

Reglamento de Judo

Área de Competición

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

El área de competición estará dividida en dos (2) zonas. La demarcación entre estas dos (2) zonas se llamará la zona de peligro y estará indicada por un área roja, de aproximadamente 1m de ancho, formando parte del área de combate, y paralela a los cuatro (4) lados del área de competición.

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

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

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

Cuando se usen dos (2) o más áreas de competición contiguas, **se necesita** una zona de seguridad común **de entre 3m y 4m**.

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

Tatamis

Generalmente medirán 1m x 2m, hechos de paja prensada o, más frecuentemente, de espuma prensada.

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

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

Plataforma

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

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

Equipo

a) Banderines (ÁRBITRO)

Un banderín azul y otro blanco para usar el Árbitro en situaciones de *Hantei* en combates de 'Tecnica de Oro' estarán disponibles cerca del área de combate (p.ej. en la mesa de los Oficiales técnicos).

(b) Sillas y banderines (Jueces)

Dos (2) sillas ligeras serán situadas en el área de seguridad y en las esquinas diagonalmente opuestas del área de combate y en posición de forma que no obstruyan la visión del marcador a los Jueces, miembros de la Comisión y Oficiales de la mesa de control. Un banderín azul y otro blanco se colocarán en un estuche fijado en cada silla.

(c) Marcadores

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

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

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

(d) Cronómetros

Se dispondrá de los siguientes cronómetros:

Duración del combate	Uno (1)
<i>Osaekomi</i>	Dos (2)
En reserva	Uno (1)

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

(e) Banderines (cronometradores)

Los cronometradores usarán los siguientes banderines:

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

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

(f) Señal del fin del tiempo

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

(g) Judogis azul y blanco

El competidor deberà llevar un *Judogi* azul o blanco. (El competidor primer llamado vestirà el *Judogi* azul, el segundo vestirà con el blanco).

Distancia de los espectadores

En general los espectadores no deben ser admitidos a menos de 3m del àrea de competici3n (o plataforma).

Cron3metros y marcadores

Los "cron3metros" deben ser accesibles a aquellas personas responsables de mantener su precisi3n, y debe de comprobarse regularmente su exactitud al comienzo y durante la competici3n.

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

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

Uniforme de Judo (*Judogi*)

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

- a)- Tejido resistente hecho en algodón o material similar, en buenas condiciones (sin roturas ni desgarros). El material no debe ser tan grueso o duro que pueda evitar el agarre del oponente.
- b)- De color azul para el primer competidor y blanco o casi blanco para el segundo competidor. (Ver Apéndice).
- c)- Marcas Aceptables:
 - 1) Siglas olímpicas del país (al dorso de la chaqueta).

Las letras medirán 11 cm.

- 2) Emblema Nacional (en pectoral izquierdo de la chaqueta). Tamaño máximo 100cm².
- 3) La marca registrada del fabricante (en frontal-bajos de la chaqueta, en frontal-bajos de la pierna izquierda del pantalón y en un extremo del cinturón). Tamaño máximo 20 cm².

Se permite fijar la marca registrada del fabricante en una de las mangas pero dentro del área de 25cm x 5cm en lugar del frontal-bajos de la chaqueta. Los proveedores Oficiales de la FIJ están autorizados a fijar el logo de la FIJ por encima de su marca registrada (justo al lado).

- 4) Bandas laterales en los hombros (desde el cuello sobre el hombro - bajando a lo largo del brazo - en ambos lados de la chaqueta).

De 25cm de largo y 5cm de ancho como máximo.

(Con la misma publicidad en ambos lados o colores nacionales).

- 5) Publicidad en las mangas, 1 cuadro de 10cm x 10cm en cada manga (pueden ser de distinta publicidad). Estos cuadros de 100 cm² deben ir fijados en contacto con las bandas promocionales de 25cm x 5cm (justo debajo).
- 6) Indicación de medallista (1º, 2º, 3º) en Juegos Olímpicos o Campeonatos del Mundo, en una área de 6cm x 10cm en frontal-bajos del lado izquierdo de la chaqueta.

- 7) El nombre del competidor puede ir grabado en el cinturón, en la parte frontal de los bajos de la chaqueta y en la parte frontal superior de los pantalones y medirá un máximo de 3cm x 10cm.

