

F.K.C.V. y D.A.

TAI-JITSU

**REGLAMENTO DE
COMPETICIÓN**

KUMITE

INFANTIL Y CADETE

Francisco José Gómez Serrano
Seleccionador Autonómico de Tai-jitsu
Federación de Kárate Comunidad
Valenciana y D. Asociados.

INDICE.

1° .- SUELO Y ÁREA DE COMPETICIÓN.	Pag. 3
2° .- VESTIMENTA, EQUIPAJE Y PROTECCIONES.	Pag. 3
3° .- EQUIPO DE ARBITROS Y CRONOMETRADORES.	Pag. 4
4° .- TIEMPO DEL COMBATE Y PUNTUACIÓN.	Pag. 5
5° .- PENALIZACIONES Y ACTOS PROHIBIDOS.	Pag. 6
6° .- ORGANIZACIÓN Y MARCADORES.	Pag. 8
7° .- COMENTARIOS Y DECISIÓN.	Pag. 8
8° .- COACH Y ENTRENADORES.	Pag. 9
9° .- CATEGORIAS Y COMPETICIÓN POR EQUIPOS.	Pag. 9
10°.- GESTOS ARBITRALES.	Pag. 10
11°.- SITUACIÓN MESA CENTRAL Y PLANO TATAMI.	Pag. 12
12°.- HOJAS DE PUNTUACIÓN Y RESULTADOS.	Pag. 13

1°.- SUELO Y AREA DE COMPETICIÓN.

La superficie deberá ser lisa y plana, con un grosor mínimo de tres centímetros y de tipo tatami o similar.

El área de competición será un cuadrado de 8 por 8 metros, rodeada de otra de diferente color de 1 metro, mas una de seguridad de 1 a 2 metros del mismo color que la central.

Fig. 1.

2°.- VESTIMENTA, EQUIPAJES Y PROTECCIONES.

Los competidores deberán ir equipados con karategi o taijutsogi, limpio y en perfecto estado, con mangas hasta la muñeca y camales hasta el tobillo, lo suficientemente holgados para que el otro competidor pueda coger y sujetar.

La chaqueta deberá ir anudada por el cinturón de su color, rojo AKA y azul AO, con un sobrante desde el nudo de 15 cm. mínimo. Y el faldón por debajo del cinturón que cubra hasta las caderas.

Todos los competidores deberán llevar protector bucal y coquilla, y las competidoras además de peto o protector pectoral, llevaran camiseta blanca debajo del taijutsogi.

Los competidores que lleven el pelo largo, lo tendrán que sujetar con cinta o goma de manera que no impida el agarre del otro.

No está permitido ningún objeto duro o metálico como pinzas de pelo, piercins, etc. Las uñas de pies y manos deberán llevarlas cortas y limpias.

Las guantillas rojas o azules, según su cinturón, deberán ser las homologadas por la R.F.E.K., al igual que las botas y espinilleras.

Las rodilleras, coderas o de antebrazo serán optativas pero no obligatorias, al igual que las gafas especiales y cualquier otro tipo de protección o vendaje.

Cuando la mesa nombre a los competidores preparados, éstos deberán estar equipados con todas las protecciones puestas y listos para empezar.

En la chaqueta podrán llevar el distintivo o escudo de su club, en la manga o en el pecho. Así como el de su autonomía o región en la espalda.

3

3º.- EQUIPO DE ARBITROS Y CRONOMETRADORES.

El uniforme de los árbitros será el oficial de la R.F.E.K., con el distintivo de su grupo, asociación, federación autonómica, nacional o país que represente, en el pecho de la chaqueta, en la parte izquierda.

El equipo arbitral estará compuesto por un arbitro central, dos laterales y un arbitro de mesa, con dos oficiales de organización o cronometradores por mesa. Uno de ellos llevará el tiempo de combate y de OSAEKOMI, el otro el marcador, banderines y anotaciones.

El arbitro central y los dos laterales, deberán llevar brazaletes o banderines rojo y azul, para dar puntuaciones.

En la mesa además de marcadores para rojo y azul, habrá dos cronómetros, banderín para el OSEAKOMI y otro de diferente color para señalar YAME, un timbre o silbato para avisar al arbitro central y el material de anotación.

