

## REGLAS DE LA COMPETICIÓN OSAKA 2001

**Esto es una guía rápida de las reglas básicas de la competición. Se han usado las reglas de Osaka 2001 y las referencias del libro de Scott Allbright (p. ej. gráfico pag 3). En caso de duda consultar las reglas de la competición en su versión original (17 páginas).**

### 1. CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DEL ENCUENTRO

**DURACIÓN:** dos tiempos de 1 minuto 30 segundos cada uno con intercambio de tanto.

**ARBITRAJE:** un árbitro y dos jueces de silla en las esquinas.

**IDENTIFICACIÓN DE LOS CONTENDIENTES:** cinturón rojo ("*Aka*") o blanco ("*Shiro*") para diferenciar a los contendientes.

### 2. MANERAS ADECUADAS DE ETIQUETA PARA EL ENCUENTRO

A la orden del arbitro:

"Seiretsu" ambos contendientes avanzan a las marcas

"Shomen ni rei" se saluda con inclinación de 45º al lado principal

"Otagai ni rei" se saludan ambos contendientes (15-30º)

Se vuelve al sitio de espera mientras los jueces se saludan

El secretario de la mesa anotadora llama a cada contendiente : "*Aka* (Rojo), García" se responde "*Hai*" (Si), "*Shiro* (blanco), Tanaka" ... "*Hai*"

Entonces permanecen los contendientes fuera del tatami mirándose. Sin esperar orden se saludan. Ambos avanzan a sus marcas en el tatami y se saludan de nuevo sin esperar orden (este saludo sin orden se llama "Sogo ni rei"). El árbitro se gira hacia Rojo ("*Aka*") y le da el *tanto*. Este lo recibe con dos manos.

El árbitro comanda "*Hajime*" (empezar)

Si el árbitro dice "*Matte*" (para) se vuelve inmediatamente a la marca y se espera la siguiente orden.

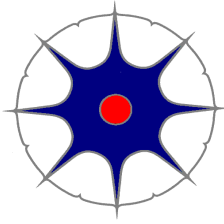
El árbitro dice "*Yame*" (alto) cuando termina la primera parte del encuentro.

Entonces dice "*Tanto kotai*" entonces Rojo ("*Aka*") le da el *tanto* con dos manos y colocadas en las partes exteriores. Blanco ("*Shiro*") lo recibe con dos manos y cogiéndolo por el centro.

Cuando dice "*Hajime*" se ordena el inicio de la segunda parte.

LA orden "*Yame. Soremade*" (Alto. Final del encuentro) implica el final del encuentro. (Recuerda que el final lo marca la orden del árbitro y no la campana que le avisa)

El árbitro dice "*Hantei*" para el anuncio del resultado que puede ser: "*Aka*" (rojo), "*Shiro*" (blanco) o "*Hikiwake*" (empate)



## REGLAS DE LA COMPETICIÓN OSAKA 2001

Se espera que te sientes en seiza (cara a cara) cuando tu oponente o tu os ajustáis la chaqueta/cinturón o cuando hay una lesión y tienes que esperar atención médica (te sientas de espalda al oponente) o esperas que asistan a tu oponente (te sientas cara a él).

La etiqueta para el encuentro por equipos es similar con algunos ajustes al principio y al final por la presencia de todo el equipo alineado frente a frente.

### 3. OTRAS ORDENES GENERALES DEL ARBITRO O JUECES DE SILLA

- *FUJUBUN* NO EFECTIVO
- *MUKO* ILEGAL POR NO SER UNA TÉCNICA DE LAS 17
- *MIMENAI* PUNTO CIEGO
- *GOGI* LLAMADA PARA CONFERENCIA
- *DOGINAOSHI* AJUSTARSE EL TRAJE

### 4. PUNTUACIONES Y RESTRICCIONES

PUNTUACIÓN. Se puntúa en función de tres niveles de éxito:

