60 kg	Menos de 70 kg
40-50 kg	50-60 kg	60-70 kg	50-60 kg	60-70 kg	70-80 kg
40-50 kg	60-70 kg	70-80 kg	60-70 kg	70-80 kg	80-90 kg
Desde 60 kg	Desde 70 kg	Desde 80 kg	Desde 70 kg	Desde 80 kg	Desde 90 kg

1. En la circular del campeonato podrán variar los rangos de pesos de las diferentes categorías. Siempre prevalecerán los establecidos en la circular.
2. Tras conocer el número de inscripciones en cada categoría, el comité de organización podrá modificar los rangos de pesos para adaptarlos al número de inscritos avisando debidamente a los directores territoriales (o de los clubes participantes).

2.4.3. Desarrollo de la prueba

1. En el sorteo se establecerá a quien le corresponde ser AKA (rojo) o AO (azul). Aka será quien haga primero de Tori y posteriormente intercambiarán el papel de Uke y Tori, realizando un ataque cada uno. Atacará siempre en primer lugar AO AZUL.
2. En las competiciones por equipos, estos serán de un número de miembros impar (3, 5, etc.) y dicho número se especificará en la convocatoria de la competición a desarrollar.
3. El Árbitro y los Jueces se colocarán en sus posiciones respectivas y, después del intercambio de saludos entre los competidores, el Árbitro hará entrar a los competidores que se saludarán de nuevo antes del inicio de la ronda de ataques.
4. 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.
5. Los competidores deben saludarse correctamente.
6. Después de los saludos protocolarios, el encuentro se desarrollará de la siguiente manera:
 - El Árbitro anunciará GOSHIN SHOBU, KAMAE.
 - En ese momento el competidor, que ha sido designado por sorteo como defensor (Tori), se pondrá en guardia de su libre elección. El atacante (Uke) está en con guardia mixta de izquierda.
 - El Árbitro anuncia en voz alta HAJIME.
 - Uke realiza el primer ataque. Con la técnica finalizada el arbitro dará la voz YAME, 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 arbitrales en Goshin Shobu (Anexo VI).
 - Se cambian los roles de Uke y Tori para la siguiente técnica, repitiendo nuevamente el desarrollo de los apartados anteriores hasta que cada competidor realiza, de forma alternativa, sus cinco ataques y defensas correspondientes hasta que concluye el combate.
 - Finalmente, el árbitro central anunciará el vencedor del encuentro de acuerdo con los criterios fijados.
7. Después de cada técnica efectuada, para que los dos Jueces levanten sus banderas al mismo tiempo, el Árbitro central 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. Igualmente, si hubiesen advertido que se ha cometido una penalización durante el ataque de Uke o la técnica de Tori por parte de cualquiera de los dos competidores la señalarán en ese momento.

8. Cuando se da la orden para realizar otro ataque, el Árbitro debe asegurarse de que ambos competidores están bien colocados 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.
9. Los ataques que se realizarán durante dicha prueba están prefijados, quedando a criterio del Uke, la elección del ataque correspondiente en cada bloque ([Véase Anexo II](#)).
10. Para las categorías Junior y Sénior, se realizarán cinco ataques de forma directa y sin amagos. Su realización se hará en el momento marcado por el Árbitro, siendo estos siempre y para todo tipo de encuentros los que se establecen a continuación:
 - ATEMI. Elegirá un ataque escogido del primer bloque.
 - MAE (FRONTAL). Elegirá un agarre escogido del segundo bloque.
 - YOKO (LATERAL). Elegirá un agarre escogido del tercer bloque.
 - USHIRO (DESDE ATRÁS). Realizará un agarre por detrás escogido del cuarto bloque.
 - ARMAS (TANTO o TANBO). Realizará un ataque con el arma que Uke decida, escogido del quinto bloque.
11. Para las categorías inferiores a Junior, se eliminará el último ataque, correspondiente al ataque con armas.
12. En los correspondientes a los grupos 3 y 4, Tori deberá permitir la finalización del agarre de Uke no pudiendo anticiparse al mismo.

2.4.4. Criterios de valoración

1. En primer lugar toda técnica deberá estar compuesta por las siguientes partes:
 - Tai Sabaki o Tai Sabaki y Atemi preparatorio para los ataques con agarre
 - Técnica principal
 - Finalización
2. APLICACIÓN TÉCNICA CORRECTA: Para que una técnica realizada tenga tal consideración, deberá cumplir todos los requisitos de los dos grupos siguientes:

- a) Primer Grupo:
 - Tai Sabaki ante los ataques, y Tai Sabaki más Atemi Preparatorio ante los agarres.
 - Respuesta inmediata en el momento que se produce el ataque.
 - Hacer abandonar al adversario o finalizar con Atemi definitivo, siempre que se mantenga el contacto físico entre Tori y Uke una vez acabada la técnica principal.
 - Control, por la seguridad de ambos, durante toda la aplicación de la técnica.
 - b) Segundo Grupo:
 - Buena forma Técnica.
 - Aplicación vigorosa y veloz.
 - Correcta actitud y Zanshin final.
3. Todas las técnicas pueden ser puntuadas con:
 - 3 PUNTOS (IPPON)
 - 2 PUNTOS (WAZA-ARI)
 - 1 PUNTO (YUKO)
 - 0 PUNTOS (TORIMASEN)
 4. (3 Puntos) IPPON. Se otorgará cuando la acción de respuesta cumpla todos los requisitos de ambos grupos.
 5. (2 Puntos) WAZA-ARI. Se otorgará cuando la acción de respuesta carezca de alguno de los requisitos del segundo grupo.
 6. (1 Punto) YUKO. Se otorgará cuando la acción de respuesta carezca de dos de los requisitos del segundo grupo.
 7. (0 Puntos) TORIMASEN. Se otorgará cuando la acción de respuesta carezca de alguno o varios de los requisitos del primer grupo. También se puede otorgar cuando, a pesar de cumplir con los requisitos del primer grupo, no cumple ninguno del segundo de forma muy evidente.
 8. En el caso de que TORI realice una técnica o un acto prohibido, los jueces deben señalarlo levantando la bandera del color del defensor (AKA o AO) y luego con sus dos banderas harán el gesto de TORIMASEN, es decir: no conceder punto e imponer la sanción correspondiente.

2.4.5. Criterios para la decisión final del encuentro

1. El vencedor de un encuentro de Goshin Shobu queda determinado por tres posibles formas de finalización, siendo estas las siguientes:
 - Puntos
 - Abandono técnico del contrario (KIKEN),
 - Descalificación del contrario durante un combate (HANSOKU o SHIKAKU)
2. En caso de empate, se decidirá basándose en las siguientes consideraciones y en el orden que se señalan:
 - Se dará ganador al que mayor número de IPPON haya obtenido.
 - En caso de que el empate persista, al que mayor número de WAZA-ARI haya obtenido.
 - En caso de que siga habiendo empate, se dará ganador al que menor número de sanciones haya acumulado, empezando por las de mayor grado.
3. En caso de no haber diferencia en los apartados anteriores, se realizará un desempate con un ataque de los pertenecientes a la lista oficial de Goshin Shobu elección del Árbitro. Dicho ataque será realizado alternativamente por los dos competidores. A la finalización de las dos técnicas el Árbitro solicitará HANTEI (decisión) y al oír el silbato los dos Jueces y el Arbitro Central levantarán directamente el banderín del color correspondiente al que consideren vencedor, AKA o AO, siendo el vencedor aquel que obtenga la mayoría de los tres votos.
4. Para la decisión (HANTEI), los jueces 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.
5. En las competiciones de equipos ganará aquel equipo que tenga mayor número de victorias parciales. En caso de empate se sumarán los puntos obtenidos por todos los competidores. Si persiste el empate se procederá de la misma forma que para la resolución de empates en categoría individual.

2.4.6. Equipo arbitral

1. Para cada encuentro, el equipo arbitral estará compuesto de:
 - Un Árbitro Central (SHUSHIN),
 - Dos Jueces (FUKUSHIN),
 - Un supervisor del encuentro / Juez de Mesa (KANSA).
 - Además, para facilitar las operaciones de competición, se designarán marcadores, anotadores y cronometradores de mesa.

2. Se colocarán Marcadores bien visibles, para los competidores y el público, que indiquen los puntos que van obteniendo, así como los puntos de sanción.
3. 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.
4. PROTOCOLO DE SALUDO ARBITRAL.
 - Al principio de un encuentro, el árbitro central 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 Central 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.

