

Federación Internacional de Judo



DOCUMENTO

SOR

Reglamento de Organización y Deporte



Versión: 08 Julio 2020

Tabla de Contenido

INFORMACIÓN GENERAL	8
1.1 Preámbulo y principios básicos	9
1.2 Judo limpio	9
1.2.1 Comisión Disciplinaria	10
1.2.2 Arreglo de resultados de un combate y manipulación de la competencia ..	10
1.2.3 Política de protección de los atletas y otros participantes contra el acoso y el abuso	12
1.3 Seguro y responsabilidad civil	12
1.4 Control de género	13
1.5 Atletas menores de edad	14
1.6 Calendario de la IJF	14
1.7 Nacionalidad	14
1.7.1 Cambio de nacionalidad	14
1.7.1.1 Cambio de nacionalidad en un período menor a tres años	15
1.7.1.2 Cambio de nacionalidad después de un período de tres años o más ...	15
1.7.2 Circunstancias especiales	16
1.7.2.1. Atletas con estatus oficial de refugiados	16
1.7.2.2 Inmigrantes junior y menores	17
1.8 Categorías de peso para las competencias individuales	18
1.9 Categorías de peso para las competencias de equipos mixtos	19
1.10 Categorías de peso para las competencias por equipos	20
1.11 Grupos de edad	20
1.12 Duración de los combates	21
1.13 Bases del evento	22
1.13.1 Visados	22
1.13.2 Transporte	22
1.13.3 Alojamiento	22
1.13.4 Entrenamiento	23
1.13.5 Uso de datos/fotografía/vídeos/filmación	23
1.14 Paneles informativos oficiales	24
PROGRAMA DEL EVENTO Y SISTEMAS DE COMPETENCIA	26
2.1 Formato de la competencia y programa para el World Judo Tour de la IJF ..	27
2.2 Sistemas de competencia	28
2.2.1 Eliminación directa	28
2.2.2 Repechaje desde cuartos de final	28
2.2.3 Doble Repechaje	28
2.2.4 Repechaje completo	28
2.2.5 Round Robin	29
2.3 Reglamento en caso de número reducido de atletas o equipos	29
2.3.1 Reglas de números bajos para eventos individuales y eventos por equipos del WRL de la IJF	30
2.3.2 Reglas de números bajos para otros eventos individuales y eventos por equipos	30



2.4 Sistema de competencia para eventos por equipos y por equipos mixtos . . .	32
2.4.1 Reglamento para eventos por equipos mixtos	32
2.4.2 Reglamento para eventos de equipos femeninos y masculinos	33
RANKING MUNDIAL Y EVENTOS DE CLASIFICACIÓN DE LA IJF	36
3.1 Lista de clasificación mundial Senior de la IJF	37
3.2 Lista de clasificación mundial por equipos mixtos de la IJF	39
3.2.1 Equipos Mixtos Senior	39
3.2.2 Equipos Mixtos Junior y Cadete	40
3.3 Lista de clasificación mundial de naciones	40
3.4 Lista de clasificación Junior y Cadete de la IJF	41
3.5 Normas adicionales	42
INSCRIPCIONES Y ACREDITACIÓN	44
4.1 Inscripciones para los eventos del WJT de la IJF	45
4.2 Cancelación de deportistas	46
4.3 Cantidad de inscripciones	47
4.4 Acreditación	48
SORTEO	50
5.1 Reglamento del sorteo	51
5.2 Sembrado para eventos del WJT de la IJF	51
PESAJE Y CONTROL DEL BACKNUMBER DEL JUDOJI	54
6.1 Ubicación del pesaje oficial y del pre-control de backnumber del judogi.	55
6.2 Pre-control del backnumber del Judogi.	55
6.3 Reglas del pesaje	55
6.3.1 Pesaje de eventos individuales	56
6.3.2 Pesaje de equipos femeninos, equipos masculinos y equipos mixtos.	56
6.4 Procedimiento del pesaje oficial	56
6.4.1 Ausencia en el pesaje	57
6.4.2 Incumplimiento del peso dentro de los límites prescritos de una categoría.	57
6.4.3 Incumplimiento de las instrucciones oficiales o de los requisitos del SOR de la IJF	57
6.4.4 Después del procedimiento de pesaje	57
6.5 Pesaje aleatorio	58
6.5.1 Sorteo de los atletas (eventos individuales).	58
6.5.2 Lista de los atletas	58
6.5.3 Procedimiento de pesaje	58
6.5.4 Después del procedimiento de pesaje	58
EDUCACIÓN Y COACHING	60
7.1 Código de conducta de los entrenadores	61
7.2 Código de vestimenta de los entrenadores.	61
7.3 Proceso de revisión del combate	62
SEDE DE LA COMPETENCIA	64
8.1 Sede	65
8.2 Lugar de entrenamiento	65
8.3 Zona de calentamiento y control de los judogis	65



8.4 Asientos e instalaciones para los deportistas	66
8.5 Entrada y salida de la zona de competencia.	66
8.6 Zona de combate y área de competencia	67
8.7 Oficiales.	68
8.8 Médico.	68
8.9 Medios de comunicación.	68
8.10 Ceremonias de Premiación	69
8.11 Retraso, aplazamiento o cancelación de una competencia	69
REGLAS PARA LOS VETERANOS.	70
A1.1 Organización de eventos	71
A1.2 Reglas de competencia para veteranos	71
A1.3 Elegibilidad para participar	71
A1.3.1 Inscripción para el evento	72
A1.4 Divisiones de edad para veteranos.	72
A1.5 Categorías de peso para veteranos	73
A1.6 Duración de los combates para veteranos	73
A1.7 Combinación de categorías para veteranos	73
A1.8 Sorteo para veteranos.	74
A1.9 Sembrado para veteranos.	74
A1.10 Pesaje para veteranos	74
A1.11 Reglas sobre el judogi para veteranos	75
A1.12 Backnumber para veteranos	75
A1.13 Sistema de competencia para veteranos	75
A1.14 Ceremonia de premiación para veteranos	75
REGLAS PARA KATA	76
B1.1 Elegibilidad para participar	77
B1.2 Acreditación	77
B1.3 Sorteo	77
B1.4 Pautas para la competencia	78
B1.5 Jueces y sistema de evaluación	78
B1.6 Área de competencia	79
REGLAS DE LA IJF SOBRE EL JUDOJI	80
C1.1. Judogi aprobado por la IJF	81
C1.1.1 Pre-Control de Backnumber (consulte la sección 6.2).	81
C1.1.2 Consecuencias de fallar en el control de judogi	81
C1.1.3 Posiciones para el control del judogi	82
C1.1.4 Procedimiento del control de Judogi	82
C1.2 Etiqueta IJF.	83
C1.3 Ubicación del logotipo del fabricante	84
C1.4 4 Emblema Nacional.	86
C1.5 Publicidad	86
C1.6 Publicidad adicional reservada para el atleta	87
C1.7 Distintivo	88
C1.8 Backnumber	88



C1.9 Color del judogi	90
C1.10 Medidas del judogi	90
C1.11 Camiseta (para mujeres)	92
C1.12 Judogi de reserva	92
C1.13 Deberes de los oficiales técnicos nacionales	93
C1.14 Valorización del título de campeón mundial y/u olímpico	95
C1.14.1 Procedimiento sobre la valoración del título de Campeón Mundial	95
C1.14.2 Procedimiento sobre la valoración del título de Campeón Olímpico	96
REGLAS DE ARBITRAJE DE LA IJF	98
D1.1 Arbitraje - cultura, historia y principios	99
Artículo 1 – Árbitros y Oficiales	100
Artículo 2 – Posición y Función del árbitro	101
Artículo 3 – Posición y función de los jueces	102
Artículo 4 – Gestos	102
Artículo 5 - Ubicación (áreas válidas)	114
Artículo 6 - Duración del combate	115
Artículo 7 – Duración del Osaekomi	115
Artículo 8 - Técnicas que coinciden con la señal del tiempo	115
Artículo 9 – Inicio del Combate	116
Artículo 10 – Transición de Tachi-waza a Ne-waza (A) y de Ne-waza a Tachi-waza (B)	118
Artículo 11 – Aplicación del Mate	123
Artículo 12 – Sono-mama	126
Artículo 13 – Fin del Combate	126
Artículo 14 – Ippon	128
Artículo 15 - Waza-ari	130
Artículo 16 - Waza-ari-awasete-ippon	131
Artículo 17 - Osaekomi-waza	131
Artículo 18 - Actos prohibidos y sanciones	134
Artículo 19 - Inasistencia y Retiro	147
Artículo 20 - Lesión, enfermedad o accidente	147
Artículo 21 - Situaciones no cubiertas por las reglas de arbitraje	151
GUÍA MÉDICA Y ANTIDOPAJE DE LA IJF	153
E1.1 Requisitos médicos	154
E1.1.1 Toma de decisiones en el área de competencia	154
E1.1.2 Toma de decisiones fuera del área de competencia	154
E1.1.3 Derechos y Responsabilidades	154
E1.2 Suspensión médica después de una conmoción cerebral	155
E1.3 Higiene	156
E.1.4. Código de conducta para médicos	156
E1.5. Criterios de control antidopaje	156
E1.5.1. Pruebas durante el evento	157
E.1.5.2 Procedimiento de selección para el control de dopaje	157
E1.5.3 Notificación a los atletas	157



E1.5.3.1 Modificación para atletas menores de edad	157
E1.5.4 Laboratorio acreditado	157
CÓDIGO DISCIPLINARIO Y CÓDIGO DE ÉTICA DE LA IJF	159
COMPETENCIA DEPORTIVA	171
G1. Etapas de las competencias de la IJF	172
G2. Marcadores	174
G1.3. Formatos para los eventos IJF	175
G1.3.1 Lista de Confirmación de delegación.	175
G1.3.2 Lista para Pesaje	176
G1.3.3 Orden de Combates	177
G1.3.4 Lista de árbitros	178
G1.3.5 Registro de combate	179
G1.3.6 Eliminación Directa	180
G1.3.7 Repechaje desde cuartos de final	181
G1.3.8 Repechaje desde cuartos de final hasta 64 atletas o equipos	182
G1.3.9 Repechaje desde cuartos de final hasta 32 atletas o equipos	183
G1.3.10 Repechaje desde cuartos de final hasta 16 atletas o equipos	184
G1.3.11 Repechaje desde cuartos de final hasta 8 atletas o equipos	185
G1.3.12 Doble repechaje hasta 64 atletas o equipos	186
G1.3.13 Doble repechaje hasta 32 atletas o equipos	187
G1.3.14 Doble repechaje hasta 16 atletas o equipos	188
G1.3.15 Doble repechaje hasta 8 atletas o equipos	189
G1.3.16 Full repechaje hasta 32 atletas o equipos	190
G1.3.17 Full repechaje hasta 16 atletas o equipos	191
G1.3.18 Para cinco (5) atletas o equipos– Opción 1	192
G1.3.19 Para cinco (5) atletas o equipos– Opción 2	193
G1.3.20 Para cuatro (4) atletas o equipos– Opción 1	194
G1.3.21 Para cuatro (4) atletas o equipos– Opción 2	195
G1.3.22 Para tres (3) atletas o equipos– Opción 1	196
G1.3.23 Para tres (3) atletas o equipos– Opción 2	197
G1.3.24 Ejemplo de lista de Ganadores	198
G1.3.25 Ejemplo de confirmación de alineación de Equipos	199
G1.3.26 Ejemplo de confirmación de alineación de Equipos Mixtos	200
G1.3.27 Ejemplo de planilla de combates para Equipos (con resultados)	201
G1.3.28 Ejemplo de planilla de combates para Equipos Mixtos	202
GLOSARIO	203
H1.1 Glosario de términos japoneses	204
H1.2 Nombres de las técnicas de judo	210
H1.2.1 Nage-waza (68)	210
H1.2.2 Katame-waza (32)	212
H1.3 Penalidades	214

Abreviaturas

EOG - Guía de organización de eventos

IJF - Federación Internacional de Judo

IOC - Comité Olímpico Internacional

N/A - No aplicable

NOC - Comité Olímpico Nacional

SOR - Reglamento de Organización y Deporte

WJT- World Judo Tour

WRL - Lista de clasificación mundial

En el Reglamento de Organización y Deporte de la Federación Internacional de Judo (IJF) el género masculino se utiliza para referirse a cualquier persona física, (es decir, miembro, líder, oficial del equipo, participante, atleta, entrenador, juez, árbitro o acompañante, etc.) y se entenderá que incluye el género femenino, a menos que exista una disposición específica en contrario.

Las traducciones de los términos japoneses se encuentran en el Apéndice H.

La última versión de la SOR puede descargarse en www.ijf.org.

El idioma original de este documento es el inglés, excepto por el Apéndice C y el Código Disciplinario y el Código de Ética de la IJF, que han sido traducidos del francés.

Los comentarios y retroalimentación pueden ser enviados a sport@ijf.org





INFORMACIÓN GENERAL

SECCION 1

1.1 Preámbulo y principios básicos

El Reglamento de Organización y Deporte (SOR) de la Federación Internacional de Judo (IJF), junto con los estatutos, el reglamento financiero, el contrato con la Federación Nacional de Judo correspondiente (en adelante, Federación Nacional) y la Guía de Organización de Eventos de la IJF (EOG), son los documentos vinculantes para la celebración de los eventos del World Judo Tour (WJT) de la IJF. Para todos los eventos pertenecientes al WJT, la IJF tiene la jurisdicción de apelación final.

Se emitirán procedimientos suplementarios específicos para la celebración de competencias de judo en los Juegos Olímpicos de Verano y en los Juegos Olímpicos de la Juventud.

El Comité Ejecutivo de la IJF asignará los eventos a los comités organizadores anfitriones. La organización de cualquier campeonato mundial es asunto de los siguientes organismos: la IJF, la Unión Continental a la que pertenece la Federación Nacional organizadora y la Federación Nacional, a la que el Comité Ejecutivo de la IJF ha encargado que sea la anfitriona. La Unión Continental es consultada en todas las cuestiones y apoya tanto a la IJF como a la Federación Nacional. La Federación Nacional debe nombrar un Comité Organizador para ocuparse de la organización del evento.

La IJF aceptará el control de las competencias regionales de judo siempre que así lo disponga el Comité Ejecutivo o el Congreso de la IJF. Esto requiere la adhesión a las reglas y documentos arriba mencionados. En dichas competencias de judo, el arbitraje y la organización técnica serán tratados por la Unión Continental o el organismo regional y supervisados por los oficiales nombrados por la IJF.

La Comisión de Veteranos de la IJF es responsable de todas las actividades de los veteranos de la IJF (Apéndice A). La Comisión de Kata de la IJF es responsable de todas las actividades de kata de la IJF (Apéndice B).

1.2 Judo limpio

La integridad, la disciplina y la ética son principios fundamentales en el judo, tanto dentro como fuera de la zona de competencia, consulte el Apéndice F para el Código Disciplinario de la IJF y el Código de Ética de la IJF.

Para más información sobre el Código de Ética del Comité Olímpico Internacional (IOC), véase el documento “Código del Movimiento Olímpico sobre la prevención de la manipulación de las competencias”.

<https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/IOC/What-We-Do/Protecting-Clean-Athletes/Competition-manipulation/Code-Prevention-Manipulation-Competitions.pdf>

Las empresas de apuestas y las organizaciones responsables de las apuestas no pueden ser utilizadas en ningún material publicitario y/o de marketing utilizado en el WJT de la IJF.



1.2.1 Comisión Disciplinaria

El Comité Ejecutivo de la IJF tiene la autoridad de conformar una Comisión Disciplinaria para evaluar la presunta violación de las reglas de la IJF y se reserva el derecho de tomar medidas disciplinarias en caso de trampas, mala conducta y cualquier comportamiento contrario a la ética y los valores morales del deporte, en particular el judo, y cualquier violación del SOR de la IJF.

La Comisión Disciplinaria de la IJF sancionará de acuerdo con el Código Disciplinario de la IJF (Apéndice F). Si durante un evento de la IJF, a partir de la llegada (normalmente aeropuerto o estación de tren) al evento y hasta la salida de este, se produce un incidente, se podrá tomar la decisión inmediata de suspender a cualquier persona involucrada en el momento y lugar. Esta decisión será puesta bajo la responsabilidad de un miembro del Comité Ejecutivo, nombrado antes de cada evento por el Presidente de la IJF, que formará una Comisión Ad Hoc de la IJF para tratar la situación. La Comisión Ad Hoc de la IJF estará compuesta por miembros del Comité Ejecutivo de la IJF o sus representantes.

Cualquier incidente será comunicado inmediatamente al presidente de la IJF, a los miembros del Comité Ejecutivo de la IJF y a la Comisión Disciplinaria de la IJF. Se tomará una posible decisión de sanción después de haber escuchado a la persona o personas afectadas y a cualquier testigo o testigos potenciales. Si la persona afectada es un menor, un adulto responsable de la delegación le acompañará durante el debate. Tan pronto como se tome la decisión, la Comisión Ad Hoc de la IJF informará inmediatamente al presidente de la IJF, al Comité Ejecutivo de la IJF y a la Comisión Disciplinaria de la IJF sobre su decisión.

Se debe enviar un informe del incidente y la decisión final a la Comisión Disciplinaria de la IJF, con copia a la Secretaría General de la IJF, dentro de los tres días siguientes a la fecha del incidente. El informe será redactado por la Comisión de Educación y debe indicar lo siguiente: los hechos, incluyendo el recuento de los hechos alegados, un resumen de las observaciones y argumentos de las partes, los fundamentos de la decisión y cualquier otro comentario.

La Comisión Disciplinaria de la IJF, al recibir los documentos, informará a los implicados sobre su decisión 15 días después de la fecha del incidente. La Comisión Disciplinaria de la IJF decidirá la fecha de inicio y la duración de la suspensión.

Si una persona no está de acuerdo con una decisión, se puede presentar una apelación por escrito a la Comisión Disciplinaria de la IJF, con copia a la Secretaría General de la IJF, en el plazo de un mes calendario a partir de la fecha del incidente. En caso de suspensión, la decisión se mantendrá hasta el resultado de la apelación.

Cualquier situación que no esté cubierta por el SOR de la IJF será tratada por el Comité Ejecutivo de la IJF.

1.2.2 Arreglo de resultados de un combate y manipulación de la competencia

La integridad del deporte depende de que el resultado de los eventos y competencias deportivas se base íntegramente en los méritos de los participantes.

Toda forma de corrupción que pueda socavar la confianza del público en la integridad de una competencia de judo es estrictamente contraria al espíritu del deporte y está sujeta a severas sanciones.

La IJF tiene reglas específicas sobre la integridad deportiva en relación con las apuestas. Hay cuatro reglas básicas que hay que recordar:

- Siempre haz lo mejor que puedas, nunca acuerdes los resultados de un combate.
- Nunca haga apuestas en su competencia, nunca haga apuestas en su deporte.
- Nunca comparta información que pueda ser utilizada con fines de apuestas, o cualquier forma de manipulación de las competencias deportivas o cualquier otro propósito corrupto, ya sea por el participante o a través de otra persona y/o entidad.
- Si alguien se le acerca para arreglar los resultados de un combate y/o hacer trampa, ¡comuníquelo!

La manipulación de la competencia se define como un arreglo, acto u omisión intencional destinado a alterar indebidamente el resultado o el curso de una competencia deportiva con el fin de eliminar todo o parte del carácter imprevisible de la competencia deportiva con miras a obtener un beneficio indebido para uno mismo o para los demás. Si se realiza un combate y parece que se ha manipulado su resultado, violando las reglas de la IJF, se puede llevar a cabo una investigación más profunda, y cualquier hallazgo de trampa en la competencia resultará en una acción disciplinaria.

Si en los eventos de la IJF (individuales o por equipo), un atleta se lesiona o enferma antes de un combate y debe retirarse, el atleta debe contar un certificado médico del Comisionado Médico de la IJF. La IJF puede llevar a cabo una investigación más profunda y cualquier hallazgo de arreglo de los resultados del combate resultará en una acción disciplinaria. El resultado del combate será cancelado si algún atleta es sorprendido sin decir la verdad.

El arreglo de los resultados de un combate y la manipulación de la competencia pueden ser reportados, anónima y confidencialmente, aquí: <https://reportintegrity.judobase.org/form>. Cualquier informe hecho de buena fe no será sancionado. Cualquier forma de represalia contra los denunciantes está prohibida y tal acción será sancionada.

No informar a la IJF en la primera oportunidad posible sobre cualquier información de apuestas, arreglo de los resultados de un combate o manipulación de la competencia puede suponer una violación del SOR.

Las siguientes conductas constituyen una violación del SOR:

- No cooperar con cualquier investigación llevada a cabo por la IJF en relación con una posible violación de esta norma, incluyendo, sin limitación, no proporcionar de forma precisa, completa y sin retrasos indebidos cualquier información y/o documentación y/o acceso o asistencia solicitada por la IJF como parte de dicha investigación.
- Obstruir o retrasar cualquier investigación que pueda llevar a cabo la IJF en relación con una posible violación de esta norma, incluyendo, sin limitación, ocultar, manipular o destruir cualquier documentación u otra información que pueda ser relevante para la investigación.



1.2.3 Política de protección de los atletas y otros participantes contra el acoso y el abuso

Esta política se aplica a todas las personas afiliadas a la IJF, incluyendo a los atletas.

“Acoso” o “acoso y abuso” incluye el abuso físico o psicológico y el abuso sexual (que puede ser una forma de abuso físico y/o psicológico).

Por “abuso físico o psicológico” se entiende toda conducta impropia y no deseada que razonablemente pueda esperarse o percibirse como causante de un delito, un daño o una humillación a otra persona.

Por “abuso sexual” se entiende toda participación no deseada, arreglada o forzada en un comportamiento sexual, una conducta verbal o física no deseada o un gesto de naturaleza sexual (por ejemplo, el uso de estereotipos ofensivos basados en el género, chistes sexuales, amenazas, intimidación) que pueda esperarse razonablemente o percibirse como causa de ofensa o humillación a otra persona.

El acoso puede basarse en cualquier motivo como la raza, la religión, el color, el credo, el origen étnico, los atributos físicos, el género o la orientación sexual. Puede incluir un incidente aislado o una serie de incidentes. Puede ser en persona o en línea. El acoso puede ser deliberado, no solicitado y coercitivo. El acoso y el abuso a menudo son el resultado de un abuso de autoridad, es decir, el uso indebido de una posición de influencia, poder o autoridad por parte de un individuo contra otra persona.

Los casos de acoso y abuso pueden ser reportados en la plataforma de Judo Limpio y serán investigados por la Comisión Disciplinaria de la IJF en cumplimiento del Código Disciplinario de la IJF (Apéndice F).

Todo presunto incidente de acoso y abuso se considerará confidencial y la información personal (incluidos, en particular, el nombre, la fecha de nacimiento, la dirección y los números de identificación) no se divulgará, salvo, por ejemplo, si la persona interesada da su consentimiento previo, si la divulgación es necesaria para proteger a alguien de un daño o si un posible acto delictivo llega a la atención de la IJF.

El acoso y el abuso pueden ser denunciados, de forma anónima y confidencial, aquí: <https://reportintegrity.judobase.org/form>

1.3 Seguro y responsabilidad civil

Cada Federación Nacional es directamente responsable de sus deportistas (incluido el resultado negativo en un test de embarazo). Debe asumir toda la responsabilidad del seguro de accidentes y de salud, así como las responsabilidades civiles durante todos los eventos de la IJF para todos los que estén a su cargo.

Las Federaciones Nacionales son responsables de proveer garantías de seguro a sus delegaciones durante cualquier evento del WJT de la IJF. El organizador del evento y la IJF no serán responsables en ausencia de un seguro.

La entidad vinculada contractualmente a la IJF para la organización del evento tomará todas las medidas necesarias para proporcionar una cobertura de seguro contra la responsabilidad civil durante toda la duración del evento. El organizador del evento y la IJF no tienen ninguna responsabilidad en el caso de lesiones, enfermedades o muerte derivadas del viaje y la participación en el evento.

1.4 Control de género

El control del género de un atleta es responsabilidad de la Federación Nacional. La IJF aplicará la recomendación actual del IOC. Cualquier decisión de una Federación Nacional afiliada relativa al género de un atleta, debe ser comunicada inmediatamente al Presidente de la IJF.

Cualquier queja oficial de una Federación Nacional, una Unión Continental o un miembro del Comité Ejecutivo de la IJF sobre el género de un atleta, debe ser enviada al Presidente de la IJF. Sobre la base de la queja oficial, el Comité Ejecutivo de la IJF decidirá si es necesario hacer un seguimiento de la queja y presentarla ante la Comisión de Control de Género. El Comité Ejecutivo de la IJF también puede llamar a la Federación Nacional afiliada del atleta en cuestión para que decida sobre el género del atleta en cuestión.

La Comisión de Control de Género está compuesta por un médico competente en el campo de la reasignación de género, un jurista y un miembro del Comité Ejecutivo de la IJF nombrado por el presidente de la IJF. Esta Comisión podrá recurrir a expertos reconocidos en este campo.

Todas las decisiones tomadas por una Federación Nacional miembro sobre el género de un atleta deben ser presentadas exclusivamente por el atleta en cuestión a la Comisión de Control de Género de la IJF en el caso de una impugnación.

La Comisión de Control de Género de la IJF tendrá plena autoridad para pedir a todos los interesados los documentos o la información necesarios para la revisión del caso que se ha remitido. La Comisión de Control de Género de la IJF establecerá un reglamento interno para definir un procedimiento que deberá garantizar la confidencialidad del mismo y respetar la protección de los datos y la vida privada de los afectados.

La decisión del Comité Ejecutivo de la IJF de no dar seguimiento a una queja oficial, así como las decisiones de la Comisión de Control de Género de la IJF pueden ser presentadas exclusivamente a través de un recurso ante el Tribunal de Arbitraje para el Deporte en Lausana, Suiza, que decidirá definitivamente sobre el litigio según el código de arbitraje relativo al deporte.

El plazo de apelación es de veintiún días a partir de la recepción de la decisión objeto de la apelación. El panel estará compuesto por un solo juez. El idioma del arbitraje será el inglés.

1.5 Atletas menores de edad

La Federación Nacional es responsable de obtener la aprobación y el permiso legal para que los atletas menores de edad puedan participar en las competencias. Cuando se viaja con menores de edad, el oficial/entrenador del equipo debe tener todos los documentos necesarios que lo autoricen a actuar en nombre de los padres/tutores “in loco parentis”.

Esto también se aplica al control del dopaje. La federación nacional debe asegurarse de que los deportistas menores de edad tengan el permiso de sus padres o tutores para someterse a los controles (véase el Apéndice E1.4.3.1).

1.6 Calendario de la IJF

El Comité Ejecutivo de la IJF acordará y aprobará el programa de todos los eventos de la IJF.

El IOC aprobará el programa de los Juegos Olímpicos de Verano y de los Juegos Olímpicos de la Juventud de Verano.

Los calendarios actuales de la IJF se pueden encontrar en el sitio web de la IJF (<http://ijf.org/calendar>).

1.7 Nacionalidad

Los atletas deben ser de la misma nacionalidad que la Federación Nacional por la que han sido inscritos en la competencia. Las personas designadas por el Comité Ejecutivo de la IJF verificarán la ciudadanía de los atletas. La evidencia de la ciudadanía será la presentación de un pasaporte válido expedido por el país representado.

En los siguientes casos, se procede de la siguiente manera:

- a) Cuando las competencias se celebren en un país en el que los residentes no tengan pasaporte mientras estén en ese país.
- b) Cuando exista un posible problema de “ciudadanía conjunta”, por ejemplo, Puerto Rico, un sustituto aceptable del pasaporte será una carta o certificado del Comité Olímpico Nacional (NOC) del atleta o, si no existe dicho organismo, de la Autoridad Deportiva Nacional que confirme la residencia del atleta en ese país y la ciudadanía.

Si un competidor tiene varias nacionalidades, puede competir sólo por un país.

1.7.1 Cambio de nacionalidad

Un competidor que ha representado a un país en:

Juegos Olímpicos

- Campeonatos mundiales (senior, junior, cadete)
- Campeonatos continentales (senior, junior, cadete)
- Juegos regionales y multideportivos (como los Juegos Panamericanos, los Juegos Africanos, los Juegos Europeos, los Juegos del Commonwealth, los Juegos Mediterráneos, los Juegos de la Francofonía, los Juegos Olímpicos de la Juventud)

- Torneos internacionales organizados por la IJF (Grand Prix, Grand Slam, Masters) o bajo sus auspicios (open continental y copas),
- Todas las competencias del calendario de la IJF excepto veteranos, kata, militares*

y que haya cambiado de nacionalidad o adquirido una nueva nacionalidad podrá representar a su nuevo país siempre que hayan transcurrido al menos tres años desde la última vez que el deportista representó a su país anterior.

*Los veteranos, militares y participantes en kata están excluidos de esta regla y pueden cambiar sin esperar el período de tres años.

Si las dos Federaciones Nacionales (país actual y país nuevo) interesadas están de acuerdo, pueden solicitar a la IJF que reduzca el período de tres años o incluso que cancele el tiempo de espera por completo (véase la Carta Olímpica, artículo 41 y el Reglamento del artículo 41). Así pues, la IJF no puede acortar el período de tres años sin el acuerdo escrito de las dos federaciones nacionales interesadas y sin que el atleta tenga un pasaporte válido para el nuevo país.

Consulte también la sección 3 Eventos de clasificación del WRL y la IJF, 3.5 Reglas adicionales.

1.7.1.1 Cambio de nacionalidad en un período menor a tres años

Un atleta no puede representar a una nueva Federación Nacional sin la aprobación de la IJF.

La solicitud para acortar el período de tres años se enviará por correo electrónico a la Secretaría General de la IJF (gs@ijf.org) y deberá incluir los siguientes documentos:

- Carta del Presidente de la Federación Nacional (el país actual) certificando la ausencia de objeción al cambio de nacionalidad del deportista en cuestión.
- Carta del Presidente de la Federación Nacional (el nuevo país) autorizando al atleta a representarlos en las competencias internacionales.
- Carta del deportista, que ya ha representado a un país, dando prueba de su deseo de representar a su nueva Federación Nacional.
- Una copia del pasaporte del deportista que demuestre la nacionalidad del nuevo país.

Al recibir un expediente completo, el Secretario General de la IJF lo examinará y enviará al Comité Ejecutivo de la IJF para su aprobación. Si la mayoría de los miembros del Comité Ejecutivo de la IJF aprueba la solicitud, el Secretario General de la IJF confirmará la aceptación de la solicitud a la parte interesada, copiando el mensaje también a la actual y a la nueva Federación Nacional. Cualquier atleta que no respete esta regla puede estar sujeto a medidas disciplinarias.

1.7.1.2 Cambio de nacionalidad después de un período de tres años o más

Un atleta no puede representar a una nueva Federación Nacional sin informar a la IJF, incluso si han pasado tres años o más desde que el atleta compitió para su Federación Nacional anterior.

La IJF debe ser informada oficialmente por la nueva Federación Nacional a través de un correo electrónico tanto a la Secretaría General de la IJF - gs@ijf.org como a la Gestión de Registros - registration@ijf.org. Esto debe hacerse también para los veteranos, militares y participantes de kata.

La información debe incluir los siguientes documentos:

- Carta del presidente de la nueva Federación Nacional (el nuevo país) autorizando al atleta a representarlos en competencias internacionales.
- Carta del deportista, que ha representado a un país, dando prueba de su deseo de representar a su nueva Federación Nacional.
- Una copia del pasaporte del deportista que demuestre la nacionalidad del nuevo país.

Al recibir un expediente completo, el Secretario General de la IJF lo examinará y lo enviará al Comité Ejecutivo de la IJF para su información. Cualquier atleta que no respete esta regla puede ser objeto de medidas disciplinarias.

1.7.2 Circunstancias especiales

Para los eventos organizados por la IJF o bajo sus auspicios, el Comité Ejecutivo de la IJF, con el fin de proteger los intereses del atleta, puede autorizar que éste pueda competir bajo la bandera de la IJF por cualquier motivo (por ejemplo: estatuto de refugiado no oficial del atleta, no reconocimiento del NOC por el IOC, suspensión de la Federación Nacional, etc.).

1.7.2.1. Atletas con estatus oficial de refugiados

Los judokas con estatus oficial de refugiados, acogidos por un país, pueden clasificarse para las competencias de la IJF o de la Unión Continental a través de los campeonatos nacionales de su país anfitrión y, por consiguiente, competirán internacionalmente bajo la bandera del país anfitrión. Las solicitudes de las federaciones nacionales deben ser enviadas, con los documentos oficiales del estatus de refugiado, a la Secretaría General de la IJF (gs@ijf.org). Si los documentos enviados son conformes, la aprobación se dará automáticamente por el Secretario General de la IJF después de la confirmación del presidente de la IJF.

Si hay un cambio en el estatus de refugiado oficial, es decir, la ciudadanía de un nuevo país, el regreso a su país de origen, etc. Debe seguirse el proceso de cambio de nacionalidad.

Para los eventos organizados por la IJF o bajo sus auspicios, el Comité Ejecutivo de la IJF puede autorizar que los judokas con estatus oficial de refugiados puedan competir bajo la bandera de la IJF.

Si hay un cambio en el estatus de refugiado oficial que compitió bajo la bandera de la IJF, por ejemplo, ciudadanía de un nuevo país, regreso a su país de origen, etc., el Comité Ejecutivo de la IJF tomaría una decisión sobre el cambio de nacionalidad y los puntos de clasificación mundial que tiene el atleta.

Todos los documentos relativos a la nueva situación y la solicitud de cambio deben presentarse a la Secretaría General de la IJF en gs@ijf.org, en un plazo de al menos 15 días antes de la fecha de cierre de la inscripción para un determinado evento.

1.7.2.2 Inmigrantes junior y menores

Los juniors (hombres y mujeres menores de 21 años, de 15 a 20 años en el año calendario) y los judokas extranjeros juveniles que viven en un país anfitrión pueden participar en los campeonatos nacionales juniors y juveniles de su país anfitrión y, por lo tanto, clasificarse para las competencias juniors y juveniles de la IJF o de la Unión Continental. Pueden ser inscritos, por la federación nacional del país anfitrión, en las competencias junior y juveniles de la IJF o de la Unión Continental si cumplen los siguientes requisitos:

- Demostrar su residencia en el país anfitrión (por lo menos 1 año).
- Probar la integración de sus padres en el país de acogida (al menos 1 año).
- Demostrar su integración en el sistema escolar o universitario (al menos 1 año).
- Probar su integración en un club de judo del país anfitrión, debidamente afiliado a la Federación Nacional que es miembro de la IJF.

Si las Federaciones Nacionales de los países anfitriones desean inscribir a estos atletas, deben enviar su solicitud cada año a la Secretaría General de la IJF (gs@ijf.org), con los documentos mencionados anteriormente. Además, las Federaciones Nacionales también deberán adjuntar el acuerdo del judoka y la autorización de los padres/tutores, si son menores de edad.

La IJF revisará los documentos presentados y si se consideran conformes, la IJF aprobará la solicitud y el Secretario General enviará un certificado para el registro en Judobase.

En caso de aprobación, el judoka en cuestión competirá bajo la bandera del país anfitrión.

Si el deportista desea regresar a su país de origen, o si cambia de residencia a otro país anfitrión, es libre de hacerlo y llevarse consigo los puntos de clasificación, previa presentación de los documentos que demuestren el traslado a la Secretaría General de la IJF en gs@ijf.org. No se requiere ningún proceso de cambio de nacionalidad.

1.8 Categorías de peso para las competencias individuales

Las siguientes categorías de peso se utilizarán en los Campeonatos Mundiales y en las competencias celebradas bajo los auspicios de la IJF.

