



REGLAS DE ARBITRAJE DE LA FIJ

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

APPENDIX D

Versión Julio de 2026

Diego Ramon
BRA

D1.1 Arbitraje - Cultura, Historia y Principios

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

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

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

"El mejoramiento del hombre y la sociedad".

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Las recompensas son:

- Ippon, waza-ari y yuko.

Las sanciones son:

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

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

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

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

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

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

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

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

El judo debe ser comprendido para ser apreciado!

Artículo 1 – Árbitros y Oficiales

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

Artículo 2 – Posición y Función del Árbitro

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

Antes de dirigir un combate, el árbitro:

Antes de dirigir un combate, el árbitro:

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

Al dirigir un combate, el árbitro:

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

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



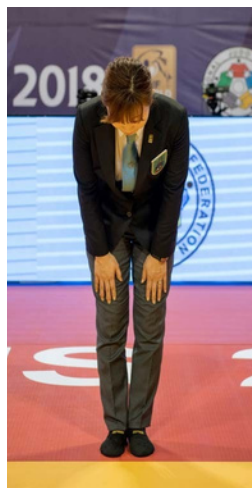
Artículo 3 – Función de los árbitros cuando no están dirigiendo un combate

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

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

Artículo 4 – Gestos

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



Saludo, entrada y salida del tatami.



Esperando antes de iniciar el combate



Invitando a los atletas a entrar al tatami



Hajime! y Sore-made!



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



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

El gesto de Waza-ari:

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

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



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



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

El gesto de yuko:

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



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

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

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



Toketa! (Control en el suelo roto):

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



Mate! (Espere!):

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



Sono-mama! <=> Yoshi!

Sono-mama! (Mantener la posición!):

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

Yoshi! (Continúen!):

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

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



Levántese (regrese a la posición inicial de combate):

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



Gesto para cancelar o modificar una decisión del árbitro

Si la situación lo permite, el árbitro deberá realizar este procedimiento cuando ambos atletas puedan ver claramente los gestos.

Para cancelar o modificar un Ippon

El árbitro deberá:

- Repetir el gesto de Ippon con la mano que se utilizó originalmente para indicar la puntuación y, a continuación, bajar el brazo.
- Levantar la otra mano por encima de la cabeza, con la palma orientada hacia adentro, y moverla de derecha a izquierda dos o tres veces.
- No se realizará ningún anuncio verbal.
- Si se modifica la puntuación, el árbitro deberá anunciar la nueva puntuación y realizar el gesto correspondiente.

Para cancelar o modificar un Waza-ari o un Yuko

El árbitro deberá:

- Repetir el mismo gesto con la mano que se utilizó originalmente para indicar la puntuación.
- Mientras mantiene este gesto con una (1) mano, deberá levantar la otra mano por encima de la cabeza, con la palma orientada hacia adentro, y moverla de derecha a izquierda dos o tres veces.
- No se realizará ningún anuncio verbal.
- Si se modifica la puntuación, el árbitro deberá anunciar la nueva puntuación y realizar el gesto correspondiente.

Para cancelar una penalización

El árbitro deberá:

- Señalar con un (1) dedo hacia el lado del atleta cuya penalización está siendo cancelada.
- Mientras mantiene este gesto con una (1) mano, deberá levantar la otra mano por encima de la cabeza, con la palma orientada hacia adentro, y moverla de derecha a izquierda dos o tres veces.
- No se realizará ningún anuncio verbal.



Para indicar una acción inválida

El árbitro deberá:

- Levantar una (1) mano por encima de la cabeza, con la palma orientada hacia adentro, y moverla de derecha a izquierda dos o tres veces.
- No se realizará ningún anuncio verbal.



Kachi: para indicar al vencedor, el árbitro y los atletas deberán regresar a sus posiciones iniciales al comienzo del combate; el árbitro dará un paso hacia adelante, primero con el pie izquierdo y luego con el derecho, indicará al vencedor levantando una mano, con la palma hacia adentro, por encima de la altura del hombro en dirección al ganador; posteriormente, dará un paso hacia atrás, primero con el pie derecho y luego con el izquierdo, para regresar a la posición inicial del combate.



Para llamar al médico: deberá orientarse hacia la mesa médica y hacer un gesto con un brazo (con la palma hacia arriba) desde la dirección de la mesa médica hacia el atleta lesionado.



Para otorgar una penalización: en tachi-waza, el árbitro deberá detener temporalmente el combate anunciando "Mate!", hacer que los atletas regresen a sus posiciones iniciales (Artículo 11) y deberá girar 45 grados hacia el atleta que será penalizado.

Shido o Hansoku-make: deberá señalar al atleta que será penalizado con el dedo índice extendido desde un puño cerrado.

Para otorgar una penalización: en ne-waza, véase el Artículo 17.

Si ambos atletas deben recibir una penalización, el árbitro deberá realizar el gesto correspondiente y señalar alternativamente a ambos atletas (índice izquierdo para el atleta situado a su izquierda e índice derecho para el atleta situado a su derecha).



No combatividad: deberá rotar los antebrazos hacia adelante a la altura del pecho y, a continuación, señalar con el dedo índice al atleta que será penalizado.



Ataque falso: deberá extender ambos brazos hacia adelante, con las manos cerradas, y luego realizar un movimiento descendente con ambas manos.



Ajustar el judogi



Ajustar el cabello



Pérdida de tiempo

Ajustar el judogi: para indicar al(los) atleta(s) que reajusten el judogi, el árbitro deberá cruzar la mano izquierda sobre la derecha, con las palmas orientadas hacia adentro, a la altura del cinturón, mientras se encuentra en la posición de “Hajime!”.

Ajustar el cabello: para indicar al(los) atleta(s) que reajusten el cabello, el árbitro deberá colocar la mano, con el dedo meñique junto a su cabello, para mostrar al atleta que debe arreglarse el cabello, mientras se encuentra en la posición de “Hajime!”.

Pérdida de tiempo: perder tiempo entre “Mate!” y “Hajime!” al no levantarse después de una acción de ne-waza, al no regresar inmediatamente a la posición inicial, al arreglarse el cabello durante demasiado tiempo, al ajustar el judogi durante demasiado tiempo, al atarse el cinturón durante demasiado tiempo, o por una combinación de estos puntos. El árbitro deberá extender un brazo hacia el judoka en cuestión, con la palma hacia arriba y paralela al tatami a la altura de la cadera, mientras se encuentra en la posición de “Hajime!”.



Advertencia

La primera vez, se dará una advertencia mientras el árbitro se encuentre en la posición de “Hajime!”, con el brazo flexionado y el dedo índice apuntando hacia arriba. NO se otorgará Shido.