2.4.6.1. Poderes y deberes específicos de árbitros y jueces en la prueba de Goshin Shobu.

1. Los poderes y los deberes del Árbitro (SHUSHIN) serán los siguientes:
 - a) El Árbitro dirige la competición desde el anuncio, el inicio y fin de encuentro y si correspondiese su suspensión.
 - b) El Árbitro hará todos los anuncios. Cuando los Jueces hacen una señal, el Árbitro debe considerar su opinión y devolver un juicio.
 - c) La autoridad del Árbitro abarca el área de competición incluyendo todo su perímetro inmediato. Tiene el poder de:
 - Conceder IPPON, WAZA-ARI, YUKO o TORIMASEN
 - Imponer penalizaciones y advertencias (antes, durante y después del combate).
 - Obtener las opiniones de los Jueces, que también expresarán por medio de las banderas.
 - d) El Árbitro tiene una vía preponderante, pero debe respetar la mayoría.
 - Si los 2 jueces están de acuerdo, la puntuación de los 2 se mantiene.
 - El árbitro no puede subir o bajar la puntuación. Si la puntuación más baja dada por un juez es 2 puntos, el árbitro no puede conceder 1 punto. Si la puntuación más alta dada por un juez es 2 puntos, el árbitro no puede conceder 3 puntos. En cambio, si los jueces han dado 1 o 3 puntos, el árbitro puede conceder 1, 2 o 3 puntos, siendo recomendable que se mantenga en la media, aunque podrá decantarse por uno u otro juez.
2. 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.
 - c) Los Jueces observarán con atención las acciones de los competidores, y señalarán su opinión al Árbitro en los casos siguientes:
 - Cuando un competidor cometió una técnica o un acto prohibido, debiendo señalarlo con la penalización correspondiente.
 - Cuando observen la lesión o el malestar de un competidor.
 - Cuando uno o ambos competidores salen de la superficie de competición.
 - En otros casos, donde consideren necesario llamar la atención del Árbitro.
3. Los poderes y deberes del Juez de Mesa (KANSA):
- a) Su misión fundamental es controlar la correcta actuación de los Oficiales de Organización de la mesa de control
 - b) Informará al Árbitro del resultado cuando así se lo solicite.

2.4.7. Suspensión y fin del encuentro

1. El Árbitro parará el encuentro temporalmente cuando se encuentra frente a las situaciones siguientes, lo anunciará previamente con un YAME:
 - a) Cuando el Árbitro le ordena al competidor ajustar su KEIKOGI u OBI.
 - b) Cuando el Árbitro observa que un competidor ha cometido un acto o una técnica prohibida, o que un Juez le señale esto.
 - c) 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 oficial del campeonato, decidirá si puede continuar.

2.4.8. Penalizaciones

1. Con el fin de preservar el espíritu de la competición y del Nihon Tai Jitsu, así como la integridad de los competidores, se establecen penalizaciones para los diferentes actos prohibidos, que detallaremos a continuación.
2. El competidor que contravenga la presente normativa será avisado y si corresponde sancionado directamente con la penalización correspondiente a dicha falta.
3. La naturaleza de la penalización será anunciada por el Árbitro después de la correspondiente consulta entre el panel de jueces, si lo considera conveniente.

4. La repetición de una penalización en las siguientes técnicas se castigará con una penalización del grado siguiente a la impuesta con anterioridad no pudiendo reiterar el grado de la penalización.
5. Cuando se penalice a Uke, se adjudicará un IPPON a Tori en su defensa, y se le anotará a Uke la penalización.
6. Cuando la sanción se le otorgue a Tori, se le dará TORIMASEN a la defensa realizada y se le anotará la sanción.
7. En caso de descalificación (HANSOKU) de cualquier competidor, se le dará al contrario un IPPON por cada ataque no disputado.
8. Siempre se impondrán primero las sanciones y a continuación se otorgarán a Tori los puntos que procedan por la defensa realizada, salvo en el caso de que exista una penalización de HANSOKU o SHIKAKU, que implica la eliminación de uno de los dos competidores y dar como ganador al otro.
9. Tipos de penalizaciones:

CHUKOKU.	Advertencia sin puntos de sanción.
KEIKOKU.	1 punto de sanción.
HANSOKU-CHUI	2 puntos de sanción.
HANSOKU	3 puntos de sanción y eliminación del encuentro con pérdida de puntos.
SHIKAKU	Eliminación directa del torneo.

- a) 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.
- b) KEIKOKU. Un punto de sanción. Se impone por infracciones menores pero que han sido ya sancionadas con un CHUKOKU anterior. También se podrán penalizar con esta sanción directamente las acciones de:
 - Atemis con contacto leve fuera de zonas sensibles.
 - La falta de control leve en la realización de controles finales.
 - Movimientos que hagan perder demasiado tiempo (arreglar el Keikogi, tardar en ponerse en el sitio, etc.).
 - Salir del Área de competición.
 - Simular o exagerar una lesión con el fin de obtener ventaja por sanción del oponente (una vez que el médico de la competición certifique este

- hecho) esto incluye permanecer en el suelo un tiempo excesivo, sin lesión justificable.
- Desarreglar intencionadamente su propio Keikogi.
 - No atender a las instrucciones del árbitro.
 - Durante el transcurso de un encuentro no permanecer el entrenador en su posición.
 - Interrumpir el desarrollo del encuentro. Caso de que el entrenador contravenga esta norma, el competidor o competidores serán penalizados.
 - Comportamiento descortés reiterado.
 - 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.
- c) HANSOKU-CHUI. Dos 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. Son sancionables con esta penalización las siguientes acciones:
- Penalizaciones Generales.
 1. Provocar al oponente.
 2. Comportamiento descortés hacia los árbitros u otras faltas de comportamiento graves.
 3. Cualquier acto que pueda ser considerado contrario al espíritu del Nihon Tai Jitsu.
 4. 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 llegar a ser descalificado.
 - Penalizaciones a TORI:
 1. Atemis con un contacto fuerte fuera de zonas sensibles.
 2. La falta de control excesiva en la realización de controles finales.
 3. El contacto excesivo durante la realización de la técnica.
 4. La realización de las técnicas sin control, pero sin entrañar un peligro grave para Uke.
 5. Aplicación con falta de control de técnicas de dolor por presión en puntos vulnerables, morder, tirar de los pelos, etc...
 6. La falta de control reincidente en los controles finales.
 7. Insistir sobre una llave o estrangulación sin tener en cuenta los signos de dolor y abandono de Uke.
 - Penalizaciones a UKE:
 1. Desviar la dirección del ataque con la intención de alcanzar al adversario durante su Tai-Sabaki.
 2. Realizar el ataque fuera de distancia.

3. 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 un Atemi Preparatorio.
 4. Ejercer oposición o poner resistencia a las ejecuciones del otro competidor.
 5. Dejarse caer al suelo, o tirarse intencionadamente, con el objeto de no dar opción al adversario a encadenar sus técnicas.
- d) HANSOKU. Tres puntos de sanción y descalificación, perdedor del combate y de los puntos acumulados. Se impone por una infracción muy grave. Se podrá imponer por reiteración de una falta ya sancionada anteriormente con HANSOKU-CHUI. Se sancionarán con HANSOKU de forma directa las siguientes acciones:
- Atemis a la cara y a la cabeza o a otras zonas sensibles con exceso fuerte de contacto.
 - Los contactos de Atemi al cuello, garganta y testículos serán HANSOKU directo.
 - Contactos prohibidos reiterados.
 - Técnicas realizadas con falta de control que puedan tener consecuencias graves o la reincidencia en las leves.
 - Técnicas que ataquen al cuello o a la columna vertebral pudiendo ser lesivas.
 - Ataques reiterados a una zona lesionada levemente anteriormente durante el encuentro o en un encuentro anterior, que el médico de la competición haya dado su visto bueno para la continuación de la participación del competidor.
 - Ocultar una lesión susceptible de empeorar durante el encuentro.
 - Cualquier comportamiento descortés de un miembro de una Delegación Oficial.
- e) 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.
- Un SHIKAKU 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 SHIKAKU directamente.
 - SHIKAKU podrá ser otorgado por lo siguiente:

