



REAL FEDERACIÓN  
ESPAÑOLA DE KARATE Y D.A.

# TAI - JITSU

DEPARTAMENTO NACIONAL

**Real Federación Española de Karate y D.A.**

- TAI-JITSU - KUMITE INDIVIDUAL Y POR EQUIPOS
- REGLAS DE COMPETICIÓN
- REGLAMENTO DE ARBITRAJE

# Índice

---

Artículo 1.	Área de competición .....	2
Artículo 2.	Vestimenta oficial (Árbitros, competidores, protecciones)....	2
Artículo 3.	Organización de las competiciones .....	2
Artículo 4.	El panel de Árbitros .....	
Artículo 5.	Duración de un combate .....	3
Artículo 6.	Puntuación .....	4
Artículo 7.	Criterios para la decisión .....	6
Artículo 8.	Comportamiento prohibido .....	7
Artículo 9.	Penalizaciones .....	8
Artículo 10.	Lesiones y accidentes en la competición .....	13
Artículo 11.	Protestas .....	15
Artículo 12.	Poderes y deberes del Director de arbitraje, Árbitro central y Árbitros laterales .....	15
Artículo 13.	Comienzo, suspensión y fin de los encuentros .....	8
Apéndice 1.	Uniforme .....	1
Apéndice 2.	Terminología .....	3
Apéndice 3.	Gestos de señalización .....	24
Apéndice 4.	El área de competición .....	27

# **REGLAS DE COMPETICIÓN DE KUMITE MASC. Y FEM . INDIVIDUAL Y POR EQUIPOS**

## **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 apéndice 4. (pag. 32)

## **ARTÍCULO 2. VESTIMENTA OFICIAL**

Los competidores y sus entrenadores, deberán vestir el uniforme oficial, tal y como se define en el apéndice 1. (pag. 26)

Los Árbitros y Jueces deberán vestir el uniforme oficial, definido en el apéndice (1). El Director de Arbitraje deberá prescindir de cualquier miembro oficial o competidor que no cumpla este requisito. Nombrará un juez encargado de vigilar la uniformidad

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. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES**

Un campeonato de TAI-JITSU, comprende la competición de Kumite y/o la competición de expresión técnica. (Agarres, Kata y Randori) y/o Goshin Shobu. La competición de Kumite podrá ser dividida en combates por equipos y combate individual. El combate individual podrá ser a su 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. Se puede tener 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 ser cambiado para cada eliminatoria, pero una vez notificado, ya no podrá alterarse.

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 el orden de combate.

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

En un encuentro individual, ningún contendiente podrá ser cambiado por otro.

En un encuentro individual, para que una categoría se celebre, debe al menos haber inscritos dos competidores. En caso de que solamente haya uno, pasará a competir en la categoría inmediatamente superior.

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.

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 Árbitro jefe, propondrá la aplicación de medidas disciplinarias.

Si debido a un error de la mesa, participa el competidor perdedor, el combate será declarado nulo. Para evitarlo, el ganador de cada combate deberá confirmar la victoria dirigiéndose a la mesa central o de control.

## **ARTÍCULO 4. EL PANEL DE ÁRBITROS**

Para cada encuentro de Kumite estará formado por un Árbitro que dirigirá el combate y dos jueces de esquina que estarán sentados.

También se nombrarán cronometradores y anotadores. Habrá un mínimo de dos cronometradores; uno para registrar el tiempo total del combate y otro especializado en el trabajo en suelo “Osaekomi”, que avisará transcurridos 15 seg. mediante dos toques de Gon o silbato.. El cronometrador de “Osaekomi, levantará un banderín rojo cada vez que active su cronómetro y durante el tiempo que este, esté activado. Además de los cronometradores, deberá haber en cada mesa, un anotador y un controlador de marcador.

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

Situación inicial. Al comenzar un encuentro, el Árbitro, estará situado en el borde exterior del área de competición, más cercano a la mesa de tatami y de espalda a ésta. Los Jueces de esquina, se situarán uno a cada lado del central. Los competidores llegarán después y se situarán en el borde exterior correspondiente, uno frente a otro.

Saludo. El Árbitro Central dará la orden de Someni Rei para el saludo al público.

Seguidamente Otagai-ni Rei para el intercambio de saludo entre el equipo arbitral y los competidores. Una vez realizado este, el Árbitro Central, dará un paso atrás, para intercambiar saludo con los Jueces de esquina. A continuación cada Árbitro se dirigirá a su posición ocupándola simultáneamente.

Al finalizar el encuentro, El equipo arbitral y los competidores, ocupan la posición inicial descrita anteriormente, y realizarán primero el intercambio de saludo con el equipo arbitral (Otagai-ni Rei). Luego se giran para el saludo al público (Someni Rei). Finalmente se saludan entre los Árbitros.

