



REGLAS DE ARBITRAJE DE LA FIJ

Todos los asuntos de arbitraje son responsabilidad
del Comité de Arbitraje de la FIJ.

APPENDIX D

Versión Enero de 2026

Diego Ramon

BRA

D1.1 Arbitraje - Cultura, Historia y Principios

Jujutsu es el término genérico que agrupa todos los métodos de combate a manos vacías practicados por los guerreros medievales japoneses.

Las feroces batallas entre las diversas escuelas de jujutsu contribuyeron a la notoriedad de sus maestros y alumnos; generalmente eran duelos entre escuelas que competían por el mejor practicante de cada una.

A finales del siglo XIX, Jigoro Kano desarrolló una escuela de jujutsu, a la que llamó "JUDO", cuyo objetivo era diferente al de los demás estilos "Ryu". Al igual que las demás escuelas, el judo cultivaba la máxima eficiencia, pero el objetivo no era el mismo.

"El mejoramiento del hombre y la sociedad".

El judo es un método de educación física, intelectual y moral mediante la práctica de un arte marcial.

El judo es el único arte marcial derivado del jujutsu donde el agarre del oponente es obligatorio; esto le confería riqueza técnica, delicadeza e inteligencia. La confrontación en el jujutsu no permitía combates reales, ya que el objetivo era matar sin morir.

Jigoro Kano creó una disciplina donde los enfrentamientos permitían aplicar las técnicas con total plenitud, sin lesionar jamás al oponente.

El ippon se otorgaba solo si la caída del oponente se controlaba hasta el suelo o si se rendía.

Con la excepción de la articulación del codo, donde es necesario evitar la posibilidad de que el oponente se rindiera, todas las técnicas se ejecutan en la dirección de la articulación y nunca en hiperextensión.

El control de la dirección de la caída, el impacto y la velocidad de ejecución definen el éxito perfecto de la técnica de proyección.

El judo no es un combate donde se acumulan ventajas o puntos, ya sea de pie o en el suelo; es un duelo con un código. El único objetivo es el ippon; todos los demás valores solo se contabilizan si existe la voluntad de puntuar por ippon.

La evolución de las competiciones y el arbitraje a lo largo de los años.

De los despiadados desafíos entre escuelas de jujutsu, poco más de 100 años después, se convirtió en una disciplina miembro del Comité Olímpico Internacional.

La competición está ahora muy bien regulada y se ajusta plenamente a la "Carta Olímpica", humanista, educativa y social. Sin embargo, el judo sigue siendo un arte marcial donde el duelo absoluto debe ser la norma. La técnica perfecta se recompensa con un ippon que pone fin a la competición. Ippon corresponde a "fuera de combate", como en la época de los guerreros de la Edad Media.

El árbitro debe considerar el aspecto filosófico del duelo entre los dos atletas y recompensarlos con el valor o la sanción adecuados.

Las recompensas son:

- Ippon, waza-ari y yuko.

Las sanciones son:

- Una advertencia o descalificación, según la gravedad, para quienes pongan en peligro su propia salud o la de sus oponentes, se nieguen a competir, impidan que el combate se desarrolle de forma justa o abandonen el área de combate. Todas las acciones contrarias al espíritu del judo también serán sancionadas.

En el ámbito de las competiciones organizadas por la FIJ, o bajo su responsabilidad, un judoka podrá ser sancionado inmediatamente por los árbitros por cualquier acción contraria al espíritu del judo, según lo especificado en el Código de Ética de la FIJ.

Las acciones “contrarias al espíritu del judo” en el área de competencia, sin que esta lista sea exhaustiva, incluyen:

- Atacar o intentar atacar voluntariamente la integridad física del oponente o la propia.
- Practicar técnicas prohibidas o peligrosas o portar objetos rígidos durante los combates.
- Negarse a cumplir las instrucciones del árbitro o de los organizadores, como negarse a abandonar el tatami al finalizar el combate.
- Insultar, con palabras o gestos, al oponente, al árbitro, al entrenador, a los organizadores, al público o a cualquier otra persona presente en el recinto.
- Promover, de cualquier forma, marcas comerciales que no estén en conformidad con las reglas de la FIJ, o ideas políticas, religiosas u otras.
- Realizar cualquier acción que no tenga relación con la competencia y cuyo objetivo sea obtener visibilidad en redes sociales.
- Modificar las características técnicas del judogi, conforme se define en el reglamento de la FIJ (referencia: SOR – Anexo C – Reglas del judogi).

El vencedor es quien haya ejecutado la mejor técnica o quien haya ganado por Hansoku-make del adversario (sanciones técnicas o por acciones contrarias al espíritu del judo).

Culturalmente y de forma complementaria, el judo no se limita a su expresión olímpica. El judo continúa siendo un arte marcial; el judo es más que un deporte. Todas las técnicas clasificadas en el Kodokan forman parte del patrimonio del judo y deben ser siempre enseñadas.

Lo mismo aplica al "kappo", técnicas de reanimación y movilización articular practicadas durante unos cuarenta años por profesores y árbitros de judo, que ahora están prohibidas en algunos países. Su práctica no está permitida, pero su conocimiento forma parte del patrimonio del judo y no debe olvidarse bajo ninguna circunstancia. Su práctica no está permitida para los árbitros en las competiciones del Circuito Mundial de Judo de la FIJ (IJF World Judo Tour).

Los árbitros son los guardianes de la expresión física, cultural y filosófica del judo.

El judo debe ser comprendido para ser apreciado!

Artículo 1 – Árbitros y Oficiales

Consulte la Sección 1.8 para las reglas relativas a la nacionalidad de los árbitros.

Los límites de edad para los exámenes de árbitros continentales son de 25 a 45 años en el año del examen.

Los límites de edad para los exámenes de árbitros internacionales de la FIJ son de 30 a 50 años en el año del examen.

Para actuar como árbitro en un evento del Circuito Mundial de Judo de la FIJ (IJF World Judo Tour – WJT) y en otros eventos conforme lo acuerde el Comité Ejecutivo de la FIJ, el árbitro deberá poseer licencia internacional de la FIJ y estar activo en su nación y continente.

Todos los árbitros participantes del Circuito Mundial de Judo de la FIJ (IJF World Judo Tour – WJT) deberán tener como máximo 55 años durante el ciclo olímpico (es decir, para el ciclo olímpico 2025-2028, los árbitros deberán haber nacido en 1973 o después).

Excepciones: Árbitros de alto nivel podrán recibir aprobación del Comité Ejecutivo de la FIJ.

A partir del 1 de enero de 2026, todos los candidatos a los exámenes continentales e internacionales de la FIJ deberán poseer un Certificado válido de la Academia de la FIJ (IJF Academy) equivalente al Nivel 1 / UCJL.

A partir del 1 de enero de 2026, los árbitros que figuren en la lista de ranking de sus respectivas Uniones Continentales tendrán un período de tres (3) años, entre 2026 y 2028, para obtener el Certificado de la Academia de la FIJ (IJF ACADEMY). El incumplimiento de este requisito tendrá como consecuencia la imposibilidad de actuar como árbitro en los eventos oficiales incluidos en los calendarios de las Uniones Continentales y en el Calendario de la FIJ (Federación Internacional de Judo).

El/los Director(es) de Arbitraje de la FIJ seleccionará(n) a los árbitros para los eventos de la FIJ y otros eventos. La selección se basa en:

- La lista de clasificación de árbitros de la FIJ.
- El nivel del evento.
- El período en que se realiza el evento (por ejemplo, durante o fuera de la clasificación olímpica).
- La etapa de desarrollo del árbitro.

Generalmente, el combate debe ser conducido por un árbitro de nacionalidad diferente a la de los dos atletas competidores. El mismo principio se aplica en las competiciones por equipos.

Antes de la competición, antes de la distribución de las categorías de peso en el tatami, los árbitros seleccionados son asignados a un tatami.

La designación de los árbitros para cada combate se realiza utilizando el software de competición de la FIJ. La selección se hace para garantizar la neutralidad de la nación y proporcionar un número aproximadamente igual de designaciones para arbitrar en el tatami. Una vez cumplidas estas condiciones, la selección se realiza de manera completamente aleatoria.

Los mejores árbitros de las rondas preliminares, ese día, son seleccionados para el bloque final. Al finalizar la competición, cada árbitro recibe una evaluación (puntuación). Esta puntuación se añade luego a la lista de clasificación de árbitros de la FIJ.

Nadie deberá desempeñar la función de árbitro durante los eventos organizados por la FIJ o por una Unión Continental, o durante juegos multideportivos en los cuales la FIJ sea responsable de la selección de los árbitros, si ocupa el cargo de Presidente de una federación nacional, entrenador, médico, oficial del equipo nacional, Director de Arbitraje y/o responsable de la selección y evaluación de árbitros.

Excepción: Los Directores de Arbitraje de Federaciones Nacionales pueden arbitrar en Copas Continentales en las clases Cadete y Junior, excepto en los Campeonatos Continentales.

Los árbitros deben ser asistidos por oficiales técnicos que operarán el sistema de tiempo y puntuación, además de completar la documentación de la competición. El Comité Organizador Local (LOC) debe proporcionar dos (2) oficiales técnicos experimentados por tatami para las funciones de tiempo y puntuación.

En cada evento del Circuito Mundial de Judo de la FIJ (WJT), habrá Supervisores de Arbitraje de la FIJ cuya función es garantizar que todas las decisiones tomadas por el árbitro sean correctas.

El árbitro en el tatami dispone de un sistema de comunicación por radio que está conectado con los Supervisores de Arbitraje de la FIJ en la mesa técnica.

El/los Director(es) de Arbitraje y/o el/los Supervisor(es) de Arbitraje de la FIJ que puedan intervenir estarán sentados en sus lugares reservados con su propio sistema de video Replay (Computer Assisted Replay System – CARE). Ellos estarán conectados con el árbitro mediante auriculares. El procedimiento está detallado en el Artículo 13.5.

Artículo 2 – Posición y Función del Árbitro

El árbitro debe usar el uniforme aprobado por la FIJ, sin ningún tipo de cobertura en la cabeza, objetos religiosos o joyas llamativas.

Antes de dirigir un combate, el árbitro:

Antes de dirigir un combate, el árbitro:

- Debe familiarizarse con el sonido del gong o con los medios utilizados para indicar el final del combate en su tatami, así como con la posición de la mesa médica y la ubicación del control del judogi.
- Debe verificar que su radio y auricular funcionen correctamente.
- Debe asegurarse de que la superficie del área de competencia esté limpia y en buenas condiciones, y de que no haya espacios entre los tatamis.
- Debe garantizar que no haya espectadores, asistentes o fotógrafos en una posición que cause molestias o riesgo de lesiones a los atletas.
- Debe asegurarse de que todo esté en orden (por ejemplo: área de competencia, equipamientos, uniformes, higiene, oficiales técnicos, etc.) antes de comenzar los combates.
- Debe garantizar que haya copias disponibles de los formularios (Formulario de Suspensión del Entrenador y Formulario de Hansoku-make directo del Artículo 18).

Al dirigir un combate, el árbitro:

- Debe permanecer generalmente dentro del área de combate.
- Debe conducir el combate, administrar las decisiones y asegurarse de que estas sean registradas correctamente.
- En casos excepcionales (por ejemplo, cuando ambos atletas están en Ne-waza y orientados hacia fuera del área de combate), el árbitro puede observar la acción desde el área de seguridad.

El atleta que viste el judogi azul debe colocarse a la izquierda del árbitro, mientras que el atleta que viste el judogi blanco debe colocarse a la derecha del árbitro.

Artículo 3 – Función de los árbitros cuando no están dirigiendo un combate

Los árbitros que no están dirigiendo un combate deben sentarse en la mesa técnica con una visión completa del tatami, esperando el combate para el cual fueron designados y, en cualquier caso, listos para atender cualquier eventualidad que pueda ocurrir durante el evento (por ejemplo, llamar la atención del Supervisor de Árbitros sobre un error en el marcador).

En caso de que un atleta necesite cambiar alguna parte del judogi fuera del área de competencia o deba dejar temporalmente el área de combate después del inicio del combate por un motivo considerado necesario por el árbitro central quien otorgará esta autorización únicamente en circunstancias excepcionales, un árbitro designado para ese tatami que no esté actuando deberá acompañar al atleta para garantizar que no ocurra ninguna anomalía. Si el árbitro designado para ese tatami no es del mismo género que el atleta, un oficial designado por el/los Director(es) de Arbitraje de la FIJ o por el/los Supervisor(es) de Arbitraje de la FIJ deberá acompañar al atleta.

Artículo 4 – Gestos

Los árbitros deben realizar los gestos según lo indicado al llevar a cabo las siguientes acciones: Los gestos deben mantenerse durante tres (3) a cinco (5) segundos durante el movimiento para asegurar que la puntuación sea claramente visible para el/los Director(es) de Arbitraje de la FIJ (Federación Internacional de Judo), Supervisor(es) de Arbitraje de la FIJ (Federación Internacional de Judo) y el/los cronometrador(es).



Saludo, entrada y salida del tatami.



Esperando antes de iniciar el combate



Invitando a los atletas a entrar al tatami



Hajime! y Sore-made!



Ippon (100 puntos registrados como ippon en el marcador): el árbitro levanta un brazo bien alto por encima de la cabeza con la palma de la mano orientada hacia adelante.



Waza-ari (10 puntos en el marcador): el árbitro levanta un brazo lateralmente hasta la altura del hombro con la palma de la mano orientada hacia abajo.

El gesto de Waza-ari:

- Debe comenzar con el brazo cruzado sobre el pecho y luego extenderse hacia el lado hasta la posición final correcta.

No obstante, se debe tener cuidado al moverse para mantener a los atletas dentro del campo de visión.



Waza-ari-awasete-ippon (dos waza-ari que suman un ippon, 100 puntos, registrado como ippon en el marcador): primero se señala el waza-ari, seguido del gesto de ippon.