Ajustar el judogi



Ajustar el cabello



Advertencia



Shido

La segunda vez y en las ocasiones posteriores, el árbitro repetirá el gesto de ajustar el judogi, ajustar el cabello o indicar pérdida de tiempo, esta vez de frente al judoka afectado; posteriormente, al regresar a la posición de “Hajime!”, penalizará al judoka con Shido, con el puño cerrado y el dedo índice extendido, paralelo al tatami a la altura de la cadera (foto 8). El árbitro deberá asegurarse de que el judoka vea claramente el gesto.



Penalización por salir del área de combate



Penalización por agarre de pierna



Penalización por rechazar el Kumi-kata cubriendo la solapa



Penalización por actitud de bloqueo con una mano



Penalización por actitud de bloqueo con dos manos



Penalización por no tomar el agarre

Los gestos adicionales en caso de penalizaciones se ejecutarán de acuerdo con la acción que deba ser sancionada (véase el Artículo 18 - Actos prohibidos y penalizaciones).

Los siguientes gestos se pueden encontrar aquí:

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

Yuko por caída sobre ambos glúteos y dos manos / codos, una mano / codo, sin manos / codos. Después de otorgar Yuko, no se aplicará ninguna penalización de Shido.

Shido por reverse Seoi-nage. El árbitro girará hacia el atleta que será sancionado con un movimiento de aproximadamente 45° y llevará ambas manos en puños cerrados hacia un lado de su pecho; posteriormente, realizará una ligera rotación del torso como inicio de una técnica.

NOTA: El Shido por reverse Seoi-nage se otorgará únicamente en eventos de Cadetes.

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

Para indicar al(los) **atleta(s) que puede(n)** colocarse en la posición inicial si se prevé una demora prolongada en el combate, el árbitro deberá señalar hacia la posición inicial con la mano abierta y la palma hacia arriba.

Artículo 5 Localización (Áreas válidas)

El combate deberá realizarse dentro del área de combate.

Todas las acciones son válidas y pueden continuar (sin anunciar Mate!) si cualquiera de los atletas tiene alguna parte de su cuerpo en contacto con el área de combate y la acción comenzó dentro del área de combate.

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

Excepciones

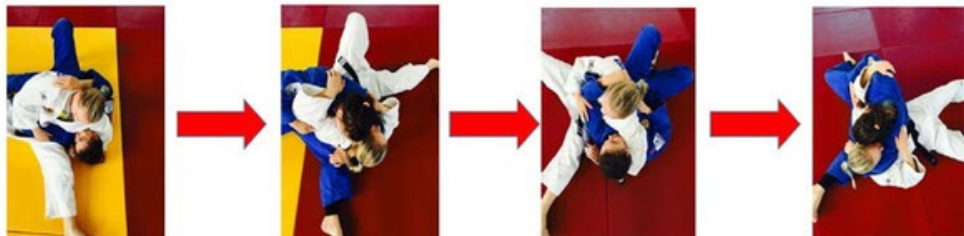
a) Cuando un lanzamiento comienza con solo un atleta en contacto con el área de combate, pero durante la acción ambos atletas salen fuera del área de combate, la acción puede ser considerada para efectos de puntuación si la acción de proyección continúa sin interrupción cerca del límite del área de combate y no más allá de dos metros dentro del área de seguridad.

Del mismo modo, cualquier técnica de contraataque inmediata realizada por el atleta que no estaba en contacto con el área de combate cuando comenzó la acción de proyección dentro del área, puede ser considerada para efectos de puntuación si la acción continúa sin interrupción cerca del límite del área de combate y no más allá de dos metros dentro del área de seguridad.

b) La acción de ne-waza (dirigida a osaekomi-waza, kansetsu-waza o shime-waza) es válida y puede continuar fuera del área de combate si fue iniciada desde dentro.

El kansetsu-waza y el shime-waza iniciados dentro del área de combate y reconocidos como efectivos sobre el oponente pueden mantenerse, incluso si los atletas se encuentran fuera del área de combate, siempre que haya progresión.

c) Ne-waza fuera del área de combate: si la acción de proyección termina fuera del área de competición, cerca del límite del área de combate y no más allá de dos metros dentro del área de seguridad, y uno de los atletas aplica inmediatamente osaekomi-waza, shime-waza o kansetsu-waza, esta técnica será válida siempre que haya progresión. Si durante ne-waza, fuera del área de combate, Uke toma el control mediante osaekomi-waza, shime-waza o kansetsu-waza, en una sucesión continua, también será válido.



d) Si durante ne-waza fuera del área de combate los atletas salen del área de seguridad y el árbitro no pudo anunciar Mate!, esta situación será tratada y la decisión será tomada por el árbitro después de consultar con el/los Director(es) de Arbitraje de la FIJ y/o el/los Supervisor(es) de Arbitraje de la FIJ.

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

Se permitirá cambiar el judogi o la camiseta que se haya dañado o ensuciado, o en caso de un accidente en el que sea necesaria la intervención del médico. Esta intervención se realizará fuera del tatami, cerca del área misma o próxima a la instalación médica; el atleta será acompañado por otro árbitro (véase el Artículo 3).

Artículo 6 Duración del combate

1. La duración de los combates y los procedimientos administrativos se determinarán de acuerdo con las reglas de la competición.

Para todas las competiciones de la FIJ, la duración de los combates será:

Seniors masculino y femenino/equipos mixtos:	4 minutos de tiempo real de combate.
Juniors menores de 21 años masculino y femenino / equipos mixtos:	4 minutos de tiempo real de combate.
Cadetes menores de 18 años masculino y femenino / equipos mixtos:	4 minutos de tiempo real de combate.

Se recomienda que estos tiempos sean utilizados por las federaciones nacionales para las competiciones de Seniors, Juniors y Cadetes.

2. Todo atleta tiene derecho a 10 minutos de descanso entre combates. Dependiendo de la distribución del lugar de competición, la Comisión Ad Hoc de la FIJ podrá aumentar este tiempo de descanso. La Comisión Ad Hoc de la FIJ deberá estar compuesta por un (1) representante de Arbitraje, uno (1) de Deporte y uno (1) de Educación y Entrenamiento. Si es posible, la composición de la Comisión Ad Hoc deberá incluir a un (1) funcionario electo de la FIJ.

Artículo 7 Tiempo de Osaekomi

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

Artículo 8 – Técnica que coincide con la señal de fin del tiempo

1. Cualquier resultado inmediato de una técnica iniciada, como máximo, en el último segundo del tiempo reglamentario será válido.

2. Aunque una técnica de proyección pueda ejecutarse simultáneamente con la señal de finalización del tiempo, si el árbitro o el/los Director(es) Principal(es) de Arbitraje de la FIJ y/o el/los Supervisor(es) de Arbitraje de la FIJ deciden que no tendrá un efecto inmediato, el árbitro anunciará Sore-made!, sin otorgar ningún valor de puntuación.

3. Cualquier técnica aplicada después de la señal que indica el final del tiempo del combate no será válida, aunque el árbitro aún no haya anunciado Sore-made!.