*Explicación: Una vez terminado el combate, los competidores deben salir por el lateral que entraron realizando los saludos Otagani Rey primero y después Someni Rey. El ,arbitro esperará atento a que estos salgan.*

## **ARTÍCULO 5. DURACIÓN DE UN COMBATE**

Será de dos minutos, para todas las categorías.

El tiempo de combate se contabiliza cuando el Árbitro da la señal de comienzo “HAYIME” y se detiene a la palabra “YAME”.

El cronometrador dará una señal mediante un gong o silbato, claramente audible indicando que faltan 30 seg. para el final. Con tres pitidos señalará el fin del combate.

30 segundos: un toque de gong o timbre.

Final combate - Tres toques de gong o tres toques de timbre.

final del Osaekomi – dos toques de Gon o silbato

Cualquier competidor tiene derecho a un descanso entre combate y combate de un tiempo mínimo de 5 minutos

## **ARTÍCULO 6. PUNTUACIÓN**

El resultado de un combate queda determinado por cualquier contendiente que haya hecho: ABANDONAR AL Oponente. (KIKEN)

El primero que consiga 6 PUNTOS.

El que haya marcado MÁS PUNTOS una vez transcurrido el tiempo.

POR DESCALIFICACIÓN del contrario.

Todas las técnicas correctas de Atemi valen 1 PUNTO (IPPON), y las de proyección, luxación, barrido y derribos, 2 PUNTOS (NIHON), si son correctas o 1 punto (IPPON), si no cumplen todos los requisitos.

Una técnica de Atemi vale 1 punto (IPPON cuando se realiza en un área puntuable de acuerdo con los siguientes criterios:

Buena forma,  
correcta actitud,  
aplicación vigorosa,  
momento apropiado  
distancia correcta.

Están prohibidas las técnicas de Atemi cuando los contendientes están agarrados aunque solamente sea por uno de los dos

Una técnica de proyección, luxación, barrido o derribo, se puntuará con 2 puntos (NIHON), cuando la técnica consiga llevar al contrario al suelo de acuerdo con los siguientes criterios: Correcta realización de la técnica, elevar los pies del contrario por el aire en las proyecciones hacia delante,

ejecutar la técnica con control y sin crear peligro en la caída al contrario, conseguir que el oponente caiga en el suelo sobre su espalda o de costado.

Si un contendiente está ausente, se retira o es retirado, el oponente tendrá una victoria por renuncia (KIKEN).

Una técnica de proyección vale un punto, IPPON, cuando un competidor proyecta con control pero la técnica carece parcialmente de uno de los tres elementos necesarios para NIHON

Los ataques de Atemi solamente podrán ser realizados a las siguientes áreas:

Cabeza. (Sin contactar o con contacto leve)

Cara. (Sin contactar o con contacto leve)

Cuello (Sin contactar o con contacto leve). A la garganta esta prohibido tocar

Abdomen. (Contacto moderado)

Pecho. (moderado)

Espalda, excluyendo hombros. (moderado).

En muslos y piernas esta prohibido golpear, pero está permitido barrer

Las técnicas de luxación están solamente permitidas a los siguientes miembros:

Miembros superiores: muñecas, codos y hombros.

Miembros inferiores: tobillos.

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

Está prohibido empujar directamente sobre la cara del oponente.

No se permiten las estrangulaciones realizadas directamente con las manos sobre el cuello, ni con la ropa propia ni del contrario.

En la lucha cuerpo a cuerpo, ambos competidores deberán estar lo suficientemente erguidos como para favorecer el desarrollo del combate, no pudiendo ser menor de 140 grados la flexión ventral del tronco.

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

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

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

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

No se puntuarán las técnicas puntuables efectivas y simultáneas desarrolladas por ambos contendientes el uno sobre el otro. (AI-UCHI)

Son raros los verdaderos Aiuchis. Las dos técnicas no solo deben llegar simultáneamente, sino que ambas deben ser técnicas válidas puntuables, cada una con buena forma, etc. Dos técnicas pueden llegar simultáneamente, pero rara vez ambas son eficaces. El Árbitro no debe considerar Aiuchi en una situación donde solo una de las acciones es realmente puntuable. Esto no es Aiuchi.

Si un competidor obtiene un punto en una acción técnica, no se puede otorgar punto al otro por una técnica posterior en esa misma acción o en una inmediata

Si los dos Árbitros laterales marcan punto y el central, por ese punto, otorgara penalización o aviso, el punto no será anotado o si ya lo fue, se retirará el punto del marcador por orden expresa del Árbitro Central

## ARTÍCULO 7. CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

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

Si han otorgado alguna técnica de 2 puntos NIHON, 1 punto IPPON.

