

# FEDERACIÓN MADRILEÑA DE JUDO Y D.A.



# Reglamento

## Oficiales de Organización Deportiva.

(ÁRTICULOS BASADOS EN EL REGLAMENTO “IJF REFEREE RULES”).

## **ARTÍCULO 1 - Área de competición.**

Mediante las siguientes imágenes se muestra un ejemplo de área de competición IJF, indicando sobre las mismas las medidas reglamentarias IJF, el lugar donde se ubican los Marcadores (electrónico como manual), los Competidores, el Árbitro, etc.



JOSEKI

Marcador Electrónico

Zona de Seguridad

Sistema CARE

Competidor Blanco

Árbitro

Competidor Azul

Área de Combate

Marcador Electrónico

Liberty Seguros

DANRHO

IPP

TOLTEC

MEBACOM

Marcador Manual



Situacion Marcador Manual

JOSSEKI

Wooler  
Lichtstein

METRO ME



## **ARTÍCULO 2 - Equipamiento.**

### **a) Marcadores.**

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

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

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

b)

**Cronómetros.**

Deberá haber los siguientes cronómetros:

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

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

**c) Señal de tiempo.**

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

**d) *Judogi* Blanco y Azul.**

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

## **APÉNDICE Artículo 2 - Equipamiento.**

### **Posición de los Oficiales de Marcadores, Oficiales de Hojas de Combate y Oficiales Cronometradores (O.O.D.)**

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

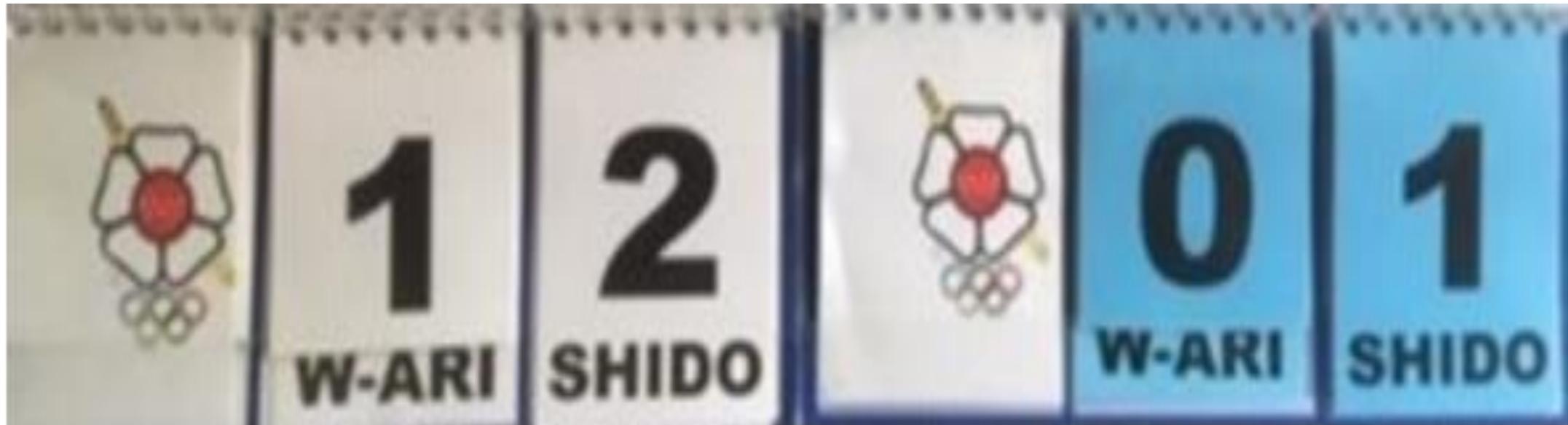
### **Cronómetros y Marcadores.**

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

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

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

EJEMPLO: Blanco ha marcado Waza-ari y también ha sido penalizado con un (2) Shido. Azul ha sido penalizado con un (1) Shido



Azul había marcado un (1) Waza-ari, Blanco ha marcado un Ippon y también fue penalizado con dos (2) Shidos



