



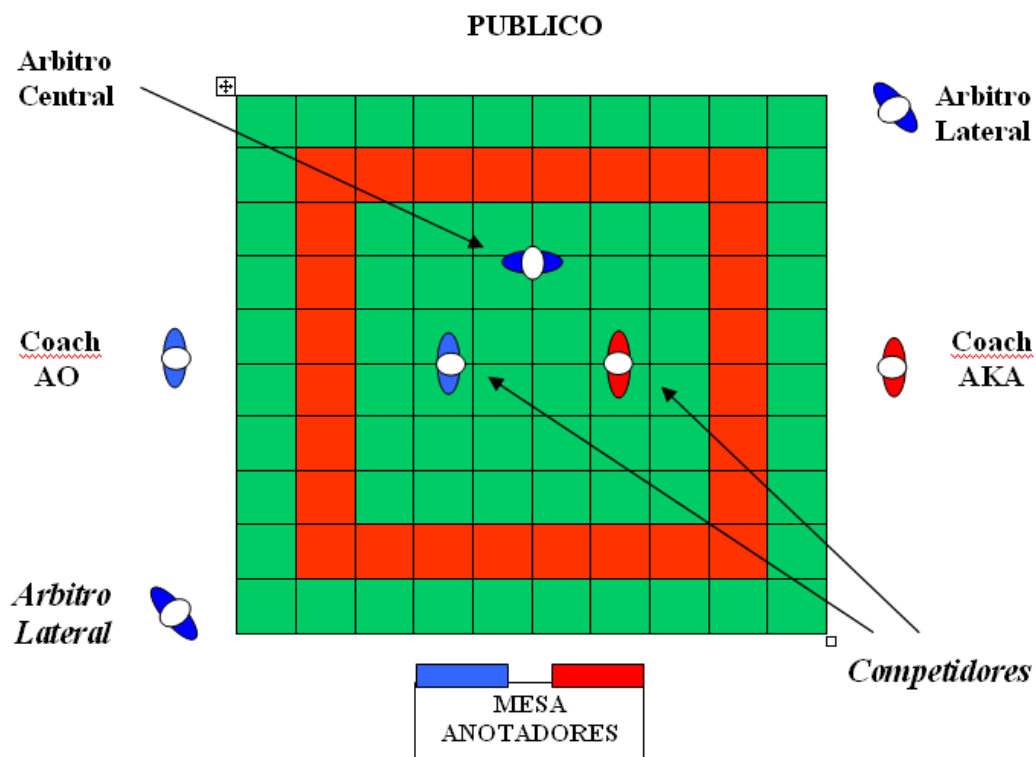
TAI-JITSU

Goshin Shobu

Vestimenta Competidores:

- Taijutsugi blanco.
- Cinturón de color, **Rojo (Aka)** o **Azul (Ao)**.
- Protección bucal obligatoria.
- Camiseta blanca las féminas.
- Protector Coquilla opcional.
- Protector Pectoral opcional para las féminas.

Área de Competición



Desarrollo de la Competición:

- Por sorteo se determinan las posiciones AO y AKA.
- Los competidores entran al Tatami de frente al público cuando lo indica el A.C., saludando y luego se colocan en sus lugares correspondientes.
- Cuando el A.C. indica *Rei* los competidores se saludan.
- Comienza atacando AO y defendiendo AKA.
- Cuando el A.C. dice *Goshin Shobu, Kamae* el atacante se coloca en guardia mixta izquierda *Chudan Kamae*.
- Cuando el A.C. dice *Hajime* el atacante realiza el ataque que corresponda.
- Cuando el defensor termina su trabajo el A.C. indica *Yame* y los competidores vuelven a sus lugares de partida en posición *Yoi*.
- El AC solicitará la puntuación a los Árbitros Laterales.
- El AC puntuará la defensa realizada considerando esas puntuaciones.

Puntuación: Aplicación técnica correcta: Primer grupo.

- Taisabaki inicial ante los ataques, o Atemi preparatorio ante los agarres.
- Respuesta inmediata al ataque.
- Hacer abandonar al atacante, o finalizar con Atemi definitivo.
- Control de la seguridad de ambos durante toda la aplicación de técnicas.

Aplicación técnica correcta: Segundo grupo.

- Buena forma técnica.
- Aplicación vigorosa y veloz.
- Correcta actitud y Zanshin final.

Las realizaciones se puntúan:

- IPPON: 3 puntos cuando se han cumplido todas las condiciones de los 2 grupos.
- WAZA-ARI: 2 puntos cuando no se cumple alguna de las condiciones del 2º grupo.
- YUKO: 1 punto cuando no se cumplen varias de las condiciones del 2º grupo.
- TORIMASEN: sin puntos cuando no se cumple alguna de las condiciones del 1º grupo.