4º.- TIEMPO DEL COMBATE Y PUNTUACIÓN.

El combate tendrá una duración máxima de tres minutos para las finales y competiciones por equipos. Para el resto de combates de clasificación y eliminatorios será de dos minutos. Cuando falten 30 segundos para el final del combate, la mesa avisará con tres señales acusticas o pitidos.

Ganará el primer competidor que consiga SEIS PUNTOS, un SANPON o el que más puntos tenga al finalizar el tiempo del combate.

En caso de empate a puntos al finalizar el tiempo de combate, ganará el competidor que mas puntos de NIPON tenga. Si continúan empatados, ganará el que menos sanciones tenga.

Si siguen empatados, el combate se prolongará un minuto más ENCHO-SEN, ganando el combate antes de este tiempo, el primer competidor que puntúe.

Cuando continúe el empate, el A.C. pedirá HANTEI o decisión, para que los tres árbitros levanten a la vez el banderín del ganador, otorgando así por mayoría el vencedor del combate.

Durante el combate, podrá entrar el médico para atender a un competidor, un tiempo máximo de 10 minutos, las veces que sean necesarias, sin exceder en total de este tiempo. En caso que un competidor necesite mas tiempo, no podrá seguir la competición, decidiendo el equipo arbitral, el resultado del combate.

4

IPON (1 PUNTO):

ATEMI de puño o pierna que conecte con la zona puntuable y reúna los criterios de correcta ejecución. Posición equilibrada, controlada potencia y precisión.

La zona puntuable será desde el cuello de la chaqueta hasta el cinturón, tanto frontal como a la espalda, excluyendo todo el brazo y el hombro.

PROYECCIÓN controlada, incluyendo barridos, que no reúnan uno de los tres criterios para que sean de dos puntos o NIPON.

INMOVILIZACIÓN que mantenga al otro competidor boca arriba o boca abajo inmóvil, durante quince segundos.

La inmovilización u OSAEKOMI, la determinará el arbitro central A.C., cuando un competidor consiga mantener al otro controlado en el suelo, tanto boca arriba como boca abajo, indicándolo a la mesa, extendiendo el brazo del color correspondiente y manteniendolo extendido el tiempo que dure la inmovilización.

NIPON (2 PUNTOS):

PROYECCIÓN que reúna los criterios de correcta ejecución. Que caiga al menos sobre la mitad de su espalda, que levante ambos pies del tatami, y con la debida sujeción que garantice la seguridad de ambos.

Los barridos y proyecciones en los que no exista agarre, solo valdrán IPON de un punto.

PROYECCIÓN de un punto o IPON, que sea finalizada con ATEMI simultaneo al derribo.

SANPON (6 PUNTOS Y GANADOR).

Podrá ganar el combate por SANPON, el competidor que consiga en la misma acción continuada conectar ATEMI, proyección de dos puntos NIPON, e inmovilización OSAEKOMI de 15 segundos. Todo en la misma acción y de una forma continuada.

También ganará el combate antes del tiempo, el competidor que consiga seis puntos, bien sean de IPON o de NIPON.

En caso que un competidor o su entrenador, decidan abandonar el combate, el otro ganará por SEIS PUNTOS. Tenga los puntos que tenga en el momento del abandono.

5

5°.- PENALIZACIONES Y ACTOS PROHIBIDOS.-

CHUKOKU O ADVERTENCIA:

Lo dará el A.C., la primera vez que un competidor saque voluntariamente al menos un pié, de la zona de 1 metro que delimita el área de competición. Siempre y cuando no haya sido empujado.

Cuando un competidor saque fuera del área al otro, empujando o arrastrando sin intención de realizar ninguna técnica, tanto en suelo como en pié.

Cuando un competidor desarregle su cinturón, taijutsogi o protecciones de pies o manos voluntariamente, para perder tiempo.

Cuando un competidor no atienda las instrucciones del arbitro.

Una vez conseguido el KUMIKATA o agarre, cuando un competidor demuestre pasividad y esté mas de 5 segundos sin realizar ninguna acción de ataque o permanezca en posición defensiva constante.

A la siguiente acción de CHUKOKU por el mismo motivo, se dará directamente KEIKOKU.

