

**RATIFICADO POR EL CONGRESO DE LA FIJ  
EL 8 DE SEPTIEMBRE 2003 EN OSAKA, JAPÓN**

**Artículo 1 - Área de Competición**

El área de competición, tendrá las dimensiones mínimas de 14m x 14m y máximas de 16m x 16m y deberá estar cubierta por tatamis o de material similar aceptable, generalmente de color verde.

El área de competición estará dividida en dos zonas. La demarcación entre estas dos zonas se llamará la zona de peligro y estará indicada por un área roja, de aproximadamente 1m de ancho, formando parte del área de combate, y paralela a los cuatro lados del área de competición.

El área interior incluida la zona de peligro, se llamará área de combate y tendrá siempre las dimensiones mínimas de 8m x 8m o máximas de 10m x 10m. El área fuera de la zona de peligro se llamará zona de seguridad y tendrá una anchura de 3m.

Una cinta adhesiva azul y otra blanca, de aproximadamente 10cm de ancho y 50cm de largo se fijarán en el centro del área de combate y a una distancia de 4m entre sí, para indicar las posiciones donde los competidores deben empezar y terminar el combate. La cinta azul estará a la derecha del Arbitro y la blanca a su izquierda.

El área de competición debe fijarse sobre plataforma o suelo amortiguante (ver Apéndice).

Cuando se usen dos o más áreas de competición contiguas, se necesita una zona de seguridad común de entre 3m y 4m.

Alrededor del área de competición, debe ser mantenida una zona libre de un mínimo de 50cms.

**APÉNDICE Artículo 1 - Área de Competición**

Para Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo, Continentales y eventos de la FIJ, el área de combate, generalmente, debe ser de 8m x 8m.

**Tatamis**

Generalmente medirán un metro por dos metros, hechos de paja prensada o, más frecuentemente, de espuma prensada.

Deben ser firmes a la pisada y tener la propiedad de amortiguar el golpe durante los *Ukemi* y no debe ser resbaladizo ni demasiado áspero.

## reglamento

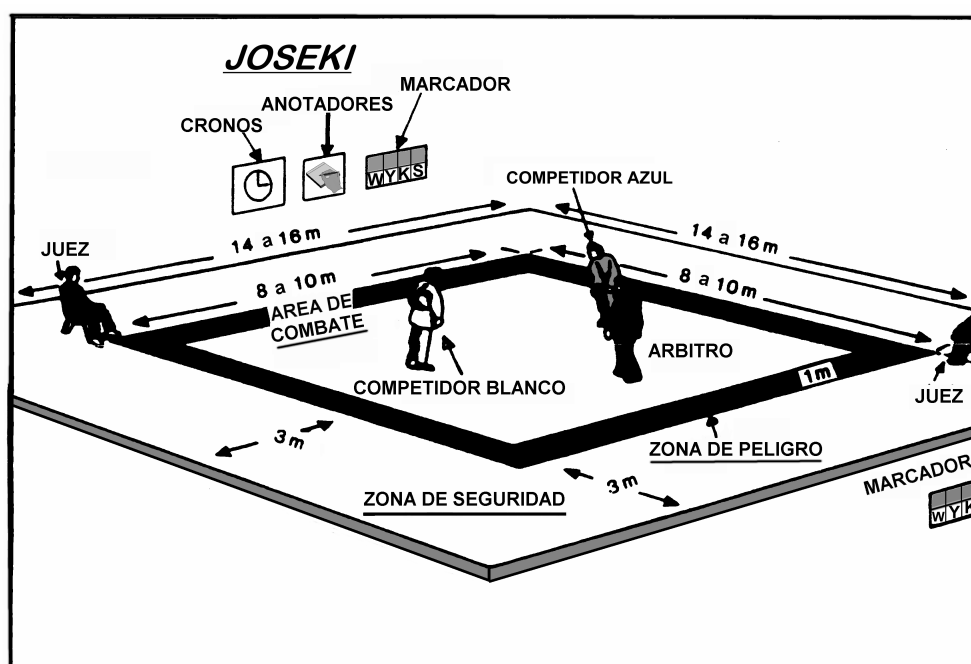
Estos elementos que constituyen la superficie para la competición deben ser alineados sin espacios entre sí, de superficie lisa y fijados de forma que no puedan desplazarse.

### Plataforma

La plataforma es opcional y debe estar hecha de madera sólida, mientras mantenga cierta elasticidad midiendo aproximadamente 18 metros en los lados y sin sobrepasar 1m de altura (generalmente de 0,50cm o inferior).

(Cuando se use plataforma, se recomienda que la zona de seguridad tenga 4m. de anchura alrededor de toda el área de competición).

### ÁREA DE COMPETICIÓN



### Artículo 2 - Equipo

#### (a) Sillas y banderines (Jueces)

Dos sillas ligeras serán situadas en el área de seguridad y en las esquinas diagonalmente opuestas del área de combate y en posición de forma que no obstruyan la visión del marcador a los Jueces, miembros de la Comisión y anotadores. Un banderín azul y otro blanco se colocarán en un estuche fijado en cada silla.

#### (b) Marcadores

En cada área de competición habrá dos (2) marcadores, que indiquen la puntuación horizontalmente, que no excedan de 90 centímetros de alto y 2 metros de ancho, situados fuera del área de competición donde puedan ser vistos fácilmente por los Arbitros, miembros de la Comisión, oficiales y espectadores.

Los puntos de las penalizaciones serán inmediatamente convertidos al valor técnico para el oponente y registrados en los marcadores. Sin embargo, los paneles estarán fabricados con un dispositivo que registrará las penalizaciones recibidas por los

reglamento

competidores (ver ejemplo Apéndice).

Cuando se usen marcadores electrónicos, los marcadores manuales deben estar disponibles en caso de necesidad (ver Apéndice).

**(c) Cronómetros**

Se dispondrá de los siguientes cronómetros:

Duración del combate	uno
<i>Osaekomi</i>	dos
En reserva	uno

Cuando se usen cronómetros electrónicos, también se usarán cronómetros manuales para control (ver Apéndice).

**(d) Banderines (cronometradores)**

Los cronometradores usarán los siguientes banderines:

Amarillo	tiempo muerto (combate parado)
Verde	duración <i>osaekomi</i>

No será necesario usar los banderines amarillo y verde cuando funcione un marcador electrónico indicando la duración del combate y duración de *osaekomi*. Sin embargo, estos banderines estarán disponibles en reserva.

**(e) Señal del fin del tiempo**

Habrà una campana o dispositivo similar audible para indicar al Arbitro el final del tiempo asignado para el combate.

**(f) Judoguis azul y blanco**

El competidor deberá llevar un *Judogui* azul o blanco. (El competidor primer llamado vestirá el *Judogui* azul, el segundo vestirá con el blanco).

**APÉNDICE Artículo 2 - Equipo**

**Posición de anotadores / apuntadores / cronometradores**

Los "apuntadores" y "cronometradores" deberán estar de cara al Arbitro y con buena visión de los "anotadores".

**Distancia de los espectadores**

En general los espectadores no deben ser admitidos a menos de 3 metros de la superficie de competición (o plataforma).

**Cronómetros y marcadores**

Los "cronómetros" deben ser accesibles a aquellas personas responsables de

## reglamento

mantener su precisión, y debe de comprobarse regularmente su exactitud al comienzo y durante la competición.

Los marcadores deben responder a las exigencias requeridas por la FIJ y deben estar a disposición de los Arbitros cuando los necesiten.

Los cronómetros manuales deben usarse simultáneamente con el equipo electrónico, en caso de que fallen los cronómetros electrónicos. Los marcadores manuales deberán estar disponibles en reserva.

### b) Marcador manual

			☞	
<b>AZUL</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
	<b>I</b>	<b>W</b>	<b>Y</b>	<b>K</b>
<b>BLANCO</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>

#### Ejemplo:

Azul ha marcado *Waza-ari* y también ha sido penalizado con dos (2) Shidos.

Blanco recibe *Yuko* inmediatamente como resultado de los dos (2) Shidos de azul.

### Artículo 3 - Uniforme de Judo (*Judogui*)

Los competidores vestirán *Judogui* cumpliendo con las condiciones siguientes:

<b>a)-</b>	Tejido resistente hecho en algodón o material similar, en buenas condiciones (sin roturas ni desgarros). El material no debe ser tan grueso o duro que pueda evitar el agarre del oponente.
<b>b)-</b>	De color azul para el primer competidor y blanco o casi blanco para el segundo competidor. (Ver Apéndice).
<b>c)-</b>	Marcas Aceptables:
1)	Siglas olímpicas del país (al dorso de la chaqueta). Las letras medirán 11 cm.
2)	Emblema Nacional (en pectoral izquierdo de la chaqueta). Tamaño máximo 100 centímetros cuadrados.
3)	La marca registrada del fabricante (en frontal-bajos de la chaqueta, en frontal-bajos de la pierna izquierda del pantalón y en un extremo del cinturón). Tamaño máximo 20 centímetros cuadrados. Se permite fijar la marca registrada del fabricante en una de las mangas pero dentro del área de 25cm x 5cm en lugar del frontal-bajos de la chaqueta. Los proveedores Oficiales de la FIJ están autorizados a fijar el logo de la FIJ por encima de su marca registrada (justo al lado).
4)	Bandas laterales en los hombros (desde el cuello sobre el hombro - bajando a lo largo del brazo - en ambos lados de la chaqueta).

## reglamento

	De 25 centímetros de largo y 5 centímetros de ancho como máximo. (Con la misma publicidad en ambos lados o colores nacionales).
5)	Publicidad en las mangas, 1 cuadro de 10cm x 10cm en cada manga (pueden ser de distinta publicidad). Estos cuadros de 100 cm <sup>2</sup> deben ir fijados en contacto con las bandas promocionales de 25 cm. x 5 cm. (justo debajo).
6)	Indicación de medallista (1º, 2º, 3º) en Juegos Olímpicos o Campeonatos del Mundo, en una área de 6cm x 10cm en frontal-bajos del lado izquierdo de la chaqueta.
7)	El nombre del competidor puede ir grabado en el cinturón, en la parte frontal de los bajos de la chaqueta y en la parte frontal superior de los pantalones y medirá un máximo de 3cm x 10cm. El nombre del competidor o abreviatura también puede llevarse (estampado o bordado) sobre las siglas olímpicas nacionales (por encima del dorsal) pero en ningún caso de forma que pueda impedir el agarre del oponente por el dorso de la chaqueta. El tamaño de las letras será de un máximo de 7cm de altura y de largo medirá el nombre un máximo de 30cm. Esta área rectangular de 7cm x 30cm debe estar situada a 3cm por debajo del cuello de la chaqueta y el dorsal se fijará a 4cm por debajo de esta área. Nota: En eventos FIJ y JJ.OO. los nombres ya vienen impresos en los dorsales que miden 30cm x 40cm.

### APÉNDICE Artículo 3 - Uniforme de Judo (*Judogui*)

Si el *Judogui* de un competidor no cumple con los requisitos de este artículo, el Arbitro ordenará al competidor que se lo cambie a la mayor brevedad posible, por otro *Judogui* que cumpla con este artículo.

Los entrenadores llevarán el *Judogui* de repuesto del competidor (junto a su silla) al borde del tapiz.

