

FEDERACION INTERNACIONAL DE JUDO  
CONFEDERACION PANAMERICANA DE JUDO  
CONFEDERACION SUDAMERICANA DE JUDO  
CONFEDERACION ARGENTINA DE JUDO  
ESCUELA NACIONAL DE ARBITRAJE CONFEDERACION ARGENTINA DE JUDO



# Comentarios sobre REGLAS DE ARBITRAJE 2017 – 2020



*Actualización FEBRERO 2017*

## BIBLIOGRAFIA:

Fotografía: Folletos Federación Internacional de Judo

Material Base folletos F.I.J.

Comentarios: Mtro. Ovidio Garnero

Director Arbitraje Confederación Panamericana de Judo y

Director Arbitraje Confederación Argentina de Judo

Recopilador: Mtro. Carlos Alberto Loforte

Director Conjunto Escuela Nacional de Arbitraje

Confederación Argentina de Judo.

Director de Arbitraje Federación Cordobesa de Judo

# REGLAS DE COMPETENCIA

Ciclo Olímpico 2017 – 2020

## Resumen de Modificaciones – Bakú 2017

### Período de Prueba:

- Se abrirá un período de prueba de 8 meses hasta el Campeonato Mundial en Budapest, Hungría. Durante este tiempo, las nuevas reglas pueden ser corregidas, si es necesario.

### Duración de los Combates:

- Tanto los combates de Hombres como de mujeres serán de cuatro (4) minutos. Esto se hace para respetar la paridad de género como lo deseaba el COI y la lucha por la unidad del tiempo para el evento olímpico mixto.

### Judogi:

- Para una mejor eficiencia y tener un buen agarre, es necesario que la chaqueta esté bien ajustada con el cinturón, el cual deberá estar atado firmemente. Para reforzar esto, el competidor deberá arreglar su Judogi y cinturón rápidamente entre las voces de Matte y Hajime anunciadas por el árbitro. Si un competidor se suelta el cinturón a propósito para perder tiempo será penalizado con SHIDO.

### Evaluación de las Puntuaciones:

- Ahora sólo habrá Ippon y Waza-ari.
- El valor de Waza-ari incluye los mismos criterios usados para dar Yuko en el pasado.
- Los Waza-ari no se sumaran. Dos Waza-ari ya no son el equivalente de un Ippon.

### Inmovilizaciones (Osaekomi)

- Waza-ari 10 segundos, Ippon 20 segundos

### Tiempo Reglamentario, Ganador:

- En tiempo reglamentario, un combate sólo puede ser ganado por una puntuación técnica (Waza-Ari o Ippon).

- Las penalizaciones no decidirán al ganador de un combate, excepto si es por Hansokumake (directo o acumulativo).

### Tiempo Suplementario – Golden Score:

- En el caso en el que no hay puntuación (s) técnicas, o las puntuaciones sean iguales, el combate continuara en Golden Score.
- Cualquier puntuación y/o penalizaciones ocurridas en el tiempo regular del combate *permanecerán* en el tablero de marcaciones.
- La decisión en el Golden Score para determinar el ganador del combate se hará por *puntuación técnica o Shido*.

### Penalizaciones:

- Ahora hay solo tres Shido, en lugar de los anteriores cuatro.
- El tercer Shido se convierte en Hansoku Make.

## VALORACIÓN DE TÉCNICAS

### Ippon:

- Se debe tener en cuenta solo las técnicas que obtengan una proyección “*cuyo impacto real sea sobre la espalda*”; es decir, que el contacto sea directo sobre la espalda.
- Cuando la caída es rodando “hacia la espalda o sobre la espalda” sin impacto real y directo en un mismo tiempo, no será posible considerarlo como Ippon.
- **NOTA IMPORTANTE: NO SE DEBE ANUNCIAR IPPON CUANDO LA ACCIÓN ES EN DOS TIEMPOS.** (Una interrupción o un impacto primero (generalmente sobre su costado) y después la espalda, no se podrá considerar como Ippon)

### Waza-Ari:

- Esta puntuación se debe dar cuando la proyección de Tori sobre Uke no tiene un impacto real sobre la espalda, es decir cae totalmente de costado o de costado e inmediatamente rueda hacia la espalda (*debe tomarse en cuenta la parte superior del cuerpo de Uke*).
- Cuando la proyección es en dos tiempos.
- La caída sobre ambos codos se considera válida y evaluada como Waza-Ari.

### No es Wazari:

- Toda acción boca abajo no debe ser valorada.
- Cuando Uke cae y su Codo o Brazo no permiten que se apoye el costado no se debe valorar como Waza-Ari.
- La caída en un solo codo no es válida y no puede utilizarse para la evaluación.