KEIKOKU O SANCION DE 1 PUNTO:

Lo dará el A.C., cuando un competidor realice por segunda vez una acción de CHUKOKU, de la misma índole.

Cuando un competidor marque ATEMI, aunque sea sin tocar, en el cuello o en la cabeza del otro.

Cuando un competidor golpee cualquier parte del cuerpo del otro, que no sea la zona puntuable, o sea pecho y espalda. Incluyendo brazos y hombros repetidamente.

Cuando un competidor marque ATEMI o golpee, una vez ya cogidos o en KUMIKATA.

Cuando un competidor proyecte al otro sin el debido control o sujetando incorrectamente.

Cuando un competidor caiga encima del otro al realizar una proyección, aunque no sea una proyección en MAKI-KOMI.

6

HANSOKU O SANCION DE 2 PUNTOS:

Lo dará el A.C., cuando un competidor realice por segunda vez una acción de KEIKOKU, sea del tipo que sea.

Cuando un competidor golpee con contundencia y sin control al otro en brazos o piernas, o en cualquier otra parte del cuerpo que no sea la puntuable.

Cuando un competidor golpee en el cuello o en la cabeza del otro, aunque sea sin contundencia.

En cualquier caso de proyección en MAKI-KOMI, o proyección intencionada con caída encima del otro.

Cuando proyecte hacia fuera del área de competición una vez pisada el área de seguridad por cualquiera de los dos

En cualquier caso de proyección peligrosa o proyección de SUTEMI, que ponga en riesgo la seguridad del otro o la suya propia.

Cuando un competidor o su entrenador, realice alguna acción o gesto incorrecto o inapropiado en contra del espíritu y la ética de nuestro arte marcial.

Cuando un competidor demuestre o haga gesto de desprecio o injurie a cualquier arbitro, miembro de la mesa u otro competidor o entrenador.

HANSOKU-MAKE : PERDIDA DEL COMBATE O SANCION DE 3 PUNTOS:

Lo dará el A.C., cuando un competidor que ya tenga una sanción de HANSOKU, incurra en otra sanción, aunque ésta sea de KEIKOKU.

La primera vez que un competidor golpee intencionadamente y con contundencia al otro en la cara o en el cuello.

Cuando un competidor lesione o impida continuar el combate al otro, como consecuencia de un golpe o proyección sin el debido control.

Cuando un competidor o su entrenador, insulte o injurie de forma directa y voluntaria a los árbitros, miembros de la mesa y organización o a cualquier miembro del otro equipo o competidor.

SHIKAKU: DESCALIFICACIÓN Y EXPULSIÓN DEL CAMPEONATO.

Lo dará el A.C., previa consulta con los arbitros laterales, en cualquier situación que lo crean oportuno.

6º.- ORGANIZACIÓN Y MARCADORES.

El comité de organización estará compuesto por un director de organización y un jefe de árbitros. En caso de ser necesario, habrá también un árbitro superior para cada zona de competición, coordinados todos ellos con el jefe de árbitros.

El equipo médico o de primeros auxilios, estará compuesto al menos por un médico o A.T.S. y un ayudante auxiliar. Lo idóneo sería uno por zona de competición.

Los organizadores de una competición de KUMITE o cualquier otra modalidad de las existentes en Tai-jitsu, deberán disponer de una mesa central y una mesa por tatami, lo más cerca posible de la mesa central.

Cada mesa de zona, deberá disponer de dos marcadores ROJO Y AZUL, que tengan también apartado de sanciones a ser posible en un color que diferencie sanciones de puntuaciones.

Deberá disponer a su vez de dos cronómetros, uno para el tiempo real y otro para el tiempo de OSAEKOMI, que podrá usarse también para el tiempo del médico.

Hojas de competición, material de escritorio y un silbato o señal acústica para avisar al A.C. de la conclusión del tiempo o cualquier otro aviso.

Un banderín para señalar que está en marcha el tiempo del combate y otro de diferente color para señalar que está en tiempo de médico alguno de los dos competidores.

Cuando el carácter de la competición o el recinto deportivo lo requieran, se podrá utilizar equipo de megafonía, instalándose éste en la mesa central.

7º.- COMENTARIOS Y DECISION.

