



DEPARTAMENTO DE NIHON TAI-JITSU / TAI-JITSU

NORMATIVA OFICIAL

DE COMPETICIÓN Y ARBITRAJE KATA EXPRESIÓN TÉCNICA RANDORI GOSHIN SHOBU TAI JITSU KUMITE

PARTE I Organización de competiciones

PARTE II Reglamento de competición

ANEXOS



INDICE

INDICE.....	3
PARTE I.....	6
1. ORGANIZACIÓN DE COMPETICIONES.....	6
1.1. LA COMPETICIÓN EN NIHON TAI JITSU.....	7
1.2. CONDICIONES ADMINISTRATIVAS.....	8
1.3. CATEGORÍAS.....	8
1.4. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES.....	10
1.5. EL ÁREA DE COMPETICIÓN.....	11
1.6. UNIFORMIDAD OFICIAL.....	17
1.7. ORGANIZACIÓN.....	19
1.8. COMPORTAMIENTO, CIRCULACIÓN.....	23
1.9. LOS ENTRENADORES.....	23
1.10. EL MÉDICO.....	23
1.11. DOCUMENTACIÓN UTILIZADA.....	24
PARTE II.....	33
2. REGLAMENTO DE COMPETICIÓN Y ARBITRAJE.....	33
2.1. LA PRUEBA DE KATA.....	34
2.1.1. ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA.....	34
2.1.2. MODALIDADES, CATEGORÍAS Y KATAS.....	34
2.1.3. LISTA OFICIAL DE KATAS.....	35
2.1.4. EL EQUIPO DE JUECES.....	35
2.1.5. CRITERIOS PARA LA DECISIÓN.....	35
2.1.6. DESARROLLO DE LOS ENCUENTROS.....	36
2.1.7. PENALIZACIONES Y DESCALIFICACIÓN.....	37
2.2. LA PRUEBA DE RANDORI.....	38
2.2.1. DEFINICIÓN DE LA PRUEBA DE RANDORI.....	38
2.2.2. REGLAMENTO ESPECÍFICO DE RANDORI.....	38
2.2.3. ARMAS.....	38
2.2.4. DURACIÓN DEL RANDORI.....	39

2.2.5.	CRITERIOS DE VALORACIÓN	39
2.2.6.	DESARROLLO DE LOS ENCUENTROS	40
2.2.7.	EMISIÓN DE JUICIO	40
2.3.	LA PRUEBA DE EXPRESIÓN TÉCNICA	41
2.3.1.	DEFINICIÓN DE LA PRUEBA DE EXPRESIÓN TÉCNICA	41
2.3.2.	CATEGORÍAS Y ATAQUES A PRESENTAR	41
2.3.3.	EL EQUIPO DE JUECES	43
2.3.4.	DESARROLLO DE LOS ENCUENTROS	43
2.3.5.	CRITERIOS PARA LA VALORACIÓN	44
2.3.6.	PENALIZACIONES Y DESCALIFICACIÓN	45
2.4.	GOSHIN SHOBU	46
2.4.1.	INTRODUCCIÓN	46
2.4.2.	DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN	46
2.4.3.	PUNTUACIÓN	48
2.4.4.	CRITERIOS PARA LA DECISIÓN FINAL DEL ENCUENTRO	49
2.4.5.	EQUIPO ARBITRAL	51
2.4.6.	PODERES Y DEBERES ESPECÍFICOS DE ÁRBITROS Y JUECES EN LA COMPETICIÓN DE GOSHIN SHOBU	51
2.4.7.	SUSPENSIÓN Y FIN DE LA COMPETICIÓN	52
2.4.8.	COMPORTAMIENTO PROHIBIDO	53
2.4.9.	PENALIZACIONES	54
2.4.10.	LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN	58
2.4.11.	PROTESTAS	59
2.5.	TAI JITSU KUMITE	60
2.5.1.	CATEGORIAS Y PESOS	60
2.5.2.	EL PANEL DE ÁRBITROS	60
2.5.3.	DESARROLLO DEL COMBATE	60
2.5.4.	DURACIÓN DE UN COMBATE	61
2.5.5.	PUNTUACIÓN	61
2.5.6.	CRITERIOS PARA LA DECISIÓN	63
2.5.7.	COMPORTAMIENTO PROHIBIDO	64
2.5.8.	PENALIZACIONES	66
2.5.9.	LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN	69
2.5.10.	PROTESTAS	70

2.5.11. PODERES Y DEBERES DEL DIRECTOR DE ARBITRAJE, ÁRBITRO CENTRAL Y LATERALES.....	71
2.5.12. COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FIN DE LOS ENCUENTROS	73
3. ANEXO I: ATAQUES EN EXPRESION TECNICA.....	75
4. ANEXO II: LISTA OFICIAL DE ATAQUES EN GOSHIN SHOBU	79
5. ANEXO III: TERMINOLOGÍA EN GOSHIN SHOBU	81
6. ANEXO IV: TERMINOLOGÍA EN TAI JITSU KUMITE	83
7. ANEXO V: GESTOS ARBITRALES	84
ANUNCIOS Y GESTOS DEL ÁRBITRO CENTRAL.....	84
SEÑALES DE LOS JUECES	89



PARTE I

1. ORGANIZACIÓN DE COMPETICIONES

1.1. LA COMPETICIÓN EN NIHON TAI JITSU

1.1.1. La competición de Nihon Tai-Jitsu se compone de 5 pruebas independientes:

- Kata
- Randori
- Expresión técnica
- Goshin Shobu
- Tai Jitsu Kumite

1.1.2. La competición podrá ser de participación individual, por parejas o por equipos. En cada convocatoria, el Departamento Nacional de Nihon Tai Jitsu / Tai Jitsu establecerá las modalidades previstas mediante la correspondiente Circular.

1.1.3. Existirá una clasificación separada para cada prueba.

1.1.4. A fin de facilitar que los competidores puedan presentarse a varias pruebas, el programa de la competición comenzará por la prueba de Kata, seguida de la prueba de Expresión Técnica, de la prueba de Randori, para terminar con las de Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite.

1.1.5. Los equipos pueden ser de composición mixta en Kata, Expresión Técnica y Randori (hombres y mujeres).

1.1.6. En las pruebas de Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite, se establecerán categorías masculina y femenina.

1.1.7. El grado mínimo para cada competición será establecido por la organización. Cada competidor deberá atestiguar su grado mediante la correspondiente documentación federativa.

1.2. CONDICIONES ADMINISTRATIVAS

1.2.1. Condiciones de inscripción

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

1.2.2. Condiciones el día de la competición

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

1.3. CATEGORÍAS

1. Para las fases de Kata, Expresión Técnica y Randori se establecen las siguientes categorías respecto a la edad sin limitación de peso ni grado (excepto a partir de la categoría Cadete).
 - BENJAMÍN: competidores hasta 7 años.
 - ALEVIN: competidores que cumplan 8- 9 años
 - INFANTIL: competidores que cumplan 10 - 11 años
 - JUVENIL: competidores que cumplan 12 - 13 años
 - CADETE: competidores que cumplan 14 - 15 años

- JUNIOR: competidores que cumplan 16 -17 años
- SÉNIOR: competidores que cumplan de 18 años en adelante

No obstante en cada convocatoria se especificarán los años de nacimiento de los competidores de cada categoría.

2. A criterio de la Comisión Nacional, los competidores de algunas categorías y pruebas podrán ser separados por grados.
3. En caso de que los miembros de un equipo pertenezcan a niveles diferentes, se encuadrarán en el nivel del más alto. En ningún caso se podrá competir en una categoría que no sea la inmediatamente superior.
4. En las pruebas de Goshin Shobu sólo podrán participar competidores de las categorías junior y sénior, estableciéndose diferentes categorías en función del peso de los participantes.

Estas quedan recogidas en el siguiente cuadro:

JUNIOR FEMENINO Hasta 17 años	ADULTO FEMENINO Desde 18 años	JUNIOR MASCULINO Hasta 17 años	SÉNIOR MASCULINO Desde 18 años
Menos de 50 kg	Menos de 60 kg	Menos de 60 kg	Menos de 70 kg
Menos de 60 kg	Menos de 70 kg	Menos de 70 kg	Menos de 80 kg
Menos de 70 kg	Menos de 80 kg	Menos de 80 kg	Menos de 90 kg
Desde 70 kg	Desde 80 kg	Desde 80 kg	Desde 90 kg

5. La Organización podrá variar estas categorías y niveles previo aviso a los clubes y/o federaciones participantes, adaptando las mismas al número de inscritos.

1.4. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES

1.4.1. Cuadros de eliminatorias y ligas

Para cada prueba, la competición puede ser organizada en cuadros de eliminatorias con repesca o en liga (todos contra todos), según el número de competidores inscritos.

Si el número de competidores en una categoría es superior a cuatro, la fórmula más idónea a elegir es la de cuadros de eliminatoria. En cualquier caso, la elección entre cuadros o liga será a juicio del Comité Organizador.

Un cuadro de eliminatoria se organiza en vueltas clasificatorias hasta alcanzarla final.

Una vuelta es cada una de las distintas etapas de la competición que lleva a determinar quiénes son los finalistas. En las eliminatorias de una competición, una vuelta elimina al 50% de los competidores y participantes, contando a los competidores sin adversario (si hay un número impar de competidores). En este contexto, la vuelta puede aplicarse de forma equivalente a una etapa, sea de eliminatorias, sea de repesca.

Con el fin de que en un Campeonato Nacional los primeros clasificados representantes de las distintas comunidades autónomas, o bien los campeones de España del año anterior, no se enfrenten entre sí en las primeras fases de una competición, se establecen CABEZAS DE SERIE. Estos competidores serán posicionados en los cuadros de eliminatoria mediante un sorteo dirigido por el Comité de competición, colocándolos por arriba y por debajo de los cuadros, para que no se enfrenten hasta finales.

En la medida de lo posible se intentará colocar a los competidores del mismo club o Federación Territorial, unos por arriba y otros por debajo.

En una competición en liguilla todos contra todos, todos los competidores de la liga se enfrentan una vez.

La clasificación final vendrá determinada por el mayor número de victoria alcanzadas por cada competidor. En caso de empate en número de victorias, la clasificación la determinará el resultado de enfrentamiento entre los competidores empatados.

1.4.2. Reglas

1. Los competidores se reparten en ligas o cuadros de eliminatorias según el número de inscritos. (Ver Anexo I)

2. En Kata por parejas, Expresión Técnica y Randori, los equipos se presentan de 2 en 2, ejecutando el trabajo por turnos. A continuación los jueces con sus banderines, señalarán al ganador.
3. En Kata individual, Goshin Shobu y en Tai Jitsu Kumite, los competidores se enfrentan individualmente uno contra uno, realizando el trabajo correspondiente a cada prueba. A continuación los jueces con sus banderines, señalarán al ganador.
4. En cuadro, el equipo vencedor de cada enfrentamiento es seleccionado para la siguiente vuelta. El último combate determina el vencedor del torneo y el segundo. El tercero será el vencedor de las repescas. La organización podrá determinar de forma previa en la convocatoria de cada campeonato, la existencia de dos terceros puestos o de un tercero y un cuarto.
5. En liga, el equipo vencedor es el que totaliza más número de victorias.
6. En las pruebas de Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite se podrán realizar competiciones por equipos de 3 o 5 competidores pudiendo, en este caso, presentar un competidor de reserva.
7. En Goshin Shobu por equipos, antes de cada encuentro un representante de cada equipo deberá entregar a la mesa un impreso oficial definiendo los nombres y orden de los miembros del equipo. El orden podrá cambiarse para cada eliminatoria, pero una vez notificado ya no podrá ser alterado.

1.4.3. Observaciones

Cuando se produce un error en el registro de un cuadro y los competidores que toman parte en un combate no son los indicados, entonces, sea cual sea el resultado del encuentro o vuelta, este último será declarada nulo y sin efecto.

Con el fin de evitar este tipo de error, el vencedor de cada encuentro debe confirmar la victoria en la mesa de control antes de abandonar el área de competición.

1.5. EL ÁREA DE COMPETICIÓN

1.5.1. La superficie de competición

1. Una torneo podrá contar con una o varias superficies de competición según el número de participantes.

2. Las superficies de competición son idénticas para las 5 pruebas (Kata, Expresión Técnica, Randori, Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite).
3. La superficie referida se compone de un área de competición, sillas dispuestas entorno a los “tatamis” en el exterior del área de seguridad para los jueces y de una mesa de anotadores.

1.5.2. El área de competición

1. El área de competición es un cuadrado de 10 metros de lado (medidas tomadas por el exterior), integrado por tatamis repartidos entre un cuadrado de 8 m. de lado de un color, y de un ribete de 1 m. de otro color, determinando una zona de seguridad.
2. Excepcionalmente, por necesidades de organización, podrán utilizarse áreas de competición de menor tamaño siempre que se mantenga la zona de seguridad.
3. El área de competición y la zona de seguridad deben estar compuestas de tatamis acolchados.
4. El área de competición debe ser plana y no presentar ningún peligro. Los tatamis utilizados no deben ser deslizantes en la superficie en contacto con el suelo. El árbitro o los jueces deben asegurarse que los tatamis permanecen perfectamente juntos durante la competición.
5. El área de competición podrá, excepcionalmente, estar sobre elevada hasta una altura máxima de 1 m. del suelo. La plataforma sobre elevada deberá medir al menos 10 m. de lado de cara a incluir el área de competición, y la zona para los jueces.
6. Dos líneas paralelas de 1 m. de longitud cada una, distante 1 m. una de la otra, deberán ser marcadas en el centro del área de competición y situadas en la diagonal del tapiz, para indicar la posición de inicio de los competidores en Goshin Shobu y en Tai Jitsu Kumite.
7. Los jueces estarán sentados en el límite exterior del área de seguridad. Cada uno de los jueces estará equipado con una bandera roja y una bandera azul.

1.5.3. Mesa de anotadores

1. La mesa de anotadores estará compuesta por un Arbitrador y dos Anotadores como mínimo. En Randori, uno de los anotadores estará a cargo del cronómetro. En Goshin Shobu, cada anotador tendrá a su cargo la hoja anotaciones de uno de

los dos competidores (AKA o AO). Para contabilizar los puntos, deberán igualmente vigilar que la alternancia de los ataques sea respetada.

2. En Tai Jitsu Kumite se nombrarán cronometradores y anotadores. Habrá un mínimo de dos cronometradores; uno para registrar el tiempo total del combate y otro especializado en el trabajo en suelo “NE-WAZA”, que avisará transcurridos 15 segundos mediante dos toques de gong o silbato.
3. La mesa de anotadores está desplazada con relación a la superficie del tapiz, para no estorbar al juez central.
4. El Arbitrador estará sentado entre los anotadores.

1.5.4. Jueces y árbitros

1. Para Kata, Expresión Técnica y Randori el número de jueces que forman el equipo arbitral de un tatami será de cinco. Excepcionalmente, por necesidades de organización, durante las pruebas eliminatorias y las repescas el equipo arbitral podrá estar formado por tres jueces, siendo obligatorio en las finales contar con cinco jueces por tatami.
2. En Kata, Expresión Técnica y Randori, no hay árbitro, solamente jueces, ejerciendo uno de ellos de Juez central. En Goshin Shobu, hay 5 ó 3 jueces y un árbitro. En Tai Jitsu Kumite un Árbitro dirigirá el combate y dos jueces de esquina estarán sentados.

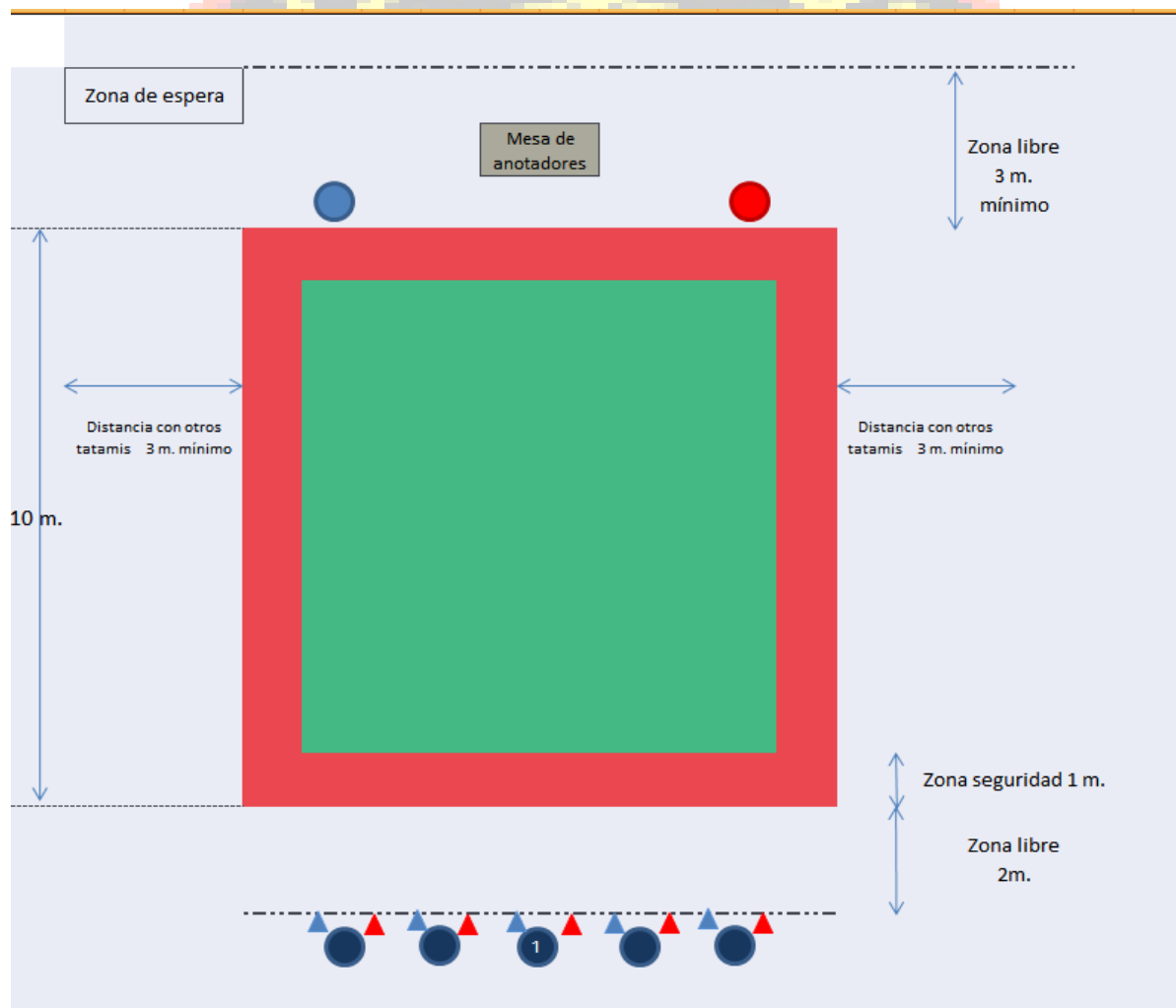
Explicaciones

- **Con 5 jueces:** El juez central (Nº 1) estará sentado en el límite del área de competición, a dos metros del borde del área, de cara a los competidores. Los otros cuatro jueces permanecerán sentados quedando el juez central entre dos jueces a derecha y dos a izquierda. Todos dispondrán de una bandera azul en la mano izquierda y una bandera roja en la mano derecha
- **Con 3 jueces:** En las mismas condiciones que con cinco jueces quedando un solo juez a derecha e izquierda del juez central (Nº 1).

