



# ADAPTACIÓN DEL REGLAMENTO DE JUDO INTERNATIONAL JUDO FEDERATION (2003)

\* INCLUYE MODIFICACIONES ENERO 2009 Y ENERO 2010

POR PABLO ZARCO PLEGUEZUELOS. UNIVERSIDAD DE ALICANTE

- ***Judoguis azul y blanco***

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

## • Duración del combate

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

**Senior** Masculino y Femenino: 5 minutos tiempo real de combate

**Junior** Masculino y Femenino: 4 minutos tiempo real de combate

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

## • Tiempo de Osaekomi

*Ippon* : un total de 25 segundos

*Waza-ari* : 20 segundos o más pero menos de 25 segundos

*Yuko* : 15 segundos o más pero menos de 20 segundos

Un *osaekomi* de menos de 15 segundos se contará igual como un ataque.

# VENCEDOR

- 1. VICTORIA ANTES DE ACABAR EL TIEMPO DE COMBATE: IPPON.
  - PROYECCIÓN.
    - 1 IPPON Ó 2 WAZA-ARI.
  - INMOVILIZACIÓN SIN SALIDA EN 25 SEGUNDOS.
  - KANSETSU - WAZA.
  - SHIME – WAZA.
  - SANCIÓN: DIRECTA: HANSOKU MAKE  
ACUMULATIVA: 4 SHIDOS
- 2.VICTORIA AL ACABAR EL TIEMPO DE COMBATE:
  - PROYECCIÓN:
    - WAZA-ARI, YUKO.
  - SANCIÓN: 2 Ó 3 SHIDOS.
  - INMOVILIZACIÓN CON SALIDA DE UKE ENTRE 15 Y 25 SEGUNDOS.
- 3. EN CASO DE FIN DE TIEMPO CON EMPATE:
  - TÉCNICA DE ORO.

Cuando no se haya registrado tanteo alguno o que figure exactamente el mismo tanteo para cada uno de los títulos (*waza-ari*, *yuko*), el combate se decidirá mediante la “Técnica de Oro”.

### **Combate de “Técnica de Oro”**

El combate de la “Técnica de Oro” tendrá una duración máxima de tres minutos.

Cuando el tiempo asignado al combate finalice el Arbitro anuncia “*Sore-made*” para terminar temporalmente el combate y los competidores vuelven a sus posiciones de inicio de combate.

Entonces el Arbitro anunciará “*Hajime*” reiniciando de nuevo el combate de forma normal. No hay periodo de descanso entre el final del combate inicial y el comienzo del combate en “**Técnica de Oro**”.

El combate termina en el momento en que se marque una técnica o se obtenga la misma por sanción del oponente. El combate finaliza al instante de producirse un valor.

# LAS SANCIONES

**Shido.**

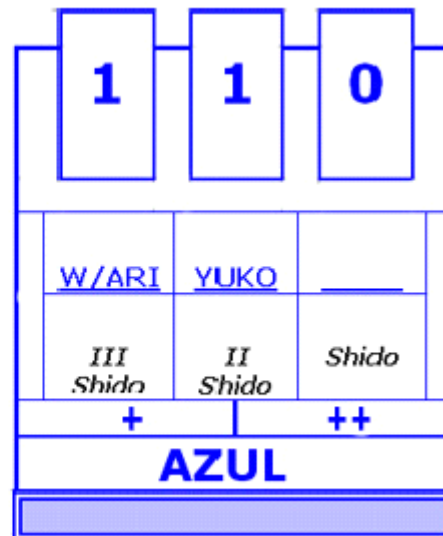
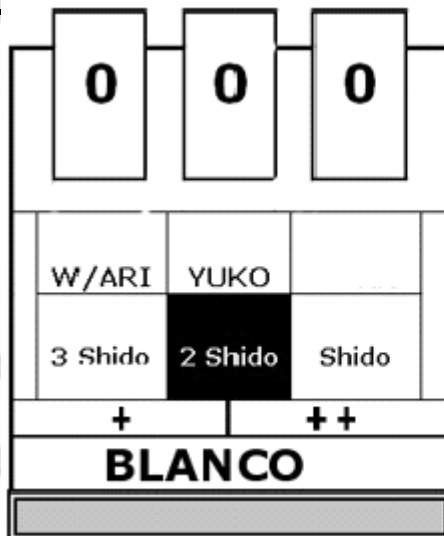
**Hansoku make.**

## FALTAS LEVES:

Grupo de faltas técnicas (táctica de combate).

## FALTAS GRAVES:

Grupo que pone en peligro la integridad física del competidor/es o atenta contra el espíritu del Judo.