Cualquier árbitro, tanto lateral como el A.C., podrá llamar a los otros árbitros cuando lo crean oportuno, levantándose y cruzando sus banderines al frente a la altura del pecho, en el caso de los laterales, o diciéndolo a la mesa en caso del A.C., para hacer cualquier comentario o decisión sobre el combate.

En caso de sanción máxima HANSOKU-MAKE, es aconsejable, aunque sea por acumulación de sanciones, que el A.C. llame a los laterales para comunicarles la sanción, antes de anunciarla.

8

8º.- COACH Y ENTRENADORES.

Cada competidor o equipo de competidores, podrá tener un coach o entrenador, situado al borde del área de competición (donde el comité de organización estime oportuno), desde donde podrá dirigir o aconsejar a sus competidores durante el combate.

El comité de organización deberá facilitar a los entrenadores y coaches un distintivo o acreditación que les autorice a estar al borde de la zona de competición.

El coach o entrenador no podrá hablar con los árbitros laterales. Solo lo hará con el A.C., en caso de aclaración de alguna decisión o para consultar alguna puntuación.

También podrá dirigirse al A.C., para comunicar abandono o para pedir tiempo de médico o reajuste de alguna de las protecciones.

El coach o entrenador deberá avisar al A.C. cuando alguno de sus competidores, tenga problemas de audición o cualquier otro tipo, que le impida la comunicación con el A.C. Así como el uso de cualquier tipo de protección especial, que pueda llevar su o sus competidores.

9º.- CATEGORIAS Y COMPETICIÓN POR EQUIPOS.

Los pesos y categorías oficiales podrán ser los siguientes. Pero podrán ser modificados o unificados según el criterio del comité organizador, a las exigencias del tipo de competición o campeonato que se desarrolle y/o competidores inscritos en cada categoría.

INFANTIL MASCULINO:

-30 Kg. , -36 Kg. , -42 Kg. , -48 Kg. , -55 Kg. y +55 Kg.

INFANTIL FEMENINO:

-26 Kg. , -32 Kg. , -39 Kg. , - 46 Kg. y +46 Kg.

CADETE MASCULINO:

-35 Kg. , -45 Kg. , -55 Kg. , -65 Kg. , -75 Kg. y +75 Kg.

CADETE FEMENINO:

-30 Kg. , -38 Kg. , -56 Kg. , -64 Kg. y +64 Kg.

9

Los equipos estarán formados por un mínimo de tres y un máximo de cinco competidores, de pesos repartidos entre los oficiales de su categoría. No pudiendo haber dos competidores en el mismo equipo por encima del peso máximo de su categoría.

También podrán realizarse competiciones por equipos mixtos, con al menos uno de sus componentes del sexo opuesto.

En las competiciones por equipos, ganará el equipo que más número de victorias individuales consiga.

En caso de empate (solo en las de equipos de cuatro componentes), lo hará el equipo que sume más puntos totales, sumando solo los conseguidos en combates ganados.

Si continúa el empate, el A.C. pedirá decisión o HANTEI a los laterales y se dará vencedor al equipo que se decida.

10°.- GESTOS ARBITRALES.

Al principio de la competición, el A.C. y los árbitros laterales saludarán al entrar en la zona de competición y también entre ellos, antes de ocupar su posición durante el combate.

El A.C. llamará a los competidores al centro de la zona de competición y dirá señalando a ambos AKA y AO, OTOGANI REI, para que se saluden entre ellos, a continuación dirá HA JIME, en voz alta y hacia la mesa para dar comienzo al tiempo de combate.

Tanto el A.C. como los laterales, mantendrán levantados el banderín o brazalete del color correspondiente al dar sus puntuaciones, el tiempo suficiente para que estas sean vistas y anotadas.

El punto de IPON, lo señalarán los árbitros levantando el banderín o brazalete del color del competidor que lo consiga, con el brazo extendido en vertical y por encima de su hombro.

El punto de dos NIPON, lo señalarán los árbitros levantando el banderín o brazalete, extendiendo el brazo en horizontal, a la altura de su hombro.

El punto de seis SANPON y ganador del combate, lo señalarán los árbitros laterales igual que el de IPON, pero levantándose de su silla y poniéndose en pie. El A.C. Lo hará el de IPON, pero girando en banderín o brazalete una vez extendido.