El nombre del competidor o abreviatura también puede llevarse (estampado o bordado) sobre las siglas olímpicas nacionales (por encima del dorsal) pero en ningún caso de forma que pueda impedir el agarre del oponente por el dorso de la chaqueta. El tamaño de las letras será de un máximo de 7cm de altura y de largo medirá el nombre un máximo de 30cm. Esta área rectangular de 7cm x 30cm debe estar situada a 3cm por debajo del cuello de la chaqueta y el dorsal se fijará a 4cm por debajo de esta área.

Nota: En eventos FIJ y JJ.OO. los nombres ya vienen impresos en los dorsales que miden 30cm x 40cm.

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

Las mangas de la chaqueta deberán alcanzar como máximo la articulación de la muñeca y como mínimo 5cm por encima de la articulación de la muñeca. Deberá existir un espacio de 10 a 15cm entre la manga y el brazo (vendajes incluidos), a lo largo de toda la manga.

La solapa y el cuello del *Judogi* deben tener un máximo de 1cm de grosor y 5cm de ancho.

- e)- Los pantalones, libres de cualquier marca excepto en los aptdos. c3 y c7, serán lo suficientemente largos para cubrir las piernas, alcanzarán como máximo la articulación del tobillo y como mínimo 5cm por encima de la articulación del tobillo. Deberá existir un espacio de 10 a 15cm entre la pierna del pantalón y la pierna (vendajes incluidos) a lo largo de toda la pierna del pantalón.
- f)- Un cinturón resistente, de 4 a 5cm de ancho, cuyo color corresponde al grado, se llevará sobre la chaqueta con dos vueltas alrededor de la cintura con ambas capas superpuestas y atado con un nudo cuadrado, lo suficientemente apretado para impedir que se salga la chaqueta y lo suficientemente largo para colgar de 20 a 30cm a cada lado del nudo una vez atado.
- g)- Las mujeres competidoras deberán llevar debajo de la chaqueta bien:
- 1) una camiseta blanca o casi blanca, de manga corta, bastante resistente, lo suficientemente larga para ser metida dentro del pantalón, o:
 - 2) Una malla (body) blanca o casi blanca de manga corta.

Higiene

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

Árbitros y oficiales

Generalmente, el combate será dirigido por un Árbitro y dos (2) Jueces, bajo la supervisión de la Comisión de Arbitraje. El Árbitro y los Jueces serán asistidos por anotadores de marcador y cronometradores.

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

Posición y función del ÁRBITRO

El Árbitro permanecerá generalmente dentro del área de combate.

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

Posición y función de los Jueces

Los Jueces deben asistir al Árbitro y estar sentados uno frente al otro en dos (2) esquinas opuestas fuera del área de combate. Cada Juez debe indicar su opinión haciendo el gesto oficial apropiado, siempre que su opinión difiera de la del Árbitro sobre una valoración técnica o por una penalización anunciada por el Árbitro.

En el caso de que el Árbitro exprese una opinión de superior grado a la de los dos (2) Jueces sobre un resultado técnico o una penalización, deberá ajustar su valoración a la del Juez que la haya expresado más alta.

En el caso de que el Árbitro exprese una opinión de inferior grado que la de los dos (2) Jueces sobre una penalización o resultado técnico, deberá ajustar su valoración a la del Juez que la haya expresado más baja.

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

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

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

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

Cualquier discusión es posible y necesaria solamente si el Árbitro o uno de los Jueces ha visto claramente algo que no ha sido visible a los otros dos (2), y que podría cambiar la decisión.

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

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

Gestos

a) El Árbitro

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

- 1) **Ippon:** levantará un brazo en alto con la palma de la mano hacia adelante, por encima de la cabeza.
- 2) **Waza-ari:** levantará uno de sus brazos con la palma de la mano hacia abajo, lateralmente, a la altura de su hombro.
- 3) **Waza-ari-awasete-ippou:** Primero *Waza-ari*, y luego el gesto de *Ippou*.

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

b) Los Jueces

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

Situación (áreas válidas)

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

Excepciones:

- a) Cuando un competidor proyecta a su oponente fuera del área de combate, pero él permanece dentro del área de combate lo suficiente como para que la efectividad de la técnica sea claramente evidente, la técnica será válida.