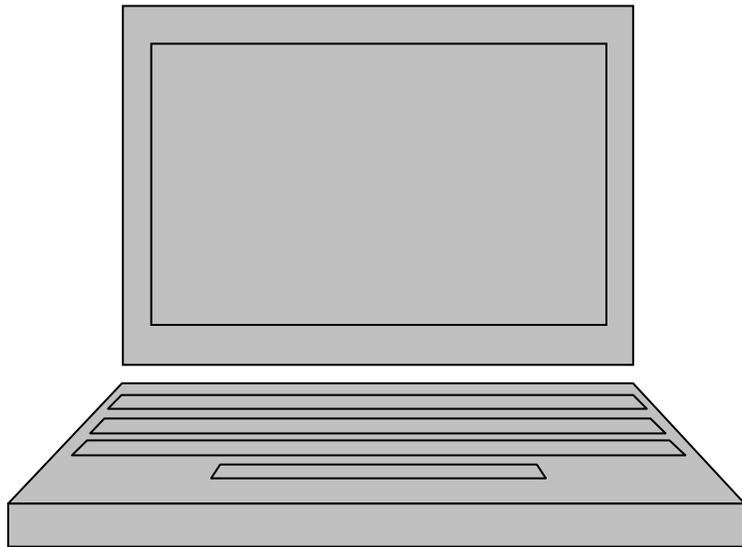
## **ARTÍCULO 5 – Árbitros y Oficiales.**

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

Los Árbitros serán asistidos por los Oficiales marcadores, cronometradores y anotadores de Hoja de Combate. (O.O.D.)

Los miembros de la Comisión de Arbitraje podrán intervenir eventualmente, estarán sentados cerca con su propio sistema CARE conectados por medio de auriculares con el Árbitro y los Jueces. Su procedimiento de actuación queda reflejado en el artículo 19.

# COMUNICACIÒN ÀRBITROS – SISTEMA CARE



## **APÉNDICE Artículo 5 - Árbitros y Oficiales.**

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

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

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

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

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

**Al terminar el tiempo de *Osaekomi* (20 segundos), indicará el final de este mediante una señal sonora**

## **Arbitraje manual.**

Al terminar el tiempo permitido de combate, los Cronometradores deberán avisar al Árbitro mediante una clara señal sonora.

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

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

Cuando se utilicen sistemas electrónicos el procedimiento será idéntico al descrito anteriormente. Sin embargo, deberán usarse cronómetros manuales. Simultáneamente con el equipo electrónico para asegurar su exactitud y deberá haber marcadores manuales de reserva.

## **ARTÍCULO 6 - Posición y Función del Árbitro.**

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

### **APÉNDICE Artículo 6 - Posición y Función del Árbitro.**

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

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

## **ARTÍCULO 7- Posición y Función de los Jueces.**

En caso de que un Juez se percate de la existencia de un error en el marcador deberá comunicarlo al Árbitro. **Solo este puede mandar a los O.O.D. hacer cambios en el marcador.**

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

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

## **ARTÍCULO 8 - Gestos.**

### **El Árbitro.**

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

***Ippon:*** levantará un brazo en alto con la palma de la mano hacia adelante, por encima de la cabeza.

***Waza-ari:*** levantará uno de sus brazos con la palma de la mano hacia abajo, lateralmente, a la altura de su hombro.

***Waza-ari –awasete-ippou:*** levantará uno de sus brazos con la palma de la mano hacia abajo, lateralmente, a la altura de su hombro y a continuación levantará el brazo en alto con la palma de la mano hacia adelante, por encima de la cabeza.

***Osaekomi:*** alargará el brazo hacia abajo señalando a los competidores e inclinándose de cara hacia ellos.

***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.

**Hikiwake:** levantará una mano en alto y la bajará delante de su cuerpo (con el pulgar hacia arriba) y permanecerá así algunos instantes.