## PENALIZACIONES

- El anti judo (judo negativo) será inmediatamente penalizado como un acto contra el espíritu del Judo.
- El árbitro no juzgará la intención, sino el hecho.

### Serán penalizados con Shido:

- Los Kumikata no convencionales, como el agarre cruzado, agarre de un solo lado (*2 manos agarrando del mismo lado*) y el agarre del cinturón, no serán penalizado mientras Tori esté preparando un ataque. (*aproximadamente 10 segundos*).
- Reconociendo la dificultad que existe para preparar una acción de proyección, el tiempo entre el Kumikata y hacer un ataque se extiende a 45 segundos. De no producirse una acción de ataque por uno o ambos competidores se penalizara con Shido.
- Para simplificar el arbitraje y su comprensión de algunas acciones del agarre del judogi que fueron penalizadas en el pasado, **YA NO SERÁN CASTIGADOS, el agarre de pistola y el agarre de bolsillo**. No obstante, si estos agarres son hechos *para bloquear* al oponente se debe penalizar con Shido. Debe haber al menos *la intención de preparar un ataque*, de lo contrario de debe penalizar con Shido.

### Serán penalizados con Hansoku Make:

- Agarrar o bloquear por debajo del cinturón, y/o el pantalón será penalizado LA PRIMERA vez con **Shido** y la SEGUNDA oportunidad con **Hansoku Make**.
- Si Tori hace una técnica y Uke cae tomando la pierna (y en lugar de caer de Ippon, cae de Waza-ari), el árbitro marcará el puntaje de Tori y luego penalizará a Uke con Shido por tomar debajo del cinto. Si ocurre lo mismo una *segunda vez*, directamente se descalifica a Uke, sin otorgarle la puntuación a Tori.

### Caídas puenteando o apoyando la cabeza.

- Toda acción o intención de Uke de caer *“en puente”*, deben considerarse como HANSOKUMAKE. (*antes se consideraba Ippon*)
- Si Uke intenta evitar caer sobre su espalda mediante el uso de *cualquier movimiento que sea peligroso para la cabeza, el cuello o la columna vertebral*, serán penalizados con Hansokumake.
- El competidor que realice este tipo de acción perderá el combate, pero puede continuar en la competición.

### Ataques y Contraataques (Kaeshi-Waza)

- En los casos de ataques y contraataques, *el primer competidor que caiga será considerado perdedor*. Si se puede dar una puntuación, ésta le será asignada.
- Si un competidor realiza una acción de proyección después de caer sobre el tatami (Kaeshi-Waza), *esta acción no será considerada* para efectos de puntuación. No obstante, si no hay Matte por parte del árbitro y los competidores se levantan sin que exista peligro para alguno de los competidores, cualquier acción de proyección es válida.
- En los casos en los cuales ambos competidores caen juntos, no se dará ninguna puntuación.

### Waki Gatame:

- Si Tori sujeta el brazo de Uke con ambas manos y lo lleva al suelo *de forma controlada*, la técnica de palanca será válida, ya que no hay riesgo de lastimar al oponente. Toda acción que no cumpla con esto, será penalizada.

En el caso que Tori no tiene ninguna intención de realizar la técnica a Uke, sino que *solo quiere lastimarlo*, esto se considera una acción en contra del espíritu del judo que debe ser sancionada con Hansoku-Make.

# NORMATIVA VIGENTE PARA PERIODO OLIMPICO 2017/20

## COMENTARIOS SOBRE REGLAS

Seminario realizado en Bakú, Azerbaiyán.

06 al 07 / 01 / 2017 – 373 participantes de 98 países

Las disposiciones emitidas en este seminario tendrán un período de prueba de 8 meses hasta el Campeonato Mundial en Budapest, Hungría. Durante este tiempo, las nuevas reglas pueden ser corregidas, si es necesario.

Este proceso permitirá iniciar el próximo ciclo de calificación olímpica con reglas perfectamente integradas.

Después del Campeonato del Mundo en Budapest, se llevará a cabo una reunión que validará las reglas que se utilizarán para el próximo período de calificación olímpica.

