



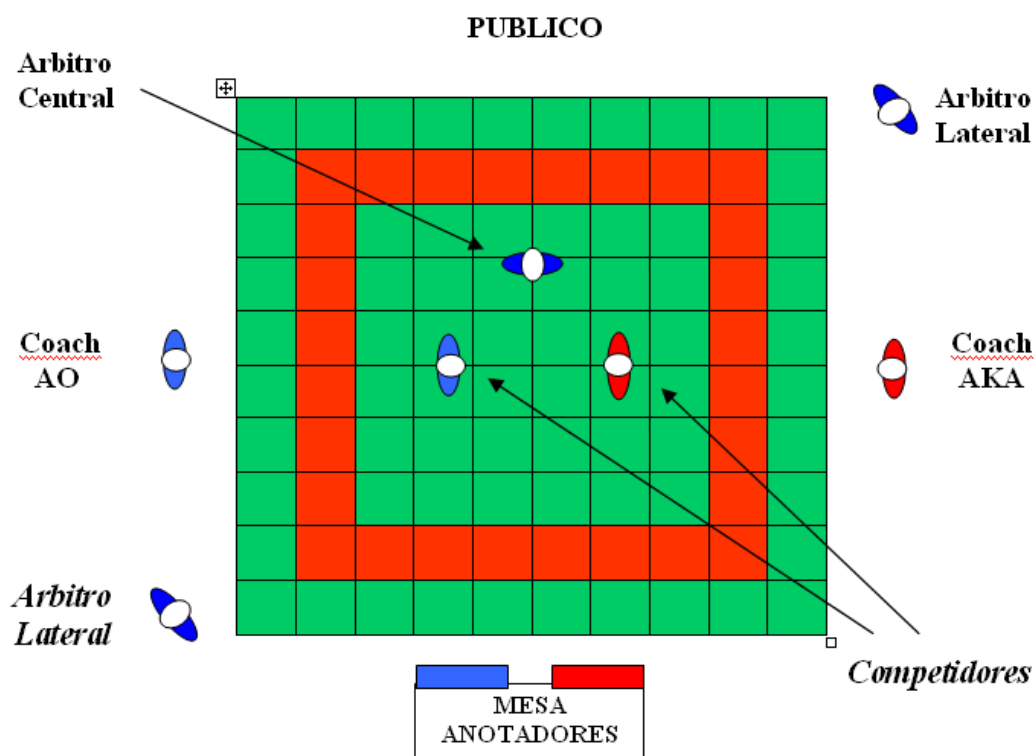
TAI-JITSU

KUMITE

Vestimenta Competidores:

- Taijutsugi blanco.
- Cinturón de color, Rojo (Aka) o Azul (Ao).
- Protección bucal.
- Protector Coquilla.
- Protector Pectoral para las féminas.
- Camiseta blanca las féminas.
- Los varones no llevan nada bajo la chaqueta.

Área de Competición



Desarrollo de la Competición, Fases:

- *En la Primera Fase realizan técnicas de Atemis.*
 - *Se deben realizar en las zonas del cuerpo permitidas, y con el debido control para evitar causar daño. Fuera de las zonas permitidas no puntúa, y sin el control adecuado penaliza.*
- *La Segunda Fase realizan proyecciones o barridos.*
 - *Comienza cuando alguno de los competidores coge al otro.*
 - En la Fase de Agarres intentarán derribarse.*
- *La Tercera Fase realizan estrangulaciones y luxaciones.*
 - *Comienza cuando uno de los competidores derriba al otro. En esta Fase de Suelo buscarán hacer abandonar al oponente luxado o estrangulando.*

Puntuación: Aplicación técnica correcta.

ATEMI, vale 1 punto, YUKO, si tiene:

- *Buena forma.*
- *Correcta actitud.*
- *Aplicación vigorosa y veloz.*
- *Momento apropiado.*
- *Distancia correcta.*
- *Kiai.*
- *Realización sobre zona permitida.*

ATEMI, Zonas Puntuables:

- *Cabeza, sin contacto o contacto leve.*
- *Cara, sin contacto o contacto leve.*
- *Cuello, sin contacto o contacto leve.* ***La garganta está prohibida.***
- *Abdomen, con contacto moderado.*
- *Pecho, con contacto moderado.*
- *Espalda, con contacto moderado.* ***Los hombros no puntúan.***

PROYECCIÓN o derribo, vale 2 puntos, WAZA-ARI, si cumple:

- 1 - Correcta realización de la técnica.*
 - 2 - Elevar los pies del contrario si es proyección hacia delante.*
 - 3 - Conseguir que el oponente caiga sobre la espalda o de costado.*
- *Ejecutar la técnica controlando que no haya peligro en la caída.*

Si la Proyección carece parcialmente de alguno de los 3 primeros requisitos la técnica solo recibirá 1 punto, YUKO.

Si la técnica de Proyección carece de control no puntuará, y el competidor realizador puede ser sancionado.

CONTROLES: Luxaciones y Estrangulaciones.

Estas técnicas tienen como objetivo forzar al abandono de oponente, KIKEN.