4. Si Osaekomi! comenzó durante el tiempo reglamentario (no en Golden Score) y el tiempo restante es insuficiente para permitir la finalización del Osaekomi!, el tiempo asignado al combate se extenderá hasta que se anuncie Ippon (o su equivalencia por Yuko o Waza-ari), o hasta que el árbitro anuncie Sore-made!, o hasta que se anuncie Toketa! y, posteriormente, el árbitro anuncie Sore-made!.

Durante ese tiempo, el atleta que recibe el Osaekomi! (Uke) podrá contraatacar aplicando Shime-waza o Kansetsu-waza. El tiempo continuará hasta el anuncio de Ippon (o su equivalencia) o de Sore-made!.

Artículo 9 – Inicio del Combate

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

En las competiciones individuales, el árbitro se situará en el centro del tatami, a 2 m detrás de la línea desde la que los atletas inician el combate, de frente a la mesa técnica.

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

a) El árbitro permanecerá en la misma posición que en las competiciones individuales. A su indicación, los dos equipos ingresarán por el lado que les haya sido asignado, alineándose con el borde exterior del área de competición, en el orden establecido por el sorteo de las categorías, y se colocarán uno frente al otro.

Cada uno de los tres árbitros designados arbitrarán dos combates consecutivos. Si faltara un combate debido a la ausencia de uno o dos competidores, el último árbitro solo arbitrará el combate restante o ninguno. En caso de empate, el último árbitro permanecerá en el tatami para arbitrar el combate decisivo de Golden Score.

b) A la orden del árbitro, los dos (2) equipos avanzarán hasta la posición de inicio sobre el tatami.

c) El árbitro ordenará a los equipos que se giren hacia la mesa técnica, extendiendo ambos brazos paralelos hacia delante, con las palmas de las manos abiertas, y anunciará "Rei!", saludo que deberá ser realizado simultáneamente por todos los integrantes de ambos equipos. El árbitro no hará el saludo.

d) A continuación, el árbitro ordenará, mediante un gesto con los brazos formando un ángulo recto, con los antebrazos levantados y las palmas de las manos una frente a la otra, "Otagai-ni" (uno frente al otro), para que ambos equipos vuelvan a quedar frente a frente, anunciando "Rei!" (saludo), que deberá realizarse de la misma manera que en el apartado anterior.

e) Tras finalizar la ceremonia de saludo, los integrantes de ambos equipos saldrán por el mismo lugar por el que ingresaron y esperarán, centrados en el borde exterior del área de competición. Los atletas de cada equipo que disputarán el primer combate deberán permanecer preparados. En cada combate se seguirá el mismo procedimiento de saludo que en la competición individual.

f) En caso de igualdad en el número de victorias al finalizar el último combate del encuentro, el árbitro ordenará a los equipos que procedan conforme a lo descrito en los apartados a) y b), mientras se realiza el sorteo del combate de desempate. Una vez efectuado el sorteo, los atletas designados permanecerán en el tatami para disputar el combate de desempate en Golden Score, mientras que el resto del equipo abandonará el área.

g) Al finalizar el último combate del encuentro, el árbitro ordenará a los equipos que procedan conforme a lo descrito en los apartados a) y b) y, a continuación, anunciará al equipo vencedor. La ceremonia de saludo se realizará en orden inverso al del inicio: primero los equipos se saludarán entre sí y, finalmente, saludarán a la mesa técnica.

2. Los atletas son libres de saludar al entrar o salir del área de competición, aunque no es obligatorio.

Al entrar en el área del tatami, los atletas deberán caminar al mismo tiempo hasta la entrada del área de competición.

Los atletas NO deberán darse la mano antes del inicio del combate.

3. A continuación, los atletas caminarán hasta el centro del borde del área de competición (sobre el área de seguridad), cada uno por su lado correspondiente según el orden de combate (el atleta con judogi blanco a la derecha y el atleta con judogi azul a la izquierda de la posición del árbitro), permaneciendo de pie.

A la señal del árbitro, los atletas avanzarán hasta sus respectivas posiciones de inicio, se saludarán simultáneamente y darán un paso al frente con el pie izquierdo.

Una vez finalizado el combate y después de que el árbitro haya anunciado el resultado, los atletas darán simultáneamente un paso atrás con el pie derecho y se saludarán mutuamente.

Si los atletas no realizan el saludo o lo hacen de forma incorrecta, el árbitro deberá indicarles que lo hagan. Es muy importante que el saludo se ejecute correctamente.

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

Durante el combate, los atletas deberán acomodarse el judogi o el cabello rápidamente, siempre entre “Mate!” y “Hajime!”.

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

6. Los objetos que caigan sobre el tatami deberán ser recogidos o entregados al árbitro, quien decidirá, junto con la Comisión de Arbitraje de la FIJ cuando sea necesario, la naturaleza del objeto.

7. Existen técnicas de judo clasificadas por el Kodokan que están permitidas para todas las categorías de edad.
Existen técnicas de judo clasificadas por el Kodokan que están permitidas en las competiciones Senior y Junior, pero que son sancionadas en las competiciones Cadete (véase el Artículo 18).
Existen técnicas de judo clasificadas por el Kodokan que no están permitidas en las competiciones de la FIJ (Kawazu-gake, Kani-basami, Do-jime y Ashi-garami; véase el Artículo 18).

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

La transición de Tachi-waza a Ne-waza se considerará válida cuando Tori o Uke realicen un ataque real o un contraataque y, a continuación, intenten aplicar Osaekomi-waza, Shime-waza o Kansetsu-waza.

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

Se permite sujetar por debajo del cinturón en la fase final de una técnica de proyección.

Si la técnica de proyección es interrumpida, sujetar por debajo del cinturón se considera una acción de Ne-waza.

También se permite sujetar por debajo del cinturón en la fase final de una técnica de proyección, como en Soto-makikomi, continuando con Ushiro-kesa-gatame o Ura-gatame, así como en acciones técnicas similares.

Se considera Ne-waza cuando ambos atletas tienen las dos rodillas apoyadas en el tatami (imagen 10.1).



Imagen 10.1

Si se pierde el contacto entre los atletas y no existe posibilidad de continuidad, se deberá anunciar **Mate!** (imagen 10.2).



Imagen 10.2

El atleta de azul, tumbado boca abajo sobre el tatami, se considera en **Ne-waza** (imagen 10.3).



Imagen 10.3

Con el control del agarre por parte del atleta que permanece de pie (blanco), el atleta que está de rodillas (azul) sigue considerándose en **Tachi-waza** y, en consecuencia, se aplicarán las reglas de **Tachi-waza** (imagen 10.4).

Sin embargo, si el atleta blanco o el azul no atacan inmediatamente, el árbitro deberá anunciar **Mate!**. El atleta que está de rodillas (azul) no puede sujetar las piernas para defenderse de la proyección utilizando los brazos; si esto ocurre, se sancionará con **Shido**.