Para asegurar que las mangas de la chaqueta del competidor son del largo requerido, el Arbitro hará levantar ambos brazos del competidor, totalmente extendidos hacia adelante a la altura de los hombros, y entonces realizará el control.

b)-	El color oficial del <b><i>Judogui azul</i></b> será de referencia Pantone entre los num. 18-4051 y el 18-4039 en la escala de Pantone TP o de la escala de Pantone imprenta nr. 285 o nr. 286.
-----	---

### Artículo 3 - Uniforme de Judo (*Judogui*) (continuación)

d)-	La chaqueta será lo suficientemente larga para cubrir los muslos y alcanzará como mínimo a los puños estando los brazos completamente extendidos hacia abajo en ambos lados del cuerpo. La chaqueta del <i>Judogui</i> se cerrará con el lado izquierdo cruzado por encima del lado derecho siendo lo suficientemente ancha para cubrir un solapado mínimo de 20cm a la altura de la parte inferior
-----	---

reglamento

de la caja torácica. Las mangas de la chaqueta deberán alcanzar como máximo la articulación de la muñeca y como mínimo 5 centímetros por encima de la articulación de la muñeca. Deberá existir un espacio de 10-15 centímetros entre la manga y el brazo (vendajes incluidos), a lo largo de toda la manga. La solapa y el cuello del <i>Judogui</i> deben tener un máximo de 1cm de grosor y 5cm de ancho.
--

e)-	Los pantalones, libres de cualquier marca, serán lo suficientemente largos para cubrir las piernas, alcanzarán como máximo la articulación del tobillo y como mínimo 5 centímetros por encima de la articulación del tobillo. Deberá existir un espacio de 10-15 centímetros entre la pierna del pantalón y la pierna (vendajes incluidos) a lo largo de toda la pierna del pantalón.
-----	---

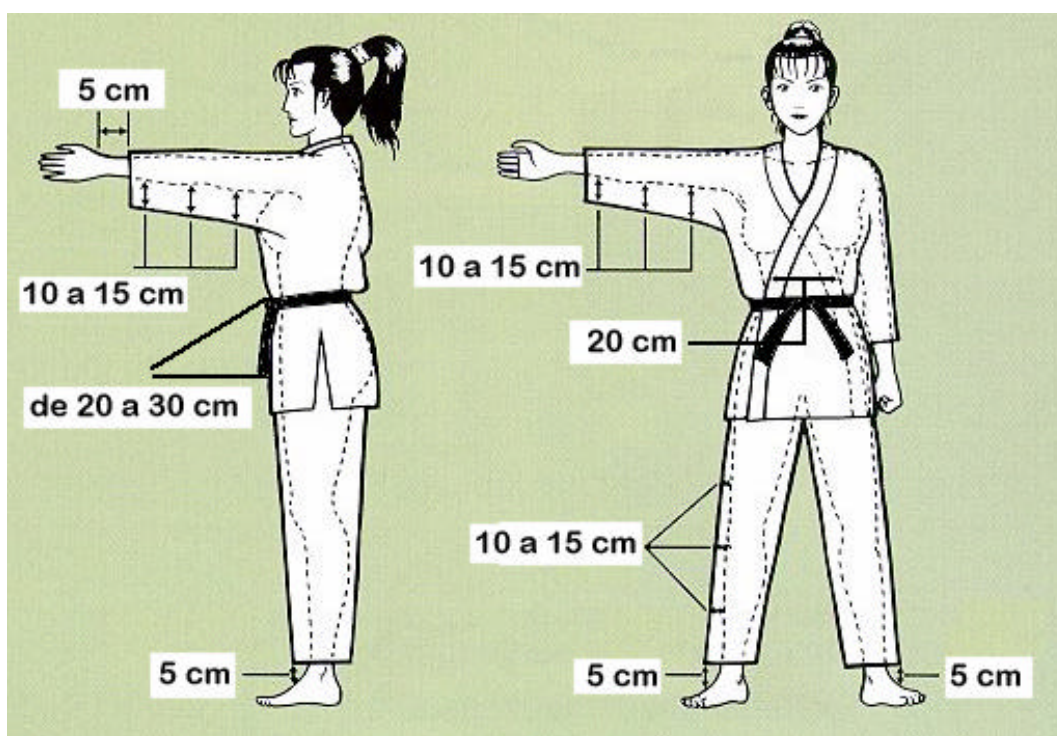
f)-	Un cinturón resistente, de 4 a 5cm de ancho, cuyo color corresponde al grado, se llevará sobre la chaqueta a la altura de la cintura y atado con un nudo cuadrado, lo suficientemente apretado para impedir que se salga la chaqueta y lo suficientemente largo para dar dos vueltas alrededor de la cintura y colgar de 20 a 30cm a cada lado del nudo una vez atado.
-----	--

g)-	Las mujeres competidoras deberán llevar debajo de la chaqueta bien:
1)	una camiseta blanca o casi blanca, de manga corta, bastante resistente, lo suficientemente larga para ser metida dentro del pantalón, o:
2)	Una malla (body) blanca o casi blanca de manga corta.

**APÉNDICE Artículo 3 - Uniforme de Judo (*Judogui*) (continuación)**

Medidas del *Judogui*:

reglamento



#### Artículo 4 - Higiene

a)-	El <i>Judogui</i> deberá estar limpio, generalmente seco y sin olor desagradable.
b)-	Las uñas de los pies y manos deberán ser cortas.
c)-	La higiene personal del competidor será de un nivel alto.
d)-	El pelo largo deberá ser sujetado a fin de evitar el causar molestias al otro competidor.

#### Apéndice Artículo 4 - Higiene

Cualquier competidor que no cumpla con los requisitos de los Artículos 3 y 4 le será denegado el derecho a competir y el oponente ganará el combate por *Fusen-gachi* si el combate todavía no ha empezado, o por *Kiken-gachi* cuando el combate ya ha comenzado, de acuerdo con la regla de "mayoría de tres" (ver Artículo 28).

#### Artículo 5 - Árbitros y oficiales

Generalmente, el combate será dirigido por un Arbitro y dos Jueces, bajo la supervisión de la Comisión de Arbitraje. El Arbitro y los Jueces serán asistidos por anotadores y cronometradores.

El uniforme del Arbitro será de acuerdo según el reglamento de vestimenta que determine la Organización.

## reglamento

### **Apéndice ARTÍCULO 5 - ARBITROS Y OFICIALES**

Los cronometradores, encargados de listados y anotadores así como otros asistentes técnicos deben tener como mínimo 21 años, tener un mínimo de tres años de experiencia como Árbitros nacionales y un buen conocimiento del Reglamento de Competición.

El Comité Organizador debe asegurarse de que han sido debidamente entrenados antes de actuar. Habrá un mínimo de dos cronometradores; uno para registrar el tiempo real de combate y uno especializado en *osaekomi*.

Si es posible debería haber una tercera persona para supervisar a los dos cronometradores con el fin de evitar cualquier error debido a equivocaciones u olvidos.

El cronometrador principal (tiempo real de combate) pone en marcha su crono al oír las voces de *Hajime* o *Yoshi* y lo para al oír las voces de *Matte* o *Sono-mama*.

El cronometrador de *osaekomi* pone en marcha su crono al oír *osaekomi*, lo para en *Sono-mama*, volviendo a ponerlo en marcha al oír *yoshi*. Tanto al oír *toketa* como *Matte* parará su crono e indicará el número de segundos transcurridos al Arbitro o al expirar el tiempo de *osaekomi* (25 segundos cuando no haya habido tanteo previo o 20 segundos cuando la persona que está controlada en *osaekomi* haya tenido un *Waza-ari* o tres (3) *Shidos* en contra) indica el fin del *osaekomi* mediante una señal audible.

El cronometrador de *osaekomi* levantará el banderín verde durante el combate siempre que active su cronómetro.

El cronometrador principal (tiempo real de combate) levantará un banderín amarillo siempre que pare su crono al oír la voz y visto la señal de *Matte* o *Sono-mama* y bajará el banderín cuando reinicie su crono al oír *Hajime* o *Yoshi*.

Cuando expire el tiempo asignado para el combate el cronometrador notificará el hecho al Arbitro mediante una señal claramente audible (ver Artículos 10, 11 y 12 del Reglamento de Competición).

El anotador del combate deberá asegurarse de que está completamente informado de los signos y señales actualmente en vigor para indicar el resultado del combate.

Además de las personas anteriormente indicadas, deberá haber un anotador de listados para registrar el curso global de los combates.

Si son usados sistemas electrónicos el procedimiento será el mismo que el descrito arriba. No obstante deberá asegurarse de que los dispositivos de registro manual están disponibles en reserva.

### **Artículo 6 - Posición y función del Arbitro**

El Arbitro permanecerá generalmente dentro del área de combate.

Dirigirá el combate y aplicará las decisiones. Se asegurará de que sus decisiones se registran correctamente.

## **APÉNDICE Artículo 6 - Posición y función del Arbitro**



## reglamento

El Arbitro se asegurará que todo está correcto p.ej. área de competición, equipo, uniformidad, higiene, oficiales etc. antes de empezar el combate.

Mientras el Arbitro anuncia una opinión haciendo el gesto apropiado, deberá observar al menos a un Juez a fin de cerciorarse de cualquier diferencia de opinión. No obstante, el Arbitro se asegurará de no perder visión de los competidores en ningún momento mientras continúan la acción.

En casos, tales como cuando ambos competidores están en *Ne-waza* y de cara hacia afuera, el Arbitro puede observar la acción desde la zona de seguridad.

Antes de arbitrar un combate, Árbitros y Jueces deben familiarizarse con el sonido de la campana o medios para indicar el fin del combate en sus respectivos tapices.

Cuando asuman el control de una área de competición el Arbitro y los Jueces deben asegurarse de que la superficie del tapiz está limpia y en buenas condiciones, que no haya separaciones entre los tatamis, que las sillas de los Jueces están en posición y que los competidores cumplen con los Artículos 3 y 4 del Reglamento de Competición.

Los Árbitros deben asegurarse de que no haya espectadores, seguidores o fotógrafos en una posición que puedan causar molestias o riesgo de lesionar a los competidores.

### **Artículo 7 - Posición y función de los Jueces**

Los Jueces deben asistir al Arbitro y estar sentados uno frente al otro en dos esquinas opuestas fuera del área de combate. Cada Juez debe indicar su opinión haciendo el gesto oficial apropiado, siempre que su opinión difiera de la del Arbitro sobre una valoración técnica o por una penalización anunciada por el Arbitro.

En el caso de que el Arbitro exprese una opinión de superior grado a la de los dos Jueces sobre un resultado técnico o una penalización, deberá ajustar su valoración a la del Juez que la haya expresado más alta.

En el caso de que el Arbitro exprese una opinión de inferior grado que la de los dos Jueces sobre una penalización o resultado técnico, deberá ajustar su valoración a la del Juez que la haya expresado más baja.

En el caso donde un Juez exprese una opinión superior y el otro Juez una opinión inferior a la del Arbitro, el Arbitro mantiene su opinión.

Caso de que ambos Jueces expresen una opinión diferente a la del Arbitro, y el Arbitro no ha advertido sus señales, se pondrán de pie, y mantendrán su gesto hasta que el Arbitro lo advierta y rectifique su valoración.

Si después de un tiempo apreciable (varios segundos) el Arbitro no ha notado la posición de pie de los Jueces, el Juez que se encuentre más cerca del Arbitro debe acercársele inmediatamente e informarle de la opinión mayoritaria.

El Juez debe, con el gesto apropiado, expresar su opinión sobre la validez de cualquier acción sobre el borde o fuera del área de combate.

Cualquier discusión es posible y necesaria solamente si el Arbitro o uno de los Jueces

## reglamento

na visto claramente algo que no ha sido visible a los otros dos, y que podría cambiar la decisión.

Los Jueces deben observar también que el tanteo registrado en el marcador es correcto con el tanteo anunciado por el Arbitro.

Caso de que un competidor sale temporalmente del área de competición cuando el combate ya ha empezado, por una razón considerada necesaria por el Arbitro, un Juez debe obligatoriamente acompañar al competidor y ver que no ocurra anomalía alguna. Esta autorización se dará solamente en circunstancias excepcionales (para cambiarse el *Judogui* en el caso de no-conformidad con las normas).

### APÉNDICE Artículo 7 - Posición y función de los Jueces

El Arbitro y los Jueces deberán salir del área de competición durante presentaciones o demoras prolongadas en el programa.

El Juez debe sentarse con los pies separados, fuera del área de combate, y debe colocar sus manos, palmas hacia abajo, sobre el interior de sus muslos.

Si un Juez advierte que el marcador es incorrecto, deberá atraer la atención del Arbitro sobre la equivocación.

Un Juez debe ser rápido en apartarse con su silla caso de que su posición pueda poner en peligro a los competidores.

Un Juez no debe anticiparse a la señal del Arbitro para dar una valoración.