Femenino senior y junior	-48 kg	Extra-ligero	hasta 48,0 kg inclusive
	-52 kg	Peso medio ligero	más de 48,0 kg hasta 52,0 kg inclusive
	-57 kg	Ligero	más de 52,0 kg hasta 57,0 kg inclusive
	-63 kg	Medio peso medio	más de 57,0 kg hasta 63,0 kg inclusive
	-70 kg	Peso medio	más de 63,0 kg hasta 70,0 kg inclusive
	-78 kg	Peso medio-pesado	más de 70,0 kg hasta 78,0 kg inclusive
	+78 kg	Peso pesado	más de 78,0 kg
	Abierto	Peso abierto	no hay límite de peso
Femenino cadete menores de 18 años	-40 kg	Peso pluma	hasta 40,0 kg inclusive
	-44 kg	Extra-ligero	más de 40,0 kg hasta 44,0 kg inclusive
	-48 kg	Peso medio ligero	más de 44,0 kg hasta 48,0 kg inclusive
	-52 kg	Ligero	más de 48,0 kg hasta 52,0 kg inclusive
	-57 kg	Medio peso medio	más de 52,0 kg hasta 57,0 kg inclusive
	-63 kg	Peso medio	más de 57,0 kg hasta 63,0 kg inclusive
	-70 kg	Peso medio-pesado	más de 63,0 kg hasta 70,0 kg inclusive
	+70 kg	Peso pesado	más de 70,0 kg
Masculino senior y junior	-60 kg	Extra-ligero	hasta 60,0 kg inclusive
	-66 kg	Peso medio ligero	más de 60,0 kg hasta 66,0 kg inclusive
	-73 kg	Ligero	más de 66,0 kg hasta 73,0 kg inclusive
	-81 kg	Medio peso medio	más de 73,0 kg hasta 81,0 kg inclusive
	-90 kg	Peso medio	más de 81,0 kg hasta 90,0 kg inclusive
	-100 kg	Peso medio-pesado	más de 90,0 kg hasta 100,0 kg inclusive
	+100 kg	Peso pesado	más de 100,0 kg
	Abierto	Peso abierto	no hay límite de peso
Masculino Cadete menores de 18 años	-50 kg	Peso pluma	hasta 50,0 kg inclusive
	-55 kg	Extra-ligero	más de 50,0 kg hasta 55,0 kg inclusive
	-60 kg	Peso medio ligero	más de 55,0 kg hasta 60,0 kg inclusive
	-66 kg	Ligero	más de 60,0 kg hasta 66,0 kg inclusive
	-73 kg	Medio peso medio	más de 66,0 kg hasta 73,0 kg inclusive
	-81 kg	Peso medio	más de 73,0 kg hasta 81,0 kg inclusive
	-90 kg	Peso medio-pesado	más de 81,0 kg hasta 90,0 kg inclusive
	+90 kg	Peso pesado	más de 90,0 kg

1.9 Categorías de peso para las competencias de equipos mixtos

Equipo mixto senior y junior	-57 kg	Femenino	hasta 57,0 kg inclusive
	-73 kg	Masculino	hasta 73,0 kg inclusive
	-70 kg	Femenino	más de 57,0 kg hasta 70,0 kg inclusive
	-90 kg	Masculino	más de 73,0 kg hasta 90,0 kg inclusive
	+70 kg	Femenino	más de 70,0 kg
	+90 kg	Masculino	más de 90,0 kg
Equipos Mixtos en Juegos Olímpicos de Verano	-57 kg	Femenino (48 kg, 52 kg, 57 kg*)	hasta 57,0 kg inclusive
	-73 kg	Masculino (60 kg, 66 kg, 73 kg*)	hasta 73,0 kg inclusive
	-70 kg	Femenino (57 kg, 63 kg, 70 kg*)	hasta 70,0 kg inclusive
	-90 kg	Masculino (73 kg, 81 kg, 90 kg*)	hasta 90,0 kg inclusive
	+70 kg	Femenino (70 kg, 78 kg, +78 kg*)	más de 70,0 kg
	+90 kg	Masculino (90 kg, 100 kg, +100 kg*)	más de 90,0 kg
Cadete Mixto	-48 kg	Femenino	hasta 48,0 kg inclusive
	-60 kg	Masculino	hasta 60,0 kg inclusive
	-63 kg	Femenino	más de 48 kg hasta 63,0 kg inclusive
	-81 kg	Masculino	más de 60 kg hasta 81,0 kg inclusive
	+63 kg	Femenino	más de 63,0 kg
	+81 kg	Masculino	más de 81,0 kg

* Los atletas clasificados sólo en estas categorías individuales pueden participar en la categoría de equipo mixto.

1.10 Categorías de peso para las competencias por equipos

Equipo femenino senior y junior	-52 kg	Peso medio ligero	hasta 52,0 kg inclusive
	-57 kg	Ligero	más de 52,0 kg hasta 57,0 kg inclusive
	-63 kg	Medio peso medio	más de 57,0 kg hasta 63,0 kg inclusive
	-70 kg	Peso medio	más de 63,0 kg hasta 70,0 kg inclusive
	+70 kg	Peso medio-pesado	más de 70,0 kg
Equipo femenino cadete	-48 kg	Peso medio ligero	hasta 48,0 kg inclusive
	-52 kg	Ligero	más de 48,0 kg hasta 52,0 kg inclusive
	-57 kg	Medio peso medio	más de 52,0 kg hasta 57,0 kg inclusive
	-63 kg	Peso medio	más de 57,0 kg hasta 63,0 kg inclusive
	+63 kg	Peso medio-pesado	más de 63,0 kg
Equipo masculino senior y junior	-66 kg	Peso medio ligero	hasta 66,0 kg inclusive
	-73 kg	Ligero	más de 66,0 kg hasta 73,0 kg inclusive
	-81 kg	Medio peso medio	más de 73,0 kg hasta 81,0 kg inclusive
	-90 kg	Peso medio	más de 81,0 kg hasta 90,0 kg inclusive
	+90 kg	Peso medio-pesado	más de 90,0 kg
Equipo masculino cadete	-60 kg	Peso medio ligero	hasta 60,0 kg inclusive
	-66 kg	Ligero	más de 60,0 kg hasta 66,0 kg inclusive
	-73 kg	Medio peso medio	más de 66,0 kg hasta 73,0 kg inclusive
	-81 kg	Peso medio	más de 73,0 kg hasta 81,0 kg inclusive
	+81 kg	Peso medio-pesado	más de 81,0 kg

1.11 Grupos de edad

Los atletas menores de 15 años no pueden competir en ningún evento oficial de la IJF, o eventos organizados bajo los auspicios de la IJF o sancionados por la IJF. El límite de edad inferior para todas las competencias de la IJF es de 15 años (año calendario).

La IJF reconoce las siguientes categorías de edad:

Cadetes - hombres y mujeres menores de 18; de 15, 16 y 17 años (año calendario).

Juniors - hombres y mujeres menores de 21 años; de 15 a 20 años (año calendario).

Senior - hombres y mujeres, sólo existe el límite de edad inferior de 15 años (año calendario).

Las Federaciones Nacionales deben utilizar el término “juveniles” para definir a los atletas cadetes y a los atletas junior y cualquier grupo de edad de 15 a 20 años que sea diferente del cadete y de los juniors de la IJF.

1.12 Duración de los combates

Regulaciones relacionadas con las categorías de peso, edad, duración del combate y recomendaciones para los jóvenes.

Nota: ningún atleta menor de 15 años (año calendario) está autorizado a participar en ninguna competencia oficial de la IJF. Las categorías adicionales (13/14, 11/12, 9/10 años) son sólo recomendaciones.

Femenino					
SENIOR >14 AÑOS	JUNIORS -21 AÑOS	CADETES -18 AÑOS	13/14 AÑOS	11/12 AÑOS	9/10 AÑOS
4 minutos	4 minutos	4 minutos	3 minutos	2 minutos	No hay competencia
				- 22 kg	
				- 25 kg	
				- 28 kg	
			- 32 kg	- 32 kg	
			- 36 kg	- 36 kg	
		- 40 kg	- 40 kg	- 40 kg	
		- 44 kg	- 44 kg	- 44 kg	
- 48 kg	- 48 kg	- 48 kg	- 48 kg	- 48 kg	
- 52 kg	- 52 kg	- 52 kg	- 52 kg		
- 57 kg	- 57 kg	- 57 kg	- 57 kg		
- 63 kg	- 63 kg	- 63 kg	- 63 kg		
- 70 kg	- 70 kg	- 70 kg			
- 78 kg	- 78 kg	+ 70 kg			
+ 78 kg	+ 78 kg				

Masculino					
SENIOR >14 AÑOS	JUNIORS -21 AÑOS	CADETES -18 AÑOS	13/14 AÑOS	11/12 AÑOS	9/10 AÑOS
4 minutos	4 minutos	4 minutos	3 minutos	2 minutos	No hay competencia
				- 24 kg	
				- 27 kg	
				- 30 kg	
			- 34 kg	- 34 kg	
			- 38 kg	- 38 kg	
			- 42 kg	- 42 kg	
			- 46 kg	- 46 kg	
		- 50 kg	- 50 kg	- 50 kg	
		- 55 kg	- 55 kg		
- 60 kg	- 60 kg	- 60 kg	- 60 kg		
- 66 kg	- 66 kg	- 66 kg	- 66 kg		
- 73 kg	- 73 kg	- 73 kg			
- 81 kg	- 81 kg	- 81 kg			
- 90 kg	- 90 kg	- 90 kg			
-100 kg	-100 kg	+ 90 kg			
+ 100 kg	+ 100 kg				

La IJF no organiza competencias para atletas de 11/12 años y 13/14 años. Las Federaciones Nacionales deben diseñar su propio concepto nacional.



1.13 Bases del evento

Las bases de cada evento del WJT de la IJF se publicarán en la página web de la IJF y se enviarán a las Federaciones Nacionales. Los plazos establecidos en las bases del evento deben ser respetados.

1.13.1 Visados

Los organizadores locales ayudarán con los visados cuando sea posible; sin embargo, contar con el visado correcto es responsabilidad de cada participante. Sólo se aceptarán solicitudes de visado para las personas inscritas en el evento por judobase.

1.13.2 Transporte

El organizador proporcionará el transporte de las delegaciones participantes durante la competencia. Este servicio de transporte (incluidos los traslados al aeropuerto) sólo se ofrece los días en que las delegaciones reservan su alojamiento en un hotel oficial a través de los organizadores. Los días en que las delegaciones utilicen un hotel no oficial o un hotel oficial que no haya sido reservado a través de los organizadores, no podrán utilizar el transporte oficial del evento.

Si la delegación no cumple con los horarios de transporte, los organizadores no están obligados a proporcionar traslados al aeropuerto, estación de tren o autobús.

1.13.3 Alojamiento

Todas las delegaciones que se inscriban para un evento del WJT de la IJF, deben reservar su alojamiento en uno de los hoteles oficiales publicados en las bases del evento. La reserva debe realizarse con el comité organizador local (no directamente con el hotel).

La reserva mínima para una delegación es de dos (2) noches multiplicadas por el número total de personas inscritas en judobase. El árbitro designado por la IJF no está incluido en este cálculo.

Ejemplos:

4 personas inscritas en judobase (sin árbitro) = 4×2 noches = 8 noches o más deben ser reservadas.

17 personas inscritas en judobase (incluyendo 1 árbitro) = $(17-1) \times 2 = 32$ noches o más deben ser reservadas.

Esta regla no se aplica a la delegación de la Federación Nacional anfitriona.

Los organizadores harán todo lo posible para proporcionar la primera opción de alojamiento, pero como las habitaciones pueden ser limitadas, esto no puede ser garantizado. Después de la fecha límite de alojamiento, el organizador no puede prometer habitaciones en los hoteles detallados en las bases del evento y se puede añadir otro hotel oficial. Las tasas de cancelación de alojamiento se detallarán en las bases del evento.

Cualquier daño a la propiedad del hotel que resulte de la estancia de una delegación nacional se cobrará a su federación nacional y deberá ser pagado en su totalidad.

Se ruega a las delegaciones no secar ropa (incluido el judogi) ni realizar sesiones de entrenamiento en los pasillos de los hoteles oficiales.

Según la norma de la IJF promulgada el 2 de diciembre de 2012 en Tokio, “el país organizador no debe solicitar una tasa de penalización para los países participantes que no puedan realizar transferencias bancarias pero que puedan pagar en efectivo a su llegada”. Los países que no pueden realizar transferencias bancarias deben informar a los organizadores con suficiente anticipación de que pagarán en efectivo a su llegada”.

Todos los gastos bancarios y de transferencia deben ser pagados por la Federación Nacional participante. Si el pago se realiza por transferencia bancaria, la información bancaria debe ser insertada correcta y completamente en el documento de transferencia y cualquier procedimiento relacionado con la modificación de la transferencia bancaria debe hacerse antes de la llegada.

Las delegaciones deben asegurarse de que todos los gastos bancarios se paguen a su término para que los organizadores reciban la cantidad correcta de fondos sin ninguna deducción.

La persona que asista a la acreditación debe traer el comprobante de la transferencia bancaria.

1.13.4 Entrenamiento

Los entrenamientos son la responsabilidad de la federación organizadora. La planificación y programación de las sesiones de entrenamiento se organizarán teniendo en cuenta las peticiones hechas por las delegaciones diariamente en base a “primero en solicitar, primero en reservar”. Para reservar un horario de entrenamiento, póngase en contacto con los organizadores.

1.13.5 Uso de datos/fotografía/vídeos/filmación

Las delegaciones inscritas por sus Federaciones Nacionales para los eventos del WJT autorizan a la IJF y a sus colaboradores de medios a utilizar el contenido de los mismos, incluyendo datos, resultados en vivo, fotografías y/o grabaciones de video (en adelante denominados Medios). Estos medios pueden obtenerse de las Federaciones Nacionales y de la IJF. También serán adquiridos por la IJF y sus colaboradores de medios en y alrededor de todas las sedes de eventos del WJT de la IJF. Los medios podrán ser utilizados en formatos impresos y digitales incluyendo publicaciones impresas, sitios web, e-marketing, carteles, publicidad, cine, radiodifusión, medios sociales, con fines educativos y otros fines.

La Federación Nacional debe asegurarse de que tienen el permiso de cada delegado o, en el caso de un menor de edad, el permiso del padre o tutor.

Si un delegado no da su consentimiento, la Federación Nacional debe informar a la Federación Internacional de Judo escribiendo a registration@ijf.org.

1.14 Paneles informativos oficiales

Toda la información sobre el evento (horarios de transporte, horarios de entrenamiento, horarios de salida al aeropuerto, etc.) de las delegaciones se comunicará y se publicará en los paneles informativos oficiales de cada hotel oficial y en la zona de calentamiento. La información también puede encontrarse de manera digital en el panel informativo de la IJF en el aplicativo Telegram.





PROGRAMA DEL EVENTO Y SISTEMAS DE COMPETENCIA

El programa del evento y los sistemas de competencia son responsabilidad de la Comisión Deportiva de la IJF.

2.1 Formato de la competencia y programa para el World Judo Tour de la IJF

Las competencias del WJT de la IJF: Grand Prix, Grand Slam, Masters, Campeonatos Mundiales Cadetes, Juniors, Senior y Open normalmente consisten en dos sesiones: las rondas preliminares y el bloque final. Las fases de la competencia que tienen lugar en las sesiones dependen del tipo de evento. Cualquier cambio en esto será acordado y aprobado por el Director Deportivo Principal de la IJF. Dependiendo del número de participantes, algunas rondas pueden no ser necesarias para cada categoría. El programa de competencias para los eventos que no sean del WJT de la IJF debe ser acordado por todas las partes interesadas.

Eventos de la IJF planeados para 2 días (Grand Prix, Grand Slam, Masters)		
	Femenino	Masculino
Día 1	-48 kg, -52 kg, -57 kg, -63 kg	-60 kg, -66 kg, -73 kg
Día 2	-70 kg, -78 kg, +78 kg	-81 kg, -90 kg, -100 kg, +100 kg
Eventos de la IJF planeados para 1 o 2 días (Campeonato Mundial Abierto)		
Día 1	Femenino o masculino, femenino y masculino	
Día 2	Masculino o Femenino	
Eventos de la IJF planeados para 3 días (Grand Prix, Grand Slam, Masters)		
Día 1	-48 kg, -52 kg, -57 kg	-60 kg, -66 kg
Día 2	-63 kg, -70 kg	-73 kg, -81 kg
Día 3	-78 kg, +78 kg	-90 kg, -100 kg, +100 kg
Eventos de la IJF planeados para 5 días (Campeonato Mundial Cadetes)		
Día 1	-40 kg, -44 kg	-50 kg, -55 kg
Día 2	-48 kg, -52 kg	-60 kg, -66 kg
Día 3	-57 kg, -63 kg	-73 kg, -81 kg
Día 4	-70 kg, +70 kg	-90 kg, +90 kg
Día 5	Equipos mixtos	
Eventos de la IJF planeados para 5 días (Campeonato Mundial Juniors)		
Día 1	-48 kg, -52 kg	-60 kg, -66 kg
Día 2	-57 kg, -63 kg	-73 kg
Día 3	-70 kg	-81 kg, -90 kg
Día 4	-78 kg, +78 kg	-100 kg, +100 kg
Día 5	Equipos mixtos	
Eventos de la IJF planeados para 8 días (Campeonato Mundial Senior)		
Día 1	-48 kg	-60 kg
Día 2	-52 kg	-66 kg
Día 3	-57 kg	-73 kg
Día 4	-63 kg	-81 kg
Día 5	-70 kg	-90 kg
Día 6	-78 kg	-100 kg
Día 7	+78 kg	+100 kg
Día 8	Equipos mixtos	

2.2 Sistemas de competencia

La IJF reconoce las competencias de hombres y mujeres. Las competencias entre hombres y mujeres no están permitidas.

Existen diversos tipos de sistemas de eliminación (véase el Apéndice G) que pueden utilizarse para las competencias: eliminación directa, repechaje desde cuartos de final (últimos 8), doble repechaje, repechaje completo, round robin, etc. Se concederán medallas de oro, plata y dos (2) bronce, excepto en el caso de números bajos.

Para todos los eventos que otorguen puntos de clasificación mundial se debe utilizar un sistema uniforme. En la planilla el atleta/equipo que está primero lleva un judogi blanco y el de abajo un judogi azul.

2.2.1 Eliminación directa

Se trata de un formato de eliminación directa sin repechaje. Los perdedores de las semifinales serán premiados con medallas de bronce. Los ganadores de las semifinales competirán por las medallas de oro y plata. Los cuatro atletas que pierdan en los cuartos de final obtienen el quinto lugar.

2.2.2 Repechaje desde cuartos de final

En un repechaje desde cuartos de final, para cada categoría, los atletas serán divididos en dos tablas por medio de un sorteo, y se utilizará un sistema de eliminación para producir dos finalistas quienes competirán por la medalla de oro. Los atletas derrotados en los cuartos de final competirán en dos combates de repechaje. Los ganadores de cada uno de estos dos combates de repechaje competirán en los combates por las medallas de bronce contra el perdedor de la semifinal de la respectiva tabla opuesta. Los ganadores (2) de esos combates se colocan en tercer lugar. Los perdedores (2) se colocan en quinto lugar. Los perdedores (2) de los combates de repechaje se colocan en séptimo lugar.

2.2.3 Doble Repechaje

En una doble repesca, para cada categoría, los atletas serán divididos en dos tablas por medio de un sorteo, y se utilizará un sistema de eliminación para producir dos finalistas quienes competirán por la medalla de oro. Los atletas que perdieron contra los cuatro semifinalistas compiten en las dos tablas de repechaje. Los ganadores de cada uno de estos dos combates de repechaje (tablas) competirán en los combates de medallas de bronce contra el perdedor de la semifinal de la respectiva tabla opuesta. Los ganadores (2) de esos combates se colocan en tercer lugar.

2.2.4 Repechaje completo

Todos los participantes pueden competir al menos dos veces, los atletas se dividen en dos tablas (grupos), A y B, por medio de un sorteo, y luego en dos grupos (sub grupos) dentro de cada tabla: A1, A2, B1 y B2. El sistema de eliminación se utilizará para producir dos finalistas. Todos los judokas derrotados después de cada ronda de combates participarán en el repechaje de su respectiva tabla según el sistema de eliminación. El ganador de cada repechaje competirá contra el perdedor de la final de la tabla opuesta por las dos medallas de bronce. Los ganadores del grupo A y el grupo B compiten por las medallas de oro y plata.

Con este sistema existe la posibilidad de que dos atletas (o equipos) tengan un combate dos veces (ronda preliminar y repechaje).

2.2.5 Round Robin

Si hay menos de seis competidores en una categoría se puede utilizar un sistema de "Round Robin", que se define como un sistema en el que cada atleta o equipo competirá contra el otro.

Se utilizan las siguientes reglas del Round Robin para definir a los ganadores:

Regla 1. Número de victorias.

Regla 2. Suma de puntos: Ippon/waza-ari-awasete-ippou = 10, Waza-ari = 1. Todas las puntuaciones obtenidas se contarán tanto para el ganador como para el perdedor de cada combate de la categoría. Un competidor puede obtener un máximo de 10 puntos por combate. Los puntos son los mismos, independientemente de si se logran en el tiempo regular de la competencia o durante Golden Score.

Regla 3. Comparación directa: si dos competidores tienen igual número de victorias y suma de puntos, el competidor que ganó el combate entre ellos se define como el mejor.

Regla 4. Si hay un número igual de victorias y no es posible un desempate. El tiempo más corto acumulado de todos los combates ganadores definirá al ganador.

Regla 5. Si hay un caso de igualdad de tiempo: se considerará el peso de los atletas en el pesaje oficial. El atleta con el menor peso se define como mejor.

Regla 6. En caso de mismo peso en el pesaje oficial: combate. Se usará un sistema de eliminación directa entre los competidores involucrados. Se debe realizar un nuevo sorteo. Por ejemplo, en el caso de tres atletas: se realizará un combate entre dos competidores. El ganador de este combate competirá contra el tercer atleta para obtener una decisión final.

2.3 Reglamento en caso de número reducido de atletas o equipos

Si hay de uno (1) a cinco (5) atletas o equipos se aplican las reglas de números bajos.

Si hay seis (6) atletas en una categoría y uno o más atletas fallan en el pesaje, entonces la categoría se debe sortear nuevamente para seguir las reglas de números bajos.

Si hay cinco (5) o cuatro (4) atletas en una categoría y uno o más atletas fallan en el pesaje, entonces la categoría se debe de sortear nuevamente.

Si hay seis (6) equipos y uno o más equipos no pueden competir, entonces debe de realizar un nuevo sorteo para seguir las reglas de números bajos.

Si hay cinco (5) o cuatro (4) equipos y uno o más equipos no pueden competir, entonces debe de realizar un nuevo sorteo para seguir las reglas de números bajos.



2.3.1 Reglas de números bajos para eventos individuales y eventos por equipos del WRL de la IJF

a) Si hay cinco (5) atletas o equipos, habrá dos (2) atletas que tendrán un solo combate para acceder a la final, los otros tres atletas competirán en un sistema de round robin para clasificar a la final.

El atleta derrotado en el combate individual debe competir con el segundo mejor de la tabla del round robin por la medalla de bronce (sólo se otorga una medalla de bronce).

El ganador del combate individual se encuentra con el mejor atleta de la tabla del round robin para definir las medallas de oro y plata.

b) Si hay cuatro (4) atletas o equipos, habrá dos combates individuales, luego un combate entre los dos perdedores por una medalla de bronce y un combate entre los dos ganadores por las medallas de oro y plata.

c) Si hay tres (3) atletas o equipos se realizará un sistema de round robin en la ronda de eliminación. El mejor y el segundo mejor competirán en una final. Se dará una medalla de bronce si se gana un combate.

d) Si hay dos (2) atletas o equipos se celebrará una final y se otorgarán medalla de oro y plata.

2.3.2 Reglas de números bajos para otros eventos individuales y eventos por equipos

Para todos los demás eventos, las siguientes reglas de round robin pueden ser aplicadas:

a) Si hay 5 atletas o equipos - oro y plata y un bronce para el tercer puesto.

b) Si hay 4 atletas o equipos - oro y plata y un bronce para el tercer puesto.

c) Si hay 3 atletas o equipos - oro y plata y ningún bronce para el 3er lugar, excepto si ha ganado un combate.

d) Si hay 2 atletas o equipos será el mejor de dos combates y si las victorias son iguales (1-1), el tercer combate decidirá. Se dan medallas de oro y plata.

Eventos	Sistema de competencia para 6 o más atletas	Sistema de competencia para 5 o menos atletas
Eventos Senior y por Equipos Mixtos del WRL	Repechaje desde cuartos de final	Regla de números bajos para los eventos del WRL
Open Continental		
Campeonatos Continentales		
Grand Prix		
Grand Slam		
Masters		
Campeonatos Mundiales Senior		
Campeonatos Mundiales Open		
Campeonatos Mundiales por Equipos Mixtos Campeonatos Continentales por Equipos Mixtos		
Campeonatos Mundiales Cadete	Repechaje desde cuartos de final	Regla de números bajos para los eventos del WRL
Campeonatos Mundiales Junior		
Campeonatos Mundiales Cadete por Equipos Mixtos		
Campeonatos Mundiales Junior por Equipos Mixtos		
Eventos Cadete y Junior del WRL	Doble repechaje	Regla de números bajos para los eventos del WRL
Copas Continentales		
Campeonatos Continentales Campeonatos Continentales por Equipos Mixtos		
Juegos Olímpicos de la Juventud	Repechaje completo	Regla de números bajos para los eventos del WRL
Evento individual y por equipos mixtos en Juegos Olímpicos	Repechaje desde cuartos de final	No aplica
Eventos no incluidos en el WRL	Elección del organizador	Reglas de números bajos para eventos WRL o reglas de números bajos para otros eventos

2.4 Sistema de competencia para eventos por equipos y por equipos mixtos

El sistema de competencia para los eventos de equipos mixtos de la IJF será el sistema de eliminación con repesca en cuartos de final (véase la sección 2.2.2 para una descripción completa).

Para otros eventos por equipo, se pueden utilizar diferentes tipos de sistemas como el doble repechaje, repechaje completo o eliminación directa. Se otorgarán medallas de oro, plata y dos (2) bronce, excepto en el caso de números bajos.

2.4.1 Reglamento para eventos por equipos mixtos

Equipos mixtos senior, junior y cadete: todas las naciones que tengan un equipo completo (aquellas que cuentan con atletas capaces de competir en las 6 categorías) pueden participar. Cada equipo estará compuesto por seis (6) atletas (3 mujeres y 3 hombres) y tiene la posibilidad de tener hasta seis (6) reservas (3 mujeres y 3 hombres). Si hay lesiones o enfermedades durante la competencia un equipo puede competir con un mínimo de cuatro (4) atletas. Se puede inscribir un total de 12 atletas con un máximo de dos (2) atletas por categoría. Los cuatro (4) mejores equipos de la Lista de Clasificación Mundial (WRL) de Equipos Mixtos de la IJF serán sembrados.

Las reglas de peso se encuentran en la sección 6. En los eventos por equipos mixtos senior y junior cada atleta tiene derecho a competir en su propia categoría de peso o en la siguiente categoría superior. En los eventos por equipos mixtos cadete los atletas tienen que competir en su categoría inscrita y no pueden ser trasladados a una categoría superior.

Durante las rondas, los atletas no competidores deben permanecer dentro de un área marcada en la zona de competencia detrás de la silla del entrenador. Los atletas de reserva no deben ingresar en la zona de competencia.

Dos (2) entrenadores por equipo podrán entrar en la zona de competencia.

Se hará un sorteo de la categoría inicial para la primera ronda. Las siguientes rondas comenzarán con la siguiente categoría de la secuencia.

Ejemplo: Equipos mixtos senior - la categoría de sorteo es -73 kg

1ª ronda: -73, -70, -90, +70, +90, -57 kg

2ª ronda: -70, -90, +70, +90, -57, -73 kg

Cuartos de final: -90, +70, +90, -57, -73, -70 kg.

Repechaje y semifinal: +70, +90, -57, -73, -70, -90 kg.

Bronce y final: +90, -57, -73, -70, -90, +70 kg.

Antes de cada ronda, el líder del equipo debe seleccionar a los atletas para cada combate. De un máximo de dos atletas inscritos en cada categoría puede seleccionar uno. Si el equipo tiene la posibilidad de poner a un atleta inscrito en una categoría, debe hacerlo. Un atleta no puede descansar para una ronda y volver para la siguiente a menos que haya sido reemplazado por el otro atleta inscrito.

Si el equipo no tiene ningún atleta en una categoría, deben seleccionar la opción "sin competidor".

Para la primera ronda, las listas deben ser devueltas al menos 30 minutos antes del comienzo de la competencia. Para las demás rondas, las listas deben ser devuelta 5 minutos después de haberlas recibido de la dirección de la competición. Una vez entregadas a la dirección, no se pueden cambiar.

Duración de cada combate: mujeres cuatro (4) minutos y hombres cuatro (4) minutos (tiempo real). Después de que los equipos saluden, los byes se muestran en el marcador y se dan las victorias.

Ejemplo: Si el equipo azul tiene una categoría vacía: 1:0

Ejemplo: Si ambos equipos tienen una categoría diferente vacía: 1:1

Ejemplo: Si ambos equipos tienen la misma categoría vacía: 0:0 (este es el único caso en el que la ronda acaba cuando un equipo ha llegado a 3 victorias).

Estos byes se saltan luego, ningún competidor necesita volver al tatami para saludar de nuevo si no hay ningún combate a disputar.

El primer equipo que alcance la mayoría de las victorias es declarado ganador. Los combates restantes no serán peleados.

Es obligatorio que todos los atletas inscritos para la ronda compitan hasta que un equipo alcance el resultado ganador. Si un atleta se niega a competir, el equipo será descalificado.

Si un equipo no se presenta a una ronda, el otro equipo será declarado ganador.

Si al final de la ronda hay un número igual de victorias, se realiza un sorteo entre todas las categorías, independientemente de si el equipo tiene un competidor o no (si ambos equipos no tienen un competidor en la misma categoría, esta categoría no se incluirá en el sorteo). Los atletas de la categoría sorteada volverán a pelear un combate de Golden score. El sorteo se realiza por ordenador y se muestra en los marcadores de los atletas y del público (pantalla grande).

2.4.2 Reglamento para eventos de equipos femeninos y masculinos

Cada equipo estará compuesto por cinco (5) atletas y tiene la posibilidad de tener hasta cinco (5) reservas. Un equipo debe estar formado por un mínimo de tres (3) atletas. Se puede inscribir un total de 10 atletas con un máximo de dos (2) atletas por categoría.

Las reglas de peso se encuentran en la sección 6. Durante los eventos de equipos femeninos y masculinos cada atleta tiene derecho a competir en su propia categoría de peso o en la siguiente categoría superior.

Durante los combates, los atletas no competidores deben permanecer dentro de un área marcada en la zona de competencia detrás de la silla del entrenador. Los atletas de reserva no deben ingresar en la zona de competencia.

Un (1) entrenador por equipo podrá ingresar a la zona de competencia.

Los combates en los eventos por equipos femeninos y por equipos masculinos se disputarán desde el peso más ligero hasta el más pesado. Antes de cada ronda, el líder del equipo debe seleccionar a los atletas para cada combate. Del máximo de dos atletas inscritos en cada categoría pueden seleccionar uno.

Si el equipo tiene la posibilidad de poner a un atleta inscrito en una categoría, debe hacerlo. Un atleta no puede descansar para una ronda y volver para la siguiente a menos que haya sido reemplazado por el otro atleta inscrito.

Si el equipo no tiene ningún atleta en una categoría, deben seleccionar la opción "sin competidor".

Para la primera ronda, las listas deben ser devueltas al menos 30 minutos antes del comienzo de la competencia. Para las demás rondas, las listas deben ser devuelta 5 minutos después de haberlas recibido de la dirección de la competición. Una vez entregadas a la dirección, no se pueden cambiar.

Duración de cada combate: mujeres cuatro (4) minutos y hombres cuatro (4) minutos (tiempo real). Después de que los equipos saluden, los byes se muestran en el marcador y se dan las victorias.

Ejemplo: Si el equipo azul tiene una categoría vacía: 1:0

Ejemplo: Si ambos equipos tienen una categoría diferente vacía: 1:1

Ejemplo: Si ambos equipos tienen la misma categoría vacía: 0:0 (este es el único caso en el que la ronda acaba cuando un equipo ha llegado a 3 victorias).

Estos byes se saltan luego, ningún competidor necesita volver al tatami para saludar de nuevo si no hay ningún combate a disputar.

El primer equipo que alcance la mayoría de las victorias es declarado ganador. Los combates restantes no serán peleados.

Es obligatorio que todos los atletas inscritos para la competencia compitan hasta que el equipo alcance el resultado ganador. Si un atleta se niega a competir, el equipo será descalificado.

Si un equipo no se presenta a una ronda, el otro equipo será declarado ganador.

Si al final de la ronda hay un número igual de victorias, se realiza un sorteo entre todas las categorías, independientemente de si el equipo tiene un competidor o no (si ambos equipos no tienen un competidor en la misma categoría, esta categoría no se incluirá en el sorteo). Los atletas de la categoría sorteada volverán a pelear un combate de Golden score. El sorteo se realiza por ordenador y se muestra en los marcadores de los atletas y del público (pantalla grande).





RANKING MUNDIAL Y EVENTOS DE CLASIFICACIÓN DE LA IJF

Las listas de clasificación mundial (WRL) son responsabilidad de la Comisión Deportiva de la IJF y son administradas por el Equipo de Informática de la IJF. El WRL puede encontrarse en www.ijf.org, para asistencia, por favor contacte a la oficina de registro.

3.1 Lista de clasificación mundial Senior de la IJF

Los atletas pueden ganar puntos para el WRL compitiendo en eventos del WJT de la IJF, campeonatos mundiales juniors y open continentales.

		Open Continental Inscripción internacional	Campeonato Continental Continental Entry	Campeonato Mundial Juniors Inscripción internacional	Grand Prix Inscripción Internacional	Grand Slam Inscripción internacional	Masters Top 36 Inscripción por invitación	Campeonato Mundial Senior Inscripción internacional
GENERAL	Sembrado	WRL TOP 8 Resto: Distribución por país	WRL TOP 8 Resto: Distribución por país	WRL TOP 8 Resto: Distribución por país	WRL TOP 8 Resto: Distribución por país	WRL TOP 8 Resto: Distribución por país	WRL TOP 8 Resto: Distribución por país	WRL TOP 8 Resto: Distribución por país
	Sistema	Repechaje desde cuartos de final	Repechaje desde cuartos de final	Repechaje desde cuartos de final	Repechaje desde cuartos de final	Repechaje desde cuartos de final	Repechaje desde cuartos de final	Repechaje desde cuartos de final
	Repechaje	Repechaje "Últimos 8"	Repechaje "Últimos 8"	Repechaje "Últimos 8"	Repechaje "Últimos 8"	Repechaje "Últimos 8"	Repechaje "Últimos 8"	Repechaje "Últimos 8"
	Bronce	2 bronces	2 bronces	2 bronces	2 bronces	2 bronces	2 bronces	2 bronces
	Número de atletas (por categoría por país)	Sin límites	Máximo 2 atletas por categoría por país (sin exceder un total de 9 atletas masculinos y 9 atletas femeninos por país)	Máximo 2 atletas por categoría del país organizador = total 28 (los 9 mejores atletas masculinos y las 9 mejores atletas femeninas del país organizador obtienen puntos para el ranking mundial)	Máximo 2 atletas por categoría por país, máximo 4 atletas por categoría del país organizador (solo los 2 mejores obtienen puntos para el ranking mundial)	Máximo 2 atletas por categoría por país, máximo 4 atletas por categoría del país organizador (solo los 2 mejores obtienen puntos para el ranking mundial)	Máximo 2 atletas por categoría por país, máximo 4 atletas por categoría del país organizador (solo los 2 mejores obtienen puntos para el ranking mundial)	Sin límites
Puntos del WRL	1er lugar	100	700	700	700	1000	1800	2000
	2do lugar	70	490	490	490	700	1260	1400
	3rd lugar	50	350	350	350	500	900	1000
	5to lugar	36	252	252	252	360	648	720
	7mo lugar	26	182	182	182	260	468	520
	1/16avo	16	112	112	112	160	288	320
	1/32avo	12	84	84	84	120	-	240
	1 combate ganado	10	70	70	70	100	216	200
	Participación	-	6	6	6	10	200	20

A partir del 1 de junio de 2020:

Debido a la pandemia por coronavirus (COVID-19), los puntos para el WRL Senior se obtendrán en los siguientes períodos:

- Primer período: 5+1 mejores resultados desde el 25 de mayo de 2018 al 23 de mayo de 2019 contarán al 50%.
- Segundo período: 5+1 mejores resultados del 24 de mayo de 2019 al 28 de junio de 2021 contarán al 100%.



