

TAI JITSU

El Tai Jitsu es un arte marcial que contiene gran número de técnicas para defenderse, desarmar y controlar el adversario sin poner en riesgo nuestra integridad física ni la del adversario.

Se utilizan técnicas de:

Golpeo (Atemi-waza)
Proyección (Nage-waza)
Luxación (Kansetsu-waza)
Inmovilización (Osae-waza)
Neutralización y dominio del adversario (Torae-waza)

Para su correcta comprensión y ejecución el Tai Jitsu se ha dividido en seis apartados técnicos que unidos dan forma a todo un estilo de JU JITSU TRADICIONAL y al mismo tiempo un SISTEMA SUPERIOR DE DEFENSA PERSONAL utilizado por distintos cuerpos de seguridad, entre ellos la policía Japonesa.

1-KIHON WAZA

Es el apartado que contiene las técnicas fundamentales del arte marcial, desplazamientos, giros, esquivas, posiciones, paradas, golpes con todas las armas naturales del cuerpo, luxaciones, proyecciones, inmovilizaciones, neutralizaciones y conducciones del adversario. Todas estas secciones del apartado han sido codificadas por series preestablecidas para una mejor asimilación de las bases del Tai Jitsu.

2-KATAS

Los Katas son un encadenamiento de técnicas en un orden lógico de ejecución que se practica individualmente, es la simulación de un combate contra uno o varios adversarios, la dificultad radica en que el verdadero adversario es uno mismo. La práctica continuada de los KATAS proporciona concentración y un cuerpo y mente.

3-TECNICA DE BASE

Apartado donde se aprende a liberarse de un agarre sobre el cuerpo. Para su mejor comprensión se han codificado en 24 técnicas tanto de golpe, proyección o luxación. Los agarres solo se realizan en las muñecas de 8 formas distintas, que formaran la base para que el practicante pueda liberarse de cualquier agarre que reciba su cuerpo o ropa.

4-DEFENSA PERSONAL (Ju Jitsu)

Aquí el practicante unirá los apartados de Kihon, Katas, Técnica de Base. Aprenderá a defenderse en todas las situaciones de agresión posibles. Encadenará técnicas de los tres apartados técnicos anteriores. También se preparará psicológicamente en caso de agresión o situación de peligro, aprendiendo a observar los comportamientos y reacciones de los posibles agresores.

5-RANDORI

Es el apartado más dinámico del Tai jitsu, donde todo lo aprendido según el nivel tendrá que ser demostrado en casos prácticos, sin preestablecer el ataque dando al alumno una soltura a la hora de ejecutar las técnicas y encadenamientos. Al mismo tiempo se potencia la distancia de combate, resistencia física, reflejos... un ejercicio muy completo ya sea físicamente como marcialmente.

6- BUDOSHIN (Filosofía e Historia)

El Tai Jitsu tiene una filosofía de no violencia y proporcionalidad en las defensas, al alumno se le educa para que sólo utilice el arte marcial en situaciones defensivas. Conocimientos históricos de los artes marciales tradicionales japoneses y sus tradiciones.

HISTORIA

La historia del Tai-Jitsu tradicional, arranca en el Japón feudal del siglo IX, con la creación de la escuela DAITO RYU. En esta escuela se enseñaban formas de combate con las diferentes armas empleadas por los Samurai, y también un sistema de defensa personal, para el caso de encontrarse desarmados, de donde nace nuestra disciplina. Con el paso de los siglos, la escuela Daito Ryu mejora sus técnicas y acrecienta su fama, hasta llegar a finales del siglo pasado (época Meiji), cuando por orden Imperial la casta de los Samurai es disuelta perdiendo sus privilegios, entre ellos el uso exclusivo de las armas.

