

EXTRACTO DEL REGLAMENTO DE JUDO PARA OFICIALES DE ORGANIZACIÓN.

Artículo 2- Equipo (b) Marcadores:

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

Los puntos de las penalizaciones serán inmediatamente convertidos en técnicas y registrados en los marcadores. Sin embargo, los paneles estarán fabricados con un dispositivo que registrará las penalizaciones recibidas por los competidores (ver ejem. apéndice).

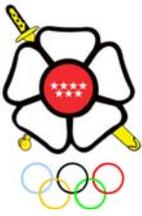
Cuando se usen marcadores electrónicos, los marcadores manuales deben estar en activo a modo de soporte (Ver apéndice).

(c) Cronómetros:

Se dispondrá de los siguientes cronómetros:

- Duración del combate.....uno*
- Osaekomi (Inmovilización).....dos*
- En reserva.....uno*

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



(d) Banderines (cronometradores):

Los cronometradores usarán los siguientes banderines:

- Amarillo: Tiempo muerto (combate parado).*
- Verde: Duración de Osaekomi.*

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

(e) Señal del fin del tiempo:

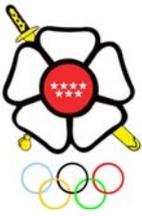
Habrà una campana o dispositivo similar audible para indicar al árbitro el final del tiempo asignado para el combate.

(f) Judogis azul y blanco:

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

Nota:

En los Torneos donde no sea obligatorio el uso de judogi azul, el competidor deberá llevar un cinto rojo o blanco de al menos 5 cm. de ancho, lo suficientemente largo para dar una vuelta alrededor de la cintura del competidor sobre el cinturón de grado, y una vez atado colgar de 20 a 30 cm. a cada lado,(el primer nombrado llevará CINTO ROJO o JUDO GI AZUL, etc.).



Apéndice artículo 2 - equipo.

Posición de anotadores / apuntadores / cronometradores.

Dentro de lo posible, los "apuntadores" y "cronometradores" deberán estar de cara al árbitro y con buena visión de los "anotadores".

Cronómetros y marcadores:

Los "cronómetros" deben ser accesibles a aquellas personas responsables de mantener su precisión, y debe de comprobarse regularmente su exactitud al comienzo y durante la competición .

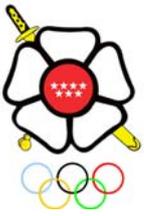
Artículo 5 - Árbitros y oficiales.

El uniforme del árbitro se compone de:

- Chaqueta azul oscuro (tipo blazer) sin cruzar.*
- Pantalones grises .*
- Camisa blanca (manga corta).*
- Corbata.*
- Calcetines negros.*

Apéndice Artículo 5 - Árbitros y oficiales.

Habrá un mínimo de dos cronometradores; uno para registrar el tiempo real del combate y uno especializado en Osaekomi.



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

El cronometrador principal (tiempo real de combate) pone en marcha su crono al oír las voces de HAJIME o YOSHI y lo para al oír las voces de MATE o SONOMAMA.

El cronometrador de Osaekomi pone en marcha su crono al oír OSAEKOMI, lo para en SONOMAMA, volviendo a ponerlo en marcha al oír YOSHI. Tanto al oír TOKETA como MATE parará su crono e indicará el número de segundos transcurridos al árbitro o al expirar el tiempo de Osaekomi (25 segundos cuando no haya habido tanteo previo o 20 segundos cuando la persona que esta controlada en Osaekomi haya tenido un Waza-ari o 3 Shidos en contra) indica el fin del Osaekomi mediante una señal.

El cronometrador de Osaekomi levantará un banderín verde durante el combate siempre que active su cronómetro.

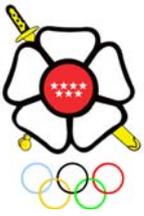
El cronometrador principal (tiempo real de combate) levantará un banderín amarillo siempre que pare su crono al oír la voz y visto la señal de mate o sonomama y bajará el banderín cuando reinicie su crono al oír hajime o yoshi.

