



TEXTO OFICIAL

VERSION: DICIEMBRE 2014

REGLAMENTO DE ARBITRAJE 2014-16

ARTICULOS	CONTENIDO	Pag.
Artículo 1	• Área de competición.	2
Artículo 2	• Equipamiento.	3
Artículo 3	• Uniforme de Judo (<i>Judogi</i>).	5
Artículo 4	• Higiene.	5
Artículo 5	• Árbitros y Oficiales Técnicos.	5
Artículo 6	• Posición y función del Árbitro.	7
Artículo 7	• Posición y función de los Jueces.	7
Artículo 8	• Gestos.	8
Artículo 9	• Situación (Áreas Válidas).	15
Artículo 10	• Duración del combate.	16
Artículo 11	• Tiempo muerto / <i>Sono-mama</i> / <i>Mate</i> .	16
Artículo 12	• Señal de fin de tiempo.	16
Artículo 13	• Tiempo de <i>Osaekomi</i> .	17
Artículo 14	• Técnica coincidente con la señal de fin de tiempo.	17
Artículo 15	• Comienzo del combate.	17
Artículo 16	• Paso a <i>Newaza</i> .	20
Artículo 17	• Aplicación de <i>Mate</i> .	21
Artículo 18	• <i>Sono-mama</i> .	22
Artículo 19	• Fin del combate.	23
Artículo 20	• <i>Ippon</i> .	25
Artículo 21	• <i>Waza-ari</i>	26
Artículo 22	• <i>Waza-ari-awasete-Ippon</i> .	26
Artículo 23	• <i>Yuko</i> .	27
Artículo 24	• <i>Osaekomi-waza</i> .	27
Artículo 25	• Actos prohibidos y Penalizaciones.	28
Artículo 26	• Incomparecencia y abandono	35
Artículo 27	• Lesión, enfermedad o accidente	36
Artículo 28	• Situaciones no previstas por este Reglamento	39
	• Glosario de términos en japonés.	40

ARTÍCULO 1 - Área de competición.

Véase la sección 9.8 del Reglamento de Deportes y Organización de la FIJ (SOR).

<ÁREA DE COMPETICIÓN ESTÁNDAR >



<ÁREA DE COMBATE >



ARTÍCULO 2 - Equipamiento.

a) Marcadores.

Para cada zona de competición habrá dos (2) marcadores que indiquen la puntuación horizontalmente, localizados fuera de la zona de competición que puedan ser vistos fácilmente por los Árbitros, miembros de la Comisión, oficiales y espectadores.

Los marcadores deberán tener un dispositivo que indique las penalizaciones recibidas por los competidores (véase ejemplo en el Apéndice).

De usarse marcadores electrónicos deberá haber marcadores manuales disponibles de reserva (véase Apéndice).

b) Cronómetros.

Deberá haber los siguientes cronómetros:

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

De usarse cronómetros electrónicos deberán usarse cronómetros manuales para comprobar su exactitud (véase Apéndice).

c) Banderas (Cronometradores).

Los Cronometradores deberán usar las banderas de la siguiente manera:

Amarilla	Tiempo muerto
Verde	Duración de <i>Osaekomi</i>

No será necesario usar las banderas amarillas y verdes cuando se use un panel de reloj electrónico que muestre la duración del combate y la duración del *Osaekomi*. Sin embargo, las banderas deberán estar disponibles en reserva.

d) Señal de tiempo.

Deberá haber una campana o dispositivo sonoro similar para indicar al Árbitro el fin del tiempo asignado para el combate.

e) *Judogi* Blanco y Azul.

El competidor llevará *Judogi* blanco o azul. (El primer competidor llamado deberá llevar el *Judogi* blanco; el segundo competidor llevará el azul).

APÉNDICE Artículo 2 - Equipamiento.

Posición de los Oficiales Técnicos de Marcadores, Oficiales Técnicos de Hojas de Combate y Oficiales Técnicos Cronometradores

Los Oficiales Técnicos de Hojas de Combate, de Marcadores y Cronometradores deberán estar de cara al Árbitro.

Cronómetros y Marcadores.

Los cronómetros deberán ser accesibles a las personas responsables de mantener su exactitud. Su exactitud deberá ser comprobada al comienzo y periódicamente durante la competición.

Los marcadores deberán reunir los requisitos marcados por la FIJ y deberán estar a disposición de los Árbitros si fuese necesario.

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



Marcador manual

EJEMPLO: Blanco ha marcado *Waza-ari* y también ha sido penalizado con un (1) *Shido*



Marcador Electrónico

Blanco ha puntuado *Waza-ari* y también ha sido penalizado con dos (2) *Shido*. Azul ha puntuado un (1) *Yuko*

ARTÍCULO 3 - Uniforme de Judo (*Judogi*).

Véase el Apéndice C del SOR de la FIJ.

ARTÍCULO 4 – Higiene.

- 1.- El *Judogi* deberá estar limpio, generalmente seco y sin olores desagradables.
- 2.- Las uñas de pies y manos deberán ser cortas.
- 3.- La higiene personal de un competidor será de un alto nivel.
- 4.- El pelo largo deberá recogerse a fin de evitar molestias al otro competidor. El pelo deberá recogerse con una goma elástica o de Material similar que no contenga ningún componente metálico o rígido. La cabeza no deberá cubrirse a excepción de un vendaje bien adherido de naturaleza médica.
- 5.- A cualquier competidor que no esté dispuesto a cumplir los requisitos de los Artículos 3 y 4 le será denegado el derecho a competir y su oponente ganará el combate de acuerdo con el artículo 26 de este Reglamento por *Fusen-gachi* (si el combate no ha comenzado) o por *Kiken-gachi* (si el combate ya ha comenzado) de acuerdo con la norma de la “mayoría de tres”.

ARTÍCULO 5 – Árbitros y Oficiales.

Generalmente, el combate estará controlado por tres Árbitros de diferente nacionalidad a la de los dos competidores. En las competiciones por equipos se aplicarán los mismos principios.

El Árbitro del *Tatami* estará en contacto mediante un sistema de comunicación con los dos Jueces de mesa del *Tatami* que le asistirán con un sistema de vídeo CARE bajo la supervisión de la Comisión de Arbitraje.

Se implementará un sistema de sorteo para los Árbitros a fin de asegurar su neutralidad.

Los Árbitros serán asistidos por los Oficiales Técnicos de marcadores, cronometradores y anotadores de Hoja de Combate.

Los miembros de la Comisión de Arbitraje podrán intervenir eventualmente, estarán sentados cerca con su propio sistema CARE conectados por medio de auriculares con el Árbitro y los Jueces. Su procedimiento de actuación queda reflejado en el artículo 19.6.

APÉNDICE Artículo 5 - Árbitros y Oficiales.

El uniforme del Árbitro seguirá las normas de la Organización. El Comité Organizador se asegurará de que los Oficiales Técnicos Cronometradores, anotadores de Combate y de Marcadores así como otros asistentes técnicos hayan sido debidamente formados como oficiales técnicos.

Deberá haber un mínimo de dos (2) Oficiales Técnicos Cronometradores: uno para registrar el tiempo de combate real y otro especializado en tiempo de *Osaekomi*.

Si fuese posible, habrá una tercera persona que supervise a los dos (2) Cronometradores para evitar errores.

El Cronometrador general (tiempo real de combate) iniciará el cronómetro cuando escuche el anuncio de *Hajime* o *Yoshi* y lo detendrá cuando escuche el anuncio de *Mate* o *Sono-mama*.

El Cronometrador de *Osaekomi* iniciará el cronómetro al escuchar *Osaekomi*, lo parará en *Sono-mama*, y lo reiniciará al escuchar *Yoshi*. Al escuchar *Toketa* o *Mate*, detendrá el cronómetro e indicará el número de segundos transcurridos al Árbitro.

Al terminar el tiempo de *Osaekomi* (20 segundos o 15 segundos), en caso de que el competidor que esté realizando la acción haya obtenido *Waza-ari*, indicará el final de *Osaekomi* mediante una señal sonora.

Arbitraje manual

El cronometrador de *Osaekomi* deberá elevar una bandera verde cuando inicie el cronómetro al escuchar el anuncio y vea la señal de *Osaekomi* o *Yoshi*. Deberá bajar la bandera cuando pare el cronómetro al escuchar *Toketa*, *Mate* o *Sono-mama*, o al finalizar el tiempo de *Osaekomi*.

El cronometrador general (tiempo real de combate) deberá levantar una bandera amarilla cuando pare el cronómetro al escuchar el anuncio y vea la señal de *Mate* o *Sono-mama* y deberá bajar la bandera cuando reinicie el cronómetro al escuchar *Hajime* o *Yoshi*.

Al terminar el tiempo permitido de combate, los Cronometradores deberán avisar al Árbitro mediante una clara señal sonora (véase Artículos 10, 11 y 12 del Reglamento de Arbitraje).

El Oficial Técnico de Marcador deberá asegurarse que está completamente familiarizado con los actuales gestos y anuncios de los Árbitros, para poder indicar el progreso y resultado de un combate con exactitud.

Aparte de las personas antes mencionadas deberá haber un Oficial Técnico de Hoja de Combate para registrar el transcurso general de los combates.

Cuando se utilicen sistemas electrónicos el procedimiento será idéntico al descrito anteriormente. Sin embargo, deberán usarse cronómetros manuales

simultáneamente con el equipo electrónico para asegurar su exactitud y deberá haber marcadores manuales de reserva.

ARTÍCULO 6 - Posición y Función del Árbitro.

El Árbitro normalmente permanecerá dentro de la zona de combate. Dirigirá el combate y administrará las decisiones. Se asegurará de que sus decisiones se registran correctamente.

APÉNDICE Artículo 6 - Posición y Función del Árbitro.

El Árbitro se asegurará de que todo está en orden antes del comienzo del combate como por ejemplo el área de competición, equipo, uniformidad, higiene, oficiales técnicos, etc.

El competidor con el *Judogi* azul se situará a la izquierda del Árbitro y el competidor con el *Judogi* blanco a la derecha del Árbitro.