1.5.5. DIMENSIONES Y DISPOSICIÓN DE LAS ÁREAS DE COMPETICIÓN

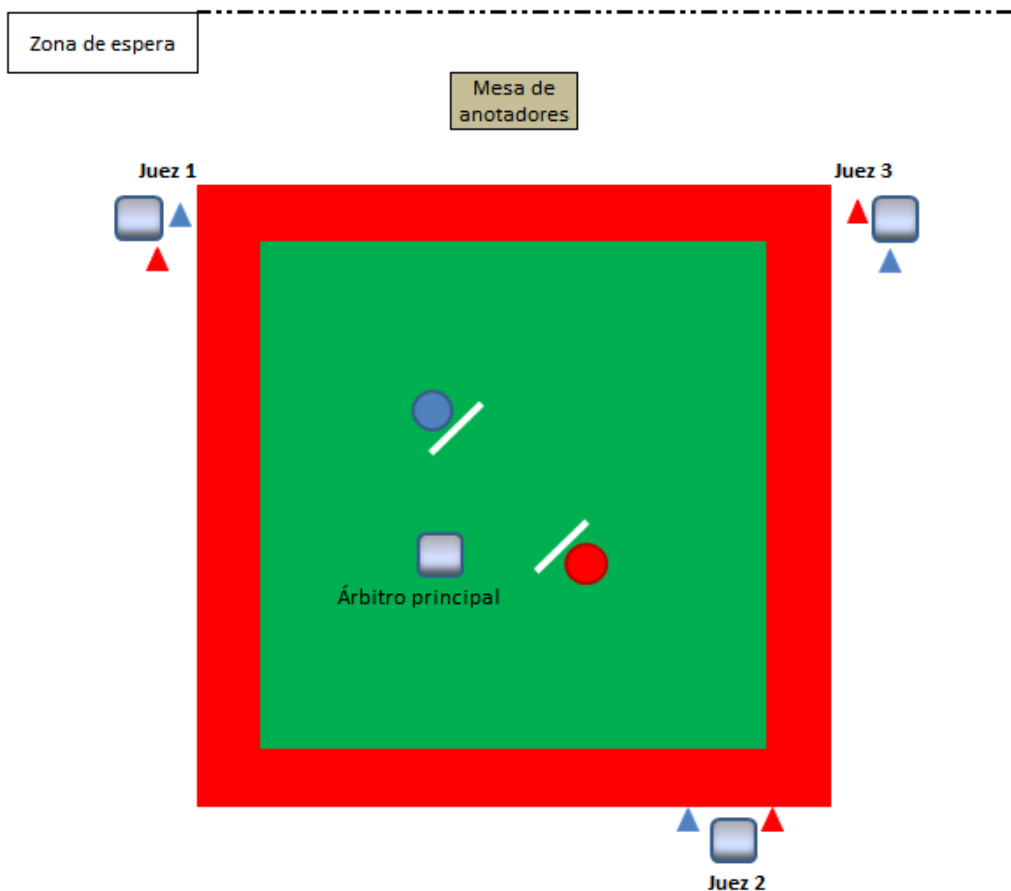
KATA, EXPRESIÓN TÉCNICA, RANDORI, GOSHIN SHOBU Y TAI JITSU KUMITE

DISPOSICION PARA LAS PRUEBAS DE KATA, EXPRESION TECNICA Y RANDORI

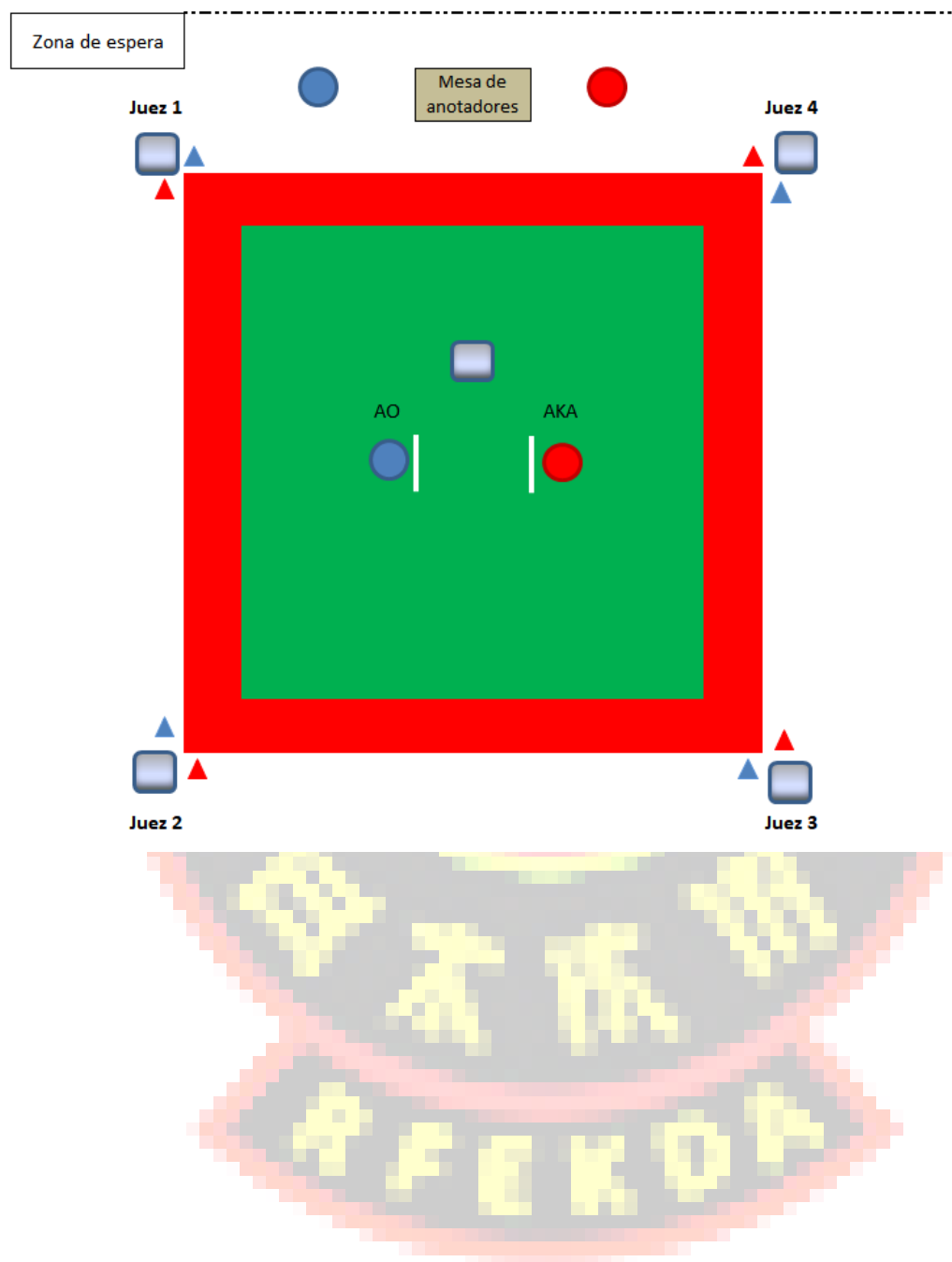


Nota: Las zonas de seguridad y las distancias marcadas, son iguales para el resto de modalidades.

DISPOSICION PARA LA PRUEBA DE GOSHIN SHOBU



DISTRIBUCION DE LA PRUEBA DE KUMITE



1.6. UNIFORMIDAD OFICIAL

Los competidores deben llevar el uniforme oficial tal como está descrito más abajo.

La comisión de arbitraje puede excluir a todo juez, oficial o competidor que no se ajuste a esta regla.

1.6.1. ÁRBITROS Y JUECES

Los árbitros y jueces deben llevar durante todas las competiciones el uniforme oficial designado por la comisión de arbitraje.

Uniforme oficial de jueces y árbitros

1. Chaqueta azul marino, recta, no cruzada.
2. Camisa blanca con mangas cortas o largas, según las condiciones climáticas predominantes.
3. Corbata: azul oscura, sin dibujos llamativos o corbata oficial de su federación.
4. Pantalón gris, liso y sin vueltas.
5. Calcetines: azul oscuro o negro sin dibujo.
6. Zapatillas de arbitraje negras para andar por los tatamis, y por el suelo si el reglamento interior de las instalaciones deportivas lo exige.
7. Silbato metálico con cordón.
8. Árbitros y jueces femeninos pueden llevar elementos discretos (horquillas, pinzas...) para mantener recogido cabello.

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

1.6.2. COMPETIDORES

1. Los competidores deben llevar un Keikogi blanco sin inscripción, sin banda ni ribete. Sólo la marca de origen de los fabricantes del Keikogi puede estar visible en los lugares normalmente aceptados (por ejemplo: Abajo y a la izquierda de la chaqueta y en la cintura del pantalón).
2. El Keikogi deberá estar limpio, seco, sin rotos ni descosidos.
3. El escudo de Nihon Tai Jitsu, fijado sobre la manga izquierda de la chaqueta entre el codo y el hombro, es opcional. Los Keikogi específicos de nuestra disciplina, con el escudo sobre la manga izquierda y los ideogramas “Nihon Tai Jitsu” en la solapa izquierda de la chaqueta están igualmente autorizados. Podrá llevarse un escudo representativo del club, federación, etc., en la zona izquierda del pecho.
4. Uno de los competidores debe llevar un cinturón de color rojo (AKA) y el otro un cinturón de color azul (AO). Estos cinturones deben tener cerca de 5 cm. de anchura, estando lo suficientemente ajustado como para evitar que la chaqueta quede suelta. Las puntas sobrepasarán unos 20-30 cm. por cada lado del nudo
5. El competidor debe llevar sólo un cinturón; rojo para el competidor “AKA” y azul para “AO”. Los cinturones de grado no deben ser llevados durante la competición.
6. La chaqueta cuando está atada a la cintura por el cinturón, debe ser de una longitud mínima tal que cubra las caderas, pero no debe sobrepasar el medio muslo. Las mujeres deben llevar una camiseta blanca lisa bajo su Keikogi lo suficientemente larga para ser metida por debajo del pantalón. Está prohibido para los hombres.
7. Las mangas de la chaqueta deben llegar a la mitad del antebrazo y no pueden estar remangadas.
8. Los pantalones deben ser de una longitud suficiente para cubrir por lo menos 2/3 de la tibia y no pueden estar remangados.
9. Cada competidor/a debe tener los cabellos limpios y cortados o sujetos a una longitud tal, que no molesten el buen desarrollo del combate. El “hachimaki” (banda de cabeza) no será autorizado. Cuando los jueces consideren que un competidor/a tiene los cabellos demasiado largos y/o demasiado sucios, puede, con acuerdo de la comisión de arbitraje, excluir al competidor/a del combate.
10. Los broches y horquillas están prohibidos, el resto de objetos (cadenas, anillos, relojes, pendientes, etc.) también.

11. Los competidores/a deben tener las uñas cortas y no llevar objetos metálicos ni gafas, u otras joyas, que puedan herir a sus adversarios. Las lentes de contacto blandas están autorizadas bajo responsabilidad del competidor, no así las duras y/o semirrígidas.
12. Para los hombres está autorizado el uso de coquilla, y se llevará bajo el pantalón del keikogi. Otras protecciones están prohibidas (Espinilleras, coderas, cascos, guantes, etc.), excepto para la prueba de Tai Jitsu Kumite, cuyas protecciones obligatorias se especifican más abajo.
13. El empleo de vendas o soporte de una herida debe ser aprobado por la comisión de arbitraje, según el consejo del médico oficial.
14. Cuando un competidor llega al área de competición con un uniforme no conforme, no será inmediatamente descalificado; le será concedido un minuto para remediarlo.
15. Para el Tai Jitsu Kumite las protecciones obligatorias serán las homologadas por la RFEKDA:
 - Guantillas rojas – azules
 - 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

1.7. ORGANIZACIÓN.

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

El Comité de Organización Deportiva tiene como misión:

1. La coordinación del servicio de seguridad.
2. La recepción de los competidores y el control de documentación.
3. Evitar el acceso a la zona de competición a todas aquellas personas que no tengan credencial en coordinación con el servicio de seguridad y el responsable del arbitraje.
4. Administra los medios necesarios para el desarrollo de la competición (Informática, fotocopidora, marcadores, banderines, micrófono, etc.).

5. Colocación y seguridad de los diferentes tatamis.
6. Proceder a anunciar las listas de competidores antes de la competición y de los cuadros de competición durante el desarrollo de las competiciones.
7. En general se encarga de todos los aspectos logísticos para que la competición se pueda desarrollar.

1.7.2. La Comisión de Arbitraje

La Comisión de Arbitraje estará dirigida y coordinada a nivel nacional por el Director de la Comisión (o responsable) de Arbitraje del Departamento de Nihon Tai Jitsu/Tai Jitsu. Los miembros de dicha Comisión serán designados por éste y tendrán competencia para proponer a la Comisión Nacional la elaboración, modificación y aprobación de la presente Normativa, así como sobre todas aquellas cuestiones relacionadas con el arbitraje a nivel nacional y a nivel territorial a través de sus delegados en los distintos Departamentos territoriales de Nihon Tai Jitsu/Tai Jitsu. También son de su competencia participar en la aplicación, si fuese necesario, de medidas disciplinarias en aquellas cuestiones relacionadas con la competición y la toma de decisiones que afecten al normal funcionamiento de la misma, tanto antes, como después de su celebración.

Tiene como misión:

1. Asegurar la buena preparación de cada torneo consultando con el Comité de Organización, tomando en consideración la planificación de las áreas de competición, aprovisionamiento y despliegue de todos los aparatos y dispositivos necesarios; supervisar el desarrollo de las competiciones y la aplicación correcta de la normativa, etc.
2. Nombrar un Responsable, jueces y componentes del equipo de Arbitraje para la competición.
3. Designar y distribuir a los Jefes de Tatami por sus áreas respectivas, y tomar las decisiones que puedan ser necesarias en función de los informes de los Jefes de Tatami.
4. Designar a los Jueces y Oficiales de Organización asignados a cada Tatami.
5. Supervisar y coordinar las actuaciones del conjunto de Oficiales de Organización.
6. Nombrar oficiales de remplazo cuando sea necesario. (La composición del equipo arbitral no se puede cambiar a voluntad del Arbitrador, del Árbitro y los Jueces)

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

1.7.3. Jefes de Tatami

Cada Tatami contará con un Jefe del mismo que tendrá como misión:

1. Designar a los Árbitros y Jueces, para todos los combates y encuentros efectuados en el área de competición bajo su control.
2. Supervisar las actuaciones de los Árbitros y Jueces, de sus áreas de competición y asegurar que los Oficiales de Organización que han sido nombrados, están cualificados para efectuar las tareas para las que han sido asignados.
3. Preparar un informe con sus recomendaciones, si ha lugar, sobre la actuación de los Árbitros, Jueces y Oficiales de Organización bajo su responsabilidad; entregando este informe a la Comisión de Arbitraje.

1.7.4. Jueces y Árbitros

1. Los jueces son la máxima autoridad durante la competición y tienen como misión velar por la correcta celebración de la misma, así como la valoración de las diferentes fases de la competición de Nihon Tai Jitsu.
2. Al frente del panel de jueces estará el Director de Arbitraje del Departamento de Nihon Tai Jitsu/Tai Jitsu Nacional o Territorial según sea la naturaleza de la competición, o en su defecto la persona que la Comisión de Arbitraje designe como Responsable de Arbitraje para la competición.
3. Su autoridad tiene vigencia durante todo el tiempo que dure la competición, pudiendo sancionar a cualquier competidor que no demuestre un comportamiento

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

1.7.5. Oficiales de Organización

1. Los Oficiales de Organización Deportiva, deberán realizar todas las funciones asignadas a las mesas de anotadores y a la mesa central.
2. Además tendrán como misión realizar todas aquellas tareas relativas a la competición que les sean encomendadas por el C.O.D. y por la Comisión de Arbitraje.
3. Cuando desempeñen sus funciones en la Mesa Central, se encargarán de recepcionar las hojas de puntuación, llamar por megafonía a los competidores, generar los cuadros de competición con los clasificados para las siguientes rondas y en general cualquier actividad que quede centralizada en dicha mesa.
4. Cuando desempeñen sus funciones en las mesas de anotadores, tendrán como misión anotar los puntos otorgados a cada competidor, controlar el tiempo de los randoris e informar de las infracciones del mismo, vigilar la alternancia entre Tori y Uke durante los combates, verificar la identidad de los competidores, recepcionar sus hojas de competición y anotar sus resultados, atender las indicadores del arbitrador, etc.
5. También se encargarán del mantenimiento del correcto orden en la zona de competición, del acceso a la misma y de que los competidores se encuentre próximos a los tatamis en momento en el que deben competir.
6. Velarán igualmente por la correcta utilización de zonas de exclusivo acceso a los árbitros, oficiales y competidores en inmediato turno de espera para competir.

Designación de Oficiales de Organización

Para facilitar las operaciones de competición, serán designados 2 Oficiales de Organización como mínimo para cada Tatami. Es recomendable designar un tercer Oficial que se encargue del control de acceso al tatami por parte de los competidores.

1.7.6. Los Delegados de Equipo

1. Cada equipo participante deberá tener un Delegado del mismo debidamente acreditado.
2. El Delegado podrá ser uno de los competidores o el propio entrenador.
3. Los Delegados de equipo sólo tendrán acceso hasta el lugar de entrada a las zonas de espera.
4. Las funciones del Delegado como responsable de todo lo que afecte a la participación de los miembros de su equipo terminan en el momento en el que el Oficial de Organización Deportiva correspondiente da aviso de participación a la pareja de su equipo.