Yuko (1 punto en el marcador): el árbitro levanta un brazo hacia el costado con la palma de la mano orientada hacia abajo, formando un ángulo de 45 grados con el cuerpo.

El gesto de yuko:

- Debe comenzar con el brazo cruzado sobre el pecho y luego moverse hacia el lado hasta alcanzar la posición final correcta.



Osaekomi! (Comienza el control en el suelo!):

Mientras se inclina hacia los atletas, el árbitro debe señalar con el brazo extendido, con la palma de la mano orientada hacia abajo.

El árbitro debe verificar que el cronometrador haya iniciado la cuenta del tiempo antes de interrumpir el gesto y volver a la posición normal para controlar el combate.



Toketa! (Control en el suelo roto):

Mientras se inclina hacia los atletas, el árbitro debe levantar uno de los brazos, con los dedos de la mano extendidos hacia adelante y el pulgar hacia arriba, hacia el frente, y agitarlo rápidamente de derecha a izquierda dos o tres veces. Debe verificar que el cronometrador haya detenido el tiempo correctamente.



Mate! (Espere!):

El árbitro debe levantar uno de los brazos hasta la altura del hombro, aproximadamente, paralelo al tatami, y mostrar la palma de la mano abierta (dedos hacia arriba) en dirección a los cronometradores y anotadores.



Sono-mama! <=> Yoshi!

Sono-mama! (Mantener la posición!):

El árbitro debe inclinarse hacia adelante y tocar a ambos atletas con las palmas de las manos.

Yoshi! (Continúen! o Reanuden!):

El árbitro debe tocar firmemente a ambos atletas con las palmas de las manos y ejercer presión sobre ellos.



Levántese (regrese a la posición inicial de combate):

Con ambos brazos extendidos hacia el judoca en cuestión, con las palmas hacia arriba y paralelas al tatami, el árbitro los moverá dos o tres veces de abajo hacia arriba con un movimiento de pocos centímetros. El árbitro debe asegurarse de que el judoca vea claramente el gesto.



Para cancelar una opinión expresada:

Para indicar la cancelación de una opinión expresada, el árbitro deberá repetir con una mano el mismo gesto, mientras levanta la otra mano por encima de la cabeza hacia el frente y la mueve de derecha a izquierda dos o tres veces. No deberá realizarse ningún anuncio al cancelar una opinión expresada (puntuación o sanción).

Si fuera necesario un gesto de rectificación, este deberá realizarse lo más rápidamente posible después del gesto de cancelación.

Si la situación lo permite, el árbitro señalará la cancelación cuando los atletas puedan ver este gesto.



No válido (acción de proyección sin puntuación para ninguno de los atletas):

El árbitro debe levantar una mano por encima de la cabeza con la palma paralela a la cabeza y moverla de derecha a izquierda dos o tres veces. No debe hacerse ningún anuncio.



Kachi:

Para indicar al vencedor, el árbitro y los atletas deben regresar a sus posiciones iniciales del combate. El árbitro deberá dar un paso hacia adelante, primero con la pierna izquierda y luego con la derecha, e indicar al vencedor levantando una de las manos, con la palma hacia adentro, por encima de la altura del hombro en dirección al ganador. A continuación, el árbitro deberá dar un paso hacia atrás, primero con la pierna derecha y luego con la izquierda, para regresar a la posición inicial del combate.



Para llamar al médico:

El árbitro debe colocarse de frente a la mesa médica y señalar con el brazo (palma hacia arriba) en dirección a la mesa médica y hacia el atleta lesionado.



Para imponer una penalidad: En tachi-waza, el árbitro debe detener temporalmente el combate anunciando Maté!, debe retornar a los atletas a sus posiciones iniciales (Artículo 11) y girar 45 grados hacia el atleta que va a ser penalizado.

Para shido o hansoku-make, el árbitro debe señalar al atleta que recibirá la penalización con el dedo índice extendido desde un puño cerrado.

Para imponer una penalidad: En ne-waza, véase el Artículo 17.

Si ambos atletas reciben una penalización, el árbitro debe realizar el gesto correspondiente y señalar alternadamente a ambos atletas (indicando con el dedo izquierdo al atleta a su izquierda y con el dedo derecho al atleta a su derecha).



No combatividad:

El árbitro deberá girar, con un movimiento hacia adelante, los antebrazos a la altura del pecho y, a continuación, señalar con el dedo índice al atleta que será penalizado.



Ataque falso:

El árbitro deberá extender ambos brazos hacia adelante, con las manos cerradas, y luego hacer un movimiento hacia abajo con ambas manos.



Ajustar el judogi o el cabello:

Para indicar al atleta que debe ajustar el judogi o el cabello, el árbitro deberá cruzar la mano izquierda sobre la derecha, con las palmas hacia adentro, a la altura del cinturón; o colocar la mano, con el dedo meñique cerca del cabello, para mostrar al atleta que debe arreglarse el cabello.



Penalidad por no ajustar el judogi o el cabello:

Para aplicar una penalización al atleta que no ajuste correctamente su judogi entre el “Mate!” y el posterior “Hajime!”, el árbitro deberá señalar al atleta que será penalizado con el dedo índice extendido desde un puño cerrado mientras anuncia la penalización.

A continuación, deberá cruzar la mano izquierda sobre la derecha, con las palmas hacia adentro, a la altura del cinturón.

El mismo procedimiento debe aplicarse cuando el atleta no ajuste el cabello, mostrando el gesto correspondiente.



Penalidad por salida del área:



Penalidad por agarre de pierna



Penalidad por impedir la toma cubriendo la solapa.



Penalidad por actitud de bloqueo con una mano



Penalidad por actitud de bloqueo con ambas manos.



Penalidad por no realizar el agarre

Otros gestos relacionados con las penalizaciones se realizarán de acuerdo con la acción que deba ser sancionada (véase Artículo 18 – Actos Prohibidos y Penalizaciones).

Los siguientes gestos pueden encontrarse aquí:

www.ijf.org/news/show/refereeing-the-new-gestures

Yuko por caer sobre ambas nalgas y con las dos manos/codos, una mano/codo o sin manos/codos. Después de aplicar el yuko, no deberá aplicarse ninguna penalización de shido.

Shido por seoi-nage invertido: El árbitro debe girarse hacia el atleta que será penalizado con un movimiento de aproximadamente 45° y colocar ambos puños cerrados a un lado del pecho; a continuación, deberá girar ligeramente el tronco como si estuviera iniciando una técnica.

Nota: El shido por seoi-nage invertido solo será aplicado en eventos de cadetes.

Shido por arreglarse el cabello: El árbitro se girará hacia el atleta que será sancionado con un movimiento de aproximadamente 45° y colocará su mano en puño cerrado, con la parte del dedo meñique en contacto con la sien (del mismo lado).

Para indicar a los **atletas que pueden permanecer** en la posición inicial en caso de que se prevea una larga demora en el combate, el árbitro debe señalar hacia la posición inicial con la mano abierta y la palma hacia arriba.

Artículo 5 – Localización (Áreas Válidas)

El combate debe desarrollarse en el área de competición. Todas las acciones son válidas y pueden continuar (sin Mate) si cualquier atleta tiene alguna parte del cuerpo en contacto con el área de competición y la acción se ha iniciado dentro de ella.

Cualquier nueva técnica aplicada cuando ambos atletas estén fuera del área de combate no será reconocida.

Excepciones:

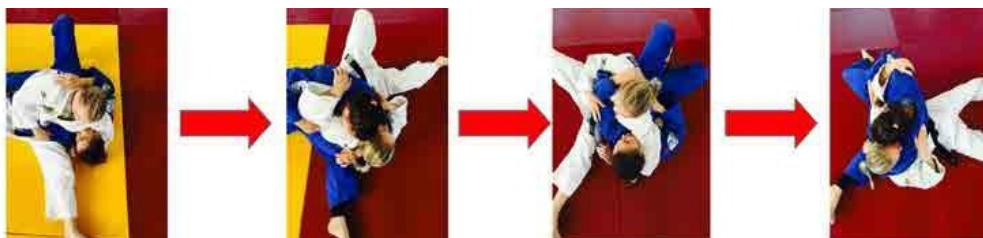
a) Cuando una proyección se inicia con solo un atleta en contacto con el área de competición, pero durante la acción ambos atletas se desplazan fuera del área de combate, la acción puede ser considerada para puntuación si la proyección continúa sin interrupción, se mantiene en proximidad del límite del área de competición y no sobrepasa dos metros dentro del área de seguridad.

De la misma manera, cualquier técnica de contraataque inmediata del atleta que no estaba en contacto con el área de combate cuando la acción de proyección comenzó dentro de ella, podrá ser considerada para puntuación si la acción continúa sin interrupción, está cerca del límite del área de competición y no sobrepasa dos metros dentro del área de seguridad.

b) Las acciones de ne-waza (incluyendo osaekomi-waza, kansetsu-waza o shime-waza) son válidas y pueden continuar fuera del área de combate si fueron iniciadas dentro de ella. Las técnicas de llave de brazo y estrangulamiento (kansetsu-waza y shime-waza) iniciadas dentro del área de combate y reconocidas como eficaces para el oponente pueden mantenerse, incluso si los atletas están fuera del área de combate, siempre que haya progresión en la acción.

c) Ne-waza fuera del área de combate: si la acción de proyección finaliza fuera del área de combate, próxima al límite del área de competición y no más de dos metros dentro del área de seguridad, e inmediatamente uno de los atletas aplica osaekomi-waza, shime-waza o kansetsu-waza, esta técnica será válida siempre que exista progresión.

Si durante el ne-waza fuera del área de combate el uke toma el control con osaekomi-waza, shime-waza o kansetsu-waza en sucesión continua, también será válido.



d) Si durante el ne-waza fuera del área de combate los atletas salen del área de seguridad y el árbitro no consigue pronunciar Mate!, esta situación deberá ser tratada y se tomará una decisión después de consultar con el/los Director(es) de Arbitraje de la FIJ (Federación Internacional de Judo) y/o el/los Supervisor(es) de Arbitraje de la FIJ (Federación Internacional de Judo).

Una vez que el combate haya comenzado, si el árbitro lo autoriza, los atletas pueden abandonar el área de competición.

Se permitirá el cambio de judogi o camiseta que se haya dañado o ensuciado, o en caso de un accidente que requiera atención médica. Esta intervención se realizará fuera del tatami, cerca de su propia área o cerca del puesto médico; el atleta será acompañado por otro árbitro (véase Artículo 3).

Artículo 6 – Duración del Combate

1) La duración de los combates y la documentación serán determinadas de acuerdo con las reglas de la competición.

Para todas las competiciones de la FIJ (Federación Internacional de Judo), la duración de los combates será:

Sénior (masculino, femenino y Equipos mixtos):	4 minutos de tiempo real de combate
Júnior Sub 21 (masculino, femenino y Equipos mixtos):	4 minutos de tiempo real de combate
Cadete Sub 18 (masculino, femenino y Equipos mixtos):	4 minutos de tiempo real de combate

Se recomienda que estos tiempos sean utilizados por las federaciones nacionales para las competiciones de las categorías Sénior, Júnior y Cadetes.

2) Cualquier atleta tiene derecho a 10 minutos de descanso entre los combates. Dependiendo de la disposición del lugar, la Comisión Ad Hoc de la FIJ (Federación Internacional de Judo) puede aumentar este tiempo de descanso. La Comisión Ad Hoc de la FIJ deberá estar compuesta por un (1) representante del Arbitraje, un (1) representante del Deporte y un (1) representante de Educación y Entrenamiento. Si es posible, la composición de la Comisión Ad Hoc deberá incluir un (1) oficial electo de la FIJ.

Artículo 7 – Tiempo de Osaekomi

- a) Ippon: 20 segundos.
- b) Waza-ari: 10 segundos o más, pero menos de 20 segundos (10-19 segundos).
- c) Yuko: 5 segundos o más, pero menos de 10 segundos (5-9 segundos).

Artículo 8 – Técnica Coincidiendo con la Señal de Tiempo

- 1) Cualquier resultado inmediato de una técnica iniciada, como máximo, en el último segundo del tiempo válido será considerado válido.
- 2) Aunque una técnica de proyección pueda ser aplicada de forma simultánea con la señal de tiempo, si el árbitro o el/los Director(es) de Arbitraje de la FIJ (Federación Internacional de Judo) y/o el/los Supervisor(es) de Arbitraje de la FIJ deciden que no será efectiva de manera inmediata, el árbitro deberá anunciar Sore-made! sin otorgar ninguna puntuación para efectos de evaluación.
- 3) Cualquier técnica aplicada después de la señal de tiempo que indica el final del combate no será válida, incluso si el árbitro aún no ha anunciado “Sore-made!”.
- 4) Si un Osaekomi! se inicia dentro del tiempo regular (no en el Golden Score) y el tiempo restante no es suficiente para permitir la finalización del Osaekomi!, el tiempo del combate se extenderá hasta que se anuncie un ippon (o una puntuación equivalente a Yuko o Waza-ari), o hasta que el árbitro anuncie Sore-made!, o hasta que ocurra Toketa! y el árbitro anuncie Sore-made!.

Durante este tiempo, el atleta que está siendo inmovilizado (uke) puede contraatacar aplicando osaekomi-waza, shime-waza o kansetsu-waza. El tiempo continuará hasta que se anuncie Ippon (o equivalente), o Sore-made!.

Artículo 9 – Inicio del Combate

1) El árbitro deberá estar siempre en posición para iniciar el combate antes de la llegada de los atletas al área de competencia.

En competición individual, el árbitro deberá situarse en el centro del tatami, a 2 m detrás de la línea desde la cual los atletas inician el combate, y deberá estar orientado hacia la mesa técnica.