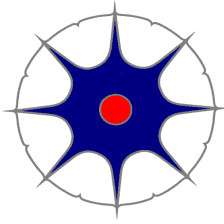
1. *YUKO*: significa literalmente "efectivo", se concede 1 punto. Desequilibrio momentáneo de *Tanto* que debe recuperarlo
2. *WAZA ARI*: "hay técnica", 2 puntos. Se ha aplicado una técnica que se puede reconocer entre las 17 de randori.
3. *IPPON*: "punto completo", 4 puntos. Concedido para ejecuciones perfectas de técnica (lanzamiento o control)

ACCIONES VÁLIDAS EN EL ENCUENTRO:

- *Toshu*: aplicación de una de las 17 técnicas de randori no kata.
- *Tanto*: aplicación de kaeashi waza (contra técnica). Aplicación de atemi waza con cualquier brazo cuando es agarrado con las dos manos de *Toshu* el brazo con *tanto*. Aplicación de atemi waza sólo con el brazo sin *Tanto* cuando este es el brazo atacado con las dos manos de *Toshu*.

FORMA CORRECTA DE ATAQUE DE TANTO: se dirige a la zona entre las axilas y el cinturón todo alrededor del cuerpo (frente, lados y atrás). Se exige que el ataque que implique:

- Desplazamiento de ambos pies, espalda recta y equilibrio corporal



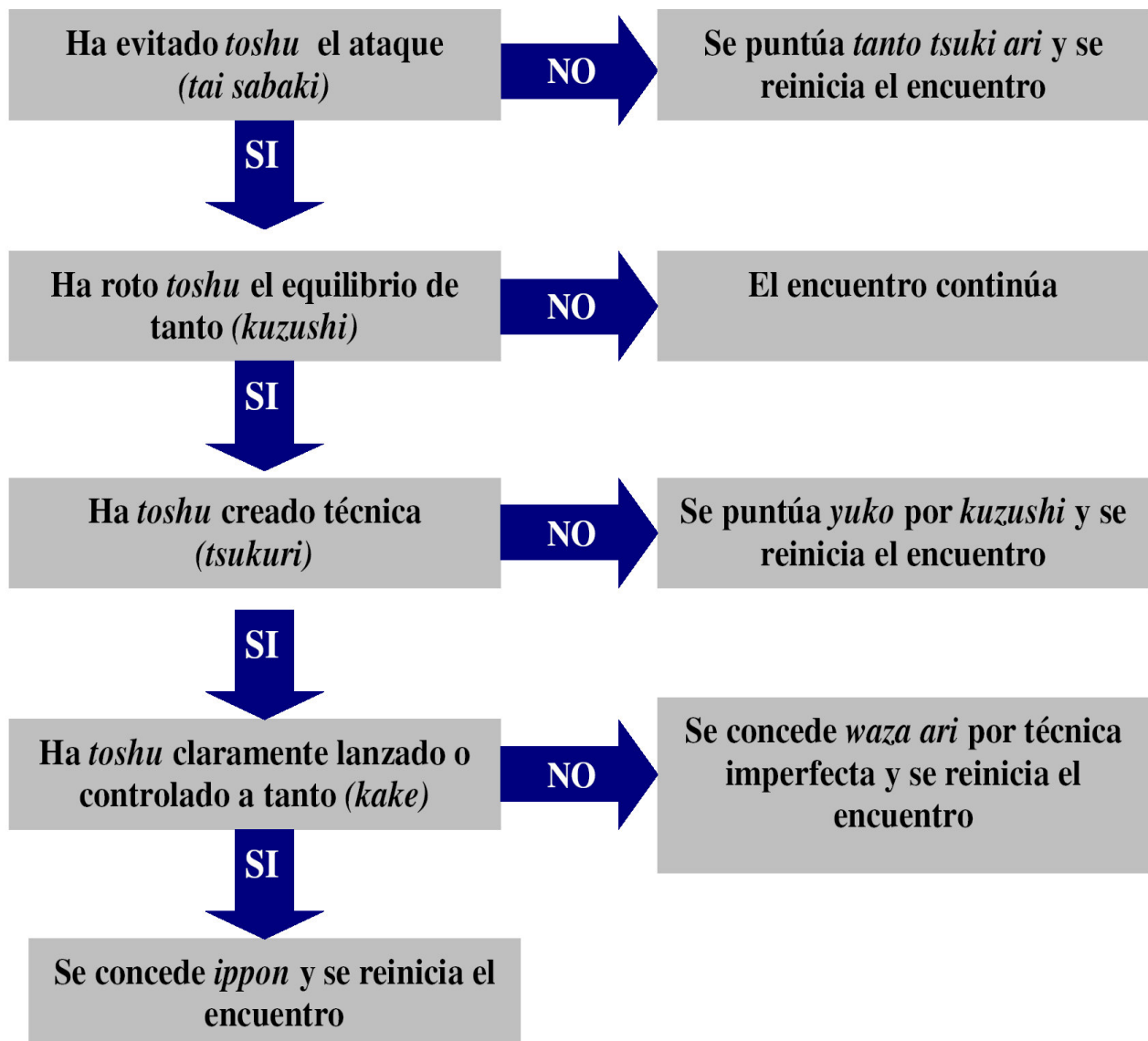
## REGLAS DE LA COMPETICIÓN OSAKA 2001

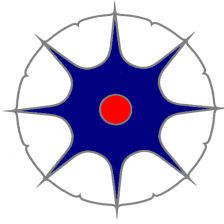
- Extensión en línea recta (90°) del brazo atacante (no doblado)
- El ataque debe ser seguro para *Toshu*, no debe golpearse con el puño
- Pueden atacarse los costados girando el *Tanto* desde fuera siempre que se cumplan las condiciones anteriores (Mawashi tsuki)

PREVALENCIA DE TÉCNICAS: Cuando *Tanto* puntúa tsukiari y *Toshu* consigue a la vez yuko, el tsukiari prevalece sobre la técnica de *Toshu*.

### CRITERIOS PARA LA PUNTUACIÓN DE LAS TÉCNICAS:

(APLICABLE TAMBIEN A KAEASHI WAZA DE TANTO)





