



NORMATIVA DE COMPETICIÓN Y ARBITRAJE

KATA

EXPRESIÓN TÉCNICA

RANDORI

GOSHIN SHOBU

TAI JITSU KUMITE

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

ENERO DE 2025



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	4
1.3. CATEGORÍAS.....	5
1.4. DESARROLLO DE LAS PRUEBAS.....	6
1.5. EL ÁREA DE COMPETICIÓN.....	10
1.6. UNIFORMIDAD OFICIAL.....	16
1.7. ORGANIZACIÓN	19
1.8. COMPORTAMIENTO Y CIRCULACIÓN	24
1.9. DOCUMENTACIÓN UTILIZADA	24
PARTE II: REGLAMENTO DE COMPETICIÓN Y ARBITRAJE	25
2.1. ABANDONO, LESIONES Y ACCIDENTES.....	26
2.2. FALTAS, ELIMINACIONES Y DESCALIFICACIONES COMUNES EN KATA, EXPRESIÓN TÉCNICA Y RANDORI.....	27
2.3. LA PRUEBA DE KATA.....	28
2.4. LA PRUEBA DE RANDORI	32
2.5. LA PRUEBA DE EXPRESIÓN TÉCNICA	34
2.6. LA PRUEBA DE GOSHIN SHOBU	37
2.7. LA PRUEBA DE TAI JITSU KUMITE	47
PARTE III: ANEXOS	61
3.1. ANEXO I: LISTA OFICIAL DE ATAQUES EN GOSHIN SHOBU.....	62
3.2. ANEXO II: TERMINOLOGÍA EN GOSHIN SHOBU	64
3.3. ANEXO III: TERMINOLOGÍA EN TAI JITSU KUMITE	65
3.4. ANEXO IV: RECLAMACIONES.....	66
3.5. ANEXO V: GESTOS ARBITRALES EN GOSHIN SHOBU	68
3.6. ANEXO VI: GESTOS ARBITRALES EN KUMITE	72



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 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. Ningún competidor podrá competir dos veces en la misma modalidad, tanto si es en categorías diferentes como si es con una pareja diferente en las modalidades por pareja.
6. 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. Como norma general, las condiciones y requisitos necesarios se establecerán para cada competición de forma específica en la convocatoria previa a la misma.
2. Los competidores deben inscribirse en la competición a través de su Federación Autonómica.
3. La Federación Autonómica certificará que los deportistas inscritos cumplen con los requisitos de la convocatoria.

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. Ningún competidor puede ser reemplazado o sustituido en ninguna prueba.
4. 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 podrán ser descalificados en esa prueba.

1.3. CATEGORÍAS

1. Las categorías oficiales en Nihon Tai Jitsu serán las siguientes:
 - **Benjamín:** competidores que cumplan 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. En las pruebas de kata, expresión técnica y randori se establecerán categorías mixtas, únicas, que incluirán competidores masculinos y femeninos.
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 referencia al punto anterior, la categoría senior podrá dividirse en dos: Senior sub 21 (competidores que cumplan 18-21 años) y senior (competidores que cumplan 22 años en adelante).
6. 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. No se podrá inscribir un competidor, pareja o equipo en una categoría que no le corresponda en base a la edad de los competidores.

7. En las pruebas de goshin shobu y tai jitsu kumite sólo podrán participar competidores de las categorías cadete, junior y sénior. En ambas pruebas cada categoría se divide en diferentes categorías en función del sexo y 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. Esta fase consta de dos 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** solo participarán los 8 competidores con mejor resultado en la primera vuelta.
4. En la **segunda vuelta**, el orden de participación será distinto al de la primera para evitar perjudicar o beneficiar a ningún competidor.
5. El comité de competición podrá acordar un rango de puntuación en función de las características de la competición. El rango de puntuaciones usado con mayor frecuencia es de 7 a 9 para todas las categorías.
6. 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.
7. Los cuatro competidores o parejas con mejor puntuación se clasificarán para la fase final.
8. En caso de empate, se decidirá quién es el vencedor de la siguiente manera:
 - Mayor puntuación sumando las tres notas válidas
 - La mínima más alta de las eliminadas
 - La máxima más alta de las eliminadas
 - Mayoría de jueces que han dado ganador al competidor
 - La mínima más alta de las puntuaciones válidas
 - La máxima más alta de las puntuaciones válidas

- En caso de mantenerse el empate se realizará un encuentro de 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. En la fase final los competidores de cada enfrentamiento se colocan uno a cada lado de la mesa de anotación. Tomando de referencia a los jueces de silla, el color rojo (AKA) está a la derecha y el color azul (AO) a la izquierda. (Véase apartado 1.5.6.2)
6. 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).
7. En la final, el color azul (AO) será el vencedor de la semifinal 1º vs 4º, y el color rojo (AKA) será el vencedor de la semifinal 2º vs 3º.

1.4.1.3. Observaciones sobre Kata, Randori y Expresión Técnica

1. 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.
2. 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.

3. 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.
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.
5. Antes del inicio de cada prueba, el juez central comprobará que los jueces laterales están preparados, e indicará a la mesa mediante un toque de silbato que pueden comenzar.
6. Los competidores entrarán al tatami para realizar su trabajo cuando se lo indique la mesa de control.
7. Los competidores iniciarán su trabajo una vez se hayan colocado en el tatami, sin necesidad de recibir una señal de los jueces para que comiencen.

1.4.2. Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite

1.4.2.1. Cuadros de eliminatoria

1. Estas pruebas serán organizadas en cuadros de eliminatoria. La organización, en la convocatoria oficial correspondiente, comunicará si es con o sin repescas.
2. Cada una de las distintas etapas de la prueba lleva a determinar quiénes son los finalistas mediante un encuentro con eliminación directa.
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, evitando que se enfrenten entre ellos en las etapas iniciales del cuadro de eliminatorias, colocándolos por arriba y por debajo de los cuadros.
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 el caso de que solo haya tres competidores, se sustituirá el cuadro de eliminatoria por una liguilla, en la cual cada competidor se enfrentará con los otros dos una única vez. Si un competidor gana sus dos enfrentamientos, dicho competidor es el ganador de la liguilla, mientras que el segundo lo determinará

el ganador del enfrentamiento directo de los otros dos competidores. En caso de triple empate (cada competidor gana un combate y pierde otro) el criterio de desempate será el siguiente:

- Mayor diferencia de puntos sumando los puntos a favor y en contra de ambos enfrentamientos.
 - Mayor número de puntos sumando solo los puntos a favor de ambos enfrentamientos.
 - Menor número de penalizaciones acumuladas en ambos enfrentamientos.
 - Mayor diferencia de puntos en el combate ganado.
 - Mayor suma de puntos a favor en el combate ganado.
 - En caso de permanecer el empate, el juez central, tras consultar con los jueces auxiliares, tomará la decisión por HANTEI
6. 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.
 7. 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 (si las hubiera). 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.
 8. 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.
 9. En caso de empate en la prueba de goshin shobu, se decidirá quién es el vencedor de la siguiente manera:
 - Mayor número de IPPON obtenidos
 - Mayor número de WAZA ARI
 - Penalización de menor grado obtenida
 - En caso de mantenerse el empate se realizará un desempate con un ataque perteneciente a la lista oficial de goshin shobu a 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 árbitro 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.
 10. En caso de empate en la prueba de tai jitsu kumite, se decidirá quién es el vencedor de la siguiente manera:

- Mayor número de puntos por WAZA ARI
- Penalización de menor grado obtenida
- Si continúa el empate, el desempate será por decisión (HANTEI). El árbitro principal dará un pitido con el silbato, y los dos jueces de silla y el árbitro levantarán de forma simultánea el color del que considera ganador, valorando: actitud, técnica, táctica, combatividad y fuerza. El ganador será aquel que obtenga mayoría de votos.

1.4.2.2. Observaciones de Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite

11. 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, sin titubeos ni vacilaciones. Si el árbitro lo considera necesario, solicitará SHUGO.
12. 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.
13. 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: Solo accesible para competidores que vayan a realizar su participación, personal del equipo arbitral y coach/delegados autorizados.
 - Tatami de competición. Es la zona permitida únicamente a competidores.
 - Sillas de jueces y árbitros
 - Mesa de anotadores
 - Área de preparación o calentamiento: Accesible a todos los competidores, así como entrenadores y delegados.
 - Médico oficial de la competición

- Tatami de calentamiento
 - Sala de pesaje.
 - Mesa Central: Dirige y coordina toda la competición. Accesible solamente a los árbitros o a los coach que vayan a presentar una reclamación oficial.
4. Las diferentes zonas podrán estar separadas y delimitadas a criterio de la organización.

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 podrán marcar en el centro del área de competición, para indicar la posición de inicio de los competidores, dos 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 de la zona 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.
 - Silbato para el juez central

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). Podrá tener otra composición de manera excepcional, debido a las necesidades de la competición. En caso de que

la composición no se ajuste a la norma general, deberá ser aprobada por el comité de arbitraje.

2. La mesa de anotadores estará fuera de la superficie del tatami, para no estorbar al árbitro y a los competidores.
3. El anotador central estará sentado entre los anotadores. Esta función podrá ser realizada por un miembro del equipo arbitral.
4. En la prueba de **Randori**, uno de los anotadores estará a cargo del cronómetro.
5. En la prueba de **Goshin Shobu**, un juez de mesa tendrá a su cargo la hoja de puntuación de los dos competidores. Deberá comprobar que la alternancia de los ataques sea respetada y la correcta anotación de los puntos. Vigilará que el marcador indique la puntuación correcta en caso de que lo haya.
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 y comprobar las puntuaciones.