En caso de que ambos competidores estén en *Newaza* y de cara hacia afuera, el Árbitro podrá observar la acción desde la zona de seguridad.

Los Árbitros y Jueces deberán familiarizarse con el sonido de la campana o medios que indiquen el fin del combate de sus respectivos tapices la posición del médico o asistencia médica. El funcionamiento de los auriculares y el sistema CARE antes de iniciar un combate.

El Árbitro deberá asegurarse de que la superficie del tapiz esté limpia y en buen estado, que no haya separaciones entre los *Tatamis* y que los competidores cumplen los artículos 3 y 4 del Reglamento de Arbitraje cuando asuma el control de un área de combate.

El Árbitro deberá asegurarse de que no hay espectadores, seguidores o fotógrafos en una posición que pueda causar molestias o riesgo de lesión a los competidores.

El Árbitro deberá abandonar el área de competición durante las presentaciones o demoras prolongadas en el programa.

ARTÍCULO 7- Posición y Función de los Jueces.

Deberá haber dos Árbitros, actuando como Jueces de mesa del tapiz que arbitrarán en conjunto con el Árbitro y conectados mediante auriculares de forma que puedan asistirle con el sistema CARE de acuerdo con la norma de “mayoría de tres”.

En caso de que un Juez se percate de la existencia de un error en el marcador deberá comunicarlo al Árbitro.

En caso de que un competidor tenga que cambiar cualquier parte del *Judogi* fuera del área de competición o necesite abandonar temporalmente la zona de competición una vez comenzado el combate siempre de manera excepcional y previamente autorizado por el Árbitro deberá ir acompañado por un Juez que velará que no se produce ninguna anomalía.

El Director de Arbitraje designará a un oficial que sustituirá a los Jueces como acompañante en caso que estos no sean del mismo sexo que el competidor.

ARTÍCULO 8 - 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-Ippon***: Primero *Waza-ari*, y luego el gesto de *Ippon*.
- 4) ***Yuko***: levantará uno de sus brazos, con la palma de la mano hacia abajo, a 45 grados de su cuerpo.
- 5) ***Osaekomi***: alargará el brazo hacia abajo señalando a los competidores e inclinándose de cara hacia ellos.
- 6) ***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.
- 7) ***Hikiwake***: levantará una mano en alto y la bajará delante de su cuerpo (con el pulgar hacia arriba) y permanecerá así algunos instantes. (*Ver apéndice).
- 8) ***Mate***: 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.
- 9) ***Sono-mama***: Se inclinará hacia adelante y tocará a ambos competidores con las palmas de sus manos.
- 10) ***Yoshi***: deberá tocar con firmeza a ambos competidores con las palmas de las manos y presionar sobre ellos.
- 11) **Para indicar la cancelación 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.

- 12) **Para indicar el vencedor de un combate:** levantará una mano, palma adentro, por encima del hombro hacia el ganador.
- 13) **Para dirigirse al competidor(es) para reajustarse el *Judogi*:** cruzará la mano izquierda sobre la derecha, palmas hacia adentro, a la altura del cinturón.
- 14) **Para llamar al médico:** señalará con la mano abierta, palma hacia arriba, hacia la mesa del médico deslizando el brazo y señalando al competidor lesionado.
- 15) **Para aplicar una penalización (*Shido, Hansoku-make*):** señalará hacia el competidor con el dedo índice extendido y el puño cerrado.
- 16) **No-combatividad:** realizará un gesto de rotación, con movimiento hacia adelante de los antebrazos a la altura del pecho y luego señalará con el dedo índice al competidor.
- 17) **Falso ataque:** extenderá ambos brazos hacia adelante, con las manos cerradas y entonces hará una acción hacia abajo con ambas manos.

APÉNDICE Artículo 8 - Gestos.

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

El Árbitro debe señalar hacia la posición de inicio de combate con una mano abierta y la palma para arriba, si se prevé una larga demora en el combate para indicar a los competidores que pueden sentarse en postura de piernas cruzadas en la posición de inicio de combate.

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

Los gestos de *Yuko* y *Waza-ari* deben mantenerse de tres a cinco segundos mientras se realiza un desplazamiento a fin de asegurar que el tanteo sea claramente visible a los Jueces. Sin embargo, debe tener cuidado al girar de no perder de su campo de visión de los competidores.

*7) El gesto de *Hikiwake* se aplicará solamente en ligas.

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

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

No debe anunciarse el tanteo o sanción que se anula.
Todos los gestos se mantendrán de tres a cinco segundos.

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

APÉNDICE Artículo 8 - Gestos.



**SALUDO AL ENTRAR &
SALIR DEL *TATAMI***



**POSTURA ANTES
DEL COMBATE**



**INVITANDO A LOS COMPETIDORES
A ENTRAR AL *TATAMI***



IPPON



WAZA-ARI



WAZA-ARI-AWASETE-IPPON



YUKO



OSAEKOMI



TOKETA



MATE



MATE



SONO-MAMA ⇔ YOSHI



AJUSTARSE EL *JUDOJI*



ANULAR UNA OPINIÓN EXPRESADA



NO VALIDO



HAJIME ↔ *SORE-MADE*



KACHI



PENALIZACIÓN



NO COMBATIVIDAD



FALSO ATAQUE



LLAMADA AL DOCTOR



**PENALIZACIÓN POR
ACTITUD DE BLOQUEO**



**PENALIZACIÓN POR
AGARRE CRUZADO &
A UN SOLO LADO**



**PENALIZACIÓN POR
REHUSAR *KUMIKATA*
TIRANDO DE LA SOLAPA**



SHIDO POR SALIR FUERA



LEVANTARSE



**PENALIZACIÓN POR AGARRE DE PISTOLA.
ACCIÓN DE AGARRE DE PISTOLA**



**PENALIZACIÓN POR METER LOS
DEDOS DENTRO DE LA MANGA**



**PENALIZACIÓN POR AGARRE DE
PIERNA**



PENALIZACIÓN



**PENALIZACIÓN POR
SALIR FUERA**



EN PIE



OSA EKOMI



TOKETA



SONO-MAMA ⇔ YOSHI



LLAMADA AL DOCTOR



ARTÍCULO 9 - Situación (Áreas Válidas).

El combate tendrá lugar dentro del área de combate. Para que una proyección sea válida debe de ser iniciada cuando ambos competidores estén dentro del área de combate o al menos *Tori* esté en contacto con dicha área o si esta proyección es continua.

Cualquier técnica realizada cuando ambos competidores estén fuera del área de combate no será válida.

Todas las acciones serán válidas y podrán continuar (No *Mate*) mientras uno de los competidores tenga alguna parte de su cuerpo tocando el área de combate.

Excepciones:

a) Cuando una proyección comienza con un solo competidor en contacto con el área de combate, y ambos competidores salen del área durante la acción, se considerará dicha acción, a efectos de puntuación, siempre y cuando la acción de proyección continúe ininterrumpidamente.

De la misma forma, cualquier contraataque del competidor que no estaba en contacto con el área de combate cuando comenzó la proyección, será considerada a efectos de puntuación si dicha reacción ocurre de manera ininterrumpida.

b) En *Newaza* la acción es válida y puede continuar fuera del área de combate mientras se haya indicado *Osaekomi* dentro del área de combate.

c) *Osaekomi* fuera del área de combate. Si la proyección finaliza fuera del área de combate e inmediatamente uno de los competidores ejecuta *Osaekomi*, *Shime-waza* o *Kansetsu-waza*, se considerará válida la técnica.

Si durante el *Newaza Uke* toma control de una de las técnicas mencionadas de forma ininterrumpida, también se considerará válido.

El *Kansetsu-waza* y *Shime-waza* iniciados dentro del área de combate y reconocido como válido al oponente, se mantendrá incluso si los competidores están fuera del área de combate.

APÉNDICE Artículo 9 - Situación (Áreas Válidas).

Una vez comience el combate, los competidores solo podrán abandonar el área de competición si el Árbitro les autoriza. Dicha autorización solo se otorgará en circunstancias muy excepcionales, tales como la necesidad de cambiar un *Judogi* que se haya estropeado o manchado.

ARTÍCULO 10 - Duración del Combate.

La duración y formato de los combates serán determinados de acuerdo con el Reglamento del Campeonato.

Para todos los Campeonatos celebrados bajo la responsabilidad de la FIJ la duración y tiempo de descanso entre combates será determinada por este Reglamento.

Esta normativa sirve de guía y da las pautas a seguir tanto en Campeonatos Nacionales como en el resto de Torneos Oficiales.

Senior Masculino / Equipos:	5 minutos tiempo real de combate
Senior Femenino / Equipos:	4 minutos tiempo real de combate
Junior menos de 21 Masculino y Femenino / Equipos:	4 minutos tiempo real de combate
Cadete menos de 18 Masculino y Femenino / Equipos:	4 minutos tiempo real de combate

2.- Todo competidor tiene derecho a 10 minutos de descanso entre combates.

3.- El Árbitro deberá ser consciente de la duración del combate antes de entrar en el área de competición.

ARTÍCULO 11 - Tiempo Muerto.

El tiempo transcurrido entre el anuncio del Árbitro de *Mate* y *Hajime* y entre *Sonomama* y *Yoshi* no contará como parte de la duración del combate.

ARTÍCULO 12 - Señal de Fin de Tiempo.

El final del tiempo asignado para el combate se le indicará al Árbitro mediante el sonido de la campana u otra señal sonora similar.

APÉNDICE Artículo 12 - Señal de Fin de Tiempo.

Cuando se usen varias áreas de competición a la vez, se requerirá el uso de diferentes señales sonoras. La señal del fin del tiempo deberá tener el volumen suficiente para ser oída por encima del ruido de los espectadores.

ARTÍCULO 13 – Tiempo de *Osaekomi*.

1.- Equivalencias.

- a ***Ippon***: 20 segundos máximo.
- b ***Waza-ari***: 15 segundos mínimo, pero menos de 20 segundos.
- c ***Yuko***: 10 segundos mínimo pero menos de 15 segundos.

ARTÍCULO 14 - Técnica coincidente con la señal de fin de tiempo.

