



REAL FEDERACIÓN
ESPAÑOLA DE KARATE Y D.A.

TAI - JITSU

DEPARTAMENTO NACIONAL
Real Federación Española de Karate y D.A.

- GOSHIN SHOBU
- REGLAS DE COMPETICIÓN
- REGLAMENTO DE ARBITRAJE

Índice

Artículos	Temas	Páginas
ARTÍCULO 1.	área de competición	3
ARTÍCULO 2.	vestimenta oficial	3
ARTÍCULO 3.	desarrollo de la competición	3
ARTÍCULO 4.	organización de las competiciones	6
ARTÍCULO 5.	puntuación	8
ARTÍCULO 6.	criterios para la decisión	9
ARTÍCULO 7.	equipo arbitral	9
ARTÍCULO 8.	podere y deberes de Árbitros y Jueces.	10
ARTÍCULO 9.	comienzo, suspensión y fin de la competición	11
ARTÍCULO 10.	comportamiento prohibido.	13
ARTÍCULO 11.	penalizaciones.	15
ARTÍCULO 12.	lesiones y accidentes en la competición.	17
ARTÍCULO 13.	protestas.	18
ANEXO I	lista oficial de ataques	19
ANEXO II	terminología.	20
ANEXO III	uniforme.	21
ANEXO IV	gestos de los árbitros.	22
ANEXO V	el área de competición.	28

REGLAS DE COMPETICIÓN GOSHIN SHOBU

ARTÍCULO 1.- ÁREA DE COMPETICIÓN

Deberá ser plana y sin obstáculos.

Deberá ser un cuadrado formado por colchonetas (Tatami), tal y como se dice en el Anexo V.

ARTÍCULO 2.- VESTIMENTA OFICIAL

Los competidores y sus entrenadores, deberán vestir el uniforme oficial, tal y como se define en el Anexo III.

Los Árbitros y Jueces deberán vestir el uniforme oficial, definido en el Anexo III. El Director de Arbitraje deberá prescindir de cualquier miembro oficial o competidor que no cumpla este requisito.

En caso de que un competidor o miembro oficial se presentase vestido inadecuadamente, no será descalificado inmediatamente. Se le dará un tiempo prudencial para corregirlo.

ARTÍCULO 3. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

La competición de GOSHIN SHOBU representa un híbrido entre la competición puramente TÉCNICA, donde se realiza un trabajo de colaboración totalmente preparado, y la competición de KUMITE en la que se enfrentan dos Tai-Jitsukas en un duelo de total oposición.

En esta modalidad de competición se enfrentan dos adversarios, pero con la particularidad de que uno hace de Uke y el otro de Tori. Quiere decir esto que el que hace de Uke, realizará los ataques correspondientes pero, una vez realizados éstos, no podrá ejercer oposición ni maniobra alguna que impida la libre manifestación técnica de Tori. Lógicamente, tampoco debe de aportar ayuda o colaboración alguna, únicamente se tiene que dejar trabajar sin ofrecer resistencia ni oposición.

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

En las competiciones por equipos, estos serán de un número de miembros impar (3, 5, etc...), ganará aquel que mayor número de victorias parciales obtenga.

Si dos equipos tienen el mismo número de victorias, el ganador es aquel cuyos contendientes hayan ganado por mayor número de puntos totales, contando todos los puntos de los combates perdidos y ganados. En caso de igualdad, se tendrán en cuenta, y por este orden, el mayor número de técnicas de SAMBON, técnicas de NI HON y técnicas de IPPON. El menor número de sanciones. Menor número de sanciones de mayor valor.

Si después de aplicar todos los criterios anteriores, persistiese el empate, se celebrará un combate entre un contendiente de cada equipo, de los que ya compitieron, intercambiando el papel de Tori técnica a técnica hasta que uno obtenga más puntuación que el otro ante el mismo número de ataques. Éste será el ganador

En caso de que, tras realizar un máximo de cinco ataques cada uno, persista el empate, se dará HANTEI. Al decidir el resultado de un combate por votación, el Árbitro pedirá HANTEI. Desde la mesa se emitirá un pitido de silbato. En ese momento, los Jueces y el Árbitro indicarán, simultáneamente, su voto por medio de sus banderas o brazaletes. A continuación, el Árbitro anunciará la decisión

En los encuentros Individuales se puede otorgar también un resultado por equipos. Resultará ganador aquel que obtenga el mayor número de Oros en una misma modalidad. En caso de empate, el que obtenga mayor número de Platas y en caso de empate, el que obtenga mayor número de Bronces. En caso de que continúe el empate se seguirán los criterios establecidos para los encuentros por equipos.

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

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

ATEMI. Un ataque escogido de la primera serie

SHOMEN FRONTAL.. Un agarre escogido de la segunda serie

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

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

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

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

CUADRO DE CATEGORIAS POR AÑOS Y PESOS

CATEGORÍA JUNIOR FEMENINO <i>Hasta 20 años</i>	CATEGORÍA SENIOR FEMENINO <i>Desde 21 años</i>	CATEGORÍA JUNIOR MASCULINO <i>Hasta 20 años</i>	CATEGORÍA SENIOR MASCULINO <i>Desde 21 años</i>
Menos de 50 Kg.	Menos de 60 Kg.	Menos de 60 Kg.	Menos de 70 Kg.
Menos de 60 Kg.	Menos de 70 Kg.	Menos de 70 Kg.	Menos de 80 Kg.
Menos de 70 Kg.	Menos de 80 Kg.	Menos de 80 Kg.	Menos de 90 Kg.
Desde 70 Kg.	Desde 80 Kg.	Desde 80 Kg.	Desde 90 Kg.