Si alguno tiene sanciones de más puntuación.

Ningún combate podrá tener el resultado de empate. En este caso y antes del HANTEI, se combatirá una extensión de medio minuto (ENCHO-SEN). Un ENCHO-SEN es una prolongación del combate, y se acumulan todas las penalizaciones y las advertencias del combate inicial. El primer competidor que puntúe será declarado vencedor. En el momento que un competidor obtenga el punto, desde la mesa tocarán el final del combate. En el caso de que ningún competidor puntúe ni penalice durante el Encho-Sen, la decisión se tomará por una votación final del panel de Árbitros (Hantei).

En el caso de no haber diferencia en los aparatos a y b, se dará HANTEI - decisión, para ello los tres Árbitros levantarán al golpe de gong su bandera (rojo o azul), y el que obtenga la mayoría de tres será el vencedor.

Para la decisión de los Árbitros (HANTEI), se tendrá en cuenta:

1) La superioridad táctica y técnica.

2) La actitud, combatividad, espíritu de lucha y fuerza demostrada por los contendientes.

En las competiciones por equipos, no hay ENCHO-SEN, y es ganador el equipo que mayor número de victorias parciales obtenga.

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

En caso de igualdad, se tendrán en cuenta el mayor número de técnicas de Nihon y el menor número de sanciones de mayor valor.

Si dos equipos tienen el mismo número de victorias el mismo número de abandonos técnicos, el mismo número de puntos totales, el mismo número de técnicas de 2 puntos y el mismo número de sanciones de igual valor, se celebrará un combate entre un contendiente de cada equipo, de los que ya compitieron, no puede ser el reserva, y el primero que marque una técnica, será ganador. En el caso de que persista el empate, se dará HANTEI. Al decidir el resultado de un combate por votación, el Árbitro pedirá HANTEI. Desde la mesa se emitirá un pitido de silbato. En ese momento, los Jueces y el Árbitro indicarán, simultáneamente, su voto por medio de sus banderas o brazaletes. A continuación, el Árbitro anunciará la decisión. *Explicación: En caso de empate a puntos y en sanciones se debe hacer el Encho Sen hasta que uno realice un punto, no una sanción. en caso de que ninguno realice punto se parará el combate a los 30 seg. no más tiempo( controlado por la mesa). Se dará perdedor al que tenga mayor puntuación en sanciones. Si persiste el empate se realizará Hantei.*

## ARTÍCULO 8. COMPORTAMIENTO PROHIBIDO

Se establecen dos categorías de comportamiento prohibido:

Categoría 1: Contactos prohibidos: ATENAI

Categoría 2: Actos prohibidos:

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

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

(1).- El control de las áreas puntuables debe ser razonable. Las técnicas que toquen las áreas podrán ser puntuadas, pero aquellas que causen lesión, podrán serlo o no, y podrán incurrir en penalización por falta de control (ATENAI), previendo que el ataque sea controlado y que el impacto no cause lesión obvia. La falta de control es HANSOKU o SHIKAKU.

En los contactos en la cara, se permite un contacto leve, ligero, controlado y que no cause lesión. Cuando el Árbitro considere que el contacto ha sido demasiado fuerte, pero que no disminuye la capacidad del competidor para ganar, podrá dar un KEIKOKU. Un segundo contacto en las mismas circunstancias, será penalizado con HANSOKU CHUI y un tercero será HANSOKU.

	<b>CATEGORÍA 2: ACTOS PROHIBIDOS</b>
	Perdidas de tiempo intencionada. (Arreglar el kimono, tardar en volver al sitio, etc...)
	En ningún caso se podrán hacer las técnicas cogiendo por el pelo, ni se permiten técnicas de dolor por presión en puntos vitales, ni morder, ni las luxaciones sobre las rodillas, los dedos de pies o manos ni sobre las cervicales y columna vertebral
	No se permiten las estrangulaciones realizadas directamente con las manos sobre el cuello, ni con la ropa propia ni del contrario.
	Está prohibido empujar directamente sobre la cara del oponente. (Poner una mano,

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

(2).- JOGAI se refiere a la situación en la cual el pie de un contendiente o parte de él, se apoye fuera del área de competición. Hay dos excepciones, una es cuando el contendiente ha sido empujado fuera del área por su oponente y dos, cuando en la lucha en el suelo salen fuera del área. Si hay una parte del cuerpo dentro, la suficiente como para pensar que en caso de un tatami elevado no se caería el que ejecuta, y se está ejecutando una técnica final se deja un poco más de tiempo (Aku-Shibaraku).