Para la clasificación olímpica se utilizará el WRL del 28 de junio de 2021 con los periodos adaptados para la expiración de los puntos. Este WRL también se utilizará para sembrar en la competencia.

A partir del 15 de agosto de 2021, las reglas anteriores volverán a estar en vigor.

Los puntos de cada torneo expirarán de acuerdo a lo siguiente:

- Primer período: 5+1 mejores resultados en los anteriores 13-24 meses contarán 50%.
- Segundo período: 5+1 mejores resultados en los últimos 12 meses contarán al 100%.

La línea divisoria es la semana siguiente (número de semana) en la que se realizó el evento. El comienzo de la semana se define como el lunes.

Las otras reglas del WRL no han cambiado:

En cada período cuentan los cinco mejores resultados de Grand Slam, Grand Prix y Open Continentales más un resultado de los Campeonatos Continentales o Masters. En el caso de que el atleta compita en ambos eventos (Campeonatos Continentales y Masters), la mayor puntuación contará como el 6º resultado, y la menor puntuación podrá contar como uno de los cinco mejores resultados.

Se darán puntos de participación para el Grand Prix, Grand Slam, Masters, Campeonatos Continentales y Campeonatos Mundiales. En un Open Continental se debe ganar un combate como mínimo para obtener puntos.

En los eventos de Grand Prix y Grand Slam sólo los dos mejores atletas nacionales pueden obtener puntos para el WRL. En caso de igualdad, los puntos serán otorgados automáticamente al atleta mejor clasificado. Si aun así es igual, la federación nacional decidirá.

En caso de igualdad de puntos totales, la clasificación más alta se decidirá por:

- La suma más alta de los puntos actuales de todos los Campeonatos Mundiales.
- La suma más alta de los puntos actuales de todos los Grand Prix, Grand Slams y Masters.
- Los puntos actuales más altos de un solo evento, luego, si es necesario, el segundo más alto, y así sucesivamente.

En el caso de la clasificación olímpica, si los atletas se mantienen empatados, el Comité Ejecutivo de la IJF tomará la decisión.

Los atletas que participen en los Campeonatos Mundiales Juniors serán agregados al WRL Senior y se les dará los mismos puntos que se dan para un Grand Prix. Para el WRL Junior los puntos serán como se muestran en la sección 3.4.

Para el tratamiento igualitario de todos los Continentes, los Campeonatos Continentales Senior son tratados como si se celebraran en la semana número 17, independientemente del número de la semana en que se organicen. Por lo tanto, la reducción o la expiración de los puntos se hará el lunes de la semana número 18.

Para poder participar en los Juegos Olímpicos, todos los atletas deben haber nacido el 31 de diciembre de 2006 o antes de esa fecha.

3.2 Lista de clasificación mundial por equipos mixtos de la IJF

El WRL para equipos mixtos de cadetes, juniors y senior consistirán en puntos de los Campeonatos Continentales por Equipos Mixtos y de los Campeonatos Mundiales por Equipos Mixtos.

3.2.1 Equipos Mixtos Senior

Posición	Puntos del Campeonato Continental	Puntos del Campeonato Mundial
1er lugar	4200	12000
2do lugar	2940	8400
3er lugar	2100	6000
5º lugar	1512	4320
7º lugar	1092	3120
1/16 ^{avo}	672	1920
1/32 ^{avo}	504	1440

A partir del 1 de junio de 2020:

Debido a la pandemia mundial por el coronavirus (COVID-19), desde el 1 de junio de 2020 hasta el 15 de agosto de 2021, los resultados de los Campeonatos realizados en 2019 contarán al 50% y los resultados de los Campeonatos realizados en 2020 y 2021 contarán al 100%.

A partir del 15 de agosto de 2021, los puntos del WRL para cada Campeonato por Equipos Mixtos expirarán de la siguiente manera:

- En los primeros 12 meses después del campeonato los puntos contarán al 100%.
- Después de 12 meses los puntos se reducirán al 50%
- Después de 24 meses los puntos se reducirán al 0%

La línea divisoria es la semana siguiente (número de semana) en la que se realizó el Campeonato. El comienzo de la semana se define como el lunes.

Excepción: Para el tratamiento igualitario de todos los Continentes, los Campeonatos Continentales de Equipos Mixtos Senior son tratados como si se realizaran en la semana número 17, independientemente del número de la semana en que se organicen. La reducción o expiración de los puntos se hará el lunes de la semana número 18.

Se asignarán puntos aunque no se haya ganado ningún combate.

Reglas adicionales en el caso de igualdad de puntos totales, el rango más alto será decidido por:

- La suma más alta de los puntos actuales de todos los Campeonatos Mundiales de Equipos Mixtos.

- La suma más alta de los puntos actuales de todos los Campeonatos Continentales de Equipos Mixtos.

3.2.2. Equipos Mixtos Junior y Cadete

Posición	Puntos del Campeonato Continental	Puntos del Campeonato Mundial
1er lugar	700	2000
2do lugar	490	1400
3er lugar	350	1000
5º lugar	252	720
7º lugar	182	520
1/16 ^{avo}	112	320
1/32 ^{avo}	84	240

A partir del 1 de marzo de 2020:

Debido a la pandemia mundial por el coronavirus (COVID-19) el WRL continuará disminuyendo hasta que las competencias del WJT comiencen de nuevo y se puedan ganar puntos.

Los puntos para cada Campeonato por Equipos Mixtos expirarán de la siguiente manera:

- En los primeros 12 meses después del campeonato los puntos contarán al 100%.
- Después de 12 meses los puntos se reducirán al 50%
- Después de 24 meses los puntos se reducirán al 0%

La línea divisoria es la semana siguiente (número de semana) en la que se realizó el Campeonato. El comienzo de la semana se define como el lunes.

Excepción: Para el tratamiento igualitario de todos los Continentes, los Campeonatos Continentales por Equipos Mixtos Junior y por Equipos Mixtos Cadete son tratados como si se realizaran en la semana número 26, independientemente del número de la semana en que se organicen. La reducción o expiración de los puntos será el lunes de la semana número 27.

Se asignarán puntos, aunque no se haya ganado ningún combate.

Reglas adicionales en el caso de igualdad de puntos totales, el ranking más alto será decidido por:

- La suma más alta de los puntos actuales de todos los Campeonatos Mundiales por Equipos Mixtos.
- La suma más alta de los puntos actuales de todos los Campeonatos Continentales por Equipos Mixtos.

3.3 Lista de clasificación mundial de naciones

El WRL para las naciones consiste en la suma de los puntos actuales del WRL para todos los atletas más la suma del actual del WRL por Equipos Mixtos para esa nación.

3.4 Lista de clasificación Junior y Cadete de la IJF

Los atletas pueden ganar puntos de WRL compitiendo en Copas Continentales, Campeonatos Continentales y Campeonatos Mundiales para Junior y Cadete.

	Copa Continental	Campeonatos continentales	Campeonato Mundial Junior/Cadete
1er lugar	100	200	500
2do lugar	60	120	300
3er lugar	40	80	200
5º lugar	20	40	100
7º lugar	16	32	80
Cada combate ganado	2	6	12
Participación	-	2	4

A partir del 1 de marzo de 2020:

Debido a la pandemia mundial por el coronavirus (COVID-19), el WRL seguirá disminuyendo hasta que las competencias del WJT comiencen de nuevo y se puedan ganar puntos.

Se contarán los tres mejores resultados durante los últimos 12 meses más el resultado de los Campeonatos Continentales Junior y Cadetes; y los Campeonatos Mundiales Junior y Cadetes, si corresponde.

Los puntos contarán como sigue:

Los últimos 12 meses desde hoy	<ul style="list-style-type: none"> Los tres mejores resultados de Copa Continental Resultado del último Campeonato Continental Resultado del último Campeonato Mundial 	100%
Los últimos 13-24 meses	<ul style="list-style-type: none"> Los tres mejores resultados de Copa Continental Resultado de anteriores Campeonatos Continentales Resultado de anteriores Campeonatos Mundiales 	50%

Los puntos de cada evento expirarán de la siguiente manera:

- En los primeros 12 meses después del evento los puntos contarán al 100%.
- Después de 12 meses, los puntos se reducirán al 50%.
- Después de 24 meses, los puntos se reducirán a 0.
- La línea divisoria es la siguiente semana (número de semana) en la que se realizó el torneo.

Ejemplo: Si una competencia se realiza en la semana 17 de 2014, los puntos se reducen a la mitad al comienzo de la semana 18 en 2015 y expirarán al comienzo de la semana 18 en 2016. El comienzo de la semana se define como el lunes.

Excepción: Para el tratamiento igualitario de todos los Continentes, los Campeonatos Continentales Junior y Cadete son tratados como si se realizaran en la semana número 26, independientemente del número de la semana en que se organicen. Por lo tanto, la reducción o expiración de los puntos se hará el lunes de la semana número 27.

Se darán puntos de participación para los Campeonatos Continentales Junior y Cadete y los Campeonatos Mundiales Junior y Cadete. En las Copas Continentales Junior y Cadete, se debe ganar un combate como mínimo para obtener puntos.

En caso de igualdad de puntos totales, el ranking más alto se decidirá por:

- La suma más alta de los puntos actuales de todos los Campeonatos Mundiales.
- La suma más alta de los puntos actuales de todos los Campeonatos Continentales.
- La suma más alta de los puntos actuales de todas las Copas Continentales.
- Los puntos actuales más altos de un solo evento, luego, si es necesario, el segundo más alto, y así sucesivamente.

Nota: Para los Juegos Olímpicos de la Juventud sólo los tres últimos criterios son relevantes, ya que no hay campeonatos mundiales durante el período de clasificación.

En el caso de la clasificación para los Juegos Olímpicos de la Juventud, si los atletas siguen empatados, el Comité Ejecutivo de la IJF tomará la decisión final.

3.5 Normas adicionales

Se considera que un atleta es parte de una competencia sólo cuando pasa el pesaje oficial.

Si un atleta pasa el pesaje y está solo en la categoría, obtendrá los puntos de clasificación por participación, si corresponde.

Cualquiera que no pase el pesaje será eliminado de la planilla de combates. El orden de combates será reenumerado. Los posibles oponentes pasarán a la siguiente ronda con un bye. Si el oponente no gana ningún otro combate, entonces no se darán puntos de WRL por este bye, excepto los puntos de participación (si corresponde).

Si un atleta que pasó el pesaje oficial no se presenta al tatami, su oponente se presentará al tatami y realizará un saludo. Será declarado ganador por fusen-gachi y se le darán puntos del WRL.

Cuando un atleta pierde un combate por un hansoku-make directo por actos contra el espíritu del judo, se le asignarán puntos de clasificación hasta la posición que el atleta haya alcanzado en el evento. Sin embargo, los puntos, las medallas y el dinero de los premios pueden ser eliminados dependiendo de los resultados de cualquier otra acción disciplinaria.

Si los atletas del WRL Senior cambian de nacionalidad fuera del período de clasificación olímpica, conservarán todos los puntos del WRL a efectos de ser sembrados.

Si los atletas del WRL Senior cambian de nacionalidad durante el período de clasificación olímpica, perderán todos los puntos del WRL y comenzarán con cero (0) puntos.

Si un atleta del WRL cadete o junior cambia de nacionalidad, conservará todos los puntos del WRL.



스포츠 도시 수원



INSCRIPCIONES Y ACREDITACIÓN

Las inscripciones para los eventos de la IJF son responsabilidad de la Comisión Deportiva de la IJF y son administradas por el equipo de IT de la IJF. Para asistencia en las inscripciones, por favor contacte a registration@ijf.org

4.1 Inscripciones para los eventos del WJT de la IJF

Sólo se aceptarán las inscripciones de las Federaciones Nacionales de Judo afiliadas a la IJF.

En algunos casos excepcionales, la IJF puede, con el fin de proteger la carrera de un atleta, inscribirlo en un evento de la IJF, bajo la bandera de su Federación Nacional o bajo la bandera de la IJF, según la especificidad del caso.

El nombre y la fecha de nacimiento de cada delegado debe coincidir con el de su pasaporte. Si la persona desea ser conocida por otro nombre, debe escribir a la Secretaría General de la IJF (gs@ijf.org) con copia a registration@ijf.org para su aprobación. Si alguien tiene un cambio de nombre o su nombre/fecha de nacimiento es incorrecto, la Federación Nacional debe enviar una copia del pasaporte válido a registration@ijf.org para que su registro en judobase pueda ser actualizado.

Es responsabilidad de la Federación Nacional asegurarse de que los atletas tienen la edad correcta para el evento en el que quieren participar. Cualquier Federación Nacional que inscriba atletas que no tengan la edad correcta será sometida a una investigación y a posibles medidas disciplinarias.

Las Federaciones Nacionales también tienen la responsabilidad de asegurar que los atletas que participan en el WJT de la IJF tengan suficientes conocimientos técnicos (conozcan la terminología y puedan ejecutar todas las técnicas del Apéndice H) y comprendan plenamente el deporte y las reglas de arbitraje de la IJF.

Un atleta clasificado en cualquier WRL de la IJF (ya sea cadete, junior o senior) no está autorizado a participar en una competencia internacional de cualquier deporte de combate, excepto judo, a menos que la IJF lo autorice. La Federación Nacional es responsable de controlar y enviar la información sobre cualquier caso a la Secretaría General de la IJF (gs@ijf.org). El incumplimiento de esta obligación puede dar lugar a medidas disciplinarias para la Federación Nacional.

El sistema de sanción automática para los atletas que no solicitaron autorización a la IJF o no respetaron la decisión de la IJF es aplicable de la siguiente manera:

Primera violación: 2 meses de suspensión de competencias de la IJF y de competencias continentales y otras actividades de judo, por ejemplo, campos de entrenamiento.

Segunda violación: 2 años de suspensión de competencias de la IJF y de competencias continentales además de otras actividades de judo, por ejemplo, campos de entrenamiento.

Todos los participantes deben tener un carnet válido de la IJF y estar inscritos en judobase (www.judobase.org) por su Federación Nacional antes de la fecha límite del evento. Cualquier delegado es elegible para inscribirse en una competencia siempre que cumpla lo siguiente:

- No estar bajo una suspensión disciplinaria.
- No estar suspendido por violación de las normas antidopaje.
- No estar bajo suspensión médica.
- Estar sano y en forma para la competencia.
- No ser portador de ninguna enfermedad contagiosa que pueda poner en riesgo la salud de otros delegados.



El presidente de una Federación Nacional no puede actuar como entrenador o árbitro durante los eventos organizados por la IJF.

Un entrenador de una Federación Nacional puede ser acreditado para UN SOLO un país por evento, excepto cuando la IJF haya dado un permiso previo después de confirmar que todas las Federaciones Nacionales involucradas están de acuerdo.

Los atletas sólo pueden participar en una categoría de peso por cada evento del WRL de la IJF. Cada persona sólo puede ser inscrita con una función (es decir, atleta, entrenador, árbitro, oficial del equipo, etc.) por evento. Esta regla no es la misma para los eventos de veteranos (Apéndice A).

Después de la fecha límite se pueden hacer cambios uno a uno, de la misma función, debido a una lesión o enfermedad. Por ejemplo, un atleta lesionado puede ser reemplazado por otro atleta independientemente de su sexo o categoría de peso. Un oficial de equipo enfermo puede ser reemplazado por otro oficial de equipo, etc.

El proceso es el siguiente:

Hasta 20 días antes del sorteo, los nombres correctos de la delegación completa (atletas y oficiales) deben registrarse en línea en la página de registro de la IJF (www.judobase.org). Durante el período de clasificación olímpica, para los eventos en los que se pueden ganar puntos de clasificación olímpica, no se pueden inscribir atletas adicionales (bajo ninguna circunstancia) después de este plazo. Hasta 5 días antes del comienzo de la acreditación, si una delegación tiene sustituciones y/o cancelaciones, estos cambios deben realizarse en línea en www.judobase.org.

Hasta el inicio de la acreditación, cualquier sustitución o cancelación de última hora debe ser enviada al correo electrónico de registro de la IJF: registration@ijf.org. Se enviará una confirmación de la IJF. Los correos electrónicos a registration@ijf.org sólo cancelan la inscripción para la competencia, para cancelaciones de alojamiento deben enviar un correo electrónico al comité organizador local directamente.

Durante la acreditación, los atletas registrados pueden ser reemplazados por otros atletas y los oficiales registrados pueden ser reemplazados por otros oficiales.

4.2 Cancelación de deportistas

Siempre que sea posible, las cancelaciones deben hacerse antes de la acreditación. Cualquier cancelación de un atleta durante la acreditación sin sustitución tendrá como resultado la siguiente penalización:

Si los atletas registrados son cancelados durante la acreditación sin previa notificación a la IJF, se aplicará una penalización de 100 dólares por atleta. Esta penalidad será cobrada por la IJF a la Federación Nacional.

El organizador local tiene el derecho de cobrar los gastos de cancelación como se detalla en las bases del evento.

4.3 Cantidad de inscripciones

Para los eventos de la IJF el número de inscripciones permitidas se limitará de la siguiente manera:

Campeonato Mundial Senior

Cada Federación Nacional puede realizar:

Hasta 9 inscripciones para mujeres con un máximo de 2 atletas por categoría.

Hasta 9 inscripciones para hombres con un máximo de 2 atletas por categoría.

No hay una categoría abierta.

Campeonato Mundial Abierto

Cada Federación Nacional puede realizar:

Hasta 4 inscripciones para mujeres.

Hasta 4 inscripciones para hombres.

Campeonato Mundial Juniors

Cada Federación Nacional puede realizar:

Hasta 9 inscripciones para mujeres con un máximo de 2 atletas por categoría.

Hasta 9 inscripciones para hombres con un máximo de 2 atletas por categoría.

El país anfitrión puede realizar:

Hasta 14 inscripciones para mujeres con un máximo de 2 atletas por categoría.

Hasta 14 inscripciones para hombres con un máximo de 2 atletas por categoría.

Sin embargo, del país anfitrión sólo se considerarán los mejores resultados de 9 hombres y 9 mujeres para el WRL Juniors y Senior.

No hay una categoría abierta.

Campeonato Mundial Cadetes

Cada Federación Nacional puede realizar:

Hasta 10 inscripciones para mujeres con un máximo de 2 atletas por categoría.

Hasta 10 inscripciones para hombres con un máximo de 2 atletas por categoría.

El país anfitrión puede realizar:

Hasta 16 inscripciones para mujeres con un máximo de 2 atletas por categoría.

Hasta 16 inscripciones para hombres con un máximo de 2 atletas por categoría.

Sin embargo, del país anfitrión sólo se considerarán los mejores resultados de 10 hombres y 10 mujeres para el WRL Cadete.

No hay una categoría abierta.

Campeonato Mundial por Equipos Mixtos

Cada Federación Nacional puede inscribir:

2 atletas por categoría.

Masters

Se invitará a los 36 mejores atletas del WRL en cada categoría de peso. No se invitará a atletas de reserva.

Si un atleta se clasifica en más de una categoría, la Federación Nacional puede decidir en qué categoría participará. Se dará a la Federación Nacional un plazo para esta decisión. Si no se decide a tiempo, la IJF tomará la decisión en base a la posición más alta y esa será la categoría que se elija. No se invitará a ningún atleta de reemplazo en la categoría que no sea elegida.

Los atletas sólo pueden ser inscritos en la categoría de peso para la que han sido seleccionados.

El país organizador tiene derecho a tener un mínimo de dos (2) atletas en cada categoría. Si no clasifican a ningún atleta dentro de los 36 primeros, hasta dos atletas nacionales pueden participar como los atletas 37 y 38.

Grand Prix y Grand Slam

Cada Federación Nacional puede realizar:

Hasta 14 inscripciones para mujeres con un máximo de 2 atletas por categoría.

Hasta 14 inscripciones para hombres con un máximo de 2 atletas por categoría.

El país anfitrión puede realizar:

Hasta 28 inscripciones para mujeres con un máximo de 4 atletas por categoría.

Hasta 28 inscripciones para hombres con un máximo de 4 atletas por categoría.

Sin embargo, del país anfitrión sólo los dos (2) mejores resultados de cada categoría serán considerados para el WRL Senior.

Open continental y Copas Continentales

No hay límite al número de atletas del mismo país que pueden inscribirse en una categoría.

Registro bajo la bandera de la IJF

No hay límite en el número de atletas que participan bajo la bandera de la IJF.

4.4 Acreditación

El propósito de la acreditación es identificar a las personas y sus funciones en los eventos y permitirles el acceso necesario para desempeñar sus funciones.

Al menos un delegado debe asistir a tiempo para confirmar las inscripciones de todos los atletas y oficiales con una firma en la lista de confirmación de la delegación. Una aparición tardía o la no presentación puede resultar en la exclusión de todos los participantes del sorteo y el evento. En caso de retraso imprevisto en la llegada o cancelación, la Federación Nacional debe contactar inmediatamente tanto al organizador como al equipo de inscripción de la IJF (registration@ijf.org).

Para cada miembro oficial de una delegación nacional (atletas, entrenador, oficial de equipo, médico, etc.) la IJF emite una tarjeta de acreditación durante el registro oficial. Un delegado nunca debe llevar la tarjeta de acreditación de otro delegado. La tarjeta de acreditación sigue siendo propiedad de la IJF y puede ser retirada, con efecto inmediato, a discreción de la IJF.

La tarjeta de acreditación es válida durante la competencia y es el documento de identidad personal del delegado para todos los controles de seguridad y acceso. Esta tarjeta contiene: apellido, nombre, país, número de identificación de la IJF, una foto y para los atletas su categoría de peso y posición en el WRL.

En los Campeonatos Mundiales y siempre que sea necesario verificar la edad y/o nacionalidad de un atleta, un miembro de la Comisión Deportiva de la IJF o su representante comprobará el pasaporte o el documento nacional de identidad (también se aceptará una fotocopia o un documento escaneado de alta calidad).

Cuota de oficiales para acreditaciones (incluye oficiales de equipo, entrenadores, médicos y fisioterapeutas):

- Uno - cuatro (1-4) competidores = tres (3) oficiales.
- Cinco - nueve (5-9) competidores = cinco (5) oficiales.
- 10 o más competidores = siete (7) oficiales.

Las acreditaciones de presidente de Federación Nacional, árbitro y judoka no se incluyen en el cálculo anterior. La tasa para el oficial o los oficiales adicionales del equipo (que deben inscribirse en judobase) es de 100 dólares estadounidenses por acreditación, que se pagará a los organizadores.

Por la sustitución de la acreditación perdida u olvidada se pagará 50 dólares estadounidenses a la IJF.

En la etapa de acreditación, el comité organizador local debe organizar al menos dos estaciones para los pagos. Una para los equipos sin cambios y una o más para los equipos que necesitan hacer cambios.



SORTEO

El sorteo es responsabilidad de la
Comisión Deportiva de la IJF.

SECCION 5

5.1 Reglamento del sorteo

Para todos los Campeonatos Mundiales, Masters, Grand Slams y Grand Prix de la IJF, el sorteo tendrá lugar a las 14:00 del día anterior a la competencia. Para otros eventos, como los Juegos Olímpicos y otros eventos multideportivos, la fecha y la hora del sorteo serán acordadas por la Comisión Deportiva de la IJF.

Después del cierre de la acreditación y antes del comienzo del sorteo, las listas de atletas por categoría se colocarán fuera del salón del sorteo. Cualquier error u omisión debe ser reportado al equipo de IT de la IJF antes del comienzo del sorteo.

Un máximo de dos (2) delegados por Federación Nacional puede asistir al sorteo.

Código de vestimenta: traje formal (chaqueta, pantalones, camisa y corbata para los hombres; chaqueta, pantalones/falda/vestido, blusa para las mujeres) y zapatos formales.

El sorteo se llevará a cabo por computadora con el uso del software de la IJF (u otro software si la IJF lo autoriza) bajo la dirección del Director Deportivo de la IJF asistido por el Equipo de Informática de la IJF y la Comisión Deportiva de la IJF.

El comité organizador distribuirá copias de las planillas a cada delegación participante a más tardar 30 minutos después de que el sorteo haya terminado.

5.2 Sembrado para eventos del WJT de la IJF

Para los Campeonatos Mundiales, Masters, Grand Slams, Grand Prix, Open Continentales y Copas Continentales Cadete y Junior, como máximo los ocho mejores atletas entre los inscritos en cada categoría de peso serán sembrados en base a su posición en el WRL de la IJF.

Para el resto del sorteo se respetará la separación por nacionalidad. Sin embargo, la posición de sembrado tendrá prioridad sobre la separación por nacionalidad.

Para el Campeonato Mundial Abierto no habrá sembrados en base a la posición en el ranking IJF, sólo separación por nacionalidad.

Para el Campeonato Mundial por Equipos Mixtos, los cuatro (4) mejores equipos, del WRL de equipos mixtos de la IJF serán sembrados.

En teoría, el sembrado debe separar a los competidores más fuertes de cada categoría, de manera que se encuentren en la etapa más tardía posible en el método de eliminación elegido.

Por ejemplo, los dos mejores competidores no deben enfrentarse hasta la final y los cuatro mejores hasta la semifinal y los ocho mejores hasta los cuartos de final.

Cuando los atletas/equipos tienen la misma posición en el ranking, el sistema de sorteo hará automáticamente un pre-sorteo para definir la posición de sembrado de cada atleta.

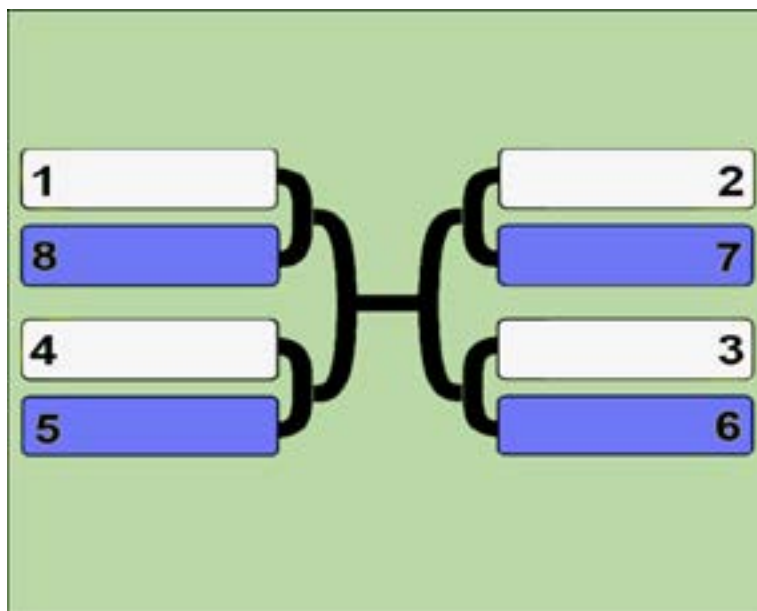
En un sistema eliminación, el sembrado se establece de la siguiente manera:
Sembrado número uno (1) vs. sembrado número ocho (8) en el grupo A.
Sembrado número dos (2) vs. sembrado número siete (7) en el grupo C.
Sembrado número tres (3) vs. sembrado número seis (6) en el grupo D.
Sembrado número cuatro (4) vs. sembrado número cinco (5) en el grupo B.

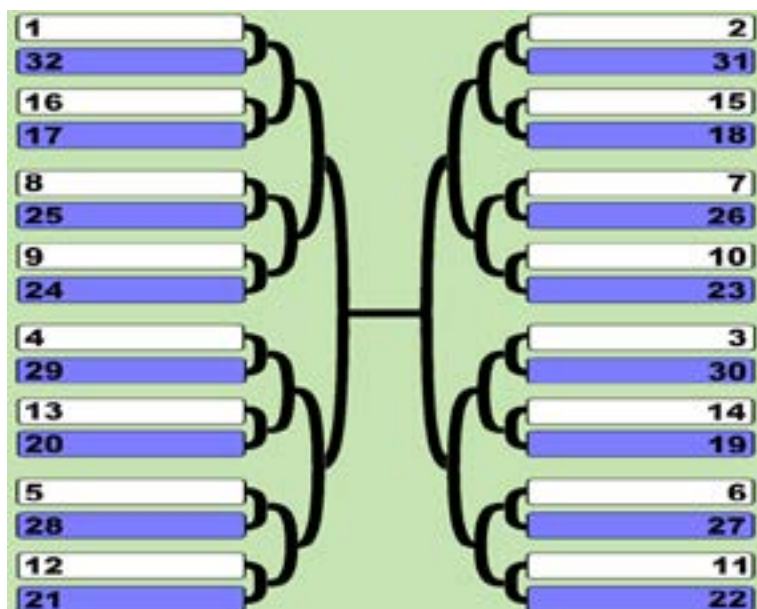
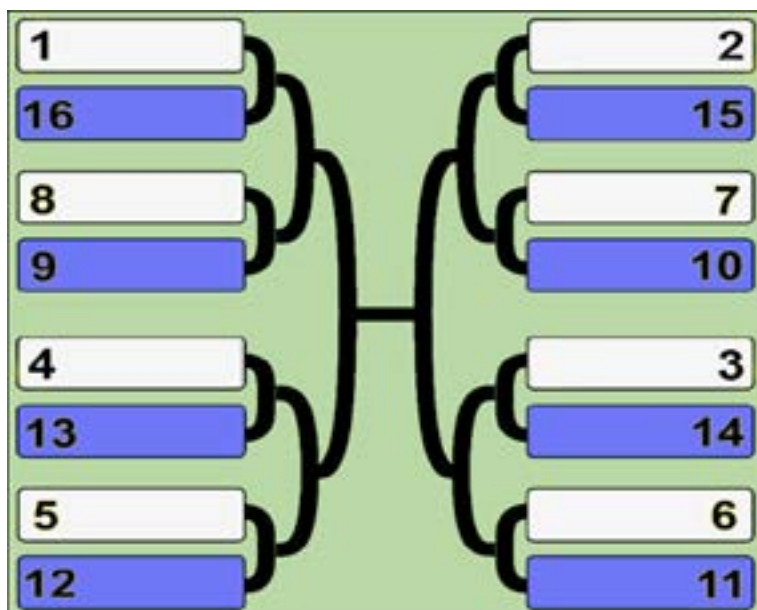
Los atletas de sembrados siempre se colocan en la misma posición en la planilla.

En el caso del sistema de números bajos 3+2, coloque el sembrado número uno (1) vs. el sembrado número cinco (5) en la parte inferior, mientras que los sembrados número dos (2), tres (3) y número cuatro (4) están en la parte superior en un sistema de Round Robin.

Los atletas/equipos sembrados, cuando sea posible, no deben de competir en la primera ronda.

En una categoría, el sembrado por ranking tiene prioridad sobre la división por nacionalidad de los atletas. Esto significa que los atletas del mismo país pueden terminar en el mismo grupo debido a su posición de sembrado o porque no hay otra posición posible para ellos debido al ranking de los otros atletas.







PESAJE Y CONTROL DEL BACKNUMBER DEL JUDO GI

El pesaje es responsabilidad de la Comisión Deportiva de la IJF. El control del backnumber del judogi es responsabilidad de la Comisión de Educación y Coaching de la IJF.

6.1 Ubicación del pesaje oficial y del pre-control de backnumber del judogi.

El pre control del backnumber del judogi y el pesaje pueden tener lugar en un mismo lugar, en habitaciones separadas, ya sea en el lugar de la competencia o en un hotel oficial asignado por los organizadores a las delegaciones participantes.

A partir de la llegada de la primera delegación, deberá disponerse de un (1) juego de básculas de prueba como mínimo en una habitación cerrada de cada hotel oficial. Las básculas de prueba deben estar disponibles diariamente entre las 08:00 y las 22:00 para que los atletas puedan comprobar su peso. La Comisión Deportiva de la IJF debe ser informada si hay algún problema con las básculas de prueba.

6.2 Pre-control del backnumber del Judogi

Los organizadores deben proporcionar una sala con espacio suficiente, ocho (8) mesas, diez (10) sillas y voluntarios. Se deben proporcionar cestos para la basura.

Los miembros de la Comisión de Educación de la IJF revisarán ambos judogis (blanco y azul). Revisarán cualquier zona desgastada, especialmente en el cuello y la solapa, el color, la etiqueta oficial de la IJF (obligatoria), la marca del judogi (obligatoria), el emblema nacional, la publicidad, la costura del backnumber, cualquier mancha visible. Este servicio comenzará 30 minutos antes del pesaje no oficial. Sólo si el judogi cumple con las reglas de la IJF se proporcionarán los parches de los patrocinadores/publicidad.

6.3 Reglas del pesaje

El pesaje oficial debe realizarse en salas separadas para hombres y mujeres con suficientes básculas electrónicas calibradas que muestren sólo un decimal, es decir, 51,9 kg, 154,6 kg. Si las básculas oficiales muestran más de un decimal, los decimales adicionales deben cubrirse con cinta adhesiva.

Es preferible un piso sólido nivelado, pero si la habitación tiene una alfombra, las básculas deben ser colocadas sobre madera sólida nivelada.

Para los eventos de la IJF el pesaje oficial se realiza un día antes de la competencia a las 20:00. Si por alguna razón (por ejemplo, la ceremonia de apertura de los Juegos Olímpicos) se propone una hora diferente, será acordada por la Comisión Deportiva de la IJF.

El período del pesaje oficial será entre 30 y 60 minutos, las horas exactas se publicarán en las bases del evento.

Pasar el pesaje oficial es responsabilidad del atleta. Durante el pesaje oficial sólo se tendrá en cuenta el peso registrado en la báscula oficial para la categoría de peso.

Los atletas pueden comprobar su peso en las básculas oficiales 30 minutos antes de que comience el pesaje oficial. No hay límite en el número de veces que cada atleta puede comprobar su peso durante el tiempo del pesaje no oficial.

6.3.1 Pesaje de eventos individuales

Los atletas junior y senior deben estar dentro de los límites de peso de la categoría en la que están inscritos. No hay tolerancia.

En la categoría cadete NO se permite a los atletas quitarse la ropa interior (hombres - calzoncillos, mujeres - calzoncillos y sujetador); para compensar se permitirá un adicional de 100 gramos, es decir, para la categoría -44 kg el límite será de -44,1 kg.

6.3.2 Pesaje de equipos femeninos, equipos masculinos y equipos mixtos

Los atletas deben estar dentro de los límites de peso de la categoría en la que están inscritos.

Hay una tolerancia de 2 kg para los atletas que compitieron en la competencia individual precedente (deben haber pasado el pesaje de la competencia individual) y NO hay tolerancia para los atletas que sólo están inscritos para la competencia por equipos.

La información sobre el pesaje se describirá en las bases del evento. Los organizadores del evento deben tener en cuenta que, si un atleta compite en un evento individual el día anterior a una competencia por equipos y no cambia de categoría para el evento por equipos, no debería tener que pesarse ese día.

Durante la competencia, un atleta puede competir en una categoría superior a la categoría en la que está inscrito. Antes del comienzo del pesaje oficial, el entrenador puede actualizar la lista del equipo.

6.4 Procedimiento del pesaje oficial

Los organizadores pondrán a disposición un mínimo de dos árbitros/oficiales nacionales por cada báscula oficial. Uno para comprobar el pasaporte y el peso del atleta y otro para registrar el peso exacto en la lista oficial de pesaje. También deberá haber un oficial/voluntario adicional para controlar el flujo de los atletas.

Para proteger la privacidad de los atletas, los oficiales que supervisan el pesaje deben ser del mismo sexo que los atletas.