1.5.4. Jueces y Árbitros

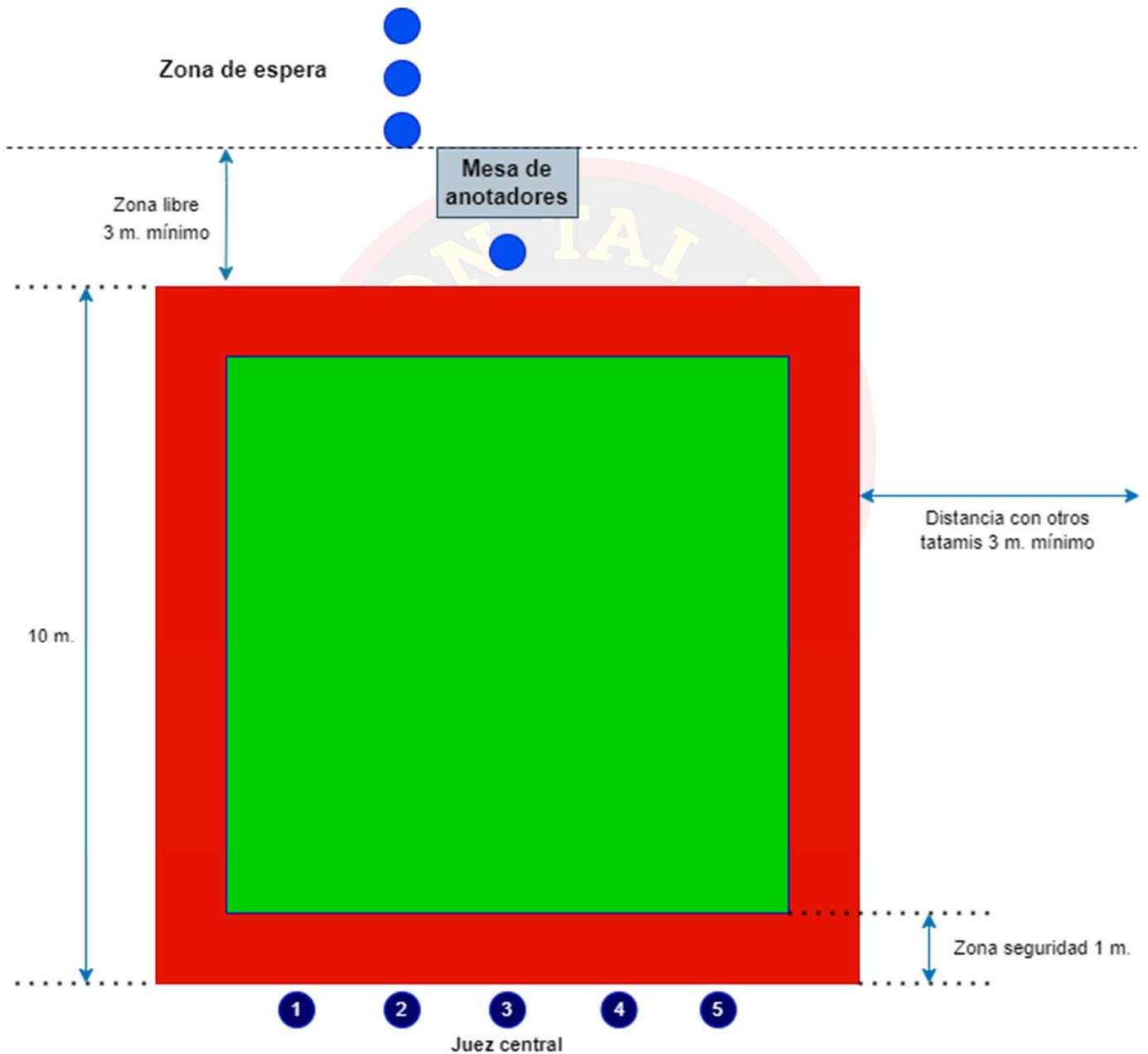
1. En las pruebas de **Kata, Expresión Técnica y Randori** el número de jueces que forman el equipo arbitral de un tatami será de cinco. En estas pruebas no hay árbitro, solamente jueces, ejerciendo uno de ellos de juez central. En campeonatos autonómicos en los que no sea posible contar con cinco jueces se podrá realizar excepcionalmente con tres jueces. En caso de contar únicamente con tres jueces, se computarán todas las notas.
2. 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. Coach y delegados

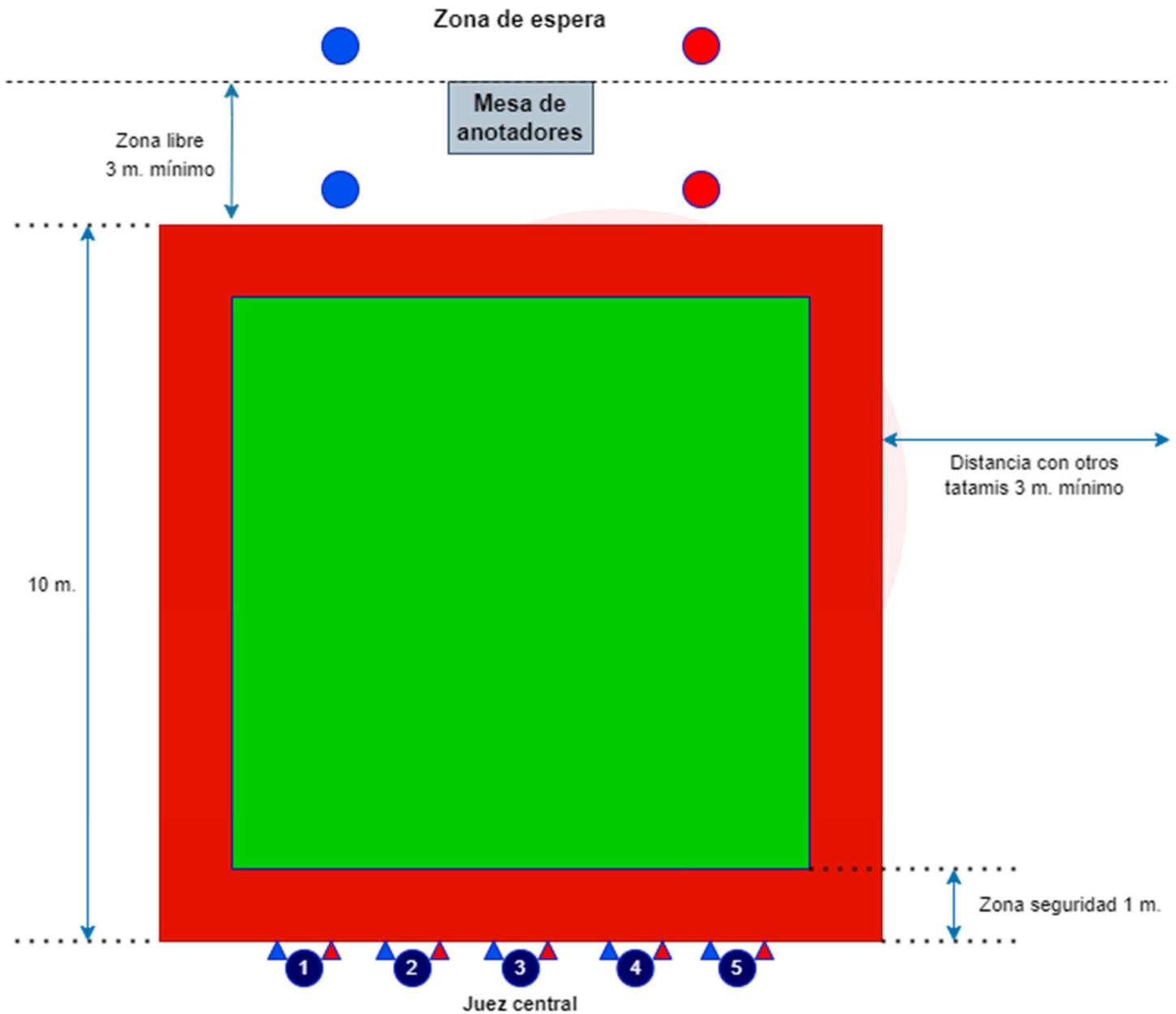
1. En las pruebas de **Kata, Expresión Técnica y Randori**, los coach y delegados de las distintas delegaciones deberán estar situados en la **zona de espera** de cada tatami. (Véanse apartados [1.5.6.1](#) y [1.5.6.2](#))
2. En las pruebas de **Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite**, siempre que la distribución de los tatamis en el recinto lo permita, los coach estarán situados a los laterales del tatami, cada uno del lado de su competidor. Los delegados deberán estar situados en la **zona de espera** de cada tatami. (Véase apartado [1.5.6.3](#))