(3).- MUBOBI. Se refiere a una situación en la cual uno o ambos contendientes tienen una falta de cuidado por su propia seguridad o cuando sin estar agarrados dan la espalda al otro competidor. Un ejemplo de Mubobi es el caso en que un contendiente realiza un ataque sin tener en cuenta su propia seguridad personal. Algunos contendientes se lanzan contra su oponente de forma que son incapaces de bloquear una contra. Estos ataques abiertos son un ejemplo de Mubobi y no pueden ser puntuados.

## ARTÍCULO 9. PENALIZACIONES

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

Los avisos (CHUKOKU), podrán ser impuestos por infracciones menores a las Reglas, por el primer JOGAI y por el primer MUBOBI. Las advertencias también podrán ser impuestas en primera instancia ante cualquier infracción menor. Solo se puede dar un AVISO por la misma infracción. (CHUKOKU), se indicará señalando con el dedo índice hacia arriba y el brazo flexionado.

Se aplicará la siguiente escala de penalizaciones:

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

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

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

Hansoku Chui se aplicará cuando se haya cometido una infracción grave (o habiendo sido avisado o penalizado con Keikoku, cometa otra infracción leve)
Técnicas que habiendo llegado a zona puntuable, tengan excesivo contacto.
Ataques a los testículos, ingles o articulaciones pero sin excesivo contacto.
Técnicas de Atemi estando agarrados al menos por un competidor y que ya se le haya otorgado Keikoku
Ataques directos a la cara con técnicas de mano abierta.(Theisho, Nukite).
Proyecciones peligrosas sin el debido control que, por su naturaleza, puedan limitar en la acción la seguridad del oponente (Siho-nage, tembin-nage, Hachi Mawashi , etc.).
El segundo Jogai. (El primero es sólo aviso, Chukoku)
El segundo MUBOBI (El primero es solo aviso, Chukoku)
Técnicas que, por su naturaleza, no puedan ser controladas para la seguridad del oponente aunque no le hubiesen alcanzado.
Ataques repetidos a brazos, muslos o piernas.
Usar la chaqueta, pantalón o cinturón para luxar o estrangular.

Golpear sobre el agarre del adversario para hacerle soltar el agarre.
Retorcer o luxar los dedos del adversario con el fin de deshacer el agarre.
Aplicar cualquier acción que pueda lesionar el cuello o la columna vertebral del oponente.
No atender a las instrucciones del Árbitro.
Exceso o falta de control en la presión de luxaciones y estrangulaciones.
Golpear al adversario cuando está en el suelo, si no es inmediatamente seguido a una proyección, barrido, luxación o derribo.
Lanzar ataques de Atemi desde el suelo.
Simular una lesión con el fin de obtener ventaja.

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

	Hansoku se aplicará cuando se haya cometido una infracción muy grave
	Técnicas que, habiendo llegado a zona puntuable, tengan excesivo contacto e intención clara de hacer daño.
	Técnicas de Atemi de mano o puño que hagan contacto excesivo en la cara, cabeza o cuello.
	Ataques a los testículos, ingles o articulaciones con excesivo contacto.
	Técnicas de Atemi con excesivo contacto estando agarrados al menos por un competidor.
	Ataques repetidos directos a la cara con técnicas de mano abierta.(Theisho - Nukite).
	Proyecciones peligrosas realizadas con total falta de control, las cuales causen o puedan causar lesión al oponente (Siho-nage, tembin-nage, Hachi Mawashi , etc...).
	Técnicas repetidas que por su naturaleza, no puedan ser controladas para la seguridad del oponente aunque no le hubiesen alcanzado..
	Ataques repetidos a brazos o piernas y que ya se haya otorgado un Hansoku- chui
	Aplicar con excesiva fuerza cualquier acción que pueda lesionar el cuello o la columna vertebral del oponente.
	No atender de forma intencionada a las instrucciones del Árbitro.
	Hacer señas innecesarias, comentarios o gestos despectivos al adversario o Árbitros, o cualquier acto que pueda ser considerado contrario al espíritu del Tai-Jitsu.
	Desmedido exceso o falta de control en la presión de luxaciones o estrangulaciones.
	Cualquier comportamiento no cortés, como una provocación o no hacer caso de las advertencias. Cualquier competidor, entrenador o miembro oficial de un equipo que se comporte descortésmente hacia un miembro del panel de Árbitros. competidores o hacia el público, de palabra, gestos, etc., podrán ser descalificados.

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

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

- Las penalizaciones de Atentai, Categoría 1, y las de actos prohibidos, Categoría 2, no son acumulables entre si.

- Una penalización se puede imponer directamente por una infracción al reglamento, pero una vez impuesta, la reincidencia en infracciones de esa misma categoría debe ir acompañada de un aumento en la gravedad de la penalización a imponer.