Antes del inicio programado para el pesaje oficial, el de IT de la IJF a cargo del evento pondrá a disposición del organizador una copia de la lista de pesaje para cada categoría de peso y una copia para los miembros de la Comisión Deportiva que realicen el pesaje.

No está permitidas fotografías o filmaciones en la zona de pesaje.

Procedimiento:

Todos los entrenadores y otros delegados del equipo deben salir de la sala de pesaje antes del comienzo del pesaje oficial.

Los atletas pueden pararse en la báscula sólo una vez durante el período oficial de pesaje.

Los atletas deberán traer al pesaje su tarjeta de acreditación de la IJF emitida para la competencia y su pasaporte o un documento de identificación oficial con foto. Los atletas deberán presentar ambos documentos al oficial que verificará su identidad.

El oficial invita a los atletas a pararse en la báscula.

Los atletas se pesarán usando sólo ropa interior (hombres – calzoncillos, mujeres -calzoncillos y sujetador). Cualquier objeto en la cabeza, relojes, gafas, calcetines, joyas y piercings corporales deben ser retirados.

Los atletas pueden quitarse la ropa interior -sin bajarse de la báscula- para asegurarse de que alcanzan el límite de peso mínimo o máximo de la categoría de peso en la que están inscritos.

El oficial que supervise el pesaje anotará y registrará el peso del atleta en kilogramos con un decimal, es decir, 51,9 kg, 73,0 kg.

Los atletas se bajan de la báscula.

6.4.1 Ausencia en el pesaje

Si un atleta no se presenta para el pesaje durante el período oficial, se anotará su falta junto a su nombre en la lista oficial de pesaje. Un oficial de pesaje y el delegado de la IJF firmarán la anotación. El atleta será excluido de competir en esa categoría de peso.

6.4.2 Incumplimiento del peso dentro de los límites prescritos de una categoría

Si un atleta pesa por encima o por debajo de los límites prescritos para la categoría en la que está inscrito, se registrará el peso exacto de la manera habitual. El peso será marcado con un círculo y firmado por un oficial de pesaje y un miembro de la Comisión Deportiva de la IJF y por el propio atleta o un miembro de su delegación. El atleta será excluido de competir en esa categoría de peso.

6.4.3 Incumplimiento de las instrucciones oficiales o de los requisitos del SOR de la IJF

Si en cualquier etapa durante el período de pesaje, un atleta no cumple con las instrucciones de cualquier oficial de pesaje o de un delegado de la IJF o no cumple con los requisitos del SOR de la IJF, se le impedirá participar en el pesaje y la naturaleza de la infracción se pondrá inmediatamente en conocimiento del Director Deportivo de la IJF.

6.4.4 Después del procedimiento de pesaje

Cualquiera que no pase el pesaje oficial (por no asistir, por no tener el peso o por no cumplir con las instrucciones oficiales) será retirado de la competencia y la planilla actualizada se colocará en el panel de anuncios oficiales en la zona de calentamiento. Su oponente original pasará a la siguiente ronda y esta será considerada su primera pelea.

6.5 Pesaje aleatorio

El pesaje aleatorio es responsabilidad de la Comisión de Educación y Coaching de la IJF. Se pueden organizar pesajes aleatorios para cadetes, juniors y senior antes de los primeros combates de cada día. Si la competencia tiene diferentes bloques de inicio programados, entonces los horarios del pesaje aleatorio también pueden ser diferentes. Para los eventos del WJT de la IJF, el pesaje aleatorio tiene lugar una hora antes del comienzo de la competencia cada día. El pesaje durará 45 minutos.

Los atletas no necesitan traer sus pasaportes, con su tarjeta de acreditación es suficiente para su identificación. El peso del atleta no puede ser superior al 5% del límite de peso máximo oficial de la categoría. A los atletas sorteados se les dará sólo una oportunidad para un pesaje no oficial. No habrá pesaje aleatorio para los eventos por equipos mixtos de la IJF.

6.5.1 Sorteo de los atletas (eventos individuales)

El sorteo de los atletas se hará por medio de un software en una laptop, una (1) hora antes del comienzo de la competencia. El sorteo se realizará desde la ubicación de la persona de IT de la IJF que dirige la competencia. Se sortearán cuatro atletas por categoría (excepto de las categorías “más de”).

6.5.2 Lista de los atletas

La lista de los atletas seleccionados para el pesaje aleatorio se publicará oficialmente en el panel de anuncios oficial situado cerca de la zona de calentamiento.

6.5.3 Procedimiento de pesaje

Cuatro voluntarios (dos hombres y dos mujeres) realizarán el pesaje. Dos voluntarios identificarán a los atletas y los otros dos procederán con el pesaje en dos cuartos privados separados, una (1) hora antes del comienzo de las preliminares cada día. Las básculas deben estar disponibles durante el pesaje para que los atletas puedan comprobar su peso antes de ir al pesaje oficial.

6.5.4 Después del procedimiento de pesaje

El Director Deportivo debe ser informado si un atleta no pasa el pesaje aleatorio (ya sea por no presentarse en el plazo previsto, por no cumplir con el peso o por no cumplir con las instrucciones del oficial). El atleta no podrá participar en la competencia y su oponente se presentará en el control de judogi y pasará al tatami donde será declarado ganador por fusen-gachi y se le otorgarán los puntos del WRL.

Femenino - Senior y Junior		+ 5 % Tolerancia
-48 kg	hasta 48,0 kg inclusive	50,4 kg
-52 kg	más de 48,0 kg hasta 52,0 kg inclusive	54,6 kg
-57 kg	más de 52,0 kg hasta 57,0 kg inclusive	59,9 kg
-63 kg	más de 57,0 kg hasta 63,0 kg inclusive	66,2 kg
-70 kg	más de 63,0 kg hasta 70,0 kg inclusive	73,5 kg
-78 kg	más de 70,0 kg hasta 78,0 kg inclusive	81,9 kg
Masculino - Senior y Junior		+ 5 % Tolerancia
-60 kg	hasta 60,0 kg inclusive	63,0 kg
-66 kg	más de 60,0 kg hasta 66,0 kg inclusive	69,3 kg
-73 kg	más de 66,0 kg hasta 73,0 kg inclusive	76,7 kg
-81 kg	más de 73,0 kg hasta 81,0 kg inclusive	85,1 kg
-90 kg	más de 81,0 kg hasta 90,0 kg inclusive	94,5 kg
-100 kg	más de 90,0 kg hasta 100,0 kg inclusive	105,0 kg
Femenino - Cadete menores de 18 años		+ 5 % Tolerancia + 0,1 kg permitidos por la ropa interior
-40 kg	hasta 40,0 kg inclusive	42,1 kg
-44 kg	más de 40,0 kg hasta 44,0 kg inclusive	46,3 kg
-48 kg	más de 44,0 kg hasta 48,0 kg inclusive	50,5 kg
-52 kg	más de 48,0 kg hasta 52,0 kg inclusive	54,7 kg
-57 kg	más de 52,0 kg hasta 57,0 kg inclusive	60,0 kg
-63 kg	más de 57,0 kg hasta 63,0 kg inclusive	66,3 kg
-70 kg	más de 63,0 kg hasta 70,0 kg inclusive	73,6 kg
Masculino - Cadete menores de 18 años		+ 5 % Tolerancia + 0,1 kg permitidos por la ropa interior
-50 kg	hasta 50,0 kg inclusive	52,6 kg
-55 kg	más de 50 kg hasta 55,0 kg inclusive	57,9 kg
-60 kg	más de 55 kg hasta 60,0 kg inclusive	63,1 kg
-66 kg	más de 60 kg hasta 66,0 kg inclusive	69,4 kg
-73 kg	más de 66 kg hasta 73,0 kg inclusive	76,8 kg
-81 kg	más de 73 kg hasta 81,0 kg inclusive	85,2 kg
-90 kg	más de 81 kg hasta 90,0 kg inclusive	94,6 kg





EDUCACIÓN Y COACHING

Educación y Coaching es responsabilidad de la
Comisión de Educación y Coaching de la IJF.

7.1 Código de conducta de los entrenadores

Los entrenadores deben respetar el Código de Ética, los estatutos y reglamentos de la IJF.

En el caso de una infracción comprobada, las sanciones pueden ir desde una simple advertencia verbal hasta la exclusión de la competencia.

Los entrenadores son responsables de la conducta de sus atletas desde que entran en el evento hasta que salen de él, en particular antes y después de cada competencia.

Los entrenadores deben asegurarse de que sus atletas sigan las instrucciones de los organizadores, los horarios y los diferentes protocolos.

La ubicación de los entrenadores está señalada en cada tatami, el entrenador debe permanecer sentado en la silla durante todo el combate.

Las indicaciones está autorizadas sólo durante la pausa después del mate y antes del hajime. Se limita estrictamente a la comunicación con su atleta, para consejos tácticos, estímulos e instrucciones.

Si un entrenador da indicaciones durante el combate, recibe una primera advertencia. En caso de reincidir, será excluido del área de competencia. Cualquier actitud contraria al espíritu del judo será penalizada.

Si un entrenador acreditado dirige desde las tribunas, se le retirará su tarjeta de acreditación y será suspendido para el próximo evento de la IJF.

Durante el combate, el entrenador no debe estar en posesión de ningún dispositivo de comunicación. Si este es el caso, será excluido inmediatamente del área de competencia.

En caso de que un entrenador sea sancionado por un árbitro, el Director de Arbitraje informará al Director de Educación para que se aplique una sanción.

Los entrenadores son responsables de su delegación y deben educar a sus atletas. Si una delegación no sigue las reglas, se les retirará la tarjeta de acreditación a TODOS los entrenadores de esa delegación para ese día y si se encuentran dirigiendo desde la tribuna estarán sujetos a una sanción disciplinaria.

7.2 Código de vestimenta de los entrenadores

Los entrenadores deben respetar el siguiente código de vestimenta:

Sorteo: traje formal (chaqueta, pantalones, camisa y corbata para los hombres; chaqueta, pantalones/falda/vestido, blusa para las mujeres) y zapatos formales (no zapatos deportivos ni sandalias).

Rondas preliminares: buzo nacional con pantalones que llegan hasta los zapatos. Los entrenadores pueden llevar camisetas oficiales nacionales de manga corta o larga y zapatos deportivos (no sandalias).

Para el bloque final (televisión): traje formal (chaqueta, pantalones, camisa y corbata para los hombres; chaqueta, pantalones/falda/vestido, blusa para las mujeres) y zapatos formales (no zapatos deportivos ni sandalias).



7.3 Proceso de revisión del combate

Un delegado puede solicitar la revisión de un combate al final de las rondas preliminares o del bloque final. Un formulario, disponible con la persona a cargo del control de judogi, debe ser completado y devuelto a esta misma. Sólo un entrenador puede asistir y tiene la posibilidad de estar acompañado por un traductor.





SEDE DE LA COMPETENCIA

La sede de la competencia es responsabilidad de la Comisión Deportiva de la IJF.

SECTION 8

8.1 Sede

El lugar de la competencia debe ser lo suficientemente grande como para albergar el evento y tener asientos adecuados para los espectadores, VIPs, delegaciones y medios de comunicación. Para los Juegos Olímpicos la capacidad de asientos debe ser de un mínimo de 10.000. El lugar debe estar bien iluminado y con una temperatura constante de entre 18 y 22°C. La información para los organizadores del evento se puede encontrar en el EOG de la IJF.

Para operar eficientemente, con eficacia, el local debe estar separado en zonas para diferentes actividades y grupos de clientes. Siempre que sea posible, deben establecerse también diferentes puertas de entrada/salida y flujos de movimiento para los distintos grupos. Si los grupos tienen que cruzar o mezclarse, puede ser necesario contar con seguridad para ayudar en su gestión.

8.2 Lugar de entrenamiento

El comité organizador proporcionará áreas de entrenamiento y transporte para todas las delegaciones. Las áreas de entrenamiento deben ser suficientes para acomodar el número de participantes; deben estar adecuadamente ventiladas y se debe mantener una temperatura de 18 – 22°C. El tatami usado en el lugar de entrenamiento debe ser aprobado por el Director Deportivo de la IJF. El tatami debe ser colocado en un piso resistente a nivel del suelo. Si el suelo es de hormigón, debe haber Taraflex (o similar) debajo del tatami. La altura mínima sobre el tatami debe ser de 5 m.

Durante los Campeonatos Mundiales y los Juegos Olímpicos se deben proporcionar áreas de entrenamiento que estén separadas de la zona de calentamiento.

Para los Juegos Olímpicos y otros grandes eventos multideportivos se debe prever una separación de cortinas o pantallas para la privacidad entre las delegaciones, con suficiente espacio de circulación para los entrenadores y el personal de apoyo y sillas.

Deben proporcionarse básculas y provisiones médicas. Entre las instalaciones adicionales pueden incluirse vestuarios con taquillas, duchas, saunas, equipos de gimnasio y una zona de salón con bebidas y aperitivos.

Los tiempos de entrenamiento deben ser coordinados entre el comité organizador y las delegaciones.

8.3 Zona de calentamiento y control de los judogis

El registro y el control de los judogis son responsabilidad de la Comisión de educación de la IJF. La Comisión debe informar, por correo electrónico al Secretario General de la IJF de cualquier caso en el que se infrinjan las normas. Las reglas completas de judogis de la IJF se encuentran en el Apéndice C.

La zona de calentamiento debe tener las mismas reglas que un dojo. Las cámaras de televisión pueden filmar allí, así que debe mantenerse ordenado con NADA en el tatami, excepto los atletas de la competencia calentando. Para otras actividades (comer, descansar, etc.) se utilizarán espacios alternativos.

Es un espacio compartido para que todos los atletas lo utilicen. Las delegaciones no deben guardar un espacio para su equipo.



Debe haber una zona de calentamiento cuyo tamaño será acordado por la Comisión Deportiva de la IJF. El tatami usado en la zona de calentamiento debe respetar las reglas del tatami de la IJF (ver 8.6). El tatami debe ser colocado en un piso resistente a nivel del suelo.

Si el suelo es de hormigón, debe haber Taraflex (o similar) debajo del tatami. La altura mínima sobre el tatami debe ser de 5 m. El propósito principal del tatami es que los atletas que compiten ese día calienten y habrá una política estricta de “nada sobre el tatami”.

La Comisión Deportiva de la IJF restringirá el acceso a la zona de calentamiento a los atletas que compitan ese día. Si no hay otro lugar de entrenamiento, los atletas no competidores no podrán acceder a la zona de calentamiento hasta dos horas después del comienzo de la competencia.

Las pantallas que muestran el orden de los combates y la competencia en vivo deben estar disponibles tanto en la zona de calentamiento como en las áreas de control del judogi para que los entrenadores y los atletas siempre puedan seguir la competencia.

Debe colocarse un panel de anuncios en la zona de calentamiento o cerca de ella para que pueda mostrarse la información para las delegaciones.

Para los primeros combates del día, el atleta debe estar en el control de judogi diez (10) minutos antes de la hora oficial de inicio. Si no llegan a la hora indicada, su entrenador no podrá entrar en la zona de competencia.

Para las próximas rondas los atletas deben pasar el control de judogi y llegar a tiempo a sus competencias. Si no llegan a tiempo se aplicará la regla de los 30 segundos (ver Apéndice D, artículo 19). Los atletas que lleguen durante la cuenta regresiva de 30 segundos no podrán tener a su entrenador acompañándolos en la zona de competencia.

Si algún atleta no puede continuar en la competencia, el Director Deportivo debe ser informado inmediatamente. El delegado de la Comisión Médica de la IJF verificará si el retiro se debe a una razón médica.

8.4 Asientos e instalaciones para los deportistas

La tribuna de los atletas, los vestuarios, los baños y otras instalaciones, etc. deben estar lo más cerca posible de la zona de calentamiento.

8.5 Entrada y salida de la zona de competencia

Los speakers del evento anuncian a los atletas cuando entran a la zona de competencia y también el resultado del combate. Los atletas van al tatami del lado opuesto al de la mesa técnica. Si los atletas ingresan desde la izquierda, el primer atleta llamado es el del judogi azul seguido del blanco. Si el ingreso es desde la derecha, el primer atleta llamado es el del judogi blanco seguido del azul.

En las competencias individuales, un atleta puede ingresar a la zona de competencia acompañado por un entrenador y un médico que deben seguir el código de vestimenta (para los eventos por equipos, véase la sección 2).

Los atletas deben entrar y salir de la zona de competencia vistiendo su judogi de la manera apropiada. No se permite quitar ninguna parte del judogi o del cinturón o añadir prendas de vestir o accesorios (gorras, gafas de sol, etc.) hasta que el atleta haya salido tanto de la zona de competencia como de la zona mixta.

Se permitirá el uso de gafas de prescripción médica en la zona de competencia, pero deberán ser retiradas antes de entrar en el tatami.

Si un atleta se niega a abandonar el tatami al final del combate, en casos graves tanto el atleta como el entrenador pueden ser objeto de una suspensión de hasta un año.

La connotación religiosa, política, personal o comercial está prohibida para todos en la zona de competencia.

8.6 Zona de combate y área de competencia

Se necesita un mínimo de tres entradas a la zona de competencia para llevar a cabo la competencia y si hay menos de tres entradas, debe ser aprobado por la Comisión Deportiva de la IJF. Las áreas de combate están numeradas de izquierda a derecha desde el lado donde se encuentra la mesa técnica.

Cada tatami de competencia se divide en dos zonas: el área de combate y la zona de seguridad. Cada zona es de un color diferente con suficiente contraste para evitar situaciones engañosas. La Comisión Deportiva de la IJF debe acordar el número de áreas de combate necesarias. El área de combate para los eventos de la IJF será de un mínimo de 8 m x 8 m y un máximo de 10 m x 10 m. La zona de seguridad será de un mínimo de 3 m. Cuando se utilicen dos o más áreas de combates contiguas, se podrá utilizar una zona de seguridad común para satisfacer la distancia mínima de 4 m entre ellas. Se debe mantener una zona libre de 50 cm como mínimo alrededor de toda el área de competencia. Cualquier solicitud para cambiar el tamaño del área de combate y de seguridad debe ser aprobada por el Director Deportivo Jefe de la IJF.

Todos los tatamis para los eventos de la IJF deben ser aprobados por la IJF (la lista de proveedores oficiales está disponible en www.ijf.org). Cada tatami debe medir 1 m x 2 m x 5 cm y debe estar hecho de espuma prensada. Deben ser firmes por debajo, deben tener la propiedad de absorber el impacto durante el ukemi, y no ser resbaladizos o demasiado rugosos. Los tatamis deben ser colocados en un piso firme y al nivel del suelo. Los elementos que componen la superficie del suelo deben estar alineados sin espacio entre ellos; la superficie debe ser lisa y estar fijada de tal manera que los tatamis individuales no puedan ser desplazados. Si el suelo es de hormigón, debe haber Taraflex (o similar) debajo del tatami. La altura mínima por encima del tatami debe ser de 12 m desde el objeto colgante más bajo.

Los colores oficiales del tatami, para los eventos del WJT de la IJF, son el amarillo (123C) y el rojo (1795C). Cualquier otro color propuesto por el comité organizador local debe ser aprobado por la IJF antes de su uso. Si es necesario cambiar un tatami, debe estar disponible el tatami de reserva cerca de la zona de competencia.

Para eventos Master, Campeonatos Mundiales Senior y Juegos Olímpicos, el área de combate será de 10 m x 10 m con un área mínima de seguridad común de 4 m y un área mínima de seguridad exterior de 4 m.



Este tamaño también se recomienda para los Campeonatos Continentales.

Cualquier decoración en el tatami, como el nombre de la ciudad anfitriona, el año o los logotipos del evento, sólo pueden ser colocados en la zona de seguridad, nunca en el área de combate. Esta decoración no debe ser resbaladiza.

El comité organizador local debe proporcionar a la IJF los accesos necesarios para el sistema CARE de arbitraje, transmisión en vivo y archivos de TV. Consulte el EOG para más información.

Para cada área de combate habrá dos (2) marcadores que indiquen las puntuaciones de forma horizontal, colocados fuera del área de combate donde puedan ser fácilmente visibles por los competidores, árbitros, miembros de la comisión, oficiales y espectadores. Se dispondrá de marcadores manuales, temporizadores manuales, campana o dispositivo de audio similar y banderas (amarillas y verdes) como respaldo.

Cuando se utilizan varias áreas de combate al mismo tiempo - se requiere el uso de diferentes señales auditivas. La señal de tiempo debe ser lo suficientemente fuerte para ser escuchada sobre el ruido de los espectadores.

Los organizadores locales deben tener un juego de radios de reserva en caso de que haya algún problema con las radios de la IJF.

Para ciertos eventos, por ejemplo, los Juegos Olímpicos, el tatami puede ser colocado en una plataforma sólida. La plataforma debe ser de madera o un material similar. Debe ser un metro más ancha y larga que las dimensiones del tatami. La altura dependerá de las líneas de visión en el centro deportivo. Cuando se utiliza una plataforma, el área de seguridad exterior debe ser de 4 m.

8.7 Oficiales

Todos los asuntos de arbitraje son responsabilidad de la Comisión de Arbitraje de la IJF. Consulte el Reglamento de Arbitraje de la IJF en el Apéndice D. Se utiliza un sistema de sorteo para que los árbitros aseguren la neutralidad y la competencia sea llevada a cabo por un árbitro y dos jueces de diferentes nacionalidades a los dos atletas en competencia. Un árbitro en el tatami con un sistema de comunicación por radio está conectado a los supervisores de la IJF y a los miembros de la Comisión de Arbitraje. Se requieren dos oficiales técnicos por tatami para los tiempos y la puntuación.

8.8 Médico

Todos los asuntos médicos son responsabilidad de la Comisión Médica de la IJF. Consulte el Manual Médico de la IJF en el Apéndice E.

8.9 Medios de comunicación

Todos los asuntos de los medios de comunicación son responsabilidad del Director de Medios de la IJF. Se prohíbe expresamente a todos los medios, incluidos los fotógrafos, transmitir en directo en cualquier momento durante el sorteo, la competencia o cualquier otra actividad oficial de la IJF. No se les permite filmar o fotografiar a atletas heridos o sangrando en ningún lugar de la sede.

Los dispositivos móviles no deben ser usados para ninguna función mientras estén al lado del tatami.

Los medios de comunicación no pueden acceder a la zona de calentamiento a menos que la IJF les haya concedido un acceso especial. Esto debe ser propuesto y concedido por la IJF al menos dos semanas antes de la competencia. Cualquier miembro de los medios que no siga lo anterior corre el riesgo de perder su tarjeta de acreditación y acceso a la competencia.

8.10 Ceremonias de Premiación

Cada atleta que ha ganado una medalla debe estar presente en la ceremonia para recibir su medalla personalmente. El atleta debe ir al área de premiación inmediatamente después del combate por la medalla. Cualquier atleta que se ausenta de la ceremonia de premiación sin una buena razón puede perder la medalla y el dinero del premio.

Los atletas deben asistir a la ceremonia de premiación descalzos, sin ningún sombrero, gorra o cualquier cubierta similar de la cabeza y usando su judogi blanco aprobado por la IJF que se ajusta a las reglas de judogi de la IJF con especial atención a la regla de publicidad. Si no está limpio, entonces deben usar un judogi de reserva.

Está estrictamente prohibido que los atletas en el podio tengan un teléfono móvil (o dispositivo similar), banderas nacionales o artículos similares que no sean los de su judogi. Cualquier manifestación con connotación religiosa, política, personal o comercial también está prohibida.

Para cada evento, la cantidad de dinero del premio se puede encontrar en las bases. Para que el dinero del premio sea entregado, cada medallista debe llevar una copia de su pasaporte y su número de identificación fiscal a la ceremonia de premiación. El dinero del premio se entregará a los atletas que luego son responsables de dar el 20% a su entrenador.

Los atletas también deben estar disponibles para la entrevista después de la última ceremonia de premiación si así lo solicita el equipo de medios de la IJF. Si no asisten, se pueden tomar medidas disciplinarias.

Las banderas deben ser colgadas de izquierda a derecha - plata, oro, bronce A, bronce B. En caso de un doble hansoku-make en la final, las banderas deben colgarse plata A, plata B, sin bandera, bronce A, bronce B.

8.11 Retraso, aplazamiento o cancelación de una competencia

En caso de retraso (una competencia no se ha iniciado a la hora programada o se interrumpe después del inicio programado), la competencia se reiniciará si se puede completar dentro de la sesión programada o una sesión extendida.

Si hay un aplazamiento (la competencia que estaba en curso no puede completarse dentro de los plazos programados para la sesión o en una sesión ampliada) o una cancelación (la competencia no puede reprogramarse antes del final del evento), la Comisión Ad Hoc de la IJF decidirá la mejor medida a seguir.



REGLAS PARA LOS VETERANOS

La Comisión de Veteranos de la IJF es responsable de todas las actividades de veteranos de la IJF.

A1.1 Organización de eventos

Los Campeonatos de Veteranos deben ser un festival deportivo, una competencia deportiva y un evento social. El objetivo de este evento es agregar valor al judo como un estilo de vida. Judo accesible para todos, que reúne a practicantes que respetan los principios y valores enseñados por Jigoro Kano. El objetivo es reunir y mantener a la familia internacional del judo veterano, unirlos, compartir experiencias y mantener el espíritu del judo.

Todas las reglas están establecidas en el SOR de la IJF, pero debe haber cierta tolerancia hacia quienes pagan sus propios costos de participación para que puedan seguir apoyando el judo.

Los campeonatos se llevarán a cabo, en la medida de lo posible, en un resort o ciudad que tenga un sitio turístico, ya que la IJF desea combinar el evento de judo con un evento familiar y social.

Como este evento reúne a un gran número de personas, los organizadores tendrán que proporcionar un lugar donde se pueda acomodar hasta cinco áreas de competencia.

Los organizadores locales deben proporcionar un conjunto de radios (walkie-talkie) para los árbitros y la Comisión de Veteranos de la IJF.

A1.2 Reglas de competencia para veteranos

Las reglas de competencia de la IJF se aplicarán con excepción a los cambios realizados en las divisiones de edad (sección A1.4), combinación de categorías (sección A1.7), combate y duración de Golden Score (sección A1.6) y judogi (sección A1.11). Un competidor registrado puede usar su acreditación de atleta para dirigir como entrenador. No se requiere una acreditación adicional de entrenador. Cualquier atleta que decida ser también entrenador y no cumpla con el Código de Conducta de Entrenadores (sección 7.1) corre el riesgo de ser retirado de la competencia (es decir, ya no se le permitirá competir, si corresponde).

A1.3 Elegibilidad para participar

Las siguientes condiciones deben cumplirse en su totalidad para que una persona sea elegible para participar en estos campeonatos.

- No estar sujeto a suspensión disciplinaria.
- No estar sujeto a suspensión por infracción de las normas antidopaje.
- No estar sujeto a suspensión médica.
- Estar en forma y saludable para la competencia.
- No ser portador de una enfermedad transmisible que pueda poner en peligro la salud de otros participantes.
- Tener una licencia vigente (membresía) emitida por una Federación Nacional actualmente afiliada a la IJF.
- Realizar los pagos de inscripción correspondientes antes de la fecha límite establecida en las bases del evento.
- Registrarse en la fecha establecida (véase el calendario de inscripción en las bases del evento).
- Cumplir con los requisitos específicos de pesaje.
- Contar con un documento de identidad: pasaporte válido o documentos nacional de identidad con fotografía.

- El grado mínimo de los competidores es 1k Kyu.

Durante la acreditación, los atletas deben presentar su certificado médico para competir, emitido por una autoridad competente del país que representan (con fecha de emisión de máximo 30 días antes del inicio y válido para la duración total de los campeonatos).

Estos certificados deben ser emitidos o traducidos a uno de los idiomas oficiales de la IJF (inglés, francés, español).

La edad mínima para participar en los eventos veteranos es de 30 cumplidos o a cumplir en el año del evento. Esto define la edad a la que los atletas son elegibles para competir. Una vez que un atleta es elegible, se le asignará un grupo de edad apropiado, por ejemplo, M1/F1 incluirá competidores que estén en sus 30, 31, 32, 33 o 34 años y M2/F2 incluirá a los competidores que cumplan 35, 36, 37, 38 o 39 años en cualquier fecha durante el año del evento.

Se considerará la nacionalidad del atleta según lo que figure en su pasaporte vigente o documento nacional de identidad vigente.

A1.3.1 Inscripción para el evento

Todos los participantes deben tener un carné IJF veterano válido y estar registrados en judobase (www.judobase.org) por su Federación Nacional antes de la fecha límite (las inscripciones cierran 20 días antes del inicio del evento).

A1.4 Divisiones de edad para veteranos

Los competidores se dividirán en grupos de edad según:

- Tener al menos 30 años en el año del evento, y
- El año de nacimiento debe de corresponder a uno de los siguientes rangos de edad:

Grupo de Edad	Edad (en el año del evento)
F1/M1	30-34
F2/M2	35-39
F3/M3	40-44
F4/M4	45-49
F5/M5	50-54
F6/M6	55-59
F7/M7	60 - 64 (no shime-waza)
F8/M8	65 - 69 (no shime-waza)
F9/M9	70+ (no shime-waza)

Con el fin de facilitar la mejor aplicación posible de la política de combinación de categorías (sección A1.7) en situaciones donde potencialmente existe un pequeño número de inscripciones, todas estas categorías se llevarán a cabo el mismo día.

A1.5 Categorías de peso para veteranos

Las categorías de peso utilizadas en los eventos veteranos son las mismas que se utilizan en los eventos senior, para atletas masculinos y femeninos.

A1.6 Duración de los combates para veteranos

La duración (minutos) de los combates en eventos individuales será:

- De M1/F1 a M6/F6: Tres (3) minutos.
- De M7/F7 a más: Dos minutos y treinta segundos (2m30seg).

Rango de edad	Grupo de edad	Duración de combate	Golden Score
30-59	M1/F1 hasta/incluido M6/F6	3 minutos	Sin limite
60+	M7/F7 hasta/incluido M9/F9	2:30 minutos	1 minuto

*Si hubiera un empate al final de Golden Score de un minuto, el árbitro central en consulta con los jueces, tomarán la decisión final para seleccionar al ganador, sin anunciar hantei.

A1.7 Combinación de categorías para veteranos

Un oficial técnico de la IJF delegará la responsabilidad a un representante de la organización local para realizar el proceso de combinación de categorías. Este proceso se aplica a todas las categorías de peso dentro de todos los grupos de edad.

La combinación de categorías solo se puede aplicar en categorías con menos de tres participantes. Si la combinación de categorías no se puede realizar de manera segura y de acuerdo con las pautas generales, entonces se puede considerar implementar un sistema de eliminación de dos, donde el ganador se define como el mejor de tres combates, si el resultado es 2-0, el tercer combate ya no se realizará.

- En el mismo grupo de edad - los competidores deben permanecer dentro de su rango de edad tanto como sea posible
- Según las categorías de peso - los competidores solo deben agruparse con otros competidores que no tengan más de una categoría de peso de diferencia (una más alta o una más baja que la suya). Se debe prestar especial atención a las diferencias de peso cuando se trata de las categorías más ligeras y pesadas (se debe considerar una diferencia máxima de 10 kg para la categoría de peso más ligera y una diferencia máxima de 20 kg para la categoría más pesada; excepto si existen otras consideraciones como experiencia, etc.). El peso debe ser la consideración principal al mover a los competidores dentro de su grupo de edad o cuando se junten con otros grupos de edad de acuerdo con las siguientes indicaciones.

Grupos de edad:

- Los competidores en los grupos de edad M7 o F7 y superiores (M8/F8 y M9/F9) deben agruparse con competidores que no sean más de un grupo de edad superior o inferior, es decir, los competidores M7/F7 solo pueden agruparse con competidores M6/F6 o M8/F8.
- Los competidores en los grupos M6 o F6 deben agruparse con competidores que no sean más de un grupo de edad superior o dos grupos de edad inferior, es decir, M7/F7 o M5/F5 y M4/F4.



- Los competidores en los grupos M5 o F5 deben agruparse con competidores que no sean más de un grupo de edad superior o dos grupos de edad inferior, es decir, M6/F6 o M4/F4 y M3/F3.
- Los competidores en los grupos M4 o F4 deben agruparse con competidores que no sean más de dos grupos de edad superior o dos grupos de edad inferior, es decir, M5/F5 y M6/F6 o M3/F3 y M2/F2.
- Los competidores en los grupos M3 o F3 deben agruparse con competidores que no sean más de dos grupos de edad superior o dos grupos de edad inferior, es decir, M4/F4 y M5/F5 o M2/F2 y M1/F1.
- Los competidores en los grupos M2 o F2 deben agruparse con competidores que no sean más de dos grupos de edad superior o un grupo de edad inferior, es decir, M3/F3 y M4/F4 o M1/F1.
- Competidores en los grupos M1 o F1 deben agruparse con competidores que no sean más de dos grupos de edad superior, es decir, M2/F2 y M3/F3.

Grupo de Edad	Grupo Superior	Grupo Inferior
F1/M1	F2/M2, F3/M3	No aplica
F2/M2	F3/M3, F4/M4	F1/M1
F3/M3	F4/M4, F5/M5	F1/M1, F2/M2
F4/M4	F5/M5, F6/M6	F2/M2, F3/M3
F5/M5	F6/M6	F3/M3, F4/M4
F6/M6	F7/M7	F4/M4, F5/M5
F7/M7	F8/M8	F6/M6
F8/M8	F9/M9	F7/M7
F9/M9	No aplica	F8/M8

A1.8 Sorteo para veteranos

El sorteo de las categorías individuales de peso se realizará a las 19:00 horas del día anterior a la competencia. La información sobre la ubicación exacta donde se realizará el sorteo se comunicará durante la acreditación.

Una lista completa de los competidores que han realizado el pesaje se publicará fuera de la sala donde se llevará a cabo el sorteo oficial al menos 15 minutos antes del inicio del mismo.

Los oficiales de cada país (o atletas) deben verificar la lista para asegurarse de que todos sus competidores estén inscritos correctamente en sus grupos de edad y categorías de peso. La Comisión de Veteranos de la IJF no se hará responsable si algún atleta no es incluido en el sorteo por falta de revisión de la lista.

A1.9 Sembrado para veteranos

En los eventos veteranos, no hay sembrado porque los competidores cambian a de grupo de edad cada cinco años e integran un nuevo grupo de competidores.

A1.10 Pesaje para veteranos

El pesaje se llevará a cabo un día antes de la competencia como se señala en las bases del evento.

No hay pesaje aleatorio (pesaje de 5%) para los veteranos en el día de la competencia.

A1.11 Reglas sobre el judogi para veteranos

A partir de 2020, todos los atletas DEBEN competir utilizando judogis (blanco y azul) y cinturón aprobados por la IJF (consulte el sitio web de la IJF para ver la lista de fabricantes). El judogi y el cinturón deben cumplir con las reglas del Anexo C.

A1.12 Backnumber para veteranos

Los backnumber deben cumplir con las reglas del Anexo C.

A1.13 Sistema de competencia para veteranos

El sistema de competencia que se aplicará en el evento dependerá del número de inscripciones:

- 6 a más participantes: doble repechaje
- 3, 4, 5 participantes: round robin
- 2 participantes: mejor de 2 combates. Si hay empate 1-1, un tercer combate definirá el ganador.

En caso de que el número de inscripciones en una categoría no sea suficiente (edad y/o peso), las categorías se agruparán como se especifica en el Artículo A7 del SOR de la IJF. Todos los combates del mismo grupo de edad se llevarán a cabo el mismo día.

La IJF no realiza eventos veteranos por equipos. Si otras organizaciones desean organizar eventos por equipos, las reglas deben estar claramente definidas en las bases del evento.

A1.14 Ceremonia de premiación para veteranos

Las medallas sólo serán otorgadas a los atletas que hayan peleado en alguna categoría. El número de competidores por categoría determina la distribución de las medallas.