Imagen 10.4

En esta posición (imagen 10.5), si el atleta azul tiene ambos codos y ambas rodillas apoyados sobre el tatami, el atleta blanco puede ejecutar una técnica, pero **UNICAMENTE** para realizar la transición a Ne-waza, sin posibilidad de obtener puntuación por la proyección.



Imagen 10.5

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



Imagen 10.6

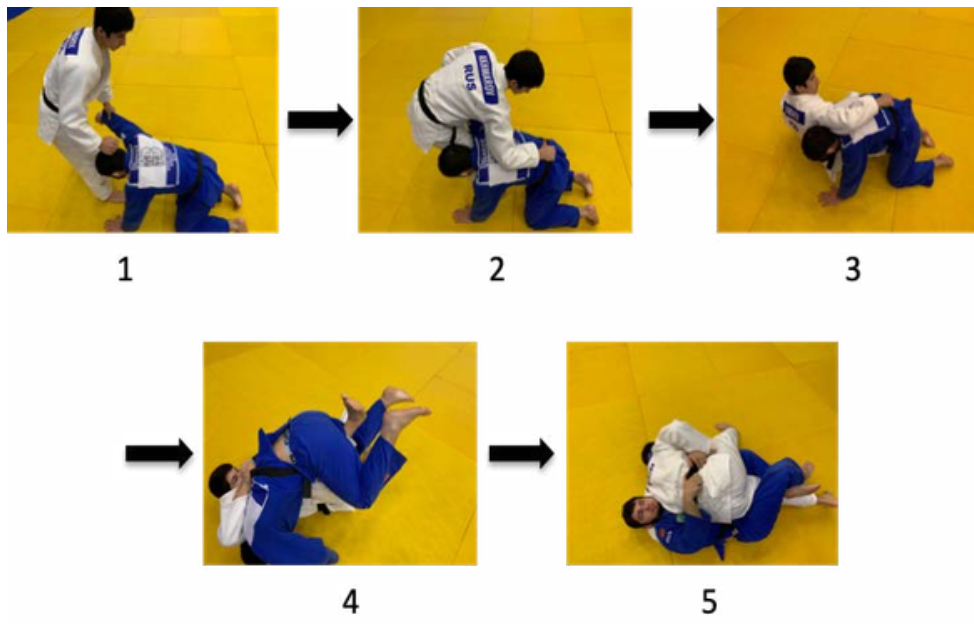


Imagen 10.7

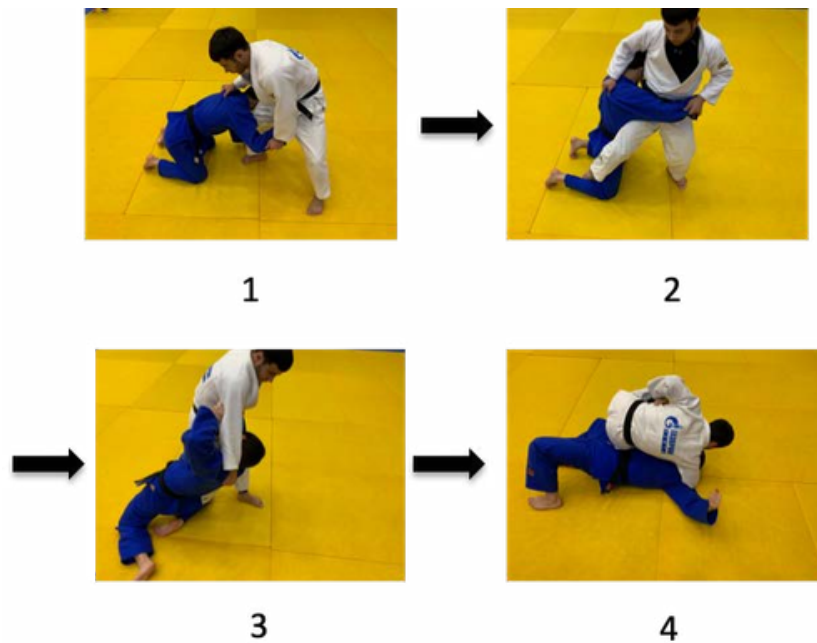


Imagen 10.8

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

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

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

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



Figuras 10.9 - 10.11

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



Figuras 10.12 - 10.14

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

A2. Excepciones

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

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

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

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



Figuras 10.15 - 10.16

Artículo 11 – Aplicación del Mate

1. General

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- d) Cuando sea necesario que uno o ambos atletas ajusten su judogi o cabello.
- e) Cuando durante el Ne-waza no exista progreso evidente.
- f) Cuando un atleta, estando en Ne-waza o a partir de Ne-waza, recupere la posición de pie y levante a su oponente, que está acostado de espaldas con una o ambas piernas alrededor de cualquier parte del cuerpo del atleta de pie, con el oponente completamente fuera del tatami.
- g) Cuando un atleta ejecute o intente ejecutar kansetsu-waza o shime-waza desde la posición de pie. El árbitro anunciará “Mate!” y se aplicará Shido.
- h) Cuando un atleta inicie o realice cualquier movimiento preparatorio de un tipo de lucha o técnica de wrestling (no genuina de Judo), el árbitro debe pronunciar inmediatamente “Mate!”, intentando interrumpir y no permitir que el atleta que ejecuta complete la acción.
- i) Cuando el Tori aplique Osaekomi-waza, Shime-waza o Kansetsu-waza estirando la pierna del Uke en Ne-waza, se deberá pronunciar inmediatamente “Mate!” y se aplicará un Shido.
- j) Cuando los atletas, en Tachi-waza, alcancen la marca de 2 metros del área de seguridad.
- k) Cuando, en cualquier otro caso, el árbitro considere necesario hacerlo.

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

- a) Para impedir que los atletas salgan del área de combate, cerca del límite del área y a no más de dos metros, a menos que la situación sea considerada peligrosa.
- b) Cuando exista una proyección iniciada dentro del área de combate y ambos atletas continúen saliendo como parte de la acción, cerca del límite del área de competición y a no más de dos metros.
- c) Cuando un atleta, que haya escapado de Osaekomi-waza, Shime-waza o Kansetsu-waza, parezca necesitar o solicite un descanso.

Estas son acciones válidas (Figuras 11.1–11.2) y NO se deberá anunciar “Mate!”.



Figura 11.1



Figura 11.2

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



Figura 11.3



Figura 11.4

Artículo 12 – Sono-mama

- 1) “Sono-mama!” (“Mantengan las posiciones!”) solo puede aplicarse en situaciones en las que los atletas estén trabajando en Ne-waza.
- 2) En cualquier caso en que el árbitro desee interrumpir temporalmente el combate sin causar un cambio en las posiciones de los atletas, deberá pronunciar “Sono-mama!”, realizando el gesto presentado en el Artículo 4.7, mientras asegura que no haya alteraciones en la posición o agarre de ninguno de los atletas.
- 3) Para reiniciar el combate, el árbitro debe pronunciar “Yoshi!” (¡Continúen!) realizando el gesto descrito en el Artículo 4.