1.- Cualquier resultado inmediato de una técnica comenzada simultáneamente con la señal de fin de tiempo será considerará válida.

2.- Aunque una técnica de proyección sea aplicada simultáneamente con la campana, si el Árbitro decide que no será efectiva inmediatamente, debe anunciar *Sore-made*, sin tener valor alguno de puntuación.

3.- Cualquier técnica aplicada después de sonar la campana que indique que se ha cumplido el tiempo total de combate no será válida, aun cuando el Árbitro no haya anunciado *Sore-made*.

4.- ***Osaekomi* simultáneo con la señal de fin de tiempo.**

Cuando se anuncie *Osaekomi* simultáneamente con la campana o dispositivo sonoro similar que indique el fin de tiempo designado para el combate, o cuando el tiempo restante sea insuficiente para completar *Osaekomi*, el tiempo asignado para el combate se extenderá hasta que *Ippon* (o su equivalente) sea anunciado o el Árbitro anuncia *Toketa* o *Mate*.

Durante ese tiempo el competidor que reciba *Osaekomi* (*Uke*), podrá contraatacar ejecutando *Shime-waza* o *Kansetsu-waza*. En caso de conseguir el abandono o la incapacidad del competidor realizando *Osaekomi* (*Tori*) aquel que esté bajo *Osaekomi* (*Uke*) ganará el combate por *Ippon*.

ARTÍCULO 15 - Comienzo del Combate.

1.- El Árbitro y los Jueces siempre deberán estar en posición de empezar el combate antes de la llegada al área de combate de los competidores.

En competiciones individuales el Árbitro estará en el centro del *Tatami* 2 metros por detrás de la línea de comienzo de los competidores, de cara a la mesa de los cronometradores y con los Jueces sentados en su mesa correspondiente.

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

- a.) El Árbitro permanecerá en el mismo lugar que en las competiciones individuales. Cuando él indique, los dos equipos entrarán por el lado designado, alineados con el borde exterior del área de competición, por orden descendente con el de mayor peso al lado del Árbitro, de cara al otro equipo.
- b.) Tras la orden del Árbitro, los dos (2) equipos (después de haber saludado al entrar en el área de combate) avanzarán a la posición de comienzo sobre el tapiz.
- c.) El Árbitro dará la orden a los equipos de girar hacia *Joseki* (el Jurado), extendiendo sus brazos hacia adelante en paralelo, con las palmas abiertas, y anunciará *Rei*, para que se realice de forma simultánea por los componentes de ambos equipos. El Árbitro no saludará.
- d.) El Árbitro dará la orden de “*OTAGAI-NI*” (saludaos entre vosotros) mediante un gesto de los brazos en ángulos rectos con el antebrazo hacia arriba y las palmas encaradas, ambos equipos se mirarán, se anunciará *Rei*, para que tenga lugar el mismo procedimiento de la sección anterior.
- e.) Al finalizar la ceremonia del saludo los componentes de ambos equipos saldrán por el mismo sitio por el que han entrado y esperarán en el borde exterior central del área de combate. Los competidores de cada equipo deberán realizar el primer combate. En cada combate se realizará el mismo procedimiento de saludo que en la competición individual.
- f.) Tras finalizar el último combate de encuentro, el Árbitro dará orden a los equipos de proceder según se describe en el párrafo a) y b) y después anunciará el ganador. La ceremonia de saludo se realizará en el orden inverso del comienzo, saludándose primero entre ellos, y por último al *Joseki* (Jurado).

2.- Los competidores tienen libertad para saludar al entrar y salir del área de combate, aunque no es obligatorio.

Al entrar en la zona del *Tatami*, los competidores deberán caminar al unísono a la entrada del área de combate.

Los competidores NO deberán estrecharse las manos antes del comienzo del combate.

3.- Los competidores deberán caminar al centro del borde del área de combate (dentro de la zona de seguridad) por sus respectivos lados de acuerdo con el orden de combate (el primero llamado se sitúa en la derecha y el segundo llamado en la izquierda del Árbitro respectivamente), y permanecerán en pie ahí.

A la señal del Árbitro, los competidores avanzarán hacia sus respectivas marcas de inicio de combate y se saludarán simultáneamente y darán un paso hacia adelante con el pie izquierdo.

Una vez que el combate haya terminado y el Árbitro haya otorgado el resultado, los competidores darán un paso atrás simultáneamente con el pie derecho y se saludarán entre sí.

Si los competidores no saludan o lo hacen incorrectamente, el Árbitro les indicará que lo hagan. Es muy importante realizar el saludo con gran respeto y corrección.

4.- El combate empezará siempre en la posición de pie cuando el Árbitro anuncia *Hajime*.

5.- El médico acreditado puede solicitar que el Árbitro detenga el combate en los casos y con las consecuencias reguladas en el Artículo 27.

6.- En todos los eventos de la FIJ las funciones de los entrenadores estarán reguladas por la FIJ.

Los Entrenadores deben sentarse en el lugar reservado para ellos antes del comienzo del combate.

- a) Los entrenadores no tienen permiso para dar indicaciones a los competidores mientras luchan.
- b) Los entrenadores solo tendrán permitido dar indicaciones a sus competidores durante la interrupción de la lucha en el tiempo de pausa (entre *Mate* y *Hajime*).
- c) Al concluir la pausa, y continuar la lucha (*Hajime*), los entrenadores deberán mantener silencio una vez más y abstenerse de gesticular.
- d) Si un entrenador incumple estas directrices (a, b y c) recibirá un primer AVISO.
- e) Si dicho entrenador muestra de nuevo la misma actitud, recibirá un segundo AVISO, será expulsado del área de competición y no podrá ser reemplazado durante ese combate.
- f) Si dicho entrenador insiste en dicho comportamiento fuera del área de competición, será penalizado. La sanción puede conllevar la retirada de su acreditación.

7.- Los miembros de la Comisión de Arbitraje pueden interrumpir el combate, e interferirán solo cuando haya un error que deba ser rectificado.

La intervención o cualquier cambio de las decisiones de los Árbitros por la Comisión de Arbitraje de la FIJ se harán solo en circunstancias excepcionales.

La intervención de la Comisión de Arbitraje deberá intervenir en los 3 casos siguientes:

- Un error al conceder la acción entre el competidor blanco y azul.
- Una diferencia de valor de al menos dos niveles con su propia evaluación.
- En la adjudicación de un *Hansoku-make*.

Los miembros de la Comisión de Arbitraje de la FIJ así como los Árbitros, deberán ser de nacionalidades diferentes a la de los competidores sobre el tapiz.

No existe un proceso de apelación para entrenadores pero podrán aproximarse a la mesa del Jurado de la FIJ para observar la razón del cambio de la decisión final.

ARTÍCULO 16 – Paso a Newaza.

1.- Los competidores podrán cambiar de *Tachi-waza* a *Newaza* mientras sea realizada en uno de los casos referidos en este Artículo. Sin embargo, si no hay continuidad en la técnica empleada, el Árbitro indicará *Mate* y ordenará a ambos competidores que reanuden la lucha en la posición de pie.

2.- Situaciones que permiten el paso de *Tachi-waza* a *Newaza*.

a.- En el caso de que un competidor, tras obtener un resultado por una técnica de proyección, cambie sin interrupción a *Newaza* y tome la ofensiva.

b.- Cuando uno de los competidores caiga al suelo, después de la aplicación sin éxito de una técnica de proyección, el otro podrá aprovecharse de la posición desequilibrada de su oponente para llevarlo al suelo.

c.- Cuando un competidor obtenga algún resultado considerable por aplicación del *Shime-waza* o *Kansetsu-waza* en la posición de pie y luego cambie sin interrupción a *Newaza*.

d.- Cuando un competidor lleve 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 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*.

3.- Excepciones

Cuando un competidor arrastre a su oponente a *Newaza* de manera no conforme con el Artículo 16 párrafo 2, y su oponente no se aproveche de ello para continuar en *Newaza*, el Árbitro anunciará *Mate* y penalizará con *Shido* al competidor que haya infringido el Artículo 25.7.

Si el oponente se aprovecha de la acción de *Tori*, el trabajo en *Newaza* puede continuar.

ARTÍCULO 17 - Aplicación de *Mate*.

1.- General.

El Árbitro anunciará *Mate* con el fin de parar temporalmente en los casos regulados en este artículo. Para reemprender el combate, el Árbitro anunciará *Hajime*:

Los competidores deben volver rápidamente a sus posiciones iniciales después de *Mate* en los siguientes casos:

- El árbitro otorgará *Shido* por pisar fuera.
- El árbitro otorgará un 4º *Shido – Hansoku-Make*.
- El árbitro pedirá a los competidores que se ajusten el *Judogi*.
- El árbitro sea de la opinión que un competidor o ambos competidores requieren atención médica.

Cuando hay que otorgar *Mate* por *Shido* a un competidor que lo merezca, los competidores permanecerán en el mismo lugar sin tener que volver a la posición inicial (*Mate-Shido-Hajime*).

El Árbitro deberá mantener a los competidores dentro de su campo de visión tras anunciar *Mate* en caso de que no hayan escuchado su pronunciamiento y continúen luchando o surja otro incidente.

2.- Situaciones en las que el Árbitro debe anunciar *Mate*.

a.- Cuando ambos competidores salgan por completo fuera del área de combate.

b.- Cuando uno o ambos competidores realicen uno de los actos prohibidos según el Artículo 25 de este Reglamento.

c.- Cuando uno o ambos competidores estén lesionados o enfermen. De ocurrir cualquiera de las situaciones del artículo 27, el Árbitro deberá anunciar *Mate*. El Árbitro deberá llamar al doctor para prestar atención médica de acuerdo con dicho artículo, bien sea a solicitud de un competidor, o directamente dependiendo de la seriedad de la lesión. Para facilitar la prestación se permitirá al competidor adoptar cualquier posición diferente a la inicial.

d.- Cuando sea necesario para que uno o ambos competidores ajusten su *Judogi*.

e.- Cuando durante *Newaza* no haya un progreso evidente.

f.- Cuando un competidor recupere una posición total o parcial de pie desde *Newaza* cargando a su oponente sobre la espalda, con las manos completamente retiradas del *Tatami*, indicando la pérdida de control del oponente.

g.- Cuando un competidor en pie o desde *Newaza* recupere la posición de pie, levante a su oponente que este tumbado de espaldas y le rodee con una o ambas piernas alrededor de cualquier parte del cuerpo del competidor que esté de pie y le separe del *Tatami*.