ARTÍCULO 4. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES

Un torneo de TAI-JITSU, comprende la competición de KUMITE y/o la competición de expresión TÉCNICA, (Aplicaciones contra armas, Kata y Randori), y/o la competición de GOSHIN SHOBU. Las competiciones de KUMITE y las de GOSHIN SOBU podrán ser divididas en combates por equipos y combate individual. El combate individual podrá ser, a la vez, dividido en categorías de peso.

En los encuentros por equipos, cada uno deberá tener un número definido de contendientes. Esto será decidido por acuerdo de los organizadores y deberá ser impar (3 ó 5 normalmente). Se puede llevar un reserva

Los contendientes, son todos miembros del equipo. No hay reservas fijos.

Antes de cada encuentro, un representante de cada equipo, deberá entregar a la mesa un impreso oficial, definiendo los nombres y orden de combate de los miembros del equipo. El orden de combate podrá cambiarse para cada eliminatoria pero, una vez notificado, ya no podrá ser alterado.

Un equipo será descalificado si, cualquiera de sus miembros o el entrenador, cambia la composición del equipo o el orden de salida, una vez enviado a la mesa el orden de combate .

En un encuentro por equipos, un equipo participante, podrá hacerlo solamente cuando tenga más de la mitad del número preinscrito de miembros.

En un encuentro individual, ningún contendiente podrá cambiarse por otro.

Los contendientes individuales, o los equipos que no lleguen a la recepción de la competición antes de que el torneo sea declarado abierto, podrán ser descalificados en ese torneo.

El sorteo se hará fuera del Tatami en presencia de la comisión de arbitraje, igual para los equipos que para individual.

Si los contendientes o los equipos que vayan a participar, no se presentan a un combate sin aportar razones justificadas o sin notificarlo previamente a las autoridades dirigentes del encuentro, o abandonan el encuentro, el Director de Arbitraje propondrá la aplicación de medidas disciplinarias.

EXPLICACIÓN :

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

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

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

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

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

ARTÍCULO 5. PUNTUACIÓN

El resultado de un combate de Goshin Shobu queda determinado por:

- **PUNTOS**. El que obtenga más puntos
- **KIKEN**. Abandono del oponente
- **DESCALIFICACIÓN**. Por descalificación del contrario.

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

Primer Grupo:

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

Segundo Grupo:

- a. Buena forma Técnica.
- b. Aplicación vigorosa y veloz.
- c. Correcta actitud y Zanshin final.

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

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

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

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

TORIMASEN. Se otorgará cuando la acción de respuesta carezca de alguno o varios de los requisitos del primer grupo de la definición de APLICACIÓN TÉCNICA CORRECTA. También se puede otorgar cuando, a pesar de cumplir con los requisitos del primer grupo, no cumple los del segundo de forma muy evidente

3. Ninguna técnica, aunque sea correcta, podrá ser puntuable si se realiza cuando los dos contendientes están fuera del Área de Competición. Sin embargo, si es Uke quien está fuera del Área de Competición y Tori realiza una técnica efectiva mientras está todavía dentro y antes de que el árbitro diga “YAME” la técnica será puntuada. Si es Tori el que está fuera, la técnica no será válida y se otorgará TORIMASEN.

ARTÍCULO 6. CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

En ausencia de un ganador por puntos, abandono técnico (KIKEN), o por descalificación del contrario durante un combate, se decidirá basándose en las siguientes consideraciones y en el orden que se señalan:

Si se ha otorgado tres puntos SAMBON a alguna técnica, o dos puntos NI HON.

Si alguno tiene sanciones y el grado de éstas.

En caso de no haber diferencia en los apartados a y b, se dará HANTEI – decisión. Para ello, los tres árbitros levantarán al golpe de gong su bandera (AKA / AO), y el que obtenga la mayoría de tres será el vencedor.

Para la decisión (HANTEI), los árbitros tendrán en cuenta:

La superioridad táctica y la calidad técnica.

La actitud, combatividad, espíritu de lucha y la velocidad en las reacciones y en las ejecuciones demostrada por los contendientes.

ARTÍCULO 7. EQUIPO ARBITRAL

Para cada combate, el equipo arbitral estará compuesto de: un Árbitro (SHUSHIN), dos Jueces (FUKUSHIN), y un Arbitrador (KANSA)

Además, para facilitar las operaciones de competición, se designarán marcadores, anotadores y cronometradores de mesa. Se colocarán Marcadores bien visibles, para los competidores y el público, que indiquen los puntos que van obteniendo y también los puntos de sanción.

En todos los encuentros se deberá nombrar una Comisión de Arbitraje que deberá estar compuesta por, al menos, cuatro Jueces o Árbitros de máxima categoría

EXPLICACIÓN:

Al principio de un combate, el árbitro se coloca de pie en el borde exterior del Área de competición. Los jueces se colocan a ambos lados de él.

Después del intercambio tradicional de los saludos, entre los combatientes y el equipo arbitral, el Árbitro da un paso atrás, los Jueces se vuelven, y todos saludan.

Para el cambio de equipo arbitral, el equipo arbitral saliente avanza un paso y se vuelve para hacer frente al equipo sustituto. Se saludan entre ellos, al mando del Árbitro entrante; luego uno detrás del otro, dejan el área de competición.