**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.

**Sono-mama:** Se inclinará hacia adelante y tocará a ambos competidores con las palmas de sus manos.

**Yoshi:** deberá tocar con firmeza a ambos competidores con las palmas de las manos y presionar sobre ellos.

**Para indicar la cancelación de una opinión expresada:** repetirá con una mano el mismo gesto mientras levanta la otra mano por encima de la cabeza y la agitará de derecha a izquierda dos o tres veces.

**Para indicar el vencedor de un combate:** levantará una mano, palma adentro, por encima del hombro hacia el ganador.

**Para dirigirse al competidor(es) para reajustarse el *Judogi*:** cruzará la mano izquierda sobre la derecha, palmas hacia adentro, a la altura del cinturón.

**Para llamar al médico:** señalará con la mano abierta, palma hacia arriba, hacia la mesa del médico deslizando el brazo y señalando al competidor lesionado.

**Para aplicar una penalización (*Shido, Hansoku-make*):** señalará hacia el competidor con el dedo índice extendido y el puño cerrado.

**No-combatividad:** realizará un gesto de rotación, con movimiento hacia adelante de los antebrazos a la altura del pecho y luego señalará con el dedo índice al competidor.

**Falso ataque:** extenderá ambos brazos hacia adelante, con las manos cerradas y entonces hará una acción hacia abajo con ambas manos.

## APÉNDICE Artículo 8 - Gestos.

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

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

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

El gesto de *Hikiwake* se aplicará solamente en ligas. (Autonómicas y Nacionales)  
reglamento particular de estas.

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

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

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

**SALUDO AL ENTRAR O  
SALIR DEL TATAMI**





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



**IPPON**



**WAZA-ARI**



**WAZA-ARI-AWESETE-IPPON**



**OSAEKOMI**



**TOKETA**



**EN PIE**



**MATE**





**ARREGLARSE EL JUDO GI**



**SONO-MAMA/YOSHI**



**ANULAR UNA OPINIÓN EXPRESADA**



**HA JIME – SORE MADE**



**KACHI**



**PENALIZACIÒN**



**PENALIZACIÒN  
POR AGARRE A  
UNA PIERNA**



**FALTA POR DESAJUSTAR JUDO GI**



**NO COMBATIVIDAD**



**FALSO ATAQUE**



**LLAMADA AL DOCTOR**



**PENALIZACIÒN POR  
ACTITUD DE BLOQUEO**



**PENALIZACIÒN POR  
AGARRE CRUZADO**



**PENALIZACIÓN POR  
REHUSAR KUMI KATA**



**SANCIÓN POR SALIRSE FUERA**



**LEVANTARSE**



**SANCIÓN POR METER DEDOS  
DENTRO DE LA MANGA**



**SANCIÓN POR AGARRE EN  
PISTOLA**

## **ARTÍCULO 10 - Duración del Combate.**

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

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

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

### CATEGORIAS    TIEMPOS COMBATE

Sénior Masculino / Equipos:            4 minutos tiempo real de combate

Sénior Femenino / Equipos:            4 minutos tiempo real de combate

Junior SUB-21 Masculino y  
Femenino / Equipos:            4 minutos tiempo real de combate

Cadete SUB-18 Masculino y  
Femenino / Equipos:            4 minutos tiempo real de combate

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

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

## **ARTÍCULO 11 - Tiempo Muerto.**

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

## **ARTÍCULO 12 - Señal de Fin de Tiempo.**

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

### **APÉNDICE Artículo 12 - Señal de Fin de Tiempo.**

Cuando se usen varias áreas de competición a la vez, se requerirá el uso de diferentes señales sonoras.

La señal del fin del tiempo deberá tener el volumen suficiente para ser oída por encima del ruido de los espectadores.

## ARTÍCULO 13 – Tiempo Osaekomi

- a) *Ippon*: **20** segundos.
- b) *Waza-ari*: **10** segundos mínimo, máximo **19** segundos
- c) *Nada*: menos de **10** segundos.