Cuando una proyección es iniciada con ambos competidores dentro del área de combate, pero durante la acción, el competidor que está siendo proyectado sale fuera del área de combate, la acción puede ser considerada a efectos de puntuación si la acción de proyección continúa ininterrumpida y el competidor que ejecuta la proyección permanece dentro del área de combate lo suficiente para que la efectividad de la acción sea claramente evidente.

- b) En *Newaza* la acción es válida y puede continuar mientras que cualquier competidor tenga cualquier parte de su cuerpo tocando el área de combate.
- c) Si durante el curso de un ataque tal como *Ouchi-gari* o *Kouchi-gari* el pie o la pierna del que proyecta sale del área de combate y lo mueve sobre el *Tatami* de la zona de seguridad, la acción debería considerarse válida a efectos de puntuación siempre que el que proyecta no coloque ningún peso sobre el pie o la pierna mientras ésta se encuentra fuera del área de combate.

Duración del combate

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

Senior Masculino y Femenino:	5 minutos tiempo real de combate
Junior Masculino y Femenino:	4 minutos tiempo real de combate

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

Tiempo muerto

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

Señal de fin del tiempo

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

Tiempo de Osaekomi

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

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

Técnica coincidente con la señal del fin del tiempo

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

En el caso de *Osaekomi* anunciado simultáneamente con la señal del fin del tiempo, el tiempo asignado para el combate se prolongará hasta que se marque *Ippon* (o equivalencia) o bien que el Árbitro anuncie *Toketa* o *Matte*.

Comienzo del combate

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

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

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

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

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

(Ver Guía del Saludo).

El combate empezará siempre en la posición de pie.

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

Paso a *Newaza*

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

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

Aplicación de *Matte* (esperad)

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

- (a) Cuando uno o ambos competidores salen fuera del área de combate. (Ver "Excepciones" del Artículo 9)
- (b) Cuando uno o ambos competidores realizan uno de los actos prohibidos.
- (c) Cuando uno o ambos competidores están heridos o enferman.
- (d) Cuando sea necesario que uno o ambos competidores se ajusten el *Judogi*.
- (e) Cuando durante *Newaza* no hay un progreso evidente.
- (f) Cuando un competidor recupera la posición de pie o semi-incorporada desde una posición de *Newaza* llevando a su oponente sobre la espalda.

- (g) Cuando un competidor que permanece de pie, o que desde *Newaza* recupera la posición de pie, levanta y separa claramente del *Tatami* a su oponente que se halla de espaldas y le rodea cualquier parte de su cuerpo con la pierna(s).
- (h) Cuando un competidor realiza o intenta realizar *Kansetsu-waza* o *Shime-waza* desde la posición de pie y el resultado no es suficientemente evidente.
- (i) En cualquier otro caso que el Árbitro lo considere necesario.
- (j) Cuando los Árbitros o la Comisión de Arbitraje deseen deliberar.

Sono-mama

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

Sono-mama solo puede ser aplicado en *Newaza*.

Fin del Combate

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

- (a) Cuando un competidor marca *Ippon* o *Waza-ari-awasete-ippou* (Artículos 20 y 21).
- (b) En caso de *Sogo-gachi* (Artículo 22).
- (c) En caso de *Kiken-gachi* (Artículo 28).
- (d) En caso de *Hansoku-make* (Artículo 27).
- (e) Cuando un competidor no puede continuar debido a lesión (Artículo 29).
- (f) Cuando el tiempo asignado al combate se ha cumplido.

El Árbitro adjudicará el combate como se indica a continuación:

- (1) Cuando un competidor ha marcado *Ippon* o equivalente, será declarado el vencedor.
- (2) Cuando no ha habido tanteo de *Ippon* o equivalente, el ganador será declarado sobre las bases de: un *Waza-ari* prevalece sobre cualquier número de *Yukos*, un *Yuko* prevalece sobre cualquier núm. de *Kokas*.

- (3) Cuando no se haya registrado tanteo alguno o que figure exactamente el mismo tanteo en cada puntuación (*Waza-ari*, *Yuko*, *Koka*), el combate se decidirá mediante la “Técnica de Oro”.