ARTÍCULO 8. PODERES Y DEBERES DE LA COMISIÓN DE ARBITRAJE, JEFE DE TATAMI, ÁRBITROS Y JUECES.

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

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

Designar y distribuir a los Jefes de Tatami sobre sus áreas respectivas, y tomar las decisiones que pueden ser necesarias con arreglo a los informes de los Jefes de Tatami.

Supervisar y coordinar las actuaciones del conjunto de los miembros de arbitraje.

Nombrar Árbitros sustitutos, cuando sea necesario. (La composición del equipo arbitral no puede cambiarse a discreción del Árbitro o de los Jueces).

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

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

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

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

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

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

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

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

Tiene el poder de:

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

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

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

1.

- A) Asistir al Árbitro, mediante signos efectuados con la ayuda de banderas.
- B) Ejercer su derecho de voto, cuando haya de tomarse una decisión.

2. Los Jueces observarán con atención las acciones de los competidores, y señalarán su opinión al Árbitro en los casos siguientes:

- A) Cuando observaron un SANBON, un NI HON, un IPPON o TORIMASEN.
- B) Cuando un competidor parece estar a punto de cometer o cometió una técnica o un acto prohibido.
- C) Cuando observen la lesión o el malestar de un competidor.
- D) Cuando uno o ambos competidores salen de la superficie de competición.
- C) En otros casos, donde consideren necesario llamar la atención del Árbitro.

EXPLICACIÓN :

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

ARTÍCULO 9. COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FIN DE LA COMPETICION

Los términos y los gestos empleados por el Árbitro y los Jueces, en el desarrollo de un combate, son los descritos en los Anexos II y IV.

El Árbitro y los Jueces se colocarán en sus posiciones respectivas y, después del intercambio de saludos entre los competidores de ambos equipos, el Árbitro hará entrar a los competidores que se saludarán de nuevo, luego el Árbitro anunciará GOSHIN SHOBU, KAMAE, en este momento preciso el competidor, que ha sido designado por sorteo como defensor, se pondrá en guardia de su libre elección. El agresor está en SHUDAN KAMAE con guardia mixta de izquierda.

El Árbitro anuncia en voz alta HAJIME, el agresor realiza el primer ataque. Después de cada técnica, el árbitro y ambos competidores retornan a Yoi en sus emplazamientos iniciales respectivos; los Jueces indicarán su opinión con la ayuda de las banderas. El Árbitro concederá un SANBON, un NI HON, un IPPON o TORIMASEN, teniendo en cuenta las puntuaciones de los Jueces. Lo anunciará utilizando los gestos prescritos con la bandera (Anexos II y IV).

Cuando el Árbitro se encuentra frente a las situaciones siguientes, anunciará YAME y parará el combate temporalmente.

Cuando el Árbitro le ordena al competidor ajustar su TAIJITSU-GI u OBI

Cuando el Árbitro observa que un competidor va a cometer un acto o una técnica prohibida, o que un Juez le señale esto.

Cuando el Árbitro considera que uno o ambos competidores no pueden combatir por causa de lesión, malestar u otras causas, tomando en consideración la opinión del Médico del campeonato, decidirá si puede continuar.

EXPLICACIÓN :

Al principio de un combate, el Árbitro llamará a los competidores para que se coloquen sobre sus líneas respectivas. Cuando un competidor entra sobre la superficie de competición prematuramente, se le pedirá regresar por fuera del área. Los competidores deben saludarse correctamente. Una inclinación simple de la cabeza es, a la vez, poco cortés e insuficiente. El Árbitro puede exigir el saludo cuando no se efectúa, haciendo un gesto del antebrazo, como se indica en el anexo IV.

En el caso de que el defensor realice una técnica o un acto prohibido, los jueces deben señalarlo levantando la bandera del color del defensor y luego con sus dos banderas harán el gesto de TORIMASEN, es decir: no conceder punto e imponer la sanción correspondiente.

Después de cada técnica efectuada, para que los dos Jueces levanten sus banderas al mismo tiempo, el Árbitro dará un toque de silbato y, acto seguido, los dos Jueces darán la puntuación correspondiente, levantando la bandera correspondiente a AKA o AO, dando el resultado.

Cuando se da la orden para realizar otro ataque, el Árbitro debe asegurarse de que ambos competidores están bien sobre su línea y que su actitud es correcta. Los competidores que saltan o no dejan de moverse deben ser requeridos a mantener la calma, antes de que el ataque se realice de nuevo. El Árbitro se encargará de que los ataques se realicen en los plazos más breves.

ARTÍCULO 10. COMPORTAMIENTO PROHIBIDO

Con el fin de preservar el espíritu de esta competición y la del Tai-Jitsu, así como la integridad de los competidores, se establecen dos categorías de comportamientos prohibidos que afectan a Uke y a Tori

Categoría 1. **Contactos Prohibidos**

Categoría 2. **Actos Prohibidos**

Contactos Prohibidos

1.- Técnicas de Atemi de puño o mano que hagan contacto con zonas especialmente sensibles, tales como los ojos, la garganta, los testículos, etc... Se puede marcar, pero no tocar. (1)

2.- Técnicas que, habiendo llegado a zonas permitidas, tengan excesivo contacto, especialmente en las articulaciones (2).

3.- Ataques directos a la cara, con técnicas de mano abierta y que lleguen a contactar.(THEISHO - NUKITE).