En una acción sobre el borde, el Juez debe hacer el gesto inmediatamente indicando si la acción ha sido DENTRO o FUERA.

Caso de que un competidor tenga que cambiarse cualquier parte de su uniforme fuera del área de competición, y el Juez para acompañarle no es del mismo sexo, un oficial designado por el Director de Arbitraje sustituirá al Juez y acompañará al competidor.

Si su área de competición está inactiva y tiene lugar un combate en el área de competición adyacente, el Juez debe apartar su silla si puede representar un peligro para los competidores del área adyacente.

### Artículo 8 - Gestos

#### a) El Arbitro

El Arbitro hará los gestos abajo indicados cuando tome las acciones siguientes:

1)	<b>Ippon:</b> levantará un brazo en alto con la palma de la mano hacia adelante, por encima de la cabeza.
2)	<b>Waza-ari:</b> levantará uno de sus brazos con la palma de la mano hacia abajo, lateralmente, a la altura de su hombro.
3)	<b>Waza-ari-awasete-ippou:</b> Primero <i>waza-ari</i> , y luego el gesto de <i>Ippou</i> .
4)	<b>Yuko:</b> levantará uno de sus brazos, con la palma de la mano hacia abajo, a 45 grados de su cuerpo.
5)	<b>Koka:</b> levantará uno de sus brazos doblado con el pulgar hacia el hombro v

reglamento

	el codo al lado del cuerpo.
6)	<b>Osaekomi:</b> Alargará el brazo hacia abajo señalando a los competidores e inclinándose de cara hacia ellos.
7)	<b>Osaekomi-toketa:</b> levantará uno de sus brazos hacia adelante y lo agitará rápidamente de derecha a izquierda dos o tres veces mientras inclina su cuerpo hacia los competidores.
8)	<b>Hikiwake:</b> levantará una mano en alto y la bajará delante de su cuerpo (con el pulgar hacia arriba) y permanecerá así algunos instantes.
9)	<b>Matte:</b> levantará una mano a la altura del hombro y con su brazo aproximadamente paralelo al <i>tatami</i> , mostrará la palma de su mano plana (dedos hacia arriba) al cronometrador.
10)	<b>Sono-mama:</b> Se inclinará hacia adelante y tocará a ambos competidores con las palmas de sus manos.
11)	<b>Yoshi:</b> tocará firmemente a ambos competidores con las palmas de sus manos haciendo presión sobre ellos.
12)	<b>Para indicar la anulación de una opinión expresada:</b> repetirá con una mano el mismo gesto mientras levanta la otra mano por encima de la cabeza y la agitará de derecha a izquierda dos o tres veces.
13)	<b>Hantei:</b> al preparar la llamada de <i>Hantei</i> , el Arbitro levantará ambas manos hacia adelante a 45° con el banderín apropiado en cada mano entonces al anuncio de <i>Hantei</i> levantará el banderín hacia arriba por encima de su cabeza para indicar su opinión.
14)	<b>Kachi</b> (para indicar el ganador de un combate): levantará una mano, palma adentro, por encima del hombro hacia el ganador.
15)	<b>Para dirigirse al competidor (es) para reajustarse el Judogui:</b> cruzar la mano izquierda sobre la derecha, palmas hacia adentro, a la altura del cinturón.
16)	<b>Para invitar al médico:</b> señalar con la mano abierta, palma hacia arriba, hacia la mesa del medico deslizando el brazo y señalando al competidor lesionado.
17)	<b>Para aplicar una penalización (Shido, Hansoku-make):</b> señalar hacia el competidor con el dedo índice extendido y el puño cerrado.
18)	<b>No-combatividad:</b> rotación, con movimiento hacia adelante de los antebrazos a la altura del pecho y luego señalar con el dedo índice al competidor.
19)	<b>Falso ataque:</b> extender ambos brazos hacia adelante, con las manos cerradas y entonces hacer una acción hacia abajo con ambas manos.
20)	<b>Penalización en zona de peligro:</b> señalar hacia la zona de peligro, mientras levanta la otra mano por encima de su cabeza, hacia adelante, con los dedos abiertos, y luego señala al competidor a penalizar.

#### APÉNDICE Artículo 8 - Gestos

Cuando no sea claramente evidente, el Arbitro puede después de la señal oficial, señalar la cinta azul o blanca (posición inicio de combate) para indicar que competidor ha conseguido el tanteo o ha sido penalizado.

Para indicar al competidor/es que puede sentarse piernas-cruzadas en la posición de inicio de combate, si se prevé una demora larga en el combate, el Arbitro debe señalar hacia la posición de inicio de combate con una mano abierta, palma hacia arriba.

reglamento

Las señales de *Yuko* y *Waza-ari* deben empezarse con el brazo cruzando el pecho, y hacia un lado terminando en la posición correcta del gesto.

Las señales de *Koka*, *Yuko*, *Waza-ari* deben mantenerse mientras se realiza un desplazamiento a fin de asegurar que el tanteo es claramente visible a los Jueces. Sin embargo, debe tenerse cuidado al girar de no perder la visión de los competidores.

- |     |  |
|-----|--|
| 8)  | El gesto de <i>Hikiwake</i> se aplicará solamente en competiciones por equipos.  |
| 13) | La situación y procedimiento de <i>Hantei</i> será de aplicación solamente si al finalizar el tiempo asignado para el combate de 'Técnica de Oro' persiste el empate en el marcador. |

Cuando ambos competidores deban ser penalizados, el Arbitro debe hacer el gesto apropiado y señalar alternativamente a ambos competidores (dedo índice izquierdo al competidor de su izquierda y dedo índice derecho al competidor de su derecha).

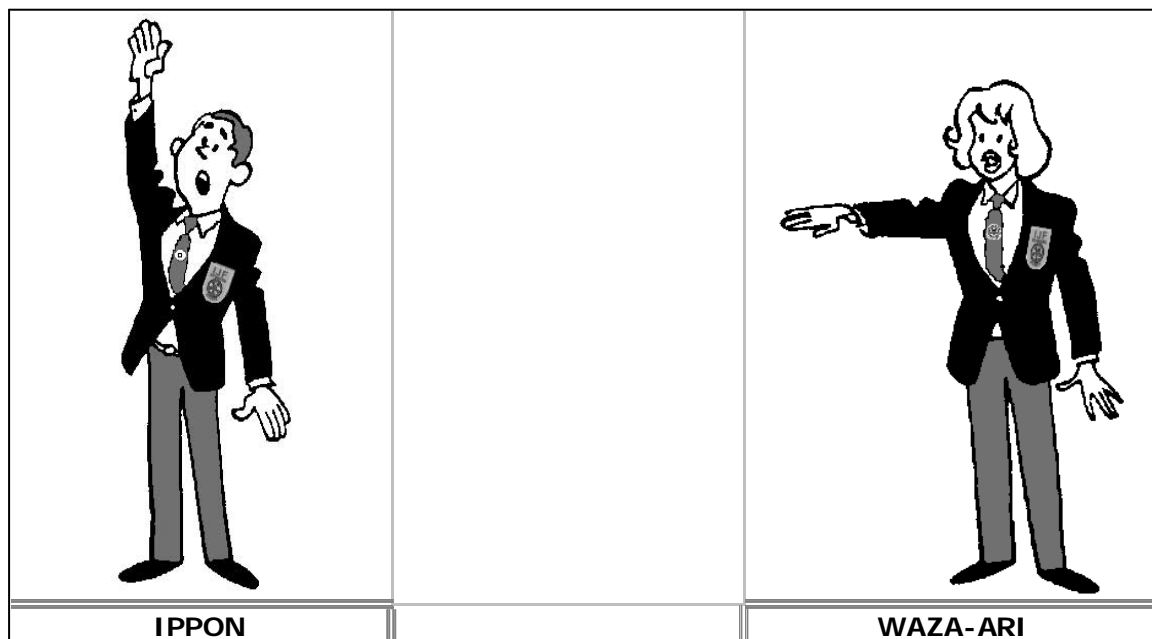
Cuando un gesto tenga que ser rectificado, se hará tan rápido como sea posible después del gesto de anulación.

No debe anunciarse el tanteo que se anula.

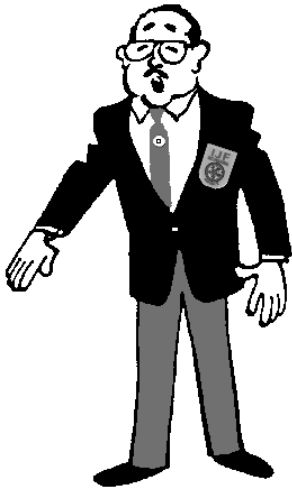
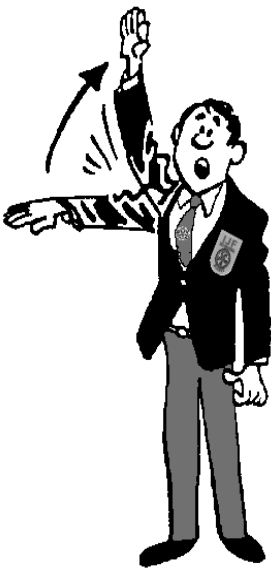
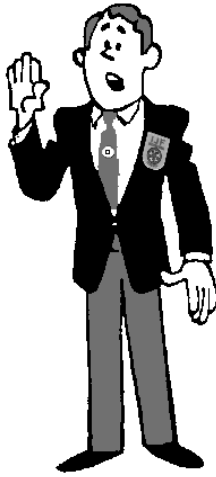
Todos los gestos deben mantenerse de 3 a 5 segundos.

Para indicar al ganador, el Arbitro volverá a su posición de inicio del combate, dará un paso al frente, indicará el ganador y luego dará un paso atrás.



**APENDICE Artículo 8 - Gestos**






reglamento

		
<b>WAZA-ARI-AWASETE-IPPON</b>	<b>YUKO</b>	<b>KOKA</b>



APENDICE Artículo 8 - Gestos

		
<b>OSAEKOMI</b>		<b>SONO-MAMA ≠ YOSHI</b>

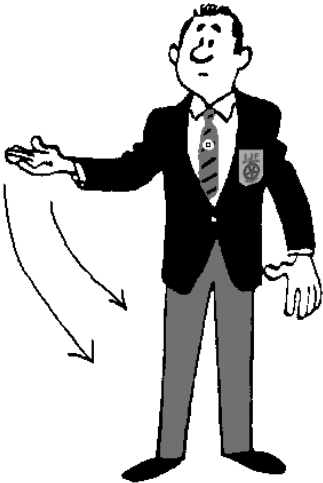
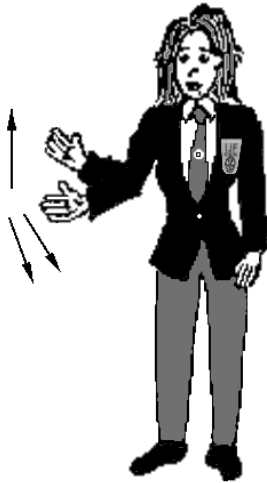
reglamento