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.- Cuando uno de los competidores comience o realice los movimientos preparatorios de cualquier tipo de técnica de lucha (no genuinamente *Judo*), el Árbitro anunciará inmediatamente *Mate*, intentando parar e impedir que el competidor que esté actuando termine la acción.

j.- En cualquier otro caso que el Árbitro considere necesario hacerlo.

3.- Situaciones en las que el Árbitro no anunciará *Mate*.

a.- El Árbitro no anunciará *Mate* para parar a los competidores que vayan a salir del área de combate a menos que la situación se considere peligrosa.

b.- El Árbitro no anunciará *Mate* cuando un competidor que escape de *Osaekomi-waza*, *Shime-waza* o *Kansetsu-waza*, parezca necesitarlo o pida un descanso.

4.- Situaciones excepcionales.

a.- Si el Árbitro anuncia *Mate* por error durante *Newaza* y por consiguiente los competidores se separan, el Árbitro y los Jueces, (de acuerdo con la regla de “mayoría de tres”) posicionarán, si es posible, a los competidores de la manera más próxima a su posición original, y reemprenderán el combate, si con ello se rectifica una injusticia a uno de los competidores.

ARTÍCULO 18 – *Sono-mama*.

1.- En caso de que el Árbitro desee parar temporalmente el combate sin cambiar las posiciones, deberá anunciar *Sono-mama*, realizando el gesto regulado en el Artículo 8.9 al tiempo que se asegura que no se realicen cambio en la posición o agarre de los competidores.

2.- *Sono-mama* solo puede ser aplicado en situaciones en las que los competidores estén trabajando en *Newaza*.

3.- Situaciones:

a.- Para imponer una penalización.

Si el competidor penalizado se encuentra en una posición desfavorable, no habrá *Sono-mama*: se sancionará directamente.

b.- Asistencia médica.

Si un competidor muestra señales de lesión durante *Newaza* podrá ser asistido por el doctor según el Artículo 27. El Árbitro podrá anunciar *Sono-mama* y separar a los competidores si fuera necesario.

A continuación, colocará a los competidores en las posiciones en las que se encontraban antes del anuncio de *Sono-mama*, siendo el Árbitro supervisado por la mesa de Jueces de acuerdo con la regla de “mayoría de tres”.

4.- Para reanudar el combate, el Árbitro anunciará *Yoshi* realizando el gesto regulado por el Artículo 8.10.

ARTÍCULO 19 - Fin del Combate.

1.- El Árbitro anunciará *Sore-made* para indicar el fin del combate en los casos contemplados por este artículo. Tras el anuncio, el Árbitro mantendrá siempre a los competidores dentro de su campo de visión, en caso de que no hayan oído su anuncio y continúen luchando.

El Árbitro indicará a los competidores que se ajusten sus *Judogis*, si es necesario, antes de anunciar el resultado.

Después de que el Árbitro haya anunciado el resultado del combate haciendo el gesto contemplado en el Artículo 8, los competidores darán un paso atrás, realizarán el saludo y abandonarán el área de combate por la zona de seguridad de los laterales del tapiz.

Los competidores deberán llevar su *Judogi* de forma correcta al abandonar el tapiz y no deberán quitarse el cinturón antes de abandonar el FOP (área de competición).

Si el Árbitro otorga la victoria al competidor equivocado, los Jueces deben asegurarse que el Árbitro cambie esta decisión errónea antes de abandonar el área de competición: momento en el cual la decisión es firme, sin posibilidad de modificación.

Todas las acciones y decisiones tomadas de acuerdo con la regla de “mayoría de tres” de los Árbitros y acordadas por la Comisión de Arbitraje de la FIJ serán definitivas y sin posibilidad de apelación.

2.- Situaciones de *Sore-made*

a.- Cuando un competidor marca *Ippon* o *Waza-ari-awasete-Ippon* (Artículos 20 y 21).

b.- En caso de *Kiken-gachi* (Artículo 26).

c.- En caso de *Hansoku-make* (Artículo 25).

d.- Cuando un competidor no puede continuar debido a una lesión (Artículo 27).

e.- Cuando el tiempo asignado al combate concluya.

3.- El Árbitro adjudicará el combate como se indica a continuación:

a.- Cuando un competidor ha marque un *Ippon* o su equivalente, será declarado vencedor.

b.- 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*.

c.- Cuando no se haya registrado tanteo alguno, o figure exactamente el mismo tanteo en cada puntuación (*Waza-ari*, *Yuko*), el que tenga menos *Shidos* gana. Si no, el combate se decidirá mediante el combate de “Técnica de Oro” tanto en competiciones individuales como por equipos.

4.- Combate de “Técnica de Oro”

Cuando el tiempo asignado para el combate finalice dándose las circunstancias del párrafo 3.c. de este artículo, el Árbitro anunciará *Sore-made* para finalizar el combate temporalmente y los competidores regresarán a la posición de inicio.

No existe un tiempo límite para la “Técnica de Oro” pero se mantendrán los registros de marcadores del período previo.

El Árbitro anunciará “*Hajime*” para reiniciar el combate. No habrá período de descanso entre el final del combate original y el comienzo del combate en “Técnica de Oro”.

El combate finalizará en el momento en que un competidor sea sancionado por *Shido* (perdedor) o el oponente consiga una puntuación técnica (ganador). El Árbitro anunciará “*Sore-made*”.

En el combate de “Técnica de Oro”, cuando un competidor se encuentra inmovilizado y una vez anunciado *Osaekomi*, el Árbitro permitirá que continúe la inmovilización durante 20 segundos (*Ippon*), hasta *Toketa* o *Mate*, o hasta que *Shime-waza/Kansetsu-waza* sea ejecutado por cualquiera de los competidores con resultado inmediato. El primer punto de *Osaekomi* es el punto ganador.

En este caso, el competidor ganará por los puntos marcados.

Si durante el combate de “Técnica de Oro” se otorgase *Hansoku-make* directo, el resultado para el competidor penalizado tendrá las mismas consecuencias que durante el combate normal.

En el caso de que el Árbitro decida penalizar a un competidor debe consultar previamente con los Jueces y basar su decisión en la regla de la “mayoría de tres”.

5.- Situaciones especiales de la “Técnica de Oro”.

a.- Si un competidor ejerce su derecho a luchar en el combate de “Técnica de Oro” y el otro competidor desea abandonar, el competidor que desee luchar será declarado ganador por “*Kiken-gachi*”.

b.- En caso de que ambos competidores recibiesen *Ippon* simultáneamente durante el tiempo designado para el primer combate, el resultado se decidirá por el combate de “Técnica de Oro”. En caso de *Ippon* simultáneo durante el combate de “Técnica de Oro”, el Árbitro anunciará *Mate* y continuará el combate sin tener en cuenta estas acciones a efectos de puntuación.

c.- En caso de que ambos competidores sean penalizados con *Hansoku-make* simultáneo (como resultado de *Shidos* sucesivos), el combate se decidirá mediante la “Técnica de Oro”.

d.- El Jurado de la FIJ decidirá en caso de *Hansoku-make* directo otorgado a ambos competidores.

6.- Sistema CARE.

El sistema CARE, tal y como está definido en este Reglamento y en la normativa de Competición de la FIJ (SOR), es competencia exclusiva de la Comisión de Arbitraje. Nadie puede interferir o definir su operativa fuera de las reglas aquí definidas o, en aquello que no haya sido regulado por las decisiones de la Comisión de Arbitraje al respecto.

Contempla las siguientes situaciones:

a.- Los Miembros de la Comisión intervendrán, interrumpiendo el combate e informando al Árbitro y Jueces, en las situaciones definidas a continuación.

b.- Los miembros de la Comisión podrán dar una evaluación positiva a todos los Árbitros (sin interrumpir el combate), cuando en su opinión, y después de ver tanto la acción en directo como la repetición del sistema CARE, estén de acuerdo con el Árbitro y los Jueces.

La revisión obligatoria para el uso del sistema CARE como apoyo de una decisión del tapiz, se realizará en las siguientes circunstancias:

a.- Cualquier decisión pertinente al fin del combate, así como el período de “Técnica de Oro”.

b.- En acciones de *Kaeshi* donde sea difícil evaluar cuál de los competidores tenía el control al final de la acción y, por lo tanto, supone el fin del combate.

La visualización del sistema CARE y la posterior comunicación con los Árbitros regulados en este artículo será a discreción del miembro de la Comisión de Arbitraje que supervise el tapiz. El uso o solicitud del sistema CARE solo será autorizado por la Comisión de Arbitraje.

ARTÍCULO 20 - *Ippon*.

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

a.- Cuando un competidor proyecte con control al otro competidor ampliamente sobre su espalda con considerable fuerza y velocidad.

Cuando la caída sea rodada sin impacto real no se considerará como *Ippon*.

Todas aquellas situaciones en las que un competidor deliberadamente realice un “puente” (cabeza y uno o ambos pies en contacto con el *Tatami*) tras una proyección, será considerada *Ippon*. Se toma esta decisión para garantizar la seguridad de los competidores que en un intento de evitar la técnica pongan en peligro su columna cervical. Asimismo, el intento de puente (arqueando el cuerpo) se considerará un “puente”.

b.- Cuando un competidor inmovilice con *Osaekomi-waza* al otro competidor, que no consigue liberarse durante 20 segundos después del anuncio de *Osaekomi*.

c.- Cuando un competidor abandone golpeando dos (2) o más veces con su mano o pie o diga *Maitta* (¡abandono!), normalmente como resultado de *Osaekomi-waza*, *Shime-waza* o *Kansetsu-waza*.

d.- Cuando un competidor esté incapacitado por el efecto de un *Shime-waza* o *Kansetsu-waza*.