5. El Delegado será el encargado de presentar las reclamaciones si hubiere lugar, a la Comisión de Arbitraje.

1.8. COMPORTAMIENTO, CIRCULACIÓN

1. Durante las competiciones, los competidores no tienen acceso a las áreas de competición antes de su paso por el control de documentación.
2. Los miembros del C.O.D. irán a buscar a los competidores a las áreas de calentamiento que les serán asignadas, cuando su nombre sea anunciado.
3. Los competidores no pueden llevar nada al área de competición. (bolsa de deporte, botella de agua, etc.).
4. Cuando los competidores se presenten en el área de competición, deben llevar la vestimenta y equipo de protecciones conforme a los reglamentos.

1.9. LOS ENTRENADORES

Solo tendrán acceso al área de competición los coach (entrenadores) que estén debidamente acreditados y que previamente se hayan inscrito en la hoja de competición. Deberá portar siempre su acreditación ó autorización oficial correspondiente.

Los coach deberán ir correctamente uniformados con el chándal de su federación o club.

1.10. EL MÉDICO

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

1.11. DOCUMENTACIÓN UTILIZADA

- Hoja de puntuación en Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite.
- Cuadro de eliminatorias.
- Cuadro de repescas.
- Hoja de liga para 3 equipos.
- Hoja de resultados finales.
- Ejemplo de autorización paterna.
- Identificaciones para oficiales de organización, entrenadores y delegados de equipo

1.11.1. UTILIZACIÓN DE LOS CUADROS

1.11.1.1 Kata, Randori, Expresión Técnica, Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite

Para cada prueba, los enfrentamientos están organizados en cuadros. Cada equipo se enfrenta a un equipo adversario (AKA de rojo contra AO de azul), los vencedores pasan a la siguiente vuelta.

Si hay un número impar de equipos, se sortea quien pasará directamente a la 2ª vuelta.

Si hay más de 16 equipos en la primera vuelta, los equipos se repartirán en varios cuadros (A, B, C, etc.).

En liguitas de 3 equipos, el orden de enfrentamiento será: 1-2; 1-3; y 2-3.

Si no hay más que 3 equipos, los organizadores elegirán la forma de liga.

Un equipo está formado por un único miembro en aquellas modalidades en las que la organización determine que se puede competir de forma individual (Kata individual, Goshin Shobu individual y Tai Jitsu Kumite individual).

Durante los combates o encuentros, los competidores llevan **únicamente** un cinturón rojo o azul. El color se define en cada combate o encuentro. El equipo **AKA** tiene cinturón **rojo**, y el equipo **AO** cinturón **azul**.

1.11.1.2 En Goshin Shobu por equipos

En Goshin Shobu cada competidor solo se enfrenta a un miembro del equipo adversario. Para un encuentro entre equipos formados por 3 competidores, solo hay 3 combates. El equipo vencedor es el que totalice más puntos sobre las 15 técnicas. En caso de equipos de 5 miembros, el vencedor es igualmente equipo que acumule mayor número de victorias.

Para equipos de tres miembros: En caso de igualdad de puntos al término de las 15 técnicas, los dos equipos desempatarán con un 4º combate, realizado entre los dos competidores elegidos por el equipo. Un vencedor será obligatoriamente designado por decisión de los jueces, sin suma de puntos o penalización. El ataque será el mismo para los dos competidores, y elegido por el árbitro que lo anunciará antes de que los competidores se pongan en posición. En ningún caso puede haber “ex aequo”.

En caso de empate en una competición con equipos de 5 miembros, se procederá de la misma forma, primero sumando los puntos y en caso de empate eligiendo cada uno a un competidor para desempatar.

Este mismo criterio se aplica para encuentros en modalidad individual. No habrá empates y se aplicarán los mismos criterios de desempate.

En Goshin Shobu, los competidores **AKA** y **AO** son Tori y Uke alternativamente, y **por cada ataque, TORI** (quien defiende) y **UKE** (quien ataca).

Los competidores invierten los papeles en cada ataque, en compensación, pero no cambian de lugar en el tapiz.

1.11.2. Repescas

Para determinar el puesto 3º, se utiliza el método de repesca simple y las repescas se hacen entre los equipos que se han enfrentado a los equipos 1º y 2º del torneo. La organización podrá determinar en cada convocatoria si existe uno o dos terceros. En este último caso los finalistas de cada línea de repesca no se enfrentarán entre sí por el tercer puesto, sino que ambos quedarán terceros.

1.11.3. Utilización de las Hojas de Liga

Si en una categoría, no hay más que tres equipos, los organizadores pueden hacer combatir a los equipos por liga.

Para cada combate y cada equipo, se anota la victoria por 0 o 1.

Todos los equipos se enfrentan vuelta a vuelta dos a dos. El equipo vencedor es el que tiene mayor número de victorias.

En Goshin Shobu y Tai Jitsu Kumite, se anotan igualmente los puntos. La victoria entre dos equipos se determina a los puntos.

Cuando todos los equipos se han enfrentado, el equipo vencedor es el que tiene mayor número de victorias. En caso de igualdad, la clasificación final se determina por el número de puntos. Si persiste la igualdad se realiza un combate de desempate a una sola técnica y en ese caso no se otorgan puntos, sino que se pide HANTEI para decidir un vencedor.

En caso de empate a victorias en Kata, Expresión Técnica y/o Randori la victoria será asignada al equipo que haya ganado en el enfrentamiento con el otro equipo que empata.

1.11.4. Utilización de las hojas de puntuación en Goshin Shobu

Las hojas de puntuación se utilizan únicamente para las pruebas de Goshin Shobu.

Por cada combate, el Anotador anota:

- En la casilla **Total**, se anota el total de puntos obtenidos como Tori, más los puntos por las penalizaciones de Uke.
- En la casilla **Extra**, se anota el resultado (0 ó 1), si antes ha habido igualdad de puntos.
- En la casilla, **Resultado**, se anota el símbolo correspondiente si el competidor es vencedor o perdedor.

FED	NOMBRE	PUNTOS POR SERIE							PENALIZACIONES				SIMBOLO RESULTADO
		1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	Extra	TOTAL	A	K	HC	H	

OBSERVACIONES

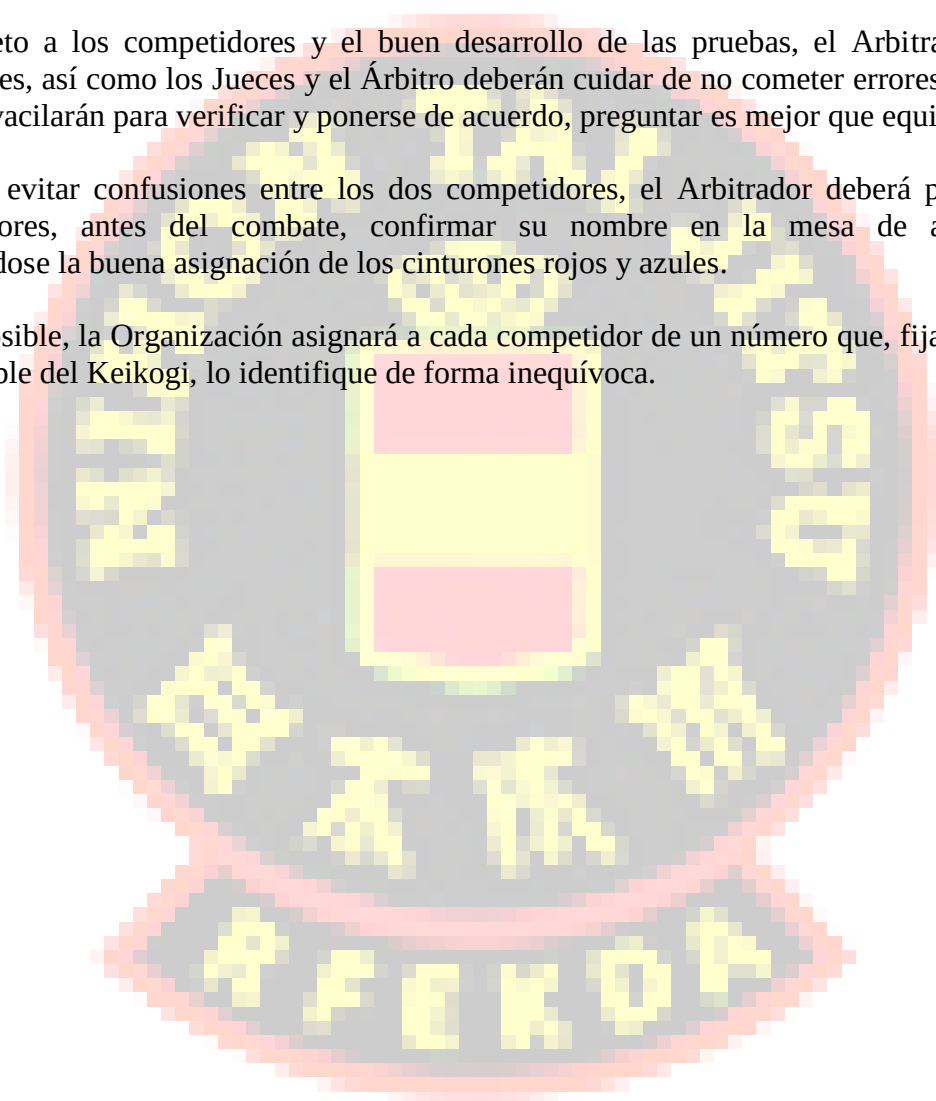
El papel de los Oficiales de Organización que hacen la función de anotadores es muy importante. Deberán poner especial atención a la anotación en las hojas de puntuación para el buen desarrollo de los combates.

En Goshin Shobu, los anotadores deberán igualmente velar por la alternancia de los papeles (Tori y Uke) en **CADA ATAQUE**, entre AKA y AO.

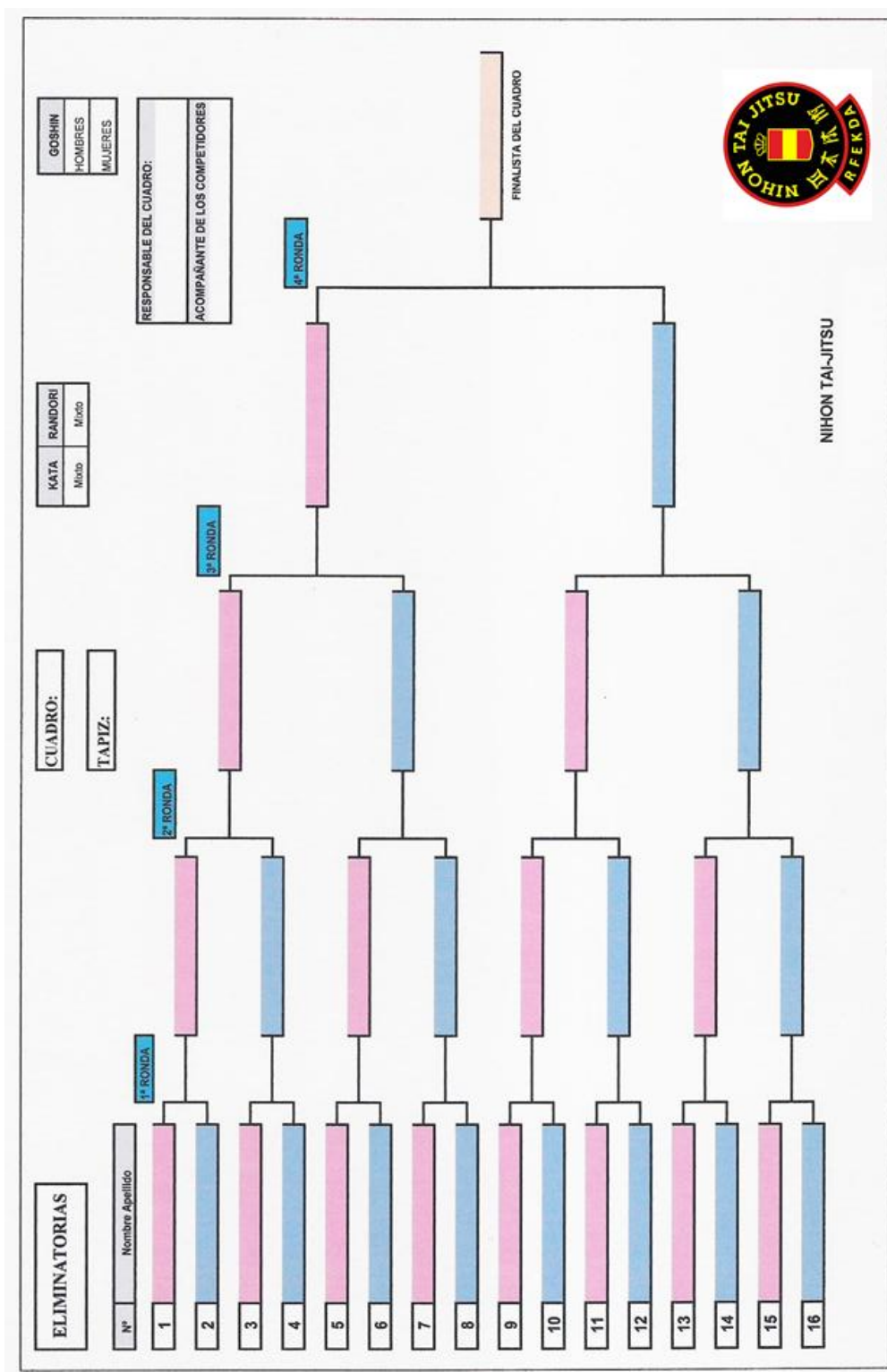
Por respeto a los competidores y el buen desarrollo de las pruebas, el Arbitrador y los Anotadores, así como los Jueces y el Árbitro deberán cuidar de no cometer errores, y ante la duda no vacilarán para verificar y ponerse de acuerdo, preguntar es mejor que equivocarse.

A fin de evitar confusiones entre los dos competidores, el Arbitrador deberá pedir a los competidores, antes del combate, confirmar su nombre en la mesa de anotadores asegurándose la buena asignación de los cinturones rojos y azules.

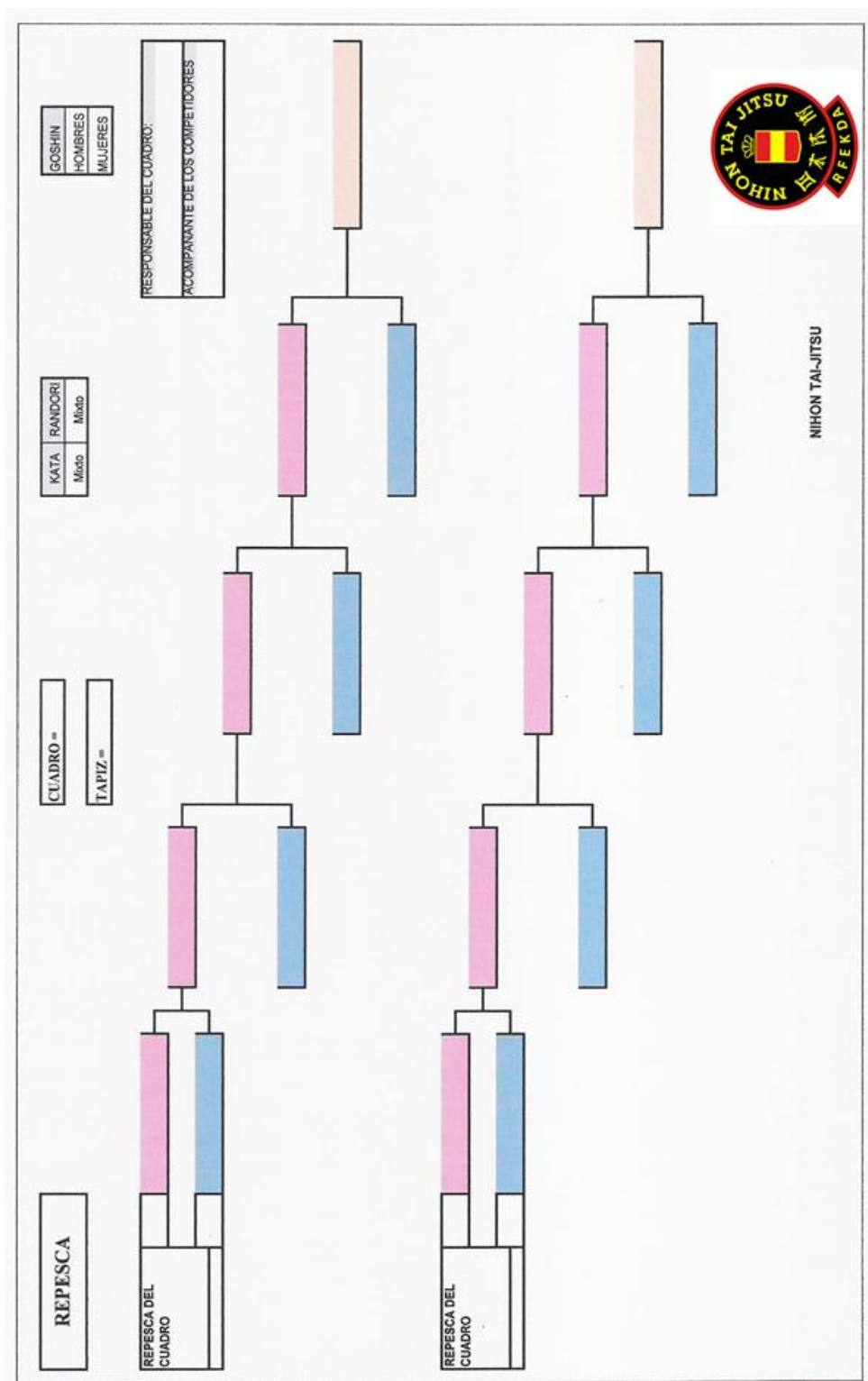
De ser posible, la Organización asignará a cada competidor de un número que, fijado en una zona visible del Keikogi, lo identifique de forma inequívoca.



1.11.6. CUADRO DE ELIMINATORIAS



CUADRO DE REPESCA



1.11.7. HOJA DE LIGA PARA 3 EQUIPOS

KATA	Misto
RANDORI	Misto

GOSHIN
HOMBRES
MUJERES

CUADRO =

TAPIZ =

1º

2º

3º

RESPONSABLE DEL CUADRO:
ACOMPANANTE DE LOS COMPETIDORES

NIHON TAI-JITSU

1.11.10. EJEMPLO DE AUTORIZACION PATERNA

AUTORIZACIÓN PATERNA

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

Afiliado a la Federación Autonómica de Karate de _____

Le AUTORIZO a participar en la COMPETICIÓN
_____ que se celebrará en
_____, los próximos días _____ de
_____ de _____.