## REGLAS DE LA COMPETICIÓN OSAKA 2001

### PENALIZACIONES:

1. SHIDO: advertencia

2. CHUI: penalización, 1 punto. Dos shidos son un punto.

Principales acciones penalizadas y comandos usados:

- *TAI SABAKI SHIDO* Fallo al defender contra el ataque de *Tanto* o cuando *Tanto* mantiene el *tanto* al menos tres segundos pegado al cuerpo de *Toshu*
- *JOGAI* Fuera del tatami
- *RYOSHA JOGAI* Ambos contendientes fuera del tatami
- *DOGI MOCHI* Agarre de *Toshu* de la chaqueta o pantalón de *Tanto*
- *ICHI -GA IKUI* Cuando *Toshu* agarra el muslo o pierna de *Tanto* para aplicar Shomen ate
- *TSUGI GA KATAI* Ataque demasiado alto
- *TSUGI GA HIKUI* Ataque demasiado bajo
- *TANTO OTOSHI* Perdida del cuchillo de goma por *Tanto*
- *DAKAE KOMI* Mantener agarrado al oponente
- *TEKUBI MOCHI* Agarre de *Tanto* de la muñeca de *Toshu*

Otras acciones penalizadas:

- Zancadillear al aplicar atemi waza
- agarrar con la mano libre por debajo de las nalgas o a la pierna
- Chui por aplicar técnicas que implican también caída intencionada de *Toshu* (técnicas de sacrificio o sutemi)
- levantar a *Tanto* cuando se aplique Ushiro ate
- *Tanto* no debe apoyar su rodilla(s) en el suelo para bloquear la técnica de *Toshu*
- Shido para quien deliberadamente expulse del tatami al otro.
- Shido a *Toshu* por quitar el *tanto* a *Tanto*.
- Shido para *Tanto* por colocar el canto de su mano libre en cualquier parte de la cabeza de *Toshu* en sus esfuerzos defensivos (si puede hacerlo al pecho p. ej.)
- No permitido tocar ojos, nariz o garganta en la aplicación de atemi waza.