2.- Equivalencia.

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

3.- Situaciones especiales.

a.- Técnicas simultáneas. Cuando ambos competidores caigan al *Tatami* tras lo que parece ser un ataque simultáneo y los Árbitros no puedan decidir cuál es la técnica dominante no se otorgarán puntos.

b.- En caso de que ambos competidores marquen *Ippon* simultáneamente el Árbitro actuará según la regulación del artículo 19 párrafo 5.b.

ARTÍCULO 21 - *Waza-ari*.

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

(a) Cuando un competidor proyecte con control al otro competidor, pero la técnica carezca parcialmente de uno (1) de los otros tres (3) elementos necesarios para *Ippon* (ver Artículo 20.a).

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

ARTÍCULO 22- *Waza-ari-awasete-Ippon*.

Si un competidor consigue el segundo *Waza-ari* en el combate (Véase Artículo 21), el Árbitro anunciará *Waza-ari-awasete-Ippon*.

ARTÍCULO 23 - *Yuko*.

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

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

Cuando un competidor proyecte a su oponente, con control, y el oponente caiga sobre el lateral del torso debería ser *Yuko*.

Ejemplos:

- (1) Carece parcialmente en el elemento de “impacto (ampliamente) en la espalda” y también carece parcialmente en uno de los dos (2) elementos de “velocidad” y “fuerza”.
 - (2) Impacto 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* al otro competidor que no consigue liberarse durante 10 segundos o más pero menos de 15 segundos.

APÉNDICE Artículo 23- *Yuko*.

Independientemente del número de *Yukos* que sean anunciados, ninguna cantidad será considerada igual a *Waza-ari*. El número total anunciado será registrado.

ARTÍCULO 24 - *Osaekomi-waza*.

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

- (a) El competidor que esté inmovilizado deberá estar controlado por su oponente y deberá 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 aplique la inmovilización no tendrá 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 aplique la inmovilización deberá tener su cuerpo bien en posición de *Kesa*, *Shido* o *Ura*, similar a las técnicas de *Kesa Gatame*, *Kami-shiho-gatame* o *Ura-Gatame*.

APÉNDICE Artículo 24- *Osaekomi-waza*.

Si un competidor que controla a su oponente con un *Osaekomi-Waza*, cambia sin perder el control a otro *Osaekomi-Waza*, el tiempo de *Osaekomi* continuará hasta el anuncio de “*Ippon*” (o equivalencia), *Toketa* o *Mate*.

Cuando se esté aplicando *Osaekomi*, si el competidor que está en posición de ventaja comete una infracción que merezca una penalización, el Árbitro anunciará *Mate*, colocará a sus competidores en sus posiciones de inicio de combate, aplicará la penalización (y cualquier tanteo del *Osaekomi*) y luego reemprenderá el combate anunciando *Hajime*.

Cuando se está aplicando *Osaekomi*, si el competidor que esté en posición de desventaja comete una infracción que merezca penalización, el Árbitro anunciará *Sono-mama*, aplicará la penalización y entonces reemprenderá el combate tocando a ambos competidores y anunciando *Yoshi*. Sin embargo, si la penalización a aplicar es *Hansoku-make*, el Árbitro deberá primero anunciar *Sono-mama* y, después de consultar con los Jueces, anunciará *Mate* para colocar a los competidores en sus posiciones de inicio de combate. A continuación, anunciará *Hansoku-make* y terminará el combate anunciando *Sore-made*.

Si ambos Jueces están de acuerdo en que existe *Osaekomi*, pero el Árbitro no ha anunciado *Osaekomi*, deberán indicarlo al Árbitro de acuerdo con la regla de “mayoría de tres”. El Árbitro anunciará *Osaekomi* inmediatamente.

Deberá anunciarse *Toketa* si, durante *Osaekomi*, el competidor que esté inmovilizado logra atrapar la pierna del otro competidor en forma de “tijeras”, tanto si es por encima como por debajo de la pierna.

En situaciones donde la espalda del competidor que esté inmovilizado ya no mantenga el contacto con el *Tatami* (p.e. “puenteando”), pero el competidor que aplica la inmovilización mantiene el control, el *Osaekomi* continuará.

ARTÍCULO 25 - 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.

Si el Árbitro decide penalizar a uno o ambos competidores, (excepto en el caso de *Sono-mama* en *Newaza*) deberá parar temporalmente el combate anunciando *Mate*, indicando con el gesto apropiado la transgresión y anunciará la sanción indicando a el(los) competidor(es) que hayan cometido el acto prohibido.

Durante el combate puede haber tres *Shidos*, y el cuarto será *Hansoku-make* (3 avisos seguidos de descalificación). El *Shido* no otorga puntos al otro competidor, solo los valores técnicos otorgan puntos en el marcador.

Al finalizar el combate, si la puntuación del marcador es igual, aquel que haya recibido menos *Shidos* ganará. Si el combate continúa con la “Técnica de Oro”, el primero en recibir un *Shido* pierde o el primero en obtener un punto técnico gana.

Shido será otorgado al competidor que lo merezca, manteniendo las posiciones, sin obligar a los competidores a regresar a la posición de inicio (*Mate-Shido-Hajime*), excepto cuando el *Shido* es otorgado por salir de la zona de combate.

Existen varias posibilidades para la descalificación (*Hansoku-make*). Cuando un competidor reciba un *Hansoku-make* se le permitirá o no permitirá continuar con la competición si fuera posible.

En caso de *Hansoku-make* directo recibido como resultado de penalizaciones sucesivas, el competidor penalizado con cuatro *Shidos* tendrá permitido continuar con la competición.

En caso de *Hansoku-make* directo para proteger al *Judoka* (tirarse de cabeza al tapiz), se permitirá al *Judoka* continuar con la competición.

En caso de *Hansoku-make* directo por actos realizados en contra del espíritu del *Judo*, no se permitirá al *Judoka* continuar con la competición. Adicionalmente en estos casos, se le podrá imponer una sanción disciplinaria por los oficiales de la FIJ.

En caso de que ambos competidores reciban *Hansoku-make* como consecuencia de un cuarto *Shido*, el resultado se considerará igual y se aplicará la “Técnica de Oro” (situación similar a *Ippon*/victoria simultánea).

En caso de *Hansoku-make* a ambos competidores, la decisión final la tomará el Jurado de la FIJ.

En caso de mal comportamiento por parte de un competidor, que merezca la descalificación, el Jurado de la FIJ puede excluirle del resto del Campeonato.

Siempre que un Árbitro aplique una penalización, deberá indicar con un gesto el motivo 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 de combate, siempre y cuando no se haya comunicado la decisión.

SHIDO (Grupo de faltas leves)

(a) Se otorgará *Shido* a cualquier competidor que cometa una falta leve:

- | | |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1) | Evitar intencionadamente el <i>Kumikata</i> a fin de impedir la acción en el combate. (Véase APÉNDICE del Artículo 25 – Actos Prohibidos y Penalizaciones- a) <i>Shido</i>) |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

2)	Adoptar en posición de pie, después del <i>Kumikata</i> , una excesiva postura defensiva. (Generalmente más de 5 segundos).
3)	Realizar una acción intencionada para dar la impresión de un ataque pero en la que se aprecia claramente que no había intención de proyectar al oponente.(Falso ataque). Falso ataque se define como: -Tori sin intención de proyección -Ataques de <i>Tori</i> sin <i>Kumikata</i> o liberando inmediatamente de <i>Kumikata</i> . - <i>Tori</i> como único ataque o un número repetido de ataques sin conseguir el desequilibrio del <i>Uke</i> . - <i>Tori</i> coloca una pierna entre las piernas del <i>Uke</i> , para impedir la posibilidad de ataque.
4)	En posición de pie, agarrar continuamente la bocamanga(s) del adversario con propósito defensivo o agarrar su bocamanga en “torniquete”.
5)	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. O agarrar las muñecas o manos de su oponente para evitar el agarre o el ataque que deberá ser penalizado con <i>Shido</i> .
6)	Desarreglar intencionadamente su propio <i>Judogi</i> o soltarse o reajustarse el cinturón o los pantalones sin el permiso del Árbitro.
7)	Arrastrar al adversario al suelo para empezar <i>Newaza</i> salvo que cumpla con el Artículo 16. (Véase el APÉNDICE del Artículo 25 - Actos Prohibidos y Penalizaciones- a) <i>Shido</i>).
8)	Introducir un dedo o dedos dentro de la manga del adversario o en los bajos de su pantalón.
9)	En posición de pie, aplicar cualquier otro agarre que no sea el “normal”, sin atacar. (Véase el APÉNDICE del Artículo 25 - Actos Prohibidos y Penalizaciones- a) <i>Shido</i>)
10)	En posición de pie antes o después de fijarse el <i>Kumikata</i> , no realizar algún movimiento de ataque. (Véase el APÉNDICE del Artículo 25 - Actos Prohibidos y Penalizaciones- a) <i>Shido</i>)
11)	Agarrar la parte frontal de la(s) bocamanga(s) del oponente entre el pulgar y los cuatro dedos (Agarre de “Pistola”).
12)	Agarrar la(s) bocamanga(s) del oponente doblando el borde hacia dentro (Agarre de “bolsillo”). El agarre de “pistola” o “bolsillo” en el borde de la manga sin ataque inmediato será penalizado con <i>Shido</i> .
13)	Abrazar directamente al oponente para una proyección (Abrazo del oso). Sin embargo, no se considera <i>Shido</i> cuando un competidor (<i>Tori</i> o <i>Uke</i>) ha realizado <i>Kumikata</i> con una mano como mínimo, y tanto <i>Tori</i> como <i>Uke</i> tienen la posibilidad de abrazar al oponente para una proyección (Abrazo del oso). No habrá <i>Shido</i> .
14)	Rodear el borde del cinturón o chaqueta alrededor de cualquier parte del cuerpo del oponente. (Véase el APÉNDICE del Artículo 25 - Actos Prohibidos y Penalizaciones- a) <i>Shido</i>)
15)	Agarrar o morder con la boca el <i>Judogi</i> , tanto el propio como el del adversario.
16)	Poner una mano, brazo, pie o pierna directamente sobre la cara del adversario. (Véase el APÉNDICE del Artículo 25 - Actos Prohibidos y Penalizaciones- a) <i>Shido</i>).
17)	Introducir un pie o pierna bajo el cinturón, cuello o solapas del adversario.
18)	Aplicar <i>Shime-waza</i> utilizando el cinturón o borde de la chaqueta propia o del oponente, o usando solo los dedos. (Véase el APÉNDICE del Artículo 25 - Actos Prohibidos y Penalizaciones- a) <i>Shido</i>).