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

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

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

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

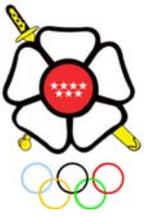


Artículo 8 - Gestos:

El Árbitro

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

- (1) **IPPON:** levantará uno de sus brazos con la palma de la mano hacia adelante, por encima de la cabeza.*
- (2) **WAZA-ARI:** levantará uno de sus brazos con la palma de la mano hacia abajo, lateralmente, a la altura de su hombro.*
- (3) **WAZA-ARI-AWASETE-IPPON:** primero Waza-ari, y luego el gesto de Ippon.*
- (4) **YUKO:** levantará uno de sus brazos, con la palma de la mano hacia abajo, a 45 grados de su cuerpo.*
- (5) **KOKA:** levantará uno de sus brazos doblado con el pulgar hacia el hombro y el codo al lado del cuerpo.*
- (6) **OSAEKOMI:** alargará el brazo hacia abajo señalando a los competidores e inclinándose de cara hacia ellos.*
- (7) **OSAEKOMI-TOKETA:** levantará uno de sus brazos hacia adelante y lo agitará rápidamente de derecha a izquierda dos o tres veces mientras inclina su cuerpo hacia los competidores.*
- (8) **HIKI-WAKE:** levantará una mano en alto y la bajará delante de su cuerpo (con el pulgar hacia arriba) y permanecerá así algunos instantes. (**Gesto desaparecido por aplicación de la “TÉCNICA DE ORO” en combates individuales, pero si será de aplicación (Hikiwake)combate nulo, durante la primera confrontación entre dos equipos).** (Mismo sistema se utilizará en el caso de ligas). Texto final aprobado por la dirección deportiva de la FIJ.*
- (9) **MATE:** levantará una mano a la altura del hombro y con su brazo aproximadamente paralelo al tatami, mostrará la palma de su mano plana (dedos hacia arriba) al cronometrador.*



- (10) **SONOMAMA:** *se inclinará hacia adelante y tocará a ambos competidores con las palmas de sus manos.*
- (11) **YOSHI:** *tocará firmemente a ambos competidores con las palmas de sus manos haciendo presión sobre ellos.*
- (12) **PARA INDICAR LA ANULACION DE UNA OPINION EXPRESADA:** *repetirá con una mano el mismo gesto mientras levanta la otra mano por encima de la cabeza y la agitará de derecha a izquierda dos o tres veces.*
- (13) **HANTEI:** *Al preparar la llamada de Hantei, el árbitro levantará ambas manos hacia adelante a 45 grados con el banderín apropiado en cada mano entonces al anuncio de Hantei levantará el banderín hacia arriba por encima de su cabeza para indicar su opinión.*
- **Sólo se dará Hantei en el supuesto de que no se produjese Técnica o Sanción alguna durante la prórroga.**
- “**TÉCNICA DE ORO**”.(La victoria por Hantei, se anotará en la hoja de Combate como 1 punto).
- (14) **KACHI:**(para indicar el ganador de un combate):*Levantará una mano, palma adentro por encima del hombro hacia el ganador.*
- (15) **PARA DIRIGIRSE AL COMPETIDOR(ES) PARA REAJUSTARSE EL JUDO GI:** *cruzar la mano izquierda sobre la derecha, palmas hacia adentro, a la altura del cinturón.*
- (16) **PARA INDICAR LA LLAMADA AL MÉDICO:** *Se utilizará un gesto único para “invitar al doctor” será (mirando hacia la mesa del doctor) deslizar el brazo diagonalmente hacia el competidor.*
- *****SOBRE ASISTENCIA MEDICA:** *Cuando se llame al doctor para una asistencia médica, los Jueces permanecerán sentados controlando la situación desde sus sillas. Sólo el árbitro central controlará la intervención médica al lado del doctor y del competidor. No obstante, el Árbitro puede llamar a los jueces en el caso de que necesite comentar una decisión.*



(17) **PARA APLICAR UNA PENALIZACION:** Señalar hacia el competidor con el dedo índice extendido y el puño cerrado. Los Actos Prohibidos y Penalizaciones se agrupan en dos Grandes grupos:

- **FALTAS LEVES:** Un grupo de carácter táctico(Táctica de combate). **SHIDO.**

- **FALTAS GRAVES:** Otro grupo que pone en peligro la integridad física del competidor/es o atenta en contra del espíritu del Judo. **HANSOKU MAKE.**

(18) **NO-COMBATIVIDAD:** Rotación, con movimiento hacia adelante, de los antebrazos a la altura del pecho y luego señalar con el dedo índice al competidor.

