

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN Y ARBITRAJE DE NE WAZA

Este reglamento está basado en el reglamento de la unión Europea de Judo (EJU), para estas competiciones, que a su vez se rige por el reglamento de judo de la Federación Internacional de Judo (IJF)

El competidor hará el saludo tradicional de Judo en pie (Ritsurei), al comienzo y al final de cada combate. Después de saludar en pie y en el lugar de inicio de combate, ambos competidores se colocarán en SEIZA (de rodillas sentado sobre los talones), desde donde volverán a saludar (Zarei). A la señal del árbitro (Hajime) comenzará el combate.

Hasta la categoría Infantil, los competidores se colocarán de rodillas uno frente a otro con agarre fundamental de derecha o de izquierda, volviendo a esta posición después de cada anuncio de Mate.

De la categoría Cadete en adelante, tras el saludo ya explicado en las categorías anteriores, se colocarán de rodillas en posición seiza y sin agarre hasta la voz de Hajime, volviendo a la misma posición después de cada anuncio de Mate.

Para dar vencedor los competidores harán el saludo de rodillas (Zarei), se pondrán de pie, se dará vencedor y saludarán de nuevo en posición de pie (Ritsurei)

- **Judo Negativo:**

- **ESTABLECER EL KUMIKATA:** El competidor que evita el agarre desde cualquier posición sin intención de atacar en el tiempo permitido para establecer un kumikata (aproximadamente 8/10 segundos), será sancionado con sido. Gesto rehuir el kumikata.
- **JUDO NEGATIVO:** Cualquier actitud de bloquear deliberadamente el combate en actitud defensiva, como mantener un agarre fijo bloqueando para evitar la evolución del combate, será sancionado con shido. Gesto, bloqueo.
- **PASIVIDAD:** El mantenerse en posición de 4 patas (2 rodillas y 2 codos apoyados) o boca abajo aproximadamente de 20 a 30 segundos, rehuendo el combate, será penalizado con shido. Gesto pasividad (molinete).
- Los competidores pueden seguir luchando durante un tiempo prudencial (de 20 a 30 segundos) si uno está de pie y el otro en el suelo, siempre y cuando el judoka que está de pie mantenga al menos una mano agarrando al oponente. Ponerse de pie sin mantener al menos un agarre, se penalizará con shido por rehuir el combate. Gesto, rehuir el combate (mismo que kumikata).
- Si un competidor que está siendo luxado o estrangulado, con una técnica suficientemente demostrada, se pone de pie para evitarlo, se anunciará Ippon.

(Esto se encuentra en el reglamento EJU)

- En categorías infantil e inferiores, deben de evitarse agarres o controles que sin intención provoquen una estrangulación, aunque sea involuntaria. Ejemplos: Sankaku Gatame separando la pierna del tatami hacia arriba (igual que en las adaptaciones al reglamento de los Juegos Escolares), control con la mano en la solapa en forma de Okuri-eri-jime, etc. En ese caso el árbitro anunciará Mate, sancionando con shido si repite la acción.
- En prebenjamín, benjamín y alevín, se informará al competidor de lo que está haciendo no corde al reglamento, antes de sancionar con shido.
- En las categorías Senior, Junior, Cadete e Infantil, en cuanto un competidor alcanza el agarre de Kata-Sankaku y se coloca de pie, se anunciará MATE automáticamente. En caso de que el competidor continúe la acción proyectando, se anunciará Hansokumake. En categoría Alevín, Benjamín y Prebenjamín, se anunciará MATE ante cualquier kumikata que ponga en riesgo la integridad física del oponente.

El resto de las sanciones serán las mismas que marca la FIJ en el Reglamento oficial de Judo.

- **Durante el desarrollo del combate**

- Se aplicarán las mismas valoraciones que en el reglamento FIJ, en el caso de Osae-komi, de 0 a 4 segundos no hay score, de 5 a 9 segundos yuko, de 10 a 19 segundos Waza-ari y 20 segundos Ippon.
- El tiempo de combate será de 4 minutos para categorías Junior y Senior, 3 minutos para categorías Infantil y Cadete, 2 minutos para categoría Alevín, 1 minuto y 30 segundos para categoría benjamín y 1 minuto para categoría prebenjamín.
- Al finalizar el tiempo de combate, si hay empate, en las categorías alevín, benjamín y prebenjamín se dará vencedor por decisión; en el resto de las categorías se irá a la técnica de Oro "Golden Score" si los marcadores son exactamente iguales (wazari y wazari, yuko y shido contra yuko y shido, etc.) Si hubiera diferencias de shidos gana el que menos shidos lleve.
- Se aplicará directamente la Técnica de Oro "Golden Score" en todos los combates de repesca, con la siguiente peculiaridad: Todos los combates de dicha repesca, incluidos los de la final de repesca, se decidirán por el sistema de Técnica de Oro "Golden Score", ganando por tanto el primero en marcar una acción técnica o cuando el otro competidor sea sancionado con un (1) shido.



SANKAKU GATAME

El sankaku gatame ha evolucionado mucho y por ello a partir de la primer jornada de la liga nacional de judo (10/05/2025) se van a tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- Estar cubriendo el cuerpo de uke.
- Tener 2 puntos de control.
- No estar por debajo de las piernas.

Para anunciar **osaekomi**, debemos estar **cerca del cuerpo** de uke y quedar **por encima**.



OSA EKOMI

Esta posición **NO** es válida para anunciar **osaekomi**.



ESPERAR!

Esta posición **NO** es válida para anunciar **osaekomi**.



ESPERAR

Después de haber anunciado un osaekomi válido (imagen 1), si se llega a cualquier de las otras dos imágenes **NO daremos toketa**.