Y para que así conste, firmo el presente en _____ a _____ de _____ de 2017

FIRMA DEL PADRE O TUTOR

Vº Bº FEDERACIÓN AUTONÓMICA
(firma y sello)

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

PARTE II

2. REGLAMENTO DE COMPETICIÓN Y ARBITRAJE

2.1. LA PRUEBA DE KATA

2.1.1. ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA

1. La competición de kata puede ser individual o por parejas.
2. La competición comprende las siguientes categorías: benjamín, alevín, infantil, juvenil, cadete, junior y sénior.
3. La competición de kata tanto individual como por parejas será mixta en todas las categorías.
4. Durante la competición los contendientes deberán realizar sólo katas de entre los señalados en la lista oficial.
5. La mesa será informada de la elección del kata antes del comienzo de cada vuelta.

2.1.2. MODALIDADES, CATEGORÍAS Y KATAS

1. **Modalidad individual:** el competidor realizará katas básicos en todas las vueltas o eliminatorias, en todas las categorías.
2. **Modalidad Parejas:** realizará katas según el siguiente cuadro:

Categoría:	1º vuelta	2º vuelta	3º vuelta
• Benjamín	Kata básico	Kata básico	Kata básico
• Alevín	Kata básico	Kata básico	Kata básico
• Infantil	Kata básico	Kata básico	Kata básico
• Juvenil	Kata básico	Kata básico	Kata básico
• Cadete	Kata básico o fundamental	Kata fundamental	Kata fundamental
• Junior	Kata básico o fundamental	Kata fundamental	Kata fundamental o superior
• Sénior	Kata fundamental	Kata fundamental	Kata superior

3. **Katas autorizados:**
 - a) En categorías Benjamín, Alevín e Infantil los contendientes podrán realizar el mismo kata en todas las vueltas.
 - b) En categorías Juvenil y Cadete, los contendientes deben realizar un kata distinto del anterior en cada vuelta.
 - c) En categorías Junior y Sénior, los contendientes deben realizar un kata distinto del anterior en cada vuelta.
 - d) La Comisión de Competición podrá decidir la división de algunas categorías de edad en función del grado de los participantes. En ese caso, se anunciará la adaptación de los requisitos de kata en cada división.

2.1.3. LISTA OFICIAL DE KATAS

Hay tres categorías de Katas:

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

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

2.1.4. EL EQUIPO DE JUECES

1. Para cada encuentro, el panel de tres o cinco jueces (preferentemente cinco) será designado por el Comité de Arbitraje o por el jefe de tatami.
2. También se nombrarán jueces de mesa y anotadores.

2.1.5. CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

1. La realización del Kata guardará el protocolo tradicional de Nihon Tai Jitsu.
2. En la ejecución de los Kata se deberá mostrar el perfecto conocimiento de los mismos, lo que implica comprender el significado y propósito de cada uno de sus movimientos y de los principios tradicionales que contiene.
3. Al valorar el comportamiento de un competidor o de un equipo, los jueces tendrán en cuenta los siguientes factores que determinan la buena realización de los Kata:
 - a) Realización del kata dentro del área de competición.
 - b) Orden correcto de los movimientos y realización en la dirección apropiada (EMBUSEN).
 - c) Respeto a las características técnicas propias de Kata y del Kihon Waza que comprende.
 - d) Ejecución con adecuado uso del vigor (KIME), fluidez, ritmo, velocidad, equilibrio y control de la respiración.
 - e) Focalización adecuada de la atención (CHAKUGAN) y concentración (ZANSHIN)

- f) En la evaluación de la ejecución también se deberán tener en cuenta otros puntos, tales como la dificultad del kata presentado.
- 4. Además de los factores antes señalados, en kata de equipo, otros factores que se tomarán en consideración serán:
 - a) Ejecución sincronizada sin ayudas de gestos u otros refuerzos externos.
 - b) Los Kata de base se ejecutarán simultáneamente y en paralelo.
 - c) En la realización sincronizada, los miembros del equipo deben guardar una distancia entre ellos que les permita ejecutar el kata evitando los puntos de encuentro y mantenerse dentro del área de competición
 - d) En los katas fundamentales y superiores se valorará la coordinación con el compañero, ajustando el tiempo de acción, la distancia, la dirección y punto del ataque y la respuesta a los cánones establecidos.
 - e) Demostración de espíritu marcial, sin caer en la teatralidad, manteniendo riguroso control de las acciones en los katas.
- 5. No se permite y será descalificado el competidor o equipo que:
 - a) Varíe el kata de modo que altere o modifique ostensiblemente el modelo oficial fijado por la Comisión Nacional del Departamento de Nihon Tai Jitsu / Tai Jitsu de la RFEKDA.
 - b) También será descalificado el contendiente o equipo que interrumpa la realización del kata o haga un kata diferente al anunciado.
 - c) Será descalificado el competidor o equipo que realice un Kata no autorizado o, (no estando autorizado) repita Kata.

2.1.6. DESARROLLO DE LOS ENCUENTROS

1. **Procedimiento para la prueba de kata: *(Siempre inicia el trabajo el competidor rojo)***
 1. Al comienzo de cada eliminatoria, la mesa será informada de la elección del kata antes del comienzo de cada vuelta.
 2. Al ser requeridos por el personal de Organización, y siguiendo el orden determinado mediante sorteo, los competidores se situarán en la zona próxima al área de competición preparada para ello.
 3. La mesa de anotadores llamará a los competidores de cada encuentro, señalizando al primer participante con el cinturón rojo y al segundo con cinturón azul.
 4. Una vez confirmada la identidad del competidor y el kata a realizar, ambos competidores se situarán en el área del tatami señalada a tal fin, el competidor azul a la derecha de la mesa de anotadores y el competidor rojo a la izquierda.
 5. A la llamada del Juez central, el competidor rojo se dirigirá al punto de comienzo, anunciará claramente el nombre del kata que va a ejecutar y lo realizará. Al finalizar el Kata, se retirará junto a la Mesa de anotadores a la espera de la ejecución del competidor azul. Una vez terminada su ejecución, el competidor azul se retirará igualmente a su lugar junto a la Mesa de anotadores a la espera de la decisión del panel de jueces.

6. Una vez realizadas las dos actuaciones, el Juez principal pedirá la valoración mediante un pitido largo seguido de otro corto. Los jueces al oír el pitido corto levantarán al unísono sus banderines por encima de la cabeza de forma que sean visibles para el anotador y competidor. Con otro pitido corto del Juez central, bajarán las puntuaciones.
7. Después de ser valorados, los competidores volverán a saludar al equipo arbitral y se retirarán a la zona habilitada para ellos.

2. Valoración:

1. El resultado final de un encuentro de kata será determinado por la decisión por mayoría de los Jueces
2. El anotador tomará nota de la valoración realizada por cada juez. Los jueces deberán tener presente, antes de dar su valoración, los criterios de decisión.

2.1.7 PENALIZACIONES Y DESCALIFICACIÓN

1. Se tendrá en cuenta de cara a la valoración de la actuación tres tipos de faltas: leves, graves y muy graves.
 - a) LEVE: será la que afecte a la mejor o peor realización de las técnicas, al protocolo de presentación en el tatami y al aspecto personal.
 - b) GRAVE: en la que se omite algún movimiento, lo modifique u obvie las características técnicas propias de Kata y del Kihon Waza que comprende.
 - c) MUY GRAVE: en las que se omitan los principios y fundamentos del Nihon Tai Jitsu o que altere ostensiblemente la forma de realización del Kata fijada por la Comisión Nacional. Asimismo, se considerará falta muy grave las dudas notorias e interrupciones.
 - d) Los jueces tendrán en cuenta estos criterios a la hora de realizar su valoración.
2. DESCALIFICACIÓN: Un participante o equipo perderá directamente un encuentro cuando:
 - a) No anuncien el Kata o realicen un Kata distinto al anunciado.
 - b) Realicen un Kata no incluido en la lista oficial o que no corresponda a su categoría.
 - c) Si el kata no se ajusta al reglamento, o se comete alguna otra irregularidad, el juez jefe podrá llamar a los otros jueces para llegar a un veredicto.
 - d) Si un contendiente es descalificado, el Juez central reunirá al equipo arbitral y tras deliberar, lo anunciará cruzando y descruzando las banderas delante de él e indicando seguidamente el ganador.

2.2. LA PRUEBA DE RANDORI

2.2.1. DEFINICIÓN DE LA PRUEBA DE RANDORI

1. Consiste en presentar con un compañero una forma de combate preparado (Randori), respetando el espíritu del Nihon Tai Jitsu. El Randori se compone de encadenamientos de ataques y defensas simulando una contienda entre los dos adversarios.
2. Las parejas se enfrentan de dos en dos ejecutando por turnos sus ejercicios. A continuación los jueces provistos de banderas, dan su veredicto.

2.2.2. REGLAMENTO ESPECÍFICO DE RANDORI

1. Las parejas pueden ser mixtas (hombre/mujer); no hay categorías específicas de hombres o mujeres.
2. Las técnicas deben estar dentro del espíritu y la forma del Nihon Tai Jitsu.
3. Una técnica ejecutada como decisiva implica lógicamente un supuesto fuera de combate de Uke, por tanto significa la interrupción del encuentro. Así mismo un signo evidente de abandono de Uke representa la interrupción del combate. Las técnicas producidas durante los encadenamientos del Randori deben ser controladas, desviadas, o esquivadas por el compañero. Sólo la última técnica debe ser decisiva. Sin embargo, como en un verdadero combate, se admite que cada adversario pueda recibir golpes (atemis preparatorios o golpes no decisivos, con nivel de impacto controlado, por ejemplo).
4. El fin del Randori se hará por el abandono de UKE en una técnica decisiva (atemi, llave, estrangulación, etc.)
5. El Randori se compone de todas las técnicas normalmente utilizadas en Nihon Tai Jitsu, realizadas siguiendo sus principios y fundamentos técnicos.
6. Las armas no deberán tener decoraciones vistosas (cintas de colores, etc.)
7. Las armas no deberán presentar riesgos para los participantes. Particularmente, la solidez deberá ser evidente.
8. Las armas que no respeten los puntos arriba descritos, no estarán autorizadas.
9. Los jueces tendrán total libertad para autorizar o prohibir un arma.

2.2.3. ARMAS

Las armas autorizadas son las de la siguiente lista:

- Cuchillo de madera (TANTO japonés tradicional)
- Bastón corto de madera (TANBO japonés de entre 30 cm. y 50 cm. de longitud)
- Bastón medio de madera (HANBO japonés, entre 50 cm. y 60 cm. de longitud)

2.2.4. DURACIÓN DEL RANDORI

1. La duración del Randori irá en función de la categoría:

Benjamín, Alevín e Infantil

Están exentos de Randori.

Juvenil

Entre 30 y 40 segundos.

Cadete

Entre 40 y 50 segundos.

Junior

Entre 50 y 60 segundos

Sénior

Entre 50 y 60 segundos. Deberán incluir dos técnicas contra armas (tanto, hanbo/tanbo/Jo), una cada uno, como mínimo.

2. El Juez de mesa anunciará el tiempo mínimo. Pitará en el tiempo máximo, si el Randori no ha terminado.
3. El tiempo se cuenta desde el primer contacto entre los dos compañeros.
4. El Randori se detiene en la técnica decisiva de uno de los compañeros, o con el abandono de uke.
5. Se permitirá una tolerancia máxima de 5 segundos por defecto o por exceso en el tiempo de ejecución. Cuando un equipo no se ajuste a este punto podrá ser descalificado de la prueba.
6. Si el tiempo es inferior al tiempo mínimo impuesto, se tendrá en cuenta a la hora de emitir el veredicto.
7. Si el tiempo máximo es rebasado, el Randori será detenido por el Juez Central se tendrá en cuenta a la hora de emitir el veredicto.
8. Si el tiempo no es respetado por uno de los dos equipos, los jueces se reunirán antes de dar su decisión. El Juez Central anunciará el equipo ganador.

2.2.5. CRITERIOS DE VALORACIÓN

Los randoris deberán responder a los siguientes criterios:

- Variedad de técnicas (atemi, proyecciones, llaves, estrangulaciones, armas, etc.).
- Respetar los principios del Nihon Tai Jitsu (esquivas, paradas, desequilibrios, flexibilidad). Evitar los blocajes, las técnicas fuertes o con excesivo contacto, la brutalidad y falta de control.

- Vistosidad pero con realismo de los encadenamientos (evitar los encadenamientos desnaturalizados, teatrales y/o acrobáticos)
- Eficacia real de las técnicas y Kime.
- Control en las técnicas y respeto a la seguridad física del compañero (UKE)
- Velocidad
- Ritmo
- Vivencia
- Coordinación con el compañero.
- Espíritu marcial
- Correcta ejecución de cada técnica
- Equilibrio
- Control del arma durante y después de la acción
- Sin Atemi (golpe) final ni abandono hasta la conclusión del ejercicio

2.2.6. DESARROLLO DE LOS ENCUENTROS

Procedimiento para la prueba de Randori: *(Siempre inicia el trabajo el competidor rojo)*

1. Al ser requeridos por el personal de Organización, y siguiendo el orden determinado mediante sorteo, los competidores se situarán en la zona próxima al área de competición preparada para ello.
2. La mesa de anotadores llamará a los competidores de cada encuentro señalizando a la primera pareja con el cinturón rojo y a la segunda con cinturón azul.
3. Una vez confirmada la identidad de los competidores, estos se situarán en el área del tatami señalada a tal fin, la pareja azul a la derecha de la mesa de anotadores y la pareja roja a la izquierda.
4. A la llamada del Juez Central, la pareja roja se dirigirá al punto de comienzo, saludará a los jueces, se saludarán mutuamente y realizará su trabajo. Al finalizar, harán los correspondientes saludos y se retirará junto a la Mesa de anotadores a la espera la ejecución de la pareja azul. Una vez terminada su ejecución, se retirará igualmente a su lugar junto a la Mesa de anotadores a la espera de la decisión del panel de jueces.
5. Una vez realizadas las dos actuaciones, el Juez Central pedirá la valoración mediante un pitido largo seguido de otro corto. Los jueces al oír el pitido corto levantarán al unísono sus banderines por encima de la cabeza de forma que sean visibles para el anotador y competidor. Con otro pitido corto del Juez central, bajarán las banderas.
6. Después de ser valorados, los competidores volverán a saludar al equipo arbitral y se retirarán a la zona habilitada para ellos.

2.2.7. EMISIÓN DE JUICIO

El Juez Central pedirá la decisión mediante un pitido largo seguido de otro corto. Los jueces al oír el pitido corto levantarán al unísono sus banderas (azul o roja) con el brazo estirado por encima de la cabeza de forma que sean visibles para el anotador y competidor. Con otro pitido bajarán las banderas.

2.3. LA PRUEBA DE EXPRESIÓN TÉCNICA

2.3.1. DEFINICIÓN DE LA PRUEBA DE EXPRESIÓN TÉCNICA

1. La competición de Expresión Técnica consiste en una prueba en la que los dos participantes tratan de demostrar, mediante unas series de defensas frente a ataques preestablecidos, su conocimiento y dominio de los distintos elementos que forman el bagaje técnico del Nihon Tai Jitsu.
2. La competición de Expresión Técnica comprende las siguientes categorías: Benjamín, Alevín, Infantil, Juvenil, Cadete y Junior.
3. La competición será mixta en todas las categorías.
4. Con el fin de adaptarse a las características propias de cada categoría se establecen distintos niveles progresivos tanto en el tipo de ataques sobre los que realizar las defensas como en la variedad de estos.
5. En las primeras categorías son los componentes de cada pareja participante los que presentan su trabajo con los ataques seleccionados por ellos mismos respetando las condiciones marcadas para cada edad.
6. En las categorías Cadete y Junior, los componentes de cada pareja deberán reaccionar de forma adecuada defendiéndose del ataque realizado por el compañero tras el anuncio del juez.

2.3.2. CATEGORÍAS Y ATAQUES A PRESENTAR

1. En función de cada categoría, los ataques sobre los que se debe presentar el trabajo son:

ATAQUES		Cada competidor realiza dos grupos de forma seguida, sin ser obligatorio seguir el orden.
Benjamín. Hasta 7 años	1 Atemi 2 Agarres frontales 1 Técnica de base (1ª o 2ª)	
Alevín. 8-9 años	1 Atemi 2 Agarres frontales 1 Técnica de base (1ª a 4ª)	
Infantil. 10-11 años	1 Atemi 1 Agarres frontal 1 Agarre lateral 1 Técnica de base (1ª a 8ª)	

Juvenil. 12-13 años	1 Atemi 1 Agarres frontal 1 Agarre lateral 1 Agarre dorsal 2 Técnicas de base (1ª a 8ª)	Cada competidor realiza tres grupos de forma seguida sin ser obligatorio seguir el orden. Cada competidor deberá realizar una Téc. Base
Cadete. 14-15 años	1 Atemi – Solicitado por el Juez 1 Agarres frontal – Solicitado por el Juez 1 Técnica de base (1ª a 8ª) – Presentado por el comp. 1 Agarre lateral – Solicitado por el Juez 1 Agarre dorsal – Solicitado por el Juez 1 Técnica de base (1ª a 8ª) – Presentado por el comp.	Cada competidor realiza tres grupos de forma seguida siguiendo el orden establecido. Cada competidor deberá realizar dos ataques seguidos de una Téc. Base. Competidor 1 : Atemi - Agarre Frontal - Agarre de Base. Competidor 2 : Agarre lateral - Agarre dorsal - Agarre de Base.
Junior. 16-17 años	1 Atemi – Solicitado por el Juez 1 Agarres frontal – Solicitado por el Juez 1 Técnica de base (1ª a 8ª) – Solicitada por el Juez 1 Agarre lateral – Solicitado por el Juez 1 Agarre dorsal – Solicitado por el Juez 1 Ataque con Tanbo - Presentado por el comp.	Cada competidor realiza tres grupos de forma seguida siguiendo el orden establecido. Competidor 1 : Atemi - Agarre Frontal - Agarre de base. Competidor 2 : Agarre lateral - Agarre dorsal - Ataque de Tanbo.