En competiciones por equipos, antes del inicio de los combates de cada encuentro, se procederá a la ceremonia de saludo entre los dos equipos de la siguiente manera:

a) El árbitro permanecerá en la misma posición utilizada en las competiciones individuales. Bajo su indicación, los dos equipos ingresarán por el lado que les fue asignado, alineados con el límite externo del área de combate, en el orden definido por el sorteo de las categorías, y se colocarán frente a frente.

Cada uno de los tres árbitros designados arbitrarán dos combates consecutivos. Si hay ausencia de uno o dos competidores en un combate, el último árbitro arbitrarán únicamente el combate restante o ninguno. En caso de empate, el último árbitro permanecerá en el tatami para arbitrar el combate de decisión en Golden Score.

b) Por orden del árbitro, los dos equipos avanzarán hacia la posición inicial en el tatami.

c) El árbitro ordenará que los equipos se vuelvan hacia la mesa técnica, extendiendo los brazos paralelos hacia adelante, con las palmas abiertas, y pronunciará “Rei!” (saludo), el cual deberá ser realizado simultáneamente por todos los integrantes de ambos equipos. El árbitro no ejecutará el saludo.

d) A continuación, el árbitro ordenará, con un gesto de brazos formando un ángulo recto, antebrazos hacia arriba y palmas enfrentadas, “Otagai-ni” (voltéense uno hacia el otro), pronunciando nuevamente “Rei!”, que deberá ser realizado del mismo modo indicado en el apartado anterior.

e) Finalizada la ceremonia de saludo, los integrantes de ambos equipos saldrán por el mismo lugar por el que ingresaron, ubicándose en el borde externo, centrado con el área de competición. Los atletas de cada equipo que participarán en el primer combate deberán entrar al tatami. En cada combate, se realizará el mismo procedimiento de saludo que en las competiciones individuales.

f) Si al finalizar el último combate del enfrentamiento existe un empate en número de victorias, el árbitro ordenará que los equipos procedan conforme a los apartados a) y b), esperando el sorteo del combate adicional. Después del sorteo, los atletas designados permanecerán en el tatami para disputar el combate extra en Golden Score, mientras que el resto del equipo se retirará.

g) Tras finalizar el último combate de la disputa, el árbitro ordenará que los equipos procedan conforme a los apartados a) y b), anunciando luego al vencedor. La ceremonia de saludo se realizará en el orden inverso al inicial: primero el saludo entre los equipos y, por último, el saludo dirigido a la mesa técnica.

2) Los atletas son libres de saludar al entrar o salir del área de combate, aunque no es obligatorio. Al entrar en el tatami, los atletas deben caminar simultáneamente hasta la entrada del área de combate.

Los atletas NO deben darse la mano antes de iniciar el combate.

3) Los atletas deben caminar entonces hacia el borde externo del área de combate (en el área de seguridad) en sus respectivos lados, de acuerdo con el orden de la pelea (atleta con judogi blanco a la derecha y atleta con judogi azul a la izquierda desde la posición del árbitro) y permanecer de pie en ese lugar.

Al señal del árbitro, los atletas deben avanzar hacia sus posiciones iniciales y realizar un saludo simultáneo entre ellos, dando un paso adelante con el pie izquierdo.

Una vez que el combate finalice y el árbitro haya anunciado el resultado, los atletas deben simultáneamente dar un paso hacia atrás con el pie derecho y realizar un saludo entre ellos.

Si los atletas no realizan el saludo o lo hacen de manera incorrecta, el árbitro les indicará que lo realicen correctamente. Es muy importante ejecutar el saludo de manera adecuada.

4) El combate siempre comenzará con los atletas en posición de pie, vistiendo correctamente su judogi con el cinturón bien atado por encima de los huesos de la cadera; a continuación, el árbitro anunciará “Hajime!”.

Durante el combate, los atletas deben ajustar rápidamente su judogi o el cabello entre los comandos “Mate!” y “Hajime!”.

5) El médico acreditado puede solicitar al árbitro que detenga el combate en los casos y con las consecuencias reguladas en el Artículo 20.

6) Los objetos que caigan en el tatami deben ser recogidos/entregados por el árbitro, quien decidirá, junto con la Comisión de Arbitraje de la FIJ, cuando sea necesario, sobre la naturaleza del objeto.

7) Existen técnicas de judo clasificadas por el Kodokan permitidas para todas las categorías de edad. Existen técnicas clasificadas por el Kodokan permitidas en competiciones Sénior/Júnior, pero que son penalizadas en competiciones de Cadetes (véase el Artículo 18).

Existen técnicas de judo clasificadas por el Kodokan que no están permitidas en competiciones de la FIJ (Kawazu-gake, Kani-basami, Do-jime, Ashi-garami; véase el Artículo 18).

Artículo 10 – Transición de Tachi-waza a Ne-waza (A) y de Ne-waza a Tachi-waza (B)

La transición de Tachi-waza a Ne-waza se considera válida si Tori o Uke realizan un ataque real o un contraataque y, a continuación, intentan aplicar técnicas de inmovilización (Osaekomi-waza), técnicas de estrangulamiento (Shime-waza) o llaves de articulación (Kansetsu-waza).

Se considera Tachi-waza cuando ambos atletas están de pie y no se encuentran en ninguna de las siguientes posiciones de Ne-waza (véanse las imágenes abajo).

El agarre por debajo del cinturón en la fase final de una proyección está permitido.

Si la técnica de proyección se interrumpe, el agarre por debajo del cinturón será considerado una acción de Ne-waza.

El agarre por debajo del cinturón en la fase final de una técnica de proyección, como en el caso del Soto-makikomi, continuando hacia posiciones como Ushiro-kesa-gatame o Ura-gatame, así como en acciones de técnicas similares, está permitido.

Ne-waza es cuando ambos atletas tienen ambas rodillas en el suelo (Figura 10.1).



Figura 10.1

Si existe una pérdida de contacto entre los atletas y no hay posibilidad de continuidad, el árbitro debe pronunciar Mate! (Figura 10.2).



Figura 10.2

Cuando el atleta con judogi azul está acostado boca abajo en el suelo, se le considera en Ne-waza (véase la Imagen 10.3).



Picture 10.3

En el control del agarre del atleta de pie (judogi blanco), todavía se considera al atleta (judogi azul) de rodillas en Tachi-waza, y por lo tanto se aplican las reglas de Tachi-waza (Figura 10.4).

Sin embargo, si el atleta de judogi blanco o azul no realiza un ataque inmediato, el árbitro debe pronunciar Mate! El atleta de rodillas (judogi azul) no puede agarrar las piernas para defenderse de la proyección usando los brazos.

Si esto ocurre, se deberá aplicar Shido.



Figura 10.4

En esta posición (Imagen 10.5), si el atleta de judogi azul está con ambos codos y ambas rodillas en el suelo, el atleta de judogi blanco puede ejecutar una técnica, pero SOLO para hacer la transición a Ne-waza, sin puntuación de proyección.



Figura 10.5

En estas posiciones (Figuras 10.6 - 10.8), el atleta de rodillas (judogi azul) no puede agarrar las piernas con las manos o brazos para defenderse de la proyección. Si esto ocurre, se deberá aplicar Shido.



Figura 10.6

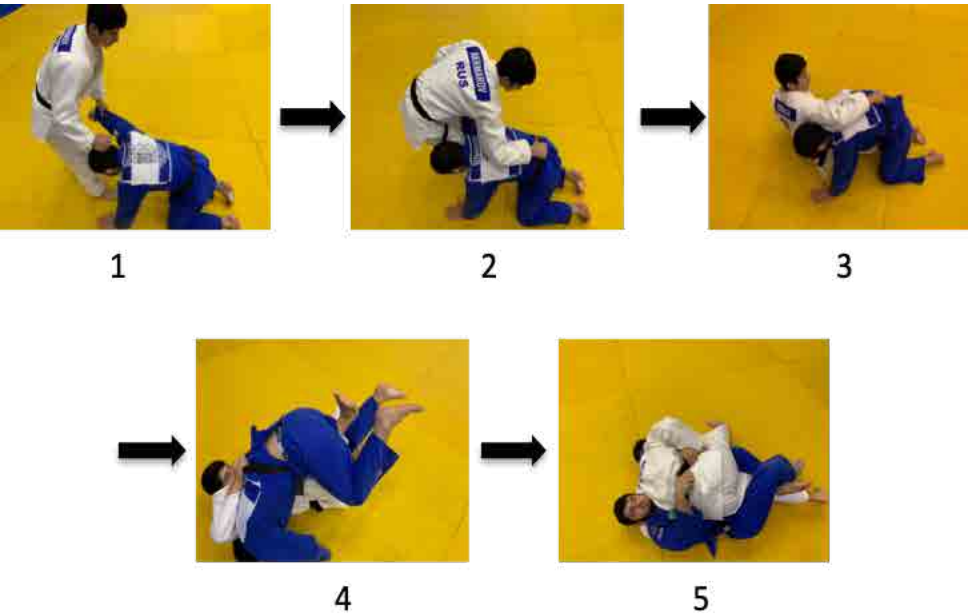


Figura 10.7

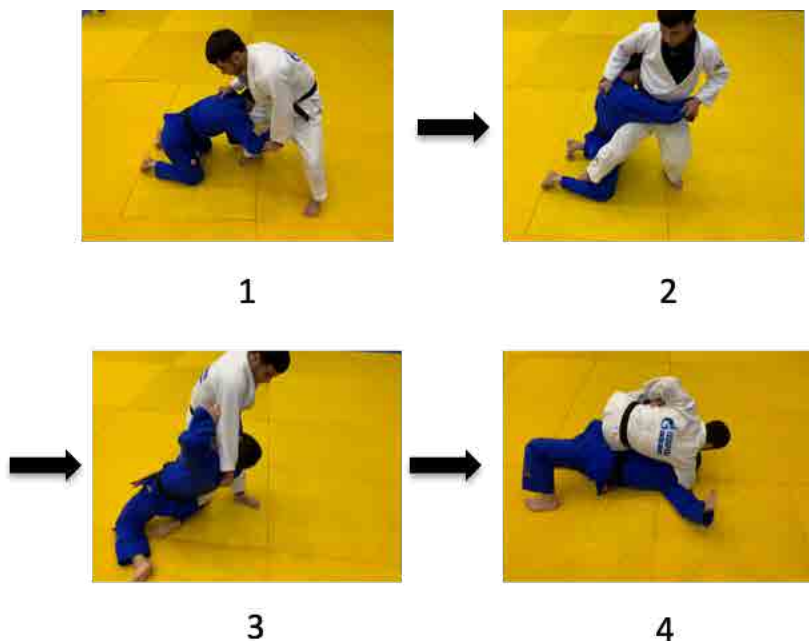


Figura 10.8

A1. Los atletas podrán realizar transiciones de Tachi-waza a Ne-waza, siempre que esto ocurra en alguno de los casos mencionados en este Artículo. Sin embargo, si la técnica utilizada no es continua, el árbitro deberá pronunciar Mate! y ordenar a los atletas retomar el combate desde la posición de pie.

A2. Situaciones que permiten la transición de Tachi-waza a Ne-waza:

a) Cuando uno de los atletas cae al suelo y no se ha marcado ninguna puntuación (Yuko o Waza-ari), cualquier atleta puede, sin interrupción, tomar la ofensiva y continuar en Ne-waza.

Ejemplo: En las posiciones a continuación, el Tori, tras aplicar un ataque real, puede continuar en Ne-waza.



Figuras 10.9 - 10.11

Ejemplo: En las posiciones a continuación (Figuras 10.12 - 10.14), el Tori puede ejecutar una técnica de proyección y continuar con Kansetsu-waza, Shime-waza o Osaekomi-waza (no mostrado), después de un ataque real o un contraataque.



Figuras 10.12 - 10.14

b) En cualquier otro caso en que un atleta caiga o esté a punto de caer, no contemplado en los apartados anteriores de este artículo, el otro atleta puede aprovechar la posición desequilibrada de su oponente para pasar a Ne-waza.

A2. Excepciones

Cuando un atleta arrastra a su oponente hacia Ne-waza de manera que no cumple con las reglas anteriores y su oponente no aprovecha esa acción para continuar en Ne-waza, el árbitro deberá pronunciar “Mate!” y penalizar con Shido al atleta que infringió el Artículo 18. Si, por el contrario, el oponente aprovecha la acción del Tori, el trabajo de Ne-waza puede continuar.

B1. Los atletas podrán realizar transiciones de Ne-waza a Tachi-waza si la situación no es peligrosa para ninguno de los atletas, con o sin agarres. Cuando ambos se levanten, independientemente de la posición del cuerpo, podrán continuar el combate.

El agarre de Kata-sankaku (agarre con ambos brazos en el cuello y un hombro del oponente) en una acción de Ne-waza está permitido (Figura 10.15).

Si el agarre de Kata-sankaku se utiliza para la transición de Ne-waza a Tachi-waza, o directamente en Tachi-waza, se deberá pronunciar inmediatamente “Mate!”, cuando sea posible (Figura 10.16).



Figuras 10.15 - 10.16

Artículo 11 – Aplicación del Mate

1. General

El árbitro deberá pronunciar “Mate!” (Espere!) para interrumpir temporalmente el combate en las situaciones cubiertas por este artículo.

Para reiniciar el combate, el árbitro debe pronunciar “Hajime!” (Comiencen!).

Los atletas deben regresar rápidamente a sus posiciones iniciales después del “Mate!” en los siguientes casos:

- El árbitro aplicará Shido por salir del área de combate.
- El árbitro aplicará el tercer (3º) Shido, resultando en Hansoku-make.
- El árbitro solicitará que los atletas ajusten su judogi.
- El árbitro pedirá a los atletas que ajusten su cabello.
- El árbitro considerará que uno o más atletas necesitan atención médica.
- El árbitro considerará que existe riesgo de peligro para los atletas.