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

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

## **ARTÍCULO 10. LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN**

**KIKEN.** Es la decisión dada cuando un contendiente o contendientes no se presentan al ser llamados, rehúsan continuar o abandonan el combate, o son retirados por orden del Árbitro, a estancias del doctor o el entrenador. Las razones para abandonar pueden incluir lesiones no atribuibles a las acciones del oponente. Se contempla la posibilidad de que pueda ser el entrenador el que tome la decisión de que su competidor abandona. Para ello se pondrá sobre el borde del Área de Competición realizando frente al Árbitro central el mismo gesto que se utiliza para TORI MASEN, pudiendo incluso, si fuera necesario para reclamar la atención del Árbitro, utilizar la palabra MAITA.

Si los dos contendientes se lesionan entre sí al mismo tiempo, o sufren los efectos de una lesión anterior, y son declarados por el doctor del torneo incapaces de continuar el combate, la victoria se otorga al competidor que haya conseguido más puntos hasta ese momento. Si la puntuación es igual, entonces el resultado del combate se decidirá por decisión (HANTEI). Un contendiente lesionado que haya sido declarado incapaz de competir, por el doctor del torneo, no podrá volver a competir en ese torneo.

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

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

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

Cuando la causa de lesión es atribuida al competidor lesionado, este perderá el combate. Si la causa es atribuida al oponente, el competidor no lesionado perderá el combate. Si la lesión es debida a una falta de su oponente, a éste se le descalifica con HANSOKU, pero el competidor que ha permanecido 10 segundos en el suelo, será retirado de la competición. Cuando no sea posible atribuir la causa de la lesión a cualquiera de los dos competidores, se podrá dar como válido el resultado que se refleje en ese momento. En caso de empate se pedirá HANTEI.

Si un competidor enferma durante el combate y no puede continuar, perderá el combate.

Si el competidor lesionado cae al suelo y se levanta antes de los 10 segundos, no será acumulado el tiempo.

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

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

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

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

## **ARTÍCULO 11. PROTESTAS**

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

Si un procedimiento contraviene aparentemente las reglas, el representante oficial del equipo (entrenador) o en el caso de competiciones individuales, la persona cuyo nombre haya sido oficialmente puesto como entrenador del contendiente, es el único que podrá hacer la protesta. La protesta se realizará en un informe escrito enviado inmediatamente después del combate en el cual se generó la protesta. La única excepción a esto es cuando la protesta concierna a un mal funcionamiento administrativo. Esto debe ser notificado al Arbitro jefe inmediatamente después de ser detectado.

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

## **ARTÍCULO 12. PODERES Y DEBERES DEL DIRECTOR DE ARBITRAJE, ÁRBITRO CENTRAL Y LATERALES.**

Los poderes y deberes del Director de Arbitraje serán los siguientes:

Asegurar la correcta preparación para el torneo, de acuerdo con el Comité Organizador del mismo, con respecto a la organización del área de competición, provisión y entrega de todo el equipo y facilidades necesarias para la consecución de los encuentros y su supervisión, precauciones de seguridad, etc.

Decidir con antelación el nombramiento y convocatoria de Árbitros y Jueces, y nombrar en cada competición una Comisión de Arbitraje que supervise la realización de los Arbitrajes oficiales. Serán miembros fijos de la comisión el Director de Arbitraje y el Director Técnico. Nombrar Árbitros sustitutos allí donde se requieran (la composición del panel de Árbitros no podrá cambiarse a discreción de los Árbitros).

Dar el juicio final de la Comisión de Arbitraje en las cuestiones de índole técnica que puedan suscitarse durante un combate y las cuales no estén contempladas en las reglas.

Los poderes del Árbitro Central, son los siguientes:

Será nombrado un Árbitro Central del combate y lo dirigirá incluyendo el anuncio de comienzo, suspensión y final del encuentro. Portará un brazalete de color rojo en su manga derecha y otro de color azul en su manga izquierda. Permanecerá principalmente dentro el área de competición. Dirigirá el combate y aplicará las decisiones y sanciones.

Se asegurará de que las puntuaciones y decisiones se registren correctamente, en caso contrario parará el combate y realizará las correcciones oportunas en la mesa.

Tendrá potestad de:

Levantar el banderín para otorgar puntos, así como para dar su decisión.

Explicar, si es necesario, las bases para dar un juicio.

Imponer penalizaciones y dar avisos previa consulta con el resto del panel de Árbitros si lo considera conveniente. (antes, durante o después del encuentro),

Llamar a los Jueces de esquina para recavar sus opiniones.

La autoridad del Árbitro no está limitada solamente al área de competición, sino también a todo su perímetro inmediato.

El Árbitro, dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.