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

- 1.- Cualquier resultado inmediato de una técnica comenzada simultáneamente con la señal de fin de tiempo será considerada válida.
- 2.- Aunque una técnica de proyección sea aplicada simultáneamente con la campana, si el Árbitro decide que no será efectiva inmediatamente, debe anunciar *Sore-made*, sin tener valor alguno de puntuación.
- 3.- Cualquier técnica aplicada después de sonar la campana que indique que se ha cumplido el tiempo total de combate no será válida, aun cuando el Árbitro no haya anunciado *Sore-made*
- 4.- *Osaekomi* simultáneo con la señal de fin de tiempo.

Cuando se anuncie *Osaekomi* simultáneamente con la campana o dispositivo sonoro similar que indique el fin de tiempo designado para el combate, o cuando el tiempo restante sea insuficiente para completar *Osaekomi*, el tiempo asignado para el combate se extenderá hasta que *Ippon* (o su equivalente) sea anunciado o el Árbitro anuncia *Toketa* o *Mate*. Durante ese tiempo el competidor que reciba *Osaekomi* (*Uke*), podrá contraatacar ejecutando *Shime-waza* o *Kansetsu-waza*. En caso de conseguir el abandono o la incapacidad del competidor realizando *Osaekomi* (*Tori*) aquel que esté bajo *Osaekomi* (*Uke*) ganará el combate por *Ippon*.

## **ARTÍCULO 15 - Comienzo del Combate.**

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

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

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

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

## **ARTÍCULO 17 - Aplicación de *Mate*.**

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

Los competidores deben volver rápidamente a sus posiciones iniciales después de *Mate*

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

## **ARTÍCULO 18 – Sono-mama.**

**1.- En caso de que el Árbitro desee parar temporalmente el combate sin cambiar las posiciones, deberá anunciar Sono-mama,** realizando el gesto regulado en el Artículo 8. Del reglamento IJF al tiempo que se asegura que no se realicen cambio en la posición o agarre de los competidores.

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

**3.- Situaciones:**

**a.- Para imponer una penalización.**

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

**b.- Asistencia médica.**

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

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

**4.- Para reanudar el combate, el Árbitro anunciará Yoshi** realizando el gesto regulado por el Artículo 8 del **reglamento IJF.**

## **ARTÍCULO 19 - Fin del Combate.**

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

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

### **2.- Situaciones de *Sore-made*.**

- a.- Cuando un competidor marca *Ippon*.
- b.- En caso de *Kiken-gachi* (*abandono durante el combate del adversario*).
- c.- En caso de *Hansoku-make*.
- d.- Cuando un competidor no puede continuar debido a una lesión.
- e.- Cuando el tiempo asignado al combate concluya.

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

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

**b.-** Cuando no ha habido tanteo de *Ippon* o equivalente, el ganador será declarado sobre las bases de número de waza-ri.

**c.-** Cuando no se haya registrado tanteo alguno, o figure exactamente el mismo tanteo en cada marcador, el combate se decidirá mediante el combate de “Técnica de Oro” tanto en competiciones individuales como por equipos.

#### 4.- Combate de “Técnica de Oro”.

En caso de empate, el combate continuará con Técnica de Oro, aunque existiesen penalizaciones.



Todas las valoraciones y/o penalizaciones del combate se mantendrán en el marcador

El vencedor de la Técnica de Oro será el primero que consiga un ventaja, ya sea por valoración técnica o por 3 penalizaciones del oponente. Ejemplos a continuación:



## **ARTÍCULO 25 - Actos prohibidos y Penalizaciones.**

Los Actos Prohibidos se dividen en faltas „Leves“ (*Shido*) y faltas „Graves“ (*Hansoku-make*).

**FALTAS LEVES:** Se sancionarán con *Shido*.

**FALTAS GRAVES:** Se sancionarán con *Hansoku-make* directo.

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

Durante el combate puede haber dos *Shidos*, y el tercero será *Hansoku-make*

**El *Shido* no otorga puntos al otro competidor, solo los valores técnicos otorgan puntos en el marcador.**

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

Existen varias posibilidades para la descalificación (*Hansoku-make*).

**Cuando un competidor reciba un *Hansoku-make* se le permitirá o no continuar con la competición en base a lo siguiente:**

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

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

En caso de *Hansoku-make* directo por actos realizados en contra del espíritu del *Judo*, no se permitirá al *Judoka* continuar con la competición.