Después de anunciar “Mate!”, el árbitro debe tener cuidado de mantener a los atletas dentro de su campo de visión en caso de que no hayan escuchado su comando y continúen luchando o si ocurre algún otro incidente.

2) Situaciones en las que el árbitro debe anunciar Mate:

a) Cuando ambos atletas salgan completamente del área de combate sin acción continua que haya iniciado dentro de ella.

b) Cuando uno o ambos atletas realicen alguno de los actos prohibidos listados en el Artículo 18 de estas reglas.

c) Cuando uno o ambos atletas estén lesionados o se sientan mal. Si ocurre cualquiera de las situaciones descritas en el Artículo 20, el árbitro, tras pronunciar “Mate!”, deberá llamar al médico para realizar la atención médica necesaria según dicho artículo, ya sea a solicitud del atleta o directamente, dependiendo de la gravedad de la lesión. En casos de lesiones "menores", la intervención médica se realizará fuera del área de competición, cerca de la zona correspondiente o próxima a la instalación médica; el atleta será acompañado por un árbitro que no esté designado para ese tatami específico.

d) Cuando sea necesario que uno o ambos atletas ajusten su judogi o cabello.

e) Cuando durante el Ne-waza no exista progreso evidente.

f) Cuando un atleta, estando en Ne-waza o a partir de Ne-waza, recupere la posición de pie y levante a su oponente, que está acostado de espaldas con una o ambas piernas alrededor de cualquier parte del cuerpo del atleta de pie, con el oponente completamente fuera del tatami.

g) Cuando un atleta ejecute o intente ejecutar kansetsu-waza o shime-waza desde la posición de pie. **El árbitro anunciará “Mate!” y se aplicará Shido.**

h) Cuando un atleta inicie o realice cualquier movimiento preparatorio de un tipo de lucha o técnica de wrestling (no genuina de Judo), el árbitro debe pronunciar inmediatamente “Mate!”, intentando interrumpir y no permitir que el atleta que ejecuta complete la acción.

i) Cuando el Tori aplique Osaekomi-waza, Shime-waza o Kansetsu-waza estirando la pierna del Uke en Ne-waza, se deberá pronunciar inmediatamente “Mate!” y se aplicará un Shido.

j) Cuando los atletas, en Tachi-waza, alcancen la marca de 2 metros del área de seguridad.

k) Cuando los atletas, en Tachi-waza, alcancen la marca de 2 metros del área de seguridad.

3) Situaciones en las que el árbitro NO debe anunciar “Mate!”:

a) Para impedir que los atletas salgan del área de combate, cerca del límite del área y a no más de dos metros, a menos que la situación sea considerada peligrosa.

b) Cuando exista una proyección iniciada dentro del área de combate y ambos atletas continúen saliendo como parte de la acción, cerca del límite del área de competición y a no más de dos metros.

c) Cuando un atleta, que haya escapado de Osaekomi-waza, Shime-waza o Kansetsu-waza, parezca necesitar o solicite un descanso.



Figura 11.1



Figura 11.2

“Mate!” no debe ser pronunciado si la acción se inicia dentro del área válida (Figuras 11.3 - 11.4).



Figura 11.3



Figura 11.4

Artículo 12 – Sono-mama

1) “Sono-mama!” (“Mantengan las posiciones!”) solo puede aplicarse en situaciones en las que los atletas estén trabajando en Ne-waza.

2) En cualquier caso en que el árbitro desee interrumpir temporalmente el combate sin causar un cambio en las posiciones de los atletas, deberá pronunciar “Sono-mama!”, realizando el gesto presentado en el Artículo 4.7, mientras asegura que no haya alteraciones en la posición o agarre de ninguno de los atletas.

3) Para reiniciar el combate, el árbitro debe pronunciar “Yoshi!” (¡Continúen!) realizando el gesto descrito en el Artículo 4.

Artículo 13 – Fin del Combate

1) En el tiempo regular (4 minutos), un combate puede ganarse por:

- Una puntuación técnica o puntuaciones (Yuko, Waza-ari o Ippon)
- Hansoku-make directo
- Hansoku-make indirecto
- Fusen-gachi
- Kiken-gachi

Una penalidad nunca corresponde a una puntuación.

El árbitro deberá anunciar “Sore-made!” (Terminado!) para indicar el final del combate en los casos cubiertos por este artículo.

Después de este anuncio, el árbitro siempre debe mantener a los atletas dentro de su campo de visión en caso de que no escuchen su anuncio y continúen luchando. El árbitro deberá indicar a los atletas que ajusten su judogi, si es necesario, antes de señalar el resultado.

Una vez que el árbitro haya indicado el resultado del combate realizando el gesto según el Artículo 4, los atletas deberán dar un paso atrás, hacer la reverencia y salir del área de combate por los laterales del tatami, especialmente alrededor del área de seguridad.

Cuando los atletas abandonen el tatami, deben llevar el judogi correctamente colocado y no deben quitarse ninguna parte del judogi o del cinturón antes de salir del área de competición.

Si el árbitro otorga la victoria al atleta equivocado por error, los Director(es) Jefe(s) de Árbitros de la FIJ y/o el/los Supervisor(es) de Árbitros de la FIJ deben asegurarse de que cambie esta decisión errónea antes de que el árbitro abandone el área de competición.

Todas las acciones y decisiones tomadas por el árbitro y acordadas por el/los Director(es) Jefe(s) de Árbitros de la FIJ y/o el/los Supervisor(es) de Árbitros de la FIJ serán definitivas y sin posibilidad de apelación.

El/los Director(es) Jefe(s) de Árbitros de la FIJ y/o el/los Supervisor(es) de Árbitros de la FIJ son responsables de todas las reglas y decisiones durante el combate. En circunstancias excepcionales, la decisión será tomada por el/los Director(es) Jefe(s) de Árbitros de la FIJ y la Comisión Ad Hoc de la FIJ. La Comisión Ad Hoc debe estar compuesta por un (1) representante de Arbitraje, uno (1) de Deporte y uno (1) de Educación y Entrenamiento. Si es posible, la composición de la Comisión Ad Hoc debe incluir un (1) oficial electo de la FIJ.

2. Situaciones de “Sore-made!”:

- a) Cuando un atleta haya marcado Ippon o Waza-ari-awasete-Ippon (Artículos 15 y 16).
- b) En caso de Hansoku-make (Artículo 18).
- c) En caso de Kiken-gachi (Artículos 19 y 20).
- d) Cuando el tiempo asignado para el combate haya expirado.
- e) Puntuación de Yuko, Waza-ari o Ippon en Golden Score.

3. El árbitro deberá otorgar el combate de la siguiente manera:

- a) Cuando un atleta haya marcado Ippon o equivalente, será declarado vencedor.

b) Cuando ambos atletas no tengan puntuación técnica, o las puntuaciones técnicas sean iguales al final del tiempo regular del combate, el combate continuará en Golden Score, independientemente del número de Shido otorgados.

c) En el caso en que ambos atletas no tengan puntuación o ambos tengan Yuko, Waza-ari o puntuaciones iguales de Yuko y Waza-ari, y luego marquen Ippon simultáneamente durante el tiempo asignado del combate regular, el combate se decidirá mediante un periodo de Golden Score.

d) En el caso en que un atleta tenga Waza-ari y luego ambos marquen Ippon simultáneamente durante el tiempo asignado del combate regular, el combate continuará hasta el final.

4. Periodo de Golden Score

En competiciones individuales y por equipos, cuando el tiempo del combate finalice bajo las circunstancias del párrafo 3b de este artículo, el árbitro deberá anunciar “Sore-made!” para finalizar temporalmente el combate y los atletas deberán regresar a sus posiciones iniciales.

El árbitro deberá anunciar “Hajime!” para reiniciar el combate una vez que el marcador esté listo. No habrá periodo de descanso entre el final del combate original y el inicio del Golden Score.

No hay límite de tiempo para el Golden Score. Cualquier puntuación existente y/o número de Shido del tiempo regular se trasladará al periodo de Golden Score y permanecerá en el marcador.

El Golden Score puede ganarse por una puntuación técnica (Yuko, Waza-ari o Ippon), Hansoku-make (directo o por acumulación de Shido) o Kiken-gachi. Si se otorga un Hansoku-make directo, las consecuencias son las mismas que en el tiempo regular.

El árbitro anunciará luego “Sore-made!”.

Situaciones especiales durante Golden Score:

a) Si solo un atleta ejerce su derecho a participar en el periodo de Golden Score y el otro atleta se niega, el atleta que desea competir será declarado vencedor por Kiken-gachi.

b) En el caso en que ambos atletas marquen Ippon, Waza-ari o Yuko simultáneamente, el árbitro deberá anunciar “Mate!”, continuando el combate sin considerar estas acciones para efectos de puntuación.

c) Para Hansoku-make directo otorgado a ambos atletas, la Comisión Ad Hoc de la FIJ decidirá.

d) “Osaekomi!” iniciado en Golden Score:

Si se inicia un Osaekomi! en Golden Score, después de 5 segundos de Osaekomi, el Tori recibirá Yuko y el combate finalizará. El árbitro deberá anunciar “Yuko! Sore-made!”.

5. Sistema CARE

El/los Director(es) Jefe(s) de Árbitros de la FIJ y los Supervisor(es) de Árbitros de la FIJ son responsables de todas las reglas y decisiones durante el combate.

Los Supervisor(es) de Árbitros de la FIJ, con la colaboración del/los Director(es) Jefe(s) de Árbitros de la FIJ, deben intervenir en cualquier circunstancia en la que una evaluación o procedimiento realizado por el árbitro no esté en armonía con las reglas de arbitraje de la FIJ.

La intervención debe ser inmediata, sin pérdida de tiempo ni vacilación. Si el/los Director(es) Jefe(s) de Árbitros de la FIJ y/o el/los Supervisor(es) de Árbitros de la FIJ están de acuerdo, la decisión se valida o se corrige.

Si la situación no es clara y no hay acuerdo entre el/los Director(es) Jefe(s) de Árbitros de la FIJ y el/los Supervisor(es) de Árbitros de la FIJ, no se realizará ninguna intervención ("Hajime!").

La visualización del sistema CARE y la comunicación posterior con los árbitros, según lo regulado en este artículo, quedará a discreción del/los Director(es) Jefe(s) de Árbitros de la FIJ y/o el/los Supervisor(es) de Árbitros de la FIJ que supervisen el tatami.

Se realizará una revisión obligatoria usando el sistema CARE en apoyo de la decisión en el tatami. Debe haber evidencia que respalde cualquier cambio de decisión.

1. Cualquier decisión que involucre el final del combate, tanto durante el tiempo regular como durante el periodo de Golden Score.

2. En una situación de Kaeshi-waza: el atleta que recibe el ataque y comienza el contraataque NO PUEDE usar el impacto de la caída sobre el tatami para finalizar su acción de Kaeshi-waza y que esta sea evaluada. Sin embargo, si la acción lo permite, puede continuar en Ne-waza:

- Si los dos atletas caen juntos sin un control claro de ninguno de ellos, no se otorgará puntuación.
- Cualquier acción posterior a la caída se considerará como acción de Ne-waza.

No se otorgará puntuación a las contraacciones donde el ataque inicial termine rodando sobre la espalda hacia el judoka contraatacante o defensor. Debe existir una diferencia entre una técnica de contraataque correctamente aplicada y acciones que simplemente giran/ruedan sobre el tatami.

En el caso de técnicas correctas como Uchi-mata-gaeshi, Harai-goshi-gaeshi o Hane-goshi-gaeshi, así como Uchi-mata-sukashi, Ura-nage, Yoko-guruma, Tani-otoshi, Ko-soto-gari y Ko-soto-gake, si se puede identificar la técnica con un aterrizaje cercano a 90°, se otorgará puntuación. En caso de un aterrizaje frontal o no cercano a 90°, el rodar hacia la espalda se considerará como transición a Ne-waza.

No se permitirá el uso no autorizado ni la solicitud de uso del sistema CARE por personas distintas al árbitro, al/los Director(es) Jefe(s) de Árbitros de la FIJ y/o al/los Supervisor(es) de Árbitros de la FIJ.

Un entrenador puede solicitar al/los Director(es) Jefe(s) de Árbitros de la FIJ o al/los Supervisor(es) de Árbitros de la FIJ revisar una situación técnica del combate en la que su judoka estuvo involucrado, llenando el formulario correspondiente disponible en la sala de control de judogi. La acción y no otra, puede ser vista por el entrenador junto con un (1) oficial más (máximo dos (2) personas) durante el receso entre las preliminares y el bloque final o después del bloque final.

Para eventos que no son de la FIJ y donde no esté disponible el sistema CARE, se pueden usar dos (2) jueces laterales y aplicar la regla de mayoría de tres.

Artículo 14 – Ippon

Puntuación para acciones que, sin interrupción, sean una continuación de técnicas de judo clasificadas por el Kodokan o sus variaciones. Si hay una pausa en la acción, no se otorgará puntuación. La continuidad es fundamental; es importante que no haya interrupción durante la ejecución de técnicas directas de proyección, técnicas de contraataque o combinaciones.

Evaluación de los puntos en Tachi-waza

Los cuatro criterios para el Ippon son: fuerza, velocidad, caída sobre la espalda y control con habilidad, hasta el final de la proyección. Se debe observar la línea entre los hombros y las caderas. Solo los hombros deben estar en un ángulo cercano a 90° respecto al tatami para que se otorgue puntuación. Caídas sobre el hombro o la parte superior de la espalda se consideran válidas para puntuación.

1. El Ippon se otorgará cuando un atleta proyecte a su oponente sobre la espalda, aplicando una técnica o contraatacando la técnica de ataque del adversario, con considerable habilidad y máxima eficiencia (*).

Una técnica de judo presente en la clasificación oficial del Kodokan, incluyendo variaciones reconocidas (versión del 01 de abril de 2017), debe poder ser identificada. Solo caer y rodar o girar hacia el costado/espalda durante el combate, sin la aplicación de una técnica clara, no es suficiente para puntuar.