4.- Proyecciones, luxaciones, estrangulaciones, etc..., sin el debido control, poniendo en peligro durante la acción la seguridad del oponente o la propia. (Siho-Nage, Tembin-Nage, Hachi Mawashi, Kote Gaeshi, Ude Garami, Sutemis, etc...).

5.- Técnicas que, por su naturaleza, no puedan ser controladas con seguridad para el oponente o el propio ejecutor.

6.- Luxar o estrangular en exceso o sin el control debido para evitar lesionar al adversario, tanto durante la ejecución de la técnica como en el control de inmovilización final.

7.- Técnicas de dolor por presión en puntos vitales, morder, tirar de los pelos, etc...

8.- Golpear con exceso de contacto sobre el agarre del adversario para hacerle soltar el agarre.

9.- Aplicar cualquier acción que pueda lesionar el cuello o la columna vertebral del oponente.

10.- UKE -Desviar la dirección del ataque con la intención de alcanzar al adversario en su Tai-Sabaki. O realizar el ataque fuera de distancia.

11.- UKE -Realizar los agarres con exceso de presión, (estrangulaciones o agarres al cuello), así como no aflojar la presión del agarre cuando el adversario nos marca el Atemi Preparatorio.

12. – UKE -Ejercer oposición o poner resistencia a las ejecuciones del otro competidor. Dejarse caer al suelo, o tirarse intencionadamente, con el objeto de no dar opción al adversario a encadenar sus técnicas.

Actos Prohibidos

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

*(1).- **El control** de las técnicas debe ser total. Las técnicas que causen lesión, no podrán ser puntuadas y podrán incurrir en penalización por falta de control. La falta de control es HANSOKU o SHIKAKU.*

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

ARTÍCULO 11. PENALIZACIONES

El competidor que contravenga las normas será avisado. La naturaleza de la penalización será anunciada por el Árbitro después de la correspondiente consulta entre el panel de árbitros, si lo considera conveniente.

Las penalizaciones que se otorguen a Uke, se adjudicarán al adversario en forma de puntos para éste. El hacer cualquier tipo de oposición, o cualquier maniobra que entorpezca la libre actuación de Tori será penalizado, y se otorgará Sambon para Tori, Una segunda vez que ocurra esto se le dará Sambon a Tori y Uke será descalificado para todo el encuentro de Goshin Shobu perdiendo todos sus puntos.

Cuando se trate de una equivocación en el ataque, se le aplicará la penalización correspondiente. Las penalizaciones que se otorguen a Uke, se adjudicarán al adversario en forma de puntos para éste, en equivalencia de puntos por puntos de sanción. Ej.: un Keikoku equivale a un Ippon, un Hansoku Chui a Ni Hon, excepto en el caso de oposición que excepcionalmente se otorga Sambon., y un Hansoku a un Sambon y la descalificación y pérdida de los puntos de Uke. EN caso de no ser Ila en el último ataque, Se le otorgará al oponente 3 puntos por cada ataque no disputado. Cuando la sanción se le otorgue a Tori se le acumularán los puntos de sanción y se le dará Torimasen a la técnica realizada, pero no se le darán puntos a Uke, salvo en el caso de descalificación.

Procedimiento: *Una vez que ambos competidores estén en sus posiciones, el arbitro solicitará a los jueces que indiquen el grado de la penalización. Los jueces darán su opinión con el gesto correspondiente al grado de sanción que ellos estimen oportuno. La sanción puede ser solicitada también por cualquiera de los jueces Para ello describirá un círculo con el banderín o brazalete del color del competidor que cometiese la infracción. Finalmente, el Árbitro otorgará la sanción correspondiente al competidor, y los puntos a Tori cuando la infracción sea de Uke*

Se aplicará la siguiente escala de penalizaciones:

CHUKOKU. Advertencia sin puntos de sanción, podrá ser impuesta por infracciones menores a las Reglas. Las advertencias también podrán ser impuestas en primera instancia ante cualquier infracción menor. Sólo se puede dar un aviso por infracciones de la misma naturaleza.(CHUKOKU), se indicará con un pequeño círculo realizado con el banderín del color del competidor que es avisado. En los casos recogidos en los apartados 1 y 2 como *actos prohibidos*.

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

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

Ejemplo: tirarse al suelo deliberadamente con el fin de que el adversario no pueda realizar una buena técnica. En los casos recogidos en los apartados del 1 al 4 como *actos prohibidos*.

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

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

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

SHIKAKU podrá ser otorgado por lo siguiente:

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

Cuando un contendiente no obedece las órdenes de un árbitro.

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

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

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

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

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

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

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

Un SIKAKU se puede imponer directamente, sin avisos ni sanciones previas. Aunque el competidor no haya cometido infracción, es suficiente que el Entrenador o cualquier miembro de la Delegación se comporte de forma que dañe el prestigio y el honor del Tai-Jitsu.

Si el Árbitro cree que un contendiente ha actuado malintencionadamente, independientemente de que haya causado o no lesión física, se le aplicará SIKAKU directamente.

ARTÍCULO 12. LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN

KIKEN. Es la decisión dada cuando un contendiente o contendientes no se presentan al ser llamados, rehúsan continuar o abandonan el combate, o son retirados por orden del Árbitro. Las razones para abandonar pueden incluir lesiones no atribuibles a las acciones del oponente.