1. Cuando un contendiente comete un acto que perjudique la imagen, prestigio u honor del Nihon Tai Jitsu.
 2. Cuando un contendiente no obedece las órdenes de un árbitro.
 3. Cuando un contendiente se excite tanto que perturbe el normal desarrollo del combate.
 4. Cuando una acción o acciones de un contendiente son consideradas peligrosas o violen deliberadamente las reglas concernientes a Contactos Prohibidos y/o Actos Prohibidos.
 5. Cuando un contendiente insiste en volver al área de competición, en contra de las normas del torneo.
 6. Cuando un contendiente, o cualquier miembro de un equipo, comete otras acciones que se considere que violan las reglas del torneo.
10. Si Uke realiza cualquier tipo de oposición, o cualquier maniobra que entorpezca la libre actuación de Tori, será penalizado. Se penalizará con HANSOKU-CHUI por lo que se otorgará WAZA-ARI (dos puntos) para Tori. La segunda vez que ocurra esto se le penalizará con HANSOKU por lo que se otorgará IPPON (tres puntos) a Tori y Uke será descalificado para todo el encuentro de Goshin Shobu, perdiendo todos sus puntos y otorgando a Tori un IPPON por cada ataque no disputado. Dicha penalización también tendrá la misma validez en caso de competición por equipos.
11. Los competidores deben saludarse correctamente. Una inclinación simple de la cabeza es, a la vez, poco cortés e insuficiente y puede ser penalizada con CHUKOKU. El Árbitro puede exigir el saludo cuando no se efectúa y penalizar con KEIKOKU.
12. Procedimiento de aplicación de la sanción:
- a) Una vez que ambos competidores estén en sus posiciones. Cualquiera de los Jueces que aprecie una penalización podrá señalarla directamente al Árbitro, así como su baremación mediante el gesto correspondiente. Correspondiendo al Árbitro la decisión final de la misma, que podrá llamar a consultas al juez o jueces si lo considera necesario. Para ello describirá un círculo con el banderín del color del competidor que cometiese la infracción.
 - b) Finalmente, el Árbitro otorgará la sanción correspondiente al competidor, y los puntos a Tori cuando la infracción sea de Uke.
13. 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.
14. La falta de control es HANSOKU o SHIKAKU, previamente se reunirá el equipo arbitral y valorará la certificación de la lesión del competidor por parte del equipo médico oficial de la competición.

15. 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.

2.4.9. Lesiones y accidentes en la competición

1. 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.
2. Las razones para abandonar pueden incluir lesiones no atribuibles a las acciones del oponente.
3. Si los dos contendientes se lesionan entre sí al mismo tiempo, o sufren los efectos de una lesión anterior, y son declarados incapaces de continuar el combate, por el servicio médico del torneo, la victoria se otorgará 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 2.4.4 de este Reglamento y si fuera necesario se decidirá por HANTEI.
4. Un contendiente lesionado que haya sido declarado incapaz por el doctor, no podrá volver a competir en ese torneo.
5. 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.
6. 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, salvo que esté en condiciones de participar en el siguiente encuentro, a criterio del equipo médico oficial 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) en el caso de la competición por equipos.
7. Si un competidor enferma durante el combate y no puede continuar, perderá el combate.

8. Si el competidor lesionado cae al suelo y se levanta antes de los 10 segundos, no será acumulado el tiempo.
9. El cronometrador, pondrá el cronómetro en marcha cuando el árbitro central o arbitrador le dé 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.
10. 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.
11. 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.
12. El equipo arbitral decidirá, en el caso que corresponda, si la decisión es KIKEN, HANSOKU o SHIKAKU.

2.4.10. Protestas

1. Nadie puede protestar personalmente a los Árbitros, sobre su decisión.
2. Si un procedimiento contraviene aparentemente las reglas, el representante oficial del equipo (entrenador-coach) 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.
3. 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.
4. La protesta deberá ser entregada a la mesa central, quién la entregará 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.
5. Para cualquier protesta oficial, se depositará una cantidad acordada por la comisión de arbitraje, siendo devuelta en caso de estar bien fundamentada. (De esta forma se evitan las reclamaciones innecesarias con las respectivas pérdidas de tiempo en los diferentes tatamis).



6. Para mayor información de protestas y reclamaciones [ver anexo V](#)



2.5. LA PRUEBA DE TAI JITSU KUMITE

2.5.1. Categorías y requisitos

SENIOR FEMENINO	SENIOR MASCULINO
Menos de 65 kg	Menos de 70 kg
Desde 65 kg	70-75 kg
	75-80 kg
	80-85 kg
	85-90 kg
	Desde 90 kg

2.5.2. Equipo arbitral

1. Para cada encuentro de Kumite estará formado por un Árbitro que dirigirá el combate y cuatro jueces de esquina que estarán sentados.
2. 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.
3. Además de los cronometradores, deberá haber en cada mesa, un anotador y un controlador de marcador.

2.5.3. Desarrollo de la prueba

1. 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 de dos en dos a ambos lados del tatami. Los competidores llegarán después y se situarán en el borde exterior correspondiente, uno frente a otro.
2. El Árbitro Central dará la orden de Shomeni 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 que se dirigirán a continuación a sus respectivos sitios. A continuación, cada Árbitro se dirigirá a su posición ocupándola simultáneamente.



3. 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 (Shomeni Rei). Finalmente se saludan entre los Árbitros.
4. Una vez terminado el combate, los competidores deben salir por el lateral que entraron realizando los saludos Otagani Rei primero y después Shomeni Rei. El árbitro esperará atento a que estos salgan.

2.5.4. Duración de un combate

1. Será de dos minutos, para todas las categorías y tres minutos para los encuentros de medalla.
2. El tiempo de combate se contabiliza cuando el Árbitro da la señal de comienzo “HAJIME” y se detiene a la palabra “YAME”.
3. 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.
 - a) Final combate - Tres toques de gong o tres toques de silbato.
 - b) Final del NE-WAZA – dos toques de Gong o silbato.
4. En el suelo se debe esperar a que pasen los 15 segundos. 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.
5. Cualquier competidor tiene derecho a un descanso entre combate y combate de un tiempo mínimo de 2 minutos.

2.5.5. Puntuación

1. El resultado de un combate queda determinado por cualquier contendiente que haya hecho:
 - a) ABANDONAR AL Oponente. (KIKEN)
 - b) El primero que consiga 8 PUNTOS.
 - c) El que haya marcado MÁS PUNTOS una vez transcurrido el tiempo.
 - d) POR DESCALIFICACIÓN del contrario.
2. 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.

3. Una técnica de Atemi vale 1 punto (YUKO) cuando se realiza en un área puntuable de acuerdo con los siguientes criterios:
 - a) 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.
4. Los ataques de Atemi solamente podrán ser realizados a las siguientes áreas:
 - a) Cabeza. (Sin contactar o con contacto leve)
 - b) Cara. (Sin contactar o con contacto leve)
 - c) Cuello. (Sin contactar o con contacto leve). A la garganta está prohibido tocar
 - d) Abdomen. (Contacto moderado)
 - e) Pecho. (Moderado)
 - f) Espalda, excluyendo hombros. (Moderado).
 - g) En muslos y piernas está prohibido golpear, pero está permitido barrer.
5. Se puntuarán las técnicas de Atemi que sean ejecutadas sobre un contendiente que esté tirado sobre el tatami, siempre que el golpe sea inmediatamente seguido al derribo. Sólo se puntuará un sólo Atemi. El que está en el suelo, no puede puntuar de Atemi, pero si puede barrer o proyectar.
6. 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:
 - a) 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.
 - b) Las técnicas de luxación que conlleven una proyección se puntuarán como proyección. Salvo que al finalizar la misma se produzca el abandono del proyectado en cuyo caso se puntuará con KIKEN. En caso de producirse una proyección por la misma, y no producirse el abandono, se puntuará con YUKO o WAZA-ARI dependiendo de los criterios establecidos completados.
7. 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.
8. Las técnicas de luxación están solamente permitidas a los siguientes miembros:
 - a) Miembros superiores: muñecas, codos y hombros.
 - b) Miembros inferiores: tobillos.
9. No están permitidas las luxaciones sobre las rodillas, los dedos de pies o manos ni sobre las cervicales o columna vertebral.