(*) “Ikioi” = impulso con fuerza y velocidad; “Hazumi” = habilidad con ímpetu, definición o ritmo.

Rodar sobre la espalda puede considerarse Ippon únicamente si no existe interrupción durante la caída. La diferencia en la forma de rodar determina la evaluación de los puntos. Será Ippon cuando el uke rueda sobre la espalda en las regiones indicadas en las figuras correspondientes.



Figura 14.1

2. Todas las situaciones en las que uno de los atletas haga voluntariamente un “puente” (cabeza y un pie o ambos pies en contacto con el tatami) después de haber sido proyectado serán consideradas Ippon.



Figura 14.2 - 14.3

Esta decisión se toma para garantizar la seguridad de los atletas, evitando que intenten escapar de la técnica y pongan en riesgo su columna cervical.

No se otorgará ninguna puntuación ni penalización cuando la caída del uke ocurra sobre el cuerpo del tori, de manera que ninguna de las partes del cuerpo del uke involucradas en la situación de puente, como la cabeza, el pie o los pies, toque el tatami.

Evaluación del Ippon en Ne-waza:

- a) Cuando un atleta inmoviliza al otro con Osaekomi-waza y este no logra escapar durante 20 segundos después del comando "Osaekomi!".
- b) Cuando un atleta se rinde golpeando dos (2) o más veces con la mano o el pie, o diciendo "Maitta!" (Me rindo), generalmente debido a Osaekomi-waza, Shime-waza o Kansetsu-waza.
- c) Cuando un atleta pierde la consciencia debido a Osaekomi-waza, Shime-waza o Kansetsu-waza.

Si un atleta es penalizado con Hansoku-make, el otro atleta será declarado inmediatamente ganador con una puntuación equivalente a Ippon.

Situaciones Especiales

- a) Técnicas simultáneas – cuando ambos los atletas caen en el tatami tras lo que aparenta ser ataques simultáneos y los árbitros no logran decidir cuál técnica predominó, no se otorgará ninguna puntuación.
- b) En el caso de que ambos atletas anoten Ippon, Waza-ari o Yuko simultáneamente, el árbitro actuará conforme lo regulado en el Artículo 13, párrafo 4.b.

Artículo 15 – Waza-ari y Yuko

Waza-ari

Puntuación para acciones que, sin interrupción, son continuación de técnicas. Si hay una pausa en la acción, no se otorgará puntuación.

Evaluación de los puntos en tachi-waza:

El árbitro deberá anunciar waza-ari (casi Ippon) cuando, a su juicio, la técnica aplicada cumpla los siguientes criterios:

- Caída con más de 90 grados del eje de los hombros, pero no de espaldas.
- Se otorgará puntuación por la caída de todo el lateral del cuerpo, incluso si el codo queda hacia afuera. Solo se considerará la posición del hombro. Todo lo que esté fuera de este alcance se considerará yuko o sin puntuación.
- Cuando los cuatro criterios de Ippon (velocidad, fuerza, caída de espaldas y control hábil hasta el final de la proyección) no se cumplan completamente.



Figura 15.1

Yuko

Yuko en tachi-waza se define como:

- Caída lateral (90 grados) o más hacia el frente.
- Caída sobre la parte superior de la espalda.
- Caída lateral sobre el eje del hombro con un codo o una mano tocando el tatami.
- Caída sobre ambas nalgas, cerca de 90 grados hacia el frente o 90 grados o más hacia atrás (Yuko y sin shido).
- Caída sobre una nalga, con o sin contacto del/los codo(s) y/o brazo(s) con el tatami.
- Caída sobre el cuello.

NO se otorgará Yuko si la parte frontal del abdomen, la parte frontal de ambas caderas o ambas rodillas tocan el tatami antes de una caída lateral (90° o más hacia el frente).

Evaluación de Yuko en ne-waza

Cuando un atleta inmoviliza al otro con Osaekomi-waza, después del anuncio de “Osaekomi!” y este no logra escapar durante 5 segundos o más, pero menos de 10 segundos (5-9 segundos).

Las puntuaciones de Yuko serán contabilizadas (1, 2, 3, etc.), pero no se suman para formar un Waza-ari.

Estas caídas (figuras 15.2 a 15.16) recibirán Yuko para Tori y ningún Shido para Uke.

a) Caída lateral (90 grados) o más hacia el frente: Yuko.



Figuras 15.2 - 15.3

b) Contacto de la parte frontal del abdomen con el tatami: sin Yuko.



Figuras 15.4 - 15.6

c) Contacto de ambas rodillas al frente con el tatami: sin atribución de Yuko.



Figura 15.7

d) Caída sobre la parte superior de la espalda (zona de Yuko): Yuko.



Figuras 15.8 - 15.9

e) Caída sobre el cuello: Yuko.



Figura 15.10

f) Caída lateral sobre el eje del hombro con apoyo de un codo: Yuko.



Figura 15 .11

g) Caída lateral sobre el eje del hombro con apoyo de una mano: Yuko.



Figuras 15.12 - 15.13

h) Caída sobre una nalga, con o sin contacto de los codos y/o brazos con el tatami: Yuko.



Figuras 15.14 - 15.16

Artículo 16 – Waza-ari-awasete-ippon

Si un atleta obtiene un segundo Waza-ari durante el combate, el árbitro deberá anunciar Waza-ari-awasete-ippon (dos Waza-ari equivalen a un Ippon).

Artículo 17 – Osaekomi-waza

El árbitro deberá anunciar “Osaekomi!” para técnicas o variaciones de Osaekomi-waza clasificadas por el Kodokan cuando el atleta inmovilizado:

- Esté controlado por el lado, por detrás o por encima por su oponente, y
- Tenga toda la espalda o la parte superior de la espalda (región escapular) en contacto con el tatami.

El atleta que aplica el Osaekomi-waza o sus variaciones no debe tener su cuerpo o sus piernas controladas por las piernas del oponente, ya sea por encima o por debajo.

En las siguientes situaciones (figuras 17.1-17.2), después de que el árbitro haya anunciado “Osaekomi!”, deberá anunciar “Toketa!”.



Figuras 17.1 - 17.2

El atleta que aplica el Osaekomi-waza debe mantener su cuerpo sobre el cuerpo del oponente, cubriéndolo y manteniéndolo bajo control.

Debe aplicar presión sobre la parte superior del cuerpo del oponente con su parte superior del cuerpo en las posiciones Kesa, Shiho o Ura, es decir, de manera similar a las técnicas Kesa-kami, Shiho-Ura-gatame y situaciones de Sankaku.

Si un atleta que está controlando a su oponente con un Osaekomi-waza cambia, sin perder el control, a otra Osaekomi-waza, el tiempo de “Osaekomi!” continuará hasta el anuncio de “Ippon!” (o equivalencia), “Toketa!” o “Mate!”.

Cuando se aplica una técnica de Osaekomi-waza y Tori comete una infracción que merezca penalidad (shido), el árbitro debe anunciar “Mate!”, devolver a los atletas a sus posiciones iniciales y:

- Si el tiempo de “Osaekomi!” es menor de 5 segundos, aplicar la penalidad y luego reiniciar el combate anunciando “Hajimê!”.
- Si el tiempo de “Osaekomi!” es de 5 segundos o más, pero menos de 10 segundos, aplicar la penalidad y la puntuación (Yuko) y luego reiniciar el combate anunciando “Hajimê!”.
- Si el tiempo de “Osaekomi!” es de 10 segundos o más, pero menos de 20 segundos, aplicar la penalidad y la puntuación (Waza-ari) y luego reiniciar el combate anunciando “Hajimê!”.

Cuando se aplica una técnica de Osaekomi! y Uke comete una infracción que merezca penalidad, el árbitro deberá aplicar la penalidad directamente, señalando al Uke, sin interrumpir el combate con “Sono-mama!”.

Cuando la situación lo permita y para no interrumpir la acción positiva de Tori, el árbitro deberá aplicar la penalidad señalando directamente a Uke sin interrumpir el combate con “Sono-mama!”.

Sin embargo, si la penalidad a aplicar es Hansoku-make para Tori o Uke, el árbitro deberá, tras anunciar “Sono-mama!”, consultar al/los Director(es) de Arbitraje de la FIJ y/o al/los Supervisor(es) de Arbitraje de la FIJ, pronunciar “Mate!” para que los atletas regresen a sus posiciones iniciales, luego aplicar Hansoku-make y finalizar la disputa anunciando “Sore-made!”.

Si existe un “Osaekomi!” pero el árbitro no lo ha pronunciado, el/los Director(es) de Arbitraje de la FIJ y/o el/los Supervisor(es) de Arbitraje de la FIJ deben informarle al árbitro, quien deberá pronunciar “Osaekomi!” de inmediato.

El/los Director(es) de Arbitraje de la FIJ y/o el/los Supervisor(es) de Arbitraje de la FIJ, tras consultar el sistema de Video Replay (CARE), pueden cuantificar el tiempo exacto del “Osaekomi!” y comunicárselo al árbitro para la decisión correspondiente.

Tras el anuncio de “Osaekomi!”, el árbitro no debe pronunciar “Toketa!” en situaciones donde, por ejemplo, la espalda del atleta inmovilizado ya no esté en contacto con el tatami (por ejemplo, “haciendo puente”), pero el atleta que aplica la inmovilización mantiene de alguna forma el control inicial.

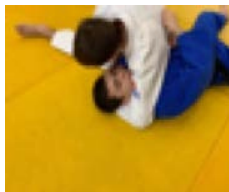
Si Uke escapa de un Osaekomi-waza fuera del área de combate, cerca del límite de la zona de competición y a no más de dos metros:

- El árbitro deberá ordenar “Mate!” si NO hay continuidad inmediata por parte de Tori o Uke en la aplicación de Osaekomi-waza, Shime-waza o Kansetsu-waza y, de ser el caso, asignar la puntuación correspondiente al Osaekomi-waza en cuestión.
- El árbitro deberá ordenar “Toketa!” si HAY continuidad inmediata por parte de Tori o Uke en la aplicación de Osaekomi-waza, Shime-waza o Kansetsu-waza y, de ser el caso, asignar la puntuación correspondiente al Osaekomi-waza en cuestión, permitiendo que esta acción continúe.
- Si la acción de Osaekomi-waza fuera del área de combate sobrepasa el límite del área de seguridad, el árbitro deberá ordenar Ippon! Sore-made!.



Figuras 17.3 - 17.4

Este tipo de Osaekomi-waza (figuras 17.5 - 17.7) no es válido y el árbitro deberá pronunciar “Mate!” inmediatamente.



Figuras 17.5 - 17.7

Nunca se permite sujetar un Osaekomi-waza únicamente alrededor de la cabeza/cuello sin controlar al menos uno de los brazos.

El control en Ne-waza usando los brazos alrededor del cuello, sin el brazo del oponente dentro, se considerará “Mate!”.

El control en Ne-waza usando las piernas alrededor del cuello, sin el brazo del oponente dentro, se considerará “Mate!” y “Shido!”.

Artículo 18 – Actos Prohibidos y Penalidades

Los actos prohibidos se dividen en infracciones que reciben la penalización de:

- Shido – se pueden otorgar dos (2) shido, y el tercero resultará en Hansoku-make.
- El atleta es descalificado, pero PUEDE continuar en la competición, si corresponde.
- Hansoku-make – el atleta es descalificado y PUEDE continuar en la competición, si corresponde.
- Hansoku-make – el atleta es descalificado y NO PUEDE continuar en la competición.

Un combate no puede decidirse por un solo Shido o por Shidos acumulados, hasta que se alcance el Hansoku-make.

Los árbitros están autorizados a aplicar penalizaciones de acuerdo con la “intención” o situación, siempre en el mejor interés del deporte.

Si el árbitro decide penalizar al/los atleta(s), excepto en el caso de “Sono-mama!” en Ne-waza, deberá interrumpir temporalmente la lucha anunciando “Mate!”, devolver a los atletas a sus posiciones iniciales (Artículo 11) y anunciar la penalización señalando al/los atleta(s) que cometieron el acto prohibido.

Los atletas no pueden tocar intencionalmente al árbitro de manera negativa. La Comisión Ad Hoc de la FIJ analizará la situación y decidirá el resultado.

Artículo 18.1 – Shido (Grupo de infracciones leves)

Durante el combate, un atleta puede recibir un shido por falta de combatividad, un movimiento o acción ilegal que no sea considerada peligrosa, judogi o cabello desordenado.

Dos shido se aplicarán como advertencias y el tercero resultará en Hansoku-make. En ese caso, el atleta será descalificado, pero podrá continuar en la competición, si corresponde.

El shido no genera puntuación para el otro atleta; solo las puntuaciones técnicas pueden generar puntos en el marcador.

Cuando ambos atletas infringen las reglas al mismo tiempo, cada uno debe recibir una penalización de acuerdo con la gravedad de la infracción.

Cuando ambos atletas tienen dos (2) shido y, posteriormente, cada uno recibe una penalización adicional, ambos deberán ser sancionados con Hansoku-make.

Las infracciones que resultan en shido pueden ser evaluadas como Hansoku-make si se realizan de manera claramente antideportiva y contraria al espíritu de juego limpio (Fair Play). Por ejemplo, si un atleta pisa repetidamente el pie de su oponente para proyectarlo, o bloquea sujetando los dedos cruzados para evitar la agarre, o si durante una situación de Osaekomi, el Uke coloca la mano de forma agresiva en la cara del Tori para escapar.

Una penalización en Ne-waza debe aplicarse de la misma manera que se describe en el Artículo 17 “Osaekomi!”.