Si los dos contendientes se lesionan entre sí al mismo tiempo, o sufren los efectos de una lesión anterior, y son declarados por el doctor del torneo incapaces de continuar el combate, la victoria se otorga al competidor que haya conseguido más puntos hasta ese momento, contabilizando el mismo número de ataques para ambos. Si la puntuación es igual, para el resultado del combate se aplicarán los criterios establecidos en el artículo 6 de este Reglamento y si fuera necesario se decidirá por HANTEI.

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

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

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

El competidor que permanezca durante 10 sg., o más en el suelo por cualquier causa, no siendo por orden del árbitro o del médico, será inmediatamente retirado de la competición. La cuenta de 10 sg., continuará hasta que el competidor no adopte una posición totalmente erguida.

Cuando la causa de lesión es atribuida al competidor lesionado, este perderá el combate. Si la causa es atribuida al oponente, el competidor no lesionado perderá el combate. Si la lesión es debida a una falta de su oponente, a éste se le descalifica con HANSOKU, pero el competidor que ha permanecido 10 segundos en el suelo, será retirado de la competición. Cuando no sea posible imputar la causa de la lesión a cualquiera de los dos competidores, se podrá dar como válido el resultado que se refleje en ese momento, teniendo en cuenta que ambos lleven el mismo número de aplicaciones, o también se puede dar Hiki-Wake.- Empate.

Si un competidor enferma durante el combate y no puede continuar, perderá el combate. Si el competidor lesionado cae al suelo y se levanta antes de los 10 segundos, no será acumulado el tiempo.

El cronometrador, pondrá el cronómetro en marcha cuando el árbitro central o arbitrador le de la señal y parará cuando éste se lo ordene. Pasados 7 segundos, el cronometrador avisará al árbitro mediante un gong audible, y pasados los 3 segundos restantes, el cronometrador, avisará al árbitro del final de los 10 segundos, mediante 3 golpes de gong.

Si el competidor cae al suelo y se levanta, pero el doctor le ordena permanecer en el suelo para tratar la lesión, no será contado este tiempo.

El cronometrador, anunciará al árbitro central o laterales, si el competidor ha permanecido 5 segundos o más en el suelo. Si este mismo competidor volviera a caer y estuviera en el suelo otros 5 segundos o más sin causa justificable, durante el mismo combate, deberá ser penalizado.

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

ARTÍCULO 13. PROTESTAS

Nadie puede protestar personalmente a los Árbitros, sobre su decisión.

Si un procedimiento contraviene aparentemente las reglas, el representante oficial del equipo (entrenador) o en el caso de competiciones individuales, la persona cuyo nombre haya sido oficialmente inscrito como entrenador del contendiente, será la única que podrá hacer la protesta.

La protesta se realizará en un informe escrito, enviado inmediatamente después del combate en el cual se generó. La única excepción es cuando la protesta concierne a un mal funcionamiento administrativo. Esto debe ser notificado al Director de Arbitraje inmediatamente después de ser detectado.

La protesta deberá ser enviada al Representante del Comité de Arbitraje. En su debido momento, el Comité revisará las circunstancias que llevaron a la protesta. Tendrá en cuenta todas las incidencias ocurridas, realizará un informe y tendrá poder para tomar la decisión que considere oportuna.

ANEXO I LISTA OFICIAL DE ATAQUES

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

Ataques permitidos por serie

Términos utilizados para la competición

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

2ª SERIE : AGARRES DEFRENTE (SHÔMEN DORI)			
1	Agarre por encima de los brazos	SHÔMEN	UDEGARAMI DORI
2	Agarre de dos manos al cuello	SHÔMEN	KUBISHIME DORI
3	Agarre de solapa tirando	SHÔMEN	HIKIGYAKUTE DORI
4	Agarre de solapa con ataque de puño circular exterior	SHÔMEN	MAWASHI ZUKI DORI
5	Agarre por las mangas	SHÔMEN	SODE DORI

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

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

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

ANEXO III UNIFORME

A) ÁRBITROS

Los Árbitros y Jueces, deberán llevar el uniforme oficial designado por el Comité de Arbitraje. Este deberá ser llevado en todos los torneos y cursos.

El uniforme oficial será el siguiente:

Chaqueta azul marino.

Camisa blanca.

Corbata oficial sin pasacorbatas (en Expresión Técnica se puede llevar).

Pantalones lisos gris oscuro.

Calcetines azul oscuro o negro sin marca y zapatillas para usarlas dentro del área de competición.

B) CONTENDIENTES

Deberán llevar kimono blanco. Uno llevará un cinturón rojo y el otro azul. Cada competidor podrá llevar un signo de identificación como por ejemplo, un número en la espalda o en el pecho.

Las marcas permitidas son:

Emblema Regional o Nacional en el Pecho, parte izquierda. Tamaño máximo 100 cm.²

El Nombre del competidor y de la disciplina grabado en ambos lados del cinturón.

La chaqueta, cuando esté ajustada con el cinturón, deberá ser de longitud total que cubra las caderas y hasta la mitad de los muslos

Las mujeres, deberán llevar camiseta blanca de manga corta debajo del kimono y lo suficientemente larga para ser metida por debajo del pantalón.

Las mangas de la chaqueta, deberán llegar a la mitad del antebrazo y sin dobleces.

Los pantalones, deberán ser lo suficientemente largos para cubrir por lo menos, dos tercios de la pierna.

El cinturón, deberá ser de una longitud aproximada tal que deje 15 cm., extra a ambos lados después que haya sido atado adecuadamente alrededor de la cintura.