1.5.6. Disposición y dimensiones del área de competición

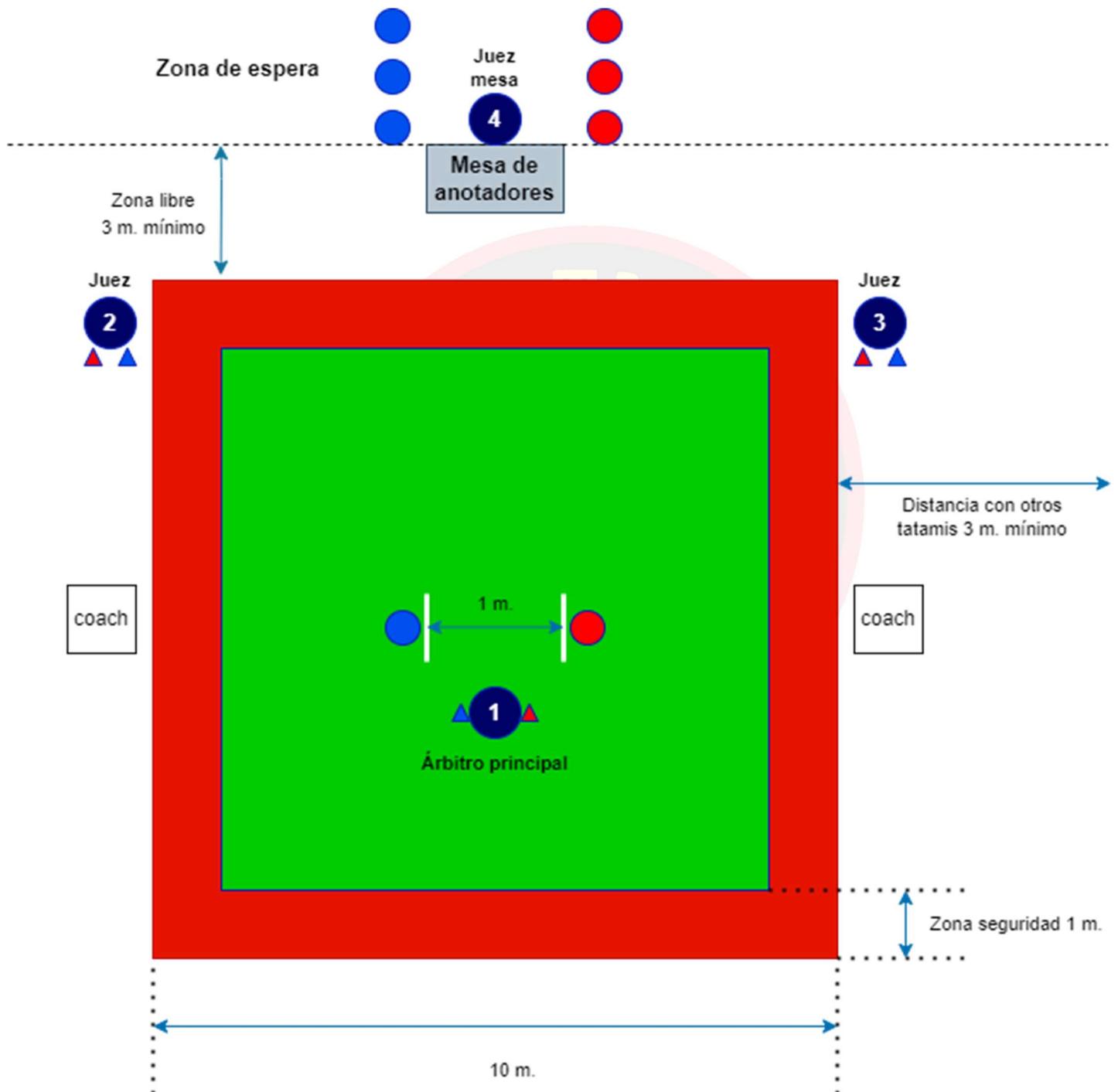
1.5.6.1. Disposición para las pruebas de Kata, Expresión Técnica y Randori (fase clasificación)



1.5.6.2. Disposición para las pruebas de Kata, Expresión Técnica y Randori (fase final)



1.5.6.3. 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 con cordón.
 - 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.
3. Los oficiales podrán llevar el mismo uniforme que árbitros y jueces.
4. 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 (KANJI) “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 keikogi 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. 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*) indistintamente.
 - 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.
6. La organización procurará que haya suficientes cinturones rojo (*AKA*) y azul (*AO*) en cada tatami, pero es obligatorio para los competidores portar su propio cinturón rojo o azul a partir de categoría cadete.
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 uso de camiseta interior, top o sujetador deportivo es obligatorio para las competidoras y opcional para los competidores. En caso de usarse deberá ser obligatoriamente de color blanco y deberá ir metida por dentro del pantalón. No podrán verse estampados o dibujos en la misma. No se admitirán camisetas de cuello vuelto.
9. Las mangas de la chaqueta deben estar comprendidas entre la mitad del antebrazo y las muñecas y no pueden estar remangadas.

10. Los pantalones deben ser de una longitud suficiente para cubrir por lo menos 2/3 de la tibia y no pueden estar remangados.
11. 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.
 - 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.
12. Está prohibido portar o usar durante la competición los siguientes complementos o accesorios:
 - Broches y Horquillas
 - Cadenas, anillos, relojes.
 - Pendientes, piercings o similares.
 - Gafas cuando pueda resultar peligroso para el desarrollo de la competición. Sí que estará autorizado el uso las lentes de contacto blandas, bajo responsabilidad del competidor.
13. Para el personal masculino está autorizado el uso de coquilla. Ésta se llevará bajo el keikogi. Otras protecciones están prohibidas excepto para la prueba de Tai Jitsu Kumite.
14. Las protecciones homologadas para la prueba de Tai Jitsu Kumite son las siguientes:
 - Guantillas WKF
 - Protector bucal



- Espinilleras con empeine WKF

- Coquilla



- Casco (categoría cadete)



- Peto WKF (categoría cadete)



- Protección pectoral (categorías femeninas)



15. El empleo de vendas o soporte de una herida debe ser aprobado por la comisión de arbitraje, previa autorización 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, fotocopidora, 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.
 - Podrá ser designado para cumplir las funciones de juez de mesa en las pruebas que se requiera dicha función.

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. Deberán nombrarse oficiales de organización suficientes por parte de la organización para poder cubrir de forma satisfactoria todas las funciones que se les encomienden.

1.7.7. Entrenadores o Coach

1. Para ser coach se deberá haber superado previamente el curso correspondiente.
2. Deberán estar debidamente autorizados por la organización, para lo cual deberán haberse inscrito previamente en la hoja de competición.
3. Durante la competición, deberán portar en todo momento su acreditación facilitada por la organización.
4. Son los únicos habilitados para realizar consultas a la mesa de anotadores, así como reclamaciones oficiales en mesa central.
5. Podrán acompañar y dar instrucciones a sus competidores desde el lugar que les reverse para ello la organización, en las pruebas de **Goshin Shobu** y **Kumite**.
6. Deberán ir uniformados con el chándal de su federación o club, o en su defecto con ropa deportiva.

7. Deberán mantener una actitud correcta y respetuosa. Dirigiendo a sus competidores con eficacia y moderación. En caso de no hacerlo podrán ser expulsados del recinto.
8. Podrá limitarse el número de coach autorizados por cada club o federación a criterio de la organización.
9. Para ayudarle en las funciones de organización de los competidores, podrá contar con la ayuda de los delegados de equipo.

1.7.8. Delegados de Equipo

1. No necesitan superar ningún curso de capacitación.
2. Deberán ser autorizados previamente por la organización.
3. Durante la competición, deberán portar en todo momento su acreditación facilitada por la organización.
4. Sus funciones son ayudar a los coach con la organización y gestión de los competidores:
 - Localizarlos o llamarlos desde área de calentamiento al área de competición.
 - Organizarlos según el orden de competición antes de iniciar su participación en la prueba.
 - Ayudarles con el cambio de cinturón o protecciones antes de entrar a competir.
 - Acompañarlos a visitar al médico oficial o a algún otro lugar del recinto.
5. No están autorizados a realizar consultas en la mesa de anotadores ni realizar reclamaciones oficiales en mesa central.
6. Se regirán en su conducta y vestimenta por los mismos criterios que los coach.
7. Podrá limitarse el número de delegados autorizados por cada club o federación a criterio de la organización.

1.7.9. El Médico

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

1.8. COMPORTAMIENTO Y CIRCULACIÓN

1. Previamente a la competición, los competidores deben pasar por el control de documentación.
2. Los competidores no pueden llevar nada al área de competición. (bolsa de deporte, botella de agua, etc.).
3. 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.
4. Está terminantemente prohibido a competidores, delegados y coach acercarse a las sillas de jueces y árbitros, pudiendo ser estos expulsados del evento si lo incumplen.
5. Está totalmente prohibido acercarse a las mesas de anotación a aquellos competidores que no estén participando en la modalidad y categoría que se está desarrollando en ese tatami. Del mismo modo, no podrá haber más de un coach/delegado por cada federación/club en la mesa de anotación. El incumplimiento puede dar lugar a la expulsión del evento.

1.9. 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
- Hoja de liguilla en Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite
- 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.