19)	Salir del área de combate o, intencionadamente forzar la salida del área de combate, del oponente, tanto en posición de pie como en <i>Newaza</i> . (Véase Artículo 9 – “Excepciones”). Si un competidor pone un pie fuera del área de combate sin ataque de inmediato o sin regresar inmediatamente dentro del área de combate será penalizado con <i>Shido</i> . Ambos pies fuera del área de combate, se penaliza con <i>Shido</i> . Si un competidor fuese empujado fuera del área de combate por su oponente, dicho oponente recibirá <i>Shido</i> . (Si los competidores abandonan el área de combate no serán penalizados con <i>Shido</i> cuando el ataque esté realizado en una posición válida).
20)	Aplicar las piernas en tijera al tronco (<i>Dojime</i>), al cuello o cabeza del adversario. (Cruzar los pies en tijeras, mientras estira las piernas).
21)	Golpear con la rodilla o el pie, la mano o el brazo del adversario, para hacerle soltar su agarre o golpear la pierna o el tobillo del oponente con el pie sin aplicar técnica alguna.
22)	Retorcer el/los dedo(s) de su oponente a fin de romper su agarre.
23)	Romper el agarre de su oponente con las 2 manos.
24)	Cubrir la parte superior de la solapa de la chaqueta del <i>Judogi</i> para impedir un agarre.
25)	Obligar al oponente bien con uno o ambos brazos a tomar una posición inclinada sin ataque inmediato, será penalizado con <i>Shido</i> por actitud de bloqueo.

HANSOKU-MAKE (Grupo de Faltas Graves)

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

1)	Aplicar <i>Kawazu-gake</i> . (Proyectar al adversario enrollando una pierna alrededor de la suya, estando más o menos en la misma dirección que él y tirándose hacia atrás sobre el adversario). (Véase el APÉNDICE del Artículo 25 – Actos Prohibidos y Penalizaciones – b) <i>Hansoku-make</i>).
2)	Aplicar <i>Kansetsu-waza</i> en cualquier otra parte que no sea la articulación del codo. (Véase el APÉNDICE del Artículo 25–Actos Prohibidos y Penalizaciones – b) <i>Hansoku-make</i>).
3)	Levantar del suelo al adversario que está tendido sobre el <i>Tatami</i> para arrojarlo de nuevo al <i>Tatami</i> .
4)	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.
5)	No atender a las instrucciones del Árbitro.
6)	Realizar señas innecesarias, comentarios o gestos despectivos al adversario o al Árbitro durante el combate.
7)	Realizar cualquier acción que pueda lesionar o poner en peligro al adversario, especialmente su cuello o columna vertebral, o pueda ir en contra del espíritu del <i>Judo</i> .
8)	Caer directamente al <i>Tatami</i> mientras se aplica o intenta aplicar técnicas tales como <i>Ude-Hishigi-Waki-Gatame</i> . (Véase el APÉNDICE del Artículo 25 – Actos Prohibidos y Penalizaciones – b) <i>Hansoku-make</i>).
9)	“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 una técnica.
10)	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.
11)	Llevar un objeto duro o metálico (cubierto o no).
12)	Todos los ataques o bloqueos con una o ambas manos o con uno o ambos brazos por debajo del cinturón en <i>Tachi-waza</i> serán penalizados con <i>Hansoku-make</i> . Es posible agarrar la pierna solo cuando los dos oponentes se encuentran en una clara posición de <i>Newaza</i> y la acción de <i>Tachi-waza</i> ha finalizado.
13)	Cualquier acción contraria al espíritu del <i>Judo</i> puede ser penalizada con <i>Hansoku-make</i> en cualquier momento del combate.

Cuando un competidor repite faltas leves y debe ser penalizado con *Shido* por cuarta vez, el Árbitro después 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 (c).

APÉNDICE Artículo 25- Actos prohibidos y penalizaciones.

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

Si el Árbitro decide penalizar al competidor(es), (excepto en el caso de *Sonomama* en *Newaza*) parará temporalmente el combate anunciando *Mate*, deberá penalizar o colocar a los competidores en sus posiciones de inicio (Artículo 17) y anunciará la penalización mientras señala a el(los) competidor(es) que cometió el acto prohibido.

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

Cuando ambos competidores sean penalizados con tres (3) *Shidos* y posteriormente cada uno recibe otra penalización, ambos deberán ser declarados en *Hansoku-make*.

Una penalización en *Newaza* deberá aplicarse de la misma manera como en *Osaekomi* (Apéndice Artículo 24, párrafos 2 y 3).

(a) **Shido**

- 1) Si un competidor rompe el agarre a su oponente tres veces en el período del *Kumikata*, el Árbitro deberá penalizar a este competidor con *Shido*.
- 7) Cuando un competidor arrastre a su oponente a *Newaza* de modo no conforme con el Artículo 16 y su oponente no se aprovecha de ello para continuar en *Newaza*, el Árbitro anunciará *Mate* y dará *Shido* al

competidor que ha infringido el Artículo 16 (sin volver a la posición de inicio).

- 9) El *Kumikata* “normal” es agarrar con la mano izquierda el lado derecho del *Judogi* de su oponente por la manga, solapa, zona pectoral, por encima del hombro derecho o espalda y con la mano derecha la parte izquierda de su oponente por la manga, solapa, zona pectoral, por encima del hombro izquierdo o espalda y siempre por encima del cinturón.

Si un competidor continúa agarrando con *Kumikata* anormal, el tiempo permitido se reducirá progresivamente, incluso hasta “sanción directa” de *Shido*.

Mientras un competidor realiza un agarre cruzado, es decir con dos manos, una mano en el lado opuesto de la espalda, hombro o brazo del otro competidor, deberá atacar inmediatamente o el Árbitro le penalizará con *Shido*. Bajo ninguna circunstancia estará permitido agarrar por debajo del cinturón.

Un agarre cruzado debe seguir con ataque inmediato. Se aplicará la misma regla para el agarre del cinturón o el agarre de un solo lado.

Un competidor no deberá ser penalizado por aplicar un agarre anormal si la situación ha sido provocada por su adversario “agachando” la cabeza por debajo del brazo del que le agarra. Sin embargo, si un competidor está continuamente “agachando” la cabeza de esta forma, el Árbitro deberá tomar en consideración que está adoptando una “excesiva postura defensiva” (2).

Enganchar una pierna entre las piernas de su adversario a menos que simultáneamente intente una técnica de proyección, no se considerará un *Kumikata* normal por lo que el competidor deberá atacar dentro de los 5 segundos o será penalizado con “*Shido*”.

- 10) “No combatividad” puede considerarse que existe cuando, generalmente, no se han realizado acciones de ataque durante aproximadamente 25 segundos por parte de uno o ambos competidores. La “No combatividad” no deberá aplicarse cuando el Árbitro considera que el competidor está buscando intencionadamente la oportunidad de completar el ataque.

Los Árbitros deberán penalizar estrictamente a un competidor que no realiza un rápido *Kumikata* o que intenta evitar el agarre de su oponente.

- 14) El acto de “enrollar” significa que el cinturón o la chaqueta deben enrollar completamente. Usar el cinturón o la chaqueta como un “anclaje” para un agarre (sin enrollar) es decir atrapar el brazo del adversario no debe ser penalizado.

- 16) La cara significa el área comprendida dentro de la línea bordeada por la frente, por delante de las orejas y la mandíbula.
- 18) Se aplicará estrictamente el punto 18 para *Shime-waza*. Aplicar *Shime-waza* utilizando solo los dedos, con el cinturón o borde de la chaqueta propia o del oponente.

(b) **Hansoku-make**

- 1) Si el que proyecta gira/pivota durante la acción de proyección, dicha acción se considerará “*Kawazu-gake*” y será penalizado.

Técnicas tales como *O soto-gari*, *O uchi-gari* y *Uchi-mata* donde el/la pie/pierna se enrolla con la pierna del adversario están permitidas y deben ser valoradas.

- 2) *Kansetsu-waza* (técnicas de llave de brazo) están autorizadas a los Cadetes.

8) Intentar proyecciones tales como *Harai-goshi*, *Uchi-mata*, etc., agarrando con una sola mano la solapa del adversario desde una posición parecida a *Ude-Hishigi-Waki-Gatame* (en la cual la muñeca del adversario queda atrapada bajo la axila del que proyecta) y cayendo deliberadamente, boca abajo sobre el *Tatami*, es muy probable que cause lesión por lo que será penalizado.

Al no tener intención de proyectar al adversario limpiamente sobre su espalda, tales acciones son peligrosas y serán tratadas del mismo modo que *Ude-Hishigi-Waki-Gatame*.

Se aplicará estrictamente el Reglamento de Arbitraje en las siguientes áreas:

PROHIBIDO: Agarres de piernas o bloqueos.

Todos los ataques directos o bloqueos con una o ambas manos o con uno o ambos brazos de cintura para abajo están prohibidos.

Penalización: **HANSOKU-MAKE**

Ejemplos:



HANSOKU-MAKE AZUL

HANSOKU-MAKE AZUL

HANSOKU-MAKE AZUL



HANSOKUMAKE AZUL



HANSOKUMAKE AZUL

POSICION DEFENSIVA EXCESIVA:



SHIDO PARA AMBOS

ARTÍCULO 26- Incomparecencia y abandono.

La decisión de Fusen-gachi se otorgará a cualquier competidor cuyo adversario no se presente al combate de acuerdo con la norma de los 30 segundos.