Autoridades que participaron en este evento:

<u>Cargo</u>	<u>Nombre</u>	<u>Cargo</u>	<u>Nombre</u>
President	Vizer Marius	IBSA	Wilhem Angelika
General Secretary	Rouge Jean Luc	IJF Director	Yamashita Yasuhiro
Heat Sport Director	Varta Bladimir	PJC Referee Director	Garnero Ovidio
Heat Sport Referee	Barcos Juan Carlos	JUA Referee Director	Kawgushi Takao
Referee Director	Bernd Achiles	OJU Referee Director	Knoster Carlo
Sport Director	Lascau Daniel	AJU Referee Director	Ngon Ababacar
IJF commentator	Adams Neil	EJU Referee Director	Jatskevich Alexander
IJF Director	Yamashita Yasuhiro		

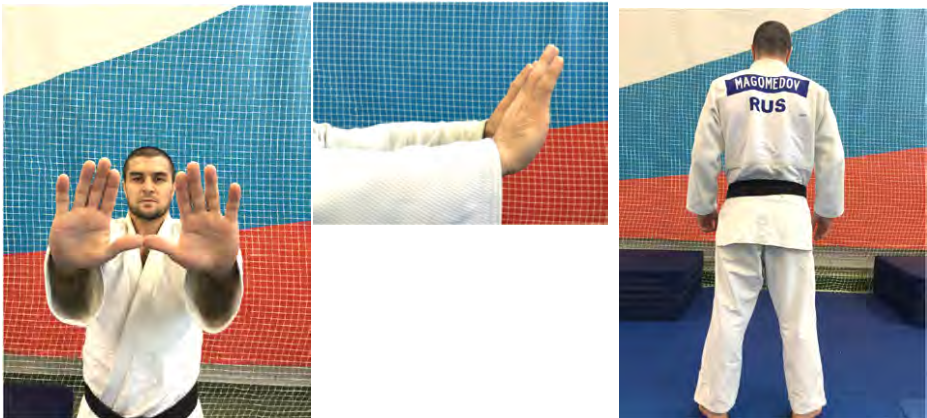
**Tablas Comparativas de definiciones en Londres 2012 y Río 2016.**



## Con respecto a los Árbitros y Jueces.

- Habrá un Jurado de la I.J.F en cada área de competencia que intervendrá en los casos que considere necesario.
- Este Jurado I.J.F, al igual que los Árbitros, deberán ser de diferentes nacionalidades a los competidores en cuestión sobre el tatami. No hay proceso de apelación para los entrenadores, sin embargo podrán acercarse al Jurado de mesa para observar el motivo por el cambio de decisión.
- El Jurado de la I.J.F solo intervendrá en caso de producirse un error que requiera rectificación.
- La intervención del Jurado y cualquier cambio de decisiones a los árbitros, solo se producirá en circunstancias excepcionales. El Jurado I.J.F solo intervendrá cuando lo considere necesario.

### IJF Control de Judogi



Detalle en imágenes de la posición de las manos para la inspección del Judogi



## El saludo

- Al inicio y al final de cada combate el árbitro debe asegurarse de que los competidores efectúen o realicen de forma correcta la ceremonia del saludo (*solo es obligatorio el saludo dentro del área de combate*)
- Los competidores no deben darse la mano *antes* del inicio del combate.
- Cuando los competidores están saliendo del tatami deben llevar Judogi de forma correcta y no sacarse ninguna parte del Judogi o el cinturón antes de salir del recinto de competición.
- Para una mejor eficiencia y tener un buen agarre, es necesario durante el combate que la chaqueta esté bien ajustada con el cinturón, el cual deberá estar atado firmemente. Para reforzar esto, el competidor deberá arreglar su Judogi y cinturón rápidamente entre las voces de Matte y Hajime anunciadas por el árbitro. Si un competidor se suelta el cinturón a propósito para perder tiempo será penalizado con *Shido*.

## Duración de los combates

- **La duración de los combates será:**
- Seniors masculinos y femeninos: 4 minutos.  
*Esto se hace para respetar la paridad de género como lo deseaba el COI y la lucha por la unidad del tiempo para el evento olímpico mixto.*
- La “**Técnica de Oro**” (Golden Score) se disputará sin límite de tiempo.

## Pesaje

- El pesaje oficial de los Seniors y Juniors tendrá lugar el día antes de la competición.
- Controles de peso aleatorios con las mismas reglas que el pesaje oficial pueden tener lugar antes de los primeros combates en la mañana de la competición.
- El peso del atleta no podrá sobrepasar del 5% por encima (sin Judogi) del límite de peso máximo oficial de su categoría.

*P.ej. Un competidor de categoría 100 kg. podrá pesar como máximo 105 kg. sin Judogi.*

- El pesaje de los Cadetes se llevará a cabo en la mañana del mismo día de la competición.
- En competiciones por equipos, el pesaje tendrá lugar el día antes de la competición.
- Para aquellos competidores que NO hayan competido en las competiciones individuales, el peso debe estar dentro del límite de peso de su categoría. Aquellos competidores que han competido en la competición individual se permitirá una tolerancia de 2 kg.