10. En ningún caso se podrán hacer técnicas cogiendo por el pelo, morder, ni se permiten técnicas de dolor por presión en puntos vitales.
11. Está prohibido empujar directamente sobre la cara del oponente.
12. No se permiten las estrangulaciones realizadas directamente con las manos sobre el cuello, ni con la ropa propia ni del contrario.
13. 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.
14. 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.
15. 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.
16. 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.
17. Las técnicas puntuables efectivas y simultáneas desarrolladas por ambos contendientes el uno sobre el otro se les podrán puntuar a los dos.
18. Dos técnicas pueden llegar simultáneamente. El Árbitro debe considerar en una situación donde las dos acciones pueden ser puntuables.
19. Si los dos Árbitros laterales marcan punto y el central, por ese punto, otorgará 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.
20. Si un contendiente está ausente, se retira o es retirado, el oponente tendrá una victoria por renuncia (KIKEN).

2.5.6. Criterios para la decisión

1. 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:

- a) Si han otorgado alguna técnica de 2 puntos WAZA-ARI, 1 punto YUKO.
 - b) Si alguno tiene sanciones de más puntuación.
2. Ningún combate podrá tener el resultado de empate.
 3. 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.
 4. Para la decisión de los Árbitros (HANTEI), se tendrá en cuenta:
 - a) La superioridad táctica y técnicas desplegadas.
 - b) La actitud, combatividad, espíritu de lucha y fuerza demostrada por los contendientes.
 - c) Variedad de técnicas con ánimo de puntuar.
 5. En las competiciones por equipos es ganador el equipo que mayor número de victorias parciales obtenga.
 6. 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.
 7. 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.
 8. 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 pudiendo ser el competidor reserva, y se puntuara directamente al vencedor, será ganador.
 9. 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.

2.5.7. Comportamiento prohibido

1. Se establecen dos categorías de comportamiento prohibido:
 - a) Categoría 1: Contactos prohibidos: ATENAI
 - b) Categoría 2: Actos prohibidos.

2.5.7.1. CATEGORÍA 1: ATENAI (Contactos Prohibidos)

- Técnicas de Atemi de mano que hagan contacto con la garganta. Se puede marcar, pero no tocar. (1). 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 simultáneo al ataque o inmediato al agarre.
 - Ataques directos a la cara con técnicas de mano abierta. (TEISHO - NUKITE).
 - Proyecciones peligrosas sin el debido control, las cuales por su naturaleza puedan limitar en la acción la seguridad del oponente (Shiho-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.
1. 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 2.5.8 de estas Reglas.
 2. (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.
 3. 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.

2.5.7.2. CATEGORÍA 2: ACTOS PROHIBIDOS

- Pérdidas de tiempo intencionadas. (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 Keikogi
- 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.

2.5.8. Penalizaciones

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. Se aplicará la siguiente escala de penalizaciones:
 - 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:

1. Técnicas de Atemi estando agarrados al menos por un competidor.
2. Ataques repetidos a brazos, muslos o piernas.
3. Salidas repetidas del área de competición estando en suelo con el fin de parar el combate.
4. Pérdidas de tiempo intencionadas.
5. Desarreglar intencionadamente su propio Keikogi.

6. En posición de pie, después de establecer el agarre, no realizar ningún tipo de ataque en 5 segundos
 7. En la lucha cuerpo a cuerpo, flexionar excesivamente el tronco impidiendo el buen desarrollo del combate o cualquier acción que impida la proyección.
 8. 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.
 9. No atender inmediatamente las instrucciones del Árbitro
- 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):

1. Técnicas que habiendo llegado a zona puntuable, tengan excesivo contacto.
2. Ataques a los testículos, ingles o articulaciones, pero sin excesivo contacto.
3. Técnicas de Atemi estando agarrados al menos por un competidor y que ya se le haya otorgado Keikoku
4. Ataques directos a la cara con técnicas de mano abierta. (Teisho, Nukite). Proyecciones peligrosas sin el debido control que, por su naturaleza, puedan limitar en la acción la seguridad del oponente (Sihonage, Tembin-Nage, Hachi Mawashi , etc.).
5. El segundo Jogai. (El primero es solo aviso, Chukoku)
6. El segundo MUBOBI (El primero es solo aviso, Chukoku)
7. Técnicas que, por su naturaleza, no puedan ser controladas para la seguridad del oponente, aunque no le hubiesen alcanzado.
8. Ataques repetidos a brazos, muslos o piernas.
9. Usar la chaqueta, pantalón o cinturón para luxar o estrangular.
10. Golpear sobre el agarre del adversario para hacerle soltar el agarre.
11. Retorcer o luxar los dedos del adversario con el fin de deshacer el agarre.
12. Aplicar cualquier acción que pueda lesionar el cuello o la columna vertebral del oponente.
13. No atender a las instrucciones del Árbitro.
14. Exceso o falta de control en la presión de luxaciones y estrangulaciones.
15. Golpear al adversario cuando está en el suelo, si no es inmediatamente seguido a una proyección, barrido, luxación o derribo.
16. Lanzar ataques de Atemi desde el suelo.
17. Simular una lesión con el fin de obtener ventaja

- Puntos de sanción (HANSOKU), perdedor del combate. Además, implica la pérdida 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:

1. Técnicas que, habiendo llegado a zona puntuable, tengan excesivo contacto e intención clara de hacer daño.
 2. Técnicas de Atemi de mano o puño que hagan contacto excesivo en la cara, cabeza o cuello.
 3. Ataques a los testículos, ingles o articulaciones con excesivo contacto.
 4. Técnicas de Atemi con excesivo contacto estando agarrados al menos por un competidor.
 5. Ataques repetidos directos a la cara con técnicas de mano abierta. (Teisho - Nukite).
 6. Proyecciones peligrosas realizadas con total falta de control, las cuales causen o puedan causar lesión al oponente (Shiho-nage, tembin-nage, Hachi Mawashi, etc...).
 7. Técnicas repetidas que por su naturaleza, no puedan ser controladas para la seguridad del oponente aunque no le hubiesen alcanzado.
 8. Ataques repetidos a brazos o piernas y que ya se haya otorgado un Hansoku-chui
 9. Aplicar con excesiva fuerza cualquier acción que pueda lesionar el cuello o la columna vertebral del oponente.
 10. No atender de forma intencionada a las instrucciones del Árbitro.
 11. Hacer señas innecesarias, comentarios o gestos despectivos al adversario o Árbitros, o cualquier acto que pueda ser considerado contrario al espíritu del Tai-Jitsu Kumite.
 12. Desmedido exceso o falta de control en la presión de luxaciones o estrangulaciones.
 13. 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 pérdida de los puntos obtenidos. Con el fin de definir el límite de la infracción, deberá ser consultado el Árbitro 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:

1. Cuando un contendiente comete un acto que perjudique la imagen, prestigio u honor del Nihon Tai Jitsu.
 2. Cuando un contendiente no obedece las órdenes de un Árbitro.
 3. Cuando un contendiente se excite tanto que perturbe el normal desarrollo del combate
 4. Cuando una acción o acciones de un contendiente son consideradas peligrosas o violen deliberadamente las reglas concernientes al Comportamiento Prohibido.
 5. Cuando un contendiente insiste en volver al área de competición, en contra de las normas del torneo.
 6. Cuando un contendiente o cualquier miembro de un equipo comete otras acciones que se considere que violan las reglas del torneo.
 7. Un SHIKAKU 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 Nihon Tai Jitsu.
 8. Si el Árbitro cree que un contendiente ha actuado malintencionadamente, independientemente de que haya causado o no lesión física, se le aplicará SHIKAKU directamente.
- Las penalizaciones de ATENAI, Categoría 1, y las de actos prohibidos, Categoría 2, no son acumulables entre sí.
 - 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.

2.5.9. Lesiones y accidentes en la competición

1. 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.



2. Si los dos contendientes se lesionan entre sí al mismo tiempo, o sufren los efectos de una lesión anterior, y son declarados incapaces de continuar el combate, por el doctor del torneo, la victoria se otorga al competidor que haya conseguido más puntos hasta ese momento.
3. Si la puntuación es igual, entonces el resultado del combate se decidirá por decisión (HANTEI).
4. Un contendiente lesionado que haya sido declarado por el doctor del torneo incapaz de competir, no podrá volver a competir en ese torneo.
5. 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 Tai Jitsu Kumite en ese torneo.
6. 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.
7. El competidor que permanezca durante 10 segundos o más en el suelo por cualquier causa, no siendo por orden del Árbitro o del médico, será inmediatamente retirado de la competición.
8. La cuenta de 10 segundos continuará hasta que el competidor no adopte una posición totalmente erguida.
9. 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.
10. 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.
11. Si un competidor enferma durante el combate y no puede continuar, perderá el combate.
12. Si el competidor lesionado cae al suelo y se levanta antes de los 10 segundos, no será acumulado el tiempo.
13. 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.