PARTE II:

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN Y ARBITRAJE

2.1. ABANDONO, LESIONES Y ACCIDENTES

1. KIKEN es la decisión dada cuando un competidor abandona por cualquier motivo: no se presenta al ser llamado, rehúsa continuar o abandona el trabajo o combate, ya sea por lesión o por técnica finalizadora exitosa del adversario (Tai Jitsu Kumite)
2. Cuando un competidor se lesione, el árbitro o jefe de tatami deberá parar en ese momento el trabajo y ayudar al lesionado, al mismo tiempo que llama al doctor.
3. Si el médico recomienda al competidor que no continúe, éste no puede desoír el consejo del médico, y el jefe de tatami descalificará al competidor para que no pueda seguir participando.
4. Un competidor lesionado que haya sido declarado incapaz por el doctor, no podrá volver a competir en ese torneo.
5. En **Goshin Shobu** y **Tai Jitsu Kumite**, si los dos contendientes se lesionan entre sí al mismo tiempo y son declarados incapaces de continuar el combate por el servicio médico, 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, se aplicarán los criterios de desempate establecidos en cada modalidad, y si fuera necesario se decidirá por HANTEI.
6. En **Goshin Shobu** y **Tai Jitsu Kumite**, cuando la lesión es atribuida al competidor lesionado, si este no puede seguir, perderá el combate.
7. En la fase de clasificación de **Kata**, **Expresión Técnica** y **Randori**, si un competidor abandona (KIKEN) el resultado será la nota mínima en las valoraciones de todos los jueces.
8. En la fase final de **Kata**, **Expresión Técnica** y **Randori**, si un competidor abandona (KIKEN) el resultado será de todas las banderas para el color del adversario.
9. En **Goshin Shobu**, si un competidor abandona (KIKEN) el adversario recibirá la nota máxima (IPPON) de todas las rondas restantes.
10. En **Tai Jitsu Kumite**, si un competidor abandona (KIKEN) tanto si es por técnica finalizadora exitosa como si es por otro motivo, el adversario recibirá la nota máxima (8 puntos)
11. En caso de lesión de un competidor, el compañero (kata, expresión técnica y randori) o competidor adversario (goshin shobu y tai jitsu kumite) esperará en un lateral del tatami en posición de SEIZA.

2.2. FALTAS, ELIMINACIONES Y DESCALIFICACIONES COMUNES EN KATA, EXPRESIÓN TÉCNICA Y RANDORI

1. Se tendrá en cuenta de cara a la valoración de la actuación tres tipos de faltas:
 - **Leve:**
 - i. Afecta a la mejor o peor realización de las técnicas, al protocolo de presentación en el tatami y al aspecto personal.
 - ii. Desajuste ostensible del keikogi
 - **Grave:**
 - 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:**
 - 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:
 - Si el trabajo 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.
 - Cualquier otro comportamiento sobrevenido que la comisión de arbitraje o comisión de organización considere meritoria de dicha sanción.
 - 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.
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.

2.3. LA PRUEBA DE KATA

2.3.1. Definición

- En esta prueba el competidor o pareja realizará una serie de movimientos preestablecidos de la manera más exacta posible, esto se conoce como Kata.
- 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 2.3.4 *Listado Oficial de Katas*).

2.3.2. Modalidades

1. **Modalidad Individual:** el competidor realizará katas básicos en todas las vueltas o eliminatorias, en todas las categorías.
2. **Modalidad Parejas:** La pareja competidora realizará un kata básico sincronizadamente, o bien un kata fundamental o superior.

2.3.3. 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:
 - **Individual:** benjamín, alevín, infantil, juvenil y cadete
 - **Parejas:** benjamín, alevín, infantil, juvenil, cadete, junior y senior
3. La mesa será informada de la elección del kata antes del comienzo de cada vuelta. El anotador central (generalmente el jefe de tatami) deberá informar al competidor

si va a realizar un kata no permitido, permitiendo al competidor que rectifique su elección.

- En caso de que el competidor realice un kata no permitido, ya sea porque repite cuando no debe o porque el kata no esté en el listado para su categoría, el anotador central deberá indicarlo a los jueces de silla para que estos lo valoren en consecuencia.

2.3.4. Listado oficial de katas

- En la modalidad individual todas las categorías presentarán katas básicos en todas las rondas.
- 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	Fase final
Benjamín	Kata básico	Kata básico	Kata básico
Alevín	Kata básico	Kata básico	Kata básico
Infantil	Kata básico	Kata básico	Kata básico
Juvenil	Kata básico	Kata básico	Kata básico
Cadete	Kata básico o fundamental	Kata fundamental	Kata básico o fundamental
Júnior	Kata básico o fundamental	Kata fundamental	Kata básico o fundamental
Sénior	Kata básico o fundamental	Kata superior	Kata fundamental o superior

- En categorías **Benjamín**, **Alevín** e **Infantil** los competidores podrán realizar el mismo kata en todas las vueltas, tanto en modalidad individual como en modalidad por parejas
- En categorías **Juvenil**, **Cadete**, **Junior** y **Sénior** los competidores deberán realizar un kata distinto en la 1ª y 2ª vuelta
- Se podrá repetir kata en las fases finales.

- 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

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.

2.3.5. Criterios de valoración

1. La realización del Kata guardará el protocolo tradicional de Nihon Tai Jitsu.
2. Deberá respetarse el protocolo de presentación del Kata con sus matices aceptados por la dirección técnica nacional. En caso de no respetarse, se considerará falta grave.
3. 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.
4. 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 (incluida la zona de seguridad)
 - Orden correcto de los movimientos y realización en la dirección apropiada.
 - Embussen del kata
 - Respeto a las características técnicas propias de Kata y del Kihon Waza que comprende.
 - Ejecución con adecuado uso del vigor, fluidez, ritmo, velocidad, equilibrio y control de la respiración.
 - Focalización adecuada de la atención y concentración.
 - En la evaluación de la ejecución también se deberán tener en cuenta otros puntos, tales como la dificultad del kata presentado, que será ponderado a criterio del juez.
5. 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 katas 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 molestar 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.

2.3.6. Faltas y eliminaciones específicas de kata

1. Este apartado refleja las faltas y eliminaciones específicas de la prueba de kata. El apartado 2.2 corresponde a las faltas, eliminaciones y descalificaciones comunes de las pruebas de **kata**, **expresión técnica** y **randori**.
2. No guardar la distancia correcta entre Tori y Uke en la realización del kata se considerará falta leve.
3. En kata por parejas, la posición incorrecta de Tori y Uke (izquierda o derecha de los jueces) se considerará una falta grave.
4. Variar el embusen del kata se considerará una falta grave, si es por un error de ejecución al realizar las técnicas, o eliminatorio, si el cambio de embussen hace que el kata varíe ostensiblemente.
5. La omisión de algún movimiento se considerará falta muy grave.
6. Los siguientes puntos supondrán la eliminación del competidor (puntuación mínima en caso de puntos o perderá el encuentro en caso de banderas):
 - La realización de un kata distinto al anunciado o la omisión del nombre del kata
 - Variar el kata ostensiblemente respecto del modelo oficial fijado por el departamento nacional de Nihon Tai Jitsu.
 - Realización de un kata no permitido.
7. 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.

2.4. LA PRUEBA DE RANDORI

2.4.1. 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.

2.4.2. Categorías y requisitos

1. La competición de randori será mixta en todas las categorías.
2. Se desarrolla en las siguientes categorías: **juvenil, cadete, junior y sénior.**

2.4.3. 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.
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. Esta tolerancia de +/- 5 segundos no es penalizable
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. 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.

2.4.4. Armas

1. En la categoría senior se deberá incluir dos técnicas contra armas, una cada uno, como mínimo.
2. En el resto de las categorías, el uso de armas es opcional.
3. 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.
4. Las armas no deberán presentar riesgos para los participantes ni para los árbitros.
5. 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.).
6. 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.
7. La organización podrá, por motivos de seguridad y de igualdad entre competidores, aportar las armas oficiales para el correcto desarrollo de la competición.

2.4.5. 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
 - 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 debiendo limitarse como máximo a 3, cuya aplicación permita a Uke una vía de salida que le posibilite continuar el Randori. De lo contrario se considerará su aplicación como técnica finalizadora ante una defensa con la consecuente conclusión del Randori.
- 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.

2.4.6. Faltas y eliminaciones específicas de randori

1. Este apartado refleja las faltas y eliminaciones específicas de la prueba de **Randori**. El apartado 2.2 corresponde a las faltas, eliminaciones y descalificaciones comunes de las pruebas de **kata**, **expresión técnica** y **randori**.
2. Los siguientes puntos supondrán la eliminación del competidor (puntuación mínima en caso de puntos o perderá el encuentro en caso de banderas):
 - La realización de un Randori que no se ajusta al reglamento o no cumple con los requisitos necesarios como, por ejemplo, las armas en categoría senior.
 - Si en el Randori no se ajusta a los tiempos requeridos en la correspondiente categoría.
 - En categoría juvenil está prohibida la realización de luxaciones y/o estrangulaciones. Así mismo, no se permite la respuesta de técnicas de Sutemi Waza que contengan una palanca articular o una estrangulación en el mismo.
3. Si se dan las condiciones para la eliminación de una pareja, 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.

2.5. LA PRUEBA DE EXPRESIÓN TÉCNICA

2.5.1. 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.
4. Los compañeros se distribuirán los grupos de ataque, siendo la primera mitad para uno de ellos, y la segunda mitad para el otro. No se admite la alternancia de ataques entre los miembros de la pareja.

2.5.2. 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 y cadete**.
3. La técnica de base deberá realizarse de forma que no contravenga la esencia y principios que tradicionalmente la han caracterizado. Deberá presentarse de forma que Tori no quede, durante la ejecución de la misma, de espaldas a los jueces, y no podrá realizarse un control o atemi al final de la misma.
4. Durante la ejecución de la técnica, un miembro de la pareja debe atacar, mediante un único ataque, y otro realizar una defensa, sin que puedan intercambiarse los papeles de Tori/Uke.
5. Uke no podrá realizar contras o encadenamientos durante la ejecución de la defensa de Tori.
6. Los ataques para presentar en cada categoría serán los siguientes:

CATEGORÍA	ATAQUES	OBSERVACIONES
BENJAMÍN Hasta 7 años	1 Técnica de base (1ª o 2ª) 1 Atemi 2 Agarres frontales	Cada competidor realiza dos grupos sin ser obligatorio seguir el orden. No se admite alternancia de ataques.