Combate de “Técnica de Oro”

El combate de la “Técnica de Oro” tendrá la misma duración que el combate previo.

Cuando el tiempo asignado al combate finalice el Árbitro anuncia “*Sore-made*” para terminar temporalmente el combate y los competidores vuelven a sus posiciones de inicio de combate. Entonces el ÁRBITRO anunciará “*Hajime*” reiniciando de nuevo el combate de forma normal. No hay periodo de descanso entre el final del combate inicial y el comienzo del combate en “**Técnica de Oro**”.

El combate se termina al obtener un competidor una puntuación de diferencia sobre su oponente. El combate finaliza al instante de producirse un valor de ventaja.

Fin del Combate (continuación)

Si finaliza el combate de “Técnica de Oro” y no se ha producido ventaja alguna por parte de cualquiera de los dos competidores, el resultado se decidirá por “*Hantei*”. Al anuncio de *Hantei* por el Árbitro, el Árbitro y los dos (2) Jueces levantarán el banderín del color apropiado por encima de sus cabezas indicando al competidor que consideran ha sido el ganador. En este caso, el Árbitro y los Jueces solo tendrán en cuenta los ‘*Kinsa*’ (leve superioridad o inferioridad) con respecto a la actitud, habilidad y efectividad de las técnicas habidas durante el combate de “Técnica de Oro”, por lo tanto cualquier resultado conseguido en el combate anterior no cuenta para nada. El Árbitro anunciará el resultado de acuerdo con la mayoría de las tres opiniones.

De ser solo un competidor que ejercite el derecho a disputar el combate de “Técnica de Oro”, y el otro competidor rehúsa hacerlo, el competidor que desea combatir de nuevo será declarado vencedor por “*Kiken-gachi*”.

- (4) En el caso donde ambos competidores marquen *Ippon* o *Sogo-gachi* simultáneos, el combate se decidirá mediante la “Técnica de Oro”.
- (5) En el caso donde ambos competidores sean sancionados por *Hansoku-make* acumulado (resultante de *Shidos* sucesivos) simultáneamente, o cuando un competidor es sancionado con *Hansoku-make* acumulado y simultáneamente se le otorga *Sogo-gachi*, el combate se decidirá mediante la “Técnica de Oro”.

- (6) En el caso donde ambos competidores sean sancionados por *Hansoku-make* directo simultáneamente, ambos competidores quedarán excluidos del Torneo/Campeonato.
- (7) La decisión de '*Hikiwake*' se dará, cuando no hay ventajas en el marcador dentro del tiempo asignado para el combate. (Ver Apéndice)

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

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

Si el Árbitro otorga la victoria al competidor vencido por error, los dos Jueces deben asegurar que el Árbitro cambie esta decisión errónea antes de que el Árbitro y Jueces salgan del área de competición.

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

Ippon

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

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

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

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

Waza-ari-awasete-Ippon

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

Sogo-gachi (victoria compuesta)

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

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

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

Waza-ari

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

- (a) Cuando un competidor proyecta con control al otro competidor, pero la técnica carece parcialmente de uno (1) de los otros tres (3) elementos necesarios para *Ippon* (ver Artículo 20 (a) y Apéndice).
- (b) Cuando un competidor inmoviliza con *Osaekomi-waza* al otro competidor que no consigue liberarse durante 20 segundos o más, pero menos de 25 segundos.

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

Yuko

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

- (a) Cuando un competidor proyecta con control al otro competidor, pero la técnica carece parcialmente en dos (2) de los otros tres (3) elementos necesarios para *Ippon*:

Ejemplos:

- (1) Carece parcialmente en el elemento de “ampliamente sobre la espalda” y también carece parcialmente en uno de los otros dos (2) elementos de “velocidad” o “fuerza”.
- (2) Ampliamente sobre la espalda pero carece parcialmente en ambos de los otros dos (2) elementos de “velocidad” y “fuerza”.

- (b) Cuando un competidor inmoviliza con *Osaekomi-waza* al otro competidor que no consigue liberarse durante 15 segundos o más pero menos de 20 segundos.