Artículo 13 – Fin del Combate

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

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

Una penalidad nunca corresponde a una puntuación.

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

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

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

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

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

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

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

2. Situaciones de “Sore-made!”:

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

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

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

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

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

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

4. Periodo de Golden Score

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

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

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

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

El árbitro anunciará luego “Sore-made!”.

Situaciones especiales durante Golden Score:

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

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

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

d) “Osaekomi!” iniciado en Golden Score:

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

5. Sistema CARE

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Artículo 14 – Ippon

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

Los cuatro criterios para el Ippon son: fuerza, velocidad, caída sobre la espalda y control con habilidad, hasta el final de la proyección.

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

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

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

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



Figura 14.1

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



Figura 14.2 - 14.3

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

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

Evaluación del Ippon en Ne-waza:

a) Cuando un atleta inmoviliza al otro con Osaekomi-waza y este no logra escapar durante 20 segundos después del comando "Osaekomi!".

b) Cuando un atleta se rinde golpeando dos (2) o más veces con la mano o el pie, o diciendo "Maitta!" (Me rindo), generalmente debido a Osaekomi-waza, Shime-waza o Kansetsu-waza.

c) Cuando un atleta pierde la consciencia debido a Osaekomi-waza, Shime-waza o Kansetsu-waza.

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

Situaciones Especiales

a) Técnicas simultáneas – cuando ambos los atletas caen en el tatami tras lo que aparenta ser ataques simultáneos y los árbitros no logran decidir cuál técnica predominó, no se otorgará ninguna puntuación.

b) En el caso de que ambos atletas anoten Ippon, Waza-ari o Yuko simultáneamente, el árbitro actuará conforme lo regulado en el Artículo 13, párrafo 4.b.

Artículo 15 – Waza-ari y Yuko

Waza-ari

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

Evaluación de los puntos en tachi-waza:

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

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



Figura 15.1

Yuko

Yuko en tachi-waza se define como:

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

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

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

No se otorgará Yuko si ambos codos, ambos brazos (extendidos o no) o ambas manos tocan el tatami simultáneamente con el/los glúteo(s) o el costado de Uke.

Evaluación de Yuko en Ne-waza

Cuando un atleta inmoviliza al otro mediante Osaekomi-waza, después de que se haya anunciado “Osaekomi!”, durante 5 segundos o más, pero menos de 10 segundos (5–9 segundos).

Las puntuaciones de Yuko se contabilizan (1, 2, 3, etc.), pero no se acumulan para convertirse en Waza-ari.

Estas caídas (Figuras 15.2–15.16) se puntúan con Yuko para Tori y no se sancionan con Shido para Uke.

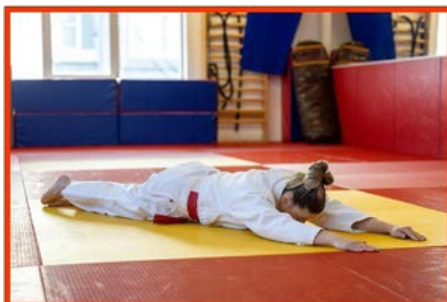
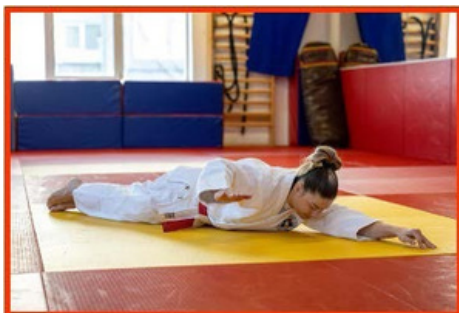
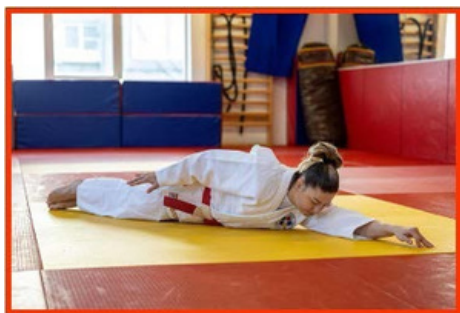
Estas caídas (figuras 15.2 a 15.16) recibirán Yuko para Tori y ningún Shido para Uke.

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



Figuras 15.2 - 15.3

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



Figuras 15.4 - 15.6

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



Figura 15.7

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



Figuras 15.8 - 15.9

e) Caída sobre el cuello: Yuko.



Figura 15.10

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



Figura 15 .11

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



Figuras 15.12 - 15.13

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



Figuras 15.14 - 15.16

Artículo 16 – Waza-ari-awasete-ippon

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

Artículo 17 – Osaekomi-waza

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

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

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

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



Figuras 17.1 - 17.2

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

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

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

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

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

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

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

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

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

El/los Director(es) de Arbitraje de la FIJ y/o el/los Supervisor(es) de Arbitraje de la FIJ, tras consultar el sistema CARE, podrán determinar el tiempo exacto de “Osaekomi!” y comunicarlo al árbitro para la decisión correspondiente.

Después del anuncio de “Osaekomi!”, el árbitro NO deberá anunciar “Toketa!” en situaciones en las que, por ejemplo, la espalda del atleta inmovilizado ya no esté en contacto con el tatami (por ejemplo, haciendo puente), pero el atleta que aplica la inmovilización mantenga el control inicial.

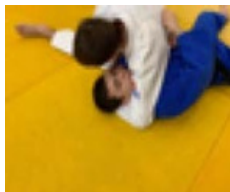
Si Uke escapa de un Osaekomi-waza fuera del área de combate, cerca del límite de la zona de competición y a no más de dos metros:

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



Figuras 17.3 - 17.4

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



Figuras 17.5 - 17.7

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

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

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

Artículo 18 – Actos Prohibidos y Penalidades

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

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

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

Los árbitros están autorizados a imponer sanciones de acuerdo con la “intención” o la situación, y en beneficio del deporte.

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

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

Artículo 18.1 – Shido (Grupo de infracciones leves)

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

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

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

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

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

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

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

Puntuación y Penalizaciones

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

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

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

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

Continuación en Ne-waza

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

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

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



Artículo 18.1.1 Shido por Falta de Combatividad

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

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

Los ataques falsos se definen como:

Tori no tiene la intención de proyectar;

Tori ataca sin kumikata o suelta inmediatamente el kumikata;

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

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

Tori no tiene posibilidad realista de proyectar.

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

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

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

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

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

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

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

5a. Se considerarán los ataques realizados tanto en Tachi-waza como en Ne-waza.