### **Infracción por Dopaje**

- En caso de una descalificación por dopaje el atleta perderá su clasificación y medalla.
- Siempre que sea posible, la FIJ decidirá una nueva clasificación.

### **WRL (World Ranking List) para los Arbitros**

- Hay tres niveles de clasificación de árbitros (aproximadamente 20 por grupo) que se actualizarán periódicamente (6 meses).
- El idioma oficial para el arbitraje es el inglés. Sin embargo francés y español (idiomas oficiales de la FIJ) podrán ser usados en ciertas circunstancias determinadas por la FIJ

### **Cadetes – S'18**

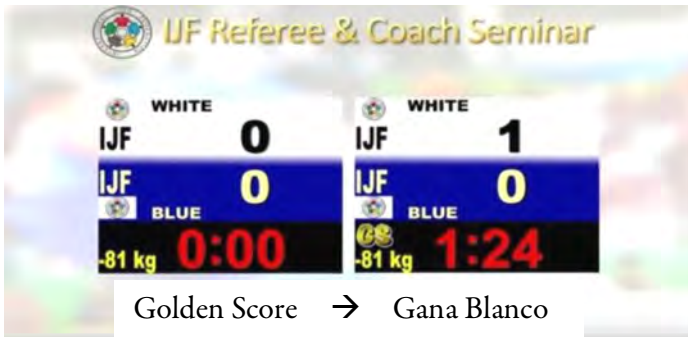
- Kansetsu-waza (palanca) está autorizado en categoría cadetes.
- Si un cadete pierde el conocimiento durante un Shime-Waza (extrangulamiento), no será autorizado a continuar en la competición.
- La Comisión Deportiva está trabajando sobre el sistema de competición de cadetes.
- Se aplicará la doble repesca u otro sistema a fin de tener la posibilidad de realizar más combates para los competidores en esta categoría de edad.

## PUNTUACIÓN TÉCNICA

- En tiempo reglamentario, un combate sólo puede ser ganado por una puntuación técnica (Waza-Ari o Ippon).
- Las penalizaciones no decidirán al ganador de un combate, excepto si es por Hansokumake (directo o acumulativo -tres Shidos-)

## GOLDEN SCORE (PUNTO DE ORO):

- En el caso en el que no hay puntuación (s), o las puntuaciones son iguales, el combate continuara en Golden Score.
- Cualquier puntuación y/o penalizaciones ocurridas en el tiempo regular del combate permanecerán en el tablero de marcaciones.
- La decisión en el Golden Score para determinar el ganador del combate se hará por la diferencia de puntuaciones o Shido.



## EVALUACION DE LAS PUNTUACIONES

- Ahora sólo habrá **Ippon** y **Waza-ari**.
- El valor de Waza-ari incluye los mismos criterios usados para dar Yuko en el pasado.
- Los Waza-ari no se sumaran. Dos Waza-ari ya no son el equivalente de un Ippon.
- Waza-ari 10 segundos, Ippon 20 segundos

### IPPON:

- Se debe tener en cuenta solo las técnicas que obtengan una proyección “*cuyo impacto real sea sobre la espalda*”; es decir, que el contacto sea directo sobre la espalda”.
- Cuando la caída es rodando “hacia la espalda o sobre la espalda” sin impacto real y directo en un mismo tiempo, *no será posible considerarlo como Ippon*.
- **NOTA IMPORTANTE:** *No se debe anunciar Ippon cuando la acción es en dos tiempos*. Una interrupción o un impacto primero (generalmente sobre su costado) y después la espalda, no se podrá considerar como Ippon

### WAZA-ARI:

- Esta puntuación se debe dar cuando la proyección de Tori sobre Uke *no tiene un impacto real sobre la espalda*, es decir cae de costado e inmediatamente rueda hacia la espalda (cae de lado hacia su espalda).
- Cuando la proyección es en dos tiempos.
- Esta valoración (Wazari) se debe dar cuando Uke cae completamente de lado (hace referencia al costado de Uke. Cuando cae sobre el tatami debe tomarse en cuenta la parte superior del cuerpo de Uke, *(ver figuras 1, 2, 3 y 4)* *(Anteriormente se consideraba Yuko)*.



← No hay espacio de separación

Imágenes 1, 2, 3 y 4 son evaluadas como:

**WAZA-ARI**

- Toda acción boca abajo no debe ser valorada. (*ver figuras 5 y 6*)
- Cuando Uke cae y su codo o brazo no permiten que se apoye el costado no se debe valorar como Waza-ari (*Figuras 7 y 8*).