(19) **FALSO ATAQUE:** Extender ambos brazos hacia adelante, con las manos cerradas y entonces hacer una acción hacia abajo con ambas manos.

(20) **PENALIZACION EN ZONA DE PELIGRO:** Señalar hacia la zona de peligro, mientras levanta la otra mano por encima de su cabeza, hacia adelante, con los dedos abiertos y luego señala al competidor a penalizar.

Artículo 10 - Duración del combate.

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

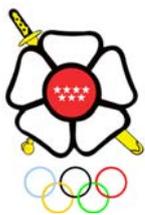
- **Absoluta:** 5 minutos tiempo real de combate.(Masculino y Femenino)

- **Junior:** 4 minutos tiempo real de combate. (Masculino y Femenino)

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

Artículo 11 - Tiempo muerto.

El tiempo transcurrido entre el anuncio de mate y hajime, y entre sonomama y yoshi por el árbitro no contará como parte de la duración del combate.



Artículo 12 - Señal del fin del tiempo.

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

Artículo 13 - Tiempo de OSAEKOMI

- **IPPON:** *Un total de 25 segundos.*
- **WAZA-ARI:** *20 segundos o más pero menos de 25 seg.*
- **YUKO:** *15 segundos o más pero menos de 20 seg.*
- **KOKA:** *10 segundos o más pero menos de 15 seg.*

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

TÉCNICA DE ORO: *De producirse un Osaekomi, el combate se prolongará hasta alcanzar los 25 seg. (Ippon), o hasta que se interrumpa el Osaekomi (Toketa) o bien que se aplique un Shime-Waza o Kansetsu-Waza tanto por Uke como por Tori pero de efecto inmediato.*

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

Artículo 14 - Técnica coincidente con la señal de fin del tiempo.

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

En caso de Osaekomi anunciado simultáneamente con la señal del fin del tiempo, el tiempo asignado para el combate se prolongará hasta que se marque Ippon o bien que el árbitro anuncie Toketa o Mate.

Artículo 27 – Actos prohibidos y Penalizaciones.

Preámbulo: En estos momentos existen 34 Actos prohibidos en el Reglamento que se sancionan reuniéndolos en dos grandes grupos:



- **FALTAS LEVES:** *Un grupo de carácter táctico (táctica de combate). Penalizadas con SHIDO.*

- **FALTAS GRAVES:** *Otro grupo que pone en peligro la integridad física del competidor/res o atenta contra el espíritu del Judo. Penalizadas con HANSOKU MAKE.*

Si el Hansoku Make ha sido directo, el competidor pierde el combate y no continúa en la competición, no teniendo opción a repesca si fuera el caso, debiendo el árbitro comunicarlo a la mesa de oficiales para que lo anoten.

Si el Hansoku Make es por acumulación de Shidos (faltas leves), el competidor pierde el combate pero tiene opción a repesca.

A efectos de marcador, y con el fin de guardar una relación con las técnicas y a la vez sancionar con mayor rigor la repetición de actos prohibidos:

*La repetición de **Shidos**, se convertirán en el marcador con:*

2 Shidos = Yuko 3 Shidos = Waza-ari 4 Shidos = Ippon

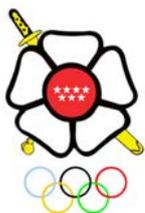
Cuando un competidor repite faltas leves y debe ser penalizado con Shido por cuarta vez, el Arbitro, luego de consultar con los Jueces, sancionará al competidor con “Hansoku-Make”, es decir que el 4º Shido no se anuncia como tal sino que debe anunciarse “Hansoku-Make”. El combate termina según el artículo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

*Pero en el ámbito de sanción directa al competidor, las penalizaciones se basarían solamente con: Faltas Leves – **Shido***

*Faltas Graves – **Hansoku-make***

Artículo 28 -Incomparecencia y abandono.