Los cinturones rojos (AKA) y azul (AO), deberán ser de 5 cm., de ancho y de una longitud suficiente para permitir 15 cm., libres a cada lado del nudo.

Cada contendiente, deberá mantener su pelo limpio y cortado a una longitud que no obstruya la buena marcha del combate. No está permitido el Hachimaki (banda de cabeza). Si el Árbitro considera que el pelo de cualquier contendiente está sucio, podrá junto con la aprobación del Director de Arbitraje, echar al contendiente del combate otorgando la victoria al adversario. No se permiten pinzas de pelo si son metálicas. Los Piercing deberán ser quitados. En caso de que alguno no se pudiera retirar, será cubierto con esparadrapo para evitar que se enganche.

Los contendientes, deberán tener las uñas cortas y no llevar objetos metálicos, que puedan lesionar a su oponente.

Las protecciones obligatorias son el Protector bucal. Las opcionales son la Coquilla y el Pectoral en mujeres. Todas las demás protecciones están prohibidas.

El uso de vendajes o muñequeras por lesión, deberá ser aprobado por el Comité de Arbitraje a indicación del Médico Oficial.

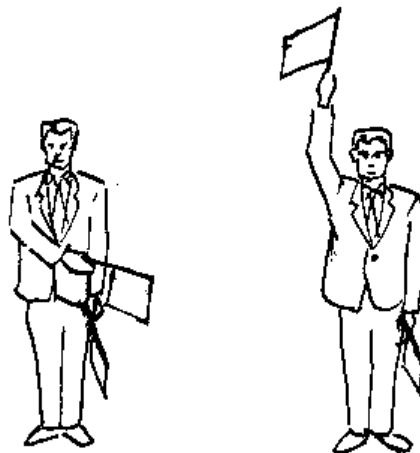
C) ENTRENADOR

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

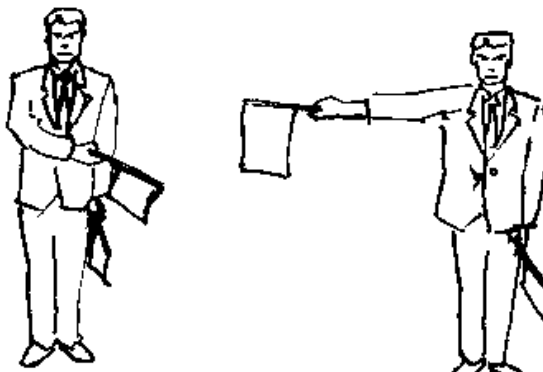