← Hay espacio de separación, f. 7 y 8 no toca el costado

Imágenes 5, 6, 7 y 8

**NO SON WAZA-ARI**

Si Tori hace una técnica y Uke cae tomando la pierna (y en lugar de caer de Ippon, cae de Waza-ari), el árbitro marcará el puntaje de Tori y luego penalizará a Uke por tomar debajo del cinto. Si ocurre lo mismo una segunda vez, directamente se descalifica a Uke, sin otorgarle la puntuación a Tori.

## CAIDA CON LOS CODOS:

A fin de no dar un mal ejemplo para los jóvenes judokas, la caída con ambos codos *se considera válida y evaluada como Waza-Ari*.

La caída *en un solo codo es inválida y no puede utilizarse para la evaluación*. Aunque esta acción es un reflejo natural de defensa, se debe tratar en lo posible que los entrenadores y atletas encuentren otras formas de defensa menos peligrosas para evitar lesiones.



Caída sobre ambos codos:  
**WAZA-ARI**



Caída sobre un codo:  
**ACCION INVALIDA**

## ATAQUES Y CONTRAATAQUES:

- En los casos de ataques y contraataques, *el primer competidor que caiga será considerado perdedor*. Si se puede dar una puntuación, ésta le será asignará.
- En los casos en los cuales ambos competidores caen juntos, *no se dará ninguna puntuación*.
- Si un competidor realiza una acción de proyección *después de caer sobre el tatami* (Kaeshi-Waza), esta acción no será considerada para efectos de puntuación.
- Cualquier acción *realizada después de la caída* será considerada como una acción de Ne-Waza. No obstante, si no hay Matte por parte del árbitro y los competidores se levantan sin que exista peligro para alguno de los competidores, cualquier acción de proyección es válida



## PENALIDADES:

- El anti judo (judo negativo) *será inmediatamente penalizado como un acto contra el espíritu del Judo*. Las posturas negativas serán penalizadas con Shido, porque estas están en contra del espíritu del judo (no buscar un ataque, una actitud defensiva, etc ...)
- *Ahora hay solo tres Shido*, en lugar de los anteriores cuatro.
- *El tercer Shido se convierte en Hansoku Make*.
- Las penalidades no dan puntuación al oponente.
- Los árbitros deben penalizar estrictamente a los competidores que cometan faltas, sin importar las veces que lo hagan en el momento en que ocurren.
- **La Norma:** Los Shido se aplicarán sin necesidad de regresar a los competidores al centro del tatami. Si ocurre una acción que amerite la aplicación de un Shido, el árbitro debe anunciar matte y los competidores se separan a una distancia prudencial y el árbitro aplica la penalidad sin necesidad de llevarlos al centro del tatami.



- **Excepto:** Se dará sanción en el sitio inicial cuando:
  - Shido: cuando los competidores salen del área de combate.
  - Shido: que corresponde a la tercera sanción y se da “Hansokumake”.
  - Shido: cuando se levantan de la posición de Ne-Waza.
  - Si junto a la sanción se solicita a competidores “arreglarse el judogui”





## SERÁN PENALIZADOS CON SHIDO:

- **Shido:** Los árbitros sancionarán estrictamente al *competidor que no tenga intención de agarrar rápido* o al competidor que *no se deje agarrar*.



- **Shido:** Cubrir el borde de la chaqueta del Judogi para evitar el agarre.

- **Shido:** Si uno de los competidores *rompe la Kumikata dos veces seguidas*, a la *tercera vez deberá recibir un Shido*.

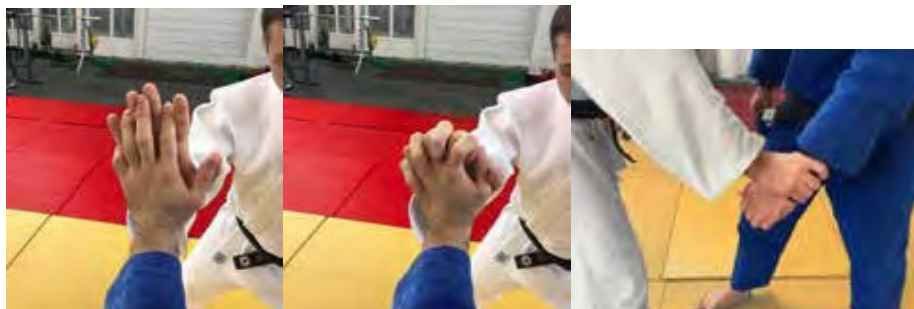


- **Shido:** *ruptura de la Kumikata con ambas manos*. Salvo que se inicie de inmediato una acción de ataque.