		
<b>TOKETA</b>	<b>PENALIZACIÓN 5 SEGUNDOS EN ZONA DE PELIGRO</b>	<b>FALSO ATAQUE</b>

APENDICE Artículo 8 - Gestos

		
<b>NO COMBATIVIDAD</b>		<b>PENALIZACIÓN</b>

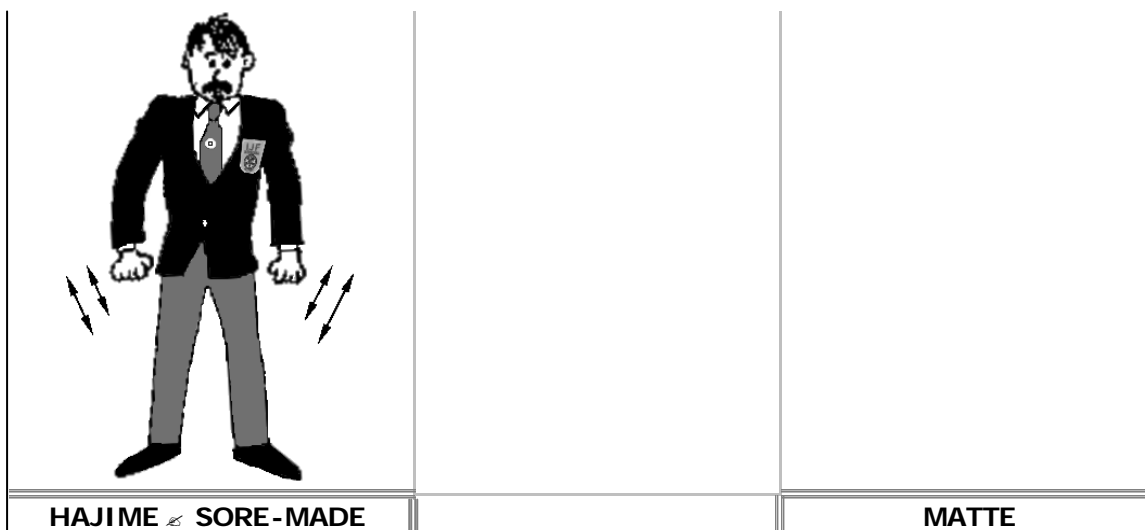
reglamento

	
<b>INVITAR AL MEDICO</b>	<b>SENTARSE ≠ DE PIE</b>

		
<b>AJUSTARSE EL JUDOGUI</b>	<b>ANULAR UNA OPINIÓN EXPRESADA</b>	<b>NO VALIDO</b>



APENDICE Artículo 8 - Gestos

reglamento





reglamento

	
<p><b>HANTEI</b> (al finalizar combate de 'Tecnica de Oro')</p>	<p><b>KACHI</b> (ganador por Hantei en combate de 'Tecnica de Oro')</p>

**Artículo 8 - Gestos (continuación)**

**b) Los Jueces**


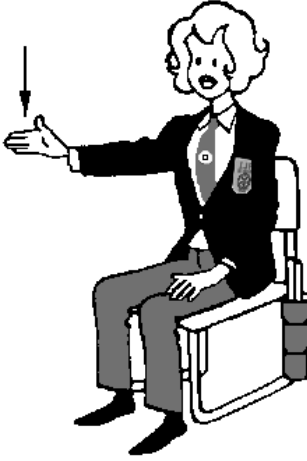
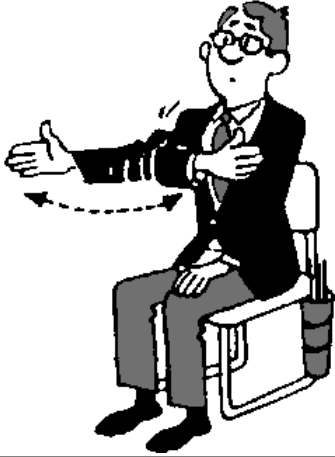
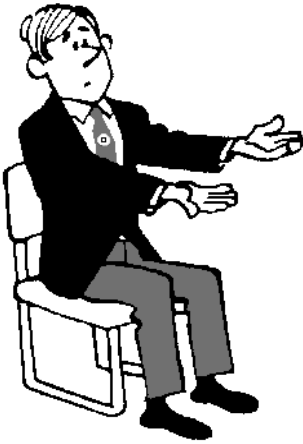
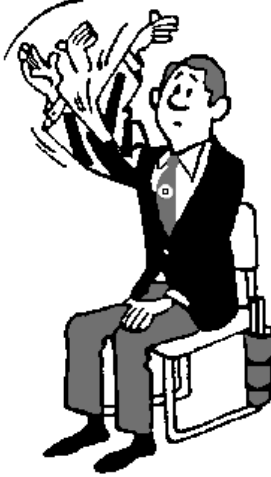

<p>1)</p>	<p>Para indicar que considera que un competidor realizando una técnica de proyección ha permanecido dentro del área de combate, el Juez alzará una de sus manos hacia arriba y la bajará hasta la altura del hombro con el pulgar hacia arriba y el brazo extendido a lo largo de la línea de separación del área de combate permaneciendo así algunos instantes.</p>
<p>2)</p>	<p>Para indicar que en su opinión uno de los competidores está fuera del área de combate, el Juez alzará una de sus manos a la altura del hombro con el pulgar hacia arriba y el brazo extendido a lo largo de la línea de separación del área de combate y lo agitará de derecha a izquierda, o viceversa, varias veces.</p>
<p>3)</p>	<p>Para indicar que en su opinión un tanteo/penalización u opinión dada por el Arbitro según el Artículo 8 (a) no es válida, el Juez levantará la mano por encima de su cabeza y la agitará de derecha a izquierda dos o tres veces.</p>
<p>4)</p>	<p>Para indicar que su opinión difiere de la del Arbitro, el Juez(es) hará una de las señales de Artículo 8 (a).</p>
<p>5)</p>	<p>En situaciones de <i>Hantei</i> los Jueces deben sostener los banderines en las manos apropiadas. Después de que el Arbitro haya anunciado <i>Hantei</i>, los Jueces levantarán inmediatamente el banderín azul o el blanco por encima de sus cabezas a fin de indicar qué competidor consideran merece la decisión.</p>
<p>6)</p>	<p>Cuando los Jueces deseen que el Arbitro anuncie <i>Matte</i> en <i>Ne-waza</i> (p.ej. no hay progreso), deberán indicarlo levantando ambas manos a la</p>

reglamento

no hay progreso), deberán indicarlo levantando ambas manos a la altura de los hombros con las palmas hacia arriba.

## APENDICE Artículo 8 – Gestos (continuación)

### b) Los Jueces

		
<b>POSICIÓN NORMAL DEL JUEZ</b>	<b>DENTRO ≠ JONAI</b>	<b>FUERA ≠ JOGAI</b>
		
<b>LEVANTARSE MATTE EN NE-WAZA</b>	<b>JUEZ ANULA NO VALIDO</b>	<b>JUEZ OPINA</b>

## reglamento



### Artículo 9 - Situación (áreas válidas)

El combate se disputará en el área de combate. Cualquier técnica aplicada cuando uno o ambos competidores estén fuera del área de combate no será reconocida. Por ejemplo si un competidor tiene uno de sus pies manos o rodillas fuera del área de combate estando de pie o más de la mitad de su cuerpo fuera del área de combate mientras aplica *sutemi-waza*, será considerado como estando fuera del área de combate.

#### Excepciones:

<b>a)</b>	Cuando un competidor proyecta a su oponente fuera del área de combate, pero él permanece dentro del área de combate lo suficiente como para que la efectividad de la técnica sea claramente evidente, la técnica será válida.  Cuando una proyección es iniciada con ambos competidores dentro del área de combate, pero durante la acción, el competidor que está siendo proyectado sale fuera del área de combate, la acción puede ser considerada a efectos de puntuación si la acción de proyección continúa ininterrumpida y el competidor que ejecuta la proyección permanece dentro del área de combate lo suficiente para que la efectividad de la acción sea claramente evidente.
<b>b)</b>	En <i>Ne-waza</i> la acción es válida y puede continuar mientras que cualquier competidor tenga cualquier parte de su cuerpo tocando el área de combate.
<b>c)</b>	Si durante el curso de un ataque tal como <i>Ouchi-gari</i> o <i>Kouchi-gari</i> el pie o la pierna del que proyecta sale del área de combate y lo mueve sobre el tapiz de la zona de seguridad, la acción debería considerarse válida a efectos de puntuación siempre que el que proyecta no coloque ningún peso sobre el pie o la pierna mientras ésta se encuentra fuera del área de combate.

### **APÉNDICE Artículo 9 - Situación (áreas validas)**

En el caso de *osaekomi* en el borde: caso de que la parte del competidor que todavía está tocando el área de combate, llega a ser "despegada" (p.ej. es levantado y pierde el contacto con el tapiz) - el Arbitro debe anunciar *Matte*.

Como la zona roja de peligro forma parte del área de combate, cualquier competidor cuyos pies estén todavía tocando la zona roja de peligro en posición de pie se le debe considerar como dentro del área de combate.

Cuando se ejecute *sutemi-waza*, la proyección se considerará válida si el que proyecta tiene la mitad o más de su cuerpo dentro del área de combate. (Por lo tanto, ningún pie del que proyecta debe salirse del área de combate antes de que su espalda o caderas toquen el tapiz).

Una vez que el combate ha empezado los competidores solo pueden salir del área de competición si el Arbitro les da permiso para ello. Solo se dará permiso en circunstancias muy excepcionales, tales como la necesidad de cambiar un *Judogui* que no cumpla con el Artículo 3 o que se haya estropeado o manchado.

### **Artículo 10 - Duración del combate**

Para los Campeonatos Mundiales y Juegos Olímpicos, la duración de los combates es la siguiente:

<b>Senior</b> Masculino y Femenino:	5 minutos tiempo real de combate
<b>Junior</b> Masculino y Femenino:	4 minutos tiempo real de combate

Cualquier competidor tiene derecho a un descanso entre combate y combate por un período de 10 minutos.

### **Artículo 11 - Tiempo muerto**

El tiempo transcurrido entre el anuncio de *Matte* y *Hajime* y entre *Sono-mama* y *Yoshi* por el Arbitro no contará como parte de la duración del combate.

### **Artículo 12 - Señal de fin del tiempo**

El final del tiempo asignado para el combate se le indicará al Arbitro por el repique de una campana u otra señal audible similar.

### **Artículo 13 - Tiempo de Osaekomi**

<i>Ippon</i> :	un total de 25 segundos
<i>Waza-ari</i> :	20 segundos o más pero menos de 25 segundos
<i>Yuko</i> :	15 segundos o más pero menos de 20 segundos
<i>Koka</i> :	10 segundos o más pero menos de 15 segundos

Un *osaekomi* de menos de 10 segundos se contará igual como un ataque.

#### **Artículo 14 - Técnica coincidente con la señal del fin del tiempo**

Cualquier resultado inmediato de una técnica empezada simultáneamente con la señal del fin del tiempo será válido.

En el caso de *osaekomi* anunciado simultáneamente con la señal del fin del tiempo, el tiempo asignado para el combate se prolongará hasta que se marque *Ippon* o bien que el Arbitro anuncie *toketa* o *Matte*.

#### **APÉNDICE Artículo 10 - Duración del combate**

El tiempo de duración de los combates y el sistema de competición se determinará según las reglas del torneo.

El Arbitro debe estar enterado de la duración del combate antes de subir al área de competición.

#### **APÉNDICE Artículo 11 - Tiempo muerto**

Sin comentario.

#### **APÉNDICE Artículo 12 - Señal de fin del tiempo**

Cuando se usen varias áreas de competición a la vez, se requiere el uso de DISTINTOS dispositivos audibles.

La señal del fin del tiempo debe ser lo suficientemente audible como para ser oída por encima del ruido de los espectadores.

#### **APÉNDICE Artículo 13 - Tiempo de Osaekomi**

Cuando *osaekomi* es anunciado simultáneamente con la señal de la campana o cuando el tiempo restante de combate es insuficiente para completar la duración del *osaekomi*, el tiempo asignado para el combate se prolongará hasta que se produzca *Ippon* (o equivalencia) o el Arbitro anuncie *toketa* o *Matte*.

#### **APÉNDICE Artículo 14-Técnica coincidente con la señal de fin del tiempo**

Cualquier técnica aplicada después del sonar de la campana u otro dispositivo que indique que se ha cumplido el tiempo de combate no será válida, aún cuando el Arbitro todavía no haya dicho *Sore-made*.

Aunque una técnica de proyección puede ser aplicada simultáneamente con la campana, si el Arbitro decide que no será efectiva inmediatamente, debe anunciar *Sore made*.

300-11400.

### **Artículo 15 - Comienzo del combate**

Antes del comienzo de cada combate el Arbitro y los Jueces se situarán de pie juntos dentro del límite del área de competición (centrados) y saludarán a *Joseki*, antes de tomar sus posiciones.

Al salir del área de competición, también deben saludar hacia *Joseki*.

Los competidores deben saludar al entrar y salir del área de competición tanto al inicio como al final de cada combate.