ANEXO IV GESTOS DE LOS ÁRBITROS

PARA OTORGAR PUNTOS

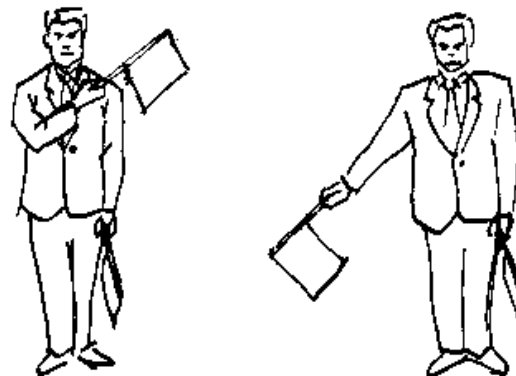
SANBON : 3 Puntos



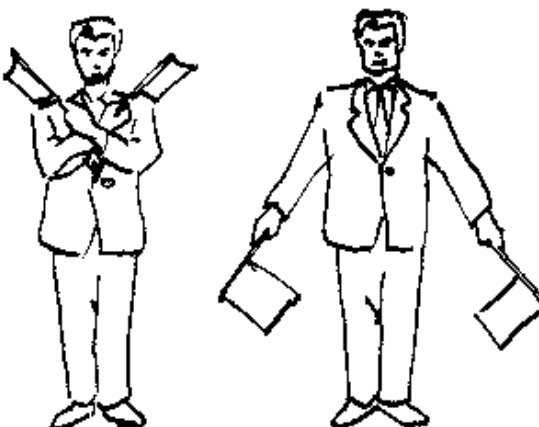
NI HON : 2 Puntos



IPPON : 1 Punto



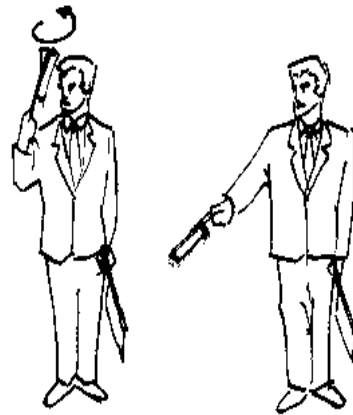
TORIMASEN
Técnica no válida



PENALIZACIONES

KEIKOKU

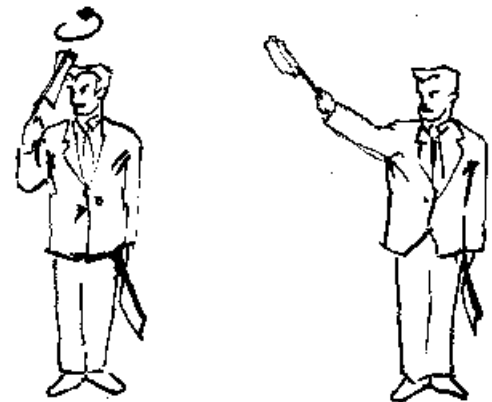
1 Punto de penalización



HANSOKU-CHUI :
2 Puntos de penalización

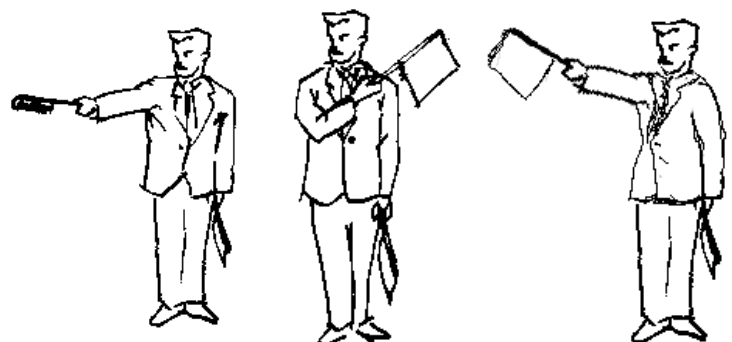


HANSOKU
3 Puntos de penalización



SHIKAKU
Descalificación

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



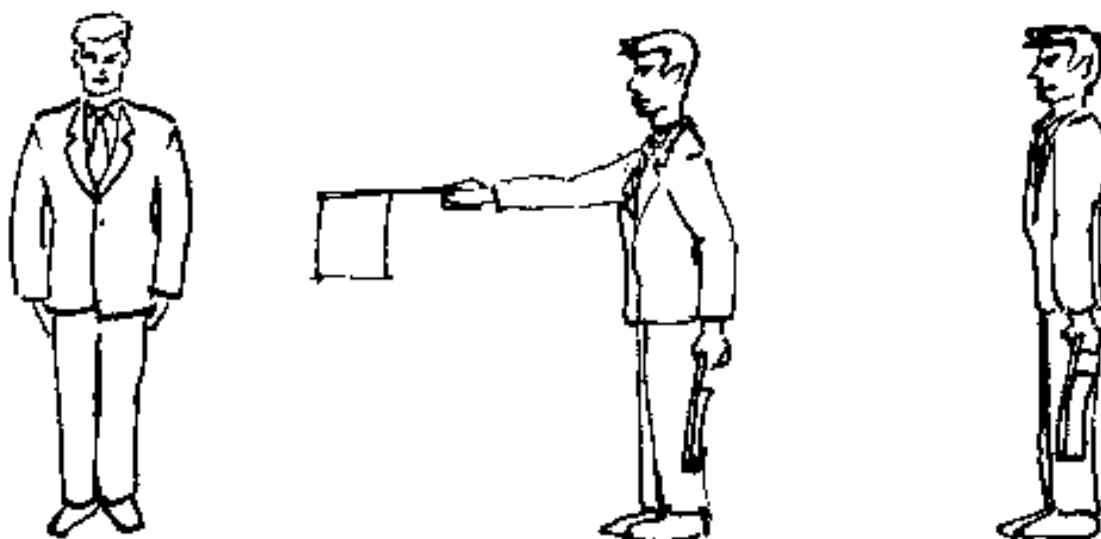
PARA OTORGAR PUNTOS

Al final de la técnica realizada

Preparación.

HANTEI

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



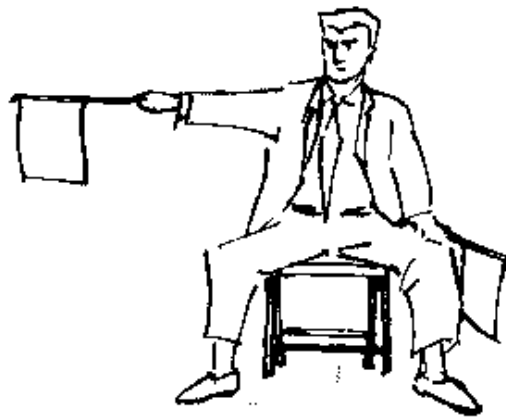
GESTOS DE LOS JUECES

ATRIBUCION DE PUNTOS

SANBON : 3 Puntos



NI HON : 2 Puntos



IPPON : 1 Punto



PENALIZACIONES

KEIKOKU

1 Punto de penalización



HANSOKU-CHUI

2 Puntos de penalización

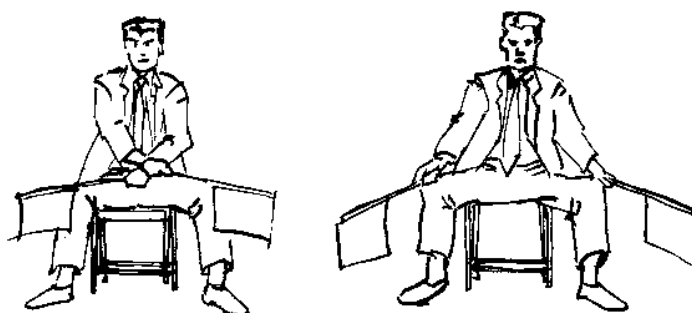


HANSOKU

3 Puntos de penalización



TORIMASEN



EL SALUDO

1^{er} SALUDO : El Árbitro, los Jueces y los competidores de giran hacia la Tribuna Oficial a la orden de Árbitro y saludan

« **SHOMEN NI REI** »