Puntuación y Penalizaciones

a) Si un atleta (azul) comete una infracción leve y su oponente (blanco) lo proyecta obteniendo Ippon, el blanco recibirá Ippon y la lucha se dará por terminada.

b) Si un atleta (azul) comete una infracción leve y su oponente (blanco con un waza-ari) lo proyecta obteniendo Waza-ari, el blanco recibirá Waza-ari-awasete-ippun y la lucha se dará por terminada.

c) Si un atleta (azul) comete una infracción leve y su oponente (blanco sin waza-ari) lo proyecta obteniendo Waza-ari, el blanco recibirá Waza-ari y el azul será penalizado con shido.

d) Si un atleta (azul) comete una infracción leve y su oponente (blanco) lo derriba para yuko, el blanco recibirá yuko y el azul será penalizado con shido.

Continuación en Ne-waza

Si el atleta (azul) comete una infracción leve y proyecta a su oponente (blanco), el árbitro permitirá la continuación en Ne-waza mientras el BLANCO mantenga la ventaja. El árbitro deberá pronunciar “Mate!” para aplicar la penalización al azul en el momento en que este asuma la ventaja en Ne-waza.

Siempre que un árbitro aplica una sanción, debe mostrar con un gesto sencillo el motivo de la penalización.

Una penalización también puede ser aplicada después del anuncio de “Sore-made!” por cualquier acto prohibido cometido durante el tiempo reglamentario del combate o, en algunas situaciones excepcionales, por actos graves realizados después de la señal sonora de finalización del combate. En este caso, el árbitro aplicará la penalización de acuerdo con el/los Director(es) de Arbitraje y/o Supervisor(es) de Arbitraje.

Artículo 18.1.1 Shido por Falta de Combatividad

1. Las posiciones negativas contrarias al espíritu de la lucha serán penalizadas con shido (como adoptar, en posición de pie, tras el kumikata, una postura excesivamente defensiva, sin buscar un ataque, mostrar postura defensiva, etc.).

2. Realizar una acción destinada a dar la impresión de un ataque, pero que demuestre claramente que no había intención de proyectar al oponente (ataque falso).

Los ataques falsos se definen como:

Tori no tiene la intención de proyectar;

Tori ataca sin kumikata o suelta inmediatamente el kumikata;

Tori realiza un único ataque falso o varios ataques falsos repetidos sin romper el equilibrio del Uke;

Tori coloca la pierna entre las piernas del Uke para bloquear la posibilidad de un ataque;

Tori no tiene posibilidad realista de proyectar.

3. A menos que, de acuerdo con el Artículo 10, se jale al oponente hacia el suelo para iniciar Ne-waza, y este no aproveche la situación para continuar en Ne-waza, el árbitro deberá pronunciar “Mate!” y sancionar con shido al atleta que haya infringido el Artículo 10.

4. En posición de pie, después de que el árbitro pronuncie “Hajime!” y tras establecerse el kumikata, no realizar ningún movimiento de ataque. El tiempo entre el kumikata convencional y un ataque debe ser de 30 segundos en caso de progresión positiva. Los árbitros deben penalizar únicamente al atleta que no realiza el kumikata convencional o que intente evitar la agarre del oponente.

5. Sin que haya un ataque iniciado desde una posición válida (ver Artículo 5 – Excepciones):

- En Tachi-waza, salir intencionalmente del área de combate;

OBS: En Tachi-waza, los atletas se consideran dentro del área mientras que el atleta blanco o azul tenga al menos un pie dentro del área de competición.

- En Ne-waza, salir intencionalmente del área de combate.

OBS: En Ne-waza, los atletas se consideran dentro del área de combate siempre que el blanco o azul tenga alguna parte del cuerpo dentro del área.

5a. Serão considerados os ataques realizados tanto em Tachi-waza como em Ne-waza.

Artículo 18.1.2 – Shido por movimiento ilegal

6. Colocar la mano, brazo, pie o pierna directamente en la cara del oponente. La cara se define por el área delimitada por la frente, la parte frontal de las orejas y la línea de la mandíbula.

7. Evitar intencionalmente el kumikata para impedir acciones en el combate. El kumikata normal consiste en sujetar el lado derecho del judogi del oponente ya sea manga, cuello, solapa, área del pecho, parte superior del hombro o espalda con la mano izquierda, y con la mano derecha sujetar el lado izquierdo del judogi del oponente en las mismas áreas, siempre por encima del cinturón, o viceversa.

Para ofrecer más oportunidades de proyección y un judo más atractivo, se permitirán agarres no convencionales. Agarre como cuello y solapa del mismo lado, agarre cruzado, agarre en el cinturón, agarre de gato y agarre de pistola son permitidos **cuando la actitud del atleta es positiva**, con intención de realizar ataques y proyecciones. Cuando se realizan, se concederá tiempo para la preparación de un ataque. Sin embargo, el mismo agarre (o agarre de cuello y solapa) utilizado para forzar al oponente, con uno o ambos brazos, a adoptar una posición encorvada, **en actitud defensiva, negativa o de bloqueo**, será penalizado con shido.



Figuras 18.1 - 18.2



Figuras 18.3 - 18.6



Figuras 18.7 - 18.9



Figuras 18.10 - 18.12



Figuras 18.12 - 18.14

8. Todos los agarres en el uwagi y los agarres por debajo del cinturón hasta el nivel de la parte superior de la cara interna del muslo están permitidos, pero se aplicará Shido si dichos agarres se utilizan de manera negativa. Está prohibido enganchar las piernas con la mano o el brazo, agarrar las piernas, sujetar el pantalón o tocar la pierna desde la parte superior de la cara interna del muslo hacia abajo; esto será penalizado con Shido.

9. Pasar la cabeza por debajo del brazo del oponente sin un ataque inmediato será penalizado con Shido.

10. Enganchar una pierna entre las piernas del oponente a menos que se ataque inmediatamente con una técnica de proyección.

11. En tachi-waza, sujetar continuamente el/los extremo(s) de la(s) manga(s) del oponente con fines defensivos, o sujetar el/los extremo(s) de la(s) manga(s) torciéndolos.

12. En posición de pie, mantener entrelazados de forma continua los dedos del oponente, de una o de ambas manos, para impedir la acción en el combate, o sujetar la muñeca o las manos del oponente únicamente para evitar su agarre o su ataque.

13. Agarrar dentro del uwagi y del pantalón.

En Tachi-waza está PERMITIDO agarrar dentro de la manga tanto como Tori como Uke.

En Tachi-waza está PROHIBIDO agarrar dentro de la parte inferior de la pierna del pantalón, tanto como Tori como Uke, y esta acción será penalizada con shido.

En Ne-waza está PERMITIDO agarrar dentro de la manga tanto como Tori como Uke.

En Ne-waza está PERMITIDO agarrar dentro del extremo de la pierna del pantalón, tanto como Tori como Uke.

14. Doblar el/los dedo(s) del oponente para romper/explotar su agarre.

15. a) Romper/soltar el agarre con una o con las dos manos, manteniendo al menos un agarre, está permitido.

b) Romper/soltar el agarre con una mano y no mantener el agarre está permitido.

c) Romper/soltar el agarre con dos manos y no mantener ningún agarre será penalizado con Shido.

d) Por ejemplo, si el atleta con judogi azul tiene un agarre y el atleta con judogi blanco decide romperlo/soltarlo con dos manos, el atleta blanco deberá mantener al menos un agarre con su mano. Así, si el azul tiene un agarre, después de romperlo con dos manos, el blanco deberá mantener al menos un agarre. Si, después de romper el agarre, el blanco no mantiene ningún agarre, será Shido.

Ejemplos

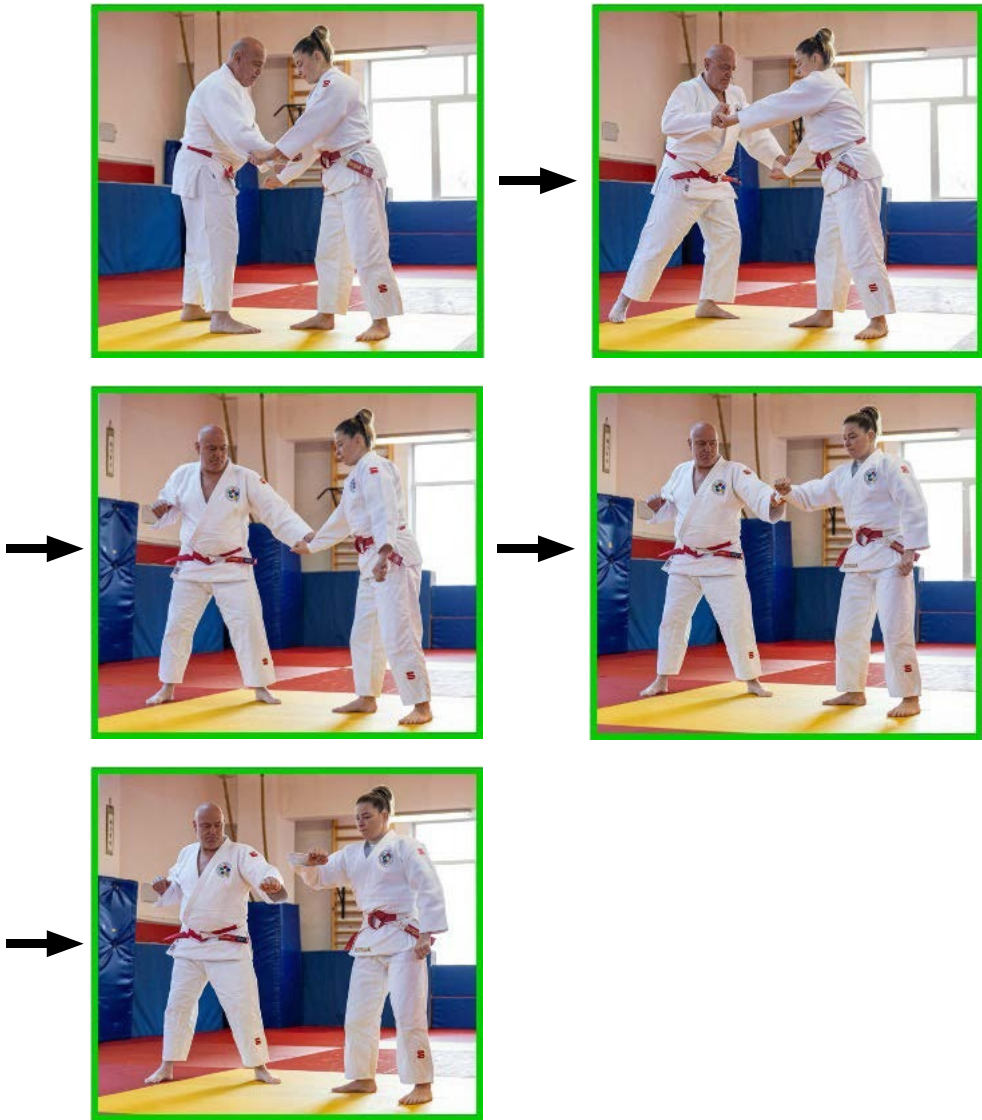
1. Romper/soltar el agarre con una mano y no mantener agarre: PERMITIDO

1.1



Figuras 18.15 - 18.18

1.2



Figuras 18.17 - 18.21

2. Romper el agarre con ambas manos.



Figuras 18.22 -18.25

16. Romper el agarre del oponente utilizando la rodilla o la pierna (ver figuras 18.26 – 18.27).



Figuras 18 .26-18 .27

17. Cubrir la parte superior de la solapa del judogi para evitar el agarre (ver figura 18.28).



Figura 18.28

18. Bloquear la mano del oponente (ver figuras 18.29 – 18.30).

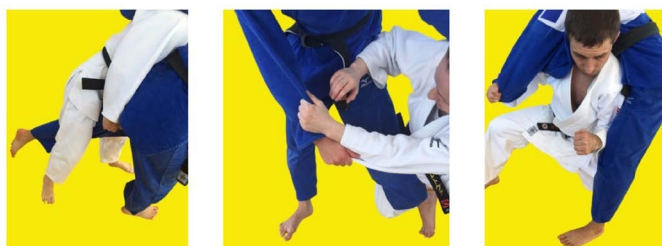


Figuras 18.29 - 18.30

19. Agarrar la pierna, agarrar el pantalón, bloquear o empujar la(s) pierna(s) del oponente con las manos y brazos. Solo es posible agarrar la pierna cuando ambos oponentes estén en una situación clara de Ne-waza y la acción en Tachi-waza haya terminado.



Figuras 18.31 - 18.33



Figuras 18.34 - 18.36

Estas son acciones válidas y no se aplicará ningún Shido (Figura 18.37).



Figura 18.37

Tori en esta posición de Tachi-shisei puede aplicar Kansetsu-waza o Shime-waza porque Uke se encuentra en una posición de Ne-waza (Figura 18.38).

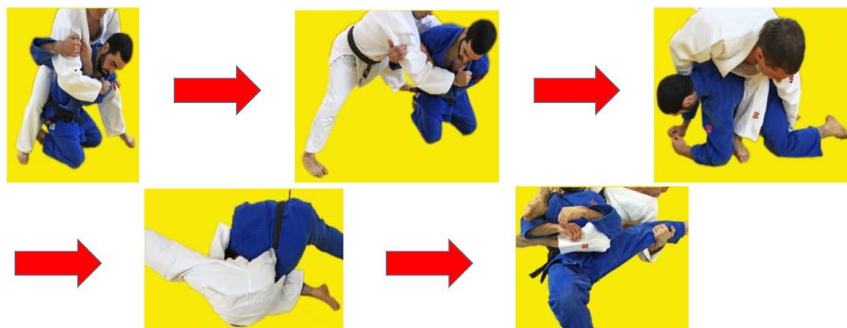


Figura 18.38

20. Envolver el extremo del cinturón o del judogi alrededor de cualquier parte del cuerpo del oponente. El acto de “envolver” significa que el cinturón o el judogi deben rodear completamente (dar la vuelta completa). Utilizar el cinturón o el judogi como un ancla para sujetar (sin circundar), por ejemplo, para inmovilizar el brazo del oponente, está permitido y no debe ser penalizado.