Juez de Kumite

Los Jueces de Kumite se situarán sentados en las dos esquinas opuestas al Árbitro central y fuera del área de combate. En el caso de que un competidor tenga que abandonar temporalmente el área de competición por alguna razón considerada necesaria por el Árbitro central, un Juez de Kumite debe acompañarlo y ver que no ocurra ninguna anomalía. Esta autorización se dará en casos muy excepcionales. (ejemplo: para cambiarse el keikogui o ser atendido mejor por el médico)

Los poderes de los Jueces de Kumite son los siguientes:

Levantar el banderín para otorgar puntos así como para emitir su decisión.

Ayudar y asistir al Árbitro Central realizando el gesto oficial apropiado.

Tomar parte en las consultas con el Arbitro Central cuando sea requerido.

Señalar su opinión con gestos discretos.

Ejercitar su derecho al voto en la decisión a tomar. Hantei-

El Juez de Kumite hablará solamente si se lo pide el Árbitro Central.

El Juez de Kumite observará cuidadosamente las acciones de los contendientes y señalará, cruzando sus banderines, al Árbitro Central su opinión en los siguientes casos:

Cuando un contendiente parezca que va a cometer o haya cometido una acción y/o técnica prohibida.

Cuando se advierta una lesión o enfermedad de un contendiente.

Cuando uno de los contendientes se haya salido del área de competición cometiendo Jogai.

Cuando advierta que el marcador es incorrecto con las decisiones dadas o puntuaciones.

En otros casos en que considere necesario llamar la atención del Árbitro Central.

Si fuera necesario y la información que debe dar le parece muy relevante, podrá incluso ponerse de pie con el fin de ser visto por el Árbitro Central.

Deberán cumplirse los siguientes puntos generales:

Los Árbitros Centrales y los Jueces de Kumite, no podrán ocupar otros puestos durante el torneo o competición.

Todas las consultas entre el panel de Árbitros, deberán ser tan breves como sea posible.

Se evitarán las discusiones y se realizarán los gestos oficiales, tal y como se dan en el apéndice 3, para comunicar los hechos. No se debe consultar en exceso

Los Jueces de Kumite deberán sentarse con los pies separados, fuera del área de combate.

Deben colocar sus manos con las palmas hacia abajo sobre sus muslos, portando en ellas un banderín de color rojo y otro de color azul.

No se anticiparán en las señales al Árbitro Central para dar una valoración o una información.

Deben ser rápidos en apartarse con su silla en caso de que su posición pueda poner en peligro la integridad de los competidores.

## **ARTÍCULO 13. COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FIN DE LOS ENCUENTROS**

Los términos y gestos que se usan por el Árbitro central y Jueces de Kumite en el transcurso del encuentro serán tal y como se indican en los apéndices 2 y 3.

El Árbitro y los jueces, deberán estar en su posición de empezar el combate antes de la llegada de los competidores sobre el área de competición. El Árbitro debe estar en el centro, un poco más atrás de la línea donde se colocan los competidores. Debe estar de cara al público y de espaldas a la mesa de puntuación y cronómetros

El Árbitro Central debe asegurarse que todo está correcto: (área de competición, equipo, uniformes, higiene, oficiales de mesa, Jueces de Kumite, marcadores a CERO, etc...), antes de comenzar el combate.

Procedimiento del saludo: Ver artículo 4 párrafos 3, 4 y 5

Una vez ocupadas sus posiciones respectivas y siguiendo al saludo entre los contendientes, el Árbitro Central anunciará HAYIME y comenzará el combate.

El Árbitro Central parará el combate anunciando YAME, cuando uno de los dos competidores dé dos palmadas, indicando que abandona. El Árbitro Central ordenará a los contendientes ocupar sus posiciones originales e indicará el resultado por medio de un gesto.

Cuando se haya acabado el tiempo y la puntuación sea de empate, el Árbitro Central, dará YAME, y volverá a su lugar inicial. El Árbitro Central y los Jueces esperarán un golpe de gong, para emitir su juicio. A continuación el Árbitro Central indicará por medio de un gesto, al ganador.

Cuando se encuentre con las siguientes situaciones el Árbitro Central anunciará YAME y parará el combate temporalmente, reanudándolo posteriormente.

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

8.2. Cuando un competidor intenta luxar o estrangular de pie, estando el oponente tendido en el suelo.

8.3. Cuando el Árbitro ordene a los contendientes ajustar sus cinturones, kimonos o protecciones.

8.4. Cuando el Árbitro Central se dé cuenta de que un contendiente va a contravenir las reglas o cuando haya percibido una señal concerniente a esto por parte del Juez de Kumite.

8.5. Cuando el Árbitro se dé cuenta de que un contendiente ha contravenido las reglas o cuando perciba una señal concerniente a esto por parte del Juez de Kumite.

8.6. 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.