LISTA OFICIAL DE ATAQUES

Ataques permitidos por serie

Términos utilizados para la competición

1ª SERIE: Sable en Oblicuo SHUTO SHOMEN UCHI	
2ª SERIE : ATEMI	
1	Sable en Oblicuo
2	Puño indirecto percutante
3	Ataque de puño directo
4	Ataque de pie directo
5	Ataque de pie circular
3ª SERIE : AGARRES DE FRENTE (SHÔMEN DORI)	
1	Agarre por encima de los brazos
2	Agarre de dos manos al cuello
3	Agarre de solapa tirando
4	Agarre de solapa con ataque de puño circular exterior
5	Agarre por las mangas
4ª SERIE : AGARRES POR DETRÁS (USHIRO DORI)	
1	Abrazo por debajo de los brazos
2	Cuello con dos manos
3	Estrangulación con un brazo
4	Agarre del cuello empujando
5	Agarre de las dos mangas
5ª SERIE : ARMAS CUCHILLO O PALO CORTO / TANTO TAMBO	
1	Cuchillo de arriba abajo
2	Cuchillo de abajo arriba
3	Cuchillo en pique
4	Palo desde el interior
5	Palo desde el exterior

Penalizaciones: Todas las penalizaciones a Uke contarán como puntos a Tori.

CHUKOKU. Advertencia sin pérdida de puntos la 1ª.

- Por movimientos que hagan perder tiempo.
- Por salir fuera del Área de competición.

KEIKOKU. 1 punto de sanción.

- Por actuar sin cuidar la seguridad propia o del oponente.
- Por realizar Atemi con contacto excesivo, sin llegar a causar daño o limitar la capacidad del otro competidor.

HANSOKU CHUI: 2 puntos de sanción.

- Por repetir cualquier descuido de la seguridad suya o del oponente.
- Por repetir alguno acto ya sancionado con CHUKOKU o KEIKOKU.
- Por simular una lesión para provocar la sanción del oponente.
- Por desarreglar intencionadamente el Taijutsugi.*
- Por realizar Atemi sin contacto sobre zonas no permitidas si no llega a causar daño.
- Por excederse al presionar en las técnicas de luxación o en las técnicas de estrangulación.

HANSOKU: 4 puntos de sanción, descalificación y pérdida de todos los puntos obtenidos.

- Por realizar Atemi con excesivo contacto llegado a causar daño, o limitado la capacidad del otro competidor, o sobre el agarre para obligarle a soltar.
- Por realizar Atemi con contacto sobre zonas no permitidas sin llegar a causar daño: garganta, cara, cuello, testículos.
- Por realizar proyección, luxación o estrangulación con peligro físico propio o del oponente, como luxar la columna vertebral.
- Por realizar técnicas de dolor por presión, morder, tirar del pelo...
- Por hablar o provocar al oponente. Por no atender a las instrucciones del Árbitro.
- Por hacer señas, comentarios o gestos despectivos, él o cualquier miembro oficial de su equipo, competidor o entrenador.
- Si Uke realiza el ataque fuera de la distancia adecuada, o desvía la dirección de su ataque para alcanzar a Tori en su Tai-Sabaki.
- Si Uke realiza el agarre con demasiada presión, o no afloja el agarre después del Atemi preparatorio.
- Si Uke realiza cualquier oposición o maniobra que entorpezca la libre actuación de Tori, como dejarse caer, o tirarse al suelo, impidiendo la correcta realización de las técnicas. Se otorgará SAMBON a Tori, y Uke será descalificado y perderá todos sus puntos. Tori recibirá 3 puntos por cada ataque que falte.

SHIKAKU: Eliminación del torneo.

- Por realizar cualquier acto que perjudique la imagen, el prestigio o el honor del TAI JITSU.
- Por no obedecer las órdenes del Árbitro deliberadamente.
- Por realizar deliberadamente acciones peligrosas.
- Cuando un contendiente, o cualquier miembro oficial de su equipo, realicen acciones que violan las reglas del torneo.
- Cuando un contendiente, o cualquier miembro oficial de su equipo, actúen malintencionadamente, hayan causado o no lesión física.

Nadie puede protestar directamente los Árbitros por sus decisiones.

El representante oficial del equipo, inscrito como entrenador del contendiente, será la única persona que podrá hacer la protesta, que se realizará en un informe escrito dirigido al representante del Comité de Arbitraje.

La única excepción a esta norma es cuando la protesta concierne a un mal funcionamiento administrativo de un combate. Esto debe ser notificado al Jefe de Tatami inmediatamente después de ser detectado.

Comentario:

- Los competidores llevarán el pelo limpio, y las uñas de los pies y de las manos cortas y limpias. Las competidoras y los competidores que lleven el pelo largo, lo tendrán que sujetar con cinta o goma de modo y manera que no impida el agarre del otro competidor.
- No está permitido el uso de protecciones rígidas ni de ningún objeto duro o metálico como pinzas de pelo, piercings, etc.
- En la manga o en el pecho de la chaqueta los competidores podrán llevar un distintivo (escudo) de su club, autonomía o región. En la espalda podrá llevar su nombre, el de su club o el de su autonomía. Para llevar en la chaqueta o pantalón cualquier otro escudo, palabra o frase deberá solicitar autorización a la Comisión de Arbitraje antes de comenzar la competición. Cualquier competidor que no esté correctamente vestido en el momento de entrar al Área de Competición puede ser sancionado con la pérdida del combate.
- El uso de lentillas y de correctores bucales está permitido, pero el competidor asume los peligros de tal uso: pérdidas, rotura o lesiones.

Revisado Marzo 2014