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

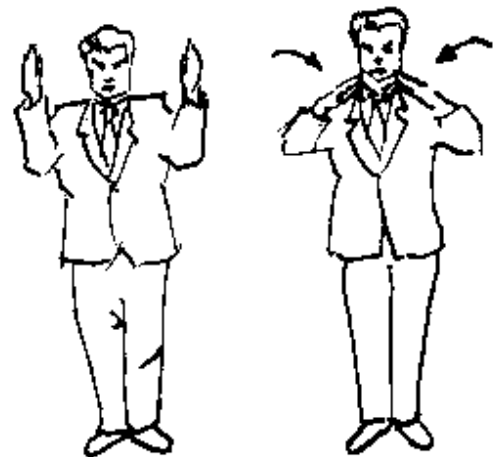
« **OTAGANI REI** »

Sólo los competidores se saludan

Al final de la competición los dos saludos se realizan inversamente cuando el Árbitro anuncia el competidor o el Equipo ganador

« **OTAGANI REI** »

« **SHOMEN NI REI** »



Anuncio del comienzo del combate

GOSHIN SHOBU KAMAE

Anuncio del Árbitro para llamar a los Jueces (El Árbitro no se mueve)



FUKUSHIN SHUGO



ANEXO V *EL ÁREA DE COMPETICIÓN*

ÁREA DE COMPETICIÓN

1.- El área será un cuadrado de 8 metros de lado, medidos desde el exterior formado por tatami (colchonetas), que en total deberá medir 10 metros de lado, con el fin de incluir un área de seguridad.

2.- Deberán marcarse dos líneas paralelas, cada una de 50 cm. de largo, y perpendiculares a la línea del Arbitro, a una distancia de 1,5 metros del centro del área de competición para situarse los competidores.

3.- Deberá marcarse una línea de 25 cm., a 2 m., del centro del área de competición para situarse el Arbitro central. Los Jueces se colocarán en las dos esquinas contrarias al Árbitro.

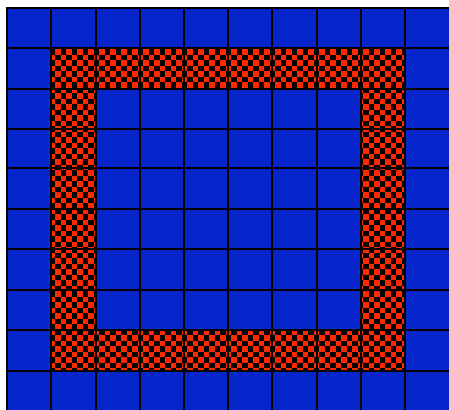
4.- La mesa de anotadores y cronometradores, deberá estar frente al Árbitro Central.

5.- Se trazará una línea paralela de 1m., por el interior del área de competición, con el fin de mantener a los contendientes dentro de esa zona. Esa línea o zona deberá ser de otro color.

Perímetro - 28 colchonetas rojas de 1m.

Interior - 36 colchonetas azules de 1m.

Perímetro de protección - 36 colchonetas azules de 1m.



SIMBOLOS UTILIZADOS		
□	KACHI	<i>VICTORIA</i>
3	SANBON	<i>3 PUNTOS</i>
2	NI HON	<i>2 PUNTOS</i>
1	IPPON	<i>1 PUNTO</i>
	HIKIWAKE	<i>EMPATE</i>
X	MAKE	<i>DERROTA</i>
A	CHUKOKU	<i>ADVERTENCIA</i>
K	KEIKOKU	<i>1 PUNTO DE PENALIZACIÓN</i>
HC	HANSOKU CHUI	<i>2 PUNTOS DE PENALIZACIÓN</i>
H	HANSOKU	<i>3 PUNTOS DE PENALIZACIÓN. PERDEDOR DEL COMBATE</i>
S	SHIKKAKU	<i>ELIMINADO DE LA COMPETICIÓN. PERDEDOR DEL COMBATE.</i>

Árb. Central: D. _____

Jueces: 1. D. _____ 2. D. _____

Mesa:

CATEGORÍA:

PESO:

AO.Nombre _____						AKA.Nombre _____					
Comunidad						Comunidad					
Sambon						Sambon					
Nihon						Nihon					
Ippon						Ippon					
TOTAL PUNTOS _____						TOTAL PUNTOS _____					
ATENAI						ATENAI					
CHUKOKU						CHUKOKU					
KEIKOKU						KEIKOKU					
H. CHUI						H. CHUI					
HANSOKU						HANSOKU					
SIKAKU						SIKAKU					
GANADOR:											
KIKEN	PUNTOS	HANTEI	VALOR P.	HANSOKU	OTROS	KIKEN	PUNTOS	HANTEI	VALOR P.	HANSOKU	OTROS

Árb. Central: D. _____

Jueces: 1. D. _____ 2. D. _____

Mesa:

CATEGORÍA:

PESO:

AO.Nombre _____						AKA.Nombre _____					
Comunidad						Comunidad					
Sambon						Sambon					
Nihon						Nihon					
Ippon						Ippon					
TOTAL PUNTOS _____						TOTAL PUNTOS _____					
ATENAI						ATENAI					
CHUKOKU						CHUKOKU					
KEIKOKU						KEIKOKU					
H. CHUI						H. CHUI					
HANSOKU						HANSOKU					
SIKAKU						SIKAKU					
GANADOR:											
KIKEN	PUNTOS	HANTEI	VALOR P.	HANSOKU	OTROS	KIKEN	PUNTOS	HANTEI	VALOR P.	HANSOKU	OTROS