- Reglas de distribución de medallas:
- Un competidor - no se otorgará ninguna medalla (el competidor recibirá una medalla de participación de la IJF. No habrá bandera ni himno nacional durante esta ceremonia de premiación)
- Dos competidores – dos medallas serán otorgadas solo si el competidor del segundo lugar ha ganado al menos un combate. En caso de que no hubiera ganado ningún combate, solo se otorgará la medalla de oro.
- Tres competidores – tres medallas serán otorgadas sólo si el competidor del tercer lugar ha ganado al menos un combate. Caso contrario solo se premiará a los dos primeros puestos.
- Cuatro competidores – tres medallas serán otorgadas
- Cinco competidores – tres medallas serán otorgadas
- Seis o más competidores – cuatro medallas serán otorgadas.

En caso de combinación de categorías, solo se entregarán medallas en esa categoría agrupada.

Los premios en reconocimiento al comportamiento ejemplar que promueve el espíritu del Judo y/o el juego limpio pueden otorgarse a criterio de la Comisión de Veteranos de la IJF.





REGLAS PARA KATA

La Comisión de Kata de la IJF es responsable de todas las actividades de kata de la IJF.

APENDICE B

B1.1 Elegibilidad para participar

Hay cinco katas oficialmente reconocidos para los Campeonatos Mundiales de Kata de la IJF:

- Nage-no-kata.
- Katame-no-kata.
- Ju-no-kata.
- Kime-no-kata.
- Kodokan Goshin-jutsu.

Las reglas de la competencia de kata de la IJF se utilizarán para evaluar el Kata, con referencia también a los libros y vídeos oficiales de kata del Kodokan.

Categoría Senior:

Cada Federación puede inscribir un máximo de 10 parejas con un máximo de 3 parejas por kata en la competencia. Los competidores solo pueden participar en un kata. Tendrán la oportunidad de realizar uno de los siguientes katas: Nage-no-kata, Katame-no-kata, Ju-no-kata, Kodokan Goshin-jutsu o Kime-no-kata. Los participantes deben tener al menos 16 años en el año del evento y tener el 1er Dan como mínimo. Las parejas pueden estar formadas por dos (2) hombres, dos (2) mujeres o un hombre y una mujer.

Categoría Sub23:

Para la categoría Sub23, tori y uke deben tener menos de 23 años y al menos 16 años en el año de la competencia. Una pareja puede participar de Nage-no-kata o Katame-no-kata. También tendrán la oportunidad de participar en ambos katas. En el segundo kata, los participantes pueden tener el mismo rol, roles invertidos o realizar el kata con otra pareja. Cada Federación puede inscribir un máximo de tres (3) parejas por kata. Los competidores deben tener el 1er Dan como mínimo. Las parejas pueden estar compuestas por dos (2) hombres, dos (2) mujeres o un hombre y una mujer.

Los competidores solo pueden participar en una categoría de edad.

Nacionalidad: consulte la sección 1.7 del SOR.

Los competidores deben tener al menos el 1er Dan y cumplir 16 años en el año de la competencia; no hay límite máximo de edad.

B1.2 Acreditación

La hora y el lugar para el registro y la acreditación serán especificados en las bases del evento.

Número de acreditaciones para oficiales según atletas inscritos:

De uno a tres (1-3) parejas: cinco (5) oficiales

De cuatro a diez (4-10) parejas: diez (10) oficiales

B1.3 Sorteo

El sorteo para establecer los grupos y la clasificación de los grupos se realizará el día anterior a la competencia. Las parejas que obtuvieron medallas de Campeonatos Mundiales anteriores se considerarán cabezas de serie y se dividirán en dos grupos. El sorteo de las rondas finales se realizará en el lugar de la competencia después de las rondas preliminares.

B1.4 Pautas para la competencia

Cada kata se dividirá en dos (2) grupos: las tres (3) mejores parejas con el mayor número de puntos en cada grupo (6 parejas por cada kata) competirán en la ronda final. Se usarán de tres a cuatro áreas para las rondas preliminares, para la ronda final se usarán tres áreas. Si el número de parejas es menor a diez (10), solo habrá un (1) grupo: las seis (6) mejores parejas se enfrentarán en la ronda final. Por cada kata, la pareja con más puntos obtenidos en la ronda final ganará la medalla de oro, la pareja con el segundo mejor puntaje ganará la medalla plata y la tercera pareja con el puntaje más alto ganará la medalla de bronce.

B1.5 Jueces y sistema de evaluación

Las rondas serán evaluadas por jueces de kata de la IJF. El número de jueces por Federación Nacional se limita a:

Los países participantes pueden registrar a cuatro (4) jueces.

Los países no participantes pueden registrar a dos (2) jueces.

Un juez no puede ser un competidor

Para confirmar su participación en los eventos de kata, los jueces deberán asistir a la reunión técnica que realiza la tarde anterior al primer día de competencia. La hora y el lugar se establecen en las bases del evento.

Por cada kata, hay cinco jueces que evalúan y registran los puntos en los formatos oficiales de la IJF. El puntaje de una técnica es la sumatoria de las puntuaciones otorgadas por tres jueces dado que se eliminan la puntuación más alta y puntuación la más baja que fueron otorgadas. La puntuación final del kata de la pareja será la suma de las puntuaciones otorgada por los jueces para cada técnica.

La evaluación de cada técnica de Kata debe considerar el principio y el momento de la ejecución, la evaluación (incluida la ceremonia de apertura y de cierre) debe ser integral. En el Nage-no-kata, las técnicas de derecha e izquierda se evalúan de forma conjunta (otorgan solo una puntuación).

Los cinco jueces se sentarán del lado del shomen aproximadamente a 1.5 m de distancia. Se aplicará la regla de neutralidad, los jueces deben tener una nacionalidad diferente a la de la pareja competidora. La posición de los cinco jueces será la misma durante toda la competencia. Si un juez es reemplazado temporalmente, al regresar, ocupará la posición original que tenía. Los jueces deben ocupar sus posiciones antes del ingreso de la pareja al área de competencia.

La pareja ingresa y se retira del área del lado opuesto al shomen, el inicio y el final de Kata (ceremonia de apertura y de cierre) se realizan a una distancia de 8m o 10m dependiendo de las dimensiones del área (saludo al tatami). Cualquier comportamiento del tori o del uke dentro del área de competencia que sea contrario al espíritu de kata reducirá el puntaje de la ceremonia.

En caso de igualdad de puntajes entre parejas, se aplicarán los siguientes criterios considerando las hojas de puntaje de cinco jueces:

Valor total de errores muy graves: gana la pareja que comete menos errores.
Si sigue siendo igual, se tendrá en cuenta el valor total de los errores graves:

ganará el par que cometa menos errores.

Si sigue siendo igual, se tendrá en cuenta el valor total de los errores leves: la pareja que comete menos errores gana.
La pareja con mejor puntuación ganará.

Si dos parejas, ambas ubicadas en tercer lugar en las rondas preliminares (o en sexto lugar en el caso de que solo haya un grupo), siguen empatadas después de todos los criterios mencionados anteriormente, las dos parejas clasificarán para la ronda final. Si dos parejas ubicadas en el 1º, 2º o 3º lugar durante la ronda final siguen empatadas después de los criterios antes mencionados, el kata se repetirá para obtener un resultado sin empate.

B1.6 Área de competencia

La dimensión del área de competencia es de 10x10 metros o 8x8 metros y está cubierta por tatami. Se fijarán dos tiras de cinta adhesiva de color visible, de aproximadamente 5 cm de ancho y 50 cm de largo a 6 m de distancia entre ellas para indicar la posición de inicio de tori y uke. El centro del área de competencia también será señalado con una tira de cinta adhesiva del mismo color. El área de seguridad entre y alrededor del tatami debe ser de 2 m como mínimo.



REGLAS DE LA IJF SOBRE EL JUDOGI

El control de judogi durante los eventos IJF es responsabilidad de la Comisión de Educación y Coaching de la IJF.

C1.1. Judogi aprobado por la IJF

- Los competidores que participan en eventos oficiales de la IJF deben cumplir con las regulaciones de Judogi de la IJF.
- Las Federaciones Nacionales son responsables de garantizar que los atletas que las representan usen judogis aprobados por la IJF que cumplan con las regulaciones.
- La lista de proveedores oficiales de judogi de la IJF está disponible a través del siguiente enlace: <https://www.ijf.org/supplier-list>
- El judogi consta de una chaqueta, un pantalón y un cinturón. La marca de la chaqueta y del pantalón deben ser iguales. El cinturón puede ser de una marca diferente aprobada por la IJF. Si un atleta no utiliza un cinturón de color negro, el cinturón deberá estar hecho de un material flexible y está exonerado de llevar la etiqueta oficial de la IJF.
- Las participantes deben usar también una camiseta blanca con cuello redondo.

C1.1.1 Pre-Control de Backnumber (consulte la sección 6.2)

El pre-control de backnumber se realizará un día antes de la competencia de las categorías respectivas. Los atletas deberán llevar un judogi de cada color (blanco y azul) para la revisión de la etiqueta oficial de la IJF (obligatorio), la marca del judogi. (obligatorio), el emblema del país, la publicidad adicional, la publicidad del atleta y el backnumber. Este procedimiento comenzará 30 minutos antes del pesaje no oficial y finalizará cuando termine el pesaje oficial. Los parches de los patrocinadores solo se entregarán si el judogi cumple con las regulaciones de la IJF.

Si un atleta está ausente sin una razón válida en el pre-control de backnumber el día anterior a su competencia, no se le permitirá contar con un entrenador en la silla.

Si un atleta no cuenta con sus judogis por pérdida o robo, deberá sustentar lo sucedido con un reporte policial o el reclamo realizado a la aerolínea (o compañía ferroviaria). En estas circunstancias, se le facilitará un judogi de reserva y se le permitirá contar con su entrenador en la silla.

C1.1.2 Consecuencias de fallar en el control de judogi

Cada día de competencia se realizará el control oficial de judogi antes de cada combate. Los atletas y sus entrenadores deben llegar juntos al control de judogi. Si el entrenador llega tarde, no se le permitirá acompañar a su atleta. Sin embargo, si el entrenador no está presente por una razón válida (como dirigir a otro atleta al mismo tiempo) se le permitirá acompañar a su atleta. Los atletas deben pasar el control de judogi usando el judogi con el que van a ingresar al tatami. En este punto está permitido el uso de calzado.

El logotipo del fabricante, el emblema nacional y la publicidad, entre otros, deben estar hechos de un material que no impida la buena práctica del judo. No está permitido cubrir u ocultar ninguna parte del judogi o el cinturón con cinta adhesiva, pegatinas o cualquier otro elemento como un parche cosido, excepto en circunstancias especiales aprobadas por el Comité Ejecutivo de la IJF.

La Comisión de Educación y Coaching es responsable de llamar a los atletas al área de control de judogi según el orden de los combates que se muestre en las pantallas de esa área.



El comité organizador local debe proporcionar un sistema de megafonía para este fin. Se realizará un control de judogi a los atletas antes de cada combate para asegurar que estén de acuerdo con las regulaciones de la IJF. Si el judogi no pasa el control, el atleta usará un judogi de reserva y no contará con un entrenador en la silla durante ese combate.

La Comisión Ad Hoc de la IJF tomará una decisión si un atleta deliberadamente evita el control de judogi y se dirige directo al tatami a pelear.

C1.1.3 Posiciones para el control del judogi

Cada atleta tiene la obligación de pasar el control de judogi antes de su combate. Un área específica es proporcionada para este propósito.

Antes de cualquier control, los oficiales deben preguntar a los atletas si están listos para ser evaluados. Si el atleta se rehúsa a cumplir las reglas, será excluido de la competencia.

Posición de control 1 (ver imagen 10)

Los atletas deben estar de pie con los brazos estirados hacia adelante al nivel del pecho, las palmas abiertas y los dedos mirando hacia el cielo. El pulgar y el índice de cada mano deben tocarse para formar un triángulo.

Posición de control 2

Los atletas deben estar de pie con los brazos hacia abajo al lado de su cuerpo, con las manos abiertas tan cerca del cuerpo como sea posible.

C1.1.4 Procedimiento del control de Judogi

1. El judogi debe estar seco, sin manchas, no debe mostrar signos de desgaste, especialmente en el cuello y la solapa. Si la condición del judogi se evalúa como insatisfactoria, el atleta debe usar un judogi de reserva.
2. La etiqueta "IJF Approved" (aprobado por la IJF – imagen 1) ubicada en la chaqueta, el pantalón y el cinturón se revisará con una lámpara UV.
3. El logo del fabricante (proveedor oficial de judogi de la IJF – imagen 2) debe aparecer en la chaqueta, el pantalón y el cinturón. La marca del fabricante debe ser idéntica para la chaqueta y el pantalón. El judogi debe ser de un color uniforme. La marca del cinturón puede ser diferente a la marca de la chaqueta y el pantalón.
4. El backnumber (imagen 8) debe ser reglamentario y solicitado a un proveedor oficial de la IJF: www.officialbacknumber.com o <https://www.mybacknumber.com>. El nombre del atleta en el backnumber debe coincidir con el nombre en la tarjeta de acreditación (imagen 8).
5. Solo el emblema nacional puede aparecer en el lado izquierdo de la chaqueta al nivel del pecho (imagen 5, ver C1.4).
6. Revisión de la publicidad, incluida la publicidad reservada para el atleta (imagen 6).

7. La longitud de las mangas deben cubrir completamente el hueso de la muñeca (cabeza del cúbito - imagen 10).

8. La distancia interior entre el brazo y la manga (verifique con el sokuteiki - imagen 10)

9. El tamaño de la chaqueta (imagen 10), la distancia vertical entre la parte superior del esternón y el punto de cruce de las solapas de la chaqueta (imagen 11), el largo de la falda (imagen 10).

10. El largo del pantalón (el maléolo debe ser visible y accesible para comprobar el largo del pantalón - imagen 12).

11. El tamaño del cinturón (imagen 13)

12. Revisión de los protectores (rodilleras, coderas, canilleras, etc.). Los protectores no pueden ser de ningún elemento metálico o rígido. El control del judogi se realiza con los protectores que utilizará el atleta en el combate, no se pueden colocar después del control.

13. Los atletas pueden usar desde la cintura (por debajo del nivel del cinturón) hasta la altura de la rodilla, ropa interior o pantalones cortos. Está prohibido usar mallas. Los elementos de protección en brazos o piernas deben ser de material blando y no deben ser visibles.

14. El cabello largo debe estar recogido y no impedir el agarre del oponente. Las uñas de los pies y de las manos deben estar cortas.

En caso de que el control de judogi no sea concluyente, solo se realizará un control más.

C1.2 Etiqueta IJF

Cada chaqueta y pantalón deben tener una etiqueta óptica infalsificable (ver imagen 1) que certifica que el judogi cumple con las regulaciones actuales de la IJF.



- La etiqueta se encontrará en:
- La parte inferior de la chaqueta, lado izquierdo frontal, cerca o en el borde reforzado.
- La parte frontal superior de los pantalones, cerca del centro.
- Una de las dos puntas del cinturón.

Una (1) posible ubicación
Solo se permite un (1) logo

Dos (2) posibles ubicaciones
Solo se permite un (1) logo

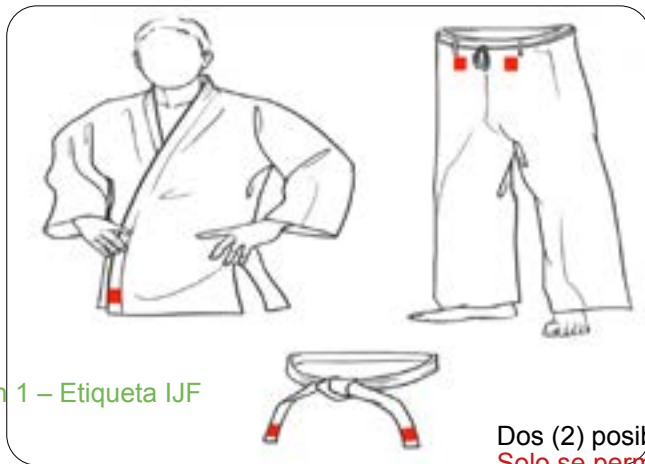


Imagen 1 – Etiqueta IJF

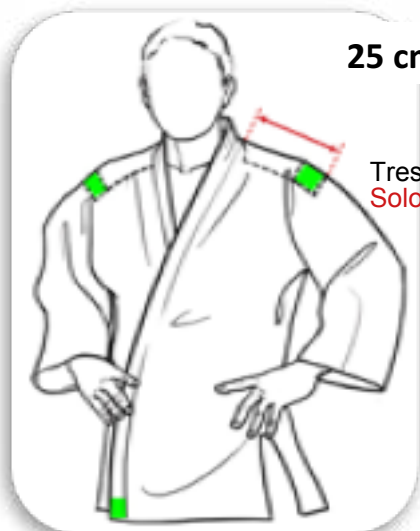
Dos (2) posibles ubicaciones
Solo se permite un (1) logo

C1.3 Ubicación del logotipo del fabricante

Solo se permite un logotipo por prenda de vestir (chaqueta, pantalón y cinturón) con una dimensión máxima de 30 cm².

El logotipo se encontrará:

- En la chaqueta, en un área visible, ya sea en la parte inferior del lado izquierdo, cerca o en el área reforzada, o en el borde inferior dentro del área de publicidad (25 cm x 5 cm) permitida en los hombros (ver imagen 2).

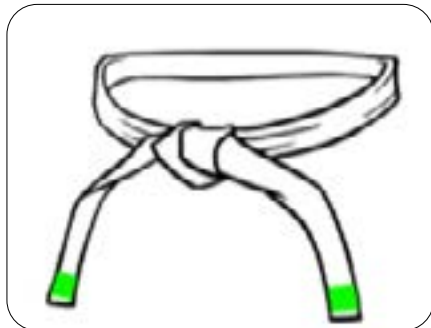


25 cm x 5 cm

Tres (3) posibles ubicaciones
Solo se permite un (1) logo

Imagen 2 – Ubicación del logotipo del fabricante en la chaqueta

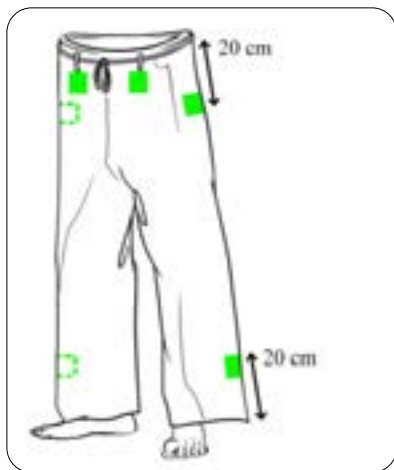
En una de las dos puntas del cinturón, en un área visible, máximo 9 cm² (ver imagen 3).



Dos (2) posibles ubicaciones
Solo se permite un (1) logo

Imagen 3 – Ubicación del logotipo del fabricante en el cinturón

- En el pantalón, en un área visible, ya sea en la parte superior delantera o lateral (máximo 20 cm desde la cintura) o en la parte inferior, en una de las dos piernas, en la parte delantera o lateral, a máximo de 20 cm desde el borde inferior de los pantalones (ver imagen 4).



Seis (6) posibles ubicaciones
Solo se permite un (1) logo

Imagen 4 – Ubicación del logotipo del fabricante en el pantalón

C1.4 4 Emblema Nacional

El emblema debe ser la identificación oficial de una nación, un Comité Olímpico Nacional o una Federación Nacional afiliada a la IJF. No se permite la mención de una institución. No se puede asociar ninguna marca comercial con este logotipo. El emblema se ubica en el lado izquierdo a la altura del pecho (ver imagen 5) con una dimensión máxima de 100 cm². También puede aparecer en el espacio publicitario (ver imagen 6).



Una (1) posible ubicación
Solo se permite un (1) logo

Imagen 5 – Ubicación del emblema nacional en la chaqueta

C1.5 Publicidad

La publicidad reservada a las Federaciones Nacionales (ver imagen 6 N°2) solo está permitida en la chaqueta. La publicidad debe respetar las disposiciones de la IJF. La publicidad no puede mencionar organizaciones políticas, religiosas o deportivas que no sean la IJF, sus Uniones Continentales, sus Federaciones Nacionales miembros, sus organizaciones o sus clubes afiliados. No está permitida la publicidad de tabaco, alcohol, ninguna sustancia prohibida enumerada en la lista de productos prohibidos por la Agencia Mundial Antidopaje, o cualquier producto, artículo o servicio contrario a la moral o las buenas costumbres. Las organizaciones de apuestas deportivas y todo lo relacionado con ellas no están permitidas.

En la parte visible de la chaqueta, la publicidad puede aparecer en 4 espacios definidos:

- En las mangas, dentro de un área máxima de 10 cm x 10 cm, ubicada a 25 cm de la parte inferior del cuello.
- En los hombros, una franja de 25 cm x 5 cm calculada desde la parte inferior del cuello.
- Se permite un máximo de 4 publicidades diferentes. Solo se autoriza una publicidad por espacio.

C1.6 Publicidad adicional reservada para el atleta

En el lado derecho de la chaqueta del judogi hay un espacio publicitario reservado para los atletas (ver imagen 6 N°1). La publicidad debe ser un rectángulo de 10 cm x 5 cm como máximo, se permite una orientación vertical u horizontal.

A menos que exista un acuerdo específico con la Federación Nacional, la publicidad no puede entrar en conflicto con la marca de judogi que lleva el atleta, los patrocinadores de la Federación Nacional y si un patrocinador de la Federación Nacional tiene más de un área de negocio, dicha publicidad no debe competir en la misma área.

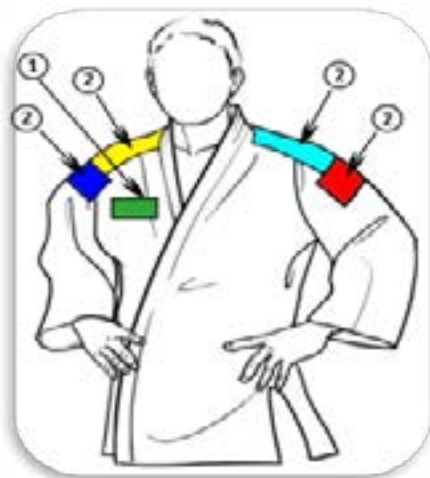
No se puede hacer publicidad para una organización que compite con la Federación Nacional, excepto por acuerdo específico de la Federación Nacional.

En el espacio publicitario no está permitido promocionar tabaco, alcohol, ninguna sustancia prohibida enumerada en la lista de productos prohibidos por la Agencia Mundial Antidopaje, o cualquier producto, artículo o servicio contrario a la moral o las buenas costumbres. Las organizaciones de apuestas deportivas y todo lo relacionado con ellas no están permitidas

1. Publicidad reservada al atleta

2. Publicidad reservada a la Federación Nacional

Imagen 6 – Ubicación de la publicidad



C1.7 Distintivo

El nombre del atleta está permitido en:

- La parte inferior de la chaqueta (ver imagen 7.1)
- La parte superior de los pantalones (ver imagen 7.2)
- Uno de los dos extremos del cinturón (ver imagen 7.3)

Las letras que componen el nombre del atleta no deben exceder una altura de 4 cm y una longitud de 20 cm. No se aceptará ningún otro distintivo.

Dos (2) posibles ubicaciones

Solo se permite un (1) texto

Cuatro (4) posibles ubicaciones

Solo se permite un (1) texto

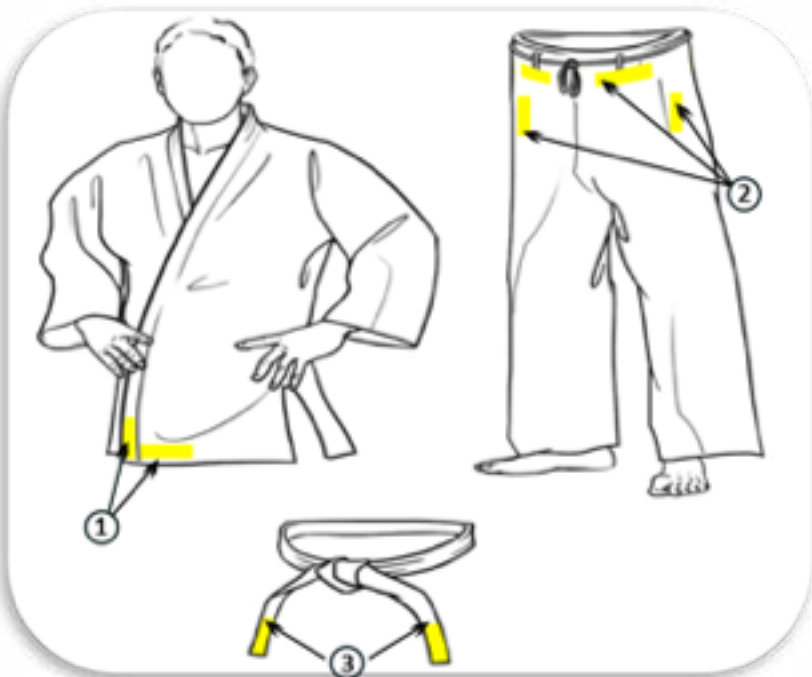


Imagen 7

Dos (2) posibles ubicaciones

Solo se permite un (1) texto

C1.8 Backnumber

Los backnumber deben solicitarse a través del proveedor oficial de backnumber de la IJF:

- www.officialbacknumber.com
- www.mybacknumber.com

El backnumber debe estar limpio, libre de manchas o residuos pegajosos (imagen 8).

Cada competidor debe coser en la espalda de su judogi un backnumber con su apellido y la abreviatura de su Comité Olímpico Nacional (ver imagen 8).

El apellido (y cualquier parte del nombre) en el backnumber debe ser idéntico al nombre registrado en judobase, dado que esta base de datos proporciona la información para las acreditaciones, el nombre del atleta para las transmisiones de televisión y los marcadores, etc. Las letras en el backnumber pueden contener símbolos, pero deben permanecer iguales, por ejemplo:

En judobase Muller = backnumber Muller o Müller (letras coinciden).
En judobase Weiss = backnumber Weiss pero NO Weiß (letras no coinciden).

Los campeones olímpicos tienen derecho a usar un backnumber dorado y los campeones mundiales, uno de color rojo. Este backnumber es proporcionado por la IJF, los campeones mundiales recibirán cuatro (4) backnumber y los campeones olímpicos recibirán ocho (8). Estos backnumber solo son válidos mientras el atleta mantenga el título de campeón, cuando pierda el título debe cambiarse a un backnumber azul. El atleta tendrá un plazo máximo de un (1) mes para realizar este cambio.

El backnumber debe coserse en todo su perímetro. El patrón de costura interior debe formar una X al unir las esquinas superiores e inferiores del backnumber, alternativamente, también puede presentar un patrón de seis (6) costuras paralelas, equidistantes y horizontales como mínimo.

Nota: En las imágenes, las costuras están en rojo para una mejor comprensión.

Para los Juegos Olímpicos y otras competencias multideportivas, el patrón de costura del backnumber será especificado por la Comisión de Educación y Coaching de la IJF.

La parte superior del backnumber debe colocarse horizontalmente y en el centro del judogi, a tres (3) cm del cuello. Durante las competencias organizadas por la IJF, se debe incluir el parche de publicidad de la competencia (que es diferente para el judogi blanco y azul).



Imagen 8

C1.9 Color del judogi

La chaqueta y el pantalón deben ser de un color uniforme y corresponder a las siguientes referencias de color:

- Blanco: referencia blanco nieve.
- Azul: color máximo pantone 285M, color mínimo pantone: 286M

C1.10 Medidas del judogi

Las medidas del judogi y el cinturón se revisan con un sokuteiki (ver imagen 9).



Imagen 9

Chaqueta (ver imagen 10)

La “falda” tiene que cubrir los glúteos por completo.

Con los brazos estirados, el SOKUTEIKI debe deslizarse fácilmente por dentro de la manga por completo.

Las mangas del judogi deben cubrir todo el brazo, incluido el hueso de la muñeca (cabeza de cúbito).

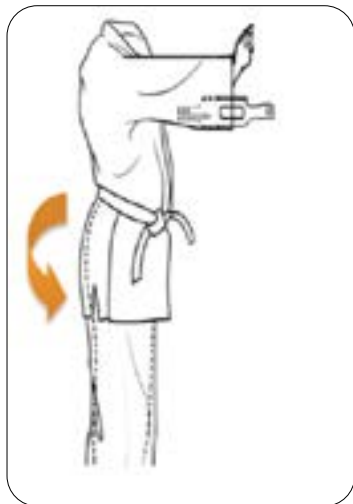


Imagen 10



Los puntos de cruce de las solapas de la chaqueta al nivel del cinturón deben ser superiores a 20 cm (ver imagen 11).

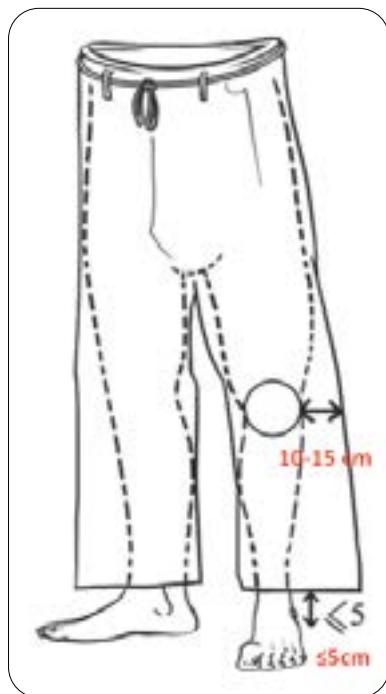
- El grosor de la solapa debe ser menor o igual a 1 cm.
- El ancho de la solapa debe ser de 4 cm.
- La distancia vertical entre la parte superior del esternón y el punto de cruce de las solapas debe ser inferior a 10 cm.

Imagen 11

Pantalón (ver imagen 12)

- La distancia entre la parte inferior del pantalón y el maléolo externo (hueso del tobillo) debe ser menor o igual a 5 cm.
- El ancho debe estar entre 10 y 15 cm en la rodilla.

Imagen 12



Cinturón (ver imagen 13)

- El grosor debe estar entre 4 y 5 mm.
- Desde el nudo a los extremos debe haber entre 20 y 30 cm de largo.
- El cinturón no debe estar hecho de un material rígido y/o resbaladizo, el nudo debe estar ajustado correctamente.

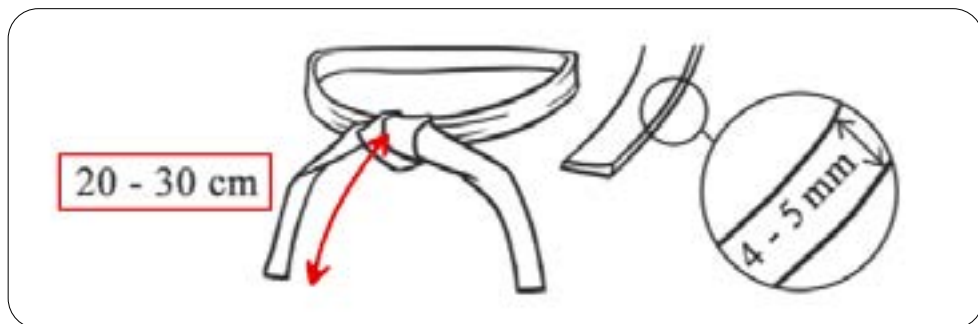


Imagen 13

C1.11 Camiseta (para mujeres)

- De color blanco (no transparente), manga corta y cuello redondo.
- El logotipo del fabricante es permitido en un área máxima de 30 cm²; sin embargo, no debe ser visible cuando el judogi está cerrado.
- La camiseta puede llevar el emblema nacional oficial de una nación, de un Comité Olímpico Nacional o de una Federación Nacional miembro de la IJF en una superficie de 100 cm² al lado izquierdo del pecho.
- No se permiten marcas comerciales en la camiseta.

C1.12 Judogi de reserva

Durante las competencias organizadas por la IJF, los organizadores proporcionarán judogi (azul y blanco) y cinturones de reserva en diferentes tallas. El judogi estará disponible en el “área de llamados” para que cualquier cambio se pueda realizar lo más rápido posible. Una estructura cerrada debe estar disponible en el área de control para cualquier solicitud de cambio.

- El judogi de reserva solo debe usarse en los siguientes casos:
- Judogi rasgado/dañado durante un combate.
- Manchas de sangre o cualquier otra mancha aparente.
- Medidas no reglamentarias.
- Backnumber no reglamentario o faltante.
- Publicidad inapropiada.
- Emblema inapropiado.
- Logotipo de un fabricante no oficial.
- Chaqueta y pantalón de diferentes marcas.
- Color inapropiado.
- Judogi desgastado.
- Judogi perdido o robado.
- Cuando el nombre en el backnumber es diferente al de la acreditación.
- Judogi mojado.

El judogi es proporcionado por los organizadores para un combate. A cambio del judogi de reserva, el competidor deberá entregar a los organizadores su acreditación y los elementos de su judogi que no cumplan con las reglas. El judogi de reserva debe ser devuelto inmediatamente después del combate para el que fue utilizado. Si un competidor se niega a cumplir con las reglas, será excluido de la competencia.

Importante: Los judogis de reserva se proporcionan a los competidores como un “servicio”. Los organizadores no se hacen responsables si un competidor no encuentra un judogi de su talla, sea cual sea.

C1.13 Deberes de los oficiales técnicos nacionales

- Verificar que la acreditación del atleta coincida con su backnumber. Revisar el parche con la publicidad del patrocinador del evento (ambos obligatorios).
- Verificar que el entrenador que acompaña al atleta posee una acreditación con el símbolo de entrenador. Para las rondas preliminares, los entrenadores deben usar el buzo de su nación con pantalones hasta el nivel de los zapatos. Pueden usar camisetas nacionales de manga corta o manga larga. Se permiten zapatillas (no sandalias). Para el bloque final, los entrenadores deben usar un traje formal (HOMBRES: saco, pantalón, camisa y corbata; MUJERES: saco, pantalón/falda/ vestido, blusa) y zapatos formales (no zapatillas ni sandalias).
- Los siguientes artículos están prohibidos en todo momento: pantalones cortos, parte superior del cuerpo desvestida, cualquier tipo de gorras y cubiertas para la cabeza, jeans, sudaderas o vestimenta deportiva similar no relacionada, sandalias. En caso de que un médico acompañe a un atleta, deberá contar con una acreditación con el símbolo de médico (un botiquín de primeros auxilios).
- Verificar el estado del backnumber y de la publicidad del patrocinador (no deben estar rotos ni descocidos).
- Verificar la condición del judogi (debe estar seco, no rasgado ni con manchas de sangre).
- Verificar el color del judogi (el color debe ser uniforme, el judogi azul no debe verse celeste).
- Verificar la etiqueta y marca del judogi. El logo del fabricante debe aparecer en la chaqueta, el pantalón y el cinturón.
- La chaqueta y el pantalón deben ser de la misma marca. El cinturón puede ser una marca diferente.
- Verificar la etiqueta “IJF APPROVED “con una lámpara UV. La etiqueta debe ser roja. La etiqueta del cinturón puede ser roja o azul. Comprobar las medidas del cinturón desde el nudo (longitud entre 20 y 30 cm).
- Verificar el nombre del atleta en el cinturón, la chaqueta y el pantalón. Solo está permitido un texto en cada prenda de vestir. El nombre del atleta no es obligatorio.
- Verificar que el cinturón esta correctamente atado y ajustado en la cintura (por encima de las caderas)
- Verificar la longitud de las mangas. Deben cubrir los brazos completamente incluyendo el hueso de la muñeca (cabeza del cúbito), en la posición de control definida (brazos extendidos).
- Verificar la distancia vertical entre la parte superior del esternón y el punto de cruce de las solapas (máximo 10 cm) y la distancia entre las dos solapas a nivel del cinturón (mínimo 20 cm).
- Verificar con un Sokuteiki el ancho de las mangas, el ancho de la solapa y la longitud del pantalón (el hueso del tobillo, el maléolo, debe estar visible para su evaluación).
- Verificar la longitud de la chaqueta (la falda debe cubrir los glúteos).