8.7. Cuando un contendiente esté tanteando a su oponente y sin realizar técnica inmediata alguna.(Falta de combatividad)

8.8. Cuando uno o los dos contendientes se caigan o sean derribados, y pasados 15 seg. no se realice técnica efectiva alguna.

Caso de surgir cualquier situación no cubierta por estas reglas, o si hay dudas concernientes a su aplicación, el Árbitro Central parará inmediatamente el combate y obtendrá con los Jueces de Kumite y el Director de Arbitraje, una opinión consensuada.

El Árbitro central, podrá parar momentáneamente el combate anunciando SONOMAMA, (no se mueven), sin cambiar las posiciones de los competidores, para aplicar una penalización de forma que el competidor que no es penalizado no pierda su ventaja. Para reiniciar el combate anunciará YOSHI, (Reiniciar). Esto solo se puede aplicar en el trabajo en suelo, (ne-waza).

APÉNDICE (art. 13 punto 10. Siempre que él Árbitro anuncie Sonomama, deberá cuidar que no se produzcan cambios en las posiciones de ambos competidores. Si durante ne-waza un competidor muestra señales de estar lesionado, el Árbitro puede anunciar Sonomama si es necesario, luego colocará de nuevo a los competidores en la misma posición que estaban.

# APÉNDICE UNO

## UNIFORME

---

### A) ÁRBITROS

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

El uniforme oficial será el siguiente:

Chaqueta azul marino.

Camisa blanca.

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

Pantalones lisos gris oscuro.

Calcetines azul oscuro o negro sin marca y zapatillas negras 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.<sup>2</sup>
- 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 tal que cubra las caderas y hasta la mitad de los muslos

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

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

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

Las protecciones obligatorias son:

Guantillas rojas – azules con sujeción del dedo pulgar.

Espinilleras blandas rojas – azules de 1 cm. de grosor y con cubre pie.

Protector de pecho (Mujeres).

Protector bucal.

Coquilla.

Todas las demás protecciones están prohibidas.

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

### **C) ENTRENADOR**

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

# APÉNDICE DOS

## TERMINOLOGÍA

---

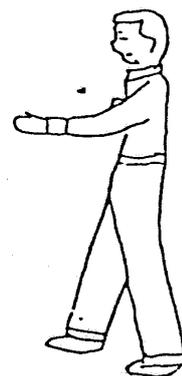
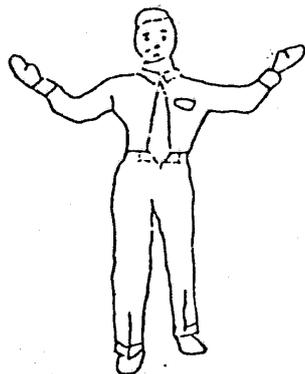
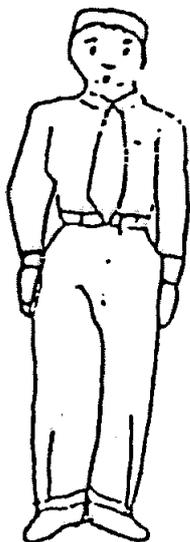
TERMINO	SIGNIFICADO	ACCIÓN
HAYIME	Comienzo o continuación del combate	El Árbitro retrocede a Zenkutsudachi, extiende las palmas de las manos hacia el pecho de los competidores y las junta.
YAME	Parar. Interrupción o final del combate	El Árbitro se adelanta en Zenkutsu dachi y corta con la mano hacia abajo. El cronometrador para el reloj.
MOTO NO ICHI	Posición original	Competidores y Árbitros se colocan en sus respectivos puntos de partida.
SHUGO	Los Árbitros son llamados	El Árbitro central señala a los laterales con los dos brazos.
HANTEI	Juicio o decisión	Los tres Árbitros levantan sus banderines para decidir el ganador.
AIUCHI	Técnicas puntuables simultáneas	No puntúa ningún contendiente.
AKA - AO NO KACHI	Rojo - Azul Gana	El Árbitro indica, con la palma de la mano hacia arriba, al ganador.
CHUKOKU	Aviso	Con el dedo índice hacia la cara del competidor y con el brazo flexionado
KEIKOKU	Sanción de 1 punto	El Arbitro indicará con su dedo índice al pie del ofensor.
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.
NIHON	Técnica de 2 puntos.	Los Árbitros levantan horizontal el banderín correspondiente (AKA-AO).
IPPON	Técnica de 1 punto	Los Árbitros levantan hacia arriba el banderín correspondiente. (AKA-AO).