Artículo 18.1.2 – Shido por movimiento ilegal

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

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

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



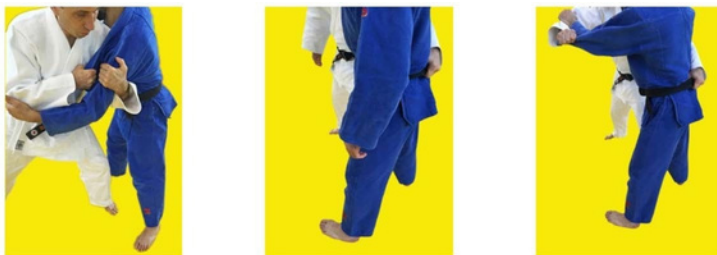
Figuras 18.1 - 18.2



Figuras 18.3 - 18.6



Figuras 18.7 - 18.9



Figuras 18.10 - 18.12



Figuras 18.12 - 18.14

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

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

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

11. En posición de pie, sujetar continuamente el/los extremo(s) de la manga del oponente con fines defensivos o agarrarlo(s) retorciendo el/los extremo(s) de la manga.

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

13. Agarres dentro del uwagi y del pantalón.

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

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

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

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

14. En una posición de Tachi-waza o Ne-waza, doblar hacia atrás o mantener continuamente el/los dedo(s) del oponente con el fin de romper su agarre o impedir su acción positiva.

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

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

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

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

Ejemplos

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

1.1



Figuras 18.15 - 18.18

1.2



Figuras 18.17 - 18.21

2. Romper el agarre con ambas manos.



Figuras 18.22 -18.25

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



Figuras 18 .26-18 .27

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



Figura 18.28

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

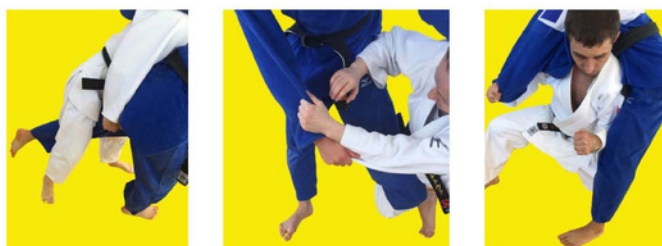


Figuras 18.29 - 18.30

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



Figuras 18.31 - 18.33



Figuras 18.34 - 18.36

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



Figura 18.37

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

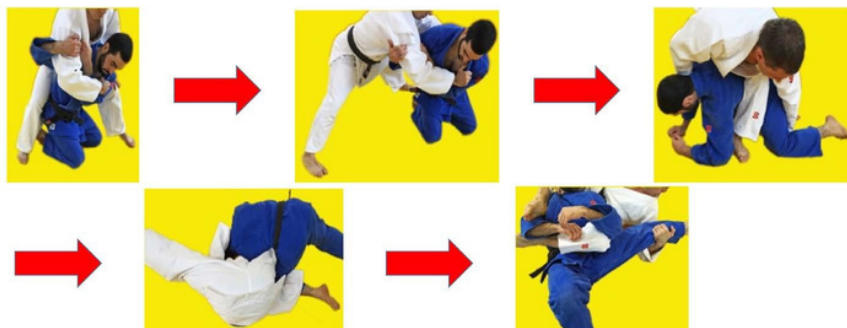


Figura 18.38

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

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

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

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



Figura 18 .39

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



Figura 18 .40

Se prestará especial atención a las siguientes situaciones:

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

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

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

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

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



Figura 18.41



Figuras 18.42 - 18.47

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

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

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

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



Figuras 18.48 - 18.49

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



Figuras 18.50 - 18.57

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

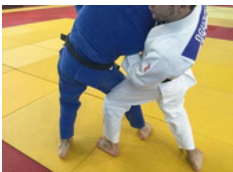


Figura 18.58

Artículo 18.1.3 – Judogi o Cabello Desarreglados y Pérdida de Tiempo

La correcta preparación de la chaqueta del judogi, los pantalones, el cinturón y el cabello es responsabilidad del atleta. Los atletas deben entrar y salir del área de competición vistiendo el judogi y llevando el cabello de manera adecuada. Si la chaqueta del judogi, los pantalones, el cinturón o el cabello se desajustan durante el combate, el atleta DEBE volver a colocarlos rápidamente en la posición correcta. Esto podrá realizarse entre “Mate!” y “Hajime!”, o durante cualquier interrupción de la acción.

Las siguientes acciones no están permitidas:

- Desatar o volver a atar el cinturón o los pantalones sin la autorización del árbitro.
- Desarreglar intencionadamente su propio judogi (véanse las Figuras 18.59–18.60).
- Desarreglar intencionadamente el judogi del oponente.
- Desatarse el cabello sin la autorización del árbitro.
- Dejar el cabello suelto.

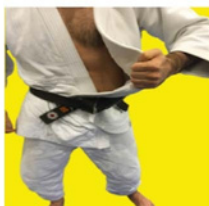
No se tolerará la pérdida de tiempo deliberada durante el combate.

La pérdida de tiempo incluye, pero no se limita a:

- No levantarse rápidamente después de una acción finalizada cuando el atleta se encuentra en el suelo.
- No regresar inmediatamente a la posición inicial.
- Emplear un tiempo excesivo para acomodar o volver a atar el cabello.
- Emplear un tiempo excesivo para acomodar la chaqueta del judogi o para ajustar o volver a atar el cinturón o los pantalones.
- Cualquier otra acción que el árbitro considere una pérdida de tiempo.
- Cualquier combinación de las acciones anteriores.

La primera vez que ocurra cualquiera de las acciones enumeradas en este artículo no dará lugar a una sanción.

32. El árbitro indicará al atleta que cualquier repetición posterior de cualquiera de las acciones enumeradas en este artículo, ya sea la misma acción u otra diferente, dará lugar a un Shido..



Figuras 18.59 - 18.60

Artículo 18.1.4 Penalizaciones (Shido) en Competiciones de Cadetes

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

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



Figura 18.61 - 18.67 *

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

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

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

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

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

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

Artículo 18.2.1 – Hansoku-make por técnicas peligrosas

Si se concede este tipo de hansoku-make, el atleta PUEDE continuar en la competición.

Las técnicas que impliquen “clavarse de cabeza” (head diving) son peligrosas y serán sancionadas con hansoku-make.

1. “Clavarse de cabeza” (Head diving) sobre el tatami inclinándose hacia adelante y hacia abajo mientras se ejecutan o intentan ejecutar técnicas como uchi-mata, harai-goshi, seoi-nage, tai-otoshi, kata-guruma, tsuri-goshi, etc. También está prohibido realizar una voltereta hacia adelante cuando uke se encuentra sobre los hombros o la espalda de tori. Tori puede continuar en la competición (véase también el Artículo 18.1.4, punto 34).

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

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

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

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

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



Figuras 18.68 - 18.69

2. Aplicar Kani-Basami.

3. Aplicar Do-Jime.

4. Aplicar **Kansetsu-waza** sobre cualquier articulación que no sea la articulación del codo (por ejemplo, Ashi-garami).