La puntualidad para combates ('regla de los 30 segundos'), se aplica en todos los eventos de la FIJ.

Pérdida de combate por incomparecencia: Si un competidor está preparado puntualmente y la Comisión de Arbitraje ve que su oponente no está presente pedirán al locutor que anuncie la 'última llamada para el deportista ausente' (ya no se realizarán tres llamadas en intervalos de un minuto).

El Árbitro indicará al competidor preparado que espere en el borde del área de competición. El marcador comenzará una cuenta atrás de 30 segundos. Si al finalizar los 30 segundos el oponente todavía no está presente, el Árbitro invitará al competidor a entrar al área de competición y éste será declarado ganador por Fusen-gachi.

El deportista que pierde un combate por incomparecencia puede participar en la repesca si el Jurado de la FIJ considera que reúne ciertos criterios.

El Árbitro deberá asegurarse que ha recibido la autorización de la Comisión de Arbitraje antes de dar Fusen-gachi.

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

APENDICE ARTÍCULO 26- Incomparecencia y abandono.

Lentillas: - En el caso en que el competidor pierda su lentilla de contacto durante el combate y no pueda recuperarla inmediatamente, y si informa al Árbitro que no puede continuar el combate sin lentilla, el Árbitro dará la victoria a su oponente por *Kiken-gachi* después de consultar con los Jueces de mesa.

ARTÍCULO 27 - Lesión, Enfermedad o Accidente.

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

a) Lesión

- (1) Cuando la causa de la lesión sea atribuida al competidor lesionado, éste perderá el combate.
- (2) Cuando la causa de la lesión sea 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, si un competidor enfermase durante el combate y no pudiese continuar, perdería el combate.

c) Accidente

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

Exámenes médicos

a) El Árbitro llamará al médico para atender al competidor en casos donde se produzca un fuerte impacto en la cabeza o columna vertebral, así como siempre que el Árbitro considere que puede haber una lesión grave. En cualquier caso, el médico examinará al competidor en el menor tiempo posible e indicará al Árbitro si el competidor puede continuar.

Si el médico, después de examinar al competidor lesionado, aconseja al Árbitro que el competidor no debe continuar el combate, el Árbitro después de consultar con los Jueces de mesa, dará por concluido el combate y declarará ganador al adversario por *Kiken-gachi*.

b) El competidor puede solicitar al Árbitro la intervención del médico, pero en este caso el combate se dará por concluido y el adversario ganará por *Kiken-gachi*.

c) El médico también puede solicitar asistir a un competidor, pero en este caso el combate se dará por concluido y el adversario ganará por *Kiken-gachi*.

En cualquier caso, cuando los Árbitros sean de la opinión de que el combate no debe continuar, el Árbitro central dará por concluido el combate e indicará el resultado de acuerdo con las normas.

Heridas sangrantes

De producirse una herida sangrante, el Árbitro llamará al médico para asistir al competidor con el fin de detener y aislar la sangre.

En caso de sangrado, el Árbitro llamará al médico. Por razones de salubridad no se puede competir sangrando.

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

En cualquier caso en que no sea posible detener y aislar la sangre de un competidor, el adversario será declarado ganador por *Kiken-gachi*.

Lesiones menores

Una lesión menor puede ser tratada por el propio competidor. Por ejemplo, en casos de un dedo dislocado, el Árbitro parará el combate (mediante *Mate* o *Sonomama*) y permitirá al competidor recolocarse el dedo dislocado. Dicha acción deberá ser realizada inmediatamente, no pudiendo ser asistida por el Árbitro ni por el médico, y el competidor podrá continuar el combate.

El competidor podrá 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 continuar el combate. El Árbitro previa consulta con los Jueces, deberá dar por terminado el combate y declarar al adversario ganador por *Kiken-gachi*.

APÉNDICE - ARTÍCULO 27- Lesión, Enfermedad o Accidente.

Si durante un combate un competidor resultase lesionado debido a una acción de su oponente y el competidor lesionado no pudiese continuar, los Árbitros analizarán el caso y tomarán una decisión basada en el Reglamento. Se tomará una decisión individual para cada caso. (Véase apartado: a) Lesión 1, 2 y 3).

Generalmente, solo se permitirá el acceso al área de competición a un (1) solo médico por competidor. El médico deberá informar previamente al Árbitro si requiere asistente(s).

El entrenador nunca tendrá permitido el acceso al área de competición. El Árbitro se mantendrá cerca del competidor lesionado para asegurarse que la atención del médico se encuentra dentro de los parámetros del Reglamento.

Sin embargo, el Árbitro puede consultar con los Jueces si encuentra necesario comentar cualquier decisión.

Asistencia médica

La asistencia médica tendrá lugar fuera del área de competición, cerca de la mesa de los Jueces y el competidor lesionado deberá estar acompañado por uno de los Jueces. Se realizará en los siguientes casos:

- a) En una lesión menor
En caso de uña rota, el médico puede cortar la uña al competidor. El médico puede también ayudar en el ajuste de una lesión testicular.

- b) En una herida sangrante
La sangre, por medidas de seguridad, debe aislarse completamente con la ayuda del médico mediante el uso de esparadrapo, vendajes, taponos nasales (se permite el uso de coagulantes y productos hemostáticos). Cuando el médico asista a un competidor, dicha asistencia médica deberá realizarse con la mayor celeridad posible.

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

Vómitos

Cualquier tipo de vómito por un competidor conllevará el resultado de *Kiken-gachi* para el otro competidor. (Véase apartado: b) Enfermedad).

En el caso de que un competidor mediante una acción intencionada lesione al adversario, la sanción que se aplicará al competidor causante de la lesión será de *Hansoku-make* directo, al margen de las decisiones que puedan tomar después el Director Deportivo, la Comisión Deportiva y/o el Jurado de la FIJ.

En el caso de que un médico -especialmente en el caso de *Shime-waza*- perciba claramente que la salud de uno de los competidores del que es responsable corre serio peligro, puede acercarse al borde del área de competición y avisar a los Árbitros para que paren el combate inmediatamente. Los Árbitros tomarán todas las medidas necesarias a fin de atender al médico. Dicha intervención significará consecuentemente la pérdida del combate y por lo tanto solo debería adoptarse en casos extremos.

Un Cadete que pierde el conocimiento durante *Shime-waza* no podrá continuar en la competición.

En los Campeonatos de la FIJ, el médico oficial del equipo deberá tener titulación médica e inscribirse con anterioridad a la competición. Será la única persona autorizada para sentarse en el área designada, y deberá identificarse mediante el chaleco y/o brazalete de la Cruz Roja.

Las Federaciones Nacionales serán responsables de las acciones de los médicos que acrediten para su equipo. Los médicos deberán estar al tanto de cualquier modificación o interpretación del Reglamento.

ARTÍCULO 28- Situaciones no previstas en el Reglamento.

Las Árbits, previa consulta con la Comisión de Arbitraje, analizarán y decidirán sobre cualquier situación imprevista por este Reglamento.



GLOSARIO DE TÉRMINOS EN JAPONÉS

Japonés	Español
ANZA	Sentado piernas cruzadas
ASHI-WAZA	Técnica de pie o pierna
ATEMI-WAZA	Técnica de golpeo
AWASE-WAZA	Combinación de dos Waza-aris
DAN'Í	Grado de Dan
DOJO	Sala de entrenamiento - Gimnasio
ENCHO-SEN	Combate prolongado. (Ej. Combate en Técnica de Oro)
FUKUSHIN	Juez (o Arbitro de mesa)
FUSEN-GACHI	Victoria por Incomparecencia
HAISHA	Perdedor
“HAJIME!”	“¡Inicio!” Empezad!
HANSOKU	Infracción - Romper las reglas
HANSOKU-MAKE	Perdedor por incumplir las reglas
HIDARI-JIGO-TAI	Postura defensiva de izquierdas
HIDARI-SHIZEN-TAI	Postura natural de izquierdas
HIKITE	Agarrar tirando de la manga del adversario.
HIKIWAKE	Empate
IPPON	Punto completo
JIGO-HONTAI	Posición defensiva de pie.
JIGO-TAI	Posición defensiva
JIKU-ASHI	Pierna de apoyo.
JOGAI	Fuera del área de combate
JONAI	Dentro del área de combate
JOSEKI	Presidencia / Mesa principal / Jurado
JUDOGI	Uniforme de Judo

KACHI	Vencedor
KAESHI-WAZA	Técnica de contra-ataque
KAKE	Técnica de ejecución proyección
KANSETSU-WAZA	Técnica de luxación articular
KAPPO	Técnica de reanimación.
KATA	Formas, método
KATAME-WAZA	Técnicas de control e inmovilización
KATSU	Técnicas de Kappo
KEIKO	Entrenamiento / Práctica
KIKEN-GACHI	Victoria por abandono
KIME	Ejecución completa
KINSA	Leve superioridad o inferioridad
KINSHI-WAZA	Técnicas Prohibidas
“KIOTSUKE!”	“¡Atención!” (Orden de posición de pie erguida y talones juntos).