ALEVÍN 8-9 años	1 Técnica de base (1ª a 4ª) 1 Atemi 2 Agarres frontales	Cada competidor realiza dos grupos sin ser obligatorio seguir el orden. No se admite alternancia de ataques.
INFANTIL 10-11 años	1 Técnica de base (1ª a 8ª) 1 Atemi 1 Agarre frontal 1 Agarre lateral	Cada competidor realiza dos grupos. Es obligatorio seguir el orden. No se admite alternancia de ataques.
JUVENIL 12-13 años	1 Técnica de base (1ª a 8ª) 1 Atemi 1 Agarre frontal 1 Técnica de base (1ª a 8ª) 1 Agarre lateral 1 Agarre dorsal	Cada competidor realiza tres grupos. Es obligatorio seguir el orden. No se admite alternancia de ataques.
CADETE 14-15 años	1 Técnica de base (1ª a 8ª) 1 Atemi 1 Agarre frontal 1 Agarre lateral 1 Agarre dorsal 1 Ataque tanbo	Cada competidor realiza tres grupos. Es obligatorio seguir el orden. No se admite alternancia de ataques.

2.5.3. 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.
 - El ZANSHIN final (salvo en la técnica de base) será un elemento a tener en cuenta.

2.5.4. Faltas y eliminaciones específicas de Expresión Técnica

- Este apartado refleja las faltas y eliminaciones específicas de la prueba de **Expresión Técnica**. El apartado 2.2 corresponde a las faltas, eliminaciones y descalificaciones comunes de las pruebas de **kata**, **expresión técnica** y **randori**.
- El error evidente en la realización y/o presentación de la técnica de base se considerará falta grave.

3. La realización de más de un ataque de Uke, la alternancia de papeles entre Tori y Uke, o la realización por parte de Uke de contras o encadenamientos en la defensa de Tori será motivo de eliminación al no ajustarse a lo requerido en la normativa.
4. La omisión de algún grupo de ataque supondrá la eliminación del competidor al no ajustarse el trabajo a lo requerido en la normativa (puntuación mínima en caso de puntos o perderá el encuentro en caso de banderas).
5. 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.

2.6. LA PRUEBA DE GOSHIN SHOBU

2.6.1. 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.

2.6.2. 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
Hasta 50 kg	Hasta 60 kg	Hasta 70 kg	Hasta 60 kg	Hasta 70 kg	Hasta 80 kg
Hasta 60 kg	Hasta 70 kg	Hasta 80 kg	Hasta 70 kg	Hasta 80 kg	Hasta 90 kg
Desde 60 kg	Desde 70 kg	Desde 80 kg	Desde 70 kg	Desde 80 kg	Desde 90 kg

1. En la convocatoria 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).

2.6.3. 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.
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 en la posición que le corresponda para iniciar el encuentro, que podrá estar delimitado con 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 AKA/AO - KAMAE.
 - En ese momento el competidor, que ha sido designado por sorteo como Tori, se pondrá en guardia de su libre elección. Uke se colocará en guardia mixta de izquierda.

- El Árbitro anuncia en voz alta HAJIME y Uke realiza automáticamente, sin esperas, amagos ni titubeos el ataque.
 - Al finalizar la técnica el árbitro dará la voz YAME, momento en el que tanto el árbitro como los competidores retornan a Yoi en sus emplazamientos iniciales respectivos.
 - Los jueces indicarán su opinión con la ayuda de las banderas. El Árbitro concederá IPPON, WAZA-ARI, 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.
 - A la conclusión del combate, el árbitro central anunciará el vencedor del encuentro de acuerdo con los criterios fijados. (AKA/AO NO KACHI)
7. Después de cada técnica efectuada el árbitro central dará un toque de silbato, para que los dos jueces levanten sus banderas al mismo tiempo indicando el resultado, levantando la bandera correspondiente a AKA o AO. Si hubiesen advertido que se ha cometido una penalización de Uke o de Tori la señalarán en ese momento. Nota: “A criterio de la organización, se podrá pedir la valoración de los jueces laterales a la voz de HANTEI en lugar de con un toque de silbato”.
 8. El árbitro central podrá reunirse con los jueces de silla para comentar alguna valoración de estos. Dicha reunión será lo más breve y concisa posible.
 9. Antes de realizar el siguiente ataque, el árbitro central debe asegurarse de que ambos competidores están bien colocados y que su actitud es correcta, evitando que salten o que se muevan continuamente. El árbitro se encargará de que los ataques se realicen de forma directa y sin amagos inmediatamente después de la voz “HAJIME”.
 10. 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*).
 11. Para las categorías **junior** y **sénior**, se realizarán cinco ataques, siendo estos siempre los que se establecen a continuación:
 - ATEMI. Elegirá un ataque del primer bloque.
 - MAE (frontal). Elegirá un agarre del segundo bloque.
 - YOKO (lateral). Elegirá un agarre del tercer bloque.
 - USHIRO (desde atrás). Realizará un agarre del cuarto bloque.
 - ARMAS (TANTO o TANBO). Realizará un ataque con arma del quinto bloque.
 12. Para las categorías inferiores a **junior**, se eliminará el ataque con armas.

13. Tanto AKA como AO pueden elegir el arma y el ataque que quieran del quinto bloque.
14. En los correspondientes a los grupos 2, 3 y 4, Tori deberá permitir la finalización del agarre de Uke no pudiendo anticiparse al mismo.
15. En el grupo 3 (agarres laterales) Tori siempre debe girar de forma que Uke realice su agarre con su mano derecha. Es decir, Tori debe ofrecer a Uke siempre su lado izquierdo, tanto si da la espalda al árbitro como si no.
16. Uke siempre realizará su ataque con la mano o pierna derecha, salvo que el ataque sea con dos manos. En caso de contravenirlo se considerará ataque no permitido, con su correspondiente penalización

2.6.4. Criterios de valoración

1. En primer lugar, toda técnica deberá estar compuesta por las siguientes partes:
 - Tai Sabaki (grupos 1 y 5) o desplazamiento necesario para la correcta ejecución de la técnica elegida por Tori y Atemi preparatorio (grupos 2, 3 y 4).
 - Técnica principal
 - Finalización
2. **Aplicación de 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 (grupos 1 y 5)
 - Desplazamiento necesario para la correcta ejecución de la técnica elegida por Tori y Atemi preparatorio (grupos 2, 3 y 4)
 - 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.
 - Control del arma por parte de Tori, ya sea en su mano o a una distancia con control visual, y siempre inaccesible a Uke.
 - 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 correspondiente (AKA o AO) y señalizando la correspondiente sanción. Si el árbitro central confirma la sanción no se concede punto y se impone a Tori la sanción correspondiente. Posteriormente, el árbitro central hará la señal de TORIMASEN hacia la mesa anotadora.
9. En el caso de que Uke realice acto prohibido, los jueces deben señalarlo levantando la bandera del color correspondiente (AKA o AO) y señalizando la correspondiente sanción. Si el árbitro central confirma la sanción, el árbitro central impondrá a Uke la penalización correspondiente y otorgará IPPON a Tori.

2.6.5. Criterios para la decisión final del encuentro

1. El vencedor de un encuentro de **Goshin Shobu** queda determinado por tres (3) 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 los criterios definidos en el apartado 1.4.2.1, punto 9.
3. 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.

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

1. Los poderes y los deberes del árbitro serán los siguientes:
 - El árbitro dirige la competición desde el inicio y hasta el fin del encuentro.
 - El árbitro hará todos los anuncios. Cuando los jueces hacen una señal, el árbitro debe considerar su opinión y devolver un juicio.
 - 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.
 - El árbitro tiene la decisión final, 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.
 - El árbitro parará el encuentro temporalmente cuando se encuentra frente a las situaciones siguientes, lo anunciará previamente con un YAME:
 - Cuando el competidor se ajusta su KEIKOGI u OBI.
 - Cuando observe que un competidor ha cometido un acto o una técnica prohibida, o que un juez le señale esto.
 - Cuando 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. Los poderes y los deberes de los jueces son los siguientes.
 - Asistir al árbitro, mediante signos efectuados con la ayuda de banderas.
 - Ejercer su derecho de voto, cuando haya de tomarse una decisión.
 - 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 señalizarlo 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:
- Su misión fundamental es controlar la correcta actuación de los oficiales de organización de la mesa de control
 - Informará al árbitro del resultado cuando así se lo solicite.

2.6.7. 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.
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 cualquier 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 Eliminación (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. Los competidores que no saluden al adversario de forma correcta serán advertidos mediante Chukoku. En caso de no corregir su comportamiento, serán sancionados.
10. Procedimiento de aplicación de la sanción:
 - A lo largo del encuentro, cualquier juez que aprecie una conducta merecedora de sanción deberá indicárselo al árbitro central. Lo hará

girando el banderín del competidor propuesto para sanción por encima de la cabeza e indicando a continuación el tipo de infracción mediante el gesto correspondiente (ver Anexo VI).

- El árbitro central es el único capacitado para imponer la sanción. Puede hacerlo directamente o tras consulta con los jueces.
11. 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.

12. Tipos de penalizaciones:

CHUKOKU.	Advertencia.
KEIKOKU.	Penalización de 1 ^{er} grado
HANSOKU-CHUI	Penalización de 2 ^o grado
HANSOKU	Eliminación del encuentro con pérdida de puntos.
SHIKAKU	Descalificación del torneo.