5. a) La aplicación de **Kansetsu-waza o Shime-waza en Tachi-waza**, sin una técnica de proyección de judo, o con una técnica de proyección de judo que implique un **mayor riesgo de lesión**, en la que Uke no tenga posibilidad de escapar, realizada con una o ambas manos sobre un brazo, será sancionada con **Hansoku-make**. Véase también el Artículo 18.1.2 – Shido por Movimiento Ilegal, punto 29.

b) Aplicar Kansetsu-waza sobre el hombro como una variación de Te-gatame. Kansetsu-waza está permitido ÚNICAMENTE sobre la articulación del codo (véase D1, párrafo 8).

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

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

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

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



Figura 18.70

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

Ejemplos

a) Ushiro-sankaku > Shime-waza: PERMITIDO



Figuras 18.71 - 18.74

b) Ushiro-sankaku > Kansetsu-waza: PERMITIDO



Figuras 18.75 - 18.77

- c) Ushiro-sankaku con presión sobre el cuello o las vértebras de la columna: NO está permitido – HANSOKU-MAKE (véase el Artículo 17 para el procedimiento de imposición de la sanción).



Figuras 18.78 - 18.80

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

Artículo 18.3 – Hansoku-make doble

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

Artículo 18.3.1 – Hansoku-make doble (Indirecto)

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

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

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

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

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

Artículo 18.3.2 – Hansoku-make doble (Directo)

Para un hansoku-make directo otorgado a ambos atletas (durante el tiempo reglamentario o en el golden score), la Comisión Ad Hoc de la FIJ (Federación Internacional de Judo) decidirá las consecuencias.

Para un hansoku-make directo otorgado a ambos atletas en un combate de golden score por equipos, consulte la Sección 2.7.1.

Artículo 19 – Ausencia y Desistimiento

Si un atleta no cumple cualquiera de las reglas aplicables, incluidas las relativas a la higiene (véase E1.3 – Higiene), al cabello o a la cobertura de la cabeza (C1.1.5 – Procedimiento de Control del Judogi):

- Antes del inicio del combate: el oponente vencerá por Fusen-gachi.
- Después del inicio del combate: el oponente vencerá por Kiken-gachi.

Artículo 19.1 – Ausencia

Un atleta vence por Fusen-gachi (victoria por ausencia) cuando el oponente no se presenta al combate de acuerdo con la regla de los 30 segundos.

Si un atleta está listo a la hora establecida y el oponente está ausente:

La regla de los 30 segundos

- Un atleta está listo a la hora establecida y el oponente está ausente.
- Un Director Deportivo de la FIJ (o la persona designada) solicitará al locutor que realice la última llamada para el atleta ausente.
- El árbitro invitará entonces al atleta presente a esperar en el borde del área de competición.
- Se iniciará una cuenta regresiva de 30 segundos en el marcador.
- Si el oponente no se presenta dentro de los 30 segundos:
 - El árbitro deberá asegurarse, antes de otorgar el Fusen-gachi, de haber recibido la autorización del Director Deportivo de la FIJ o de la persona designada para hacerlo.
 - El árbitro invitará entonces al atleta a entrar en el área de competición.
 - El árbitro declarará vencedor por Fusen-gachi al atleta presente.

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

Artículo 19.2 – Desistimiento

Kiken-gachi (victoria por desistimiento) será concedido a cualquier atleta cuyo oponente desista de la competición por cualquier motivo durante el combate.

Esto puede ocurrir debido a una lesión, enfermedad, desistimiento voluntario o imposibilidad de continuar después de perder una lente de contacto.

Artículo 20 – Lesión, Indisposición o Accidente

La seguridad de los atletas tiene prioridad sobre la continuación del combate. La decisión médica final corresponderá al Comisionado Médico de la FIJ, o a un médico delegado o designado por este. En este artículo, la persona que desempeña la función de médico está definida en el Anexo E.

El médico oficial de la delegación DEBE poseer un título médico reconocido y estar acreditado para el evento. Las federaciones nacionales serán responsables de la conducta y las acciones de sus médicos acreditados.

Los médicos del LOC y los médicos de las delegaciones deberán estar familiarizados con todas las reglas e interpretaciones aplicables.

Los médicos de las delegaciones y del LOC están autorizados a sentarse en el área designada y deberán ser identificables como personal médico, por ejemplo, mediante el uso de un brazalete o chaleco con una cruz roja.

Artículo 20.1 Continuación del combate

La decisión sobre el combate cuando un atleta no pueda continuar debido a una lesión, enfermedad o accidente durante el combate será tomada por el árbitro de acuerdo con las siguientes disposiciones:

a) Lesión

1. Cuando la causa de la lesión sea atribuible al propio atleta lesionado, este perderá el combate.
2. Cuando sea imposible determinar cuál de los atletas fue la causa de la lesión, el atleta que no pueda continuar perderá el combate.
3. Cuando la lesión sea causada por atletas de otro combate en un tatami cercano, el atleta lesionado tendrá derecho a solicitar al árbitro que llame al médico. Si es necesario, podrá recibir tratamiento y, si está en condiciones, podrá continuar el combate.
4. Cuando la lesión sea causada por un objeto externo, incluidos, entre otros, paneles LED, paneles publicitarios o cámaras, el atleta lesionado tendrá derecho a solicitar al árbitro que llame al médico. Si es necesario, podrá recibir tratamiento y, si está en condiciones, podrá continuar el combate.
5. Cuando el atleta resulte lesionado debido a una acción del oponente y el atleta lesionado no pueda continuar, el árbitro, el(los) Director(es) Principal(es) de Arbitraje de la FIJ y/o el(los) Supervisor(es) de Arbitraje de la FIJ revisarán el incidente y decidirán el resultado de acuerdo con el reglamento.
6. El atleta podrá solicitar al árbitro que llame al médico, pero, en este caso, el combate finalizará y su oponente será declarado vencedor por Kiken-gachi.
7. El médico también podrá solicitar atender a su atleta, pero, en este caso, el combate finalizará y el oponente será declarado vencedor por Kiken-gachi.

Cada caso deberá decidirse según sus propios méritos.

b) Enfermedad o indisposición

Cuando un atleta sufra una indisposición durante un combate y no pueda continuar, perderá el combate por Kiken-gachi.

El vómito de un atleta será considerado como una incapacidad para continuar y dará lugar a la victoria del oponente por Kiken-gachi.

c) Fuerza mayor

Cuando ocurra un accidente debido a una influencia externa (fuerza mayor), es decir, circunstancias ajenas al control de los participantes o de los organizadores, el combate podrá ser cancelado o aplazado tras consultar al Comisionado Médico de la FIJ, al(a los) Director(es) Principal(es) de Arbitraje de la FIJ y/o al(a los) Supervisor(es) de Arbitraje de la FIJ.

La decisión final será tomada por el(los) Director(es) Deportivo(s) de la FIJ y el(los) Director(es) Principal(es) de Arbitraje de la FIJ.