## EQUIVALENCIA DE AMONESTACIONES

- **1 Shido** = Aviso de amonestación.
- **1 Hansoku make** = a Ippon para el oponente
- En el marcador, la repetición de *Shido* será acumulativa y convertida al valor técnico para el oponente:
  - La repetición de **Shido**, se convertirá en el marcador con:
    - **2 Shidos** = a Yuko para el oponente
    - **3 Shidos** = a Waza-ari para el oponente
    - **4 Shidos** = Hansoku make = Ippon para el oponente



# LAS PUNTUACIONES

- **Ippon**
- El Arbitro anunciará *Ippon* cuando en su opinión una técnica aplicada corresponde a los criterios siguientes:
  - **(a)** Cuando un competidor proyecta con control al otro competidor ampliamente sobre su espalda con considerable fuerza y velocidad.
  - **(b)** Cuando un competidor inmoviliza con *osaekomi-waza* al otro competidor, que no consigue liberarse durante 25 segundos después del anuncio de *osaekomi*.
  - **(c)** Cuando un competidor abandona golpeando dos o más veces con su mano o pie o dice *Maitta*, generalmente como resultado de una técnica de presa, *Shime-waza* o *Kansetsu-waza*.
  - **(d)** Cuando un competidor está incapacitado por el efecto de un *Shime-waza* o *Kansetsu-waza*.
- **Equivalencia:** Si un competidor es penalizado con *Hansoku-make* el otro competidor será declarado el vencedor

# LAS PUNTUACIONES

- **Waza-ari.**
- El Arbitro anunciará *waza-ari* cuando en su opinión la técnica aplicada corresponde a los criterios siguientes:
- **(a)** Cuando un competidor proyecta con control al otro competidor, pero la técnica carece parcialmente de uno de los cuatro elementos necesarios para *Ippon*.
- **(b)** Cuando un competidor inmoviliza con *osaekomi-waza* al otro competidor que no consigue liberarse durante 20 segundos o más, pero menos de 25 segundos
- **Equivalencia:** Si un competidor ha sido penalizado con tres (3) Shidos, el otro competidor recibirá *waza-ari* inmediatamente.

# LAS PUNTUACIONES

- **Yuko**
- El Arbitro anunciará *Yuko* cuando en su opinión la técnica aplicada corresponde a los criterios siguientes:
- **(a)** Cuando un competidor proyecta con control al otro competidor, pero la técnica carece parcialmente en dos de los otros tres elementos necesarios para *Ippon*:
  - **Ejemplos:**
    - (1) Carece parcialmente en el elemento de “ampliamente sobre la espalda” y también carece parcialmente en uno de los otros dos elementos de “velocidad” o “fuerza”.
    - (2) Ampliamente sobre la espalda pero carece parcialmente en ambos de los otros dos elementos de “velocidad” y “fuerza”.
- **(b)** Cuando un competidor inmoviliza con *osaekomi-waza* al otro competidor que no consigue liberarse durante 15 segundos o más pero menos de 20 segundos.
- **Equivalencia:** Si un competidor ha sido penalizado con dos (2) *Shidos* el otro competidor recibirá *Yuko* inmediatamente.

# LAS INMOVILIZACIONES

- **Osaekomi-waza**
- El Arbitro anunciará *osaekomi* cuando en su opinión la técnica aplicada corresponde con los criterios siguientes:
- **(a)** El competidor que está inmovilizado debe de estar controlado por su oponente y debe tener su espalda, ambos hombros o un hombro en contacto con el tapiz.
- **(b)** El control puede hacerse desde el lado, desde atrás o desde encima.
- **(c)** El competidor que aplica la inmovilización no puede tener su pierna(s) o cuerpo controlado por las piernas de su oponente.
- **(d)** Al menos un competidor tendrá cualquier parte de su cuerpo tocando el área de combate al anuncio de *osaekomi*.
- **(e)** El competidor que aplica la inmovilización debe tener su cuerpo bien en posición de *kesa* o de *shiho*, p.ej. similar a las técnicas de *kesa-gatame* o *kami-shiho-gatame*.

# JUDO COMPETICIÓN

## Árbitros y jueces

Generalmente, el combate será dirigido por un Arbitro y dos Jueces, bajo la supervisión de la Comisión de Arbitraje.

El Arbitro y los Jueces serán asistidos por anotadores y cronometradores.



IPPON



WAZA-ARI



YUKO



OSAEKOMI



OSAEKOMI-  
TOKETA



SHIDO



MATTE



KACHI

- Señales de los árbitros

- **El Arbitro**

- El Arbitro hará los gestos abajo indicados cuando tome las acciones siguientes:
  - 1) **Ippon**: levantará un brazo en alto con la palma de la mano hacia adelante, por encima de la cabeza.
  - 2) **Waza-ari**: levantará uno de sus brazos con la palma de la mano hacia abajo, lateralmente, a la altura de su hombro.
  - 3) **Waza-ari-awasete-ippou**: Primero *waza-ari*, y luego el gesto de *Ippou*.
  - 4) **Yuko**: levantará uno de sus brazos, con la palma de la mano hacia abajo, a 45 grados de su cuerpo.
  - 5) **Osaekomi**: Alargará el brazo hacia abajo señalando a los competidores e inclinándose de cara hacia ellos.
  - 6) **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