- a) CHUKOKU. Advertencia. Podrá ser impuesta por infracciones menores a las Reglas. Las advertencias también podrán ser impuestas en primera instancia ante cualquier infracción menor.
- b) KEIKOKU. Penalización de primer grado. Se podrán penalizar con esta sanción directamente las acciones de:
- Cualquier acción penalizable con CHUKOKU, si ya tenía CHUKOKU previamente.
 - 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.
 - Ejercer oposición o poner resistencia a las ejecuciones del otro competidor.
 - Realizar un ataque no permitido (UKE).
 - Realizar el ataque (UKE) fuera de distancia.
 - Dejarse caer al suelo, o tirarse intencionadamente, con el objeto de no dar opción al adversario a encadenar sus técnicas.
 - Cuando un contendiente se excite tanto que perturbe el normal desarrollo del combate.
- c) HANSOKU-CHUI. Penalización de segundo grado. Se impone directamente por infracciones mayores o por infracciones menores si ya había sido antes penalizado con KEIKOKU. Son sancionables con esta penalización las siguientes acciones:
- Penalizaciones Generales.
 1. Cualquier acción propia de CHUKOKU o KEIKOKU, si este ya tenía KEIKOKU anteriormente.
 2. Provocar al oponente.
 3. Comportamiento descortés hacia los árbitros u otras faltas de comportamiento graves.
 4. Cualquier acto que pueda ser considerado contrario al espíritu del Nihon Tai Jitsu.
 - 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.
 8. 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.
 - Penalizaciones a UKE:
 1. Desviar la dirección del ataque con la intención de alcanzar al adversario durante su Tai-Sabaki.
 2. 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.

- d) HANSOKU. Penalización de tercer grado y eliminación del encuentro, perdedor del combate y de los puntos acumulados. El infractor perderá todos los puntos conseguidos, mientras que el otro competidor mantendrá los suyos conseguidos hasta ese momento, recibiendo IPPON por cada ataque que no se haya podido realizar con motivo de la infracción. Se impone por una infracción muy grave o por infracciones de menor gravedad si ya había sido antes penalizado con HANSOKU-CHUI. Se sancionarán con HANSOKU de forma directa las siguientes acciones:
- Cualquier acción propia de CHUKOKU, KEIKOKU o HANSOKU-CHUI, si este ya tenía HANSOKU-CHUI anteriormente.
 - Atemis a la cara y a la cabeza o a otras zonas sensibles con exceso fuerte de contacto.
 - Los contactos de Atemi a la garganta y testículos con intencionalidad serán HANSOKU directo.
 - Técnicas realizadas con falta de control que puedan tener consecuencias graves.
 - Técnicas que ataquen al cuello o a la columna vertebral pudiendo ser lesivas.
 - Ocultar una lesión susceptible de empeorar durante el encuentro.
- e) SHIKAKU. Descalificación del torneo, dando ganador al contrario y perdiendo todos sus puntos. No podrá competir en otra modalidad en que estuviese inscrito. 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.
 - 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 una acción o acciones de un contendiente son consideradas peligrosas o violen deliberadamente las reglas concernientes a Contactos Prohibidos y/o Actos Prohibidos.
 3. Cuando un contendiente insiste en volver al área de competición, en contra de las normas del torneo.
 4. Cuando un contendiente, o cualquier miembro de un equipo, comete otras acciones que se considere que violan las reglas del torneo.
 5. Si el Árbitro cree que un contendiente ha actuado malintencionadamente, independientemente de que haya causado o no lesión física, se le aplicará SHIKAKU directamente.

2.6.8. Comparativa de penalizaciones

2.6.8.1. Faltas de respeto – comportamientos

KEIKOKU (1 ^{er} grado)	Desdenes y aspavientos
HANSOKU CHUI (2 ^o grado)	Comportamiento ofensivo o descortés
HANSOKU (eliminación)	Insultos o vejaciones
SHIKAKU (Descalificación del torneo)	Acometidas o agresiones

2.6.8.2. Contactos

KEIKOKU (1 ^{er} grado)	Leve en zonas NO sensibles y controles finales
HANSOKU CHUI (2 ^o grado)	Fuertes en zonas NO sensibles Excesivo en controles finales Excesivo en ejecución SIN PELIGRO para Uke
HANSOKU (eliminación)	Fuerte en zonas sensibles (cara, cabeza, cuello, garganta, testículos...) Excesivo en ejecución CON PELIGRO para Uke
SHIKAKU (Descalificación del torneo)	Falta de control o fuerte contacto ejecutado de forma CONSCIENTE Y MALICIOSA para provocar lesión o abandono del adversario.

2.7. LA PRUEBA DE TAI JITSU KUMITE

2.7.1. Definición

1. El Tai Jitsu Kumite es un combate reglado en el que se aplican algunas de las técnicas practicadas en el Kihon en un enfrentamiento con un oponente real.
2. Los criterios de puntuación se basan en la efectividad y eficacia que hubieran tenido en un enfrentamiento real, y la falta de control o lesión al oponente son penalizados.
3. El vencedor lo determinará el que más puntos tenga al final del encuentro.

2.7.2. Categorías y requisitos

CADETE FEMENINO	JUNIOR FEMENINO	SENIOR FEMENINO	CADETE MASCULINO	JUNIOR MASCULINO	SENIOR MASCULINO
Menos de 50 kg	Menos de 58 kg	Menos de 65 kg	Menos de 55 kg	Menos de 63 kg	Menos de 70 kg
Desde 50 kg	Desde 58 kg	Desde 65 kg	Hasta 60 kg	Hasta 68 kg	Hasta 75 kg

			Hasta 65 kg	Hasta 73 kg	Hasta 80 kg
			Hasta 70 kg	Hasta 78 kg	Hasta 85 kg
			Hasta 75 kg	Hasta 83 kg	Hasta 90 kg
			Desde 75 kg	Desde 83 kg	Desde 90 kg

1. En la convocatoria 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).

2.7.3. 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 anotación y de espalda a ésta. Los Jueces de esquina, se situarán 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. Una vez ocupadas sus posiciones respectivas y siguiendo al saludo entre los contendientes, el Árbitro Central anunciará HAYIME y comenzará el combate.
4. 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.
5. 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 o ha contravenido las reglas o cuando haya percibido una señal concerniente a esto por parte del Juez de Tai Jitsu Kumite.
 - e) 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.
 - f) Cuando un contendiente esté tanteando a su oponente y sin realizar técnica inmediata alguna. (Falta de combatividad)
 - g) Cuando uno o los dos contendientes se caigan o sean derribados, y pasados 15 segundos no se realice técnica efectiva alguna.
6. 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. (Véase apartado [1.4.2.1](#)).
 7. 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.
 8. Una vez terminado el combate, los competidores deben salir por el lateral que entraron. El árbitro esperará atento a que estos salgan.
 9. La duración del combate será de dos minutos para todas las categorías, a excepción de los encuentros de medalla (semifinal y final) que será de tres minutos.
 10. El tiempo de combate se contabiliza cuando el Árbitro da la señal de comienzo “HAJIME” y se detiene a la palabra “YAME”.
 11. El cronometrador dará una señal mediante un gong o silbato, claramente audible indicando lo siguiente:
 - a) Un toque de silbato: Señalización de que faltan 30 segundos para el final
 - b) Dos toques de silbato: Señalización de final de NE WAZA
 - c) Tres toques de silbato: Señalización de final del combate.
 12. En el suelo se debe esperar a que pasen los 15 segundos. La mesa controla el tiempo y avisará indicando el final del tiempo con dos toques de silbato o Gong. Cuando se está realizando una luxación en el suelo se debe dar un tiempo prudencial hasta observar si tienen oportunidad real de terminar la técnica, aunque haya finalizado el tiempo, para no provocar que los competidores empiecen a hacer las luxaciones y estrangulaciones de forma más brusca y con menor control.

13. En 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.
14. En el suelo (NE WAZA) el árbitro central podrá parar momentáneamente el combate anunciando SONOMAMA, (no se mueven), sin cambiar las posiciones de los competidores, para aplicar una penalización u otra situación (suelta de protecciones, etc.) de forma que el competidor que no es penalizado no pierda su ventaja. Para reiniciar el combate anunciará YOSHI, (Reiniciar). Siempre que el 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.
15. Cualquier competidor tiene derecho a un descanso entre combates de un tiempo mínimo de 2 minutos.

2.7.4. Criterios de valoración

1. 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.
2. Las áreas puntuables de las técnicas de Atemi son:
 - 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). Contacto leve en categoría cadete
 - e) Pecho. (Moderado). Contacto leve en categoría cadete
 - f) Espalda, excluyendo hombros. (Moderado). Contacto leve en categoría cadete.
 - g) En muslos y piernas está prohibido golpear, pero está permitido barrer.
3. 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 Atemi. El que está en el suelo, no puede puntuar de Atemi, pero si puede barrer o proyectar.

4. 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.
5. Las técnicas de luxación, estrangulación y sutemis con palanca articular o estrangulación están prohibidas en categoría cadete.
6. 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.
7. Las técnicas de luxación están solamente permitidas a los siguientes miembros:
 - a) Miembros superiores: muñecas, codos y hombros.
 - b) Miembros inferiores: tobillos.
8. No están permitidas las luxaciones sobre las rodillas, los dedos de pies o manos ni sobre las cervicales o columna vertebral.
9. En ningún caso se podrán hacer técnicas cogiendo por el pelo, morder, ni se permiten técnicas de dolor por presión en puntos vitales.
10. Está prohibido empujar directamente sobre la cara del oponente.
11. No se permiten las estrangulaciones realizadas directamente con las manos sobre el cuello, ni con la ropa propia ni del contrario.
12. 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.
13. 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.
14. 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.