Los competidores se dirigirán luego hasta el borde del área de combate (junto a la Zona de peligro) a sus puestos respectivos según el orden de combate (primer llamado se sitúa a la derecha de la posición del Arbitro y el segundo llamado a la izquierda respectivamente), permanecen en este sitio y a la señal del Arbitro, avanzarán hasta sus respectivas marcas (de inicio de combate) donde deben saludarse simultáneamente entre sí y dar un paso hacia delante. Una vez que el combate ha terminado y el Arbitro ha dado el resultado, los competidores darán un paso atrás simultáneamente y se saludarán entre sí.

Al entrar y salir del área de combate, los competidores pueden saludar libremente, pero el saludo en este caso no tendrá carácter obligatorio.  
(Ver Guía del Saludo).

El combate empezará siempre en la posición de pie.

Solo los miembros de la Comisión de Arbitraje pueden interrumpir el combate. (Ver Artículo 17).

### **APÉNDICE Artículo 15 - Comienzo del combate**

El Arbitro y los Jueces siempre deberán estar en posición de empezar el combate antes de la llegada de los competidores sobre el área de combate. El Arbitro debe estar en el centro - dos metros atrás de la línea desde donde los competidores empiezan.

Y debe estar de cara a la mesa de cronometradores.

Es muy importante respetar el saludo de forma correcta.

Cuando los competidores avancen hacia sus posiciones de inicio de combate, uno frente al otro, entonces harán el saludo oficial bajo estricto control arbitral, repitiendo el mismo procedimiento al finalizar el combate. Si los competidores no se saludan, el Arbitro les indicará que lo hagan.

En todos los saludos de los competidores de pie, el saludo tendrá un ángulo de 30 grados medidos desde la cintura.

Procedimiento del Saludo – ver Guía del Saludo.



#### Artículo 16 - Paso a *Ne-waza*

Los competidores podrán cambiar desde la posición de pie a *Ne-waza* en los casos siguientes, pero si no hay continuidad en la técnica empleada, el Arbitro ordenará a ambos competidores que reanuden la posición de pie:

(a)	Cuando un competidor, después de obtener algún resultado con una técnica de proyección cambia sin interrupción a <i>Ne-waza</i> y toma la ofensiva.
(b)	Cuando uno de los competidores cae al suelo, después de la aplicación sin éxito de una técnica de proyección, el otro puede aprovecharse de la posición desequilibrada de su oponente para llevarlo al suelo.
(c)	Cuando un competidor obtiene algún resultado considerable por aplicación de <i>Shime-waza</i> o <i>Kansetsu-waza</i> en la posición de pie y luego cambia sin interrupción a <i>Ne-waza</i> .
(d)	Cuando un competidor lleva al suelo a su oponente a <i>Ne-waza</i> mediante la aplicación particularmente hábil de un movimiento aunque no esté calificado como una técnica de proyección.
(e)	En cualquier otro caso donde un competidor pueda caerse o esté a punto de caer, no previsto en los párrafos precedentes de este artículo, el otro competidor puede aprovecharse de la posición de su oponente para

seguir en *Ne-waza*.

#### **APÉNDICE Artículo 16 - Paso a *Ne-waza***

Cuando un competidor arrastra a su oponente a *Ne-waza* de manera no conforme con el Artículo 16 y su oponente no se aprovecha de ello para continuar en *Ne-waza*, el Arbitro anunciará *Matte*, parará el combate y dará *Shido* al competidor que ha infringido el Artículo 27 (8).

Cuando un competidor arrastra a su oponente a *Ne-waza* de manera no conforme según las reglas del Artículo 16 y su oponente se aprovecha de ello para continuar en *Ne-waza*, se permitirá que continúe el combate pero el Arbitro debe sancionar con *Shido* al competidor que ha infringido el Artículo 27 (8).

#### **Artículo 17 - Aplicación de *Matte* (esperad)**

El Arbitro anunciará *Matte* con el fin de parar temporalmente el combate en los casos siguientes y para reemprender el combate anunciará *Hajime*:

<b>(a)</b>	Cuando uno o ambos competidores salen fuera del área de combate. (Ver "Excepciones" del Artículo 9)
<b>(b)</b>	Cuando uno o ambos competidores realizan uno de los actos prohibidos.
<b>(c)</b>	Cuando uno o ambos competidores están heridos o enferman.
<b>(d)</b>	Cuando sea necesario que uno o ambos competidores se ajusten el uniforme.
<b>(e)</b>	Cuando durante <i>Ne-waza</i> no hay un progreso evidente.
<b>(f)</b>	Cuando un competidor recupera la posición de pie o semi-incorporada desde una posición de <i>Ne-waza</i> llevando a su oponente sobre la espalda.
<b>(g)</b>	Cuando un competidor que permanece de pie, o que desde <i>Ne-waza</i> recupera la posición de pie, levanta y separa claramente del tapiz a su oponente que se halla de espaldas y le rodea cualquier parte de su cuerpo con la pierna(s).
<b>(h)</b>	Cuando un competidor realiza o intenta realizar <i>Kansetsu-waza</i> o <i>Shime-waza</i> desde la posición de pie y el resultado no es suficientemente evidente.
<b>(i)</b>	En cualquier otro caso que el Arbitro lo considere necesario.
<b>(j)</b>	Cuando los Arbitros o la Comisión de Arbitraje deseen deliberar.

#### **APÉNDICE Artículo 17 - Aplicación de *Matte***

Cuando el Árbitro anuncia *Matte*, debe cuidar no perder de vista a los competidores, en caso de que ellos no oigan el anuncio de *Matte* y continúen luchando.



## reglamento

en caso de que ellos no oigan el anuncio de *matte* y continúan luchando.

El Arbitro no dirá *Matte* para parar al competidor (es) cuando estén saliendo fuera del área de combate, a menos que considere la situación peligrosa.

El Árbitro no anunciará *Matte* cuando un competidor que ha escapado p.ej. de *osaekomi*, *shime-waza*, *kansetsu-waza* parece necesitarlo o pide un descanso.

El Arbitro anunciará *Matte* cuando un competidor que está boca abajo sobre el tapiz, con su oponente colgado sobre su espalda, logra semi-incorporarse, con sus manos separadas por completo del tapiz, indicando una pérdida de control por parte del adversario.

Si el Arbitro anuncia *Matte* por error durante *Ne-waza* y por consiguiente los competidores se separan, el Arbitro y los Jueces pueden, si es posible, y de acuerdo con la regla de "mayoría de tres", volver a colocar a los competidores en su posición original lo más próxima posible y reemprender el combate, si con ello se rectifica una injusticia a uno de los competidores.

Después del anuncio de *Matte*, los competidores deben volver rápidamente a la posición de inicio de combate.

Cuando el Arbitro ha anunciado *Matte*, el/los competidor(es) deben permanecer de pie si se dirige a ellos o si se ajustan sus uniformes, o pueden sentarse si se prevé una larga demora. Solo cuando reciba atención médica se le permitirá al competidor adoptar cualquier otra posición.

El Arbitro puede anunciar *Matte* para invitar al doctor, cuando el competidor o el propio doctor se lo pidan o cuando el Arbitro lo considere necesario.  
(Ver Artículo 29).

### Artículo 18 – *Sono-mama*

En cualquier caso que el Arbitro desee parar temporalmente el combate p.ej. para dirigirse a uno o ambos competidores sin causar cambio en sus posiciones, o para aplicar una penalización de forma que el competidor que no es penalizado no pierda su posición de ventaja, deberá anunciar *Sono-mama*. Para reemprender el combate anunciará *yoshi*.

*Sono-mama* solo puede ser aplicado en *Ne-waza*.

### Artículo 19 - Fin del Combate

El Arbitro anunciará *Sore-made* y finalizará el combate:

(a)	Cuando un competidor marca <i>Ippon</i> o <i>waza-ari-awasete-ippou</i> (Artículos 20 y 21).
(b)	En caso de <i>Sogo-gachi</i> (Artículo 22).
(c)	En caso de <i>Kiken-gachi</i> (Artículo 28).
(d)	En caso de <i>Hansoku-make</i> (Artículo 27).
(e)	Cuando un competidor no puede continuar debido a lesión (Artículo 29).
(f)	Cuando el tiempo asignado al combate se ha cumplido.
	El Arbitro adjudicará el combate como se indica a continuación:

## reglamento

(1)	Cuando un competidor ha marcado <i>Ippon</i> o equivalente, será declarado el vencedor.
(2)	Cuando no ha habido tanteo de <i>Ippon</i> o equivalente, el ganador será declarado sobre las bases de: un <i>Waza-ari</i> prevalece sobre cualquier número de <i>Yukos</i> , un <i>Yuko</i> prevalece sobre cualquier núm. de <i>Kokas</i> .
(3)	<p>Cuando no se haya registrado tanteo alguno o que figure exactamente el mismo tanteo para cada uno de los títulos (<i>waza-ari, yuko, koka</i>), el combate se decidirá mediante la "Técnica de Oro".</p> <p><b><u>Combate de "Técnica de Oro"</u></b></p> <p>El combate de la "Técnica de Oro" tendrá la misma duración que el combate previo.</p> <p>Cuando el tiempo asignado al combate finalice el Arbitro anuncia "<i>Sore-made</i>" para terminar temporalmente el combate y los competidores vuelven a sus posiciones de inicio de combate. Entonces el Arbitro anunciará "<i>Hajime</i>" reiniciando de nuevo el combate de forma normal. No hay periodo de descanso entre el final del combate inicial y el comienzo del combate en "<b>Técnica de Oro</b>".</p> <p>El combate termina en el momento en que se marque una técnica o se obtenga la misma por sanción del oponente. El combate finaliza al instante de producirse un valor.</p>

### APÉNDICE Artículo 18 - *Sono-mama*

Siempre que el Arbitro anuncie *Sono-mama*, deberá cuidar de que no se produzcan cambios en las posiciones o agarres de cualquier competidor.

Si durante *Ne-waza* un competidor muestra señas de estar lesionado, el Arbitro puede anunciar *Sono-mama* si es necesario, luego colocar de nuevo a los competidores en las posiciones que se encontraban antes del anuncio de *Sono-mama* - y entonces anunciar *yoshi*.

### APÉNDICE Artículo 19 - Fin del Combate

Habiendo anunciado *Sore-made*, el Arbitro no debe perder de vista a los competidores, en caso de que no oigan su anuncio y continúen luchando.

El Arbitro indicará a los competidores de ajustarse sus *Judogui*, si es necesario, antes de indicar el resultado.

Antes de iniciar el combate de "Técnica de Oro" se pondrán a cero todos los cronómetros y el marcador como si se empezara de nuevo el combate.

Si durante el combate de "Técnica de Oro", se produce una inmovilización anunciándose *Osaekomi*, el Arbitro permitirá que la inmovilización se prolongue hasta alcanzar los 25 seg. (*Ippon*), o hasta que se interrumpa el *Osaekomi* (*Toketa*) o bien que se aplique un *Shime-waza/Kansetsu-waza* por cualquiera de los competidores

reglamento

pero de efecto inmediato.

En este caso, el vencedor se anotará los puntos según la técnica conseguida.

Si durante el combate de "Técnica de Oro", se sanciona con un *Hansoku-make* directo, el resultado para el competidor sancionado tendrá los mismos efectos que en el combate normal.