Artículo 20.2 Exámenes médicos y tratamiento dentro del área de competición

El árbitro deberá llamar al médico al área de competición para atender a un atleta que haya recibido un impacto severo en la cabeza o en la espalda (columna vertebral), o siempre que tenga motivos para creer que puede existir una lesión grave o seria. En cualquiera de estos casos, el médico examinará al atleta en el menor tiempo posible e indicará al árbitro si el atleta puede continuar o no.

Por regla general, solo se permitirá la entrada al área de competición de un (1) médico por cada atleta. Cualquier asistente requerirá la autorización del árbitro. El entrenador nunca está autorizado a ingresar al área de competición del tatami.

El árbitro deberá permanecer cerca del atleta lesionado para asegurarse de que la asistencia prestada por el médico se ajuste al reglamento.

El árbitro podrá consultar al(a los) Director(es) Principal(es) de Arbitraje de la FIJ y/o al(a los) Supervisor(es) de Arbitraje de la FIJ, así como al Comisionado Médico de la FIJ, cuando sea necesario emitir una opinión sobre cualquier decisión.

Si el médico, después de examinar a un atleta lesionado, informa a los árbitros que el atleta no puede continuar el combate, el árbitro, previa consulta con el(los) Director(es) Principal(es) de Arbitraje de la FIJ y/o el(los) Supervisor(es) de Arbitraje de la FIJ y el Comisionado Médico de la FIJ, dará por finalizado el combate y declarará vencedor al oponente por Kiken-gachi.

Si un atleta lesionado requiere un tratamiento médico prolongado sobre el tatami, el árbitro declarará vencedor al oponente no lesionado, quien deberá abandonar el área de competición.

El árbitro deberá permanecer en el tatami observando el tratamiento o los procedimientos de emergencia hasta que el atleta lesionado sea trasladado de forma segura fuera del área de competición. Si fuera necesario, el equipo médico deberá resguardar al atleta lesionado de la vista del público.

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

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



Artículo 20.3 Examen médico y tratamiento fuera del área de competición

La asistencia médica que tenga lugar fuera del área de competición deberá prestarse lo más rápidamente posible.

Artículo 20.3.1 Tratamiento de Sangrados

No se permitirá que un atleta compita mientras presente sangrado.

Siempre que se produzca una lesión con sangrado, el árbitro deberá llamar al médico para que **asista** en la **detención y el aislamiento** del sangrado, fuera del área de competición, en presencia de otro árbitro asignado al tatami correspondiente.

Todo sangrado deberá ser controlado y aislado con la asistencia del médico, utilizando materiales médicos adecuados, incluidos cinta adhesiva, vendajes o tampones nasales. Se permite el uso de productos coagulantes y hemostáticos. El atleta podrá continuar compitiendo únicamente cuando el sangrado haya sido completamente controlado y aislado.

El atleta podrá recibir tratamiento **por** sangrado en un máximo de dos (2) ocasiones. Si fuera necesario un tercer tratamiento, el árbitro declarará vencedor al oponente por Kiken-gachi, salvo que la Comisión Ad Hoc de la FIJ, en consulta con la Comisión Médica de la FIJ, **autorice una excepción para tratamientos adicionales**. Dicha excepción podrá permitir tantas intervenciones adicionales como sean necesarias.

Artículo 20.3.2 Tratamiento de lesiones menores

Una lesión menor podrá ser tratada por el propio atleta. Por ejemplo, en el caso de una luxación de un dedo de la mano **o del pie**, el árbitro detendrá el combate (anunciando "Mate!" o "Sonomama!") y permitirá que el atleta recoloque el dedo luxado. Esta acción deberá realizarse inmediatamente, a solicitud del atleta, con la asistencia del médico, fuera del tatami, y el atleta podrá continuar el combate.

El mismo dedo de la mano **o del pie** podrá ser recolocado en dos (2) ocasiones. Si la misma luxación ocurre por tercera vez, se considerará que el atleta no puede continuar en el combate. El árbitro, previa consulta con el Comisionado Médico de la FIJ, dará por finalizado el combate y declarará vencedor al oponente por Kiken-gachi.

La asistencia médica para lesiones menores también podrá prestarse fuera del área de competición, en presencia de otro árbitro asignado al tatami correspondiente.

Los tratamientos permitidos incluyen:

- Cortar o tratar una uña rota; el médico está autorizado a ayudar en el corte de la uña.
- El médico también podrá ayudar en el ajuste de una lesión en el escroto (testículos).
- En caso de luxación de un dedo de la mano **o del pie**, con el fin de preservar la salud articular de los atletas, especialmente de aquellos que carecen de experiencia en el autotratamiento, se permite solicitar asistencia médica para la recolocación de la articulación, incluida la recolocación y el vendaje necesario para estabilizarla.

Excepto en las situaciones anteriormente mencionadas, cualquier tratamiento médico administrado por un médico dará lugar a que el atleta sea declarado incapaz de continuar, y el oponente será declarado vencedor por Kiken-gachi.

Intervención médica de emergencia

Los médicos deberán intervenir a solicitud del árbitro. Sin embargo, podrán intervenir inmediatamente cuando la seguridad del atleta esté en riesgo, especialmente en casos de traumatismo craneal o estrangulación (Shime-waza).

Para indicar que desean realizar esta solicitud excepcional, deberán situarse en el borde del área de competición y cruzar ambos brazos a la altura del pecho para informar al árbitro que desean efectuar una intervención médica de emergencia. El árbitro deberá detener el combate y permitir la entrada del médico al tatami.

Los árbitros deberán adoptar todas las medidas necesarias para asistir al médico.

Dicha intervención implicará necesariamente la pérdida del combate para su atleta y, por lo tanto, solo deberá realizarse en casos extremos.

El médico de la delegación, el médico designado por el COL o el Comisionado Médico de la FIJ anunciarán que el atleta no puede continuar el combate porque su salud está en peligro. El oponente será declarado vencedor por Kiken-gachi.

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

Si, durante un Shime-waza, un atleta se rinde («Maitta!») antes de perder el conocimiento, con o sin que el árbitro haya anunciado «Mate!» o «Ippon!», podrá continuar en la competición, si corresponde. En las competiciones Cadete, si un atleta pierde el conocimiento durante un Shime-waza, NO PODRÁ continuar en la competición.

Artículo 21 Situaciones no previstas en el Reglamento de Arbitraje

Cuando se presente una situación que no esté contemplada en este reglamento, esta será tratada y la decisión será adoptada por los árbitros, previa consulta con el(los) Director(es) Principal(es) de Arbitraje de la FIJ y la Comisión Ad Hoc de la FIJ.

***Las figuras 18.61 a 18.67 del Artículo 18.1.4, nº 34, se refieren a defensas involuntarias con la cabeza. Se trata de un error material que deberá ser corregido próximamente. Véanse las figuras contenidas en la página 189.**

**Versión Julio de 2026
Diego Ramon
BRA**