- Los atletas pueden usar cualquier ropa interior debajo del cinturón; sin embargo, no deben pasar de la rodilla, excepto si se trata de una protección separada hecha de material blando. La protección no debe ser visible.
- Verificar que la publicidad de los atletas cumpla con las reglas.
- Verificar el emblema nacional (100 cm²) en el lado izquierdo de la chaqueta.
- Las atletas deben usar camiseta blanca de manga corta (cuello redondo). No debe aparecer publicidad visible cuando el judogi está cruzado. Solo el logotipo del fabricante (máximo 20 cm²) y el emblema nacional pueden aparecer en el interior. Ninguna otra marca está permitida.
- Si un atleta se presenta con un tatuaje relacionado a política, religión o la promoción de tabaco, alcohol, alguna sustancia prohibida enumerada en la Lista Prohibida de la Agencia Mundial Antidopaje o cualquier producto o servicio contrario a la moral o las buenas costumbres, deberá cubrirse con esparadrapo médico.
- Verificar el largo de las uñas de los pies y las manos y la higiene personal del atleta. El cabello largo se debe atar con un elástico que no contenga partes metálicas ni rígidas.
- Controlar el uso de protectores (rodillera, coderas, canilleras, etc.). No se permiten piezas metálicas ni rígidas.
- Verificar la parte superior del cuerpo de los atletas de la división masculina, no se les permite el uso de ropa debajo de la chaqueta.
- Asegurar que el atleta no lleve ningún objeto prohibido. Esto incluye cualquier dispositivo electrónico.
- Los atletas se deben quitar los gorros o similares, calcetines, joyas o piercings corporales.

Nota: Para eventos multideportivos (por ejemplo, Juegos Olímpicos, Juegos Olímpicos de la Juventud, etc.), puede haber reglas especiales para el judogi, que se publicarán por separado y se enviarán a todas las Federaciones Nacionales.

C1.14 Valorización del título de campeón mundial y/u olímpico

La Federación Internacional de Judo ofrece a los atletas campeones mundial y/u olímpicos la oportunidad de exhibir su(s) título(s) con una marca en la chaqueta del judogi al nivel del emblema del país (lado izquierdo del pecho).

El título o títulos de Campeones Mundiales se reconocen con una estrella dorada sobre el emblema nacional.

El(los) título(s) de Campeones Olímpicos están resaltados por un círculo de color dorado debajo del emblema nacional.

C1.14.1 Procedimiento sobre la valoración del título de Campeón Mundial



La(s) estrella(s) se colocan armoniosamente en forma de arco sobre el emblema nacional. Este símbolo no debe estar en contacto con ninguna parte de este emblema. Entre cada estrella debe haber un espacio entre 0,5 cm y 2 cm.

- Tamaño: Debe caber en un círculo de 1,5 cm de diámetro.
- Color: Dorado.
- Ubicación:
 - Una estrella: en el centro.
 - Dos estrellas: espaciadas de 1,5 cm a 2 cm del centro.
 - Tres estrellas: una en el centro y 2 a cada lado.
 - Máximo 5 estrellas por línea.
 - Más de 5 estrellas: superponerlas con un espacio de 0,5 cm.
- Espacio entre 2 estrellas: de 1,5 cm a 2 cm.

C1.14.2 Procedimiento sobre la valoración del título de Campeón Olímpico



El (los) círculo(s) se colocan armoniosamente en línea debajo del emblema nacional. Este símbolo no debe estar en contacto con ninguna parte de este emblema. Entre cada círculo debe haber un espacio entre 0,5 cm y 2 cm

- Tamaño: 1.5 cm de diámetro.
- Color: Dorado.
- Ubicación:
 - Un círculo: en el centro.
 - Dos círculos: espaciados de 1,5 cm a 2 cm del centro.
 - Tres círculos: uno en el centro y 2 a cada lado.
- Espacio entre 2 círculos: de 1,5 cm a 2 cm.

Ejemplos:





TBIL





REGLAS DE ARBITRAJE DE LA IJF

Las actividades del arbitraje son responsabilidad de la Comisión de Arbitraje de la IJF.

APENDICE D

D1.1 Arbitraje - cultura, historia y principios

Jujutsu es el término general que agrupa a todos los métodos de combate cuerpo a cuerpo practicados por los guerreros de la Edad Media japonesa.

Los intensos combates entre las escuelas de jujutsu contribuyeron a la reputación de sus maestros y sus alumnos; usualmente eran duelos entre los mejores representantes de cada escuela.

A finales del siglo XIX, Jigoro Kano desarrolló una escuela de jujutsu a la que llamó "JUDO", diferente de otros "Ryu" por su finalidad. De hecho, el judo cultivó la máxima eficiencia como otras escuelas, pero su objetivo era bastante diferente:

"La mejora del hombre y la sociedad"

El judo es un método de educación física, intelectual y moral, mediante la práctica de un arte marcial.

El judo es el único arte marcial resultante del jujutsu donde el agarre del oponente es obligatorio; esta característica le dio a la técnica su riqueza, delicadeza y espíritu. El combate en jujutsu no permitía la lucha real, ya que el objetivo era matar sin perder la vida.

Jigoro Kano creó una disciplina en cuyos enfrentamientos se permitía aplicar las técnicas por completo sin dañar al oponente.

El ippon solo se concedía si la caída del oponente era controlada hasta el suelo o el oponente era sometido.

Excepto en la articulación del codo donde uno debe dejar la posibilidad de que su adversario se rinda, todas las técnicas se ejecutan en el sentido de la articulación y nunca en hiperextensión.

El control de la dirección de la caída, el impacto y la velocidad de ejecución son la definición del éxito de la técnica de lanzamiento perfecta.

El judo no es un combate en el que se acumulan ventajas o puntos, ya sea de pie o en el suelo, el judo es un duelo con un código. El único objetivo es el ippon; todos los demás valores se pueden contar solo si hay voluntad de marcar el ippon.

La evolución de las competencias y el arbitraje a través de los años

Desde las contiendas sin piedad entre las escuelas de jujutsu pasaron un poco más de 100 años para que el judo se convierta en una disciplina miembro del Comité Olímpico Internacional.

Hoy en día, la competencia se encuentra regulada en el marco humanista, educativo y social de la "Carta Olímpica". Sin embargo; el judo es un arte marcial donde la regla fundamental es un duelo al 100%. Es la técnica perfecta que se recompensa con un ippon lo que pone fin al combate. El ippon corresponde a "fuera de combate" de la época de los guerreros medievales.

El arbitraje debe tener en cuenta el aspecto filosófico del duelo entre los competidores y recompensarlos con el valor correcto o la sanción correcta.

Las recompensas son:

- Ippon o casi Ippon (waza-ari)

Las sanciones son:

- Una advertencia o descalificación, según la gravedad, para quienes ponen en peligro su propia salud o la de sus oponentes, aquellos que se niegan a combatir, aquellos que impiden que la competencia se desarrolle de manera justa, quienes abandonan el área de competencia. Cualquier acción contra el espíritu del judo también deben ser sancionada.

La persona que gana es quien ejecutó “LA” mejor técnica o cuyo oponente obtuvo “Hansoku-make” (penalizaciones técnicas o por acción que va contra el espíritu de Judo).

Culturalmente y como complemento, el judo no se reduce a su expresión olímpica, el judo sigue siendo un arte marcial, es más que un deporte. Todas las técnicas de la clasificación Gokyo del Kodokan son parte de su patrimonio y siempre deben enseñarse.

Lo mismo ocurre con los “kappo”, técnicas de reanimación y movilización conjunta practicadas hace cuarenta años, por los profesores y árbitros de judo, que actualmente están prohibidas en algunos países. Su práctica está prohibida, pero su conocimiento es parte del patrimonio del judo y en ningún caso debe olvidarse. Su práctica no está autorizada por los árbitros durante los eventos del WJT de la IJF.

Los árbitros son los guardianes de la expresión física, cultural y filosófica del Judo.

¡Para ser plenamente apreciado, el judo debe entenderse!

Artículo 1 – Árbitros y Oficiales

Para arbitrar en un evento del WJT de la IJF y otros eventos aprobados por la Junta Directiva de la IJF, un árbitro debe contar con una licencia internacional de la IJF y estar activo en su país y continente. La Comisión de Árbitros de la IJF seleccionará los árbitros para los eventos de la IJF y otros eventos aprobados por la Junta Directiva de la IJF. La selección se basa en:

- La lista de clasificación de árbitros de la IJF.
- El nivel del evento.
- El período en el que tiene lugar el evento (por ejemplo, durante o fuera de la clasificación olímpica).
- La posibilidad de evolución del árbitro.

Como regla general, un combate está dirigido por tres árbitros de diferentes nacionalidades a la de los dos atletas que compiten. Para competencias por equipos, se aplica el mismo principio. En la competencia, antes de la distribución de las áreas de competencia por categorías de peso, los árbitros serán asignados a un tatami. La asignación de árbitros y jueces para cada combate se realiza utilizando el software de la IJF. Esta selección garantiza la neutralidad y da, a la larga, aproximadamente el mismo número de asignaciones para que los árbitros roten entre árbitro central y juez en la mesa técnica. Después de estas condiciones, la selección se realiza de manera completamente aleatoria.

En cada evento del WJT de la IJF, los Supervisores de la IJF están presentes para garantizar que todas las decisiones tomadas por los árbitros sean correctas. En cada evento del WJT de la IJF hay dos (2) asesores independientes cuya única función es evaluar a los árbitros en función de su conocimiento de las reglas, su desempeño durante cada combate y el número de correcciones realizadas. Los mejores árbitros de las rondas preliminares del día son seleccionados para el bloque final. Al final de la competencia, a cada árbitro se le asigna una puntuación. Este puntaje luego se agrega a la lista de clasificación de árbitros de la IJF.

Ninguna persona puede ejercer la función de árbitro durante los eventos organizados por la IJF o una Unión Continental si tiene una función de presidente de una Federación Nacional, entrenador, médico, oficial de un equipo nacional, Director Nacional de Arbitraje y/o es responsable de la selección de los árbitros y de su evaluación.

Excepción: Los Directores de Arbitraje de las Federaciones Nacionales pueden arbitrar en copas continentales y eventos de cadetes y junior, excepto Campeonatos Continentales (decisión del Comité Ejecutivo de la IJF del 17 de enero de 2019).

Los árbitros deberán ser asistidos por oficiales técnicos que operarán el sistema de cronometraje y puntuación, y completarán las planillas de la competencia.

El árbitro en el tatami tiene un sistema de comunicación por radio que está conectado con los Supervisores de la IJF en la mesa técnica.

Los jueces en la mesa técnica tienen un sistema de comunicación por radio conectado a los Supervisores de la IJF para dar su opinión en caso de desacuerdo con el árbitro.

Los Supervisores de la IJF y/o los miembros de la Comisión de Arbitraje de la IJF que tienen posibilidad de intervenir, están sentados en lugares reservados con su propio sistema CARE. Están conectados con el árbitro y los jueces a través de auriculares. El procedimiento se detalla en el Artículo 13.6.

Artículo 2 – Posición y Función del árbitro

Antes de arbitrar un combate, los árbitros deben familiarizarse con el sonido que indica el final del combate o gong en su tatami; así como con la posición del área médica. También deberán verificar el buen funcionamiento de su radio y sus auriculares. El árbitro debe asegurarse que la superficie del área de combate esté limpia y en buenas condiciones, sin espacios entre los tatamis. El árbitro debe asegurarse de que no haya espectadores, fans o fotógrafos en una posición que cause molestias o riesgo de lesiones a los atletas.

El árbitro debe usar el uniforme aprobado por la IJF sin ningún accesorio para la cabeza, objeto religioso o joyería visible.

El árbitro debe asegurarse de que todo esté en orden (por ejemplo, área de combate, el equipamiento, los uniformes, la higiene, los oficiales técnicos, etc.) antes del inicio del combate.

El árbitro generalmente debe tener que permanecer dentro del área de combate.

Tendrá que dirigir el combate y administrar las decisiones. Tendrá que asegurarse que las decisiones se registren correctamente.

En casos excepcionales (por ejemplo, cuando ambos atletas están en ne-waza y mirando hacia afuera), el árbitro puede observar la acción desde el área de seguridad.

Se le puede pedir al árbitro que se retire del área de competencia durante las presentaciones o cualquier retraso en el programa.

El atleta con judogi azul se sitúa a la izquierda del árbitro y el atleta con judogi blanco se sitúa a la derecha del árbitro.

Artículo 3 – Posición y función de los jueces

Dos árbitros, actuando como jueces, se sientan en la mesa técnica y offician junto con el árbitro central. Los jueces están comunicados por radio con el árbitro, los Supervisores de la IJF y/o la Comisión de Arbitraje de la IJF. Actúan de acuerdo con la regla de “mayoría de tres”.

Si un juez advierte que el marcador en el tablero es incorrecto, debe comunicarlo al árbitro y al Supervisor de la IJF para que el error sea corregido.

Si un atleta tiene que cambiar cualquier parte del judogi fuera del área de competencia o necesita retirarse temporalmente del área de competencia después de que el combate ha comenzado por un motivo que el árbitro central considera necesario, solo en estas circunstancias excepcionales, un juez o árbitro que no forme parte del trío deberá acompañar al atleta para asegurarse que no ocurran anomalías.

En caso de que los jueces no sean del mismo sexo que el atleta, un oficial designado por el Director de Arbitraje sustituirá a los jueces y acompañará al atleta.

Artículo 4 – Gestos

El árbitro debe hacer los gestos para indicar a continuación para las siguientes acciones:

1. Ippon (punto completo): levante el brazo extendido por encima de la cabeza con la palma de la mano hacia adelante.
2. Waza-ari (casi ippon): levante el brazo extendido hacia un lado a la altura del hombro con la palma de la mano hacia abajo.
3. Waza-ari-awasete-ippou (dos waza-ari valen ippon): primer gesto de waza-ari, seguido el gesto de ippon.
4. ¡Osaekomi! (¡Inmovilización!): Señale con el brazo estirado con la palma de la mano hacia abajo a los cuerpos de los atletas mientras inclina su cuerpo hacia ellos. El árbitro debe asegurarse de que el tiempo este en marcha antes de detener el gesto y regresar a la posición inicial para controlar el combate.
5. Toketa! (¡Inmovilización interrumpida!): Mientras inclina su cuerpo hacia los competidores, deberá levantar uno de sus brazos con los dedos de la mano

estirados hacia adelante y el pulgar hacia arriba, y moverlo rápidamente de derecha a izquierda dos o tres veces. El árbitro debe comprobar que el oficial técnico encargado detenga correctamente el tiempo.

6. Mate! (¡Espera!): Levantará uno de sus brazos a la altura del hombro aproximadamente, paralelo al tatami, y mostrará la palma de su mano (dedos hacia arriba) hacia los oficiales técnicos en la mesa de control.

7. Sono-mama! (¡Mantengan su posición!): Se inclinará hacia delante y tocará a ambos competidores con las palmas de sus manos.

8. Yoshi! (¡Continúen!): Tocaré firmemente a ambos competidores con las palmas de sus manos ejerciendo cierta presión en ellos.

9. Para indicar la cancelación de una opinión expresada: deberá repetir con una mano el mismo gesto mientras levanta la otra mano por encima de la cabeza y la mueve de derecha a izquierda dos o tres veces. No debe hacerse ningún anuncio al cancelar una opinión expresada (puntaje o penalización).

Si se requiere un gesto de rectificación, se realizará lo más rápido posible después del gesto de cancelación.

Si la situación lo permite, el árbitro señalará la cancelación cuando los competidores puedan ver este gesto.

10. Para indicar al ganador de un combate: levantará una mano, con la palma hacia arriba, por encima del hombro hacia la posición del ganador.

11. Para indicar al (los) atletas(s) que se acomode(n) el judogi: cruzará la mano izquierda sobre la derecha con las palmas hacia adentro a la altura del cinturón

12. Para otorgar una penalización al competidor que no acomoda correctamente su judogi entre el mate y el siguiente Hajime! (¡Empiece!): Apunte con el dedo índice extendido con el puño cerrado hacia el competidor a ser penalizado mientras anuncia la penalización y, luego, cruce la mano izquierda sobre la derecha con las palmas hacia adentro a la altura del cinturón.

13. Llamar al médico: deberá mirar hacia el área médica, mover un brazo (con la palma hacia arriba) desde la dirección del área médica hacia el participante lesionado.

14. Para otorgar una penalización (shido o hansoku-make): deberá apuntar hacia el competidor a ser penalizado con el dedo índice extendido con el puño cerrado.

15. No combatividad: rotará con un movimiento hacia adelante los antebrazos a la altura del pecho y luego señalará con el dedo índice al atleta a ser penalizado.

16. Falso ataque: extenderá ambos brazos hacia adelante, con las manos cerradas y luego realizará una acción descendente con ambas manos.

17. Gestos adicionales en caso de penalidades: se ejecutarán en cumplimiento de la acción a sancionar (ver Artículo 18 - Actos prohibidos y sanciones).

Cuando no sea claro, el árbitro puede, después de la señal oficial, señalar al competidor azul o blanco (posición de inicio) para indicar a qué competidor le corresponde el puntaje o la penalización.

Para indicar al/los participante(s) que puede sentarse con las piernas cruzadas en la posición de inicio si se prevé una demora prolongada en el combate, el árbitro debe señalar hacia la posición de inicio con la mano abierta, con la palma hacia arriba.

El gesto de waza-ari debe comenzar con el brazo sobre el pecho, luego hacia los lados hasta la posición final correcta.

Los gestos waza-ari deben mantenerse durante tres (3) a cinco (5) segundos mientras se mueve para asegurarse de que el puntaje sea claramente visible para los jueces.

Sin embargo, se debe tener cuidado al girar para mantener a los competidores a la vista.

En caso de que a ambos competidores se les otorgue una penalización, el árbitro debe hacer el gesto apropiado y señalar alternativamente a ambos (el dedo índice izquierdo para el competidor a su izquierda y el índice derecho para el competidor a su derecha).

Para indicar al ganador, el árbitro deberá regresar a su posición al inicio del combate, dar un paso adelante, indicar al ganador y dar un paso atrás.



Saludar al entrar y salir del tatami



De pie antes del combate



Invitar a los competidores al tatami



Ippon



Waza-ari



Waza-ari-awasete-ippon



Osaekomi



Toketa



Mate



Sono-mama <=> Yoshi



Levántese



Para cancelar la opinión expresada



No es válido



Hajime
Sore-made



Kachi



Para indicar
una sanción



No combatividad



Falso ataque



Llamar al médico



Penalización por actitud de bloqueo con dos manos



Penalización por actitud de bloqueo con una mano



Penalización por agarre cruzado en un lado



Penalización por negar kumi-kata cubriendo la solapa



Penalización por salir del área de combate



Penalización por agarre de pistola



Penalización por dedos dentro de la manga



Penalización por rehusar el agarre



Penalización por agarrar la pierna



Acomodar judogi



Penalización por no acomodar el judogi

Artículo 5 - Ubicación (áreas válidas)

El combate se debe realizar en el área de combate.

Todas las acciones son válidas y pueden continuar (sin mate) siempre y cuando la acción comience dentro del área del combate y alguno de los competidores tenga alguna parte de su cuerpo dentro de ella.

Cualquier técnica nueva aplicada cuando ambos competidores estén fuera del área de combate no será válida.

Excepciones:

a) Cuando se inicia un lanzamiento con solo un competidor en contacto con el área de combate, pero durante la acción ambos atletas se mueven fuera del área de combate, la acción puede considerarse - para propósito de puntuación - si la acción de lanzamiento continúa ininterrumpidamente.

De manera similar, cualquier técnica de contraataque inmediato por parte del competidor que estaba fuera del área de combate, cuando la acción de lanzamiento comenzó dentro, puede considerarse - para propósito de puntuación - si la acción continúa ininterrumpida.

b) Las acciones de Ne-waza (sean osaekomi, kansetsu-waza o shime-waza) son válidas y pueden continuar fuera del área de combate si iniciaron dentro de ella.

El kansetsu-waza y shime-waza que fueran iniciados dentro del área de combate y sean reconocidos como efectivos contra el adversario, pueden mantenerse, incluso si están fuera del área de combate, mientras haya progresión.

c) Ne-waza fuera del área de combate: si la acción de lanzamiento finaliza fuera del área de combate e inmediatamente uno de los competidores aplica osaekomi-waza, shime-waza o kansetsu-waza, esta técnica será válida siempre que haya progresión.

Si durante el ne-waza, fuera del área de combate, el uke toma el control con osaekomi-waza, shime-waza o kansetsu-waza en una sucesión continua, también será válida.



d) Si durante el ne-waza fuera del área de combate, los competidores salen del área de seguridad, esta situación será consultada por los árbitros con los Supervisores de la IJF y/o los miembros de la Comisión de Arbitraje de la IJF para luego emitir una opinión.

Cuando el combate ha comenzado, si el árbitro da permiso, los competidores pueden retirarse del área de competencia solo en circunstancias muy excepcionales como la necesidad de cambiar un judogi dañado o sucio.

Se dará el mismo permiso en el caso de accidentes en los que se requiera a un médico; esta intervención se realizará fuera del tatami, cerca del área de competencia o en el área médica; el competidor estará acompañado por un juez o un árbitro que no participe en el combate.

Artículo 6 - Duración del combate

1. La duración de los combates y el sistema de competencia se determinarán de acuerdo con las reglas del evento.

Para todas las competencias de la IJF, el tiempo de duración de los combates será:

Senior Masculino/ Equipo: 4 minutos de tiempo real de combate

Senior Femenino /Equipo: 4 minutos de tiempo real de combate

Junior - menor de 21 años, masculino y femenino/Equipo: 4 minutos de tiempo real de combate

Cadete - menor de 18 años, masculino y femenino/Equipo: 4 minutos de tiempo real de combate

Estos tiempos deben ser seguidos por la Federación Nacional para competencias Senior, Junior y Cadete.

2. Cualquier competidor tiene derecho a un descanso de 10 minutos entre combates

Artículo 7 – Duración del Osaekomi

a) Ippon: 20 segundos.

b) Waza-ari: 10 segundos o más pero menos de 20 segundos.

Artículo 8 - Técnicas que coinciden con la señal del tiempo

1. Cualquier resultado de una técnica iniciada simultáneamente con la señal del tiempo será válido.

2. Aunque se puede aplicar una técnica de lanzamiento simultáneamente con la señal del tiempo (el gong), si el árbitro y los jueces o los Supervisores de la IJF y/o los miembros de la Comisión de Arbitraje de la IJF deciden que no sea válida, el árbitro anunciará ¡Sore-made!, sin ningún valor de puntuación.

3. Cualquier técnica aplicada después de la señal del tiempo que indica el final del tiempo del combate no será válida, incluso si el árbitro aún no ha anunciado ¡Sore-made!

4. ¡Osaekomi! simultáneo con la señal de tiempo: cuando el ¡Osaekomi! se anuncia simultáneamente con la señal de tiempo asignada para el combate o cuando el tiempo restante es insuficiente para permitir la finalización del

¡Osaekomi!, el tiempo del combate se extenderá hasta que se anuncie el ippon (o equivalente) o hasta el anuncio de ¡Sore-made! del árbitro.

Durante ese tiempo, el competidor que recibe el ¡Osaekomi! (uke) puede contraatacar aplicando shime-waza o kansetsu-waza. En caso de obtener una rendición o incapacidad del competidor que ejecuta el ¡Osaekomi! (tori), el que está bajo ¡Osaekomi! (uke) ganará el combate por ippon.

Artículo 9 – Inicio del Combate

1. El árbitro y los jueces siempre estarán en su posición de inicio antes de la llegada de los atletas al área de combate.

En la competencia individual, el árbitro se ubicará en el centro de tatami a 2 m de distancia de la línea desde la cual los participantes comienzan y estará frente a la mesa de los oficiales técnicos. Los jueces estarán sentados en su respectiva mesa.

En la competencia por equipos, antes del comienzo de los combates entre dos equipos, se procederá a la ceremonia de saludo de la siguiente manera:

a) El árbitro permanecerá en el mismo lugar que en las competencias individuales. A su indicación, los dos equipos entrarán por el lado asignado, en fila por el borde exterior del área de combate, en orden descendente y el peso más pesado estará más cerca del árbitro, colocándose cara a cara.

b) Por indicación del árbitro, los dos (2) equipos avanzarán a la posición de inicio en el tatami.

c) El árbitro ordenará a los equipos girar hacia la mesa técnica, extendiendo los brazos en paralelo hacia adelante, con las palmas abiertas, y anunciará rei, que será sostenido simultáneamente por todos los miembros de ambos equipos. El árbitro no saludará.

d) Luego el árbitro, con un gesto de brazos en ángulo recto, antebrazos hacia arriba y palmas enfrentadas entre sí, ordenará “otagai-ni” (uno frente al otro), los dos equipos nuevamente volverán a estar cara a cara, el árbitro anunciará “rei” (saludo), que se realizará de la misma forma que en el apartado anterior.

e) Al terminar la ceremonia de saludo, los miembros de los dos equipos se retirarán por el mismo lugar donde ingresaron, esperando en el borde exterior del área de competencia, los primeros competidores de cada equipo deberán realizar el primer combate. En cada combate, se realizará el mismo procedimiento de saludo que en la competencia individual.

f) En caso de empate en la cantidad de victorias después de terminar el último combate entre los equipos, el árbitro ordenará a los equipos que procedan como se describe en el párrafo a) y b), para esperar el sorteo del combate adicional. Una vez realizado el sorteo, los competidores en cuestión permanecerán en el tatami para el combate adicional de Golden Score mientras que el resto del equipo se retira del área de combate.

g) Después de terminar el último combate entre los equipos, el árbitro ordenará a los equipos que procedan según lo descrito en el párrafo a) y b), anunciando luego al equipo ganador. La ceremonia de salida se llevará a cabo en el orden inverso a la del inicio, saludando primero entre sí y, luego, a la mesa técnica.

2. Los competidores son libres de realizar un saludo al entrar o salir del área de combate, aunque no es obligatorio.

Al ingresar al tatami, los competidores deben caminar al mismo tiempo hacia el punto de ingreso al área de combate.

Los competidores NO deben darse la mano antes de iniciar el combate.

3. Los competidores caminarán luego hacia el centro del borde del área de combate (en el área de seguridad) en su lado respectivo de acuerdo con el orden de combate (judoka en el judogi blanco en el lado derecho y judoka en el judogi azul en el izquierdo lado de la posición del árbitro) y permanecerán de pie allí.

A la señal del árbitro, los competidores avanzarán a sus respectivas posiciones de inicio y se saludarán simultáneamente entre ellos y darán un paso adelante con el pie izquierdo.

Una vez que el combate ha finalizado y el árbitro ha otorgado el resultado, los competidores simultáneamente darán un paso atrás con el pie derecho y se saludarán entre ellos.

Si los competidores no se saludan o lo hacen incorrectamente, el árbitro les indicará que lo hagan correctamente. Es importante realizar la ceremonia del saludo de la manera correcta.

4. El combate siempre comienza con los competidores en posición de pie, usando su judogi correctamente con el cinturón amarrado firmemente por encima de los huesos de la cadera, luego el árbitro anuncia ¡Hajime!.

Durante el combate, el judoka siempre debe arreglar su judogi rápidamente entre “¡Mate!” y “¡Hajime!”.

5. El médico acreditado puede solicitar que el árbitro detenga el combate en los casos y con las consecuencias reguladas en el Artículo 20.

6. Los Supervisores de la IJF y/o los miembros de la Comisión de Arbitraje de la IJF pueden interrumpir el combate e interferirán solo cuando haya un error que deba ser rectificado.

Las intervenciones de los Supervisores de la IJF y/o de los miembros de la Comisión de Arbitraje de la IJF se pueden realizar en tres (3) casos:
Un error de adjudicar la acción entre el competidor blanco y el azul.
Sobre la adjudicación de hansoku-make para acciones contrarias al espíritu de judo o que pueden tener consecuencias para el competidor que las ha cometido.
Casos excepcionales



No existe un procedimiento de apelación para los entrenadores, pero pueden, después de enviar una "solicitud del entrenador para revisar el video de un combate por parte de los Supervisores de la IJF y/o los miembros de la Comisión de Arbitraje de la IJF", al final de la sesión, para conocer el motivo el cambio a la decisión final.

Artículo 10 – Transición de Tachi-waza a Ne-waza (A) y de Ne-waza a Tachi-waza (B)

La transición de tachi-waza a ne-waza se considera válida si tori o uke realizan un ataque real o un contraataque y luego intentan osaekomi-waza, shime-waza o kansetsu-waza.

Se considera tachi-waza cuando ambos competidores están de pie y no se encuentran en ninguna de las siguientes posiciones ne-waza.

Se considera ne-waza cuando ambos competidores tienen dos rodillas en el suelo (imagen 1).



Imagen 1

Si hay una pérdida de contacto entre los competidores y no hay posibilidad de continuación, se debe anunciar mate (imagen 2).



Imagen 2

Tumbado boca abajo en el suelo, se considera que el competidor azul está en ne-waza (imagen 3).



Imagen 3

Control de agarre del competidor de pie (blanco), todavía se considera que el competidor (azul) de rodillas está en tachi-waza y, en consecuencia, se aplicarán las regulaciones de tachi-waza (imagen 4).

Sin embargo, si el competidor blanco no ataca inmediatamente, el árbitro debe anunciar ¡mate! El competidor arrodillado (azul) no puede agarrar con los brazos las piernas del otro competidor para defenderse del lanzamiento, si esto sucede, se le dará shido.



Imagen 4

En esta posición (imagen 5) el competidor blanco puede lanzar a su oponente, pero el ataque debe realizarse inmediatamente.

Si el competidor azul tiene dos codos y dos rodillas en el suelo, el competidor blanco puede realizar una técnica, pero SOLO para hacer la transición a ne-waza.

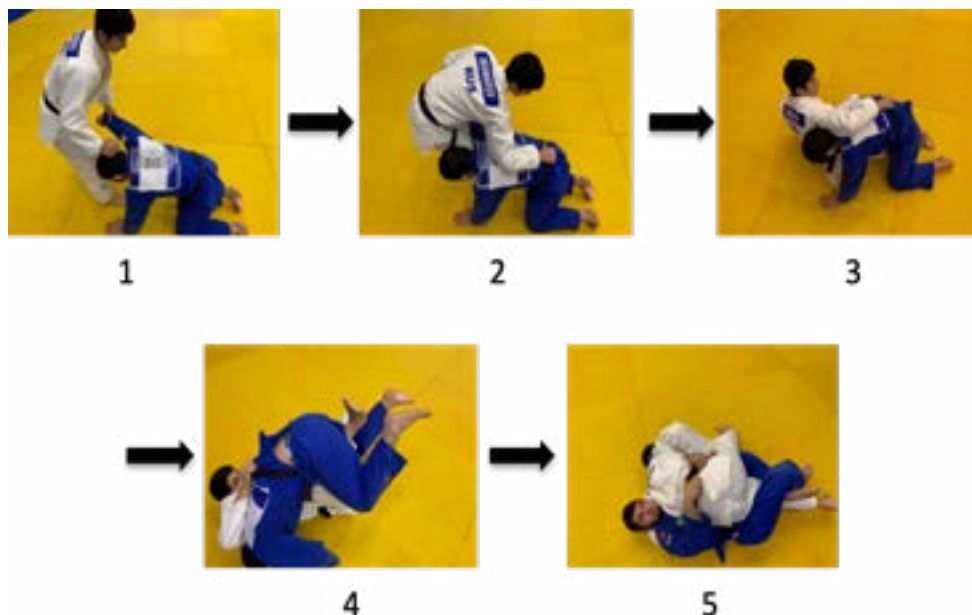


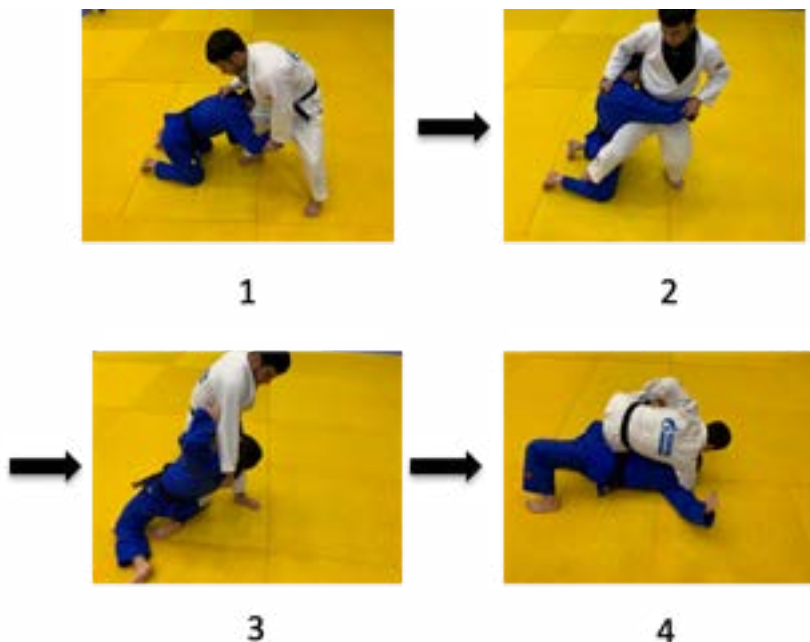
Imagen 5

En estas posiciones (imágenes 6-8) el competidor de rodillas (azul) no puede agarrar con las manos/brazos las piernas de su oponente para defenderse del lanzamiento. Si esto sucede, se le dará shido.



Imagen 6-8





A1. Los competidores podrán cambiar de nage-waza a ne-waza en la medida que lo realicen en uno de los casos mencionados en este Artículo. Sin embargo, si la técnica utilizada no es continua, el árbitro anunciará ¡Mate! y ordenará a ambos competidores que reanuden el combate desde la posición de inicio.

A1. Excepciones

Situaciones que no están permitidas durante el tachi-waza

a) Aplicar kansetu-waza o shime-waza (solo o combinado con una técnica de lanzamiento de judo) cuando ambos competidores estén de pie o realicen una transición de tachi-waza a ne-waza (Ver Artículo 18).

A2. Situaciones que permiten la transición de tachi-waza a ne-waza

a) Cuando uno de los competidores cae al suelo y no hay puntaje o se ha otorgado waza-ari, cualquiera de los competidores puede, sin interrupción, tomar la ofensiva y continuar en ne-waza.

Ejemplo: en las siguientes posiciones, tori, después de aplicar un ataque real, puede aplicar sutemi-waza que puede continuar en ne-waza.



Ejemplo: en las siguientes posiciones, tori, puede aplicar una técnica de lanzamiento y puede continuar con kansetsu-waza, shime-waza o osaekomi-waza (no se muestra) después de un ataque real o un contraataque.



- b) Si se aplica ude-gaeshi (brazo invertido) en una posición de pie, el árbitro debe anunciar ¡Mate! inmediatamente y se dará shido.
- c) Cuando un competidor lleva a su oponente a ne-waza mediante la aplicación de un movimiento que no califica como técnica de lanzamiento.
- d) En cualquier otro caso en el que un competidor caiga o esté a punto de caer, no contemplado en las subsecciones anteriores de este artículo, el otro competidor puede aprovechar la posición desequilibrada de su oponente para entrar en ne-waza.

A2. Excepciones

Cuando un competidor, no de acuerdo con las reglas anteriores, empuja a su oponente a ne-waza y su oponente no aprovecha esto para continuar en ne-waza, el árbitro anunciará mate y penalizará con shido al competidor que haya infringido el Artículo. 18. Si, en cambio, el oponente se aprovecha de la acción de tori, el trabajo de ne-waza puede continuar.

B1. Los competidores podrán cambiar de ne-waza a tachi-waza si la situación no es peligrosa para ambos competidores con o sin agarres y ambos están más o menos cara a cara. Sin embargo, si la técnica utilizada no es continua, el árbitro

anunciará mate y ordenará a ambos competidores que reanuden el combate desde la posición de pie.

Se permite el agarre kata-sankaku (agarrar con ambos brazos el cuello y un hombro del oponente) en la acción ne-waza (imagen 1).

Situación de agarre de kata-sankaku en ne-waza: está prohibido bloquear el cuerpo del oponente con las piernas y se debe anunciar el mate (imagen 2).