**Artículo 19 - Fin del Combate (continuación)**

		Si finaliza el combate de "Técnica de Oro" y no se ha producido técnica o sanción alguna, el resultado se decidirá por " <i>Hantei</i> ". Al anuncio de <i>Hantei</i> por el Arbitro, el Arbitro y los dos (2) Jueces levantarán el banderín del color apropiado por encima de sus cabezas indicando al competidor que consideran ha sido el ganador. En este caso, el Arbitro y los Jueces solo tendrán en cuenta los ' <i>Kinsa</i> ' (leve superioridad o inferioridad) con respecto a la actitud, habilidad y efectividad de las técnicas habidas durante el combate de "Técnica de Oro", por lo tanto cualquier resultado conseguido en el combate anterior no cuenta para nada. El Arbitro anunciará el resultado de acuerdo con la mayoría de las tres opiniones.  De ser solo un competidor que ejercite el derecho a disputar el combate de "Técnica de Oro", y el otro competidor rehúsa hacerlo, el competidor que desea combatir de nuevo será declarado vencedor por " <i>Kiken-gachi</i> ".
	(4)	En el caso donde ambos competidores marquen <i>Ippon</i> o <i>Sogo-gachi</i> simultáneos, el combate se decidirá mediante la "Técnica de Oro".
	(5)	En el caso donde ambos competidores sean sancionados por <i>Hansoku-make</i> acumulado (resultante de <i>Shidos</i> sucesivos) simultáneamente, o cuando un competidor es sancionado con <i>Hansoku-make</i> acumulado y simultáneamente se le otorga <i>Sogo-gachi</i> , el combate se decidirá mediante la "Técnica de Oro".
	(6)	En el caso donde ambos competidores sean sancionados por <i>Hansoku-make</i> directo simultáneamente, ambos competidores quedarán excluidos de la competición.
	(7)	La decisión de ' <i>Hikiwake</i> ' se dará, cuando no hay ventajas en el marcador dentro del tiempo asignado para el combate. (Ver Apéndice)

Después de que el Arbitro ha indicado el resultado del combate, los competidores darán un paso atrás hacia sus respectivas cintas azul y blanca, hacen el saludo y salen del área de combate.

Una vez que el Arbitro haya anunciado el resultado del combate a los competidores no le será posible al Arbitro cambiar esta decisión después de que Arbitro y Jueces hayan salido del área de competición.

Si el Arbitro otorga la victoria al competidor vencido por error, los dos Jueces deben

## reglamento

asegurar que el Arbitro cambie esta decision erronea antes de que Arbitro y Jueces salgan del área de competición.

Todas las acciones y decisiones tomadas de acuerdo con la regla de "mayoría de tres" por el Arbitro y los Jueces serán definitivas y sin apelación.

### APÉNDICE Artículo 19 - Fin del Combate (continuación)

(7)	La decisión de 'Hikiwake' se aplicará solamente en la competición por Equipos.
	Durante la primera confrontación entre dos equipos, será de aplicación el combate nulo ( <i>Hikiwake</i> ).  Si al final del encuentro ambos equipos están empatados a victorias y a puntos, entonces se disputarán todos los combates que hicieron nulo ( <i>Hikiwake</i> ) en el encuentro anterior, aplicándose en estos combates de desempate la 'Técnica de Oro'. El resultado de estos combates decidirá el equipo vencedor, sin embargo solo se le otorgará un (1) punto al ganador de cada combate a modo de decisión. (Se utilizará el mismo sistema en el caso de ligas).

### Artículo 20 - Ippon

El Arbitro anunciará *Ippon* cuando en su opinión una técnica aplicada corresponde a los criterios siguientes:

(a)	Cuando un competidor proyecta con control al otro competidor ampliamente sobre su espalda con considerable fuerza y velocidad.
(b)	Cuando un competidor inmoviliza con <i>osaekomi-waza</i> al otro competidor, que no consigue liberarse durante 25 segundos después del anuncio de <i>osaekomi</i> .
(c)	Cuando un competidor abandona golpeando dos o más veces con su mano o pie o dice <i>Maitta</i> , generalmente como resultado de una técnica de presa, <i>Shime-waza</i> o <i>Kansetsu-waza</i> .
(d)	Cuando un competidor está incapacitado por el efecto de un <i>Shime-waza</i> o <i>Kansetsu-waza</i> .

**Equivalencia:** Si un competidor es penalizado con *Hansoku-make* el otro competidor será declarado el vencedor.

*Ippon* simultáneos – Ver Artículo 19 (f) (4).

### Artículo 21 - *Waza-ari-awasete-Ippon*

Si un competidor consigue un segundo *waza-ari* en el combate, (ver Artículo 23) el Arbitro anunciará *waza-ari-awasete-ippou*.

## **APÉNDICE Artículo 20 - Ippon**

Técnicas simultáneas: cuando ambos competidores caen al tapiz después de lo que aparenta ser ataques simultáneos, y el Arbitro y los Jueces no pueden juzgar qué técnica ha dominado, no se debe otorgar puntuación.

Si el Arbitro anuncia *Ippon* por error durante *Ne-waza* y por consiguiente los competidores se separan, el Arbitro y los Jueces pueden, si es posible, y de acuerdo con la regla de "mayoría de tres", volver a colocar a los competidores en su posición original lo más próxima posible y reemprender el combate, si con ello se rectifica una injusticia a uno de los competidores.

Si uno de los competidores deliberadamente hace el "puente" (cabeza y talones en contacto con el tapiz) después de haber sido proyectado - aunque pueda haber evitado los criterios necesarios para *Ippon*, el Arbitro sin embargo puede dar *Ippon* o cualquier otro tanteo que considere que la técnica merece, a fin de desalentar esta acción.

Aplicar *Kansetsu-waza* con el fin de proyectar al oponente no se considerará a efectos de puntuación.

NOTA: Para los JJ.OO., Ctos. del Mundo, Ctos. Continentales y otros eventos de la FIJ se aplicarán estas Reglas de competición.

Para eventos Nacionales, los organizadores están autorizados a determinar limitaciones apropiadas para la seguridad de los competidores en función del nivel del Torneo en cuestión. P.ej. En competiciones de grados inferiores, los organizadores pueden autorizar a los Árbitros que declaren *Ippon* cuando el efecto de una técnica de *Shime-waza* o de *Kansetsu-waza* sea suficientemente clara, e incluso para infantiles desautorizar las técnicas de *Shime-waza* y *Kansetsu-waza*.

## **APÉNDICE Artículo 21 - Waza-ari-awasete-Ippon**

Sin comentario.

## **Artículo 22 - Sogo-gachi (victoria compuesta)**

El Arbitro anunciará *Sogo-gachi* en los casos siguientes:

<b>(a)</b>	Cuando un competidor ha conseguido un <i>waza-ari</i> y su oponente posteriormente recibe tres (3) Shidos (ver Artículo 27a).
<b>(b)</b>	Cuando un competidor, cuyo oponente ya ha recibido tres (3) Shidos consigue posteriormente un <i>waza-ari</i> .

*Sogo-gachi* simultáneos – Ver Artículo 19 (f) (4).

## **Artículo 23 - Waza-ari**

## reglamento

El Arbitro anunciará *waza-ari* cuando en su opinión la técnica aplicada corresponde a los criterios siguientes:

<b>(a)</b>	Cuando un competidor proyecta con control al otro competidor, pero la técnica carece parcialmente de uno de los cuatro elementos necesarios para <i>Ippon</i> (ver Artículo 20 (a) y Apéndice).
<b>(b)</b>	Cuando un competidor inmoviliza con <i>osaekomi-waza</i> al otro competidor que no consigue liberarse durante 20 segundos o más, pero menos de 25 segundos.

**Equivalencia:** Si un competidor ha sido penalizado con tres (3) Shidos, el otro competidor recibirá *waza-ari* inmediatamente.

### APÉNDICE Artículo 22 - Sogo-gachi

Sin comentario.

### APÉNDICE Artículo 23 - Waza-ari

Sin comentario.

### Artículo 24 - Yuko

El Arbitro anunciará *Yuko* cuando en su opinión la técnica aplicada corresponde a los criterios siguientes:

<b>(a)</b>	Cuando un competidor proyecta con control al otro competidor, pero la técnica carece parcialmente en dos de los otros tres elementos necesarios para <i>Ippon</i> :
------------	---

<b>Ejemplos:</b>	
(1)	Carece parcialmente en el elemento de "ampliamente sobre la espalda" y también carece parcialmente en uno de los otros dos elementos de "velocidad" o "fuerza".
(2)	Ampliamente sobre la espalda pero carece parcialmente en ambos de los otros dos elementos de "velocidad" y "fuerza".

<b>(b)</b>	Cuando un competidor inmoviliza con <i>osaekomi-waza</i> al otro competidor que no consigue liberarse durante 15 segundos o más pero menos de 20 segundos.
------------	--

**Equivalencia:** Si un competidor ha sido penalizado con dos (2) Shidos el otro competidor recibirá *Yuko* inmediatamente.

### Artículo 25 - Koka

El Arbitro anunciará *Koka* cuando en su opinión la técnica aplicada corresponde a los criterios siguientes:

## reglamento

(a)	Cuando un competidor proyecta con control al otro competidor sobre un hombro, o su muslo(s), o nalgas con velocidad y fuerza.
(b)	Cuando un competidor inmoviliza con <i>osaekomi-waza</i> al otro competidor que no consigue liberarse durante 10 segundos o más pero menos de 15 segundos.

**Equivalencia:** Si un competidor ha sido penalizado con un *Shido*, el otro competidor recibirá *Koka* inmediatamente.

### APÉNDICE Artículo 24 - Yuko

Indiferente a cuántos *Yukos* sean anunciados, ningún número de ellos será considerado igual a un *Waza-ari*. El número total anunciado debe ser registrado.

### APÉNDICE Artículo 25 - Koka

Indiferente a cuántos *Kokas* sean anunciados, ningún número de ellos será considerado igual a un *Yuko* o *Waza-ari*. El número total anunciado debe ser registrado.

Proyectar al oponente sobre la parte frontal de su cuerpo, rodilla(s), mano(s), o codo(s) sólo será contado igual que cualquier otro ataque. Similarmente, un *osaekomi* de hasta nueve segundos se contará como un ataque.

### Artículo 26 - Osaekomi-waza

El Arbitro anunciará *osaekomi* cuando en su opinión la técnica aplicada corresponde con los criterios siguientes:

(a)	El competidor que está inmovilizado debe de estar controlado por su oponente y debe tener su espalda, ambos hombros o un hombro en contacto con el tapiz.
(b)	El control puede hacerse desde el lado, desde atrás o desde encima.
(c)	El competidor que aplica la inmovilización no puede tener su pierna(s) o cuerpo controlado por las piernas de su oponente.
(d)	Al menos un competidor tendrá cualquier parte de su cuerpo tocando el área de combate al anuncio de <i>osaekomi</i> .
(e)	El competidor que aplica la inmovilización debe tener su cuerpo bien en posición de <i>kesa</i> o de <i>shiho</i> , p.ej. similar a las técnicas de <i>kesa-gatame</i> o <i>kami-shiho-gatame</i> .

### APÉNDICE Artículo 26 - Osaekomi-waza

Si un competidor que controla a su oponente con un *osaekomi*, cambia sin perder control, a otro *osaekomi*, el tiempo de *osaekomi* continuará hasta el anuncio de "*Innon*" (o *waza-ari* o equivalente en el caso de *waza-ari-awasete-innon*) o *toketa* o

## reglamento

*ippon* (o *waza arite* equivalente en el caso de *waza arite* *ippon*), o *toketa* o *Matte*.

Cuando se está aplicando *osaekomi*, si es el competidor que está en posición de ventaja quién comete una infracción que merezca una penalización, el Arbitro anunciará *Matte*, coloca a los competidores en sus posiciones de inicio de combate, aplica la penalización (y cualquier tanteo del *osaekomi*), y luego reemprenderá el combate anunciando *Hajime*.

Cuando se está aplicando *osaekomi*, si es el competidor que está en posición de desventaja quién comete una infracción que merezca una penalización, el Arbitro anunciará *Sono-mama*, aplica la penalización, entonces reemprenderá el combate tocando a ambos competidores y anunciando *yoshi*. Sin embargo, si la penalización a aplicar es *Hansoku-make*, el Arbitro anunciará *Matte* después de consultar con los Jueces, colocará a los competidores en sus posiciones de inicio de combate, sancionará el *Hansoku-make* y terminará el combate anunciando *Sore-made*.

Si ambos Jueces están de acuerdo en que existe *osaekomi*, pero el Arbitro no ha anunciado *osaekomi*, deberán indicarlo con la señal de *osaekomi* y, por la regla de "mayoría de tres", el Arbitro anunciará *osaekomi* inmediatamente.

El Arbitro anunciará *Matte* en el caso de "*osaekomi* en el borde", cuando la parte del competidor que todavía está tocando el área de combate, queda "despegada" (p.ej. es levantado y pierde contacto con el tatami).