(No se permite respuesta por luxación y/o estrangulación en las categorías Benjamín, Alevín, Infantil y Juvenil)

- En las categorías Benjamín, Alevín e Infantil cada competidor realiza dos grupos de forma seguida sin ser obligatorio seguir el orden de presentación de los ataques solicitados.
- En la categoría Juvenil cada competidor realiza tres grupos de forma seguida sin ser obligatorio seguir el orden de presentación de los ataques solicitados. Cada competidor deberá realizar una Técnica de Base obligatoriamente.
- En la categoría Cadete cada competidor realiza tres grupos de forma seguida, realizando las defensas según el ataque que enuncie el juez encargado de ello. Cada competidor deberá realizar una Técnica de Base presentada por ellos.
- En la categoría Junior, cada competidor realiza tres grupos de forma seguida, realizando las defensas según el ataque que enuncie el juez encargado de ello realizando uno de los competidores una técnica de base enunciada por el juez y el otro una defensa contra ataque con tanbo presentado por ellos.
- La lista de ataques de cada categoría se encuentra recogida en el Anexo 1 de la presente Normativa

2.3.3. EL EQUIPO DE JUECES

1. Para cada encuentro, el panel de tres o cinco jueces (preferentemente cinco) será designado por el Comité de Arbitraje o por el jefe de tatami.
2. Para las categorías Cadete y Junior se designará además, un juez que enunciará con voz alta y clara los ataques a realizar por parte de los contendientes situado en el lugar indicado para ello.
3. También se nombrarán jueces de mesa y anotadores.

2.3.4. DESARROLLO DE LOS ENCUENTROS

Procedimiento para la prueba de Expresión Técnica:

1. Categorías Benjamín, Alevín, Infantil y Juvenil

1. Al ser requeridos por el personal de Organización, y siguiendo el orden determinado mediante sorteo, los competidores se situarán en la zona próxima al área de competición preparada para ello.
2. La mesa de anotadores llamará a los competidores de cada encuentro señalizando a la primera pareja participante con el cinturón rojo y a la segunda con cinturón azul.
3. Una vez confirmada la identidad de los competidores, ambas parejas se situarán en el área del tatami señalada a tal fin, la pareja azul a la derecha de la mesa de anotadores y la pareja roja a la izquierda.
4. A la llamada del Juez central, la pareja con cinturón rojo se dirigirá al punto de comienzo, saludará al equipo arbitral, luego se saludarán entre ellos y realizará su trabajo. Una vez terminada su actuación y realizados los correspondientes saludos, la pareja con cinturón azul se retirará igualmente a su lugar junto a la Mesa de anotadores a la espera de la decisión.
5. Una vez realizados las dos actuaciones, el Juez principal pedirá la valoración mediante un pitido largo seguido de otro corto. Los jueces al oír el pitido corto levantarán al unísono sus banderines por encima de la cabeza de forma que sean visibles para el anotador y competidor. Con otro pitido corto del Juez central, bajarán los banderines.
6. Después de la decisión de los jueces, los competidores volverán a saludar al equipo arbitral y se retirarán a la zona habilitada para ellos.

2. Categorías Cadete y Junior

1. Al ser requeridos por el personal de Organización, y siguiendo el orden determinado mediante sorteo, los competidores se situarán en la zona próxima al área de competición preparada para ello.
2. La mesa de anotadores llamará a los competidores de cada encuentro señalizando a la primera pareja participante con el cinturón rojo y a la segunda con cinturón azul.

3. Una vez confirmada la identidad de los competidores, ambos parejas se situarán en el área del tatami señalada a tal fin, la pareja azul a la derecha de la mesa de anotadores y la pareja roja a la izquierda.
4. A la llamada del Juez central, las parejas azul y roja se acercarán a la mesa de anotación y elegirá una ficha de competición de entre las que les ofrezcan. El juez de mesa se la entregará al Juez encargado de enunciar los ataques recogidos en la ficha de competición.
5. Una vez ubicado el Juez enunciador en su lugar, el Juez Central llamará a la pareja con cinturón rojo para que inicie su actuación; esta saludará al equipo arbitral, luego se saludarán entre ellos y realizarán su trabajo.
6. Para iniciar la actuación, el Juez anunciará: ¡KAMAE! En ese momento uno de los competidores se pondrá en guardia.
7. El Juez anunciará el primer ataque y Uke procederá a realizarlo; Tori ejecutará el grupo de defensa preparado; *Después de cada ataque y su respectiva defensa, los contendientes retornarán al lugar de inicio asignado.* Y así, hasta completar los seis ataques procediendo Uke y Tori de igual forma.
8. Realizados estos, el Juez anunciará ¡YAME! y ambos competidores volverán a la posición de Yoi.
9. Una vez terminada su actuación, realizarán los correspondientes saludos y se retirarán junto a la Mesa de anotadores a la espera de la decisión de los del panel de jueces.
10. Una vez realizadas las dos actuaciones, el Juez Central pedirá la valoración mediante un pitido largo seguido de otro corto. Los jueces al oír el pitido corto levantarán al unísono sus banderines por encima de la cabeza de forma que sean visibles para el anotador y competidores. Con otro pitido corto del Juez Central, bajarán los banderines.
11. Después de la decisión de los jueces, los competidores volverán a saludar al equipo arbitral y se retirarán a la zona habilitada para ellos.

3. Valoración:

1. El resultado final de un encuentro será determinado por la decisión por mayoría de los Jueces.
2. El anotador tomará nota de la valoración realizada por cada juez. Cada juez debe mantener durante toda la categoría, la misma línea de valoración. Los jueces deberán tener presente, antes de dar su valoración, los criterios de decisión.

2.3.5. CRITERIOS PARA LA VALORACIÓN

Con el fin de poder valorar de forma adecuada la actuación de las parejas en competición, los jueces deberán guiarse por lo siguientes criterios:

1. La presentación del trabajo a realizar guardará el protocolo tradicional de Nihon Tai Jitsu.
2. Deberán realizarse los grupos de defensa ante los ataques señalados para cada categoría sin variar los mismos.

3. Los ataques por parte de Uke deben realizarse con el mayor realismo posible atendiendo a la edad de los competidores.
4. Las técnicas empleadas como forma defensa deben ser adecuadas para el grupo de edad en el que se ejecutan no estando permitido el uso de técnicas de luxación y estrangulación hasta la categoría Juvenil inclusive.

2.3.6. PENALIZACIONES Y DESCALIFICACIÓN

1. Se tendrá en cuenta de cara a la valoración de la actuación tres tipos de faltas: leves, graves y muy graves.
2. Se tendrá en cuenta de cara a la valoración de la actuación tres tipos de faltas: leves, graves y muy graves.
 - a) LEVE:
 - a. Será la que afecte a la mejor o peor realización de las técnicas
 - b. Al protocolo de presentación en el tatami y al aspecto personal.
 - b) GRAVE:
 - a. En la que se omite algún ataque de los solicitados
 - b. Se repita un mismo ataque
 - c. No se llegue a completar el grupo de defensa de forma adecuada
 - d. La duda a la hora de realizar el grupo de defensa.
 - e. En las categorías Cadete y Junior, que uke tarde más de dos segundos en realizar el ataque enunciado
 - c) MUY GRAVE:
 - a. En las que se omitan los principios y fundamentos del Nihon Tai Jitsu,
 - b. Se utilicen técnicas de luxación o estrangulación (excepto en categorías Cadete y Junior)
 - c. Se realicen técnicas que puedan poner en peligro la integridad física de alguno de los competidores.
 - d. Las dudas notorias e interrupciones.
 - e. En las categorías Cadete y Junior, que Tori llegue a recibir el atemi de Uke o el agarre en caso de “Intento de...”

Los jueces tendrán en cuenta estos criterios a la hora de realizar su valoración

3. DESCALIFICACIÓN: Un participante perderá directamente un encuentro cuando:
 - a) Cuando realicen técnicas fuera del Área de Competición
 - b) Uno de los miembros de la pareja interrumpa su intervención de forma manifiesta.
 - c) El Juez central deba interrumpir la actuación de una pareja por realizar técnicas claramente peligrosas para la integridad de cualquiera de los componentes de la pareja o que no respeten los Principios Fundamentales del Nihon Tai Jitsu.

- d) Si un contendiente es descalificado, el Juez central reunirá al equipo arbitral y tras deliberar, lo anunciará cruzando y descruzando las banderas delante de él e indicando seguidamente el ganador.

2.4. GOSHIN SHOBU

2.4.1. INTRODUCCIÓN

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

2.4.2. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

1. En el sorteo se establecerá a quien le corresponde ser AKA (rojo) o AO (azul). Aka será quien haga primero de Tori y posteriormente intercambiarán el papel de Uke y Tori técnica a técnica, es decir, realizarán un ataque cada uno. Atacará siempre en primer lugar AO – AZUL.
2. En las competiciones por equipos, estos serán de un número de miembros impar (3, 5, etc...) y dicho número se especificará en la convocatoria de la competición a desarrollar.
3. El Árbitro y los Jueces se colocarán en sus posiciones respectivas y, después del intercambio de saludos entre los competidores, el Árbitro hará entrar a los competidores que se saludarán de nuevo antes del inicio de la ronda de ataques.

4. Al principio de un combate, el Árbitro llamará a los competidores para que se coloquen sobre sus líneas respectivas. Cuando un competidor entra sobre la superficie de competición prematuramente, se le pedirá regresar por fuera del área. Los competidores deben saludarse correctamente. Una inclinación simple de la cabeza es, a la vez, poco cortés e insuficiente y puede ser penalizada con CHUKOKU. El Árbitro puede exigir el saludo cuando no se efectúa y penalizar con KEIKOKU, haciendo un gesto del antebrazo, como se indica en el anexo V.
5. Después de los saludos protocolarios, la competición se desarrollará de la siguiente manera:
 - a. El Árbitro anunciará GOSHIN SHOBU, KAMAE.
 - b. En ese momento el competidor, que ha sido designado por sorteo como defensor (Tori), se pondrá en guardia de su libre elección. El agresor está en CHUDAN KAMAE con guardia mixta de izquierda.
 - c. El Árbitro anuncia en voz alta HAJIME.
 - d. Uke realiza el primer ataque. Después de la técnica, el árbitro y ambos competidores retornan a Yoi en sus emplazamientos iniciales respectivos.
 - e. Los Jueces indicarán su opinión con la ayuda de las banderas. El Árbitro concederá un IPPON, un WAZA-ARI, un YUKO o TORIMASEN, teniendo en cuenta las puntuaciones de los Jueces. Lo anunciará utilizando los gestos prescritos con los brazaletes (Anexo V).
 - f. Se cambian los roles de Uke y Tori para la siguiente técnica.
 - g. El Árbitro anunciará GOSHIN SHOBU KAMAE y se reinicia todo el proceso hasta que se realizan alternativamente los cinco ataques con sus cinco defensas de cada competidor.
 - h. Finalmente, el árbitro anunciará el vencedor del encuentro de acuerdo a los criterios fijados.
6. Después de cada técnica efectuada, para que los tres Jueces levanten sus banderas al mismo tiempo, el Árbitro dará un toque de silbato y, acto seguido, los tres Jueces darán la puntuación correspondiente, levantando la bandera correspondiente a AKA o AO, dando el resultado. Igualmente si hubiesen advertido que se ha cometido una penalización durante el ataque de Uke o la técnica de Tori por parte de cualquiera de los dos competidores la señalarán en ese momento.
7. Cuando se da la orden para realizar otro ataque, el Árbitro debe asegurarse de que ambos competidores están bien colocados sobre su línea y que su actitud es correcta. Los competidores que saltan o no dejan de moverse deben ser requeridos a mantener la calma, antes de que el ataque se realice de nuevo. El Árbitro se encargará de que los ataques se realicen en los plazos más breves.
8. Los ataques que se realizarán durante dicha prueba están prefijados, quedando a criterio de Aka o Ao, en el rol de Uke, la elección del ataque correspondiente en cada bloque.

9. Ataques. Se realizarán cinco ataques, siendo estos siempre y para todo tipo de encuentros los que se establecen a continuación.
10. El primero será obligatoriamente Shuto Shomen Uchi. Los otros cuatro ataques serán escogidos libremente por Uke, realizando uno libre de cada una de los cuatro existentes (Anexo 2).
11. Forma de realización del ataque. Se realizarán cinco ataques de forma directa y sin amagos. Su realización se hará en el momento marcado por el Árbitro.
12. Se realizará uno de cada grupo de los que a continuación se mencionan y en el orden siguiente:
 - SHUTO SHOMEN UCHI. Ataque descendente con el canto de la mano y dirigido a la cabeza (frente).
 - ATEMI. Elegirá un ataque escogido del segundo bloque.
 - MAE (FRONTAL). Elegirá un agarre escogido del tercer bloque.
 - USHIRO (DESDE ATRÁS). Realizará un agarre por detrás escogido del cuarto bloque.
 - ARMAS (TANTO o TANBO). Realizará un ataque con el arma que Uke decida, escogido del cuarto bloque.

2.4.3. PUNTUACIÓN

1. El vencedor de un encuentro individual de Goshin Shobu queda determinado por tres posibles formas de finalización, siendo estas las siguientes:
 - PUNTOS. El que obtenga más puntos de los dos.
 - KIKEN. Abandono del contrario.
 - DESCALIFICACIÓN. Por descalificación del contrario.
2. En las competiciones por equipos, el equipo ganador será el que obtenga mayor número de victorias.
En caso de empate se aplicará el criterio descrito en el artículo 2.4.4.
3. CRITERIOS DE PUNTUACIÓN: A la hora de puntuar se deberán tener en cuenta los siguientes criterios para que una técnica sea correcta.
4. En primer lugar toda técnica deberá estar compuesta por las siguientes partes:
 - Tai Sabaki o Tai Sabaki y Atemi preparatorio para los ataques con agarre
 - Técnica principal
 - Finalización
5. APLICACIÓN TÉCNICA CORRECTA: Para que una técnica realizada tenga tal consideración, deberá cumplir todos los requisitos de los dos apartados siguientes:

1. Primer Grupo:
 - a. Tai Sabaki ante los ataques, y Tai Sabaki más 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, siempre que se mantenga el contacto físico entre Tori y Uke una vez acabada la técnica principal.
 - d. Control, por la seguridad de ambos, durante toda la aplicación de la técnica.
2. Segundo Grupo:
 - a. Buena forma Técnica.
 - b. Aplicación vigorosa y veloz.
 - c. Correcta actitud y Zanshin final.
6. Todas las técnicas pueden ser puntuadas con:

3 PUNTOS	(IPPON)
2 PUNTOS	(WAZA-ARI)
1 PUNTO	(YUKO)
0 PUNTOS	(TORIMASEN)
7. (3 Puntos) IPPON. Se otorgará cuando la acción de respuesta cumpla todos los requisitos de la APLICACIÓN TÉCNICA CORRECTA.
8. (2 Puntos) WAZA-ARI. Se otorgará cuando la acción de respuesta carezca de alguno de los requisitos de la APLICACIÓN TÉCNICA CORRECTA.
9. (1 Punto) YUKO. Se otorgará cuando la acción de respuesta carezca de varios de los requisitos de la APLICACIÓN TÉCNICA CORRECTA.
10. (0 Puntos) 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.
11. En el caso de que TORI realice una técnica o un acto prohibido, los jueces deben señalarlo levantando la bandera del color del defensor (AKA o AO) y luego con sus dos banderas harán el gesto de TORIMASEN, es decir: no conceder punto e imponer la sanción correspondiente.

2.4.4. CRITERIOS PARA LA DECISIÓN FINAL DEL ENCUENTRO

1. Competiciones individuales:
 1. En las competiciones individuales se podrá ganar por:
 - a. Puntos
 - b. Abandono técnico (KIKEN),

- c. Descalificación del contrario durante un combate (HANSOKU o SHIKAKU)
 2. En caso de que no se produzca ninguno de esos tres hechos, se decidirá basándose en las siguientes consideraciones y en el orden que se señalan:
 - a. Si se ha otorgado tres puntos IPPON a alguna técnica.
 - b. O dos puntos WAZA-ARI.
 - c. O si alguno tiene sanciones y el grado de éstas.
 3. En caso de no haber diferencia en los apartados anteriores, se realizará un desempate con un ataque de los pertenecientes a la lista oficial de Goshin Shobu a elección del Árbitro. Dicho ataque será realizado alternativamente por los dos competidores. A la finalización de las dos técnicas el Árbitro marcará HANTEI (decisión) y al oír el silbato los tres Jueces marcarán directamente AKA o AO levantando el banderín del color correspondiente al vencedor, siendo el vencedor aquel que obtenga la mayoría de los tres votos.
 4. Para la decisión (HANTEI), los árbitros tendrán en cuenta:
 - a. La superioridad táctica y la calidad técnica.
 - b. La actitud, combatividad, espíritu de lucha y la velocidad en las reacciones y en las ejecuciones demostrada por los contendientes.
2. Competiciones por Equipos.
1. En las competiciones de equipos ganará aquel equipo que tenga mayor número de victorias parciales.
 2. En caso de empate en ese concepto, aquel que tenga mayor número de puntos totales, contando todos los puntos de los combates perdidos y ganados.
 3. En caso de igualdad, se tendrán en cuenta, y por este orden, el mayor número de técnicas de IPPON, técnicas de WAZA-ARI y técnicas de YUKO.
 4. Si se mantuviese el empate, se tendrá en cuenta posteriormente el menor número de sanciones y a igualdad de estas el menor número de sanciones de mayor valor.
 5. 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; este será el ganador.
 6. En caso de que, tras realizar un máximo de cinco ataques cada uno, persista el empate, se dará HANTEI.
 7. Al decidir el resultado de un combate por votación, el Árbitro pedirá HANTEI. Desde la mesa se emitirá un pitido de silbato y al oír el silbato los tres Jueces marcarán directamente AKA o AO levantando el banderín del color correspondiente al Equipo vencedor, siendo el vencedor aquel que obtenga la mayoría de los tres votos.
 8. Para la decisión (HANTEI), los árbitros tendrán en cuenta:
 - a. La superioridad táctica y la calidad técnica.
 - b. La actitud, combatividad, espíritu de lucha y la velocidad en las reacciones y en las ejecuciones demostrada por los contendientes.

2.4.5. EQUIPO ARBITRAL

1. Para cada combate, el equipo arbitral estará compuesto de:
 1. Un Árbitro (SHUSHIN),
 2. Tres Jueces (FUKUSHIN),
 3. Un supervisor del encuentro (KANSA).
 4. Además, para facilitar las operaciones de competición, se designarán marcadores, anotadores y cronometradores de mesa.
2. Se colocarán Marcadores bien visibles, para los competidores y el público, que indiquen los puntos que van obteniendo así como los puntos de sanción.
3. En todos los encuentros se deberá nombrar una Comisión de Arbitraje que deberá estar compuesta por, al menos, cuatro Jueces o Árbitros de máxima categoría
4. PROTOCOLO DE SALUDO ARBITRAL.
 5. 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.
 6. 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.
 7. Para el cambio de equipo arbitral, el equipo arbitral saliente avanza un paso y se vuelve para hacer frente al equipo sustituto. Se saludan entre ellos, al mando del Árbitro entrante; luego uno detrás del otro, dejan el área de competición.