14. 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.
15. 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.
16. El equipo arbitral decidirá, en el caso que corresponda si la decisión es KIKEN, HANSOKU o SHIKAKU.

2.5.10. Protestas

1. Para conocer el procedimiento a seguir para realizar una reclamación o protesta, ver [Anexo V](#).

2.5.11. Poderes y deberes del director de arbitraje, árbitro central y jueces de silla.

1. Los poderes y deberes del Director de Arbitraje serán los siguientes:
 - a) 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.
 - b) 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.
 - c) Nombrar Árbitros sustitutos allí donde se requieran (la composición del panel de Árbitros no podrá cambiarse a discreción de los Árbitros).
 - d) 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.
2. Los poderes del Árbitro Central son los siguientes:
 - a) Dirigir el combate, permaneciendo principalmente dentro el área de competición, incluyendo el anuncio de comienzo, suspensión y final del encuentro, aplicando las decisiones y sanciones.
 - b) Portará un brazalete de color rojo en su manga derecha y otro de color azul en su manga izquierda.

- c) 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.
 - d) Tendrá potestad de:
 - i. Levantar el banderín para otorgar puntos, así como para dar su decisión.
 - ii. Explicar, si es necesario, las bases para dar un juicio.
 - iii. Imponer penalizaciones y dar avisos previa consulta con el resto del panel de Árbitros si lo considera conveniente (antes, durante o después del encuentro).
 - iv. Llamar a los Jueces de esquina para recabar sus opiniones.
 - e) La autoridad del Árbitro no está limitada solamente al área de competición, sino también a todo su perímetro inmediato.
 - f) El Árbitro, dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.
3. Juez de Tai Jitsu Kumite
- a) Los Jueces de Tai Jitsu Kumite se situarán sentados a ambos lados del tatami.
 - b) 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 Tai Jitsu 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)
4. Los poderes de los Jueces de Tai Jitsu Kumite son los siguientes:
- a) Levantar el banderín para otorgar puntos, así como para emitir su decisión.
 - b) Ayudar y asistir al Árbitro Central realizando el gesto oficial apropiado.
 - c) Tomar parte en las consultas con el Árbitro Central cuando sea requerido.
 - d) Señalar su opinión con gestos discretos.
 - e) Ejercitar su derecho al voto en la decisión a tomar. Hantei
 - f) El Juez de Tai Jitsu Kumite hablará solamente si se lo pide el Árbitro Central.
 - g) El Juez de Tai Jitsu Kumite observará cuidadosamente las acciones de los contendientes y señalará, cruzando sus banderines, al Árbitro Central su opinión en los siguientes casos:
 - i. Cuando un contendiente parezca que va a cometer o haya cometido una acción y/o técnica prohibida.
 - ii. Cuando se advierta una lesión o enfermedad de un contendiente.
 - iii. Cuando uno de los contendientes se haya salido del área de competición cometiendo Jogai.
 - iv. Cuando advierta que el marcador es incorrecto con las decisiones dadas o puntuaciones.
 - v. En otros casos en que considere necesario llamar la atención del Árbitro Central.
 - h) 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.

5. Deberán cumplirse los siguientes puntos generales:
 - a) Los Árbitros Centrales y los Jueces de Tai Jitsu Kumite, no podrán ocupar otros puestos durante el torneo o competición.
 - b) Todas las consultas entre el panel de Árbitros deberán ser tan breves como sea posible.
 - c) 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
 - d) Los Jueces de Tai Jitsu Kumite deberán sentarse con los pies separados, fuera del área Kumite.
 - e) 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.
 - f) No se anticiparán en las señales al Árbitro Central para dar una valoración o una información.
 - g) Deben ser rápidos en apartarse con su silla en caso de que su posición pueda poner en peligro la integridad de los competidores.

2.5.12. Comienzo, suspensión y fin de los encuentros

1. Los términos y gestos que se usan por el Árbitro central y Jueces de Tai Jitsu Kumite en el transcurso del encuentro serán tal y como se indican en los apéndices 2 y 3.
2. 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.
3. 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.
4. El supervisor del encuentro o en su caso el Jefe de tatami, deberá asegurarse que todo está correcto: (área de competición, equipo, uniformes, higiene, oficiales de mesa, Jueces de Tai Jitsu Kumite, marcadores a CERO, etc...), antes de comenzar el combate.
5. Una vez ocupadas sus posiciones respectivas y siguiendo al saludo entre los contendientes, el Árbitro Central anunciará HAYIME y comenzará el combate.
6. 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.
7. Cuando se haya acabado el tiempo y la puntuación sea de empate, el Árbitro Central, dará YAME, y volverá a su lugar inicial. El Árbitro Central y los

Jueces esperarán un golpe de gong, o silbato para emitir su juicio. A continuación, el Árbitro Central indicará por medio de un gesto, al ganador.

8. Cuando se encuentre con las siguientes situaciones el Árbitro Central anunciará YAME y parará el combate temporalmente, reanudándolo posteriormente:
 - a) Cuando uno de los contendientes esté fuera del área de competición, si el que está adentro no está realizando técnica efectiva ninguna.
 - b) Cuando un competidor intenta luxar o estrangular de pie, estando el oponente tendido en el suelo.
 - c) Cuando el Árbitro ordene a los contendientes ajustar sus cinturones, kimonos o protecciones.
 - d) 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 Tai Jitsu Kumite.
 - e) 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 Tai Jitsu Kumite.
 - f) 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.
 - g) Cuando un contendiente esté tanteando a su oponente y sin realizar técnica inmediata alguna. (Falta de combatividad)
 - h) Cuando uno o los dos contendientes se caigan o sean derribados, y pasados 15 segundos no se realice técnica efectiva alguna.
9. 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 Tai Jitsu Kumite y el Director de Arbitraje, una opinión consensuada.
10. 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).
 - a) 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.



PARTE III:

ANEXOS

3.1. ANEXO I: ATAQUES RECOMENDADOS EN EXPRESIÓN TÉCNICA

RELACIÓN DE ATAQUES CATEGORÍA CADETE

DEFENSA CONTRA ATAQUES FRONTALES SENCILLOS

- A1. PUÑO DIRECTO (OI-TSUKI)
- A2. PUÑO DE REVÉS (URAKEN)
- A3. PUÑO CIRCULAR (MAWASHI TSUKI)
- A4. PUÑO DE ARRIBA A ABAJO (TETTSUI)
- A7. PATADA FRONTAL (MAE GERI)
- A8. PATADA CIRCULAR (MAWASHI GERI)

DEFENSA CONTRA AGARRES FRONTALES

- F1. EMPUJÓN AL PECHO CON UNA MANO/DOS MANOS
- F2. AGARRE DE LA MANGA CON UNA MANO/DOS MANOS
- F3. AGARRE A LAS DOS MANGAS
- F4. AGARRE DE LA SOLAPA CON UNA MANO/DOS MANOS
- F7. AGARRE DEL CUELLO CON UNA MANO/DOS MANOS
- F8. ABRAZO CON LOS BRAZOS COGIDOS
- F9. ABRAZO CON LOS BRAZOS LIBRES

DEFENSA CONTRA ATAQUES LATERALES

- L1. AGARRE LATERAL DE LA MANGA CON UNA MANO
- L2. AGARRE LATERAL DE LA MANGA CON DOS MANOS
- L3. AGARRE LATERAL DE LA MANGA Y DE LA MUÑECA
- L4. AGARRE LATERAL DEL CUELLO CON UNA MANO/DOS MANOS
- L7. "CORBATA" LATERAL A LA CABEZA COGIDA DESDE ATRÁS
- L9. ABRAZO LATERAL AL CUERPO CON LOS BRAZOS LIBRES
- L10. ABRAZO LATERAL AL CUERPO CON LOS BRAZOS COGIDOS

DEFENSA CONTRA ATAQUES POR DETRÁS

- D2. AGARRE POR DETRÁS DE LAS DOS MANGAS
- D4. ESTRANGULACIÓN POR DETRÁS CON LAS DOS MANOS
- D5. ESTRANGULACIÓN POR DETRÁS CON EL ANTEBRAZO
- D7. ABRAZO POR DETRÁS CON LOS BRAZOS LIBRES
- D8. ABRAZO POR DETRÁS CON LOS BRAZOS COGIDOS