Deberá anunciarse *toketa* si, durante *osaekomi*, el competidor que está inmovilizado (*Uke*) logra atrapar la pierna del otro competidor (*Tori*) en forma de "tijeras", tanto si es por encima como por debajo de la pierna.

En situaciones donde la espalda de *Uke* ya no está en contacto con el tapiz, (p.ej. "puenteando"), pero *Tori* mantiene el control, el *osaekomi* continuará.

### **Artículo 27 - Actos Prohibidos y penalizaciones**

Los Actos prohibidos se dividen en faltas '**Leves**' (*Shido*) y faltas '**Graves**' (*Hansoku-make*).

**FALTAS LEVES:** Se sancionarán con *Shido*.

**FALTAS GRAVES:** Se sancionarán con *Hansoku-make* directo.

El Arbitro aplicará una sanción de *Shido* o de *Hansoku-make* según el grado de la falta cometida.

La aplicación de un segundo o sucesivos *Shidos*, anula automáticamente la sanción anterior y se le anota al oponente su correspondiente valor técnico.

La aplicación de un *Hansoku-make* directo significa la descalificación del competidor y el combate se termina según el Artículo 19 (d). (Ver Apéndice).

Siempre que un Arbitro aplique una penalización, debería demostrar con una simple acción la razón de la penalización.



## reglamento

Una penalización puede aplicarse después del anuncio de *Sore-made* por cualquier acto prohibido cometido durante el tiempo asignado para el combate o, en algunas situaciones excepcionales, por actos serios cometidos después de la señal de fin del combate, siempre y cuando no se haya dado la decisión.

### SHIDO (Grupo de faltas leves)

(a) **Shido** se dará a cualquier competidor que ha cometido una falta leve:

1)	Evitar intencionadamente el <i>Kumikata</i> a fin de impedir la acción en el combate.
2)	Adoptar en posición de pie, después del <i>Kumikata</i> , una excesiva postura defensiva. (Generalmente más de 5 segundos).
3)	Realizar una acción adrede para dar la impresión de un ataque pero en la que se aprecia claramente que no había intención de proyectar al oponente. (FALSO ATAQUE)
4)	Estar de pie, con ambos pies completamente dentro de la zona de peligro A MENOS QUE - empezando un ataque, ejecutando un ataque, contrando el ataque de su oponente o defendiéndose del ataque de su oponente. (Generalmente más de 5 segundos)
5)	En posición de pie, agarrar continuamente la bocamanga(s) del adversario con propósito defensivo (Generalmente más de 5 segundos) o agarrar su manga en "torniquete".
6)	En posición de pie, mantener entrelazados continuamente los dedos de una o ambas manos de su adversario, a fin de impedir la acción en el combate. (Generalmente más de 5 segundos).
7)	Desarreglar intencionadamente su propio <i>Judogi</i> o soltarse o reajustarse el cinturón o los pantalones sin el permiso del Arbitro.
8)	Arrastrar al adversario al suelo para empezar <i>Ne-waza</i> salvo que cumpla con el Artículo 16.
9)	Introducir un dedo o dedos dentro de la manga del adversario o en los bajos de su pantalón.

### APÉNDICE Artículo 27 - Actos prohibidos y penalizaciones

Árbitros y Jueces están autorizados a aplicar penalizaciones según el "intento" o la situación y en el mejor interés del deporte.

Si el Arbitro decide penalizar al competidor(es); -(excepto en el caso de *Sono-mama* en *Ne-waza*)- parará temporalmente el combate, colocará a los competidores en sus posiciones de inicio de combate y anuncia la penalización mientras señala al competidor(es) que cometió el acto prohibido.

Antes de aplicar *Hansoku-make*, el Arbitro debe consultar con los Jueces y tomar su decisión de acuerdo con la regla "mayoría de tres". Cuando ambos competidores infringen las reglas a la vez, cada uno debe ser penalizado según el grado de su infracción.

Cuando ambos competidores han sido ya penalizados con tres (3) Shidos y posteriormente cada uno recibe otra penalización, ambos deben ser declarados *Hansoku-make*.

## reglamento

Sin embargo, los oficiales pueden tomar su decisión final en este caso según el Artículo 30 - Situaciones no previstas por este Reglamento.

Una penalización en *Ne-waza* deberá aplicarse de la misma manera como en *Osaekomi* (Apéndice Artículo 26 párrafo 3º).

Cuando un competidor arrastra a su oponente a *Ne-waza* de modo no conforme con el Artículo 16 y su oponente no se aprovecha de ello para continuar en *Ne-waza*, el Arbitro anunciará *Matte*, parará temporalmente el combate y dará *Shido* al competidor que ha infringido el Artículo 16.

### Artículo 27 - Actos Prohibidos y penalizaciones (continuación)

#### SHIDO (Grupo de faltas leves)

10)	En posición de pie, aplicar cualquier otro agarre que no sea el "normal", sin atacar. (Generalmente más de 5 segundos).
11)	En posición de pie, antes o después de establecerse el <i>Kumikata</i> , no realizar algún movimiento de ataque. (Ver Apéndice No-Combatividad).
12)	Agarrar la parte frontal de la bocamanga del oponente entre el pulgar y los cuatro dedos conocido por "agarre de pistola".
13)	Agarrar la bocamanga del oponente doblando el borde hacia dentro. "Agarre de bolsillo".
14)	En posición de pie, agarrar el pie(s) la pierna(s), o la pierna(s) del pantalón del adversario con la mano(s), a menos que simultáneamente intente una técnica de proyección.
15)	Enrollar el extremo del cinturón o de la chaqueta alrededor de cualquier parte del cuerpo del adversario.
16)	Agarrar con la boca el <i>Judogi</i> (tanto el propio como el del adversario).
17)	Poner una mano, brazo, pie o pierna directamente sobre la cara del adversario.
18)	Introducir un pie o una pierna bajo el cinturón, cuello o solapas del adversario.
19)	Aplicar <i>Shime-waza</i> usando los bajos de la chaqueta o el cinturón, o usando solo los dedos.
20)	Desde <i>Tachi-waza</i> o <i>Ne-waza</i> , salir fuera del área de combate o forzar intencionadamente al adversario a salir del área de combate. (Ver Artículo 9- "Excepciones").
21)	Aplicar las piernas en tijeras al tronco del adversario ( <i>dojime</i> ), al cuello o a

reglamento

	la cabeza. (Cruzar los pies en tijeras, mientras estira las piernas).
22)	Golpear con la rodilla o el pie, la mano o el brazo del adversario, para hacerle soltar su agarre o golpear con el pie, la pierna o el tobillo del oponente sin aplicar técnica alguna.
23)	Retorcer el/los dedo(s) del adversario a fin de romper su agarre.

**APÉNDICE Artículo 27 - Actos Prohibidos y penalizaciones (continuación)**

10)	<p>El <i>Kumikata</i> "normal" es agarrar con la mano izquierda el lado derecho de su oponente por la manga, solapa, zona pectoral, por encima del hombro derecho o espalda y con la mano derecha la parte izquierda de su oponente por la manga, solapa, zona pectoral, por encima del hombro izquierdo o espalda por encima del cinturón.</p> <p>Un competidor no debería ser penalizado por aplicar un agarre anormal si la situación ha sido provocada por su adversario agachando su cabeza por debajo del brazo del que le agarra. Sin embargo, si un competidor está continuamente "agachando" su cabeza de esta forma, el Arbitro deberá tomar en consideración el que esté adoptando una "excesiva postura defensiva" (2).</p> <p>Si un competidor continúa agarrando con <i>Kumikata</i> anormal, el tiempo permitido se reducirá progresivamente, incluso hasta "sanción directa" de <i>Shido</i>.</p> <p>Enganchar una pierna entre las piernas de su adversario a menos que simultáneamente intente una técnica de proyección, no se considera un <i>Kumikata</i> normal por lo que el competidor debe atacar dentro de los 5 segundos o será penalizado con "<i>Shido</i>".</p>
11)	<p><u>No-combatividad.</u> Puede considerarse que existe cuando generalmente, no ha habido acciones de ataque por parte de uno o ambos competidores, aproximadamente durante 25 segundos.</p> <p>La No-combatividad no debería aplicarse cuando no hay acciones de ataque, si el Arbitro considera que el competidor está verdaderamente buscando la oportunidad de atacar.</p>
15)	<p>El acto de "enrollar" significa que el cinturón o la chaqueta deben enrollar completamente. Usar el cinturón o la chaqueta como un "anclaje" para un agarre (sin enrollar) es decir -atrapar el brazo del adversario no debe ser penalizado.</p>
17)	<p>La "cara" significa el área comprendida dentro de la línea bordeada por -la frente, delante de las orejas y la mandíbula.</p>

**Artículo 27 - Actos Prohibidos y penalizaciones (continuación)**

reglamento

**HANSOKU MAKE (Grupo de faltas graves)**

**(b) Hansoku-make** se aplica a cualquier competidor que ha cometido una falta grav (o que habiendo sido penalizado con tres (3) Shidos, comete otra falta leve):

24)	Intentar proyectar al adversario enrollando una pierna alrededor de la suya, estando más o menos en la misma dirección que el adversario y tirándose hacia atrás encima de él ( <i>Kawazu-gake</i> ).
25)	Aplicar <i>Kansetsu-waza</i> en cualquier otra parte que no sea la articulación del codo.
26)	Levantar del suelo al adversario que está tendido sobre el tapiz para arrojarlo de nuevo al tapiz.
27)	Segar por el interior de la pierna de apoyo del adversario cuando el adversario esté aplicando una técnica tal como <i>Harai-goshi</i> etc.
28)	No atender a las instrucciones del Arbitro.
29)	Hacer señas innecesarias, comentarios o gestos despectivos al adversario o al Arbitro durante el combate.
30)	Hacer cualquier acción que pueda lesionar o poner en peligro al adversario, especialmente el cuello o la columna vertebral del adversario o pueda ir en contra del Espíritu del Judo.
31)	Caerse directamente al tapiz mientras aplica o intenta aplicar técnicas tales como <i>Waki-gatame</i> .
32)	"Echarse" de cabeza sobre el tapiz, doblándose hacia adelante y hacia abajo mientras realiza o intenta realizar técnicas tales como <i>Uchi-mata</i> , <i>Harai-goshi</i> , etc. o tirarse directamente hacia atrás cuando realiza o intenta realizar técnicas tales como <i>Kata-Guruma</i> tanto de pie como de rodillas.
33)	Tirarse intencionadamente hacia atrás cuando el otro competidor está colgado sobre su espalda y donde cualquiera de los dos tiene control sobre los movimientos del otro.
34)	Llevar un objeto duro o metálico (cubierto o no).

En el marcador, la repetición de *Shido* será acumulativa y convertida al valor técnico para el oponente:

La repetición de <b>Shido</b> , se convertirá en el marcador con:		
<b>2 Shidos</b> = a Yuko para el oponente	<b>3 Shidos</b> = a Waza-ari para el oponente	<b>4 Shidos</b> = Hansoku make = Ippon para el oponente

Cuando un competidor repite faltas leves y debe ser penalizado con *Shido* por cuarta vez, el Arbitro, luego de consultar con los Jueces, sancionará al competidor con "*Hansoku-make*", es decir que el 4º *Shido* no se anuncia como tal sino que debe anunciarse "*Hansoku-make*". El combate termina según el Artículo 19 (d).

**APÉNDICE Artículo 27 -Actos Prohibidos y penalizaciones (continuación)**

24)	Si durante la proyección, el que proyecta aun cuando se gire revolviéndose hacia atrás durante la acción, ello se considerará como " <i>Kawazu-gake</i> " y la sanción será de <i>Hansoku make</i> .
-----	--

## reglamento

sancción será de *hansoku-make*.

Técnicas tales como *Osoto-gari*, *Ouchi-gari* y *Uchimata* donde el/la pie/pierna se enrolla con la pierna de *Uke* están permitidas y debe ser valoradas.