2.4.6. PODERES Y DEBERES ESPECÍFICOS DE ÁRBITROS Y JUECES EN LA COMPETICIÓN DE GOSHIN SHOBU.

1. Los poderes y los deberes del Árbitro (SHUSHIN) serán los siguientes:
 - a. El Árbitro dirige la competición desde el anuncio, el inicio y fin de combate y si correspondiese su suspensión.
 - b. El Árbitro hará todos los anuncios. Cuando los Jueces hacen una señal, el Árbitro debe considerar su opinión y devolver un juicio.
 - c. La autoridad del Árbitro abarca el área de competición incluyendo todo su perímetro inmediato. Tiene el poder de:
 - Conceder IPPON, WAZA-ARI, YUKO o TORIMASEN
 - Imponer penalizaciones y advertencias (antes, durante y después del combate).
 - Obtener las opiniones de los Jueces, que también expresarán por medio de las banderas.

- d. El Árbitro tiene una vía preponderante, pero debe respetar la mayoría.
- Si los 3 jueces están de acuerdo, la nota de los 3 se mantiene.
 - Si los jueces votan 2 contra 1, el árbitro puede tomar la decisión de ponerse del lado de la minoría y dar el punto contra la opinión de los otros jueces.
 - El árbitro no puede subir o bajar la nota. Si la nota más baja dada por un juez es 2 puntos, el árbitro no puede conceder 1 punto. Si la nota más alta dada por un juez es 2 puntos, el árbitro no puede conceder 3 puntos. En cambio, si los jueces han dado 1 o 3 puntos, el árbitro puede conceder 2 puntos.
2. Los poderes y los deberes de los Jueces (FUKUSHIN) son los siguientes.
- a. Asistir al Árbitro, mediante signos efectuados con la ayuda de banderas.
 - b. Ejercer su derecho de voto, cuando haya de tomarse una decisión.
 - c. Los Jueces observarán con atención las acciones de los competidores, y señalarán su opinión al Árbitro en los casos siguientes:
 - i. Cuando un competidor parece estar a punto de cometer o cometió una técnica o un acto prohibido, debiendo señalarlo con la penalización correspondiente.
 - ii. Cuando observen la lesión o el malestar de un competidor.
 - iii. Cuando uno o ambos competidores salen de la superficie de competición.
 - iv. En otros casos, donde consideren necesario llamar la atención del Árbitro.
3. Los poderes y deberes del Arbitrador (KANSA):
- a. Su misión fundamental es controlar la correcta actuación de los Oficiales de Organización de la mesa de control
 - b. Informará al Árbitro del resultado cuando así se lo solicite.

2.4.7. SUSPENSIÓN Y FIN DE LA COMPETICION

El Árbitro parará el combate temporalmente cuando se encuentra frente a las situaciones siguientes, lo anunciará previamente con un YAME:

- a. Cuando el Árbitro le ordena al competidor ajustar su KEIKOGI u OBI.
- b. Cuando el Árbitro observa que un competidor va a cometer un acto o una técnica prohibida, o que un Juez le señale esto.
- c. Cuando el Árbitro considera que uno o ambos competidores no pueden combatir por causa de lesión, malestar u otras causas, tomando en consideración la opinión del Médico oficial del campeonato, decidirá si puede continuar.

2.4.8. COMPORTAMIENTO PROHIBIDO

1. Con el fin de preservar el espíritu de esta competición y del Nihon 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 o ejecución técnica peligrosa. Son infracciones que se cometen como resultado de la acción técnica o de su inicio.

Acciones Prohibidas como TORI:

- a. Técnicas de Atemi de puño o mano que hagan contacto con zonas sensibles, tales como los ojos, la garganta, genitales, etc... Se puede marcar, pero no tocar.
- b. Técnicas que, habiendo llegado a zonas permitidas, tengan contacto excesivo, especialmente en las articulaciones.
- c. Técnicas (Proyecciones, luxaciones, estrangulaciones o sutemi), sin el debido control, poniendo en peligro durante la acción la seguridad del oponente o la propia.
- d. Aplicación con falta de control de Técnicas de dolor por presión en puntos vulnerables, morder, tirar de los pelos, etc...
- e. Aplicar cualquier acción que pueda lesionar el cuello o la columna vertebral del oponente.
- f. Dejarse caer sobre Uke al proyectarle.
- g. Insistir sobre una llave o estrangulación sin tener en cuenta los signos de dolor y abandono de Uke (palmada sobre sí mismo, sobre Tori o sobre el suelo)

Acciones Prohibidas como UKE

- a. Desviar la dirección del ataque con la intención de alcanzar al adversario durante su Tai-Sabaki.
- b. Realizar el ataque fuera de distancia.
- c. Realizar los agarres con exceso de presión, (estrangulaciones o agarres al cuello),
- d. No aflojar la presión del agarre cuando el adversario nos marca un Atemi Preparatorio.
- e. Ejercer oposición o poner resistencia a las ejecuciones del otro competidor.
- f. Dejarse caer al suelo, o tirarse intencionadamente, con el objeto de no dar opción al adversario a encadenar sus técnicas.

Categoría 2. Actos Prohibidos. Son infracciones que se cometen por acciones relativas al comportamiento del infractor.

2.1. Actos penalizables como Tori o Uke.

- a. Movimientos que hagan perder demasiado tiempo (arreglar el Kimono, tardar en ponerse en el sitio, etc...).
- b. Salir fuera del Área de competición.
- c. Poner en peligro su propia seguridad o la del Uke adoptando comportamientos que expongan a lesiones (MUBOBI)

- d. Simular o exagerar una lesión con el fin de obtener ventaja por sanción del oponente (una vez que el médico de la competición certifique este hecho).
- e. Desarreglar intencionadamente su propio Keikogi.
- f. No atender a las instrucciones del árbitro.
- g. Provocar al oponente.
- h. Comportamiento descortés hacia los árbitros u otras faltas de comportamiento.
- i. Cualquier acto que pueda ser considerado contrario al espíritu del Nihon Tai-Jitsu.

2.2. También será penalizable:

- a. 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.
- b. Durante el transcurso de un encuentro no permanecer el entrenador en su posición.
- c. Interrumpir el desarrollo del encuentro. Caso de que el entrenador contravenga esta norma, el competidor o competidores serán penalizados de acuerdo al Artículo 2.4.9 de estas Reglas.
- d. 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.

2.4.9. PENALIZACIONES

- 1. El competidor que contravenga la presente normativa será avisado y si corresponde sancionado con la penalización correspondiente a dicha falta.
- 2. La naturaleza de la penalización será anunciada por el Árbitro después de la correspondiente consulta entre el panel de jueces, si lo considera conveniente.
- 3. La repetición de una penalización en las siguientes técnicas se castigará con una penalización del grado siguiente a la impuesta con anterioridad no pudiendo reiterar el grado de la penalización.
- 4. Las penalizaciones que se otorguen a Uke, se adjudicarán al adversario Tori en forma de puntos para éste.
- 5. Se adjudicarán en forma de puntos para éste, en equivalencia de puntos por puntos de sanción. Ej.: un Keikoku equivale a un YUKO, un Hansoku Chui a WAZA-ARI, excepto en el caso de oposición que excepcionalmente se otorga IPPON, y un Hansoku a un IPPON y la descalificación y pérdida de los puntos de Uke. En caso de no ser en el último ataque, se le otorgará al oponente un IPPON (3 puntos) por cada ataque no disputado.
- 6. Cuando la sanción se le otorgue a Tori se le dará TORIMASEN a la técnica realizada y se le acumularán los puntos de sanción. Dichos puntos no se le darán a Uke, salvo en el caso de descalificación (HANSOKU), que se le dará un IPPON por cada ataque no disputado.
- 7. El hacer cualquier tipo de oposición, o cualquier maniobra que entorpezca la libre actuación de Tori será penalizado. Se penalizará con HANSOKU-CHUI por lo que se otorgará IPPON para Tori. La segunda vez que ocurra esto se le penalizará con HANSOKU por lo que se otorgará IPPON a Tori y Uke será descalificado para todo

el encuentro de Goshin Shobu, perdiendo todos sus puntos y otorgando a Tori un IPPON por cada ataque no disputado. Dicha penalización también tendrá la misma validez en caso de competición por equipos.

8. Procedimiento de aplicación de la sanción:

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

9. Se aplicará la siguiente escala de penalizaciones:

CHUKOKU.	Advertencia sin puntos de sanción.
KEIKOKU.	1 Punto de sanción.
HANSOKU-CHUI	3 Puntos de sanción.
HANSOKU	4 Puntos de sanción y eliminación del encuentro con pérdida de puntos.
SHIKAKU	Eliminación directa del torneo.

1. 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.
2. KEIKOKU. Un punto de sanción, se impone por infracciones menores pero que han sido ya sancionadas con un CHUKOKU anterior. También se podrán penalizar con esta sanción directamente las acciones de:
 - a. Atemis con contacto leve fuera de zonas sensibles.
 - b. La falta de control leve en la realización de controles finales.
 - c. Movimientos que hagan perder demasiado tiempo (arreglar el Kimono, tardar en ponerse en el sitio, etc...).
 - d. Salir fuera del Área de competición.
 - e. Simular o exagerar una lesión con el fin de obtener ventaja por sanción del oponente (una vez que el médico de la competición certifique este hecho).
 - f. Desarreglar intencionadamente su propio Keikogi.
 - g. No atender a las instrucciones del árbitro.
 - h. Durante el transcurso de un encuentro no permanecer el entrenador en su posición.
 - i. Interrumpir el desarrollo del encuentro. Caso de que el entrenador contravenga esta norma, el competidor o competidores serán penalizados.

3. 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.
4. 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. Son sancionables con esta penalización las siguientes acciones:
 - a. Penalizaciones Generales.
 1. Provocar al oponente.
 2. Comportamiento descortés hacia los árbitros u otras faltas de comportamiento graves.
 3. Cualquier acto que pueda ser considerado contrario al espíritu del Nihon Tai- Jitsu.
 4. Cualquier competidor, entrenador o miembro oficial de un equipo, que se comporte descortésmente hacia un miembro del panel de árbitros o hacia el público por palabra, gestos, etc., podrá llegar a ser descalificado.
 - b. Penalizaciones a TORI:
 1. Atemis con un contacto fuerte fuera de zonas sensibles.
 2. La falta de control excesiva en la realización de controles finales.
 3. El contacto excesivo durante la realización de la técnica.
 4. La realización de las técnicas sin control, pero sin entrañar un peligro grave para Uke.
 5. Aplicación con falta de control de técnicas de dolor por presión en puntos vulnerables, morder, tirar de los pelos, etc...
 6. La falta de control reincidente en los controles finales.
 - c. Penalizaciones a UKE
 1. Desviar la dirección del ataque con la intención de alcanzar al adversario durante su Tai-Sabaki.
 2. Realizar el ataque fuera de distancia.
 3. Realizar los agarres con exceso de presión, (estrangulaciones o agarres al cuello), así como no aflojar la presión del agarre cuando el adversario nos marca un Atemi Preparatorio.
 4. Ejercer oposición o poner resistencia a las ejecuciones del otro competidor.
 5. Dejarse caer al suelo, o tirarse intencionadamente, con el objeto de no dar opción al adversario a encadenar sus técnicas.
5. 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. Se podrá imponer por reiteración de una falta ya sancionada anteriormente con HANSOKU-CHUI. Se sancionarán con HANSOKU de forma directa las siguientes acciones:

- a. Atemis a zonas sensibles con exceso fuerte de contacto.
 - b. Los contactos de Atemi a la cara, cabeza, cuello, garganta y testículos serán HANSOKU directo.
 - c. Contactos prohibidos reiterados.
 - d. Técnicas realizadas con falta de control que puedan tener consecuencias graves o la reincidencia en las leves.
 - e. Técnicas que ataquen al cuello o a la columna vertebral pudiendo ser lesivas.
 - f. Cualquier comportamiento descortés de un miembro de una Delegación Oficial.
6. 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.
- a. Un SHIKAKU se puede imponer directamente, sin avisos ni sanciones previas. Aunque el competidor no haya cometido infracción, es suficiente que el Entrenador o cualquier miembro de la Delegación se comporte de forma que dañe el prestigio y el honor del Tai-Jitsu.
 - b. Si el Árbitro cree que un contendiente ha actuado malintencionadamente, independientemente de que haya causado o no lesión física, se le aplicará SHIKAKU directamente.
 - c. SHIKAKU podrá ser otorgado por lo siguiente:
 - 1. Cuando un contendiente comete un acto que perjudique la imagen, prestigio u honor del Nihon Tai Jitsu.
 - 2. Cuando un contendiente no obedece las órdenes de un árbitro.
 - 3. Cuando un contendiente se excite tanto que perturbe el normal desarrollo del combate.
 - 4. Cuando una acción o acciones de un contendiente son consideradas peligrosas o violen deliberadamente las reglas concernientes a Contactos Prohibidos y/o Actos Prohibidos.
 - 5. Cuando un contendiente insiste en volver al área de competición, en contra de las normas del torneo.
 - 6. Cuando un contendiente, o cualquier miembro de un equipo, comete otras acciones que se considere que violan las reglas del torneo.
7. 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.
8. La falta de control es HANSOKU o SHIKAKU, previamente se reunirá el equipo arbitral y certificación de la lesión del oponente por parte del equipo médico oficial de la competición.

9. Cuando el Árbitro considere que el contacto ha sido demasiado fuerte, pero que no disminuye la capacidad del competidor para ganar, dará un KEIKOKU. Un segundo contacto, bajo las mismas circunstancias, será penalizado con HANSOKU-CHUI. Una nueva violación significará la descalificación por HANSOKU.

2.4.10. LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN

1. KIKEN. Es la decisión dada cuando un contendiente o contendientes no se presentan al ser llamados, rehúsan continuar o abandonan el combate, o son retirados por orden del Árbitro.
2. Las razones para abandonar pueden incluir lesiones no atribuibles a las acciones del oponente.
3. Si los dos contendientes se lesionan entre sí al mismo tiempo, o sufren los efectos de una lesión anterior, y son declarados incapaces de continuar el combate, por el servicio médico del torneo, la victoria se otorgará al competidor que haya conseguido más puntos hasta ese momento, contabilizando el mismo número de ataques para ambos. Si la puntuación es igual, para el resultado del combate se aplicarán los criterios establecidos en el artículo 2.4.4 de este Reglamento y si fuera necesario se decidirá por HANTEI.
4. Un contendiente lesionado que haya sido declarado incapaz por el doctor, no podrá volver a competir en ese torneo.
5. Cuando un contendiente se lesione, el Árbitro deberá parar en ese momento el combate y ayudar al lesionado, al mismo tiempo que llama al doctor. Éste deberá estar plenamente autorizado a diagnosticar y tratar la lesión. También podrá hacer recomendaciones para la seguridad del lesionado.
6. El competidor que permanezca durante 10 segundos, o más en el suelo por cualquier causa, no siendo por orden del árbitro o del médico, será inmediatamente retirado de la competición. La cuenta de 10 segundos, continuará hasta que el competidor no adopte una posición totalmente erguida.
7. 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).
8. Si un competidor enferma durante el combate y no puede continuar, perderá el combate.
9. Si el competidor lesionado cae al suelo y se levanta antes de los 10 segundos, no será acumulado el tiempo.
10. 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.
11. 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.

12. 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.
13. El equipo arbitral decidirá, en el caso que corresponda, si la decisión es KIKEN, HANSOKU o SHIKAKU.

2.4.11. PROTESTAS

1. Nadie puede protestar personalmente a los Árbitros, sobre su decisión.
2. Si un procedimiento contraviene aparentemente las reglas, el representante oficial del equipo (entrenador) o en el caso de competiciones individuales, la persona cuyo nombre haya sido oficialmente inscrito como entrenador del contendiente, será la única que podrá hacer la protesta.
3. La protesta se realizará en un informe escrito, enviado inmediatamente después del combate en el cual se generó. La única excepción es cuando la protesta concierne a un mal funcionamiento administrativo. Esto debe ser notificado al Director de Arbitraje inmediatamente después de ser detectado.
4. La protesta deberá ser 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.
5. Para cualquier protesta oficial, se depositará una cantidad acordada por la comisión de arbitraje, siendo devuelta en caso de estar bien fundamentada. (De esta forma se evitan las reclamaciones innecesarias con las respectivas pérdidas de tiempo en los diferentes tatamis).

2.5. TAI JITSU KUMITE

2.5.1. CATEGORIAS Y PESOS

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

2.5.2. EL PANEL DE ÁRBITROS

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

2.5.3. DESARROLLO DEL COMBATE

1. Al comenzar un encuentro, el Árbitro, estará situado en el borde exterior del área de competición, más cercano a la mesa de tatami y de espalda a ésta. Los Jueces de esquina, se situarán de dos en dos a ambos lados del tatami. Los competidores llegarán después y se situarán en el borde exterior correspondiente, uno frente a otro.
2. El Árbitro Central dará la orden de Shomeni Rei para el saludo al público. Seguidamente Otagai-ni Rei para el intercambio de saludo entre el equipo arbitral y los competidores. Una vez realizado este, el Árbitro Central, dará un paso atrás, para intercambiar saludo con los Jueces de esquina que se dirigirán a continuación a sus respectivos sitios. A continuación cada Árbitro se dirigirá a su posición ocupándola simultáneamente.
3. Al finalizar el encuentro, el equipo arbitral y los competidores, ocupan la posición inicial descrita anteriormente, y realizarán primero el intercambio de saludo con el equipo arbitral (Otagai-ni Rei). Luego se giran para el saludo al público (Shomeni Rei). Finalmente se saludan entre los Árbitros.

4. Una vez terminado el combate, los competidores deben salir por el lateral que entraron realizando los saludos Otagani Rei primero y después Shomeni Rei. El árbitro esperará atento a que estos salgan.