En ese momento uno de los últimos maestros de la Escuela, SOKAKU TAKEDA, decide enseñar a las personas no pertenecientes al clan, las técnicas de defensa personal de su escuela, el TAI-JITSU. Entre el grupo de selectas personas a las que enseñó directamente los secretos de la escuela figuró el Maestro MORIHEI UESHIBA (creador del AIKIDO). El Maestro Ueshiba transformó la enseñanza recibida del Maestro Takeda en una disciplina más filosófica que marcial, el Aikido, pero antes de esto transmitió a algunos de sus alumnos las enseñanzas originales de la escuela Daito Ryu.

El Maestro MINORU MOCHIZUKI, fue uno de ellos, alumno directo del Maestro JIGORO KANO (creador del JUDO), fue enviado por este a estudiar con renombrados maestros de antiguas escuelas de JU-JUTSU, como los Maestros MIFUNE y UESHIBA.

En el Dojo de éste último conoce y estudia bajo la supervisión de TAKEDA SOKAKU. A lo largo de su vida estudia diversas escuelas antiguas y estilos de combate como el KARATE SHOTOKAN con GIGHIN FUNAKOSHI, y el KARATE SHORINJI RYU del Maestro MASAYUKI HISAKATA.

Este conglomerado de conocimientos desemboca en lo que actualmente se conoce como YOSEIKAN o también como MOCHIZUKI RYU, un estilo compuesto de los siguientes grupos técnicos: .

Kihon Conjunto de técnicas fundamentales del sistema (esquivas, caídas, proyecciones, luxaciones, golpes, estrangulaciones e inmovilizaciones y controles) . Kata Formas de demostración (aproximadamente una docena de katas de Aiki-Jujutsu, judo, karate, ken-jutsu, iai-jutsu y kobudo) . Tai-Jitsu Técnicas de defensa (sin armas) . Ne Waza Técnicas de suelo . Randori Práctica de combate . Iai-Jutsu Técnicas de desenvaine y corte con la katana .

Ken-Jutsu Manejo de la katana . Bo-Jutsu Técnica de manejo de palo largo En 1.931, con el consentimiento de sus Maestros, abre su escuela de Artes Marciales, el Dojo YOSEIKAN en Shizuoka, su ciudad natal, y desde entonces se dedica a enseñar los diferentes BUDO que domina, entre ellos el TAI-JITSU, denominación que se utiliza para nombrar al antiguo Tai-Jitsu originario del Daito Ryu y a su metodología actual de enseñanza. Desde 1.951 hasta 1.954, el Maestro MOCHIZUKI permaneció en Europa, especialmente en París, enseñando su técnica particular a un grupo de personas, entre ellas al joven francés JIM ALCHEIK. Cuando el Maestro MOCHIZUKI regresó al Japón, el Maestro ALCHEIK viajó al Japón y por espacio de tres años más, se formó en el Dojo Yoseikan.

A su regreso a Francia y hasta su muerte en 1.961, creó el primer núcleo formal de practicantes de Nihon Tai-Jitsu europeos; entre ellos cabe destacar, como su asistente, al Maestro ROLAND HERNAEZ, que a la muerte de su profesor, cogió las riendas del Tai-Jitsu, organizando y dando la forma definitiva al método europeo de este Arte Marcial. El Maestro Hernaez, estudioso de diversas Artes Marciales tuvo en cuenta las

diversas enseñanzas recibidas de sus maestros a la hora de construir la metodología de enseñanza en la que se basa actualmente el Tai-Jitsu.

Así las enseñanzas de su maestro de Judo, Mikosune Kawaishi, del que aplicó ciertos conceptos metodológicos y de su maestro de Shorinji Kempo, Hiroshi Oasaka, del que incorporó ciertos aspectos técnicos, forman parte del Tai-Jitsu actual.

COMPETICIÓN

El amplio repertorio de habilidades con que el Tai-Jitsu cuenta en sus contenidos, así como los sistemas de competición que ofrece a sus practicantes, hace de éste el más completo y variado sistema de lucha y combate y de Defensa Personal.

La competición en estas disciplinas, que empiezan a divulgarse en occidente hacia el año 1950, comienza hace unos quince años y representa la opción deportiva de la disciplina para practicantes con inquietudes en este sentido o para unas edades concretas donde se pretende potenciar al máximo las cualidades psicofísicas del deportista.