GLOSARIO DE TÉRMINOS EN JAPONÉS

Japonés	Español
KOKA	Ventaja técnica / Valoración menor
KOSHI-WAZA	Técnica de cadera
KUMIKATA	Agarres
KUZUSHI	Desequilibrios
KYUSHO	Puntos vitales
MA'AI	Distancia entre dos competidores
“MAITTA!”	“¡desisto!” (abandono)
MA-SUTEMI-WAZA	Técnicas de sacrificio de espalda
MATE	Esperad
MIGI-JIGO-TAI	Postura defensiva de derechas
MIGI-SHIZEN-TAI	Postura natural de derechas

NAGEKOMI	Repetición de técnicas proyectando
NAGE-WAZA	Técnica de proyección
NEWAZA	Trabajo de suelo
OSAEKOMI-WAZA	Técnicas de inmovilización en suelo
“OSAEKOMI!”	“Inmovilizado”!
“OTAGAI-NI-REI!”	“Saludarse entre sí!”
RANDORI	Practica libre
RENRAKU-WAZA	Combinación de varias técnicas
REI	Saludo
RITSU-REI	Saludo de pie
SEIZA	Sentado formal - de rodillas sentado sobre los talones
SHIAI	Combate / Competición
SHIAI-JO	Área de competición
SHIDO	Sanción leve
SHIME-WAZA	Técnicas de estrangulación
SHIMPAN	Arbitraje
SHIMPAN'IN	Árbitros
SHIMPAN RIJI	Director de Arbitraje
SHISEI	Postura
SHIZEN-TAI	Postura Natural
SHIZEN-HONTAI	Postura Natural básica
SHOMEN	Frontal de la sala / Asientos Superiores
“SHOMEN-NI-REI!”	“Saludar a Shomen!”
SHOSHA	Ganador
SHUSHIN	Árbitro
“SONO-MAMA!”	“No moverse / Mantener la posición!”
“SORE-MADE!”	“El tiempo ha terminado!”
SUTEMI-WAZA	Técnicas de Sacrificio

GLOSARIO DE TÉRMINOS EN JAPONÉS

Japonés	Español
TACHI-WAZA	Técnicas de pie
TAI-SABAKI	Giro defensivo del cuerpo
TATAMI	Tapiz / Colchoneta
TE-WAZA	Técnicas de mano
“TOKETA!”	“¡Retención anulada!” Inmovilización rota
TORI	El combatiente que ataca o proyecta
TSUKURI	Preparación para ejecutar una técnica
TSURITE	Levantado
UCHIKOMI	Repetición de técnicas
UDE-GAESHI	Voltear luxando el brazo
UKE	El Judoka que recibe la técnica
UKEMI	Caídas
WAZA	Técnicas
WAZA-ARI	Puntuación menor que Ippon
WAZA-ARI-AWASETE-IPPON	Dos Waza-ari puntúan Ippon
YAKUSOKU-RENSHU	Practica acordada.
YOKO-SUTEMI-WAZA	Técnica de sacrificio lateral
“YOSHI!”	“¡Continúen!”
YUKO	(Valor) Efectivo / Ventaja mediana
YUSEI-GACHI	Ganador por superioridad
ZA-REI	Saludo sentado de rodillas

NOMBRES DE LAS TÉCNICAS DE JUDO

NAGEWAZA TACHI-WAZA

TE-WAZA		
Seoi-nage	Proyección por encima del hombro	SON
Tai-otoshi	Caída del cuerpo. "Movimiento de brazos"	TOS
Kata-guruma	Rueda por los hombros	KGU
Sukui-nage	Proyección en forma de cuchara	SUK
Uki-otoshi	Caída flotante	UOT
Sumi-otoshi	Caída en diagonal	SOT
Obi-otoshi	Proyección por encima del cinto	OOS
Seoi-otoshi	Caída de hombro	SOO
Yama-arashi	Proyección de tormenta en la montaña	YAS
Morote-gari	Siega o barrido a dos manos	MGA
Kuchiki-taoshi	Caída con una mano	KTA
Kibisu-gaeshi	Zanadilla al talón	KIG
Uchi-mata-sukashi	Proyección por deslizamiento al barrer el interior del muslo	UMS
Kouchi-gaeshi	Pequeña siega interior de contra	KOU
Ippon-seoi-nage	Proyección por el hombro con un brazo	ISN
Obitori-gaeshi	Proyección de agarre al cinturón	OTG
KOSHI-WAZA		
Uki-goshi	Pequeña cadera	UGO
O-goshi	Gran proyección de cadera	OGO
Koshi-guruma	Rueda por la cadera	KOG
Tsurikomi-goshi	Proyección de tirar y levantar con la cadera	TKG
Harai-goshi	Proyección con barrido con la cadera	HRG
Tsuri-goshi	Proyección por elevación de cadera	TGO

Hane-goshi	Muelle con la cadera	HNG
Utsuri-goshi	Cambio de cadera	UTS
Ushiro-goshi	Proyección de cadera hacia atrás	USH
Sode-tsurikomi-goshi	Levantar-tirar manga proyección de cadera	STG
ASHI-WAZA		
De-ashi-barai (-harai)	Barrido al pie adelantado	DAB
Hiza-guruma	Rueda por la rodilla	HIZ
Sasae-tsurikomi-ashi	Acción de tirar y levantar sobre el pie de apoyo	STA
Osoto-gari	Gran siega exterior	OSG
Ouchi-gari	Gran siega interior	OUG
Kosoto-gari	Pequeña siega exterior	KSG
Kouchi-gari	Pequeña siega interior	KUG
Okuri-ashi-barai (-harai)	Barrida lateral a los dos pies juntos	OAB
Uchi-mata	Proyección de barrido al interior del muslo	UMA
Kosoto-gake	Pequeño gancho exterior	KSK
Ashi-guruma	Enrollar la pierna	AGU
Harai-tsurikomi-ashi	Barrido del pie tirando y levantando	HTA
O-guruma	Gran rueda	OGU
Osoto-guruma	Gran Rueda por el exterior	OGR
Osoto-otoshi	Caída amplia por el exterior	OSO
Tsubame-gaeshi	Contra de la golondrina	TSU
Osoto-gaeshi	Contra del gran barrido exterior	OGA
Ouchi-gaeshi	Contra del gran barrido interior	OUC
Hane-goshi-gaeshi	Contra de cadera	HGG
Harai-goshi-gaeshi	Contra barrido de cadera	HGE
Uchi-mata-gaeshi	Contra del barrido al interior del muslo	UMG

NOMBRES DE LAS TÉCNICAS DE JUDO

SUTEMI-WAZA

MA-SUTEMI-WAZA		
Tomoe-nage	Proyección circular	TNG
Sumi-gaeshi	Proyección lateral	SUG
Ura-nage	Proyección hacia atrás, de espaldas	UNA
Hikikomi-gaeshi	Proyección de sacrificio tirando hacia abajo	HKG
Tawara-gaeshi	Proyección en saco de arroz	TWG
YOKO-SUTEMI-WAZA		
Yoko-otoshi	Caída lateral	YOT
Tani-otoshi	Caída en el valle	TNO
Hane-makikomi	Proyección de enrollamiento de la técnica del muelle de la cadera	HNM
Soto-makikomi	Proyección de enrollamiento por el exterior	SMK
Uki-waza	Proyección flotante	UWA
Yoko-wakare	Separación lateral	YWA
Yoko-guruma	Rueda por el lateral	YGU
Yoko-gake	Caída lateral del cuerpo	YGA
Daki-wakare	Rotación del tronco posterior	DWK
Uchi-makikomi	Proyección envolvente interior	UMK
Osoto-makikomi	Proyección envolvente exterior grande	OSM
Uchi-mata-makikomi	Proyección envolvente interior del muslo	UMM
Harai-makikomi	Proyección barrido cadera envolvente	HRM
Kouchi-makikomi	Pequeña proyección envolvente interior	KUM

KATAME-WAZA

OSAEKOMI-WAZA		
Kesa-gatame	Agarre de bufanda	KEG
Kuzure-kesa-gatame	Variante de agarre de bufanda	KKE
Ushiro-kesa-gatame	Agarre de bufanda inverso	UKG
Kata-gatame	Control por el hombro	KAG
Kami-shiho-gatame	Control superior sobre cuatro puntos de apoyo (desde la cabeza)	KSH
Kuzure-kami-shiho-gatame	Variante de Kami Shiho Gatame	KKS
Yoko-shiho-gatame	Control lateral sobre cuatro puntos de apoyo	YSG
Tate-shiho-gatame	Control sobre cuatro puntos de apoyo a horcajadas	TSG
Uki-gatame	Inmovilización flotante	UGT
SHIME-WAZA		
Nami-juji-jime	Estrangulación con antebrazos en cruz, palmas hacia abajo	NJJ
Gyaku-juji-jime	Estrangulación con antebrazos en cruz, palmas hacia arriba	GJJ
Kata-juji-jime	Estrangulación con antebrazos en cruz, manos opuestas	KJJ
Hadaka-jime	Estrangulación desde atrás con manos desnudas	HAD
Okuri-eri-jime	Estrangulación deslizando solapas	OEJ
Kataha-jime	Estrangulación controlando el hombro	KHJ
Kata-te-jime	Estrangulación con la mano al hombro	KTJ
Ryo-te-jime	Estrangulación con dos manos	RYJ
Sode-guruma-jime	Estrangulación rodando por las mangas	SGJ
Tsukkomi-jime	Estrangulación con empuje	TKJ
Sankaku-jime	Estrangulación control de piernas en triángulo	SAJ

NOMBRES DE LAS TÉCNICAS DE JUDO

KANSETSU-WAZA		
Ude-garami	Luxación sobre brazo flexionado	UGR
Ude-hishigi-juji-gatame	Luxación del brazo en cruz	JGT
Ude-hishigi-ude-gatame	Luxación del brazo estirando con los brazos	UGA
Ude-hishigi-hiza-gatame	Luxación con la rodilla	HIG
Ude-hishigi-Waki-Gatame	Luxación con la axila	WAK
Ude-hishigi-hara-gatame	Luxación bloqueo de estomago	HGA
Ude-hishigi-ashi-gatame	Luxación con la pierna	AGA
Ude-hishigi-te-gatame	Luxación con la mano	TGT
Ude-hishigi-sankaku-gatame	Luxación de brazo con piernas en triangulo	SGT

KINSHI-WAZA

Kani-basami (Yoko-sutemi-waza)	Proyección en tijeras	KBA
Kawazu-gake (Yoko-sutemi-waza)	Proyección hacia atrás enrollando una pierna	KWA
Do-jime (Shime-waza)	Presionar tronco cruzando las piernas en tijeras	DOJ
Ashi-garami (Kansetsu-waza)	Luxación enrollando la pierna	AGR

TEXTO OFICIAL

VERSION: DICIEMBRE 2014

REGLAMENTO DE ARBITRAJE **De la Federación Internacional de Judo**

Edición 2014-2016



IJF Lausanne Office
1007 Lausanne SVAJC
Avenue Frédéric-César-de-La-Harpe 49
Switzerland
www.ijf.org office@ijf.org