2.5.4. DURACIÓN DE UN COMBATE

1. Será de dos minutos, para todas las categorías y tres minutos para los encuentros de medalla.
2. El tiempo de combate se contabiliza cuando el Árbitro da la señal de comienzo “HAYIME” y se detiene a la palabra “YAME”.
3. El cronometrador dará una señal mediante un gong o silbato, claramente audible indicando que faltan 30 segundos para el final (ATO SIBARAKU). Con tres pitidos señalará el fin del combate un toque de gong o silbato.
 1. Final combate - Tres toques de gong o tres toques de silbato.
 2. Final del NE-WAZA – dos toques de Gong o silbato
4. En el suelo se debe esperar a que pasen los 15 segundos. La mesa controla el tiempo y avisará indicando Tiempo con dos toques de silbato o Gong. Cuando se está realizando una luxación en el suelo no se debe cortar tan pronto aunque haya finalizado el tiempo. Esto puede provocar que los competidores empiecen hacer las luxaciones y estrangulaciones de forma más brusca y con menor control.
5. Cualquier competidor tiene derecho a un descanso entre combate y combate de un tiempo mínimo de 2 minutos

2.5.5. PUNTUACIÓN

1. El resultado de un combate queda determinado por cualquier contendiente que haya hecho:
 1. ABANDONAR AL Oponente. (KIKEN)
 2. El primero que consiga 8 PUNTOS.
 3. El que haya marcado MÁS PUNTOS una vez transcurrido el tiempo.
 4. POR DESCALIFICACIÓN del contrario.
2. Todas las técnicas correctas de Atemi valen 1 PUNTO (YUKO), y las de proyección, luxación, barrido y derribos, 2 PUNTOS (WAZA-ARI), si son correctas o 1 punto (YUKO), si no cumplen todos los requisitos.
3. Una técnica de Atemi vale 1 punto (YUKO) cuando se realiza en un área puntuable de acuerdo con los siguientes criterios:
 1. Buena forma, actitud deportiva, aplicación vigorosa, momento apropiado distancia correcta. Están prohibidas las técnicas de Atemi cuando los contendientes están agarrados aunque solamente sea por uno de los dos.
4. Los ataques de Atemi solamente podrán ser realizados a las siguientes áreas:
 1. Cabeza. (Sin contactar o con contacto leve)
 2. Cara. (Sin contactar o con contacto leve)
 3. Cuello. (Sin contactar o con contacto leve). A la garganta está prohibido tocar
 4. Abdomen. (Contacto moderado)
 5. Pecho. (Moderado)
 6. Espalda, excluyendo hombros. (Moderado).

7. En muslos y piernas está prohibido golpear, pero está permitido barrer.
5. Se puntuarán las técnicas de Atemi que sean ejecutadas sobre un contendiente que esté tirado sobre el tatami, siempre que 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.
6. Una técnica de proyección, luxación, barrido o derribo, se puntuará con 2 puntos (WAZA-ARI), cuando la técnica consiga llevar al contrario al suelo de acuerdo con los siguientes criterios:
 1. 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.
7. Una técnica de proyección vale un punto, (YUKO), cuando un competidor proyecta con control pero la técnica carece parcialmente de uno de los tres elementos necesarios para WAZA-ARI.
8. Las técnicas de luxación están solamente permitidas a los siguientes miembros:
 1. Miembros superiores: muñecas, codos y hombros.
 2. Miembros inferiores: tobillos.
9. No están permitidas las luxaciones sobre las rodillas, los dedos de pies o manos ni sobre las cervicales o columna vertebral.
10. En ningún caso se podrán hacer técnicas cogiendo por el pelo, morder, ni se permiten técnicas de dolor por presión en puntos vitales.
11. Está prohibido empujar directamente sobre la cara del oponente.
12. No se permiten las estrangulaciones realizadas directamente con las manos sobre el cuello, ni con la ropa propia ni del contrario.
13. En la lucha cuerpo a cuerpo, ambos competidores deberán estar lo suficientemente erguidos como para favorecer el desarrollo del combate, no pudiendo ser menor de 140 grados la flexión ventral del tronco.
14. Las técnicas subirán al marcador por mayoría de tres, es decir, cuando se levanten al menos dos banderines del mismo color. Para que se contabilicen dos puntos, tendrán que haber por lo menos dos banderines del mismo color que lo indiquen.
15. Una técnica efectiva desarrollada o iniciada antes o al mismo tiempo que se señala el final del combate, tendrá que ser puntuada. Un ataque, aunque sea efectivo, que se haya realizado después de la orden de final de combate no podrá ser puntuado y podría hacer que el infractor fuera penalizado.
16. Ninguna técnica, aunque sea correcta, podrá ser puntuada si se realiza cuando los dos contendientes están fuera del área de competición. Sin embargo, si uno de los contendientes está fuera del área de competición y el oponente realiza una técnica efectiva mientras está todavía dentro del área de competición y antes de que el Árbitro diga "YAME" la técnica será puntuada, pero si el que ataca está fuera no.
17. Las técnicas puntuables efectivas y simultáneas desarrolladas por ambos contendientes el uno sobre el otro se les podrán puntuar a los dos.
18. Dos técnicas pueden llegar simultáneamente. El Árbitro debe considerar en una situación donde las dos acciones pueden ser puntuables.
19. Si los dos Árbitros laterales marcan punto y el central, por ese punto, 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

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

2.5.6. CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

1. En la ausencia de un ganador por abandono técnico (KIKEN), por puntos, o por descalificación del contrario durante un combate, se decidirá, basándose en las siguientes consideraciones:
 - a. Si han otorgado alguna técnica de 2 puntos WAZA-ARI, 1 punto YUKO.
 - b. Si alguno tiene sanciones de más puntuación.
2. Ningún combate podrá tener el resultado de empate.
3. En el caso de no haber diferencia en los puntos se dará HANTEI - decisión, para ello los tres Árbitros levantarán al golpe de gong su bandera (rojo o azul), y el que obtenga la mayoría de tres será el vencedor.
4. Para la decisión de los Árbitros (HANTEI), se tendrá en cuenta:
 - a. La superioridad táctica y técnicas desplegadas.
 - b. La actitud, combatividad, espíritu de lucha y fuerza demostrada por los contendientes.
 - c. Variedad de técnicas con ánimo de puntuar.
5. En las competiciones por equipos es ganador el equipo que mayor número de victorias parciales obtenga.
6. Si dos equipos tienen el mismo número de victorias, el ganador es aquel cuyos contendientes hayan ganado por mayor número de abandonos técnicos (KIKEN) o que hayan conseguido mayor puntuación total, contando todos los puntos de los combates perdidos y los ganados.
7. En caso de igualdad, se tendrán en cuenta el mayor número de técnicas de WAZA-ARI y el menor número de sanciones de mayor valor.
8. Si dos equipos tienen el mismo número de victorias, el mismo número de abandonos técnicos, el mismo número de puntos totales, el mismo número de técnicas de 2 puntos y el mismo número de sanciones de igual valor, se celebrará un combate entre un contendiente de cada equipo, de los que ya compitieron, no puede ser el reserva, y el primero que marque una técnica, será ganador.
9. En el caso de que persista el empate, se dará HANTEI. Al decidir el resultado de un combate por votación, el Árbitro pedirá HANTEI. Desde la mesa se emitirá un pitido de silbato. En ese momento, los Jueces y el Árbitro indicarán, simultáneamente, su voto por medio de sus banderas o brazaletes. A continuación, el Árbitro anunciará la decisión.

2.5.7. COMPORTAMIENTO PROHIBIDO

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

CATEGORÍA 1: ATENAI (Contactos Prohibidos)

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

Además de lo arriba expuesto, se llama la atención al comportamiento del entrenador. Durante el transcurso de un encuentro deberá permanecer en su posición y no deberá interrumpir de ninguna forma el desarrollo del encuentro. Caso de que el entrenador contravenga esta norma, el competidor o competidores serán penalizados de acuerdo al Artículo 2.5.8 de estas Reglas.

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

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

CATEGORÍA 2: ACTOS PROHIBIDOS

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

celebrar las victorias de forma desmedida sobre el tatami y su perímetro inmediato.

- Cualquier comportamiento descortés de un miembro de una delegación oficial, puede llevar a la descalificación del Torneo de un competidor, de todo el equipo, o de la delegación.

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

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

2.5.8. PENALIZACIONES

1. El competidor que contravenga las normas será avisado. La naturaleza de la penalización será anunciada por el Árbitro después de la correspondiente consulta entre el panel de Árbitros si lo considera conveniente.
2. Los avisos (CHUKOKU), podrán ser impuestos por infracciones menores a las Reglas, por el primer JOGAI y por el primer MUBOBI. Las advertencias también podrán ser impuestas en primera instancia ante cualquier infracción menor.
3. Solo se puede dar un AVISO por la misma infracción. (CHUKOKU), cruzando los brazos flexionando los codos para las amonestaciones de primera categoría y señalando con el dedo índice hacia arriba y el brazo flexionado para las de segunda categoría.
4. Se aplicará la siguiente escala de penalizaciones:
 - punto de sanción (KEIKOKU), se impone directamente por infracciones menores y en aquellas en las cuales no se haya dado previamente un aviso en ese combate, o por infracciones no suficientemente serias, como para merecer 2 puntos de sanción (HANSOKUCHUI).

Keikoku se dará a cualquier competidor que cometa una infracción leve :

- Técnicas de Atemi estando agarrados al menos por un competidor.
- Ataques repetidos a brazos, muslos o piernas.
- Salidas repetidas del área de competición estando en suelo con el fin de parar el combate.
- Pérdidas de tiempo intencionadas.
- Desarreglar intencionadamente su propio Keikogi.
- En posición de pie, después de establecer el agarre, no realizar ningún tipo de ataque en 5 segundos
- En la lucha cuerpo a cuerpo, flexionar excesivamente el tronco impidiendo el buen desarrollo del combate o cualquier acción que impida la proyección.

Intentar luxar o estrangular de pie, estando el oponente tendido en el suelo. En suelo, poner una mano, brazo, pie, pierna o muslo sobre la cara del adversario.

- No atender inmediatamente las instrucciones del Árbitro
- 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.(Teisho, Nukite). Proyecciones peligrosas sin el debido control que, por su naturaleza, puedan limitar en la acción la seguridad del oponente (Siho-Nage, Tembin-Nage, Hachi Mawashi , etc.).
 - El segundo Jogai. (El primero es solo aviso, Chukoku)
 - El segundo MUBOBI (El primero es solo aviso, Chukoku)
 - Técnicas que, por su naturaleza, no puedan ser controladas para la seguridad del oponente aunque no le hubiesen alcanzado.
 - 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
- 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.(Teisho - Nukite).
 - Proyecciones peligrosas realizadas con total falta de control, las cuales causen o puedan causar lesión al oponente (Shiho-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 Kumite.
 - 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 Árbitro Jefe, y éste podrá remitir la cuestión al comité de arbitraje si considera que se necesitan mayores acciones disciplinarias. SHIKAKU, podrá ser otorgado por lo siguiente:

(SHIKAKU) Eliminación del torneo:

- Cuando un contendiente comete un acto que perjudique la imagen, prestigio u honor del Nihon Tai Jitsu / 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 Nihon Tai Jitsu / 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 ATENAI, Categoría 1, y las de actos prohibidos, Categoría 2, no son acumulables entre sí.
- Una penalización se puede imponer directamente por una infracción al reglamento, pero una vez impuesta, la reincidencia en infracciones de esa misma categoría debe ir acompañada de un aumento en la gravedad de la penalización a imponer. Por ejemplo, no es posible dar una advertencia o penalización por contacto excesivo y después dar una advertencia por un nuevo caso de contacto excesivo.
- Cualquier competidor que reciba HANSOKU por causar lesión, y que en opinión del panel de Árbitros haya actuado sin precaución o peligrosamente, o que se considere que no reúne las capacidades necesarias para la competición, será enviado al comité de Arbitraje, el cual decidirá si dicho competidor debe ser suspendido para el resto de la competición y/o competiciones posteriores.

2.5.9. LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN

1. KIKEN. Es la decisión dada cuando un contendiente o contendientes no se presentan al ser llamados, rehúsan continuar o abandonan el combate, o son retirados por orden del Árbitro, a estancias del doctor o el entrenador. Las razones para abandonar pueden incluir lesiones no atribuibles a las acciones del oponente. Se contempla la posibilidad de que pueda ser el entrenador el que tome la decisión de que su competidor abandona. Para ello se pondrá sobre el borde del Área de Competición realizando frente al Árbitro central el mismo gesto que se utiliza para TORI MASEN.
2. Si los dos contendientes se lesionan entre sí al mismo tiempo, o sufren los efectos de una lesión anterior, y son declarados incapaces de continuar el combate, por el doctor del torneo, la victoria se otorga al competidor que haya conseguido más puntos hasta ese momento.
3. Si la puntuación es igual, entonces el resultado del combate se decidirá por decisión (HANTEI).
4. Un contendiente lesionado que haya sido declarado por el doctor del torneo incapaz de competir, no podrá volver a competir en ese torneo.
5. Un contendiente lesionado, que gane un combate por descalificación del oponente, no podrá competir otra vez sin permiso del doctor. Si está lesionado,

sólo podrá ganar un segundo combate por descalificación, pero será inmediatamente retirado de la competición de Tai Jitsu Kumite en ese torneo.

6. Cuando un contendiente se lesione, el Árbitro deberá parar en ese momento el combate y ayudar al lesionado, al mismo tiempo que llama al doctor. Éste deberá estar plenamente autorizado a diagnosticar y tratar la lesión. También podrá hacer recomendaciones para la seguridad del lesionado.
7. El competidor que permanezca durante 10 segundos o más en el suelo por cualquier causa, no siendo por orden del Árbitro o del médico, será inmediatamente retirado de la competición.
8. La cuenta de 10 segundos continuará hasta que el competidor no adopte una posición totalmente erguida.
9. Cuando la causa de lesión es atribuida al competidor lesionado, este perderá el combate. Si la causa es atribuida al oponente, el competidor no lesionado perderá el combate. Si la lesión es debida a una falta de su oponente, a éste se le descalifica con HANSOKU, pero el competidor que ha permanecido 10 segundos en el suelo, será retirado de la competición.
10. Cuando no sea posible atribuir la causa de la lesión a cualquiera de los dos competidores, se podrá dar como válido el resultado que se refleje en ese momento. En caso de empate se pedirá HANTEI.
11. Si un competidor enferma durante el combate y no puede continuar, perderá el combate.
12. Si el competidor lesionado cae al suelo y se levanta antes de los 10 segundos, no será acumulado el tiempo.
13. Se pondrá el cronómetro en marcha cuando el Árbitro central le de la señal y parará cuando éste lo ordene. Pasados 7 segundos, el cronometrador avisará al árbitro mediante un gong audible y pasados los 3 segundos restantes el cronometrador, avisará al árbitro del final de los 10 segundos, mediante 3 golpes de gong.
14. Si el competidor cae al suelo y se levanta, pero el doctor le ordena permanecer en el suelo para tratar la lesión, no será contado este tiempo.
15. El cronometrador, anunciará al árbitro central o laterales, si el competidor ha permanecido 5 segundos o más en el suelo. Si este mismo competidor volviera a caer y estuviera en el suelo otros 5 segundos o más sin causa justificable, durante el mismo combate, deberá ser penalizado.
16. El equipo arbitral decidirá, en el caso que corresponda si la decisión es KIKEN, HANSOKU o SHIKAKU.

2.5.10. PROTESTAS

1. Nadie puede protestar personalmente a los Árbitros, sobre su decisión.
2. 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.

3. La protesta se realizará en un informe escrito enviado inmediatamente después del combate en el cual se generó la protesta. La única excepción a esto es cuando la protesta concierne a un mal funcionamiento administrativo. Esto debe ser notificado al Árbitro jefe inmediatamente después de ser detectado.
4. 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.

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

1. Los poderes y deberes del Director de Arbitraje serán los siguientes:
 - a. Asegurar la correcta preparación para el torneo, de acuerdo con el Comité Organizador del mismo, con respecto a la organización del área de competición, provisión y entrega de todo el equipo y facilidades necesarias para la consecución de los encuentros y su supervisión, precauciones de seguridad, etc.
 - b. Decidir con antelación el nombramiento y convocatoria de Árbitros y Jueces, y nombrar en cada competición una Comisión de Arbitraje que supervise la realización de los Arbitrajes oficiales. Serán miembros fijos de la comisión el Director de Arbitraje y el Director Técnico.
 - c. Nombrar Árbitros sustitutos allí donde se requieran (la composición del panel de Árbitros no podrá cambiarse a discreción de los Árbitros).
 - d. Dar el juicio final de la Comisión de Arbitraje en las cuestiones de índole técnica que puedan suscitarse durante un combate y las cuales no estén contempladas en las reglas.
2. Los poderes del Árbitro Central, son los siguientes:
 - a. Dirigir el combate, permaneciendo principalmente dentro el área de competición, incluyendo el anuncio de comienzo, suspensión y final del encuentro, aplicando las decisiones y sanciones.
 - b. Portará un brazalete de color rojo en su manga derecha y otro de color azul en su manga izquierda.
 - c. Se asegurará de que las puntuaciones y decisiones se registren correctamente, en caso contrario parará el combate y realizará las correcciones oportunas en la mesa.
 - d. Tendrá potestad de:
 - i. Levantar el banderín para otorgar puntos, así como para dar su decisión.
 - ii. Explicar, si es necesario, las bases para dar un juicio.
 - iii. Imponer penalizaciones y dar avisos previa consulta con el resto del panel de Árbitros si lo considera conveniente (antes, durante o después del encuentro).
 - iv. Llamar a los Jueces de esquina para recabar sus opiniones.

- e. La autoridad del Árbitro no está limitada solamente al área de competición, sino también a todo su perímetro inmediato.
 - f. El Árbitro, dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.
3. Juez de Tai Jitsu Kumite
- g. Los Jueces de Tai Jitsu Kumite se situarán sentados a ambos lados del tatami.
 - h. En el caso de que un competidor tenga que abandonar temporalmente el área de competición por alguna razón considerada necesaria por el Árbitro central, un Juez de Tai Jitsu Kumite debe acompañarlo y ver que no ocurra ninguna anomalía. Esta autorización se dará en casos muy excepcionales. (Ejemplo: para cambiarse el keikogui o ser atendido mejor por el médico)
4. Los poderes de los Jueces de Tai Jitsu Kumite son los siguientes:
- a. Levantar el banderín para otorgar puntos así como para emitir su decisión.
 - b. Ayudar y asistir al Árbitro Central realizando el gesto oficial apropiado.
 - c. Tomar parte en las consultas con el Árbitro Central cuando sea requerido.
 - d. Señalar su opinión con gestos discretos.
 - e. Ejercitar su derecho al voto en la decisión a tomar. Hantei
 - i. El Juez de Tai Jitsu Kumite hablará solamente si se lo pide el Árbitro Central.
 - j. El Juez de Tai Jitsu Kumite observará cuidadosamente las acciones de los contendientes y señalará, cruzando sus banderines, al Árbitro Central su opinión en los siguientes casos:
 - i. Cuando un contendiente parezca que va a cometer o haya cometido una acción y/o técnica prohibida.
 - ii. Cuando se advierta una lesión o enfermedad de un contendiente.
 - iii. Cuando uno de los contendientes se haya salido del área de competición cometiendo Jogai.
 - iv. Cuando advierta que el marcador es incorrecto con las decisiones dadas o puntuaciones.
 - v. En otros casos en que considere necesario llamar la atención del Árbitro Central.
 - k. Si fuera necesario y la información que debe dar le parece muy relevante, podrá incluso ponerse de pie con el fin de ser visto por el Árbitro Central.
5. Deberán cumplirse los siguientes puntos generales:
- a. Los Árbitros Centrales y los Jueces de Tai Jitsu Kumite, no podrán ocupar otros puestos durante el torneo o competición.
 - b. Todas las consultas entre el panel de Árbitros, deberán ser tan breves como sea posible.