Si se usa el agarre kata-sankaku comenzando desde ne-waza a tachi-waza, o directamente en tachi-waza, se anunciará mate inmediatamente (imagen 3).

Un agarre kata-sankaku con la intención de lanzar se considerará hansoku-make.



1



2



3

Artículo 11 – Aplicación del Mate

1. General

El árbitro deberá anunciar ¡Mate! (¡Esperen!) para detener el combate temporalmente en las situaciones cubiertas por este artículo. Para continuar el combate, el árbitro anunciará ¡Hajime! (¡Empiecen!).

En los siguientes casos, los competidores rápidamente deben regresar a sus posiciones de inicio después del mate:

- Cuando el árbitro dará shido por salir del área de combate.
- Cuando el árbitro dará un tercer (3er) shido - hansoku-make.
- Cuando el árbitro pedirá a los competidores que acomoden sus judogis.
- Cuando el árbitro considere que un competidor requiere atención médica.

Cuando se deba dar un ¡Mate! por un shido al competidor que lo merece, los competidores permanecerán en su lugar, sin tener que regresar a la posición inicial (¡Mate! - Shido - ¡Hajime!).

El árbitro que ha anunciado mate, debe mantener a los competidores dentro de su rango de visión por si surge algún incidente o en caso de que los competidores no hubieran escuchado el anuncio y continúe luchando.

2. Situaciones en las que el árbitro deberá anunciar mate:

a) Cuando ambos competidores salen completamente del área del combate sin la aplicación de una acción continua que comenzó desde el interior del área del combate.

b) Cuando uno o ambos competidores realicen algún acto prohibido listado en el Artículo 18 de estas reglas.

c) Cuando uno o ambos competidores se lesionan o enferman. De ocurrir alguna de las situaciones del artículo 20, el árbitro, después de anunciar ¡Mate!, llamará al médico para que realice la atención médica necesaria según dicho artículo, ya sea a solicitud del competidor, o directamente dependiendo de la gravedad de la lesión. En los casos de lesión "menor", la intervención médica se realizará fuera del área de competencia, cerca del área misma o cerca del centro médico; el competidor estará acompañado por un juez o árbitro que no forme parte del trío.

d) Cuando sea necesario que uno o ambos competidores acomoden su judogi.

e) Cuando durante el ne-waza no hay avances evidentes.

f) Cuando un competidor recupera la posición de pie o semi-parado desde ne-waza llevando a su oponente sobre su espalda, con las manos completamente alejadas del tatami y sin que su oponente pueda avanzar en la acción.

g) Cuando un competidor en o desde ne-waza recupera la posición de pie y levanta al oponente, que está acostado de espaldas con una (1) o ambas piernas alrededor de cualquier parte del competidor de pie, lejos del tatami.

h) Cuando un competidor realiza o intenta realizar kansetsu-waza o shime-waza desde la posición de pie.

i) Cuando uno de los competidores inicia o realiza cualquier movimiento preparatorio de algún tipo de lucha o técnica de lucha libre (no judo genuino) el árbitro anunciará mate inmediatamente, tratando de detener la acción y no dejando que el competidor que realiza la acción la termine.

j) Cuando tori aplica shime-waza o kansetsu-waza estirando la pierna de uke. Se debe anunciar ¡Mate! inmediatamente y dar un shido.

k) Cuando en cualquier otro caso el árbitro lo considere necesario.

3. Situaciones en las que el árbitro no anunciará ¡Mate!:

a) Para evitar que los competidores salgan del área de combate a menos que la situación se considere peligrosa.

b) Cuando hay un lanzamiento que comenzó dentro del área de combate y ambos judokas continúan saliendo del área como parte de la acción.

c) Cuando un competidor, que ha escapado de osaekomi-waza, shime-waza o kansetsu-waza, parece necesitar o pide un descanso.

Estas son acciones válidas y no se debe anunciar mate.



¡Mate! no debe darse cuando la acción se inició en el área válida.



Artículo 12 – Sono-mama

1. Sono-mama (¡Mantengan su posición!) solo se puede aplicar en situaciones donde los competidores están trabajando en ne-waza.

2. En cualquier caso en el que el árbitro desee detener temporalmente el combate sin causar un cambio en sus posiciones, deberá anunciar ¡Sono-mama!, haciendo el gesto según el Artículo 4.7 mientras debe asegurarse de que no haya cambios en la posición o el agarre de cualquiera de los competidores.

3. Para reanudar el combate, el árbitro anunciará ¡Yoshi! (¡Continúe!) Haciendo el gesto del Artículo 4.8.

Artículo 13 – Fin del Combate

1. Durante el tiempo regular (4 minutos), un combate solo se puede ganar por puntaje técnico (waza-ari o ippon)

La penalidad o penalidades no definen al ganador del combate, excepto hansoku-make (sea directo o por acumulación). A una penalidad nunca le corresponde un puntaje.

El árbitro anunciará ¡Sore-made! (¡Terminado!) para indicar el final del combate en los casos cubiertos en este artículo. Después de este anuncio, el árbitro siempre mantendrá a los competidores en su vista en caso de que no escuchen su anuncio y continúen peleando. El árbitro indicará a los competidores que acomoden su judogi, si es necesario, antes de indicar el resultado.

Después de que el árbitro haya indicado el resultado del combate haciendo el gesto señalado en el Artículo 4, los competidores darán un paso atrás, saludarán y se retirarán del área del combate por los laterales, por el área de seguridad.

Cuando los competidores se retiren del área, deben vestir apropiadamente su judogi, no deben quitarse el cinturón ni ninguna parte del judogi antes de salir del área de competencia.

En caso de que el árbitro otorgue la victoria al competidor equivocado por error, los jueces deben asegurarse de que cambie esta decisión errónea antes de que el árbitro abandone el área de competencia comunicándola a los Supervisores de la IJF y/o los miembros de la Comisión de Arbitraje que intervendrán para resolver este error.

Todas las acciones y decisiones tomadas de acuerdo con la regla de “mayoría de tres” por los árbitros y acordadas por los Supervisores de la IJF y/o miembros de la Comisión de Arbitraje serán definitivas y sin apelación.

Los Supervisores de la IJF son responsables de todas las reglas y decisiones durante el combate. En circunstancias excepcionales, la decisión será tomada por los Supervisores de la IJF, los miembros de la Comisión de Arbitraje de la IJF y la Comisión Ad Hoc de la IJF.

2. Situaciones de ¡Sore-made!:

a) Cuando un competidor puntúa ippon o waza-ari-awasete-ippon (Artículos 15 y 16).



b) En el caso de hansoku-make (Artículo 18).

c) En el caso de kiken-gachi (victoria por retirada del oponente) (Artículo 19).

d) Cuando un competidor no puede continuar debido a una lesión (Artículo 20).

e) Cuando el tiempo asignado para el combate ha terminado.

f) Cuando en Golden Score se efectúe una acción de waza-ari.

3. Situaciones cuando culmina el tiempo regular del combate:

a) Si un competidor ha marcado ippon o su equivalente, el árbitro lo declarará ganador.

b) Cuando ambos competidores no tengan puntaje técnico, o los puntajes técnicos sean iguales al final del tiempo regular del combate, el combate continuará en Golden Score independientemente del número de shido otorgados.

4. Período de Golden Score

En eventos individuales y por equipos, cuando el tiempo del combate finalice con las circunstancias del párrafo 3b de este artículo, el árbitro anunciará “¡Sore-made!” para concluir el combate temporalmente y los competidores regresarán a sus posiciones de inicio.

El árbitro deberá anunciar “¡Hajime!” para retomar el combate. No habrá periodo de descanso entre el final del tiempo regular del combate y el inicio del periodo de Golden Score.

No hay límite de tiempo para Golden Score. Cualquier puntaje(s) existente(s) y/o números de shido del tiempo regular se llevan al período de Golden Score y permanecerán en el tablero de puntuación.

La victoria en el periodo adicional será por una puntuación técnica (waza-ari o ippon) o hansoku-make (directo o por acumulación de shido). En caso de hansoku-make directo, las consecuencias son las mismas que si hubiera sucedido durante el tiempo regular.

El árbitro anunciará sore-made.

En el período de Golden Score, osaekomi va hasta el final (20 segundos). Cuando un competidor está siendo inmovilizado y se ha anunciado osaekomi, el árbitro permitirá que el control continúe el mayor tiempo posible (dando al competidor la oportunidad de anotar ippon) hasta que se anuncie ¡Toketa! o mate, o hasta la aplicación de shime-waza / kansetsu- waza aplicado por cualquiera de los competidores con resultado inmediato.

Sin embargo, si la retención se rompe antes de que se califique ippon pero se califica waza-ari, el combate terminará y se declarará el ganador.

5. Situaciones especiales durante Golden Score.

a) Si sólo un competidor ejerce su derecho a participar en el período de “Golden Score” y el otro competidor se niega, el competidor que desea competir será declarado ganador por “kiken-gachi”.



b) En el caso de que ambos competidores puntúen ippon simultáneamente durante el tiempo asignado para el tiempo regular, el combate se decidirá por un período de “Golden Score”. En el caso de ippon simultáneo durante el período de “Golden Score”, el árbitro anunciará mate, continuando el combate sin tomar en cuenta estas acciones para propósitos de puntuación.

c) Para el hansoku-make directo dado a ambos competidores, la Comisión Ad Hoc de la IJF decidirá.

6. Sistema CARE

La visualización del sistema CARE y la comunicación posterior con los árbitros según lo regulado en este artículo quedarán a criterio de los Supervisores de la IJF y/o Miembros de la Comisión de Arbitraje de la IJF que supervisan el área.

Los Supervisores de la IJF son responsables de todas las reglas y decisiones durante el combate. En circunstancias excepcionales, la decisión será tomada por los Supervisores de la IJF y los Miembros de la Comisión de Arbitraje de la IJF.

Los Supervisores en colaboración de los directores de árbitros principales de la IJF deben intervenir en circunstancias extremas y dejar que los árbitros hagan su trabajo de acuerdo con la regla de la “mayoría de los tres”. La intervención debe ser inmediata sin pérdida de tiempo ni vacilaciones de la siguiente manera: si inmediatamente todos están de acuerdo, la decisión se valida o se corrige; si la situación no está clara y no hay unanimidad, no se lleva a cabo ninguna intervención (¡Hajime!).

La revisión obligatoria utilizando el sistema CARE en apoyo de la decisión sobre el área se realizará en las siguientes circunstancias:

1) Cualquier decisión que implique la finalización del combate, durante el tiempo regular del combate, así como en el período de “Golden Score”.

2) En una situación de kaeshi-waza: el competidor que recibe el ataque y comienza el contraataque, NO PUEDE usar el impacto de aterrizar en el tatami para terminar su acción de kaeshi-waza y hacer que sea evaluada. Sin embargo, si la acción lo permite, puede continuar en ne-waza:

Si los dos competidores caen juntos sin un control claro de ninguno de los dos, no se dará puntuación.

Cualquier acción después de la caída se considerará una acción de ne-waza.

No habrá uso no autorizado o solicitud de uso del sistema CARE que no sea por parte del árbitro, los Supervisores de la IJF y/o miembros de la Comisión de Arbitraje.

Artículo 14 – Ippon

Evaluación de los puntos en nage-waza

Los cuatro criterios para la evaluación del ippon son la velocidad, la fuerza, la posición de la espalda del uke y el control del tori hasta el final de la caída.

1. Un competidor marcará ippon cuando lance a su oponente sobre su espalda, aplicando una técnica o contrarrestando la técnica de ataque de su oponente, con considerable habilidad y máxima eficiencia (*).

* “ikioi” = ímpetu con fuerza y velocidad y “hazumi” = destreza con ímpetu, control

o ritmo

Rodar se puede considerar ippon solamente si no hay interrupción durante la caída. El rodamiento hace diferencia en la evaluación de los puntos, se anuncia ippon cuando el uke rueda sobre su espalda.



2. Será considerado ippon toda situación en la que uno de los competidores deliberadamente haga un “puente” (cabeza y un pie o ambos pies en contacto con el tatami) después de haber sido lanzado.



Esta decisión se toma por la seguridad de los competidores con el fin de que no traten de escapar de la técnica poniendo en peligro su cervical. Un intento de un puente (arqueando el cuerpo) también se debe considerar como “puente”.

No se dará ninguna puntuación o sanción si la caída se produce en el cuerpo de Tori sin que el uke toque el tatami con todas las partes involucradas de su cuerpo (cabeza, pie o pies).

Evaluación de los puntos en katame-waza

a) Cuando un competidor aplica una técnica de osaekomi-waza a su oponente, y este no ha escapado después de 20 segundos de anunciado ¡Osaekomi!.

b) Cuando un competidor se rinde golpeando dos veces (2) o más con la mano o el pie o dice ¡Maitta! (¡me rindo!) usualmente como resultado de una acción de osaekomi-waza, shime-waza o kansetsu-waza.

c) Cuando un competidor está incapacitado por el efecto de una acción de shime-waza o kansetsu-waza.

En caso de que un competidor sea penalizado con hansoku-make, su oponente será declarado inmediatamente ganador con una puntuación equivalente a ippon.

Situaciones especiales

a) Técnicas simultáneas - cuando ambos competidores caen al tatami después de realizar aparentes ataques en simultáneo y los árbitros no pueden decidir cuál de las técnicas dominaba, no se debe otorgar puntuación.

b) En el caso de que ambos competidores puntúen simultáneamente ippon el árbitro actuará según lo regulado en el artículo 13 párrafo 5b.

Artículo 15 - Waza-ari

Evaluación de los puntos en nage-waza. El árbitro deberá anunciar waza-ari (casi ippon) si en su opinión la técnica aplicada corresponde a los siguientes criterios:

- Cuando no se cumplan los cuatro criterios de ippon.

Las siguientes caídas se consideran waza-ari.



Con la finalidad de no dar un mal ejemplo a los jóvenes judokas, caer en ambos codos o dos manos, simultáneamente, o un codo y una mano se consideran acciones válidas para anunciar waza-ari.



Caer solamente en un codo no se considera para la evaluación.

La caída de costado de la parte superior del cuerpo debe ser considerado waza-ari.

La caída en un codo con la parte inferior del cuerpo o la rodilla e inmediata continuación con la parte superior será considerado waza-ari.

Rodar se puede considerar waza-ari si hay una pausa durante la caída o si la caída es lateral (de la parte inferior al hombro o del hombro a la parte inferior). La diferencia del balanceo hace que la evaluación de los puntos sea waza-ari cuando uke rueda de costado o de cadera.

Dos waza-ari son el equivalente a un ippon (waza-ari-awasete-ippon), con esta puntuación se finaliza el combate (Artículo 16).



Las siguientes caídas no se consideran waza-ari .



Evaluación de los puntos en osaekomi-waza.

a) Cuando un competidor inmoviliza con osaekomi-waza al otro competidor, y este no puede escapar durante 10 segundos o más, pero menos de 20 segundos.

Artículo 16 - Waza-ari-awasete-ippon

En caso de que un competidor gane un segundo waza-ari en el combate, el árbitro deberá anunciar waza-ari-awasete-ippon (dos waza-ari equivalen a ippon).

Artículo 17 - Osaekomi-waza

La evaluación de ippon en osaekomi-waza se da cuando un competidor mantiene al otro competidor inmovilizado sin poder escapar durante 20 segundos, se otorga waza-ari si la inmovilización dura 10 segundos o más pero menos de 20 segundos.

El árbitro deberá anunciar ¡Osaekomi! para una técnica aplicada cuando un competidor inmovilizado:

- está controlado desde el costado o en la parte superior por su oponente
- y
- tiene toda la espalda o la parte superior de la espalda (región escapular) en contacto con el tatami

El competidor que aplica la inmovilización no debe tener su(s) pierna(s) o cuerpo controlado por las piernas de su oponente.

El competidor que aplica el osaekomi-waza debe cubrir y mantener el cuerpo de su oponente debajo de su propio cuerpo.

El competidor debe aplicar presión sobre la parte superior del cuerpo de su oponente con la parte superior de su cuerpo en la posición kesa, shiho o ura, es decir, similar a las técnicas kesa-kami-shiho-ura-gatame y situaciones de sankaku.

Si un competidor que está inmovilizando a su oponente con osaekomi-waza, cambia de posición sin perder el control a otro osaekomi-waza, el tiempo de ¡Osaekomi! continuará hasta el anuncio de ippon (o equivalente), ¡Toketa! o ¡Mate!.

Cuando en osaekomi-waza, Tori comete una falta que merece una penalización (shido):

Si el tiempo de ¡Osaekomi! es inferior a 10 segundos, el árbitro anunciará mate, indicará a los competidores que regresen a sus posiciones de inicio, anunciará la penalización y luego reiniciará el combate anunciando ¡Hajime!

Si el tiempo de ¡Osaekomi! es de 10 segundos o más, pero menos de 20 segundos, el árbitro anunciará ¡Mate!, indicará a los competidores que regresen a sus posiciones de inicio, anunciará al tori su penalización (shido) y la puntuación que obtuvo (waza-ari); luego continuará el combate anunciando ¡Hajime!

Sin embargo, si la penalización que se otorgará es hansoku-make, el árbitro, después de anunciar ¡Sono-mama!, consultará con los Supervisores de la IJF y/o la Comisión de Arbitraje de la IJF, anunciará mate para indicar a los competidores que regresen a sus posiciones de inicio, luego otorgará hansoku-make y finalizará el combate anunciando ¡Sore-made!

Cuando se está aplicando ¡Osaekomi! y uke comete una infracción que merece una penalización, el árbitro anunciará ¡Sono-mama!, otorgará la penalización, luego reanudará el combate tocando a ambos competidores y anunciando ¡Yoshi!.

Cuando la situación lo permita y para no interrumpir la acción positiva de tori, el árbitro otorgará directamente la penalización señalando al uke sin interrumpir el combate con ¡Sono-mama!

Sin embargo, si la penalización a ser otorgada fuera hansoku-make, el árbitro, después de anunciar ¡Sono-mama!, consultará con los jueces, anunciará mate para indicar a los competidores que regresen a sus posiciones iniciales, luego otorgará hansoku-make y finalizará el combate al anunciando ¡Sore-made!

Si ambos jueces en la mesa están de acuerdo en que existe un ¡Osaekomi!, pero el árbitro no ha anunciado osaekomi, ellos deberán informar a los Supervisores de la IJF y/o la Comisión de Arbitraje de la IJF, y por la regla de la "mayoría de tres", el árbitro deberá anunciar a ¡Osaekomi! inmediatamente.

¡Toketa! debe anunciarse si, durante ¡Osaekomi!, uke logra “atrapar” la(s) pierna(s) de tori, ya sea por arriba o por abajo de la pierna.



El árbitro debe prestar atención a las siguientes situaciones en las que el ¡Osaekomi! sigue siendo válido y el ¡Toketa! no debe anunciarse, por ejemplo, cuando la espalda del competidor que está siendo inmovilizado ya no está en contacto con el tatami, (por ejemplo, “puente”), pero el competidor que aplica la inmovilización mantiene el control.

Si uke escapa de osaekomi-waza fuera del área de combate:

- El árbitro debe anunciar ¡Mate! si NO hay continuación inmediata por parte de tori o uke en la aplicación de osaekomi-waza, shime-waza o kansetsu-waza y, si es el caso, asigne la puntuación de osaekomi-waza correspondiente.
- El árbitro debe anunciar ¡Toketa! si hay una continuación inmediata de tori o uke en la aplicación de osaekomi-waza, shime-waza o kansetsu-waza, y, si es el caso, asigne la puntuación de osaekomi relevante, dejando que esta última acción continúe.

Este tipo de osaekomi-waza no es válido y el árbitro debe anunciar ¡Mate! si no hay progresión en la acción.



Este tipo de osaekomi-waza no es válido y el árbitro debe anunciar ¡Mate! inmediatamente.



No se permite realizar osaekomi-waza alrededor de la cabeza/ el cuello sin el control de al menos un brazo. El control en ne-waza usando brazos o piernas alrededor del cuello sin el brazo del oponente dentro, será considerado como ¡Mate!

Artículo 18 - Actos prohibidos y sanciones

Los actos prohibidos se dividen en:

- Las faltas leves que recibirán una sanción de shido.
- Las faltas graves que recibirán una sanción de hansoku-make.

Si el árbitro decide penalizar al competidor(es), (excepto en el caso de ¡Sono-mama! en ne-waza) detendrá temporalmente el combate anunciando ¡Mate!, indicará el gesto apropiado por la falta y anunciará la penalización mientras señala al competidor(es) que cometió el acto prohibido.

Durante el combate habrá dos shido y el tercero será hansoku-make (2 advertencias y luego descalificación). Shido no le da una puntuación al otro competidor, solo las puntuaciones técnicas pueden dar puntos en el marcador.

Shido se le dará al competidor que lo merezca, en donde se encuentre, sin que ambos competidores regresen a la posición de inicio formal (¡Mate! - ¡Shido! - ¡Hajime!) Excepto cuando se dé un shido por salir del área de combate.

Hay varias situaciones de descalificación (hansoku-make). Cuando un competidor recibe un hansoku-make, se le puede permitir o no continuar en la competencia si corresponde.

En el caso de hansoku-make resultante de penalizaciones progresivas, el competidor penalizado con tres shido podrá continuar en la competencia.

En el caso de hansoku-make directo por la protección del judoka (zambullirse de cabeza en el tatami), el judoka puede continuar en la competencia.

En el caso de hansoku-make directo para actos contra el espíritu del judo, el competidor no puede continuar en la competencia. El árbitro y los jueces deben informar a la Comisión Deportiva de la IJF, quien informará de esto a la persona que dirige la competencia.

Una penalización o penalizaciones no decidirán al ganador, excepto por hansoku-make (directo o acumulativo).

Doble hansoku-make (tres shido)

- En tiempo regular o en Golden Score si ambos competidores reciben tres shido, ambos competidores serán considerados perdedores, el resultado del combate se registrará como 0-0, con las siguientes consecuencias:
- Final - ambos atletas obtendrán el 2do lugar.
- Combate por la medalla de bronce - ambos atletas obtendrán el 5to lugar.
- Semifinal - ambos atletas obtendrán el 5to lugar.
- Cuartos de final o repechaje últimos 8 - ambos atletas obtendrán el 7mo lugar.
- Rondas previas a los cuartos de final - ambos atletas se consideran perdedores y permanecerán en la posición que alcanzaron en planilla. Pueden competir en el evento por equipos si sigue a una competencia individual, es decir, campeonatos

mundiales, Juegos Olímpicos, etc.

- Se asignarán puntos de clasificación relevantes en el caso de victorias anteriores.

En un round robin, si a ambos competidores se les dan tres shido, se les considera perdedores solo para ese combate y el resultado del combate se registra como 0-0. Ambos pueden competir en el próximo combate si corresponde.

En un evento por equipos, si ambos competidores reciben tres shido, se consideran perdedores solo para esa ronda y el resultado del combate se registra como 0-0. Ambos pueden competir en la siguiente ronda si corresponde.

Doble Hansoku-make directo

Para un hansoku-make directo otorgado a ambos competidores (en tiempo regular o en Golden Score), la Comisión Ad Hoc de la IJF decidirá las consecuencias.

Siempre que un árbitro anuncie una penalización, debe demostrar con un simple gesto el motivo de la penalización.

Se puede otorgar una penalización después del anuncio de ¡Sore-made! por cualquier acto prohibido realizado durante el tiempo asignado para el combate o, en algunas situaciones excepcionales, por actos graves realizados después de la señal para finalizar el combate.

Los árbitros están autorizados a otorgar sanciones de acuerdo con la “intención” o situación y en el mejor interés del deporte.

Si el árbitro decide penalizar al competidor(es), (excepto en el caso de ¡Sono-mama! en ne-waza) deberá detener temporalmente el combate anunciando mate, debe penalizar o indicar a los competidores que regresen a sus posiciones de inicio (Artículo 11) y anunciar la penalización mientras señala al competidor(es) que cometió el acto prohibido.

Antes de otorgar hansoku-make, el árbitro debe consultar con los Supervisores de la IJF y/o la Comisión de Arbitraje de la IJF y tomar su decisión de acuerdo con la regla de la “mayoría de tres”. Cuando ambos competidores infrinjan las reglas al mismo tiempo, cada uno debe recibir una penalización de acuerdo con la gravedad de la infracción.

Cuando ambos competidores hayan recibido dos (2) shido y posteriormente cada uno reciba una penalización adicional, a ambos se les debe anunciar hansoku-make. Una penalización en ne-waza debe aplicarse de la misma manera que en ¡Osaekomi!

Shido (Grupo de faltas leves):

Si un judoka (azul) comete una falta leve y su oponente (blanco) lo lanza marcando waza-ari, se le dará tanto la penalización de shido para azul como el waza-ari para blanco. Si es ippon (blanco) solo se asignará la puntuación positiva.

Si un competidor (azul) comete una falta leve y lanza a su oponente (blanco) pero este último (blanco) aprovecha la situación para continuar en ne-waza, el árbitro debe anunciar la penalización para azul y al mismo tiempo permitir la acción del competidor blanco continúe hasta que culmine ya sea en una puntuación o mate.



Si el competidor azul contraataca (por ejemplo, rompe el osaekomi-waza aplicando shime-waza o kansetsu-waza y toma el control) el árbitro debe anunciar ¡Mate!

Se le anuncia shido a cualquier competidor que haya cometido una falta leve:

1. Las posiciones negativas, contra el espíritu de pelea, serán penalizadas con shido (en posición de pie después del kumi-kata adoptar una postura excesivamente defensiva, no buscar un ataque, una actitud defensiva, etc.).

2. Realizar una acción diseñada para dar la impresión de un ataque pero que muestre claramente que no hubo intención de lanzar al oponente (falso ataque).

Los ataques falsos se definen como:

Tori no tiene intención de lanzar.

Tori ataca sin kumi-kata o libera inmediatamente el kumi-kata.

Tori hace un falso ataque o una serie de falsos ataques repetidos sin que se rompa el equilibrio de uke.

Tori coloca una pierna entre las piernas de uke para bloquear la posibilidad de un ataque.

3. Llevar al oponente hacia el tatami para seguir en ne-waza a menos que esto esté de acuerdo con el Artículo 10. Cuando un competidor derriba a su oponente para llevarlo a ne-waza no de acuerdo con el Artículo 10 y su oponente no se aprovecha de esto para continuar en ne-waza, el árbitro anunciará ¡Mate! y dará shido al competidor que ha infringido el Artículo 10 (sin regresar a la posición inicial).

4. En posición de pie, antes o después de realizar un kumi-kata, sin realizar ningún movimiento de ataque. Considerando lo difícil que es prepararse para una acción de lanzamiento, el tiempo entre lograr el kumi-kata y hacer un ataque es de 45 segundos siempre que haya una progresión clara. Los árbitros deben sancionar estrictamente al oponente que no realice kumi-kata o que intenta no ser agarrado por su oponente.

5. Colocar una mano, un brazo, un pie o una pierna directamente en la cara del oponente. Se entiende por cara al área dentro de una línea delimitada por la frente, la parte frontal de las orejas y los contornos de la mandíbula.

6. Salir del área de combate o forzar intencionalmente al oponente a salir del área de combate, ya sea en posición de pie o en ne-waza (ver Artículo 5 - Excepciones).

Si un competidor pone un pie fuera del área de combate sin un ataque inmediato o no regresa inmediatamente dentro del área de combate, es penalizado con shido. Dos pies fuera del área de combate es penalizado con shido.



Si el competidor es empujado fuera del área de combate por su oponente, entonces el oponente recibirá un shido. (Si los competidores salen del área de combate, no serán penalizados por shido cuando el ataque se inicia desde una posición válida).

7. Forzar al oponente con uno o ambos brazos, especialmente con un agarre de cuello y solapa, a agacharse, sin un ataque inmediato será penalizado con shido por una actitud de bloqueo.



8. Evitar intencionalmente el kumi-kata para evitar acciones en el combate. El kumi-kata convencional es tomar el lado derecho del judogi del oponente con la mano izquierda, ya sea la manga, el cuello, el área del pecho, la parte superior del hombro o la espalda y con la mano derecha el lado izquierdo del judogi del oponente, ya sea el manga, cuello, zona del pecho, parte superior del hombro o espalda y siempre por encima del cinturón o viceversa.

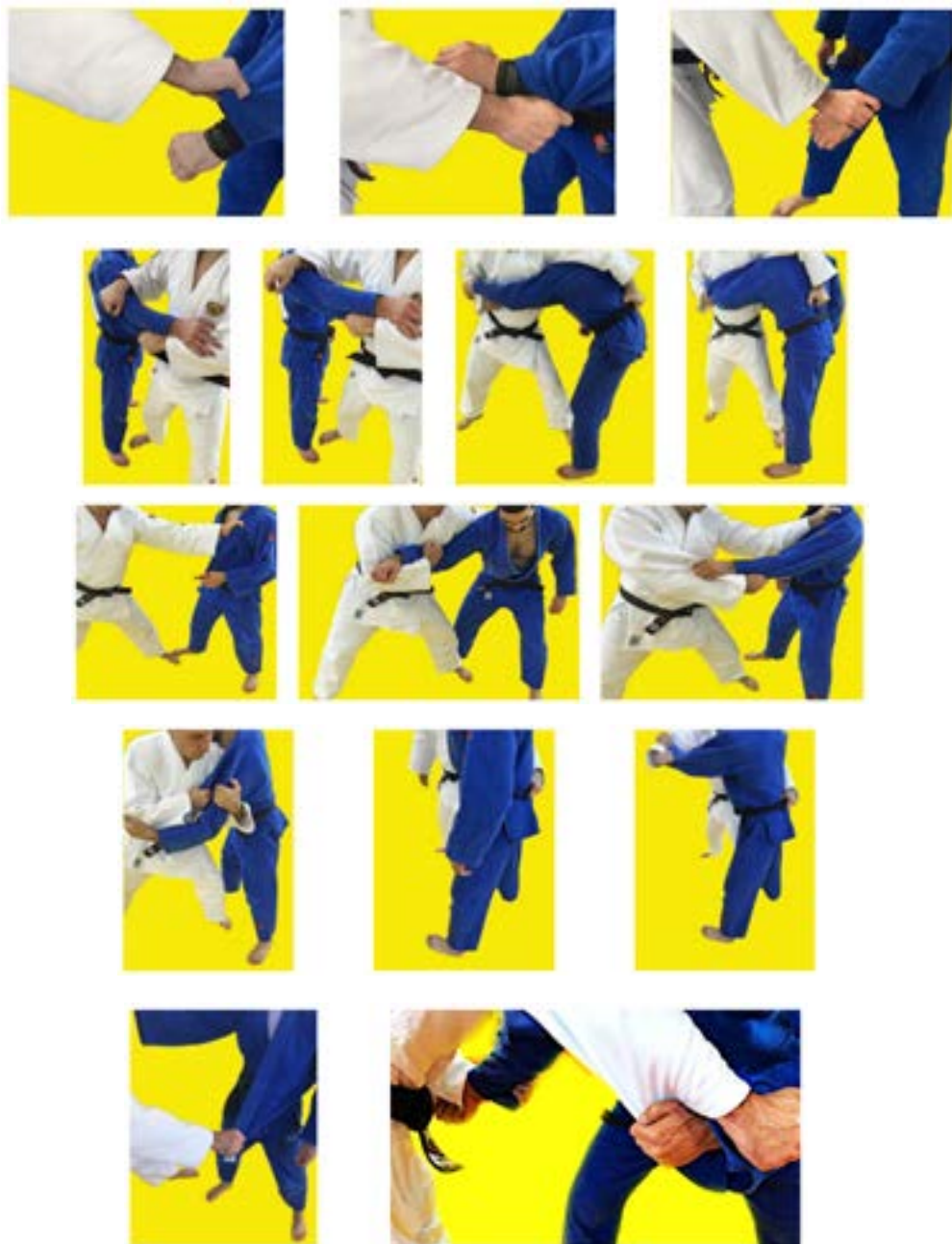
Siempre que un competidor mantenga un agarre cruzado, es decir, con las dos manos, una mano en el lado opuesto de la espalda, hombro o brazo del otro competidor, debe atacar inmediatamente o el árbitro debe penalizar con shido. Bajo ninguna circunstancia está permitido agarrar por debajo del cinturón.

El agarre cruzado debe ir seguido de un ataque inmediato. Se aplica la misma regla en caso de sujetar el cinturón y para el agarre por un solo lado.

Un competidor no debe ser penalizado por mantener un agarre anormal si la situación ha sido provocada por su oponente que lo esquivó agachando la cabeza debajo de su brazo. En cambio, el competidor que esquiva pasando la cabeza por debajo del brazo de su oponente sin un ataque inmediato será penalizado con shido (2).

Enganchar una pierna entre las piernas del oponente a menos que intente simultáneamente una técnica de lanzamiento no se considera el kumi-kata convencional y el competidor debe atacar inmediatamente o el árbitro debe sancionar con shido

9. Los kumi-kata no convencionales (agarre cruzado, agarre de un solo lado, agarre de cinturón, agarre de bolsillo, agarre de pistola, etc.) serán penalizados si no hay un ataque inmediato (ver los siguientes ejemplos de kumi-kata no convencionales).



10. En posición de pie, sujetar continuamente el (los) extremo(s) de la manga del oponente con un propósito defensivo o "atornillar" el(los) extremo(s) de la manga.
11. En posición de pie, mantener continuamente entrelazados los dedos de una o ambas manos del oponente para evitar la acción en el combate o tomar la muñeca o las manos del oponente solo para evitar el agarre o el ataque sobre él.
12. Insertar un dedo o más dentro de la manga del oponente o de sus pantalones, ya sea en los extremos inferiores del pantalón o en la cintura (parte superior) de los pantalones.
13. Doblar hacia atrás el(los) dedo(s) del oponente para romper su agarre.
14. Romper el agarre del oponente con las dos manos (el árbitro debe dar shido solo en caso de infracción cometida, no por supuesta infracción).



15. Romper el agarre del oponente con la rodilla o pierna.



16. Cubrir la parte superior de la solapa de la chaqueta de judogi para evitar el agarre.



17. Evitar el agarre de uke con un golpe en su brazo o mano.



18. Bloquear la mano del oponente.



19. Los competidores deben entrar y salir del área de competencia vistiendo su judogi de la manera adecuada. Si el judogi y/o el cinturón se desacomodan durante el combate, el competidor está obligado a acomodarlo rápidamente. ¡Esto puede ser entre ¡Mate! y ¡Hajime! o durante cualquier descanso en acción. El árbitro otorgará una penalización (shido o hansoku-make si es la tercera penalización) hacia el (los) competidor(es) que no acomoden correctamente su judogi entre el mate y el siguiente ¡Hajime!.

Desacomodar intencionalmente su propio judogi o el de su oponente; desatar o ajustar el cinturón o los pantalones sin el permiso del árbitro; a fin de perder tiempo intencionalmente acomodando su judogi y/o cinturón. El árbitro nunca debe tocar el judogi o el cinturón de un competidor.



20. Agarrar la pierna, agarrar los pantalones, bloquear o empujar la(s) pierna(s) del oponente con sus manos o brazos. Es posible agarrar la pierna solo cuando los dos oponentes están en una posición clara de ne-waza y la acción de tachi-waza se ha detenido.



Estas son acciones válidas y no se dará ningún shido.



Tori en posición de tachi-shisei puede aplicar kansetsu-waza o shime-waza porque uke está en una posición de ne-waza.



21. Rodear con el extremo del cinturón o de la chaqueta alrededor de cualquier parte del cuerpo del oponente. El acto de "rodear" significa que el cinturón o chaqueta debe rodear completamente. Usar el cinturón o la chaqueta como ancla para un agarre (sin rodear), por ejemplo, atrapar el brazo del oponente, no debe ser penalizado.

22. Coger el judogi con la boca (ya sea el suyo o el judogi de su oponente).

23. Poner un pie o una pierna en el cinturón, cuello o solapa del oponente.

24. Aplicar shime-waza usando su propio cinturón o el de su oponente o la parte inferior de la chaqueta o usando solo los dedos.