21. Sujetar el judogi con la boca (ya sea el propio judogi o el del adversario).

22. Colocar un pie o la pierna en el cinturón, la gola o la solapa del oponente.

23. Aplicar Shime-waza utilizando el cinturón o la parte inferior del judogi propio o del oponente, o utilizando únicamente los dedos (figura 18.39).



Figura 18 .39

24. En Osaekomi-waza, Shime-waza o Kansetsu-waza, realizar la hiperextensión de la pierna está prohibido y el árbitro deberá anunciar “Mate!” inmediatamente y sancionar al atleta con shido. (figura 18.40).



Figura 18 .40

Se prestará especial atención a las siguientes situaciones:

Cuando Tori, al aplicar un Shime-waza, también hiperextiende y estira la pierna de Uke. En este caso, el árbitro debe anunciar “Mate!” inmediatamente y aplicar un shido.

25. Abrazo de oso en Tachi-waza: si Tori entrelaza ambas manos formando un círculo, o si la(s) mano(s) de Tori sujeta(n) el brazo opuesto formando un círculo, será penalizado con Shido.

El abrazo de oso en Tachi-waza está permitido si las manos de Tori no están entrelazadas. El abrazo de oso en el que Tori sujeta su propia manga con la mano opuesta está permitido.

No se aplicará Shido si Tori realiza el abrazo de oso con las manos entrelazadas en el caso de que ya posea un Kumikata estable anteriormente o en el caso de transición de Ne-waza para Tachi-waza.

Estas son agarres válidos para el Abrazo de oso (véanse las figuras 18.41 – 18.47).



Figura 18.41



Figuras 18.42 - 18.47

26. En Shime-waza (Ryote-jime con Tori y Uke frente a frente, Hadaka-jime con Tori a la espalda de Uke o en una situación de Sankaku sujetando la cabeza con las piernas alrededor del cuello), usar las piernas para ayudar en los agarres alrededor de la cabeza del oponente sin envolver ningún brazo del oponente resultará en “Mate!” y “Shido!”.

27. Patear con la rodilla o el pie la mano o el brazo del oponente para hacerle soltar el agarre, o patear la pierna o el tobillo del oponente sin aplicar ninguna técnica.

28. Golpear claramente el brazo del adversario para romper o evitar el agarre.

29. Aplicar Kansetsu-waza o Shime-waza en Tachi-waza sin una técnica de proyección de judo, o con una técnica de proyección con menor riesgo de lesión, donde Uke tenga la posibilidad de escapar, realizada con una o dos manos en un brazo, será penalizado con Shido. Ver también el Artículo 18.2.2, punto 3. Ver figuras 18.48 – 18.49.



Figuras 18.48 - 18.49

30. El acto de entrelazar la pierna sin realizar un ataque inmediato deberá ser penalizado con Shido (figuras 18.50 – 18.57).



Figuras 18.50 - 18.57

31. Aplicar a pegada de Kata-sankaku em Tachi-waza com uma ação de projeção, com ou sem “Mate!”, com menor risco de lesão, será penalizado com shido. Ver também o Artigo 18.2.2, ponto 7 (figura 18.58).

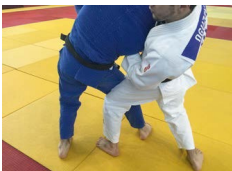


Figura 18.58

Artículo 18.1.3 – Shido por judogi o cabello desarreglado

Ningún atleta debe arreglar o reorganizar el judogi o el cabello para ganar tiempo e interrumpir el combate. La correcta colocación del wagi del judogi, pantalón, cinturón y cabello es responsabilidad del atleta. Los atletas deberán entrar y salir del área de competición usando el judogi y el cabello de forma adecuada.

32. En caso de que el wagi, el pantalón y/o el cinturón del judogi se suelten durante el combate, el atleta está obligado a recolocarlos rápidamente en la posición correcta. Esto puede hacerse entre el “Matê!” y el “Hajimê!” o durante cualquier pausa en la acción. El atleta que no lo haga será penalizado con shido (o Hansoku-make si es la tercera penalidad).

Se aplicará una penalidad (shido o hansoku-make si es la tercera penalidad) al atleta que desamarre el pantalón y/o el cinturón del judogi sin autorización del árbitro.

Desarreglar intencionalmente su propio judogi o el de su oponente; desamarrar o amarrar nuevamente el cinturón o el pantalón sin el permiso del árbitro; perder tiempo intencionalmente arreglando su judogi y cinturón. Véanse figuras 18.59 - 18.60.



Figuras 18.59 - 18.60

El árbitro nunca debe tocar el judogi ni el cinturón de un atleta; esto solo puede ocurrir en casos excepcionales (por ejemplo, “Yoshi!”) y para salvaguardar la seguridad de los atletas (por ejemplo, en Ne-waza para liberar la cabeza del atleta del judogi cuando esto impida la evaluación de su estado físico).

33. Ajustar el cabello está permitido una vez por atleta por combate. Otros reajustes serán penalizados con shido (o Hansoku-make si es la tercera penalidad).

Artículo 18.1.4 Penalizaciones (Shido) en Competiciones de Cadetes

34. En competiciones de cadetes, los atletas no están autorizados a usar la cabeza para proyectar como Tori. Si lo hacen, serán sancionados con Shido.

35. En competiciones de Cadetes, los atletas no pueden usar la cabeza para defenderse como Uke. En esa situación, Tori recibirá una puntuación, si procede, y Uke será sancionado con Shido. Véanse las figuras 18.61 – 18.67. *

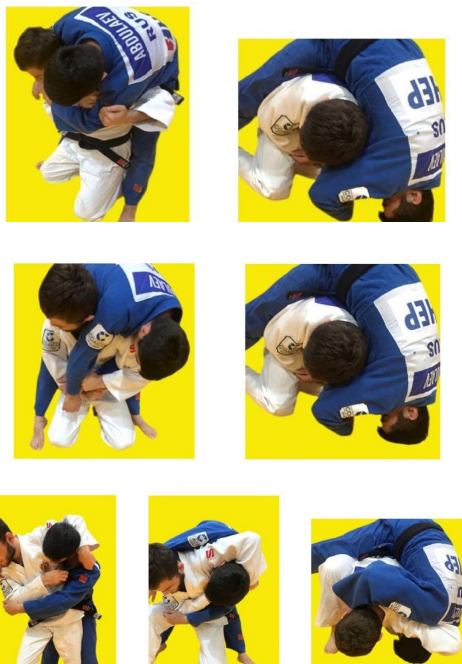


Figura 18.58 - 18.64 *

36. En competiciones de Cadetes, no habrá puntuación para el Seoi-nage invertido y Tori será sancionado con shido. La aplicación de técnicas de Seoi-nage cuando Uke puede realizar ukemi y Tori puede controlar está permitida. En la variación de las técnicas de Seoi-nage, cuando Tori se aleja de Uke, girando su tsurite y hikite usando la misma solapa del judogi de Uke, sin controlar a Uke, quedando de pie o cayendo en una dirección desconocida, sin dar al oponente la posibilidad de realizar ukemi y, en ocasiones, con Uke cayendo con el cuello sobre el tatami, está prohibido.

OBS: Los atletas cadetes que participan en eventos de las categorías Sénior o Júnior deben seguir las reglas de edad de la categoría correspondiente (véase el Artículo 20).

Artículo 18.1.5 – Pérdida de tiempo

Perder tempo entre “Mate!” e “Hajime!” por não se levantar após uma ação de ne-waza, por não retornar imediatamente à posição inicial, por demorar excessivamente para ajeitar o cabelo, por demorar excessivamente para ajeitar o judogi, por demorar excessivamente para amarrar a faixa, ou por uma combinação desses fatores: na primeira ocorrência será dada uma advertência, porém na segunda vez e nas seguintes será penalizado com Shido.

Artículo 18.2 – Hansoku-make (Grupo de infracciones graves)

El Hansoku-make puede ser indirecto, resultante de la acumulación de penalidades de Shido (véase Artículo 18.1), o directo, lo que constituye una descalificación inmediata. En ambos casos, el oponente gana el combate por Ippon.

Si se aplica un Hansoku-make directo, dependiendo de la infracción, un atleta puede o no ser autorizado a continuar en la competición, si corresponde. Antes de aplicar el Hansoku-make, el árbitro debe consultar al/los Director(es) de Arbitraje de la FIJ y/o al/los Supervisor(es) de Arbitraje de la FIJ.

Cuando se aplica un Hansoku-make, el árbitro debe seguir el procedimiento de la FIJ completando el formulario de Hansoku-make Directo para informar al/los Director(es) de Arbitraje de la FIJ y/o al/los Supervisor(es) de Arbitraje de la FIJ, quienes luego informarán a la persona que está dirigiendo la competición.

Artículo 18.2.1 – Hansoku-make por técnicas peligrosas

Las técnicas que implican una inmersión con la cabeza son peligrosas y serán penalizadas con Hansoku-make.

1. “Zambullirse” sobre el tatami, inclinándose hacia adelante y hacia abajo mientras se ejecuta o se intenta ejecutar técnicas como Uchi-mata, Harai-goshi, Seoi-nage, Tai-otoshi, Kata-guruma, Tsurigoshi, entre otras, está prohibido. También está prohibido realizar un movimiento de salto mortal o voltereta hacia adelante cuando el Uke esté sobre los hombros o la espalda del Tori. En estos casos, el Tori puede continuar en la competición (véase también el Artículo 18.1.4, Nº 34).

Artículo 18.2.2 – Hansoku-make por actos contra el espíritu del judo

Si este tipo de Hansoku-make es aplicado, el atleta NO PODRÁ continuar en la competición y permanecerá en la posición alcanzada en el cuadro (por ejemplo, si ocurre en los cuartos de final, la posición será 7º lugar). En un sistema Round Robin (todos contra todos), cualquier combate restante será considerado una victoria por Ippon para el oponente.

1. Aplicar Kawazu-gake (proyectar al oponente entrelazando una pierna alrededor de la pierna de él, estando más o menos en la misma dirección y cayendo hacia atrás sobre él) está prohibido.

Aunque el Tori gire durante la acción de proyección, seguirá considerándose “Kawazu-gake” y deberá ser penalizado.

Técnicas como O-soto-gari, O-uchi-gari y Uchi-mata, en las que el pie o la pierna estén entrelazados con la pierna del adversario, están permitidas y deben ser puntuadas. Véanse figuras 18.68–18.69.



Figuras 18.68 - 18.69

2. Aplicar Kani-Basami.

3. Aplicar Do-Jime.

4. Aplicar Ashi Garami.

5. Aplicar Kansetsu-Waza o Shime-Waza en Tachi-waza sin una técnica de proyección de judo, o con una técnica de proyección que presente un alto riesgo de lesión, donde el Uke no tenga posibilidad de escapar, realizada con una o dos manos sobre un solo brazo, será penalizado con Hansoku-make. Véase también Artículo 18.1.2 (Shido por movimiento ilegal, Nº 29).

6. El Uke, cuando esté detrás del Tori, no puede barrer o segar la pierna o las piernas de apoyo del Tori por el lado interno.

7. a) Realizar cualquier acción que pueda poner en peligro o causar lesión al adversario, especialmente en el cuello o en las vértebras de la columna.

b) Aplicar el agarre de Kata-sankaku en Tachi-waza con acción de proyección, con o sin “Mate!”, con mayor riesgo de lesión en el cuello o en las vértebras de la columna del adversario, será considerado Hansoku-make. Véase también Artículo 18.1.2, punto 31.

c) Agarres de Kata-sankaku en Ne-waza, bloqueando el cuerpo del adversario con ambas piernas, es Hansoku-make (figura 18.70).



Figura 18.70

d) Aplicar el agarre de Ushiro-sankaku en acción de Ne-waza, con o sin “Mate!”, con mayor riesgo de lesión en el cuello o en las vértebras de la columna del adversario, será considerado Hansoku-make.

Ejemplos

a) Ushiro-sankaku > Shime-waza: PERMITIDO



Figuras 18.71 - 18.74

b) Ushiro-sankaku > Kansetsu-waza: PERMITIDO



Figuras 18.75 - 18.77

c) Ushiro-sankaku con presión sobre el cuello o las vértebras de la columna: **NO PERMITIDO – HANSOKU-MAKE**



Figuras 18.78 - 18.80

8. Caer intencionalmente hacia atrás cuando el otro atleta está agarrado a su espalda y cuando cualquiera de los atletas tenga control del movimiento del otro.
9. Levantar al adversario del tatami y empujarlo con fuerza de vuelta al tatami sin utilizar una técnica de judo.
10. Ignorar o faltar al respeto a los comandos/instrucciones del árbitro.
11. Realizar reclamaciones, observaciones o gestos innecesarios y despectivos hacia el oponente o hacia el árbitro durante el combate.
12. Usar o tener dentro del judogi un objeto rígido o metálico (cubierto o no).
13. Cualquier acción contraria al espíritu del Judo (esto incluye cualquier cosa que pueda describirse como anti-judo, como, por ejemplo, estando en ventaja, en los últimos segundos del combate, salir del área de competición para impedir que el oponente realice su agarre) puede ser sancionada con un Hansoku-make directo en cualquier momento del combate.

Artículo 18.3 – Hansoku-make doble

Si ambos atletas reciben un Hansoku-make al mismo tiempo, se aplicarán las siguientes reglas.