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



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

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

Artículo 29 – Lesión, enfermedad o accidente.

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

a.-Lesión

I.-Cuando la causa de la lesión es atribuida al competidor lesionado, éste perderá el combate.

II.-Cuando la causa de la lesión es atribuida al competidor no lesionado, el competidor no lesionado perderá el combate.

*III.-Cuando es imposible determinar la causa de la lesión a cualquiera de los dos competidores, **pierde el combate el competidor que no puede continuar.***

b.-Enfermedad

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

c.-Accidente

Si ocurre un accidente debido a una causa externa (fuerza mayor), previa consulta con la Comisión de Arbitraje, el combate puede ser anulado o postergado. En estos casos de “fuerza mayor”, la Dirección Deportiva tomará la última decisión.



Exámenes médicos

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

El competidor, puede solicitar al árbitro la intervención del médico, pero en este caso el combate habrá terminado declarándole perdedor por kiken gachi.

El médico también puede solicitar la intervención a su competidor, pero en este caso el combate habrá terminado perdiendo el competidor por kiken gachi.

APÉNDICE Artículo 29 – Lesión, enfermedad o accidente.

Generalmente solo se permite a un médico por cada competidor sobre el área de competición. Si el médico necesita ayuda el árbitro debe ser informado previamente.

El entrenador nunca será autorizado sobre el área de competición.

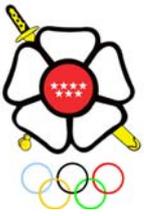
Asistencia médica.-

Cuando el médico (a petición del árbitro) interviene a un competidor la asistencia debe realizarse a la mayor brevedad posible.

Ejemplos:

- ***Caso de uña rota, el médico puede cortar la uña al competidor.***
- ***El médico también puede ayudar en ajustar un impacto en el escroto (testículos).***

Cuando el médico interviene (a petición del competidor), el árbitro dará por terminado el combate anunciando “Soremade”, el médico atenderá al competidor lesionado quien pierde por kiken gachi.



Intervención médica en herida sangrante.-

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

NOTA:

Con la excepción de las situaciones arriba descritas, si el médico aplica cualquier tratamiento, el adversario ganará por kiken gachi.

Artículo 29 –Lesión, enfermedad o accidente (continuación)

Si el médico acreditado del equipo después de examinar al competidor(es) lesionado, avisa al árbitro que el competidor(es) no puede continuar el combate, el árbitro después de consultar con los jueces, terminará el combate e indicará el resultado de **kiken gachi**.

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

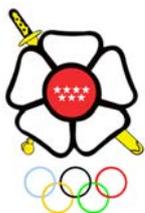
HERIDA SANGRANTE

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

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

La misma herida sangrante, podrá ser atendida por el médico en dos ocasiones. A la tercera vez que se reproduzca la misma herida sangrante, los árbitros (previa deliberación) considerarán parar el combate con el fin de proteger la integridad de los competidores. En este caso el competidor será declarado perdedor por kiken gachi.

En cualquier caso donde no sea posible detener y aislar la sangre, el competidor herido, será declarado perdedor por kiken gachi.



Lesión menor.-

En casos p.ej. de un dedo dislocado, el árbitro parará el combate (mediante Mate o Sonomama) y permitirá al competidor recolocarse el dedo desplazado, acción que deberá ser inmediata y debe poder continuar rápidamente.

Se le permitirá al competidor recolocarse el mismo dedo dislocado en dos ocasiones. De producirse una tercera vez, se considerará que no está en condiciones de seguir compitiendo terminando el combate y declarándole perdedor por kiken gachi.