- *Las luxaciones pueden realizarse en:*
 - *Muñecas, Codos, Hombros y Tobillos*
- *Las estrangulaciones no se pueden realizar con las manos directamente.*

Desarrollo de la Competición:

- *Por sorteo se determinan las posiciones AO y AKA.*
- *Los competidores entran al Tatami saludando cuando lo indica el A.C., y luego se colocan en sus lugares correspondientes.*
- *Cuando el A.C. indica Otogani Rei los competidores se saludan.*
- *El combate comienza cuando el árbitro dice Hayime.*
- *El combate se detiene cuando el A.C. dice Yame, los dos competidores volverán a sus lugares iniciales.*
- *La duración del combate será de 2 minutos. (Pi – Pi – Pi)*
- *Se avisa cuando faltan 30 segundos para terminar. (Pi)*
- *El tiempo de combate en el suelo es de máximo 15 segundos, que el A.C. puede prolongar para terminar una técnica. (Tilin)*
- *El A.C. indica SONOMAMA para que los competidores se detengan sin moverse, sin perder su situación, sin soltar los agarres, para verificar cualquier circunstancia inadecuada. Continuaran con la orden YOSHI.*
- *Si durante el desarrollo del combate un competidor se lesiona el A.C. dará la orden de parar –YAME-, y decidirá si avisar al Médico. Si el competidor debe abandonar el Tatami le acompañara el A.L. El oponente irá a su posición de inicio, y esperara.*
- *Las técnicas realizadas después de otra puntuada al oponente carecen de valor.*
- *No está permitido realizar ATEMI si alguno de los contendientes esta agarrado al otro.*
- *No está permitido realiza Atemi sobre el oponente caído en el suelo. Solo inmediatamente después de derribarlo de barrido sin estar agarrados.*
- *En la segunda fase no se puede colocar el tronco muy inclinado, intentando evitar los derribos o proyecciones.*
- *No está permitido empujar directamente la cara del oponente.*

LA VICTORIA SE ALCANZA POR:

- *Por abandono del oponente: KIKEN.*
- *Por ser el primero en conseguir 6 puntos.*
- *Por tener más puntos al terminar el tiempo.*
- *Por descalificación del contrario: HANSOKU.*
- *Si continua el empate se considera vencedor por decisión de los 3 Árbitros: HANTEI, valorando: actitud, técnica, táctica, combatividad y fuerza.*

PENALIZACIONES.

CHUKOKU. Advertencia sin pérdida de puntos la 1ª

- *Por salir fuera del Área de competición: JOGAI.*
- *Por actuar sin cuidar la seguridad propia o del oponente: MUBOBI.*
- *Por realizar cualquier contacto prohibido, ATENAI, siempre que sea fortuito, sin intención y sin causar daño.*
- *Por movimientos que hagan perder tiempo.*

KEIKOKU. 1 punto de sanción.

- *Por repetir alguno acto ya avisado con CHUKOKU.*
- *Por realizar Atemi con contacto excesivo, sin llegar a causar daño o limitar la capacidad del otro competidor.*
- *Por realizar técnica de Atemi estando agarrado.*
- *Por realizar Atemi repetidamente sobre zonas no puntuables.*

- *Por movimientos que hagan perder tiempo intencionadamente.*
- *Una vez agarrados por no realizar ataques.*
- *Una vez agarrados por flexionar mucho el cuerpo (45 grados).*
- *Intentar estrangular, o luxar, estando de pie al oponente en el suelo.*
- *En la fase de suelo por empujar la cara del adversario.*
- *Por no atender las órdenes del Árbitro.*

HANSOKU CHUI: 2 puntos de sanción.

- *Por repetir alguno acto ya sancionado con KEIKOKU.*
- *Por realizar Atemi en zona puntuable pero con excesivo contacto.*
- *Por realizar Atemis a la cara con la mano abierta.*
- *Por realizar Atemis al oponente caído en el suelo, si no es inmediatamente después de derribarlo.*
- *Por realizar Atemi con contacto sobre zonas no permitidas sin llegar a causar daño: garganta, cara, cuello, testículos, o sobre los agarres del contrario.*
- *Lanzar Atemis desde el suelo.*
- *Por desarreglar intencionadamente el Taijutsogi.*
- *Por tirarse al suelo impidiendo la correcta realización de una técnica.*
- *Por realizar proyecciones peligrosas sin el debido control.*
- *Por excederse al presionar en las técnicas de luxación o en las técnicas de estrangulación.*
- *Por simular una lesión para provocar la sanción del oponente.*

HANSOKU: 4 puntos de sanción y descalificación.

- *Por repetir alguno acto ya sancionado con HANSOKU CHUI.*
- *Por realizar Atemi con excesivo contacto intencionadamente y llegado a causar daño o limitado la capacidad del otro competidor.*
- *Por realizar Atemi con excesivo contacto a la cabeza o cuello.*
- *Por realizar Atemi con excesivo contacto a zonas no puntuables.*
- *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 las órdenes del Árbitro intencionadamente.*
- *Por hacer señas, comentarios o gestos despectivos, él o cualquier miembro oficial de su equipo, competidor o entrenador.*

SHIKAKU: Eliminación del torneo.

- *Por repetir alguno acto ya sancionado con HANSOKU.*
- *Por realizar cualquier acto que perjudique la imagen, el prestigio o el honor del TAI JITSU.*
- *Por excitarse en exceso.*
- *Por realizar deliberadamente acciones peligrosas.*
- *Cuando un contendiente intente entrar al Tatami cuando no debe.*
- *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.*

Protestas:

- *Nadie puede protestar personalmente a los Árbitros por sus decisiones.*
- *El representante oficial del equipo, inscrito como entrenador del contendiente, será la única persona que podrá hacer la protesta.*
- *La protesta se realizará en un informe escrito dirigido al representante del Comité de Arbitraje.*
- *La única excepción es cuando la protesta concierne a un mal funcionamiento administrativo. 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.

Revisado Marzo 2014