15. 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.
16. Las técnicas puntuables efectivas y simultáneas desarrolladas por ambos contendientes el uno sobre el otro se les podrán puntuar a los dos.
17. Dos técnicas pueden llegar simultáneamente. El Árbitro debe considerar en una situación donde las dos acciones pueden ser puntuables.
18. 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.
19. Si un contendiente está ausente, se retira o es retirado, el oponente tendrá una victoria por renuncia (KIKEN).

2.7.5. Criterios para la decisión final del encuentro

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. En la ausencia de un ganador por abandono técnico (KIKEN), por puntos, o por descalificación del contrario durante un combate, se decidirá basándose en los criterios definidos en el *apartado 1.4.2.1, punto 10*.
3. En las competiciones por equipos es ganador el equipo que mayor número de victorias parciales obtenga.
4. 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. Si continuara el empate se tendrán en cuenta el mayor número de técnicas por WAZA-ARI y el menor número de sanciones de mayor valor de los equipos.

5. 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 el primero que marque una técnica válida, será el ganador. Si nadie puntúa se pedirá HANTEI entre los árbitros de ese combate.

2.7.6. Poderes y deberes específicos de árbitros y jueces en la prueba de Kumite.

1. Los poderes del Árbitro serán los siguientes:
 - 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.
 - Portará un brazalete de color rojo en su manga derecha y otro de color azul en su manga izquierda.
 - Se asegurará de que las puntuaciones y decisiones se registren correctamente, en caso contrario parará el combate y realizará las correcciones oportunas en la mesa.
 - Tendrá potestad de:
 - 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.
 - La autoridad del Árbitro no está limitada solamente al área de competición, sino también a todo su perímetro inmediato.
 - El Árbitro, dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.
 - Las consultas entre el panel de árbitros serán lo más leves posibles
2. Los poderes y los deberes de los jueces de silla son los siguientes:
 - 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 silla debe acompañarlo y ver que no ocurra ninguna anomalía. Esta autorización se dará en casos muy excepcionales (por ejemplo, para cambiarse el keikogui o ser atendido mejor por el médico).
 - A criterio de la organización, los árbitros de silla podrán estar de pie a lo largo de los laterales del tatami, en lugar de sentados. En todo caso, ambos deberán estar en la misma posición.
 - Levantar el banderín para otorgar puntos, así como para emitir su decisión.

- Ayudar y asistir al Árbitro Central realizando el gesto oficial apropiado.
 - Tomar parte en las consultas con el Árbitro Central cuando sea requerido.
 - Señalar su opinión con gestos discretos.
 - Ejercitar su derecho al voto en la decisión a tomar (Hantei).
 - El juez de silla hablará solamente si se lo pide el árbitro.
 - El juez de silla observará cuidadosamente las acciones de los contendientes y señalará, cruzando sus banderines, al árbitro central su opinión en los siguientes casos:
 - Cuando un contendiente parezca que va a cometer o haya cometido una acción y/o técnica prohibida.
 - Cuando se advierta una lesión o enfermedad de un contendiente.
 - Cuando uno de los contendientes se haya salido del área de competición cometiendo Jogai.
 - Cuando advierta que el marcador es incorrecto con las decisiones dadas o puntuaciones.
 - En otros casos en que considere necesario llamar la atención del Árbitro Central.
3. Los poderes y deberes del juez de mesa:
- Su misión fundamental es controlar la correcta actuación de los oficiales de organización de la mesa de control
 - Informará al árbitro del resultado cuando así se lo solicite.
 - Advertir al juez central si uno de los jueces de silla tiene levantado el banderín para llamar su atención, si este no lo ha visto y no interrumpe de manera negativa el desarrollo del combate.

2.7.7. 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.
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 anteriormente sancionada se castigará con una penalización del grado siguiente a la impuesta con anterioridad no pudiendo reiterar el grado de la penalización.
5. En caso de Eliminación (HANSOKU) de cualquier competidor, se le dará al contrario la nota máxima (8 puntos).

6. Procedimiento de aplicación de la sanción:

- a) A lo largo del encuentro, cualquier juez que aprecie una conducta merecedora de sanción deberá indicárselo al árbitro central. Lo hará girando el banderín del competidor propuesto para sanción por encima de la cabeza e indicando a continuación el tipo de infracción mediante el gesto correspondiente (ver Anexo VI).
- b) El árbitro central es el único capacitado para imponer la sanción. Puede hacerlo directamente o tras consulta con los jueces.

7. Tipos de penalizaciones:

CHUKOKU.	Advertencia.
KEIKOKU.	Penalización de 1 ^{er} grado
HANSOKU-CHUI	Penalización de 2 ^o grado
HANSOKU	Eliminación del encuentro con pérdida de puntos.
SHIKAKU	Descalificación del torneo.

- a) CHUKOKU. Advertencia. Podrá ser impuesta 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.
- b) KEIKOKU. Penalización de primer grado. Se podrán penalizar con esta sanción directamente las acciones de:
 - Cualquier acción penalizable con CHUKOKU, si ya tenía CHUKOKU previamente.
 - Técnicas de Atemi estando agarrados al menos por un competidor.
 - Ataques repetidos a brazos, muslos o piernas.
 - Salidas repetidas del área de competición estando en suelo con el fin de parar el combate.
 - Pérdidas de tiempo intencionadas.
 - Desarreglar intencionadamente su propio Keikogi.
 - En posición de pie, después de establecer el agarre, no realizar ningún tipo de ataque en 5 segundo
 - En la lucha cuerpo a cuerpo, flexionar excesivamente el tronco impidiendo el buen desarrollo del combate o cualquier acción que impida la proyección.
 - Intentar luxar o estrangular de pie, estando el oponente tendido en el suelo. En suelo, poner una mano, brazo, pie, pierna o muslo sobre la cara del adversario.
 - No atender inmediatamente las instrucciones del Árbitro.

- c) HANSOKU-CHUI. Penalización de segundo grado. Se impone directamente por infracciones mayores o por infracciones menores si ya había sido antes penalizado con KEIKOKU. Son sancionables con esta penalización las siguientes acciones:
- Cualquier acción propia de CHUKOKU o KEIKOKU, si este ya tenía KEIKOKU anteriormente.
 - Técnicas que, habiendo llegado a zona puntuable, tengan excesivo contacto.
 - Ataques a los testículos, ingle o articulaciones, pero sin excesivo contacto.
 - 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 (Siho-Nage, Tembin-Nage, Hachi Mawashi, etc.).
 - El segundo JOGAI. (El primero es solo aviso, Chukoku)
 - El segundo MUBOBI (El primero es solo aviso, Chukoku)
 - Técnicas que, por su naturaleza, no puedan ser controladas para la seguridad del oponente, aunque no le hubiesen alcanzado.
 - Usar la chaqueta, pantalón o cinturón para luxar o estrangular.
 - Golpear sobre el agarre del adversario para hacerle soltar el agarre.
 - Retorcer o luxar los dedos del adversario con el fin de deshacer el agarre.
 - Aplicar cualquier acción que pueda lesionar el cuello o la columna vertebral del oponente.
 - Exceso o falta de control en la presión de luxaciones y estrangulaciones.
 - Golpear al adversario cuando está en el suelo, si no es inmediatamente seguido a una proyección, barrido, luxación o derribo.
 - Lanzar ataques de Atemi desde el suelo.
 - Simular una lesión con el fin de obtener ventaja.
- d) HANSOKU. Penalización de tercer grado y eliminación del encuentro, perdedor del combate. Además, implica la pérdida total de puntos obtenidos y al adversario se le asignará la máxima nota (8 puntos). Se impone por una infracción muy grave, o con infracciones menos graves si ya han sido sancionadas previamente con HANSOKU-CHUI. Son sancionables con esta penalización las siguientes acciones:
- Cualquier acción propia de CHUKOKU, KEIKOKU o HANSOKU-CHUI, si este ya tenía HANSOKU-CHUI anteriormente.
 - Técnicas que, habiendo llegado a zona puntuable, tengan excesivo contacto e intención clara de hacer daño.
 - Técnicas de Atemi de mano o puño que hagan contacto excesivo en la cara, cabeza o cuello.

- Ataques a los testículos, ingles o articulaciones con excesivo contacto.
 - Ataques repetidos directos a la cara con técnicas de mano abierta. (Teisho - Nukite).
 - Aplicar con excesiva fuerza cualquier acción que pueda lesionar el cuello o la columna vertebral del oponente.
 - Hacer señas innecesarias, comentarios o gestos despectivos al adversario o Árbitros, o cualquier acto que pueda ser considerado contrario al espíritu del Nihon Tai Jitsu.
 - Cualquier comportamiento descortés, como una provocación o no hacer caso de las advertencias o instrucciones del árbitro por parte de competidores, entrenadores o delegados, así como gestos hacia el público, podrán ser amonestados con HANSOKU.
- e) SHIKAKU. Descalificación del torneo. Además, implica la pérdida total de puntos obtenidos y al adversario se le asignará la máxima nota (8 puntos). Son sancionables con esta penalización las siguientes acciones:
- Cuando un contendiente comete un acto que perjudique la imagen, prestigio u honor del Nihon Tai Jitsu.
 - Cuando una acción o acciones de un contendiente son consideradas peligrosas o violen deliberadamente las reglas concernientes al Comportamiento Prohibido.
 - Cuando un contendiente insiste en volver al área de competición, en contra de las normas del torneo.
 - Cuando un contendiente o cualquier miembro de un equipo comete otras acciones que se considere que violan las reglas del torneo.