- c. Se evitarán las discusiones y se realizarán los gestos oficiales, tal y como se dan en el apéndice 3, para comunicar los hechos. No se debe consultar en exceso
- d. Los Jueces de Tai Jitsu Kumite deberán sentarse con los pies separados, fuera del área Kumite.
- e. Deben colocar sus manos con las palmas hacia abajo sobre sus muslos, portando en ellas un banderín de color rojo y otro de color azul.
- f. No se anticiparán en las señales al Árbitro Central para dar una valoración o una información.
- g. Deben ser rápidos en apartarse con su silla en caso de que su posición pueda poner en peligro la integridad de los competidores.

2.5.12. COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FIN DE LOS ENCUENTROS

1. Los términos y gestos que se usan por el Árbitro central y Jueces de Tai Jitsu Kumite en el transcurso del encuentro serán tal y como se indican en los apéndices 2 y 3.
2. El Árbitro y los jueces, deberán estar en su posición de empezar el combate antes de la llegada de los competidores sobre el área de competición.
3. El Árbitro debe estar en el centro, un poco más atrás de la línea donde se colocan los competidores. Debe estar de cara al público y de espaldas a la mesa de puntuación y cronómetros.
4. El supervisor del encuentro o en su caso el Jefe de tatami, deberá asegurarse que todo está correcto: (área de competición, equipo, uniformes, higiene, oficiales de mesa, Jueces de Tai Jitsu Kumite, marcadores a CERO, etc...), antes de comenzar el combate.
5. Una vez ocupadas sus posiciones respectivas y siguiendo al saludo entre los contendientes, el Árbitro Central anunciará HAYIME y comenzará el combate.
6. El Árbitro Central parará el combate anunciando YAME, cuando uno de los dos competidores dé dos palmadas, indicando que abandona. El Árbitro Central ordenará a los contendientes ocupar sus posiciones originales e indicará el resultado por medio de un gesto.
7. Cuando se haya acabado el tiempo y la puntuación sea de empate, el Árbitro Central, dará YAME, y volverá a su lugar inicial. El Árbitro Central y los Jueces esperarán un golpe de gong, o silbato para emitir su juicio. A continuación el Árbitro Central indicará por medio de un gesto, al ganador.
8. Cuando se encuentre con las siguientes situaciones el Árbitro Central anunciará YAME y parará el combate temporalmente, reanudándolo posteriormente:
 - a. Cuando uno de los contendientes esté fuera del área de competición, si el que está adentro no está realizando técnica efectiva ninguna.
 - b. Cuando un competidor intenta luxar o estrangular de pie, estando el oponente tendido en el suelo.

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

3. ANEXO I: ATAQUES EN EXPRESION TECNICA



RELACIÓN DE ATAQUES CATEGORÍA CADETE

DEFENSA CONTRA ATAQUES FRONTALES SENCILLOS

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

DEFENSA CONTRA AGARRES FRONTALES

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

DEFENSA CONTRA ATAQUES LATERALES

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

DEFENSA CONTRA ATAQUES POR DETRÁS

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

RELACIÓN DE ATAQUES CATEGORÍA JUNIOR

DEFENSA CONTRA ATAQUES FRONTALES SENCILLOS

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

DEFENSA CONTRA AGARRES FRONTALES

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

DEFENSA CONTRA ATAQUES LATERALES

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

DEFENSA CONTRA ATAQUES POR DETRÁS

- D1. AGARRE POR DETRÁS DE LA MANGA CON UNA MANO
- D2. AGARRE POR DETRÁS DE LAS DOS MANGAS
- D3. AGARRE POR DETRÁS DEL CUELLO DE LA CHAQUETA
- D4. ESTRANGULACIÓN POR DETRÁS CON LAS DOS MANOS
- D5. ESTRANGULACIÓN POR DETRÁS CON EL ANTEBRAZO
- D6. ESTRANGULACIÓN POR DETRÁS Y AGARRE DEL BRAZO
- D7. ABRAZO POR DETRÁS CON LOS BRAZOS LIBRES
- D8. ABRAZO POR DETRÁS CON LOS BRAZOS COGIDOS
- D9. TORSIÓN POR DETRÁS DEL BRAZO A LA ESPALDA
- D10. DOBLE NELSON

DEFENSA CONTRA TANBO

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



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



El primer ataque es siempre y obligatoriamente Shuto Shomen Uchi

2a SERIE: ATEMI		
1	Canto de la mano circular	SHUTO YOKOMEN UCHI
2	Puño indirecto percutante	URAKEN UCHI
3	Ataque de puño directo con el puño atrasado avanzando	OI TSUKI
4	Patada frontal con la pierna atrasada	MAE GERI
5	Patada circular con la pierna atrasada	MAWASHI GERI
3a SERIE: AGARRES DE FRENTE (SHOMEN DORI)		
1	Agarre frontal por encima de los brazos	UDE GARAMI DORI
2	Agarre frontal de dos manos al cuello	KUBISHIME DORI
3	Agarre frontal de solapa con mano dcha. tirando	HIKI GYAKUTE DORI
4	Agarre frontal de solapa con ataque de puño circular exterior, coge avanzando y golpea izquierdo	MAWASHI ZUKI DORI
5	Agarre frontal por las mangas(ENTRE CODO Y HOMBRO)	SODE DORI
4a SERIE: AGARRES POR DETRÁS (USHIRO DORI)		
1	Abrazo por detrás por debajo de los brazos	KATA TSUKAMI DORI
2	Agarre por detrás del cuello con dos manos	RYOTE KUBI SHIME DORI
3	Estrangulación por detrás con un brazo	UDE KUBI SHIME DORI
4	Agarre del cuello empujando por detrás, avanzando coge derecha	KUBI OSHI DORI
5	Agarre de las dos mangas por detrás	SODE DORI
4a SERIE: ARMAS CUCHILLO O PALO CORTO / TANTO o TANBO		
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	TANBO JÔDAN UCHIKOMI
5	Palo desde el exterior	TANBO GYAKUTE SOTO

5. ANEXO III: TERMINOLOGÍA EN GOSHIN SHOBU



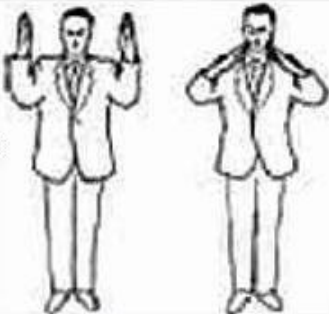
GOSHIN SHOBU KAMAE	Preparación para el ataque (Voz del Árbitro)	El Árbitro se coloca sobre su línea sin moverse y el brazo extendido adelante
HAJIME	Voz ejecutiva del ataque	Voz de mando dado por el Árbitro retirando el brazo extendido
YAME	Voz ejecutiva de Alto	Voz de mando dada por el Árbitro para parar la acción
AKA /AO IPPON	3 puntos para AKA / AO	El Árbitro levanta su bandera a la vertical mano derecha AKA (rojo). Mano izquierdo AO (azul)
AKA /AO WAZA-ARI	2 puntos para AKA / AO	El Árbitro levanta su bandera al horizontal (AKA / AO)
AKA /AO YUKO	1 punto para AKA / AO	El Árbitro saca su bandera a 45 ° hacia abajo
TORIMASEN	Técnica no puntuable	El Árbitro cruza las banderas delante de su pecho, luego las extiende hacia abajo
ATE NAI YONI CHUKOKU	Advertencia	El Árbitro se vuelve hacia el infractor cruza sus antebrazos delante de él.
KEIKOKU	1 punto de penalización	Los Jueces le hacen un pequeño círculo con la bandera correspondiente al lado del infractor, luego abre su brazo a 45° hacia el suelo. Siempre del lado del infractor.
HANSOKU CHUI	3 puntos de penalización	Los Jueces hacen un círculo con la bandera correspondiente al infractor luego abre su brazo al horizontal, siempre del lado del infractor.
HANSOKU	4 puntos de penalización	El Árbitro hace un círculo más grande con su bandera luego abre el brazo en horizontal apuntando con la bandera hacia la cara del infractor.
SHIKKAKU	Descalificación	Los Jueces hacen un gran círculo con la bandera, luego apunta con el brazo extendido hacia la cara del infractor y oblicuamente indica hacia atrás. El Árbitro anunciará con gesto apropiado AKA / AO NO. KACHI al otro competidor
YAME	Parar	El árbitro coloca un brazo en horizontal al frente cortando con la mano en sable entre ambos competidores.

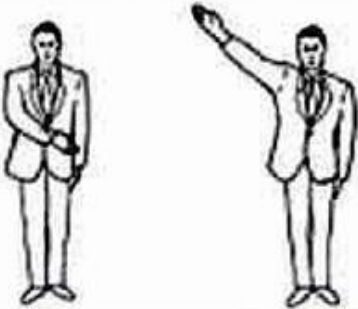
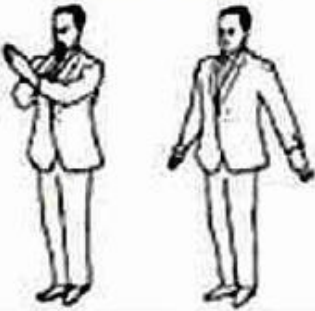
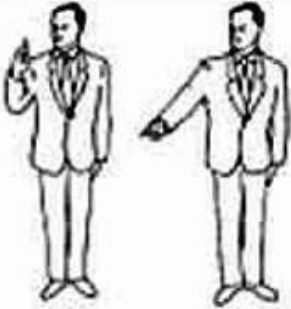
6. ANEXO IV: TERMINOLOGÍA EN TAI JITSU KUMITE

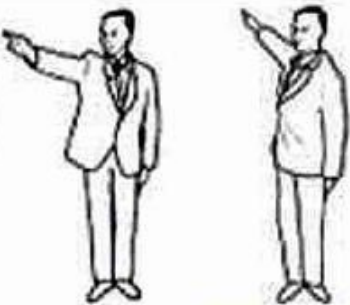
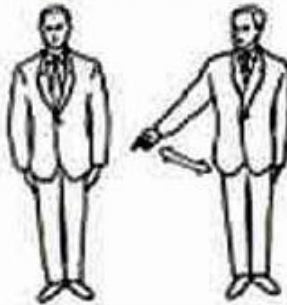
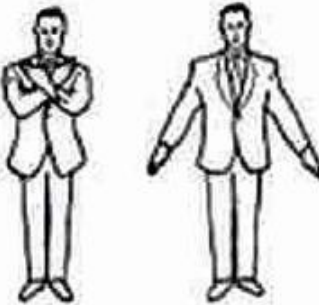
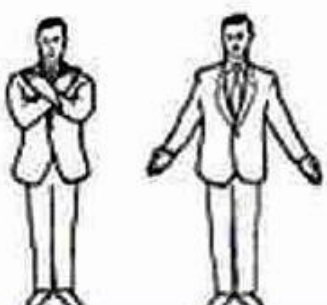
TERMINO	SIGNIFICADO	ACCIÓN
HAYIME	Comienzo o continuación del combate	El Árbitro retrocede a Zenkutsu dachi, extiende las palmas de las manos hacia el pecho de los competidores y las junta.
YAME	Parar. Interrupción o final del combate	El Árbitro se adelanta en Zenkutsu dachi y corta con la mano hacia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

7. ANEXO V: GESTOS ARBITRALES

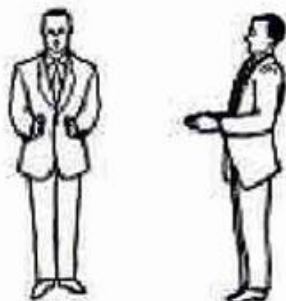
ANUNCIOS Y GESTOS DEL ÁRBITRO CENTRAL

SHOBU HAJIME "Comenzar el combate" Después del anuncio, el árbitro da un paso atrás 	OTAGAI-NI-REI El Árbitro pide a los competidores que se saluden entre sí. 
TSUZUKETE - HAJIME "Reemprender el combate – comenzar" Cuando el árbitro anuncia "Tsuzukete Hajime", adopta la posición de Zenkutsu Dachi y abre sus brazos con las palmas de las manos en dirección a los competidores. En el momento de anunciar "Hajime" vuelve las palmas rápidamente colocando los brazos paralelos y al frente. Después recula un paso. 	
YAME "Parar" Interrupción o fin del combate. En el momento de anunciar "Yame", el árbitro corta de arriba hacia abajo con la mano.	
	CHUKOKU INFRACCIÓN DE 1ª CATEGORÍA El árbitro cruza las manos, borde con borde en alto apuntando en dirección al infractor.

NO KACHI Al final del combate, el árbitro extiende el brazo a 45° hacia arriba, hacia el lado del vencedor	
	ANULA LA ÚLTIMA DECISIÓN El árbitro se gira hacia el competidor, anunciando "Aka o Ao", cruza los brazos sobre su pecho y los abre 45° hacia abajo, con las palmas de las manos hacia abajo para indicar que la última decisión se ha anulado.
KEIKOKU "Penalización de un Ippon" El árbitro apunta con el índice a los pies del infractor, después otorga un "Ippon" al adversario.	
	HANSOKU CHUI "Penalización de un Nihon" El árbitro apunta con el índice al abdomen del infractor, después otorga un "Nihon" al adversario.
HANSOKU "Descalificación" El árbitro apunta con el índice a la cara del infractor, después anuncia la victoria del adversario.	

	SHIKAKU “Descalificación, expulsión del área de competición” El árbitro apunta con el índice a la cara del infractor, después hacia atrás anunciando “Aka (o Ao) Shikaku”, después declara al adversario vencedor.
JOGAI “Salida del área de competición” El árbitro indica a los jueces que se ha producido una salida y apunta con el índice al borde del área del lado del infractor, moviendo el brazo.	
	SHUGO “Llamada a los jueces” El árbitro llama a los jueces al final del combate o para solicitar una descalificación por “Shikaku”.
TORIMASEN “Técnica no válida” El árbitro cruza los brazos sobre su pecho, seguidamente los extiende, con las palmas de las manos hacia abajo.”.	
	HIKIWAKE “Empate” Cuando se da el caso de empate por decisión (Hantei), el árbitro cruza los brazos sobre su pecho, seguidamente los extiende, con las palmas de las manos hacia arriba.”.

	TÉCNICA BLOQUEADA O SUPERFICIE NO VÁLIDA El árbitro coloca la mano abierta sobre el antebrazo, para indicar a los jueces que la técnica ha sido bloqueada o ha impactado en una superficie de ataque no válida.
	MUBOBI (falta de consideración a su propia seguridad) El árbitro se toca la cara, después vuelve el borde de la mano hacia delante y la mueve hacia atrás y hacia delante frente a la cara para indicar a los jueces que el contendiente se está poniendo a sí mismo en peligro.
TÉCNICA POCO FIABLE El árbitro indica a los jueces que la técnica no tiene la potencia suficiente, agitando la mano de arriba hacia abajo.	
	TÉCNICA FALLIDA El árbitro mueve el puño cerrado a través del cuerpo para indicar a los jueces que la técnica ha fallado o ha llegado fuera del área puntuable.



DISTANCIA INCORRECTA (Demasiado lejos)

El árbitro coloca las dos palmas a distancia de unos 30 cm., mirándose entre sí para anunciar a los jueces que la distancia es incorrecta.

DISTANCIA INCORRECTA (Demasiado cerca)

El árbitro cruza sus brazos delante con los dedos hacia el frente para anunciar a los jueces que la distancia es incorrecta.



RECONSIDERACIÓN

El árbitro pide a los jueces, después de indicar las razones, que reconsideren su opinión. Para ello levanta los brazos hacia los jueces con las palmas hacia él.

KIKEN "Renuncia"

El árbitro apunta con el índice a la posición del competidor que renuncia y anuncia la victoria del adversario.



SEÑALES DE LOS JUECES

SEÑALES DE LOS JUECES CON LAS BANDERAS

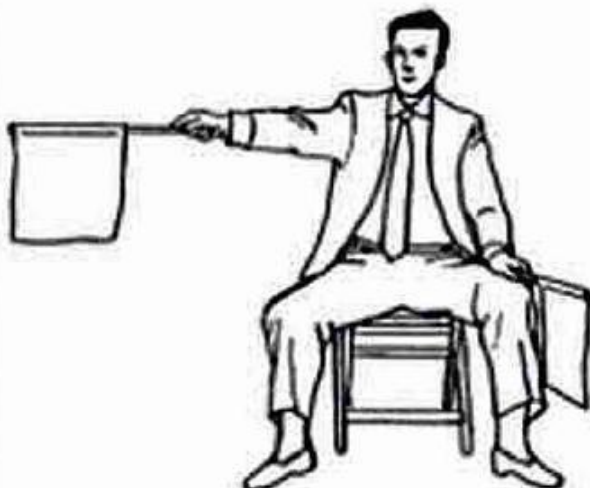
YUKO

El juez extiende al brazo a 45° hacia abajo, hacia el lado del competidor al que se puntúa (Aka o Ao)



WAZAHARI

El juez extiende el brazo a la altura del hombro, hacia el lado del competidor al que se puntúa (Aka o Ao)



IPON

El juez extiende el brazo en alto, hacia el lado del competidor al que se puntúa (Aka o Ao)



FALTA Advertencia por falta: El juez hace girar la bandera por encima de su cabeza y a continuación la señal de la categoría (1 ó 2) con el gesto apropiado. 	INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 1 Las banderas se cruzan delante con los brazos extendidos. 
INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 2 El juez gira la bandera con el brazo doblado  	
KEIKOKU El juez gira la bandera por encima de su cabeza y la lanza hacia abajo a 45° en dirección al infractor.  	

HANSOKU CHUI El juez gira la bandera por encima de su cabeza y la apunta hacia el abdomen del infractor. 	HANSOKU El juez gira la bandera por encima de su cabeza y la apunta hacia la cabeza del infractor. 
TORIMASEN El juez cruza las banderas por delante y las lanza abriéndolas hacia ambos lados.  	
MIENAI Las banderas se sitúan por delante de la cara. 	