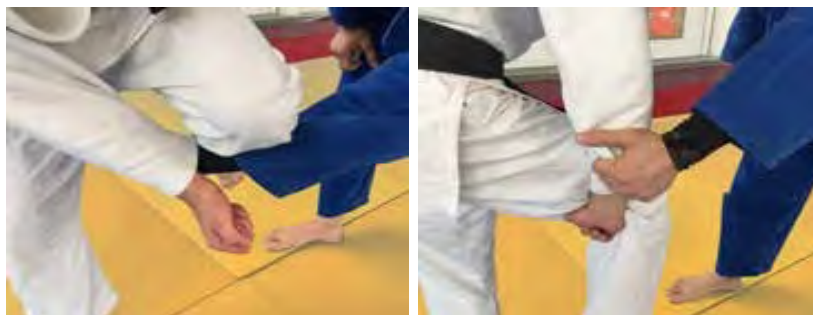
- **No Shido:** Las Kumikatas no convencionales, como el agarre cruzado, agarre de un solo lado (2 manos agarrando del mismo lado) y el agarre del cinturón, no será penalizado mientras Tori *esté preparando un ataque (aproximadamente 10 segundos)*.



- **Shido:** Reconociendo la dificultad que existe para preparar una acción de proyección, el tiempo entre la Kumikata y hacer un ataque se extiende a 45 segundos. De no producirse una acción de ataque por uno o ambos competidores se penalizara con Shido.
- **Shido:** *Agarrar la muñeca o las manos del oponente sólo para evitar el agarre o impedirle el ataque* será penalizado con Shido.



- **Shido:** *Ayuda con las piernas para romper el agarre del oponente.*



- **Shido:** *Si se golpea la mano del oponente.*





- **Shido:** Si el competidor se *saca el Judogi deliberadamente.*



- **Shido:** Forzar al oponente con uno o ambos brazos a tomar una posición agachada sin realizar un ataque inmediato, deberá ser penalizado con **Shido** por ser una actitud de bloqueo.

- **Shido:** “Tener o sacar” un pie fuera del área de combate sin realizar un ataque inmediato o no regresar de inmediato dentro del área de combate se penaliza con **Shido**.



- **Shido:** “Tener o sacar” los dos pies fuera del área de combate, se penaliza con **Shido**.

- **Shido:** Si un competidor intenta *sacar a su oponente* fuera del área mediante la acción de empujar puede ser penalizado con Shido.
- **Shido:** Si un competidor pasa la cabeza por debajo del brazo del otro competidor debe ser penalizado de inmediato. (*Salvo que a continuidad de dicha acción realice un ataque*)
- **No Shido:** Para simplificar el arbitraje y su comprensión de algunas acciones del agarre del judogi, que fueron penalizadas en el pasado, **YA NO SERÁN CASTIGADOS:** *el agarre de pistola y el agarre de bolsillo.* No obstante, si estos agarres son hechos *para bloquear al oponente se debe penalizar con Shido.*  
Debe haber al menos la intención de preparar un ataque, de lo contrario de debe penalizar con Shido.

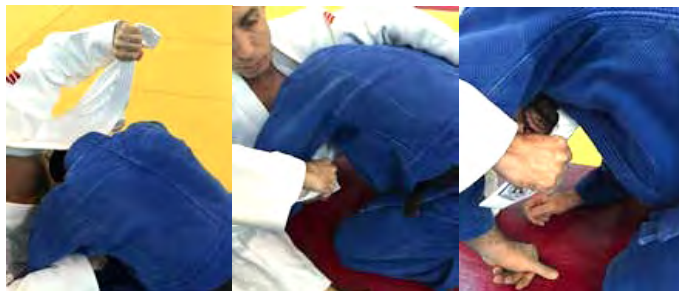


- **Shido:** *Introducir los dedos dentro de la bocamanga* seguirán siendo penalizados. (Shido)
- **Shido: FALSO ATAQUE:** Realizar una acción adrede para *dar la impresión de un ataque* pero que muestra claramente *que no había intención de proyectar al oponente.*

#### **Características del Falso Ataque:**

- Tori no tiene intención de proyectar.
- Tori ataca sin Kumikata o inmediatamente libera la Kumikata.
- Tori hace un solo ataque o de una serie de ataques repetidos sin ruptura del equilibrio de Uke.
- Tori pone una pierna entre las piernas de Uke para bloquear la posibilidad de un ataque.