APÉNDICE Artículo 29 – Lesión, enfermedad o accidente (continuación)

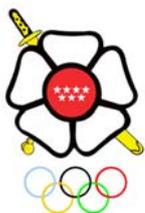
Si durante el combate Uke se lesiona debido a una acción de Tori y Uke no puede continuar, los árbitros deberán analizar el caso y decidir según el Reglamento. Cada caso se decidirá por sus propios hechos ocurridos. (ver apartado: a.-Lesión I,II,III).

En el caso donde Tori mediante una acción intencionada lesione a Uke, la sanción que se le aplicará a Tori será de Hansoku Make directo, al margen de las disposiciones que pueda tomar luego la Dirección Deportiva del Campeonato.

En el caso que un médico, responsable de un competidor durante su combate, se perciba claramente-especialmente en caso de técnicas de estrangulación-que la salud de su competidor corre un serio peligro, puede ir hasta el borde del tatami y llamar a los árbitros para que paren el combate inmediatamente.

Los árbitros tomarán todas las medidas necesarias a fin de atender al médico. Tal intervención significará consecuentemente la pérdida del combate y por lo tanto solo debería adoptarse en casos extremos.

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



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

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

Con anterioridad a cualquier Campeonato de la FIJ, se convocará una reunión para los médicos de los equipos dirigida por el Director de Arbitraje de la FIJ.

REGLAMENTO “Técnica de ORO”

*Cuando termine el tiempo programado para el combate (5 min. en Seniors y 4 min. en Juniors) y el marcador esté a cero o esté igualado en valores (técnicas y / o sanciones) para ambos competidores, el resultado del combate se decidirá por **“LA TÉCNICA DE ORO”**.*

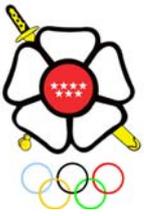
El árbitro ordenará “Soremade”, y se pondrá el marcador a cero de todo como si se empezara de nuevo el combate (la duración de la prolongación será la misma del combate previo.

Todos los valores en el marcador (técnicas y / o sanciones) (si los hay) serán cancelados.

*El árbitro reinicia de nuevo el combate dando la orden de “Hajime”. No hay periodo de descanso entre el final del combate inicial y el comienzo del combate en **“Técnica de Oro”**.*

*El combate se termina en el momento donde uno de los competidores marque una técnica u obtenga la misma por sanción del oponente (ya sea técnica o sanción). En este mismo instante el combate habrá terminado y se le dará vencedor por **“Técnica de Oro”**. En la hoja de combate, se anotará solo el valor de la técnica obtenida mediante la **Técnica de Oro**.*

En Ne-waza, de producirse un Osaekomi, el combate se prolongará hasta alcanzar los 25 seg. (Ippon), o hasta que se interrumpa el osaekomi (toketa) o bien que se aplique un Shime-waza o Kansetsu-waza tanto por uke como por Tori pero de efecto inmediato.



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

*Si durante la “**Técnica de Oro**”, se sanciona con un Hansoku-Make directo, éste tendrá los mismos efectos que en el combate normal.*

*En él supuesto que no se produjese técnica o sanción alguna durante la prórroga, ésta durará igual que un combate y el vencedor será indicado por el Árbitro y los Jueces mediante el “**Hantei**” (levantando el banderín apropiado). En este caso, los Árbitros solo tendrán en cuenta (para el Hantei) las acciones y “Kinsa” producidos durante la prórroga (las técnicas conseguidas en el combate anterior no cuentan para nada). La victoria por Hantei, se anotará en la hoja de combate como **1** punto.*

TÉCNICA DE ORO POR EQUIPOS.-
(texto final que aplica la dirección deportiva de la FIJ).

*Durante la primera confrontación entre dos equipos, será de aplicación el **combate nulo (Hikiwake)**.*

*Si al final del encuentro ambos equipos están empatados a victorias y a puntos, entonces se disputarán todos los combates que hicieron nulo (Hikiwake) en el encuentro anterior, aplicándose en estos combates de desempate la **Técnica de Oro**”. El resultado de estos combates decidirá el equipo vencedor, sin embargo solo se le otorgará (**1**) punto al ganador de cada combate a modo de decisión. (**Mismo sistema se utilizará en el caso de ligas**).*