El reglamento de competición en Tai-Jitsu sufrió varias orientaciones diferentes en los primeros años, pero el actual está consolidado desde hace ya quince años. Existen tres modalidades de competición:

Expresión Técnica por parejas (colaboración)

Kumite (oposición directa)

Goshin Shobu (interacción simple)

La Competición de Expresión Técnica

Se realiza por parejas, y consta de tres pruebas distintas a las que los jueces les otorgan una puntuación a tenor de la calidad de las realizaciones de la pareja. Gana aquella que al final de las tres pruebas obtenga la mayor puntuación.

1ª Prueba: Aplicaciones técnicas (ambos competidores realizan seis aplicaciones ante ataques con armas).

2ª Prueba: Kata (una de la lista oficial realizada simultáneamente o en aplicación).

3ª Prueba: Randori (consiste en un trabajo preparado donde los dos competidores realizan una exposición de las técnicas en forma de combate preestablecido por ellos mismos).

El resultado se obtiene por la suma de las puntuaciones obtenidas en las tres pruebas.

La Competición de Kumite

Consiste en un combate que se inicia a la distancia de puños y piernas pero a diferencia del Karate, Taekwondo, etc. se puede coger, proyectar, luxar, estrangular, etc. La primera forma o más importante de ganar es hacer que el adversario abandone, bien por el dolor de una inmovilización a través de las diferentes luxaciones o bien a través de las estrangulaciones. Si ninguno de los competidores logra hacer abandonar al contrario, ganará el que más puntos haya obtenido hasta el final del combate (dos minutos), a través de las técnicas de atemi, luxación o proyección.

1. El resultado de un combate queda determinado por cualquier contendiente que haya hecho:

a) ABANDONAR AL Oponente. (KIKEN)

- b) El primero que consiga 6 PUNTOS.
- c) El que haya marcado MÁS PUNTOS una vez transcurrido el tiempo.
- d) POR DESCALIFICACIÓN del contrario.

2. Todas las técnicas correctas de Atemi valen 1 PUNTO (IPPON), y las de proyección, luxación, barrido y derribos, 2 PUNTOS (NIHON), si son correctas o 1 PUNTO (IPPON), si no cumplen todos los requisitos.

3. Una técnica de Atemi vale 1 punto (IPPON) cuando se realiza en un área puntuable de acuerdo con los siguientes criterios: Buena forma, correcta actitud, aplicación vigorosa, momento apropiado y distancia correcta.

4. Una técnica de proyección, luxación, barrido o derribo, se puntuará con 2 puntos (NIHON), cuando la técnica consiga llevar al contrario al suelo de acuerdo con los siguientes criterios:

a) Correcta realización de la técnica, elevar los pies del contrario por el aire en las proyecciones hacia delante,

b) ejecutar la técnica con control y sin crear peligro en la caída al contrario,

c) conseguir que el oponente caiga en el suelo sobre su espalda.

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

5. Una técnica de proyección vale un punto, IPPON, cuando un competidor proyecta con control pero la técnica carece parcialmente de uno de los tres elementos necesarios para NIHON.

La Competición de Goshin Shobu

La competición de GOSHIN SHOBU representa un híbrido entre la competición puramente TÉCNICA, donde se realiza un trabajo de colaboración totalmente preparado, y la competición de KUMITE en la que se enfrentan dos Tai-Jitsukas en un duelo de total oposición.

En esta modalidad de competición se enfrentan dos adversarios, pero con la particularidad de que uno hace de Uke y el otro de Tori. Quiere decir esto que el que hace Uke, realizará los ataques correspondientes pero, una vez realizados estos, 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 tiene que dejar trabajar sin ofrecer resistencia ni oposición.

En el sorteo se establecerá quien hace primero de Tori y luego se intercalarán el papel de Uke y Tori técnica a técnica, es decir, realizarán un ataque cada uno.

En las competiciones por equipos, ganará aquel que mayor número de victorias parciales obtenga.