- **Shido:** No esta permitido aplicar Shime-waza de la siguiente manera:
  - con su propio cinturón
  - con el cinturón del oponente
  - con el bajo de la chaqueta
  - con los dedos de la mano directamente



- **Shido: ABRAZO DEL OSO:**



- Si un competidor *abrazo directamente al otro* sin tener un agarre previo, será penalizado con Shido. Si el competidor abrazado reacciona con una técnica que resulta efectiva, recibe el puntaje correspondiente y quién lo abrazó es penalizado luego. Pero si el que arroja es quien hizo el abrazo de oso, no recibirá punto y será penalizado.

**Abrazo del Oso: Se penaliza solo el agarre directo.**

**Se permite si:**

- Se permite si el abrazo se hace en 2 tiempos.
- Se permite si es en contraataque.

- Se permite si *Tori tiene al menos un agarre* y luego *hace la acción de abrazo de oso*. Si solo es Uke quien tiene fijado agarre sobre el Judogi, Tori no puede abrazarle directamente para proyectar (será Shido).
- **Shido. ENREDAR LA PIERNA.** Posición enredando la pierna. El acto de *enredar la pierna* sin hacer un *ataque inmediato* debe ser penalizado con Shido.



### AGARRE DE PIERNA: SHIDO – HANSOKU-MAKE:

*Agarrar o bloquear con una o dos manos, o uno o dos brazos, por debajo del cinturón* en tachi-waza deben ser penalizados por Shido la primera vez que ocurra, si se reitera se dá Hansoku-Make.





- En un ataque, *solo es posible tocar la pierna* de Uke si Tori tiene un agarre de manga o solapa con ambas manos.



(1) NO VALIDO

(1) Tori sujeta solo con un brazo, el izquierdo está suelto.

**ES SANCION.**



(2) VALIDO



VALIDO (3)

(2, 3 y 4)  
**ES VALIDO.**

Tori tiene kumitaka con ambas manos.

**Si Tori tiene el brazo suelto es sanción**



(4) VALIDO

## NO “SANCION” agarre de pierna , acciones válidas.

- Solo es posible agarrar la pierna cuando los dos oponentes están en una **posición clara de Ne Waza** y la acción de Tachi-Waza se ha detenido.
- Si la acción se comienza en Tachi Waza y *tiene continuidad*, se sancionará el agarre de piernas, pero si hay *un corte en el paso de Tachi a Ne Waza*, ese corte nos permite el agarre de pierna para continuar el trabajo en Ne Waza.



- Cuando se da **Hansokumake** por agarre de pierna deben estar de acuerdo los tres árbitros y la comisión. El árbitro no juzgará la intención, sino el hecho.

## HANSOKU-MAKE

- **Hansoku-make:** Aplicar *Kawazu-Gake* para proyectar al adversario *enrollando una pierna alrededor de la pierna del oponente*, y lanzándolo en *sentido contrario* a la dirección natural del movimiento





- **Hansoku-make:** Aplicar *Kansetsu-waza* en cualquier *otra parte del cuerpo diferente de la articulación del codo*.

## WAKI GATAME:

- *Si Tori sujeta el brazo de Uke con ambas manos y lo lleva al suelo de forma controlada, la técnica de palanca será válida, ya que no hay riesgo de lastimar al oponente.*

Toda acción que no cumpla con esto, será penalizada.

Si Tori *no tiene ninguna intención de realizar la técnica, sino que solo quiere lastimarlo*, esto se considera una acción en contra del espíritu del judo que debe ser sancionada con **Hansoku-Make**.

Ante cualquier duda, se sugiere a los árbitros consultar con la comisión, la decisión final, ya que con esta descalificación el competidor perdería el derecho al repechaje. Si no hay un consenso mayoritario sobre la acción entre los árbitros y la comisión, no habrá penalización y se dará hajime.



## CAIDAS PUENTEANDO O APOYANDO LA CABEZA

### Caída en Puente:

- Toda acción o intención de Uke de caer *“en puente”*, deben considerarse como **HANSOKUMAKE**.
- El comité examinó las reglas con respecto a la seguridad, y para asegurar que el judo tenga la menor cantidad de traumatismos posible.



Puente sobre  
ambas piernas



Puente sobre  
una pierna

*Ver la posición del mentón, debe estar separado del cuello así es “puente”, la caída puede ser sobre una o dos piernas.*

- Si impacta *primero con el hombro o espalda* y luego con la cabeza, no debe ser considerado puente.

### Apoyo de la Cabeza para evitar la caída.

- Si Uke intenta evitar la caída sobre su espalda mediante el uso de cualquier movimiento que *sea peligroso para la cabeza, el cuello o la columna vertebral*, serán penalizados con **Hansokumake**.
- El competidor que realice este tipo de acción perderá el combate, pero puede continuar en la competición.