Los árbitros laterales podrán llamar la atención del A.C., moviendo y cruzando los banderines al frente, cuando quieran hablar o aclarar cualquier situación del combate. Si éste no hace caso, lo harán de la misma forma pero levantándose de su silla.

10

10°.- GESTOS ARBITRALES, ESQUEMA Y DIBUJOS.

11°.- SITUACION MESA CENTRAL Y PLANO DE TATAMIS.

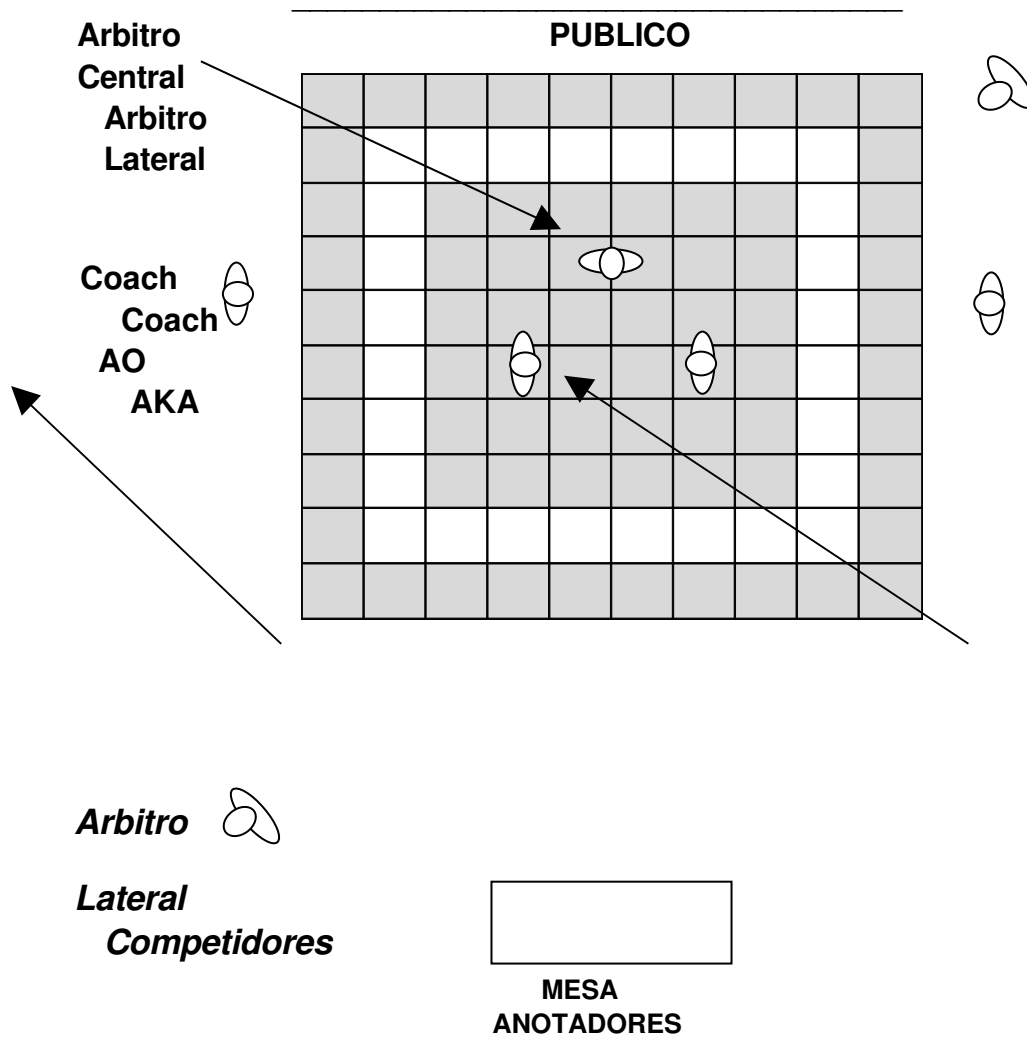
12°.- HOJAS DE PUNTUACION Y RESULTADOS.