RELACIÓN DE ATAQUES CATEGORÍA JUNIOR

DEFENSA CONTRA ATAQUES FRONTALES SENCILLOS

- A1. PUÑO DIRECTO (OI-TSUKI)
- A2. PUÑO DE REVÉS (URAKEN)
- A3. PUÑO CIRCULAR (MAWASHI TSUKI)
- A4. PUÑO DE ARRIBA A ABAJO (TETTSUI)
- A5. MANO ABIERTA DE ARRIBA A ABAJO (SHUTO UCHI)
- A6. PUÑO EN GANCHO (AGE TSUKI)
- A7. PATADA FRONTAL (MAE GERI)
- A8. PATADA CIRCULAR (MAWASHI GERI)
- A9. PATADA LATERAL (YOKO GERI)
- A10. PATADA HACIA ATRÁS (USHIRO GERI)

DEFENSA CONTRA AGARRES FRONTALES

- F1. EMPUJÓN AL PECHO CON UNA MANO/DOS MANOS
- F2. AGARRE DE LA MANGA CON UNA MANO/DOS MANOS
- F3. AGARRE A LAS DOS MANGAS
- F4. AGARRE DE LA SOLAPA CON UNA MANO/DOS MANOS
- F5. AGARRE DE LA SOLAPA Y GOLPE DE PUÑO A LA CARA
- F6. AGARRE DE LA SOLAPA Y CABEZAZO A LA CARA
- F7. AGARRE DEL CUELLO CON UNA MANO/DOS MANOS
- F8. ABRAZO CON LOS BRAZOS COGIDOS
- F9. ABRAZO CON LOS BRAZOS LIBRES
- F10. AGARRE DEL PELO

DEFENSA CONTRA ATAQUES LATERALES

- L1. AGARRE LATERAL DE LA MANGA CON UNA MANO
- L2. AGARRE LATERAL DE LA MANGA CON DOS MANOS
- L3. AGARRE LATERAL DE LA MANGA Y DE LA MUÑECA
- L4. AGARRE LATERAL DEL CUELLO CON UNA MANO/DOS MANOS
- L5. AGARRE LATERAL DEL PELO
- L6. TENTATIVA DE "CORBATA" LATERAL A LA CABEZA
- L7. "CORBATA" LATERAL A LA CABEZA COGIDA DESDE ATRÁS
- L8. "CORBATA" LATERAL A LA CABEZA COGIDA DESDE DELANTE
- L9. ABRAZO LATERAL AL CUERPO CON LOS BRAZOS LIBRES
- L10. ABRAZO LATERAL AL CUERPO CON LOS BRAZOS COGIDOS

DEFENSA CONTRA ATAQUES POR DETRÁS

- D1. AGARRE POR DETRÁS DE LA MANGA CON UNA MANO
- D2. AGARRE POR DETRÁS DE LAS DOS MANGAS
- D3. AGARRE POR DETRÁS DEL CUELLO DE LA CHAQUETA

- D4. ESTRANGULACIÓN POR DETRÁS CON LAS DOS MANOS
- D5. ESTRANGULACIÓN POR DETRÁS CON EL ANTEBRAZO
- D6. ESTRANGULACIÓN POR DETRÁS Y AGARRE DEL BRAZO
- D7. ABRAZO POR DETRÁS CON LOS BRAZOS LIBRES
- D8. ABRAZO POR DETRÁS CON LOS BRAZOS COGIDOS
- D9. TORSIÓN POR DETRÁS DEL BRAZO A LA ESPALDA
- D10. DOBLE NELSON

DEFENSA CONTRA TANBO

- T1. GOLPE DESCENDENTE
- T2. GOLPE DE REVÉS
- T3. GOLPE CIRCULAR
- T4. GOLPE DIAGONAL
- T5. GOLPE DIRECTO PALO AGARRADO CON LAS DOS MANOS

DEFENSA CONTRA ATAQUES EN EL SUELO

- T1. UKE A HORCAJADAS, ESTRANGULACIÓN CON LAS UNA O DOS MANOS.
- T2. UKE A HORCAJADAS, AGARRE DE LA SOLAPA Y PUÑETAZO A LA CARA.
- T3. UKE POR EL EXTERIOR, CORBATA LATERAL.
- T4. UKE POR EL EXTERIOR, AGARRE AL CUELLO CON UNA O DOS MANOS.
- T5. UKE POR EL EXTERIOR, PATADA FRONTAL (MAE GERI)

3.2. ANEXO II: LISTA OFICIAL DE ATAQUES EN GOSHIN SHOBU

1a SERIE: ATEMI		
1	Golpe de puño de revés	URAKEN UCHI
2	Ataque de puño directo con el puño atrasado avanzando	OI TSUKI
3	Patada frontal con la pierna atrasada	MAE GERI
4	Patada circular con la pierna atrasada	MAWASHI GERI
5	Ataque descendente a la cabeza con el canto de la mano	SHOMEN UCHI
2a SERIE: AGARRES DE FRENTE (SHOMEN DORI)		
1	Agarre frontal por encima de los brazos	MAE UWATE DORI
2	Agarre frontal de dos manos al cuello	MAE RYOTE KUBI DORI
3	Agarre frontal de solapa con mano dcha. Tirando	MAE ERI DORI
4	Agarre frontal de solapa con ataque de puño circular exterior, coge avanzando y golpea izquierdo	MAE ERI DORI + MAWASHI TSUKI HIDARI
5	Agarre frontal por las mangas (ENTRE CODO Y HOMBRO)	MAE RYOTE SODE DORI
3a SERIE: AGARRES LATERALES (YOKOMEN DORI)		
1	Agarre lateral de dos manos al cuello	YOKO RYOTE KUBI DORI
2	Agarre lateral de la manga tirando	YOKO SODE DORI
3	Agarre lateral de la manga y la muñeca	YOKO SODE DORI + KOTE DORI
4	Abrazo lateral por encima de los brazos	YOKO UWATE DORI
5	Corbata lateral cogida desde atrás	YOKO KUBI MAKIKOMI
4a SERIE: AGARRES POR DETRÁS (USHIRO DORI)		
1	Abrazo por detrás por debajo de los brazos	USHIRO SHITATE DORI
2	Agarre por detrás del cuello con dos manos	USHIRO RYOTE KUBI DORI
3	Estrangulación por detrás con un brazo	USHIRO UDE KUBI SHIME
4	Agarre del cuello empujando por detrás, avanzando coge derecha	USHIRO KUBI DORI MIGI
5	Agarre de las dos mangas por detrás	USHIRO RYOTE SODE DORI



5a SERIE (CATEGORÍAS JUNIOR Y SENIOR): ARMAS CUCHILLO O PALO CORTO / TANTO o TANBO		
1	Cuchillo de arriba abajo (hoja en extensión)	TANTO KIRI SAGE
2	Cuchillo de abajo arriba (hoja en extensión)	TANTO KIRI AGE
3	Cuchillo en pique	TANTO SASHI
4	Palo circular desde el interior	URAMEN UCHI (TANBO)
5	Palo circular desde el exterior	YOKOMEN UCHI (TANBO)



3.3. ANEXO III: TERMINOLOGÍA EN GOSHIN SHOBU

GOSHIN SHOBU KAMAE	Preparación para el ataque (Voz del Árbitro)	El Árbitro se coloca sobre su línea sin moverse y el brazo extendido adelante
HAJIME	Voz ejecutiva del ataque	Voz de mando dado por el Árbitro retirando el brazo extendido
YAME	Voz ejecutiva de Alto	Voz de mando dada por el Árbitro para parar la acción
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 CHUKOKU	Advertencia	El Árbitro se vuelve hacia el infractor cruza sus antebrazos delante de él.
KEIKOKU	Penalización de grado 1	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	Penalización de grado 2	Los Jueces hacen un círculo con la bandera correspondiente al infractor luego abre su brazo al horizontal, siempre del lado del infractor.
HANSOKU	Penalización de grado 3	El Árbitro 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
YAME	Parar	El árbitro coloca un brazo en horizontal al frente cortando con la mano en sable entre ambos competidores.

3.4. ANEXO IV: TERMINOLOGÍA EN TAI JITSU KUMITE

TERMINO	SIGNIFICADO	ACCIÓN
HAYIME	Comienzo o continuación del combate	El Árbitro retrocede a Zenkutsu dachi, 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 KACHI	NO 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 Árbitro 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).