- |     |  |
|-----|--|
| 31) | Intentar proyecciones tales como <i>harai-goshi</i> , <i>uchimata</i> , etc., agarrando con una sola mano la solapa del adversario desde una posición parecida a <i>Waki-gatame</i> (en la cuál la muñeca del adversario queda atrapada bajo el sobaco del que proyecta) y cayendo deliberadamente, boca abajo, sobre el tapiz es muy probable que cause lesión por lo que será penalizado. Al no tener intención de proyectar al adversario limpiamente sobre su espalda, tales movimientos son peligrosos y serán tratados del mismo modo que <i>Waki-gatame</i> . |
|-----|--|

### Artículo 28 - Incomparecencia y abandono

La decisión de *Fusen-gachi* se dará a cualquier competidor cuyo adversario no se presenta al combate. Un competidor que no esté en su posición de inicio de combate después de tres (3) llamadas con intervalos de un (1) minuto, perderá el combate por incumplimiento.

El Arbitro debe estar seguro antes de dar *Fusen-gachi* que ha recibido la autorización de hacerlo por parte de la Comisión de Arbitraje.

La decisión de *Kiken-gachi* se dará a cualquier competidor cuyo adversario abandona la competición por cualquier razón, durante el combate.

### APÉNDICE Artículo 28 - Incomparecencia y abandono

Lentes de contacto blandas: - En el caso de que un competidor, durante el combate, pierde su lente de contacto y no puede recuperarla inmediatamente, informando al Arbitro de que él no puede continuar compitiendo sin la lente de contacto, después de consultar con los Jueces el Arbitro dará la victoria a su adversario por *Kiken-gachi*.

### Artículo 29 - Lesión, enfermedad o accidente

La decisión del combate cuando un competidor no puede continuar debido a lesión, enfermedad o accidente durante el combate será dada por el Arbitro después de consultar con los Jueces de acuerdo con las cláusulas siguientes:

a)	Lesión
(1)	Cuando la causa de la lesión es atribuida al competidor lesionado, éste perderá el combate.
(2)	Cuando la causa de la lesión es atribuida al competidor no lesionado, el competidor no lesionado perderá el combate.
(3)	Cuando es imposible determinar la causa de la lesión a cualquiera de los dos competidores, pierde el combate el competidor que no puede continuar.

<b>b)</b>	<b>Enfermedad</b>
-----------	-------------------

Generalmente, cuando un competidor enferma durante el combate y no puede continuar, perderá el combate.

<b>c)</b>	<b>Accidente</b>
-----------	------------------

Si ocurre un accidente debido a una causa externa (fuerza mayor), previa consulta con la Comisión de Arbitraje, el combate puede ser anulado o postergado. En estos casos de 'fuerza mayor', el Director Deportivo, la Comisión Deportiva y/o el jurado de la FIJ tomará la última decisión.

### **Exámenes médicos**

El Arbitro llamará al medico para atender al competidor en casos donde se produzca un fuerte impacto en la cabeza o en la columna vertebral así como siempre que el Arbitro tenga dudas razonables que pueda haber una lesión grave. En este caso, el médico examinará al competidor en el espacio de tiempo más corto posible, indicando al Arbitro si el competidor puede o no continuar.

El competidor, puede solicitar al Arbitro la intervención del médico, pero en este caso el combate habrá terminado y el adversario ganará por *Kiken-gachi*.

El medico también puede solicitar la intervención a su competidor, pero en este caso el combate habrá terminado y el adversario ganará por *Kiken-gachi*.

### **APÉNDICE Artículo 29 - Lesión, enfermedad o accidente**

Generalmente solo se permite a un médico por cada competidor sobre el área de competición. Si el médico necesita ayuda el Arbitro debe ser informado previamente. El entrenador nunca será autorizado sobre el área de competición.

Cuando se llame al medico, los Jueces permanecerán sentados controlando la situación desde sus sillas. Solo el Arbitro central controlará la intervención médica al lado del doctor junto al competidor lesionado.

No obstante, el Árbitro puede llamar a los Jueces en el caso de que necesite comentar una decisión.

### **Asistencia medica.-**

- ☞ Cuando el medico (a petición del Arbitro) interviene a un competidor la asistencia debe realizarse a la mayor brevedad posible.

#### Ejemplos:

Caso de uña rota, el medico puede cortar la uña al competidor.

El medico también puede ayudar en ajustar un impacto en el escroto (testículos).

- ☞ Cuando el medico interviene (a petición del competidor o a petición del propio

## reglamento

medico), el Arbitro anunciará '*Sore-made*', dará por terminado el combate y otorgará ganador al adversario por *Kiken-gachi*. El medico atenderá al competidor lesionado quién pierde el combate.

### **Intervención medica en herida sangrante.-**

La sangre, por medidas de seguridad debe aislarse completamente mediante esparadrapo, vendajes, tapón nasal, (se permite utilizar corta sangres y productos hemostáticos).

**Nota:** Con la excepción de las situaciones arriba descritas, si el médico aplica cualquier tratamiento, el adversario ganará por *Kiken-gachi*.

### **Artículo 29 - Lesión, enfermedad o accidente (continuación)**

Si el médico acreditado del equipo después de examinar al competidor(es) lesionado, avisa al Arbitro que el competidor(es) no puede continuar el combate, el Arbitro después de consultar con los Jueces, termina el combate y declara al adversario ganador por *Kiken-gachi*.

Si después de una lesión de uno o de ambos competidores, el Arbitro y los Jueces son de la opinión que el combate no debería continuar, el Arbitro terminará el combate e indicará el resultado de *Kiken-gachi*.

### **HERIDA SANGRANTE**

Cuando se produzca una herida sangrante, el Arbitro llamará al medico para que atienda al competidor con el fin de detener y aislar la sangre.

En casos de sangre, el Arbitro llamará al medico las veces que sean necesarias ya que por razones de seguridad, no se puede competir sangrando.

La misma herida sangrante, podrá ser atendida por el medico en dos (2) ocasiones. A la tercera (3) vez que se reproduzca la misma herida sangrante, los Árbitros (previa deliberación) deberán terminar el combate con el fin de proteger la integridad de los competidores. En este caso el adversario será declarado ganador por *Kiken-gachi*.

En cualquier caso donde no sea posible detener y aislar la sangre, el adversario será el ganador por *Kiken-gachi*.

### **Lesión menor. -**

En casos p. Ej. de un dedo dislocado, el Arbitro parará el combate (mediante *Matte* o *Sono-mama*) y permitirá al competidor recolocarse el dedo desplazado, acción que deberá ser inmediata y debe poder continuar rápidamente.

Se le permitirá al competidor recolocarse el mismo dedo dislocado en dos (2) ocasiones. De producirse una tercera (3) vez, se considerará que el competidor no está en condiciones de seguir compitiendo. Los Arbitros (previa deliberación) deberán terminar el combate y declarar al adversario ganador por *Kiken-gachi*.

### **Artículo 30 - Situaciones no previstas por este Reglamento**

## reglamento

Si se presenta cualquier situación que no esté prevista por este Reglamento, se tratará el tema y los Arbitros tomarán una decisión después de consultar con la Comisión de Arbitraje.

### **APÉNDICE Artículo 29 - Lesión, enfermedad o accidente (continuación)**

Si durante el combate un competidor se lesiona debido a una acción del adversario y el competidor lesionado no puede continuar, los Árbitros deberán analizar el caso y decidir según el Reglamento. Cada caso se decidirá por sus propios hechos ocurridos. (Ver apartado: **a) Lesión** 1, 2 y 3).

#### VÓMITOS:

En el caso en que un competidor vomite, el combate habrá terminado con resultado de *Kiken-gachi* para su oponente. (Ver apartado: **b) Enfermedad**).

En el caso donde un competidor mediante una acción intencionada lesione al adversario, la sanción que se le aplicará al competidor causante de la lesión será de *Hansoku-make* directo, al margen de las disposiciones que pueda tomar luego el Director Deportivo, la Comisión Deportiva y/o el jurado de la FIJ.

En el caso que un médico, responsable de un competidor durante su combate, se percibe claramente - especialmente en caso de técnicas de estrangulación - que la salud de su competidor corre un serio peligro, puede ir hasta el borde del *tatami* y llamar a los Árbitros para que paren el combate inmediatamente. Los Árbitros tomarán todas las medidas necesarias a fin de atender al médico.

Tal intervención significará consecuentemente la pérdida del combate y por lo tanto solo debería adoptarse en casos extremos.

En los Campeonatos de la FIJ, el médico oficial del equipo deberá tener titulación médica y debe registrarse con anterioridad a la competición. Será la única persona autorizada a sentarse en el área designada y debe por tanto estar identificado. P.ej. llevar un brazalete con una cruz roja.

Cuando se acredite a un médico para su equipo, las Federaciones Nacionales serán responsables de las acciones de sus médicos.

Los médicos deben estar informados sobre las modificaciones e interpretaciones del Reglamento.

### **APÉNDICE Artículo 30 - Situaciones no previstas por este Reglamento**

Sin comentario.

## **GLOSARIO TÉCNICO**



reglamento

Japonés	Español
ASHI-GARAMI	Piernas trabadas
DOJIME	Compresión al cuerpo estirando las piernas en tijeras
FUSEN-GACHI	Victoria por incomparecencia
HAJIME	Comenzad
HANSOKU-MAKE	Descalificación
HANTEI	Decisión
HARAI-GOSHI	Proyección barriendo la cadera
HIKIWAKE	Empate
HIKKOMI-GAESHI	Acción rodando entrelazados
IPPON	Punto completo
JOGAI	Fuera área de combate
JONAI	Dentro área de combate
JOSEKI	Presidencia / Mesa principal
JUDOGI	Uniforme de judo
KACHI	Vencedor
KAESHI-WAZA	Técnicas de contraataque
KAMI-SHIHO-GATAME	Técnica de inmovilización
KANI-BASAMI	Proyección en tijeras
KANSETSU-WAZA	Luxación articular
KATA-GURUMA	Proyección circular de hombro
KATAME-WAZA	Técnicas de control
KAWAZU-GAKE	Enrollar la pierna
KESA-GATAME	Técnica de inmovilización
KIKEN-GACHI	Victoria por abandono
KIOTSUKE	Posición de saludo (talones juntos)
KOKA	Ventaja técnica menor
KOSOTO-GARI	Técnica de proyección
KOUCHI-GARI	Técnica de proyección
KUMIKATA	Agarre
MAITTA	Abandono
MATTE	Esperad
NAGEKOMI	Repetición de proyecciones
NAGE-WAZA	Técnicas de proyección
NE-WAZA	Técnicas de suelo
OSAEKOMI-WAZA	Técnicas de inmovilización
OSAEKOMI	Inmovilizado
OSOTO-GARI	Técnica de gran siega exterior
OTAGAI-NI-REI	Saludarse entre si
OUCHI-GARI	Técnica de gran siega interior

**GLOSARIO TÉCNICO**

reglamento

Japonés	Español
REI	Saludo
SHIAI	Competición
SHIAI-JO	Area de competición
SHIDO	Sanción leve
SHIME-WAZA	Técnicas de estrangulación
SHIZEN-HONTAI / SHIZEN-TAI	Postura natural de combate, dinámica, entreno
SHOMEN-NI-REI	Saludo a Presidencia
SOGO-GACHI	Victoria compuesta
SONO-MAMA	No se muevan
SORE-MADE	El tiempo ha terminado
SUTEMI-WAZA	Técnicas de sacrificio
TACHI-REI	Saludo de pie
TACHI-WAZA	Técnicas de pie
TATAMI	Tapiz
TOKETA	Inmovilización rota
TOMOE-NAGE	Proyección circular
TORI	El que ataca o proyecta
UCHIKOMI	Serie de entradas sin proyección
UCHIMATA	Técnica de proyección
UDE-GAESHI	Voltear luxando brazo
UKE	El que recibe o proyectado
UKEMI	Caída controlada
WAKI-GATAME	Luxación con control axilar
WAZA-ARI	Ventaja técnica grande
WAZA-ARI-AWASETE-IPPON	2 waza-ari puntúan Ippon
YOSHI	Continuad
YUKO	Ventaja técnica mediana
YUSEI-GACHI	Victoria por superioridad