-

11. EL ÁREA DE COMPETICIÓN

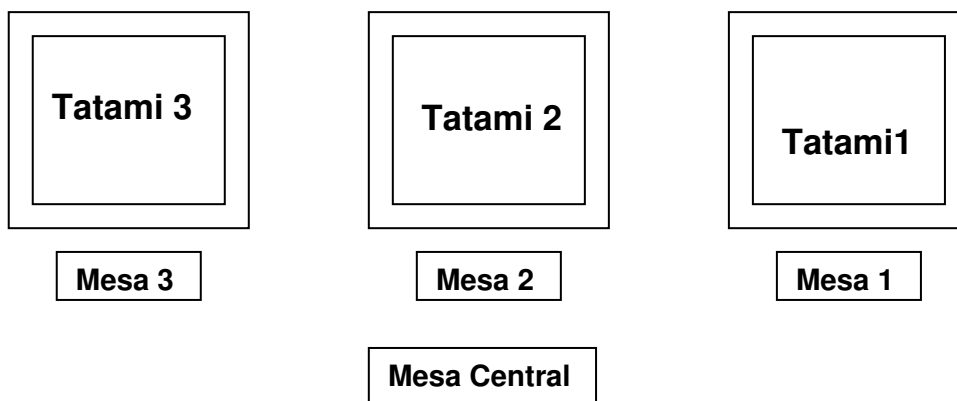
El Área de Competición será un cuadrado de 8 metros de lado, medidos desde el exterior. Estará formado por tatami (colchonetas) que en total deberá medir 10 metros de lado, con el fin de incluir un área de seguridad de 1 metro.

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



Quando se dispone de varios Tatami se añadirá una Mesa Central:





TAI JITSU - TERMINOLOGÍA

Kumite Infantil / Cadetes

TERMINO	SIGNIFICADO	ACCIÓN de ARBITRO
HAYIME	Comienzo, o continuación, del combate.	Retrocede a Zenkutsu Dachi, extiende las palmas de las manos hacia el pecho de los competidores y las junta.
YAME	Parar. Interrupción o fin del combate.	Se adelanta a Zenkutsu Dachi, y corta con la mano en Shuto descendente. Se para el cronometro.
MOTO NO ICHI	Posición inicial.	Competidores y Árbitros se colocan en su punto de partida.
IPPON	Técnica de 1 punto.	Los Árbitros levantan en vertical el brazo del color correspondiente al competidor.
NIPPON	Técnica de 2 puntos.	Los Árbitros levantan horizontalmente el brazo del color del competidor.
SAMPON	Técnica de 3 puntos.	Los Árbitros se ponen en pie y levantan en vertical el brazo del color correspondiente al competidor.
KIKEN	Victoria por abandono.	Señala con el índice de la mano la línea del competidor que abandona.
ENCHO SEN	Prolongación del combate por empate.	Prolongación de 1 minuto.
HANTEI	Decisión.	Los 3 Árbitros levantan simultáneamente el brazo del color que consideran el ganador.
AI-UCHI	Técnicas simultáneas, no	Puños enfrentados delante del vientre.

	puntúan.	
Aka – Ao NO KACHI	Rojo – Azul GANADOR.	Señala al ganador colocando la palma de la mano hacia arriba
CHUKOKU	Advertencia.	Levanta el brazo con el dedo índice arriba
KEIKOKU	Sanción, 1 punto.	Con el índice señala los pies del sancionado.
HANSOKU	Sanción, 2 puntos.	Con el índice señala el vientre del sancionado.
HANSOKU MAKE	Sanción, 3 puntos, y pérdida del combate.	Con el índice señala la cara del sancionado.
SHIKAKU	Eliminación del torneo.	Con el índice señala la cara del sancionado y después hacia el exterior del área de combate.
OSAEKOMI	Tiempo de Inmovilización, si llega a 15 segundos = IPON	
SONOMAMA	¡No se muevan!, parada momentánea del combate.	
YOSHI	Reiniciar el combate.	
SHUGO	Llamada a los árbitros para consultar.	El Árbitro central señala a los Árbitros laterales y levanta los brazos paralelos.
	Comentario al Arbitro Central	El Arbitro Lateral se mantendrá en pie con los brazos, o banderines, cruzados delante del pecho.
JOGAI	Salidas repetidas del área de combate. 1º Advertencia, 2º Keikoku.	
MUBOBI	Acto peligroso. 1º Advertencia, 2º Hansoku.	
ATENAI	Contactos Prohibidos.	