## AGARRE KATA SANKAKU



*El agarre de Kata Sankaku es permitido solo en acciones de Ne-Waza.*

En el momento en que el competidor que está tomando en Kata Sankaku *intente levantarse*, debe darse “mate”.



El agarre de Kata Sankaku directo en Tachi-Waza puede ser penalizado con Shido.



El agarre de Kata Sankaku con la *clara intención de proyectar* es Hansoku-Make



Está prohibido bloquear con la pierna en el agarre Kata Sankaku en Ne-waza por la seguridad de la columna vertebral. Matte inmediato.

## OSAEKOMI (art. 26)

- El competidor que aplica Osaekomi debe tener su cuerpo en posición Kesa, Shiho o Ura, ej. similar a las técnicas kesa-gatame, kami-shiho-gatame o ura-gatame.



• *La posición de Ura es ahora válida.*



### Tiempo de Osaekomi:

- Wazari: 10 segundos
- Ippon: 20 segundos.

- Osaekomi también *seguirá fuera del área de combate*, siempre y cuando se hubiese iniciado *dentro del área de combate*.



- Si el Uke logra romper el Osaekomi y tomar el control, en una sucesión continúa, será también válido.
- **LIMITE DE DESPLAZAMIENTO.** Si los competidores se desplazan en el Osaekomi, el punto límite para tal desplazamiento será *cuando alguno de ellos toque la otra área*, se deberá dar Ippon en esta situación aunque el tiempo no se haya cumplido.



- **NO SERA OSAEKOMI** cuando el Uke enrrolle su pierna sobre la cabeza del Tori.

# ACCION EN EL BORDE, KANSETSU 6 SHIME WAZA.

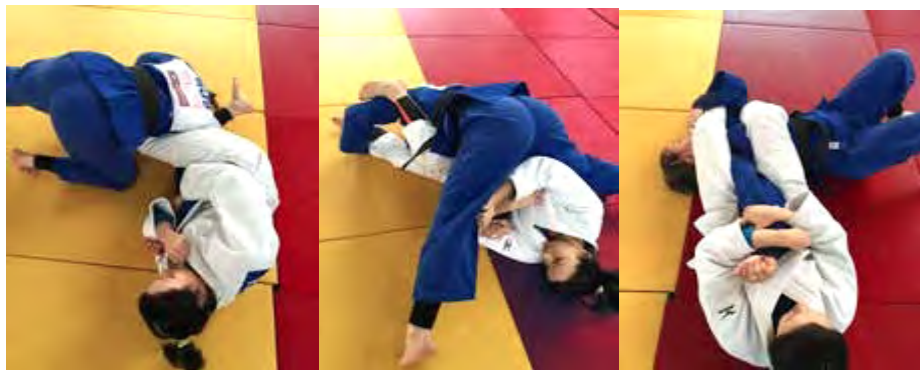
## Situaciones permitidas

### Acción de Proyección:

- Cuando una acción se inicia dentro del área y los judocas salen de la misma, la recomendación para los árbitros es que *no se apresuren a dar matte*.
- En caso de existir un posible punto, ante una duda, el árbitro debe tomarse el tiempo para consultar con los árbitros que están fuera del tatami si la acción se inició adentro o afuera y en función de eso otorgar o no el punto.
- *Si la Acción comenzó adentro y la proyección se produce afuera, el punto será válido.*
- Si toda la técnica, incluido el desequilibrio, *comienza afuera*, ésta no será válida.
- Los judocas deben saber que si luchan en el borde del área, se están arriesgando a un Shido. Estando al límite, Uke tiene la opción de atacar o de salir de esa posición. Si se queda y sale con ambos pies, será penalizado.
- Si una acción de proyección es finalizada fuera del área y uno de los competidores aplica de manera *inmediata una técnica de Osaekomi, Kansetsu o Shime-Waza, esta acción será válida.*



- Los *Kansetsu-waza* y *Shime-waza* iniciados dentro del área de combate y siendo demostrada su efectividad sobre su oponente, pueden continuar aunque los competidores salgan fuera del área de combate.



## CUANDO ES NE WAZA?



Cuando ambos competidores tienen ambas rodillas en el piso.



Cuando un competidor tiene ambas rodillas y manos en el piso.



Uke acostado boca abajo



Blanco está de pie y controlando el agarre, entonces consideramos que la acción está en tachi-waza. Blanco puede hacer un ataque inmediato y marcar. Azul no podrá agarrar piernas para defenderse porque podrá ser sancionado. Sin embargo, si blanco *no ataca de manera inmediata*, entonces el arbitro podrá dar Matte.