# APÉNDICE TRES

## GESTOS DE SEÑALIZACIÓN

---

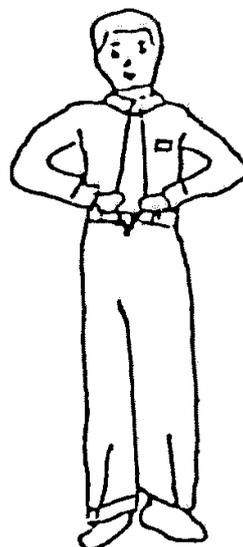
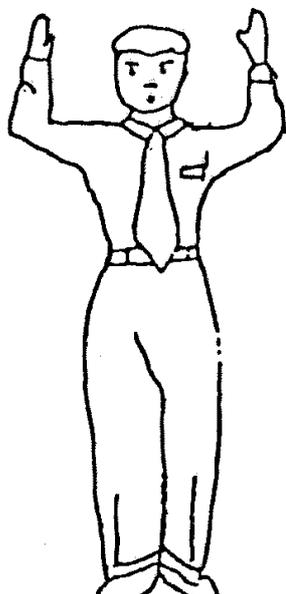
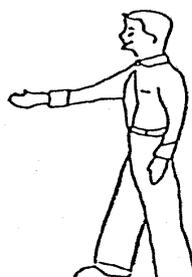
### ÁRBITRO CENTRAL



oitr

cor

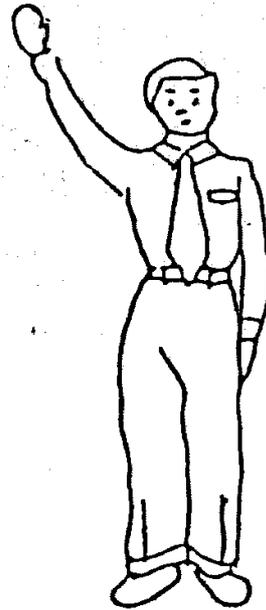
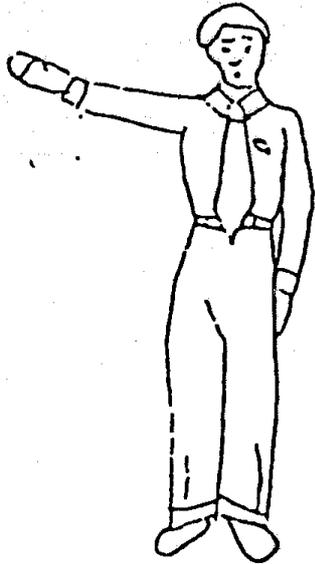
YAME  
Cortar en 8



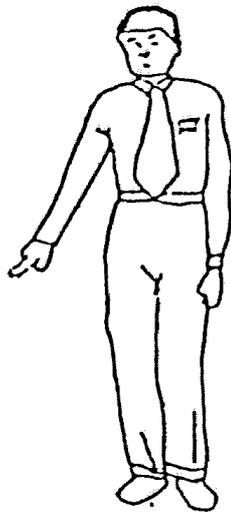
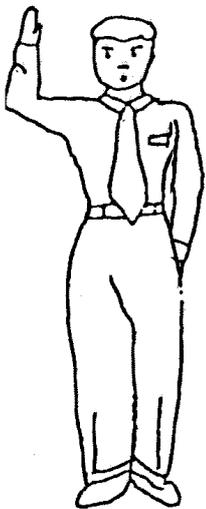
Llamar a los Árbitros para consultar.

AI-UCHI

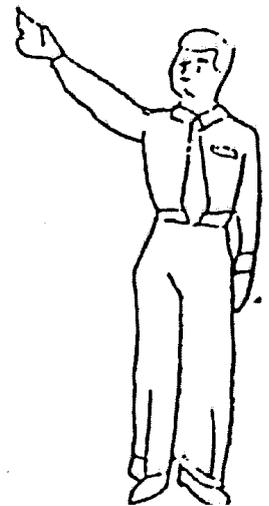
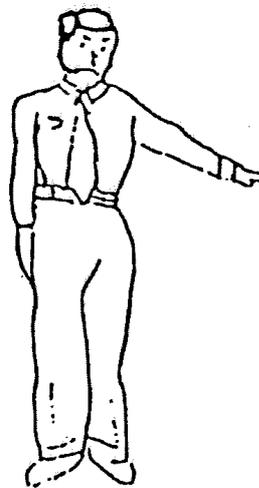
Colocar los puños enfrentados delante del vientre. Técnicas simultáneas.



SANCIONES



ha vi  
tre de



Corregir el dibujo  
KEIKOKU

Apuntando hacia los pies del competidor infractor.



SHIKAKU

Dirigir el índice primero hacia el exterior del área de combate. El rojo gana).

escalifica, después hacia el .O-AKA) NO KACHI (Azul o

## APÉNDICE CUATRO

### 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 Árbitro, a una distancia de 1,5 metros del centro del área de competición para situarse los competidores.

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

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

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.