GESTOS DEL ÁRBITRO CENTRAL Y LATERALES PARA OTORGAR PUNTOS

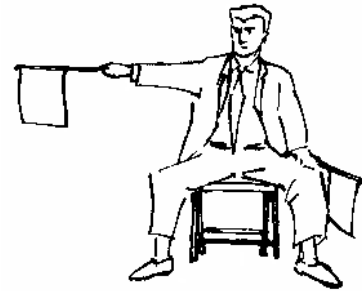
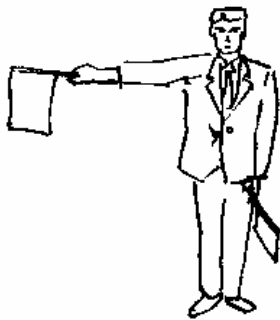
ARBITRO CENTRAL
LATERALES



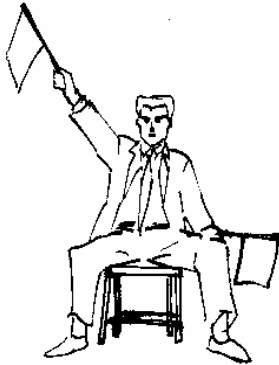
ARBITROS



SANPON : 3 Puntos



NIPON : 2 Puntos



IPPON : 1 Punto

PENALIZACIONES

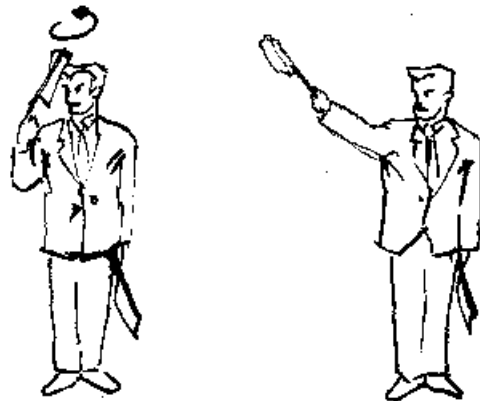
KEIKOKU
1 Punto de penalización



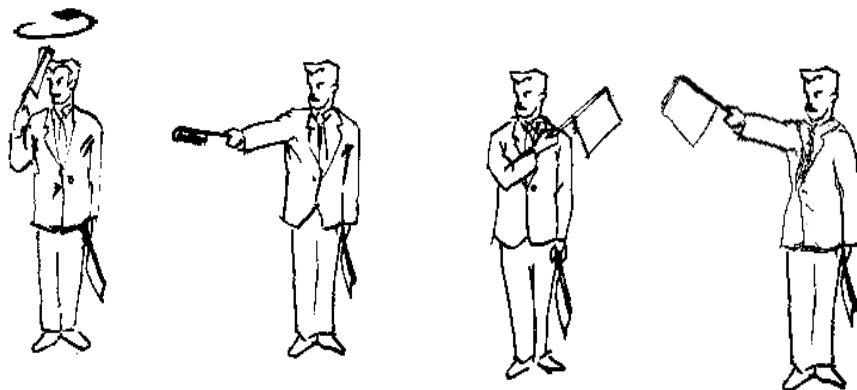
HANSOKU
2 Puntos de penalización



HANSOKU MAKE
3 Puntos de penalización



SHIKAKU
Descalificación



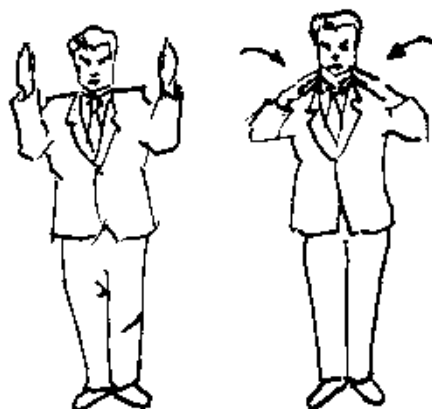
EL SALUDO

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



« **SHOMEN NI REI** »

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



« **OTAGANI REI** »

Sólo los competidores se saludan

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

« **OTAGANI REI** »

« **SHOMEN NI REI** »