Adicionalmente en estos casos, se le podrá imponer una sanción disciplinaria por los oficiales de la FIJ.

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

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

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

Siempre que un Árbitro aplique una penalización, deberá indicar con un gesto el motivo de la penalización.

Una penalización puede aplicarse después del anuncio de *Sore-made* por cualquier acto prohibido cometido durante el tiempo asignado para el combate o, en algunas situaciones excepcionales, por actos serios cometidos después de la señal de fin de combate, siempre y cuando no se haya comunicado la decisión.

## **SHIDO (Grupo de faltas leves)**

- Se otorgará *Shido* a cualquier competidor que cometa una falta leve.

## **HANSOKU-MAKE (Grupo de Faltas Graves)**

- Hansoku-make se aplica a cualquier competidor que cometa una falta grave o que, habiendo sido penalizado con dos Shidos, comete otra falta leve.

.

## **ARTÍCULO 26- Incomparecencia y abandono.**

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

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

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

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

El deportista que pierde un combate por incomparecencia puede participar en la repesca si la organización lo considera oportuno

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

**APENDICE - ARTÍCULO 26- Incomparecencia y abandono.**

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

## **ARTÍCULO 27 - Lesión, Enfermedad o Accidente.**

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

### 1.- Lesión.

- (1) Cuando la causa de la lesión sea atribuida al competidor lesionado, éste perderá el combate.
- (2) Cuando la causa de la lesión sea atribuida al competidor no lesionado, el competidor no lesionado perderá el combate.
- (3) Cuando es imposible determinar la causa de la lesión a cualquiera de los dos competidores, pierde el combate el competidor que no puede continuar.

## **ARTÍCULO 27 - Lesión, Enfermedad o Accidente.**

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

### **1.- Lesión.**

- (1) Cuando la causa de la lesión sea atribuida al competidor lesionado, éste perderá el combate.
- (2) Cuando la causa de la lesión sea atribuida al competidor no lesionado, el competidor no lesionado perderá el combate.
- (3) Cuando es imposible determinar la causa de la lesión a cualquiera de los dos competidores, pierde el combate el competidor que no puede continuar.

### **2.- Enfermedad.**

Generalmente, si un competidor enfermase durante el combate y no pudiese continuar, perdería el combate.

### **3.- Accidente.**

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

## **Exámenes médicos.**

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

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

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

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

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

## **Heridas sangrantes.**

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

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

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

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

## **Lesiones menores.**

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

El competidor podrá recolocarse el mismo dedo dislocado en dos (2) ocasiones. De producirse una tercera (3) vez, se considerará que el competidor no está en condiciones de continuar el combate. El Árbitro previa consulta con los Jueces, deberá dar por terminado el combate y declarar al adversario ganador por **Kiken-gachi**.

## **APÉNDICE - ARTÍCULO 27- Lesión, Enfermedad o Accidente.**

Si durante un combate un competidor resultase lesionado debido a una acción de su oponente y el competidor lesionado no pudiese continuar, los Árbitros estudiarán el caso y tomarán una decisión basada en el Reglamento.

### **Asistencia médica.**

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

- a) **En una lesión menor.** En caso de uña rota, el médico puede cortar la uña al competidor. El médico puede también ayudar en el ajuste de una lesión testicular.
  
- b) **En una herida sangrante.** La sangre, por medidas de seguridad, debe aislarse completamente con la ayuda del médico mediante el uso de esparadrapo, vendajes, tapones nasales (se permite el uso de coagulantes y productos hemostáticos). Cuando el médico asista a un competidor, dicha asistencia médica deberá realizarse con la mayor celeridad posible.

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

## Vómitos.

Cualquier tipo de vómito por un competidor conllevará el resultado de **Kiken-gachi** para el otro competidor.

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

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

## **ARTÍCULO 28- Situaciones no previstas en el Reglamento.**

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

## ARTÍCULO 29- Teclado marcadores

### TECLADO DE LOS MARCADORES ELECTRONICOS.