3.5. ANEXO V: RECLAMACIONES

1. Nadie puede reclamar sobre un juicio a los miembros del Panel de Arbitraje.
2. La reclamación podrá presentarse por incumplimientos de la normativa, por temas administrativos, etc. Nunca podrá cuestionarse en una reclamación un criterio arbitral.
3. El entrenador o representante oficial del competidor es el único autorizado para presentar una reclamación.
4. La reclamación se realizará en la forma de informe escrito firmado por el representante oficial del equipo, presentado inmediatamente después del encuentro en el que se generó la reclamación (la única excepción a esto es cuando la reclamación se refiere a una falta administrativa. El Jefe de Tatami debe ser informado inmediatamente después de detectarse dicha falta.
5. La reclamación debe incluir los nombres de los contendientes, de los Jueces actuantes, y los detalles precisos de qué es de lo que se protesta. No se aceptarán como reclamación válida quejas generales sobre normas generales. Es al reclamante a quien corresponde probar la validez de la reclamación.
6. La reclamación debe ser presentada a un representante del Comité de Competición. En su debido momento dicho Comité revisará las circunstancias que produjeron la reclamación. Habiendo tenido en cuenta todos los hechos disponibles, emitirá un informe, y podrá tomar las acciones que considere oportunas.
7. La reclamación será revisada por el Comité de Competición y como parte de esta revisión el Comité estudiará la evidencia proporcionada en apoyo de la reclamación. El Comité podrá estudiar también videos oficiales y preguntar a Oficiales en un esfuerzo por examinar de forma objetiva la validez de la reclamación.
8. El reclamante debe depositar la cantidad económica establecida por el Comité de Competición, que junto con la reclamación, deben ser entregadas al Presidente del Comité de Competición.
9. Si el Comité de Competición considera que la reclamación es válida, se tomarán las acciones oportunas. También se tomarán las medidas necesarias para que no vuelva a ocurrir en competiciones futuras. El importe depositado por la reclamación será devuelto por el Comité de Competición.
10. Si el Comité de Competición considera que la reclamación no es válida, ésta será rechazada y el depósito se quedará en posesión de la RFEKDA.



11. No se demorarán los combates subsiguientes, aun cuando se esté preparando una reclamación oficial.
12. En el caso de una falta administrativa en el transcurso de un encuentro, el entrenador puede notificarlo directamente al Jefe de Tatami. A su vez, el Jefe de Tatami se lo notificará al Comité de Competición.
13. El Comité de Competición se compondrá de los siguientes miembros con derecho a voz y voto:
 - a) El Director Técnico del departamento de Nihon Tai Jitsu de la RFEKDA que ejercerá la presidencia y representatividad de dicho Comité de Competición.
 - b) El Director del Departamento Nacional de Arbitraje.
 - c) Un Deportista que no intervenga, como tal en el campeonato de que se trate, nombrado al efecto por el Director del Departamento de Nihon Tai Jitsu de la RFEKDA.
 - d) Un Árbitro que teniendo la titulación requerida para arbitrar el tipo de campeonato que se esté celebrando, no actúe como tal, nombrado por el Director del Departamento de Nihon Tai Jitsu de la RFEKDA.
14. Si se considera que una reclamación es infundada, el Comité de Competición nombrará a uno de sus miembros para que notifique verbalmente al reclamante que su reclamación ha sido rechazada, marcará el documento original con la palabra “RECHAZADA” y se firmará por cada uno de los miembros del Comité de Competición.
15. Si una reclamación es aceptada, el Comité de Competición contactará con la Dirección de Organización y con la Comisión de Arbitraje para tomar las medidas prácticas posibles para remediar la situación, tales como:
 - a) Cambiar decisiones previas que infringen el Reglamento
 - b) Anular los resultados de los encuentros afectados en el grupo desde el incidente
 - c) Repetir los encuentros afectados por el incidente.El Comité de Competición tiene la responsabilidad de tomar las medidas adecuadas para no perturbar de forma significativa el programa del evento. Rehacer el proceso de eliminatorias es la última opción que debe tomarse. El Comité de Competición nombrará a uno de sus miembros para que notifique verbalmente al reclamante que su reclamación ha sido aceptada, marcará el documento original con la palabra “ACEPTADA” y se firmará por cada uno de los miembros del Comité de Competición. Se le devolverá la cantidad depositada al reclamante.
16. Después de ocuparse del incidente tal como se ha descrito antes, el Comité de Competición se reunirá y hará un informe sencillo, describiendo sus hallazgos y estableciendo las razones para aceptar o rechazar la reclamación. El informe debe ser firmado por los miembros del Comité de Competición.



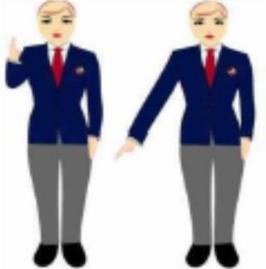
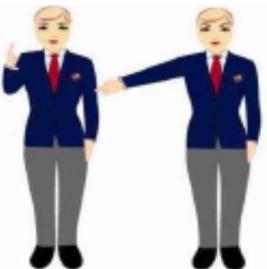
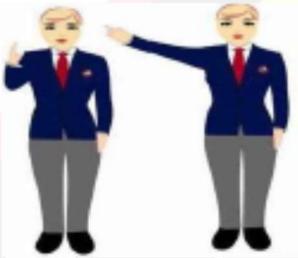
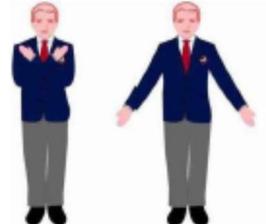
17. El Comité de Competición no impondrá sanciones o penalizaciones. Su función es juzgar reclamaciones e instar a la Comisión de Arbitraje y la Dirección de Organización a tomar las medidas correctoras para rectificar las acciones arbitrales que hayan infringido el Reglamento.



3.6. ANEXO VI: GESTOS ARBITRALES EN GOSHIN SHOBU

3.6.1. ANUNCIOS Y GESTOS DEL ÁRBITRO CENTRAL

<p style="text-align: center;">OTAGAI-NI-REI</p> <p>El árbitro pide a los competidores que se saluden entre sí.</p> 	<p style="text-align: center;">HAJIME</p> <p>El árbitro pide a Uke que realice su ataque.</p> 
<p style="text-align: center;">YAME/MATE</p> <p>“Parar”. Interrupción o fin de la acción. El árbitro corta de arriba hacia abajo con la mano.</p> 	<p style="text-align: center;">CHUKOKU</p> <p>El árbitro cruza las manos, borde con borde en alto apuntando en dirección al infractor.</p> 
<p style="text-align: center;">NO KACHI</p> <p>Al final del encuentro, el árbitro extiende el brazo 45° hacia arriba, hacia el lado del vencedor.</p> 	<p style="text-align: center;">ANULA LA ÚLTIMA DECISIÓN / TORIMASEN</p> <p>El árbitro se gira hacia el competidor, anunciando aka o ao, cruza los brazos sobre su pecho y los abre 45° hacia abajo, con las palmas hacia abajo.</p> 

<p style="text-align: center;">KEIKOKU</p> <p>El árbitro gira el brazo en sentido anti horario con el índice apuntando hacia arriba. Tras ello, apunta con el índice a los pies del infractor.</p> 	<p style="text-align: center;">HANSOKU CHUI</p> <p>El árbitro gira el brazo en sentido anti horario con el índice apuntando hacia arriba. Tras ello, apunta con el índice al abdomen del infractor.</p> 
<p style="text-align: center;">HANSOKU</p> <p>El árbitro gira el brazo en sentido anti horario con el índice apuntando hacia arriba. Tras ello, apunta con el índice a la cara del infractor.</p> 	<p style="text-align: center;">SHIKAKU</p> <p>El árbitro apunta con el índice a la cara del infractor, después hacia atrás anunciando “Aka (o AO) Shikaku”.</p> 
<p style="text-align: center;">SHUGO</p> <p>“Llamada a los jueces”. El árbitro llama a los jueces señalándolos con la mano y llevando la mano hacia sí.</p> 	<p style="text-align: center;">KIKEN</p> <p>El árbitro apunta con el índice a la posición del competidor que renuncia.</p> 
<p style="text-align: center;">HIKIWAKE</p> <p>“Empate”. Cuando se da el caso de empate por decisión (Hantei), el árbitro cruza los brazos sobre su pecho, seguidamente los extiende, con las palmas de las manos hacia arriba.</p> 	<p style="text-align: center;">RECONSIDERACIÓN</p> <p>El árbitro pide a los jueces, después de indicar sus razones, que reconsideren su opinión. Para ello levanta los brazos hacia los jueces con las palmas hacia él.</p> 