2.7.7.1. Comportamiento prohibido

1. Se establecen dos categorías de comportamiento prohibido:
 - a) Categoría 1: Contactos prohibidos (ATENAI)
 - b) Categoría 2: Actos prohibidos.
2. Cada categoría de comportamiento se indicará de una forma distinta. Por un lado, para los comportamientos de categoría 1 (contactos prohibidos) se indicará cruzando los brazos flexionando los codos. Por otro lado, para los comportamientos de categoría 2 (actos prohibidos) se indicará señalando con el dedo índice hacia arriba y el brazo flexionado.
3. Las penalizaciones de categoría 1 y categoría 2 no son acumulables entre sí.
 - Se considera un comportamiento prohibido de **categoría 1** todo acto sancionable indicado en el apartado 2.7.7, punto 7 (tipos de penalizaciones) y que implique un contacto indebido, como por ejemplo técnicas de Atemi

estando agarrados al menos por un competidor (KEIKOKU), técnicas que, habiendo llegado a zona puntuable, tengan excesivo contacto (HANSOKU-CHUI), etc.

NOTA: 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.

- Se considera un comportamiento prohibido de **categoría 2** los siguientes:
 - a) Pérdidas de tiempo intencionadas. (Arreglar el kimono, tardar en volver al sitio, etc...)
 - b) 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.
 - c) No se permiten las estrangulaciones realizadas directamente con las manos sobre el cuello, ni con la ropa propia ni del contrario.
 - d) Está prohibido empujar directamente sobre la cara del oponente. (Poner una mano, brazo, pie, pierna, muslo, etc...)
 - e) 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).
 - f) 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.
 - g) Simular una lesión con el fin de obtener ventaja.
 - h) Usar la chaqueta, pantalón o cinturón para luxar o estrangular.
 - i) Desarreglar intencionadamente su propio Keikogi
 - j) Golpear sobre el agarre del adversario para hacerle soltar
 - k) Retorcer o luxar los dedos del adversario con el fin de deshacer el agarre.

- l) 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.
- m) En posición de pie, después de establecer el agarre, no realizar ningún tipo de ataque.
- n) En la lucha cuerpo a cuerpo, flexionar excesivamente el tronco impidiendo el buen desarrollo del combate.
- o) Aplicar cualquier acción que pueda lesionar el cuello o la columna vertebral del oponente.
- p) 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.
- q) No atender a las instrucciones del Árbitro. Hablar o provocar al oponente. Comportamiento descortés hacia los Árbitros u otras faltas derivadas de su comportamiento.
- r) Hacer señas innecesarias, comentarios o gestos despectivos al adversario o Árbitros, o cualquier acto que pueda ser considerado contrario al espíritu del Nihon Tai Jitsu.
- s) 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.
- t) 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.

2.7.8. Aspectos específicos de las lesiones y abandonos en Tai Jitsu Kumite

1. 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.
2. La cuenta de 10 segundos continuará hasta que el competidor no adopte una posición totalmente erguida.
3. Si el competidor lesionado cae al suelo y se levanta antes de los 10 segundos, no será acumulado el tiempo.
4. Se pondrá el cronómetro en marcha cuando el Árbitro central le dé 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.

5. 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.
6. 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.





PARTE III:

ANEXOS

3.1. ANEXO I: LISTA OFICIAL DE ATAQUES EN GOSHIN SHOBU

1a SERIE: ATEMI		
1	Golpe de puño de revés (Jodan)	URAKEN UCHI
2	Ataque de puño directo con el puño atrasado avanzando (Jodan o Chudan)	OI TSUKI
3	Patada frontal con la pierna atrasada (Chudan)	MAE GERI
4	Patada circular con la pierna atrasada (Chudan)	MAWASHI GERI
5	Ataque descendente a la cabeza con el canto de la mano (Jodan)	SHOMEN UCHI

2a SERIE: AGARRES DE FRENTE (SHOMEN DORI)		
1	Abrazo 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 (Jodan). El ataque debe ser posterior al agarre.	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	Abrazo lateral al cuello	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 (Chudan)	TANTO SASHI
4	Palo circular desde el interior (Jodan o chudan)	URAMEN UCHI (TANBO)
5	Palo circular desde el exterior (Jodan o chudan)	YOKOMEN UCHI (TANBO)



3.2. ANEXO II: TERMINOLOGÍA EN GOSHIN SHOBU

AKA/AO 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/MATE	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
CHUKOKU	Advertencia	El Árbitro se vuelve hacia el infractor cruza sus antebrazos delante de él.
KEIKOKU	1 punto de penalización	Los Jueces le hacen un pequeño círculo con la bandera correspondiente al lado del infractor, luego abre su brazo a 45° hacia el suelo. Siempre del lado del infractor.
HANSOKU CHUI	3 puntos de penalización	Los Jueces hacen un círculo con la bandera correspondiente al infractor luego abre su brazo al horizontal, siempre del lado del infractor.
HANSOKU	4 puntos de penalización	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.
SHIKAKU	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

3.3. ANEXO III: 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/MATE	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.
HANSOKU CHUI	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).

3.4. ANEXO IV: RECLAMACIONES

3.4.1. Procedimiento de una reclamación oficial

1. Detección de anomalía, falta o acción reclamable.
2. Si se debe a una falta administrativa, informar al jefe de tatami.
3. Realización de informe escrito por parte del reclamante.
4. Presentación de la reclamación a un representante del comité de competición.
5. Deposición de la cantidad económica establecida por el comité de competición.
6. 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 la modalidad 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.
7. Revisión del comité de las circunstancias que produjeron la reclamación.
8. Si el comité considera que la reclamación no es válida, el depósito se quedará en posesión de la RFEKDA.
9. Si el comité considera que la reclamación es válida, se tomarán las acciones oportunas y el importe del depósito se devolverá al reclamante.
10. El comité de competición se reunirá y hará un informe sencillo, describiendo sus hallazgos y estableciendo las razones de rechazo o aceptación de la reclamación, y las medidas tomadas.
11. Todos los miembros del comité firmarán el informe.

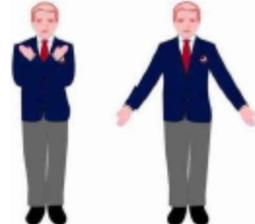
3.4.2. Lo que debe y no debe hacerse en una reclamación

1. Nunca podrá cuestionarse en una reclamación un criterio arbitral.
2. Nunca se podrá reclamar a los miembros del panel de arbitraje.
3. No se aceptará como reclamación quejas sobre normas generales.
4. No se demorarán los enfrentamientos posteriores.
5. Nunca se aceptará una reclamación que no venga del coach (o representante oficial) del club o federación.
6. Nunca se aceptará una reclamación sin el previo depósito de la cantidad económica establecida.
7. Podrá presentarse una reclamación por incumplimientos de la normativa, por temas administrativos, etc.
8. La reclamación debe presentarse en forma de informe escrito, firmado por el reclamante.
9. Deberá presentarse inmediatamente después del encuentro en el que se generó, permitiendo un máximo de 15 minutos para su presentación.
10. Si se debe a falta administrativa, puede presentarse posteriormente, pero el jefe de tatami debe ser informado inmediatamente después de detectarse dicha falta. En este caso, se permitirá un máximo de 30 minutos desde que finalizó la modalidad y categoría para presentar la reclamación. Pasado este tiempo, la reclamación podría ser rechazada al ser imposible reiniciar de nuevo la competición.
11. Deberá incluir los nombres de los contendientes, jueces y detalles precisos de qué se protesta.
12. Deberá presentarse a un representante del comité de competición.
13. El coach del competidor es el único autorizado para presentar una reclamación.

3.5. ANEXO V: GESTOS ARBITRALES EN GOSHIN SHOBU

i. 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> 

ii. ANUNCIOS Y GESTOS DE LOS JUECES CON LAS BANDERAS

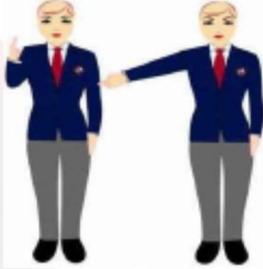
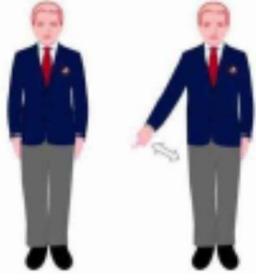
<p>YUKO</p> <p>El juez extiende el brazo, con la bandera del competidor al que se puntúa, a 45° hacia abajo.</p> 	<p>WAZA-ARI</p> <p>El juez extiende el brazo, con la bandera del competidor al que se puntúa, a la altura del hombro.</p> 
<p>IPPON</p> <p>El juez extiende el brazo en alto, con la bandera del competidor al que se puntúa.</p> 	<p>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>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>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> 

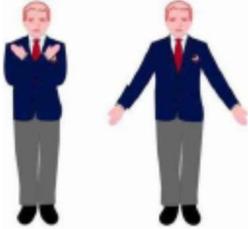
<p style="text-align: center;">HANSOKU</p> <p>El juez hace girar la bandera del competidor al que quiere penalizar por encima de su cabeza, y a continuación apunta con la bandera a la cara del infractor.</p> 	<p style="text-align: center;">TORIMASEN</p> <p>El juez cruza las banderas por delante y las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

3.6. 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 en alto, con la bandera del competidor al que se puntúa.</p> 	<p style="text-align: center;">WAZA-ARI</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;">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> 	