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

Koka

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

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

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

Osaekomi-waza

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

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

Actos Prohibidos y penalizaciones

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

FALTAS LEVES: Se sancionarán con *Shido*.

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

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

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

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

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

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

SHIDO (Grupo de faltas leves)

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

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

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

HANSOKU-MAKE (Grupo de faltas graves)

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

24)	Aplicar <i>Kawazu-gake</i> . (Proyectar al adversario enrollando una pierna alrededor de la suya, estando más o menos en la misma dirección que el adversario y tirándose hacia atrás encima de él).
25)	Aplicar <i>Kansetsu-waza</i> en cualquier otra parte que no sea la articulación del codo.
26)	Levantar del suelo al adversario que está tendido sobre el <i>Tatami</i> para arrojarlo de nuevo al <i>Tatami</i> .
27)	Segar por el interior de la pierna de apoyo del adversario cuando el

	adversario esté aplicando una técnica tal como <i>Harai-goshi</i> etc.
28)	No atender a las instrucciones del Árbitro.
29)	Hacer señas innecesarias, comentarios o gestos despectivos al adversario o al Árbitro durante el combate.
30)	Hacer cualquier acción que pueda lesionar o poner en peligro al adversario, especialmente el cuello o la columna vertebral del adversario o pueda ir en contra del Espíritu del Judo.
31)	Caerse directamente al <i>Tatami</i> mientras aplica o intenta aplicar técnicas tales como <i>Ude-hishigi-waki-gatame</i> .
32)	“Echarse” de cabeza sobre el <i>Tatami</i> , doblándose hacia adelante y hacia abajo mientras realiza o intenta realizar técnicas tales como <i>Uchi-mata</i> , <i>Harai-goshi</i> , etc. o tirarse directamente hacia atrás cuando realiza o intenta realizar técnicas tales como <i>Kata-Guruma</i> tanto de pie como de rodillas.
33)	Tirarse intencionadamente hacia atrás cuando el otro competidor está colgado sobre su espalda y donde cualquiera de los dos tiene control sobre los movimientos del otro.
34)	Llevar un objeto duro o metálico (cubierto o no).

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

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

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

Incomparecencia y abandono

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

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

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

Lesión, enfermedad o accidente

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

a) Lesión

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

b) Enfermedad

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

c) Accidente

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

Exámenes médicos

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

Si el médico después de examinar al competidor lesionado, avisa al Árbitro que el competidor no puede continuar el combate, el Árbitro después de consultar con los Jueces, termina el combate y declara al adversario ganador por *Kiken-gachi*.

- b) El competidor, puede solicitar al Árbitro la intervención del médico, pero en este caso el combate habrá terminado y el adversario ganará por *Kiken-gachi*.
- c) El médico también puede solicitar la intervención a su competidor, pero en este caso el combate habrá terminado y el adversario ganará por *Kiken-gachi*.

En cualquier caso donde el Árbitro y los Jueces sean de la opinión que el combate no debería continuar, el Árbitro terminará el combate e indicará el resultado de acuerdo con el Reglamento.

HERIDA SANGRANTE

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

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

Sin embargo, la misma herida sangrante, podrá ser atendida por el medico en dos (2) ocasiones. A la tercera (3) vez que se reproduzca la misma herida sangrante, el Árbitro previa consulta con los Jueces, deberá terminar el combate con el fin de proteger la integridad de los competidores y declarar al adversario ganador por *Kiken-gachi*.

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

Lesión menor.-

Una lesión menor puede ser fijada por el propio competidor. Por ejemplo en casos de un dedo dislocado, el Árbitro parará el combate (mediante *Matte* o *Sono-mama*) y permitirá al competidor recolocarse el dedo desplazado. Dicha acción deberá ser inmediata no pudiendo ser asistida por el ÁRBITRO ni por el medico, y el competidor debe continuar el combate.

Sin embargo, se le permitirá al competidor recolocarse el mismo dedo dislocado en dos (2) ocasiones. De producirse una tercera (3) vez, se considerará que el competidor no está en condiciones de seguir compitiendo. El Árbitro previa consulta con los Jueces, deberá terminar el combate y declarar al adversario ganador por *Kiken-gachi*.

Situaciones no previstas por este Reglamento

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