3.6.2. ANUNCIOS Y GESTOS DE LOS JUECES CON LAS BANDERAS

<p style="text-align: center;">YUKO</p> <p>El juez extiende el brazo, con la bandera del competidor al que se puntúa, a 45° hacia abajo.</p> 	<p style="text-align: center;">WAKAHARI</p> <p>El juez extiende el brazo, con la bandera del competidor al que se puntúa, a la altura del hombro.</p> 
<p style="text-align: center;">IPPON</p> <p>El juez extiende el brazo en alto, con la bandera del competidor al que se puntúa.</p> 	<p style="text-align: center;">CHUKOKU</p> <p>El juez hace girar la bandera del competidor al que quiere penalizar por encima de su cabeza, y a continuación cruza las banderas, borde con borde en alto.</p> 
<p style="text-align: center;">KEIKOKU</p> <p>El juez hace girar la bandera del competidor al que quiere penalizar por encima de su cabeza, y a continuación apunta con la bandera a los pies del infractor.</p> 	<p style="text-align: center;">HANSOKU CHUI</p> <p>El juez hace girar la bandera del competidor al que quiere penalizar por encima de su cabeza, y a continuación apunta con la bandera al abdomen del infractor.</p> 

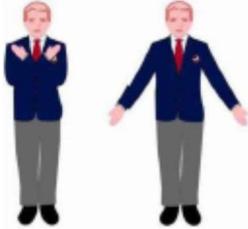
<p style="text-align: center;">HANSOKU</p> <p>El juez hace girar la bandera del competidor al que quiere penalizar por encima de su cabeza, y a continuación apunta con la bandera a la cara del infractor.</p> 	<p style="text-align: center;">TORIMASEN</p> <p>El juez cruza las banderas por delante y las lanza abriéndolas hacia ambos lados.</p> 
<p style="text-align: center;">MIENAI</p> <p>El juez sitúa las banderas por delante de la cara, indicando que no ha visto la acción de Tori.</p> 	<p style="text-align: center;">POSICIÓN DE ASIENTO DE JUECES</p> <p>El juez deberá permanecer en esta posición mientras no realice ninguna señal.</p> 

3.7. ANEXO VI: GESTOS ARBITRALES EN KUMITE

3.7.1. ANUNCIOS Y GESTOS DEL ÁRBITRO CENTRAL

<p style="text-align: center;">SHOBU HAJIME</p> <p>“Comienzo del combate”. Después del anuncio, el árbitro da un paso atrás</p> 	<p style="text-align: center;">OTAGAI-NI-REI</p> <p>El árbitro pide a los competidores que se saluden entre sí.</p> 
<p style="text-align: center;">TSUZUKETE-HAJIME</p> <p>Cuando el árbitro anuncia <i>Tsuzukete Hajime</i> adopta la posición de <i>Zenkutsu Dachi</i> y abre sus brazos con las palmas de las manos en dirección a los competidores. En el momento de anunciar <i>Hajime</i> vuelve las palmas rápidamente colocando los brazos paralelos y al frente. Después recula un paso.</p>  	
<p style="text-align: center;">YAME/MATE</p> <p>“Parar”. Interrupción o fin de la acción. El árbitro corta de arriba hacia abajo con la mano.</p> 	<p style="text-align: center;">CHUKOKU</p> <p>El árbitro cruza las manos, borde con borde en alto apuntando en dirección al infractor.</p> 

<p style="text-align: center;">NO KACHI</p> <p>Al final del encuentro, el árbitro extiende el brazo 45° hacia arriba, hacia el lado del vencedor.</p> 	<p style="text-align: center;">ANULA LA ÚLTIMA DECISIÓN / TORIMASEN</p> <p>El árbitro se gira hacia el competidor, anunciando aka o ao, cruza los brazos sobre su pecho y los abre 45° hacia abajo, con las palmas hacia abajo.</p> 
<p style="text-align: center;">KEIKOKU</p> <p>El árbitro gira el brazo en sentido anti horario con el índice apuntando hacia arriba. Tras ello, apunta con el índice a los pies del infractor.</p> 	<p style="text-align: center;">HANSOKU CHUI</p> <p>El árbitro gira el brazo en sentido anti horario con el índice apuntando hacia arriba. Tras ello, apunta con el índice al abdomen del infractor.</p> 
<p style="text-align: center;">HANSOKU</p> <p>El árbitro gira el brazo en sentido anti horario con el índice apuntando hacia arriba. Tras ello, apunta con el índice a la cara del infractor.</p> 	<p style="text-align: center;">SHIKAKU</p> <p>El árbitro apunta con el índice a la cara del infractor, después hacia atrás anunciando “Aka (o AO) Shikaku”.</p> 
<p style="text-align: center;">JOGAI</p> <p>El árbitro indica a los jueces que se ha producido una salida del área de competición y apunta con el índice al borde del área del lado del infractor, moviendo el brazo.</p> 	<p style="text-align: center;">SHUGO</p> <p>“Llamada a los jueces”. El árbitro llama a los jueces señalándolos con la mano y llevando la mano hacia sí.</p> 

<p>TÉCNICA BLOQUEADA O SUPERFICIE NO VÁLIDA</p> <p>El árbitro coloca la mano abierta sobre el antebrazo, para indicar a los jueces que la técnica ha sido bloqueada o ha impactado en una superficie de ataque no válida.</p> 	<p>HIKIWAKE</p> <p>“Empate”. Cuando se da el caso de empate por decisión (Hantei), el árbitro cruza los brazos sobre su pecho, seguidamente los extiende, con las palmas de las manos hacia arriba.</p> 
<p>RECONSIDERACIÓN</p> <p>El árbitro pide a los jueces, después de indicar sus razones, que reconsideren su opinión. Para ello levanta los brazos hacia los jueces con las palmas hacia él.</p> 	<p>MUBOBI</p> <p>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.</p> 
<p>TÉCNICA POCO FIABLE</p> <p>El árbitro indica a los jueces que la técnica no tiene la potencia suficiente, agitando la mano de arriba hacia abajo.</p> 	<p>TÉCNICA FALLIDA</p> <p>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.</p> 
<p>DISTANCIA INCORRECTA (Demasiado lejos)</p> <p>El árbitro coloca las dos palmas a distancia de unos 30 cm., mirándose entre sí.</p> 	<p>DISTANCIA INCORRECTA (Demasiado cerca)</p> <p>El árbitro cruza sus brazos delante con los dedos hacia el frente.</p> 
<p>KIKEN</p> <p>El árbitro apunta con el índice a la posición del competidor que renuncia.</p> 	

3.7.2. ANUNCIOS Y GESTOS DE LOS JUECES CON LAS BANDERAS

<p style="text-align: center;">YUKO</p> <p>El juez extiende el brazo, con la bandera del competidor al que se puntúa, a 45° hacia abajo.</p> 	<p style="text-align: center;">WAKAHARI</p> <p>El juez extiende el brazo, con la bandera del competidor al que se puntúa, a la altura del hombro.</p> 
<p style="text-align: center;">KEIKOKU</p> <p>El juez hace girar la bandera del competidor al que quiere penalizar por encima de su cabeza, y a continuación apunta con la bandera a los pies del infractor.</p> 	<p style="text-align: center;">INFRACCIÓN</p> <p>El juez hace girar la bandera del competidor al que quiere penalizar por encima de su cabeza, y a continuación gira la bandera con el brazo doblado.</p> 
<p style="text-align: center;">MIENAI</p> <p>El juez sitúa las banderas por delante de la cara, indicando que no ha visto la acción de Tori.</p> 	<p style="text-align: center;">IPPON</p> <p>El juez extiende el brazo en alto, con la bandera del competidor al que se puntúa.</p> 

<p style="text-align: center;">HANSOKU CHUI</p> <p>El juez hace girar la bandera del competidor al que quiere penalizar por encima de su cabeza, y a continuación apunta con la bandera al abdomen del infractor.</p> 	<p style="text-align: center;">HANSOKU</p> <p>El juez hace girar la bandera del competidor al que quiere penalizar por encima de su cabeza, y a continuación apunta con la bandera a la cara del infractor.</p> 
<p style="text-align: center;">TORIMASEN</p> <p>El juez cruza las banderas por delante y las lanza abriéndolas hacia ambos lados.</p> 	