Artículo 18.3.1 – Hansoku-make doble (Indirecto)

En el tiempo normal de combate o en el Golden Score, si ambos atletas reciben Hansoku-make por acumulación de “Shido!”, ambos serán considerados perdedores y el resultado del combate será registrado como 0-0, con las siguientes consecuencias:

- Final – ambos atletas serán premiados con el 2º lugar.
- Bronce – ambos atletas serán premiados con el 5º lugar.
- Semifinal – ambos atletas serán premiados con el 5º lugar.
- Cuartos de final o última repesca de cuartos de final – ambos atletas serán premiados con el 7º lugar.
- Rondas anteriores a los cuartos de final – ambos atletas serán considerados perdedores y permanecerán en la posición alcanzada en el cuadro. Podrán competir en el evento por equipos, en caso de que este se realice después de la competición individual, como en el Campeonato Mundial, Juegos Olímpicos, etc.
- Los puntos de clasificación correspondientes serán atribuidos en caso de victorias anteriores.

En un Round Robin (todos contra todos): si ambos atletas reciben “tres” Shido, serán considerados perdedores solo para ese combate específico y el resultado del combate será registrado como 0-0. Ambos podrán competir en el siguiente combate, si corresponde.

En competición por equipos, si ambos atletas reciben “tres” Shido, serán considerados perdedores solo en ese combate y el resultado del combate será registrado como 0-0. Ambos podrán competir en la siguiente ronda, si corresponde.

En competición por equipos con Golden Score, si ambos atletas reciben “tres” Shido, serán considerados perdedores solo en ese combate y el resultado del combate será registrado como 0-0. La categoría de la doble descalificación permanece en el cuadro y el combate en Golden Score se realizará nuevamente.

Artículo 18.3.2 – Hansoku-make doble (Directo)

Si ambos atletas reciben un Hansoku-make al mismo tiempo, se aplicarán las siguientes reglas.

Artículo 19 – Ausencia y Desistimiento

La decisión de Fusen-gachi (victoria por ausencia) será atribuida a cualquier atleta cuyo oponente no comparezca al combate de acuerdo con la regla de los 30 segundos.

Falta al combate:

Si un atleta está listo a tiempo y el oponente está ausente, un Director Deportivo de la FIJ (o una persona designada) solicitará al locutor que realice el último llamado para el atleta ausente.

El árbitro entonces invitará al atleta preparado a esperar en el borde del área de competición. El marcador iniciará la cuenta regresiva de 30 segundos.

Si, al final de los 30 segundos, el oponente aún no está presente en el tatami, el árbitro invitará al atleta a entrar en el área de combate y será declarado vencedor por Fusen-gachi.

El árbitro debe asegurarse, antes de conceder el Fusen-gachi, de haber recibido autorización para hacerlo por parte de un Director Deportivo de la FIJ o de una persona designada.

La Comisión Ad Hoc de la FIJ puede decidir si un atleta **que perdió** un combate **por Fusen-gachi** puede participar en la repesca.

La decisión de Kiken-gachi deberá ser concedida a cualquier atleta cuyo oponente se retire de la competición por cualquier motivo durante el combate.

Cualquier atleta que no esté dispuesto a cumplir los requisitos de higiene, normas sobre el cabello y cobertura de la cabeza (véase Anexo E 1.3 Higiene - SOR) tendrá el derecho de competir negado y el oponente vencerá el combate por Fusen-gachi, si el combate aún no ha comenzado, o por Kiken-gachi, si el combate ya ha iniciado.

Si un atleta pierde una lente de contacto durante el combate y no logra recuperarla inmediatamente y luego informa al árbitro que no puede continuar compitiendo sin la lente, el árbitro concederá la victoria al adversario por Kiken-gachi.

Artículo 20 – Lesión, Indisposición o Accidente

En este artículo, la persona en el papel de médico está definida en el Apéndice E.

La decisión del combate en el que un atleta no pueda continuar debido a lesión, enfermedad o accidente durante el combate será tomada por el árbitro, de acuerdo con las siguientes reglas:

a) Lesión

1. Cuando la causa de la lesión sea atribuida al propio atleta lesionado, perderá el combate.
2. Cuando sea imposible determinar cuál de los atletas fue la causa de la lesión, el atleta incapaz de continuar perderá el combate.
3. Si hay una lesión causada por atletas de otro combate en un tatami cercano, el atleta lesionado tiene el derecho de solicitar al árbitro la presencia del médico.

El tratamiento podrá realizarse, si es necesario, y el atleta podrá continuar el combate si está apto.

4. Cuando la lesión sea causada por un objeto externo (por ejemplo, LED o cartel publicitario, cámara de fotógrafo).

El atleta lesionado tiene derecho a solicitar al árbitro la atención del médico, recibir tratamiento si es necesario y continuar en el combate si es posible.

Si durante el combate un atleta resulta lesionado debido a una acción del oponente y no puede continuar, el árbitro, los Directores de Arbitraje de la FIJ y/o los Supervisores de Arbitraje de la FIJ deben analizar el caso y decidir basándose en las reglas.

Cada caso se decidirá según sus propios méritos.

b) Indisposición

Generalmente, cuando un atleta se siente indispuesto durante un combate y no puede continuar, perderá el combate.

c) Accidente

Si ocurre un accidente debido a una influencia externa (fuerza mayor), después de consultar con los Directores de Arbitraje de la FIJ, los Supervisores de Arbitraje de la FIJ y el Comisionado Médico de la FIJ, el combate se considerará cancelado o aplazado.

En esos casos de fuerza mayor, los Directores Deportivos de la FIJ y los Directores de Arbitraje de la FIJ tomarán la decisión final.

Exámenes médicos

a) El árbitro llamará al médico, si es necesario, incluso dentro del área de combate, para atender a un atleta que haya recibido un impacto severo en la cabeza o en la espalda (columna vertebral), o siempre que el árbitro tenga motivos para creer que puede existir una lesión grave o seria. En cualquier caso, el médico examinará al atleta en el menor tiempo posible e indicará al árbitro si el atleta puede continuar o no.

Generalmente, se permite solo un (1) médico por cada atleta en el área de competición. Si un médico requiere cualquier asistente, primero debe informar al árbitro. El árbitro debe permanecer cerca del atleta lesionado para asegurar que la asistencia proporcionada por el médico se ajuste a las reglas.

El entrenador nunca está autorizado a entrar en el área de competición del tatami.

Sin embargo, el árbitro puede consultar con los Directores de Arbitraje de la FIJ, y/o con los Supervisores de Arbitraje de la FIJ y con el Comisionado Médico de la FIJ en caso de que necesiten comentar alguna decisión.

Si el médico, después de examinar a un atleta lesionado, informa a los árbitros que el atleta no puede continuar el combate, el árbitro, tras consultar con los Directores de Arbitraje de la FIJ y/o los Supervisores de Arbitraje de la FIJ y el Comisionado Médico de la FIJ, deberá terminar el combate y declarar al oponente ganador por kiken-gachi.

b) El atleta puede pedir al árbitro que llame al médico, pero en este caso el combate se da por terminado, y su oponente será declarado ganador por kiken-gachi.

c) El médico también puede solicitar atender a su atleta, pero en este caso el combate se da por terminado, y el oponente será declarado ganador por kiken-gachi.

En cualquier caso, siempre que el árbitro considere que el combate no debe continuar, el árbitro, tras consultar con los Directores de Arbitraje de la FIJ y/o los Supervisores de Arbitraje de la FIJ y el Comisionado Médico de la FIJ, deberá terminar el combate e indicar el resultado conforme a las reglas.

Lesiones con sangrado

Cuando ocurre una lesión con sangrado, el árbitro llamará al médico para que ayude a detener y aislar el sangrado, fuera del área de competición, con la presencia de otro árbitro asignado al tatami correspondiente.

El atleta no está autorizado a competir mientras esté sangrando.

El atleta está autorizado a recibir tratamiento médico de cualquier tipo, ya sea por sangrado leve o grave, en solo dos (2) ocasiones. Si el atleta necesita tratamiento por tercera (3ª) vez, el árbitro deberá declarar al adversario vencedor por Kiken-gachi.

Sin embargo, en casos excepcionales, la Comisión Ad Hoc de la FIJ, en consulta con la Comisión Médica de la FIJ, podrá autorizar que el atleta reciba tratamiento por tercera (3ª) vez.

Lesiones menores

Una lesión menor puede ser tratada por el propio atleta. Por ejemplo, en el caso de un dedo dislocado, el árbitro deberá detener el combate (llamando "Mate!" o "Sono-mama!") y permitir que el atleta recolocque el dedo dislocado. Esta acción debe hacerse inmediatamente, a solicitud del atleta, con asistencia del médico, fuera del tatami, y el atleta podrá continuar el combate.

El mismo dedo puede ser recolocado en dos (2) ocasiones. Si la misma dislocación ocurre por tercera (3ª) vez, el atleta se considera no apto para continuar en el combate. El árbitro, tras consultar con el Comisionado Médico de la FIJ, deberá terminar el combate y declarar al oponente ganador por kiken-gachi.

El médico designado por el LOC o el médico de la delegación interviene a solicitud del árbitro.

Los médicos designados por el LOC o el médico de la delegación pueden intervenir en el área de competición, por iniciativa propia, siempre que lo consideren necesario, en situaciones de riesgo para la salud del/de los atleta(s), como una caída peligrosa sobre la cabeza o un estrangulamiento.

Cuando un médico perciba claramente, especialmente en casos de Shime-waza, que existe peligro para la salud de uno de los atletas bajo su responsabilidad, podrá acercarse al borde del área de competición y solicitar a los árbitros que interrumpan inmediatamente el combate. Los árbitros deben tomar todas las providencias necesarias para ayudar al médico.

Esta intervención resultará necesariamente en la pérdida del combate para el atleta en cuestión y, por ello, debe realizarse únicamente en casos extremos.

OBS.: En competiciones de cadetes, si un atleta pierde el conocimiento durante un Shime-waza, NO PUEDE continuar en la competición. En caso de que el atleta se rinda ("Maitta!") antes de perder el conocimiento, con o sin que el árbitro anuncie "Mate!" / "Ippon!", podrá continuar en la competición, si corresponde.

Para indicar que desean realizar esta solicitud excepcional, el médico deberá posicionarse en el borde del área de competición cruzando ambos brazos a la altura del pecho, con el fin de informar al árbitro que desea realizar una intervención de emergencia. El árbitro deberá interrumpir el combate y permitir que el médico entre al tatami.

Tal intervención implicará la pérdida del combate para su atleta y, por lo tanto, solo deberá realizarse cuando sea estrictamente necesaria.

Son posibles tres situaciones:

El médico de la delegación / médico acreditado por el LOC / Comisionado Médico de la FIJ declara que el atleta no puede continuar el combate debido a que su salud se encuentra en peligro. El oponente será declarado vencedor por kiken-gachi.

Si la intervención del médico de la delegación no es considerada justificada por el/los Director(es) de Arbitraje de la FIJ y/o el/los Supervisor(es) de Arbitraje de la FIJ y el Comisionado Médico de la FIJ, se tomará una decisión final respecto a la continuidad del combate.

Asistencia Médica

La asistencia médica, en los siguientes casos, deberá realizarse fuera del área de competición, próxima a la mesa médica, con el atleta lesionado acompañado por uno de los árbitros.

a) Lesión leve

En caso de uña rota, se permite que el médico asista en el corte de la uña.

El médico también podrá asistir en el ajuste de lesiones en la región escrotal (testículos).

b) Lesión con sangrado

Por razones de seguridad, siempre que haya sangrado, este deberá ser completamente aislado con asistencia médica mediante cinta adhesiva, vendajes o tapones nasales (se permite el uso de agentes coagulantes y productos hemostáticos).

Cuando el médico sea llamado para asistir a un atleta, dicha asistencia deberá prestarse con la mayor rapidez posible.

c) Luxación de dedo (mano o pie)

Con el fin de preservar la salud articular de los atletas, especialmente de aquellos sin experiencia en autotratamiento, se permite solicitar asistencia médica para la recolocación de las articulaciones de los dedos de las manos o de los pies, incluyendo su recolocación y estabilización mediante vendaje adhesivo.

Nota: Excepto en las situaciones anteriormente mencionadas, si el médico aplica cualquier tipo de tratamiento, el oponente será declarado vencedor por kiken-gachi.

Vómito

El vómito de un atleta resultará en kiken-gachi para el oponente (ver párrafo 4 b - Indisposición).

En el caso de que un atleta, mediante una acción deliberada, cause una lesión a su oponente, la penalización aplicada al atleta que infligió la lesión será hansoku-make directo, además de cualquier otra acción disciplinaria que pueda ser tomada por la Comisión Ad Hoc de la FIJ.

El médico oficial de la delegación deberá tener un título médico y debe registrarse antes de la competencia. Será la única persona autorizada a sentarse en el área designada y debe estar identificado, por ejemplo, usando un brazalete o chaleco con una cruz roja.

Al acreditar a un médico para su delegación, las Federaciones Nacionales deben asumir la responsabilidad por las acciones de sus médicos. Los doctores del LOC deben estar al tanto de cualquier enmienda e interpretación de las reglas.

Si un atleta lesionado necesita un tratamiento médico prolongado en el tatami, el árbitro declarará vencedor al oponente no lesionado, quien deberá abandonar el área de competencia.

El árbitro debe permanecer en el tatami observando el tratamiento o los procedimientos de emergencia hasta que el atleta lesionado sea transportado de manera segura fuera del área de competencia. Si es necesario, el equipo médico deberá cubrir al atleta lesionado para evitar que sea visto por el público.

El árbitro debe ser la última persona en abandonar el tatami.

Si el tratamiento del atleta lesionado se extiende hacia el área de seguridad de un área de competencia vecina, el Director Deportivo de la FIJ detendrá cualquier combate en los tatamis afectados hasta que sea seguro continuar.

Artículo 21 – Situaciones no previstas por las Reglas de Arbitraje

Cuando surja una situación que no esté contemplada por estas reglas, deberá ser tratada y resuelta por los árbitros tras consultar con el(los) Director(es) de Árbitros de la FIJ y con la Comisión Ad Hoc de la FIJ.

*(Página 180) Las figuras se refieren a las defensas involuntarias con la cabeza.