25. En shime-waza o kansetsu-waza está prohibido estirar la pierna del oponente y el árbitro anunciará mate inmediatamente y sancionará al competidor con shido.



Estirar una pierna en shime-waza está prohibido. Se prestará especial atención a las situaciones: donde tori, mientras aplica shime-waza, también estira y endereza la pierna de uke. Se debe anunciar mate inmediatamente y dar un shido.

26. Abrazar directamente al oponente para un lanzamiento (abrazo de oso).
Precisión: Para atacar con un abrazo de oso, el competidor debe tener como mínimo un agarre antes de realizar el ataque.



No es válido agarrar simultáneamente ni hacer un segundo agarre de forma consecutiva. Solo tocar el judogi o las manos del oponente para evitar agarres, no se considera kumi-kata, el agarre es necesario.

Abrazo de oso - puntos dobles: si, después de un abrazo de oso realizado por el competidor azul, el competidor blanco lanza a azul marcando un waza-ari, se dará la puntuación (waza-ari blanco) y la penalización (shido azul).

Estos son agarres válidos para abrazo de oso.



27. Aplicar tijeras con las piernas sobre el tronco (do-jime), cuello o cabeza (tijera con los pies cruzados) del oponente, mientras estira las piernas. En shime-waza (por ejemplo, ryote-jime) está prohibido usar las piernas cruzadas para ayudar al agarre.

28. Golpear con la rodilla o el pie, la mano o el brazo del oponente, para hacer que suelte el agarre o patear la pierna o el tobillo del oponente sin aplicar ninguna técnica.

29. Si ambos competidores están en tachi-shisei (posición de pie) y uno o ambos

aplican kansetsu-waza o shime-waza, ¡Mate! y shido deben ser anunciados. Sin embargo, si la acción es peligrosa o puede herir al oponente, será hansoku-make.



30. El acto de enredar la pierna sin realizar un ataque inmediato debe ser sancionado con shido.



Hansoku-make (Grupo de faltas graves):

Hansoku-make se otorga a cualquier competidor que cometa una falta grave o que, habiendo recibido dos (2) shido, comete otra falta leve.

Cuando un competidor ha cometido faltas leves y debe ser sancionado con su tercer (3er) shido, el árbitro, después de consultar con los jueces, le dará al competidor hansoku-make, es decir, que el tercer (3er) shido no se anuncia. como shido, pero se anunciará directamente como hansoku-make. El combate finaliza de acuerdo con el Artículo 13.

Hansoku-make directo para la protección del competidor: el competidor pierde este combate, pero puede continuar en la competencia, si corresponde.

1. “Zambullirse” de cabeza, sobre el tatami inclinándose hacia adelante y hacia abajo mientras realiza o intenta realizar técnicas como uchi-mata, harai-goshi, kata-guruma, etc., está prohibido dar un salto mortal hacia adelante cuando el uke está sobre los hombros o en la espalda de tori.

2. Defensa con la cabeza: para garantizar que el judo tenga el menor trauma posible, si uke intenta voluntariamente usar la cabeza con cualquier movimiento que sea peligroso para la cabeza, el cuello o la columna vertebral, para defender y evitar caer/ escapar de una puntuación será sancionado con hansoku-make.



Se prestará especial atención a las situaciones en las que tori intente lanzar a su oponente durante tachi-waza con, por ejemplo, seoi-otoshi, seoi-nage, sode-tsirikomi-goshi con el agarre en ambas mangas y koshi-guruma con ambos agarres en la solapa y el uke se defienda involuntariamente con la cabeza. Estos son ejemplos y esta situación puede ocurrir con otras técnicas de lanzamiento. En esta situación, no hay penalización ni para tori ni para uke.

Hansoku-make directo para actos contrarios al espíritu del judo: los competidores NO pueden continuar en la competencia y permanecerán en la posición que alcanzaron en la planilla.

1. Aplicar kawazu-gake (lanzar al oponente teniendo una pierna enrollada alrededor de la pierna del oponente, mientras mira más o menos en la misma dirección que el oponente y cae hacia atrás hacia él).

Incluso si el competidor que realiza el lanzamiento se gira durante la acción de lanzamiento, se debe considerar “kawazu-gake” y se penalizará. Técnicas como o-soto-gari, o-uchi-gari y uchi-mata donde el pie/ la pierna están enrollados con la pierna del oponente serán permitidas y deben ser puntuadas.



2. Aplicar kansetsu-waza en cualquier lugar que no sea la articulación del codo. Intentar lanzamientos como harai-goshi, uchi-mata, etc., con agarre de solapa a una sola mano desde una posición similar a ude-hishigi-waki-gatame (en la cual la muñeca del oponente queda atrapada debajo de la axila del tori) y caer deliberadamente boca abajo sobre el tatami probablemente cause lesiones y será penalizado. No intentar lanzar limpiamente a un oponente es una acción peligrosa y será tratado de la misma manera que ude-hishigi-waki-gatame.
3. Caer directamente al tatami mientras se aplica o intenta aplicar técnicas como ude-hishigi-waki-gatame (ver punto 2 arriba).
4. Atacar la pierna de apoyo del oponente desde el interior cuando el oponente está aplicando una técnica como harai-goshi, etc.
5. Realizar cualquier acción que pueda poner en peligro o dañar al oponente, especialmente el cuello o la columna vertebral.
6. Cuando el tori cae intencionalmente hacia atrás mientras que el otro competidor está aferrando a su espalda, cualquiera de los competidores puede tener el control del movimiento del otro.
7. Levantar al oponente del tatami y empujarlo con fuerza hacia el tatami sin una técnica de judo.
8. Hacer caso omiso a las instrucciones del árbitro.
9. Realizar gritos, comentarios o gestos innecesarios y despectivos al oponente o al árbitro durante el combate.
10. Llevar un objeto duro o metálico (cubierto o no).
11. Cualquier acción contra el espíritu de judo (esto incluye cualquier acción que pueda describirse como anti-judo) puede ser castigada con un hansoku-make directo en cualquier momento del combate.

Artículo 19 - Inasistencia y Retiro

La decisión de fusen-gachi (ganar por inasistencia) se le dará a cualquier competidor cuyo oponente no se presente a su combate de acuerdo con las reglas de 30 segundos.

Perder un combate: si un competidor está listo a tiempo y su oponente no está presente, un Director Deportivo de la IJF (o persona nominada) le pedirá al speaker del evento que anuncie la última llamada del competidor faltante.

Luego, el árbitro invitará al competidor preparado a esperar en el borde del área de combate. El marcador comenzará a contar 30 segundos. Si al final de los 30 segundos el oponente aún no está presente en el tatami, el árbitro invitará al competidor a ingresar al área de combate y será declarado ganador por fusen-gachi.

Los Árbitros deben asegurarse antes de otorgar fusen-gachi que han recibido la autorización del Director Deportivo de la IJF o la persona designada para hacerlo.

La Comisión Ad Hoc de la IJF puede decidir si un competidor que pierde un combate puede participar en el repechaje.

La decisión de kiken-gachi se le dará a cualquier competidor cuyo oponente se retire de la competencia por cualquier motivo, durante el combate.

A cualquier competidor que no esté dispuesto a cumplir con los requisitos de higiene, regulación de cabello y protección de la cabeza (ver E1.3 Higiene) se le negará el derecho a competir y el oponente ganará el combate por fusen-gachi, si el combate aún no ha comenzado, o por kiken-gachi, si el combate ya ha comenzado, de acuerdo con la regla de “mayoría de tres”.

Si un competidor pierde un lente de contacto durante el combate y no puede recuperarlo inmediatamente, e informa al árbitro que no puede continuar compitiendo sin el lente de contacto, el árbitro dará la victoria a su oponente por kiken-gachi de acuerdo con la regla de la “mayoría de tres”.

Artículo 20 - Lesión, enfermedad o accidente

En este artículo, la persona en el papel de médico se define en el Apéndice E.

La decisión del combate en el que un competidor no puede continuar debido a una lesión, enfermedad o accidente durante el combate será dada por el árbitro de acuerdo con la regla de “mayoría de tres” que sigue las cláusulas siguientes:

a) Lesión

1. Cuando la causa de la lesión se atribuya al competidor lesionado, el competidor lesionado perderá el combate.

2. Cuando la causa de la lesión se atribuya al competidor ileso, el competidor ileso perderá el combate.

3. Cuando sea imposible determinar cuál de los competidores fue la causa de la lesión, el competidor que no pueda continuar perderá el combate.



4. Si hay una lesión causada por competidores de otra área de combate en un tatami cercano, el competidor lesionado tiene derecho a solicitarle al árbitro la revisión de un médico. Se puede dar tratamiento si es necesario y el competidor puede continuar el combate si puede.

5. Donde haya una lesión causada por un objeto externo (por ejemplo, LED o tablero publicitario, cámara de fotógrafo). El competidor lesionado tiene derecho a solicitarle al árbitro la revisión de un médico y recibir tratamiento si es necesario y puede continuar en el combate si puede.

Si durante el combate un competidor se lesiona debido a una acción del oponente y el competidor lesionado no puede continuar, los árbitros deben analizar el caso y tomar una decisión basada en las reglas. Cada caso se decidirá de acuerdo con sus propias circunstancias.

b) Enfermedad, generalmente, cuando un competidor se siente enfermo durante un combate y no puede continuar, perderá el combate.

c) Accidente, cuando ocurre un accidente que se debe a una influencia externa (fuerza mayor), después de consultar con los Supervisores de la IJF y/o los miembros de la Comisión de Arbitraje de la IJF, el combate se considerará cancelado o pospuesto. En los casos de "fuerza mayor", el Director Deportivo de la IJF, la Comisión Deportiva de la IJF y los Supervisores de la IJF y/o los miembros de la Comisión de Arbitraje de la IJF tomarán la decisión final.

Exámenes médicos

a) El árbitro llamará al médico, si es necesario, también dentro del área de combate, para atender a un competidor que haya recibido un impacto severo en la cabeza o la espalda (columna vertebral), o cuando el árbitro tenga motivos para creer que puede haber una herida grave. En cualquier caso, el médico examinará al competidor en el menor tiempo posible e indicará al árbitro si el competidor puede continuar o no.

Generalmente, solo se permite un (1) médico por cada competidor en el área de competencia. Si un médico requiere un asistente(s), primero se debe informar al árbitro.

El entrenador no está autorizado a ingresar al área de combate. El árbitro se acercará al competidor lesionado para asegurarse de que la asistencia proporcionada por el médico esté dentro de las reglas.

Sin embargo, el árbitro puede consultar con los Supervisores de la IJF y/o la Comisión de Arbitraje de la IJF en caso de que necesiten comentar sobre alguna decisión.

Si el médico, después de examinar a un competidor lesionado, advierte a los árbitros que el competidor no puede continuar el combate, el árbitro, después de consultar con los Supervisores de la IJF y/o la Comisión de Arbitraje de la IJF, finalizará el combate y declarará al oponente como ganador por kiken-gachi.

b) El competidor puede solicitarle al árbitro que llame al médico, pero en este caso el combate se termina y su oponente ganará por kiken-gachi.

c) El médico también puede solicitar atender a su competidor, pero en este caso el combate se da por terminado y el oponente ganará por kiken-gachi.

En cualquier caso, siempre que los árbitros consideren que el combate no debe continuar, el árbitro central, después de consultar con los Supervisores de la IJF y/o los miembros de la Comisión de Arbitraje de la IJF, finalizará el combate e indicará el resultado de acuerdo con las reglas.

Lesiones con sangrado: cuando ocurra una lesión con sangrado, el árbitro llamará al médico para ayudar a detener y aislar el sangrado, si es posible, fuera del área de competencia, con la presencia de un juez. El competidor no puede continuar compitiendo mientras sangra.

Sin embargo, el médico puede tratar la misma lesión con sangrado en dos (2) ocasiones. La tercera (3ª) vez que ocurre la misma lesión sangrante, el árbitro, después de consultar previamente con los jueces, finalizará el combate por la propia seguridad del competidor y declarará al oponente como el ganador por kiken-gachi. En cualquier caso, en el que el sangrado no pueda ser contenido y aislado, el oponente será el ganador por kiken-gachi

Lesiones menores: una lesión menor puede ser tratada por el mismo competidor. Por ejemplo, en el caso de un dedo dislocado, el árbitro detendrá el combate (anunciando ¡Mate! o ¡Sono-mama!) y permitirá al competidor acomodar el dedo dislocado. Esta acción debe realizarse de inmediato sin asistencia del árbitro o del médico y el competidor puede continuar en el combate.

Se permitirá al competidor reposicionar el mismo dedo en dos (2) ocasiones. Si la misma dislocación ocurre por tercera (3ª) vez, no se considerará que el competidor está en condiciones de continuar en el combate. El árbitro, después de consultar previamente con los jueces, finalizará el combate y declarará al oponente como ganador por kiken-gachi.

Los médicos del comité organizador o el médico acreditado de la delegación intervienen a petición de los árbitros.

Los médicos del comité organizador o los médicos de la delegación deben poder intervenir en el área de competencia, a petición propia, cuando se considere necesario, en caso de peligro para la salud de los competidores, es decir, una mala caída de cabeza o una estrangulación.

Para demostrar que quieren hacer esta petición excepcional, deben pararse en el borde del área de competencia mostrando dos brazos cruzados a la altura del pecho para informar al árbitro que desean realizar una intervención de emergencia. El árbitro debe detener el combate y permitir que el médico ingrese al tatami. Tal intervención supondrá la pérdida del combate para su competidor, por lo que solo deberá tomarse si es necesario

Son posibles tres casos:

El médico de la delegación/médico de la organización local/médico de la IJF anuncia que el competidor no puede continuar el combate porque su salud está en peligro. El oponente será declarado ganador por kiken-gachi.



El médico de la delegación/médicos de la organización local/médico de la IJF anuncia que el competidor puede continuar sin peligro para su salud y el combate continúa.

Si la intervención del médico de la delegación no está justificada por los Supervisores de la IJF y/o los miembros de la Comisión de Arbitraje de la IJF y el delegado de la Comisión Médica de la IJF, se tomará una decisión final sobre la continuación del combate y se hará un informe oficial (ver Apéndice E).

Asistencia médica

La asistencia médica en los siguientes casos debe ser fuera del área de competencia, cerca de la mesa médica, el competidor lesionado debe estar acompañado por uno de los jueces.

a) En una lesión menor.

En el caso de una uña rota, el médico puede ayudar a cortar la uña. El médico también puede ayudar en una lesión del escroto (testículos).

b) En una herida con sangrado.

Por medidas de seguridad siempre que haya sangre se debe aislar completamente con la ayuda del médico mediante esparadrapo, vendajes, tampones nasales, (se permite el uso de coágulos sanguíneos y productos hemostáticos). Cuando se llama al médico para que ayude a un competidor, dicha asistencia médica debe prestarse lo antes posible.

Nota: Con la excepción de las situaciones anteriores, si el médico aplica algún tratamiento, el oponente ganará por kiken-gachi.

Tipos de vómitos

Cualquier tipo de vómito por parte de un competidor resultará en kiken-gachi para el otro competidor. (Ver párrafo: b) Enfermedad).

En el caso de que un competidor a través de una acción deliberada cause una lesión al oponente, la penalización otorgada al competidor que inflige la lesión al oponente será un hansoku-make directo, además de cualquier otra acción disciplinaria que pueda ser tomada por IJF Ad Comisión Hoc.

Cuando un médico se da cuenta de manera clara, especialmente en el caso de shime-waza, de que existe un grave peligro para la salud de uno de los competidores del que es responsable, puede ir al borde del área de competencia y llamar a los árbitros para detener inmediatamente el combate. Los árbitros tomarán todas las medidas necesarias para ayudar al médico. Tal intervención significará necesariamente la pérdida del combate para su competidor y, por lo tanto, solo debe tomarse en casos extremos.

Si un cadete pierde el conocimiento durante el shime-waza, ya no podrá continuar en la competencia.

El médico oficial de la delegación deberá tener un título médico y deberá registrarse antes de la competencia. Será la única persona autorizada a sentarse en el área designada y debe estar identificada. p.ej. llevando un brazalete o chaleco con la cruz roja.

Al acreditar a un médico para su delegación, las Federaciones Nacionales deben asumir la responsabilidad de las acciones de sus médicos. Los médicos deben conocer las modificaciones y las interpretaciones de las reglas.

Si un competidor lesionado necesita un tratamiento médico prolongado en el tatami, el árbitro declarará al oponente no lesionado como el ganador y luego se retirará del área de competencia.

El árbitro debe permanecer en el tatami observando el tratamiento o los procedimientos de emergencia hasta que el competidor lesionado sea transportado de manera segura desde el área de competencia. Si es necesario, el equipo médico debe proteger al competidor lesionado de la vista del público.

El árbitro debe ser la última persona en abandonar el tatami.

Si el tratamiento del competidor lesionado se extiende al área de seguridad de un área de competencia contigua, el Director Deportivo de la IJF detendrá cualquier combate en el tatami afectado hasta que sea seguro continuar.

Artículo 21 - Situaciones no cubiertas por las reglas de arbitraje

Cuando surja una situación que no esté contemplada por estas reglas, será tratada según la decisión tomada por los árbitros después de consultar con la Comisión Ad Hoc de la IJF, los miembros de la Comisión de Arbitraje de la IJF y/o los Supervisores de la IJF.







GUÍA MÉDICA Y ANTIDOPAJE DE LA IJF

Todos los asuntos médicos y de antidopaje en competencias son responsabilidad de la Comisión Médica de la IJF. Puede encontrar más información en la Guía de Organización de Eventos. Consulte también el Apéndice D Reglas de Arbitraje de la IJF.

APENDICE E

E1.1 Requisitos médicos

En caso de lesión, la prioridad es la salud del atleta. El médico de la delegación (o su fisioterapeuta) es el principal responsable de la salud de sus atletas.

El comité organizador local debe garantizar la atención médica durante la competencia: incluida la atención en el lugar de la competencia y en el hospital de ser necesario. También deben proporcionar personal médico calificado y contar con el equipo médico necesario.

Al menos treinta minutos antes del inicio de la competencia debe haber como mínimo una ambulancia en el lugar del evento. En caso de que la ambulancia tenga que abandonar el lugar, debe haber como mínimo una ambulancia inmediatamente disponible para reemplazarla. En ausencia de una ambulancia o del equipo médico de la organización local, la competencia no puede iniciar ni continuar.

E1.1.1 Toma de decisiones en el área de competencia

Solo los médicos acreditados (y con licencia) pueden ingresar al área de competencia e ir al tatami para atender a los atletas. Cuando se necesita una decisión médica en el área de competencia, los médicos de la organización local pueden ayudar al médico de la delegación. En caso de no llegar a un consenso, el médico de la delegación tomará la decisión; sin embargo, el Comisionado Médico de la IJF tiene la decisión final. La misma política se aplica en ausencia del médico de la delegación.

E1.1.2 Toma de decisiones fuera del área de competencia

Cuando se necesita una decisión médica fuera del área de competencia, la decisión depende del médico de la delegación (o fisioterapeuta). En ausencia del médico de la delegación, cuando no hay consenso entre el fisioterapeuta de la delegación y los médicos de la organización local, serán los médicos de la organización local quienes tomarán la decisión en situaciones donde la vida del atleta esté en peligro. Sin embargo, ante cualquier falta de consenso, Comisionado Médico de IJF es quien tiene la decisión final.

E1.1.3 Derechos y Responsabilidades

El Comisionado Médico de la IJF es responsable de:

- Asegurar y gestionar condiciones higiénicas suficientes.
- Gestionar la suficiente atención médica para todos los participantes, incluido el staff.
- Asegurar la presencia de un equipo médico en el área de competencia.

El Comisionado Médico de la IJF tiene derecho a:

- Solicitar que se detenga la competencia en caso de retraso por más de 15 minutos de la ambulancia o del equipo de médico de la organización local.
- Detener un combate en caso de una lesión peligrosa.
- Tomar una decisión final sobre la continuidad de un atleta lesionado en un combate.

Los médicos de la organización local son responsables de:

- Estar presentes en el área de competencia en número suficiente durante la competencia.
- Disponer de equipo suficiente

Los médicos de la organización local tienen derecho a:

- Tomar una decisión en consulta con el Comisionado Médico de la IJF acerca de la continuidad de un atleta lesionado en un combate, en caso de que la delegación no cuente con un médico encargado.

E1.2 Suspensión médica después de una conmoción cerebral

Los atletas, de todas las categorías de edad, con sospecha de conmoción cerebral (confirmada ya sea por el delegado de la Comisión Médica de la IJF si es un médico o por el encargado médico del evento) no están autorizados a competir dentro del período de siete (7) días a partir del día siguiente a la fecha de la lesión. Los atletas pueden reanudar la competencia con un certificado médico del médico de su equipo, médico de familia o cualquier otro médico con autoridad para emitir dicho certificado. La Comisión Médica de la IJF registrará a los atletas bajo suspensión médica.

Reconocimiento de una conmoción cerebral:

La conmoción cerebral es un traumatismo de la cabeza o el cuello que afecta la función cerebral de forma inmediata o temporal. En nueve (9) de cada diez (10) casos, no se acompaña con la pérdida del conocimiento. Es muy importante, en caso de traumatismo, seguir las instrucciones de seguridad para preservar la salud del deportista y garantizar un seguimiento médico adecuado.

Signos de reconocimiento

Durante el combate:

- Pérdida del conocimiento, convulsiones.
- Mareos, desequilibrio, problemas con la visión (ver estrellas, visión doble).
- Dolor de cabeza, fatiga, confusión, somnolencia.
- Problemas de memoria (hacer preguntas simples: su nombre, ubicación, etc.).

Después del combate:

- Irritabilidad, tristeza, sentirse bajo los efectos del alcohol.
- Hipersensibilidad al ruido, a la luz.
- Trastornos del sueño.
- Reducción del rendimiento.

Instrucciones de seguridad:

- Detener el combate inmediatamente.
- El atleta debe ser atendido por un médico o una persona con quien tenga una relación cercana.
- Respetar el período de descanso prescrito por el médico.
- Informar oficialmente por escrito a la Comisión Médica de la IJF.
- Reanudar la actividad solo con un certificado médico que especifique la fecha.



E1.3 Higiene

- El Judogi debe estar limpio, seco y libre de olores desagradables.
- Las uñas de los pies y las manos deben estar cortas.
- La higiene personal del atleta debe ser impecable.
- El cabello largo debe estar recogido hacia atrás para evitar molestias al otro atleta. Se debe utilizar una goma elástica o material similar que no contenga ningún elemento rígido o metálico. La cabeza no debe cubrirse excepto en el caso de un vendaje médico.
- Cualquier atleta que no cumpla con las reglas relacionadas a higiene, judogi o cubrirse la cabeza, se le negará el derecho a competir y su oponente ganará el combate por Fusen-gachi, si el combate aún no ha iniciado, o por kiken-gachi, si el combate ya ha iniciado, de acuerdo con la regla de “mayoría de tres”.

E.1.4. Código de conducta para médicos

Los médicos deben respetar el Código de Ética, los estatutos y los reglamentos de la IJF. En el caso de una infracción probada, las sanciones pueden ser desde una simple advertencia verbal hasta la exclusión de la competencia.

Los médicos deben:

- Sentarse en su silla designada mientras su atleta está en combate.
- Ingresar en el tatami cuando el árbitro le permita hacerlo.
- No pueden dirigir, gritar, animar o filmar.

Los médicos deben cumplir con el siguiente código de vestimenta:

- Tener siempre su acreditación en el área de competencia y en la zona de calentamiento. El símbolo de médico debe aparecer en su acreditación.
- No se permiten jeans, overoles, shorts, pantalones capri, leggings, sandalias, chanclas, todo tipo de sombreros, piercings, escotes y minifaldas.
- Evitar las joyas que puedan raspar o tocar al paciente cuando se acerquen para examinarlo.
- No llevar prendas de vestir que puedan interferir con la consulta clínica y su análisis.
- Si su ropa está visiblemente manchada de sangre o similares debe cambiarse inmediatamente.
- Atarse el cabello largo.
- Evitar usar uñas largas y objetos que puedan raspar o tocar al paciente cuando se acerque para examinarlo.
- Usar zapatos cerrados de suela blanda.
- Cubrir los tatuajes cuando sean visibles o puedan ser considerados ofensivos.
- No usar corbata

E1.5. Criterios de control antidopaje

El comité organizador local debe asegurar y organizar el control antidopaje de acuerdo con las reglas de la Agencia Mundial Antidopaje (WADA) (Estándar Internacional de Controles e Investigaciones - EICI) para análisis de orina y sangre respetando el nivel mínimo de análisis indicado en el Documento Técnico para el Análisis Específicos por Deporte (DTAED).

La estación de control de dopaje tiene como única función ser el lugar para las pruebas antidopaje. No se permite el uso de la estación para ninguna otra función no autorizada (no control de peso, no uso médico/sala de emergencias, ni como vestidor). La sala debe estar vigilada, cerrada y separada del área de competencia. La ubicación del Puesto de Control Antidopaje debe indicarse con carteles visibles en todos los lugares. Está prohibido filmar o tomar fotografías en la estación de control de dopaje.

E1.5.1. Pruebas durante el evento

En los eventos de la IJF, es posible que los atletas deban proporcionar muestras durante o después de la competencia.

El control antidopaje para las pruebas en competencia se lleva a cabo bajo la supervisión de un Comisionado Médico de la IJF o un representante de la Comisión Médica de la IJF.

Las pruebas fuera de competencia son responsabilidad de la autoridad competente de recolección de muestras.

E.1.5.2 Procedimiento de selección para el control de dopaje

Los criterios de selección para el control de dopaje se definen para cada evento en sus respectivas bases. El delegado de la Comisión Médica de la IJF, junto con un oficial de la IJF y un representante de la autoridad competente de recolección de muestras, conducirán el sorteo; todos los participantes deben firmar el protocolo del sorteo.

Cualquier otra prueba queda a criterio de la IJF o de la autoridad de control correspondiente.

E1.5.3 Notificación a los atletas

Los atletas son notificados de acuerdo con EICI 5.4. Para las pruebas en competencia, los atletas son notificados después de su último combate del día.

E1.5.3.1 Modificación para atletas menores de edad

Los atletas menores de edad deben ser notificados y evaluados en presencia de un acompañante adulto de su elección que respete las reglas de la WADA (EICI, Anexo C).

E1.5.4 Laboratorio acreditado

Solo los laboratorios acreditados/aprobados por la WADA pueden analizar muestras. El coordinador de control de dopaje debe informar a la Comisión Médica de la IJF sobre qué laboratorio se utilizará.

En caso de que se detecte un resultado analítico adverso, la IJF seguirá sus Reglas Anti-Dopaje.

El delegado de la Comisión Médica de la IJF tiene el derecho a cancelar o interrumpir una prueba si está médicamente justificada.



CÓDIGO DISCIPLINARIO Y CÓDIGO DE ÉTICA DE LA IJF

APENDICE F

Código Disciplinario, Comité Disciplinario de Primera Instancia Comité Disciplinario de Apelación Reglamento de Funcionamiento (22/08/2019)

Preámbulo

El Comité Ejecutivo de la F.I.J. ha sido adoptado el presente código, establecido de conformidad con las disposiciones de los Títulos 30 y 32 de los estatutos de la F.I.J., el 22/ 08/ 2019.

Los organismos disciplinarios de la F.I.J. tienen competencia para conocer todo hecho o comportamiento contrario al código moral del judo, al principio de mutualidad, a los estatutos y reglamentos de la F.I.J. o susceptible de penalizarse en el país de origen del acusado e imputable a personas morales o físicas de la F.I.J. provocados por sus miembros o sus miembros afiliados.

Del mismo modo, los organismos disciplinarios de la F.I.J. podrán sancionar cualquier hecho contrario a la moral, a la ética, a la deontología o al espíritu deportivo de las competiciones que pueda perjudicar la reputación del judo, y en concreto el no respeto de las normas establecidas por la Asociación de Federaciones de Deportes Olímpicos de Verano (ASOIF) y por el Comité Olímpico Internacional (CIO) en materia de apuestas deportivas.

El presente código no es aplicable al ejercicio del poder disciplinario en materia de lucha contra el dopaje.

Sección I

DISPOSICIONES RELATIVAS AL ORGANISMO DISCIPLINARIO DE LA F.I.J.

■ Artículo 1- Preámbulo

De conformidad con los Estatutos de la F.I.J., se constituye un organismo disciplinario, llamado comité disciplinario de la F.I.J., que resuelve en primera instancia y dotado de poder disciplinario respecto a los miembros de la F.I.J. así como a las personas físicas en posesión de una licencia o a afiliados.

Sus competencias se extienden a todo hecho o acontecimiento producido u organizado en el marco de las actividades judo de la F.I.J. y que se incluyan en su ámbito de actividad o sean objeto de su competencia.

En caso de falta grave incuestionable, el Presidente de la F.I.J. podrá, junto con el Secretario General, tomar medidas cautelares provisionales antes de la deliberación de cualquier organismo disciplinario.

Este mismo organismo disciplinario se constituye en organismo disciplinario de apelación para aquellos asuntos considerados de primera instancia por las uniones continentales y por las federaciones nacionales miembros.

La apelación no tendrá efectos suspensivos salvo decisión contraria del organismo disciplinario de primera instancia. La solicitud de apelación deberá argumentarse. El Comité de Apelación resolverá con base en la argumentación presentada.

PARA LAS UNIONES CONTINENTALES QUE CUENTEN SOLAMENTE CON ORGANISMOS DISCIPLINARIOS DE PRIMERA INSTANCIA: TODAS LAS SOLICITUDES DE PROCEDIMIENTO DE APELACIÓN SE ORGANIZARÁN A NIVEL DE LA F.I.J. O DEL TRIBUNAL DE ARBITRAJE DEPORTIVO (TAS).

La persona interesada o el Comité Ejecutivo de la F.I.J. podrán recurrir la decisión del comité disciplinario ante el TAS.

Reglamento interior 1a : Cuando la persona acusada no es quien presenta la apelación, el organismo disciplinario le transmite de inmediato la información sobre la misma e indica los plazos en los que puede presentar sus alegatos.

El Comité Ejecutivo de la F.I.J. podrá recurrir en el caso de no estar de acuerdo con la decisión.

■ Artículo 2 – Composición

El comité disciplinario de la F.I.J. estará compuesto de tres a cinco miembros uno de ellos será el/la Presidente(a) de sesión y otro(a) el Vice-presidente(a); al menos uno de los miembros deberá poseer competencias jurídicas.

El/la Presidente(a) de la FIJ designará para cada sesión de tres (3) a cinco (5) miembros de entre los incluidos en una lista de jueces propuestos por las federaciones miembros y aprobados por el Comité Ejecutivo de la FIJ.

Las decisiones o resoluciones del comité son válidas si se toman en presencia de al menos 3 de sus miembros.

Los miembros del comité disciplinario deben ser independientes de la FIJ y no podrán formar parte del Comité Ejecutivo de la F.I.J.

Se reembolsarán sus gastos según el reglamento financiero pero no serán indemnizados ni remunerados por la F.I.J.

Reglamento interior 2- a : En caso de ausencia o impedimento permanente del presidente del comité disciplinario de primera instancia de la F.I.J., el vicepresidente asumirá la presidencia del organismo disciplinario o, en caso de ausencia, su miembro más antiguo. Al constatar el impedimento permanente de uno de los miembros de la lista, se podrá nombrar a un nuevo miembro en las mismas condiciones que su predecesor para lo que quede de mandato por cumplir.

■ Artículo 3 Admisibilidad de quejas e inicio del procedimiento

Los miembros de la F.I.J. podrán pedirle al Comité Ejecutivo de la F.I.J. la intervención de los organismos disciplinarios de la F.I.J. por cualquier hecho o acontecimiento acontecido en el marco de las actividades judo de las federaciones nacionales o de las uniones continentales.

Únicamente el Comité Ejecutivo de la F.I.J., representado por el presidente de la F.I.J., podrá resolver sobre el inicio del procedimiento disciplinario.

Al comienzo del procedimiento, el Secretario General de la F.I.J. informará al interesado y, de ser necesario, a quien tenga la patria potestad o al representante legal, de la apertura de un procedimiento disciplinario en su contra mediante el envío de un documento en el que se enuncien los agravios presentados, mediante una carta certificada o por cualquier otro medio que pueda probar su recepción por parte del destinatario.

El plazo de instrucción empezará a contar a partir de ese momento.

Si el Secretario General estuviera implicado en el asunto, una tercera persona del Comité Ejecutivo, por mandato del Presidente de la F.I.J., será la responsable de nombrar a los miembros del Comité y de realizar las convocatorias.

Reglamento interior 3 a : El Comité Ejecutivo de la F.I.J. podrá delegar sus funciones a la instancia disciplinaria de una unión o federación nacional para que esta asuma el poder disciplinario generalmente propio de los organismos disciplinarios de la F.I.J.

Reglamento interior 3 b : El Comité Ejecutivo de la F.I.J. podrá convocar al comité disciplinario de primera instancia bajo petición de personas físicas y morales afiliadas o con licencias pertenecientes a las federaciones miembros de la F.I.J., mediante una decisión aprobada por mayoría simple del CE.

Reglamento interior 3 c : En caso de conflicto de intereses, el Comité Ejecutivo de la F.I.J. decidirá el organismo competente para lidiar con el procedimiento.

Reglamento interior 3 d : De ser necesario, todo miembro del Comité Ejecutivo de la F.I.J. implicado por el asunto no podrá participar en la toma de decisiones.

■ Artículo 4 Conciliación entre las partes

Podrá nombrarse un miembro del Comité Ejecutivo antes de lanzar el procedimiento disciplinario para llegar a una conciliación. Tras un posible acuerdo entre las partes, el miembro del CE propondrá la conciliación al CE de la F.I.J. En caso de rechazo por las partes o por el CE, dará comienzo el procedimiento disciplinario.

■ Artículo 5 Instrucción e intervención del comité disciplinario

La intervención se hará tras la recepción del informe solicitado por el Comité Ejecutivo o por el Presidente de la F.I.J. , o bien directamente por el Presidente de la F.I.J.

■ Artículo 6 Convocatoria

El Secretario General de la F.I.J. convocará ante el organismo disciplinario a la persona física acusada, acompañada llegado el caso por quien tenga la patria potestad. Dicha convocatoria se enviará por propuesta del presidente del organismo disciplinario competente por carta certificada o por cualquier otro medio que pueda probar su recepción por el destinatario dentro de al menos los quince (15) días anteriores a la fecha de la sesión.

Las convocatorias podrán remitirse por correo electrónico, si la instrucción constata una dirección de correo electrónico fiable.

Cuando se lance un procedimiento disciplinario contra una persona moral, se convocará a su representante legal en las mismas condiciones. El acusado podrá defenderse presentando un expediente.

Reglamento interior 6 a : El interesado solo podrá estar representado por un abogado. Podrá ser asistido por una persona de su elección.

De no hablar o entender correctamente el inglés, francés o español, podrá requerir la asistencia de una persona capaz de traducirle los debates.

Reglamento interior 6 b : El interesado o su defensor podrá consultar antes de la sesión el informe y el expediente en su totalidad. Podrá requerir la audición de las personas de su elección, cuyos nombres facilitará con una antelación mínima de ocho (8) días antes de la reunión del organismo disciplinario. El Presidente del jurado podrá rechazar las peticiones de audición consideradas abusivas. Estas consultas podrán realizarse por correo electrónico.

Reglamento interior 6 c : La convocatoria mencionada en el primer párrafo informará al interesado de sus derechos tal y como se estipulan en el presente artículo.

Los gastos relativos a los desplazamientos de las personas convocadas serán cargados a su cuenta.

El plazo de quince (15) días mencionado en el primer párrafo podrá reducirse a ocho (8) en caso de urgencia y bajo petición. En dicho caso, la facultad de pedir la audición de individuos se ejercerá sin condiciones de plazos.

A título de excepción, el plazo podrá ser inferior a ocho (8) días a petición de la persona acusada motivo del procedimiento disciplinario si esta estuviera participando en fases de una competición.

El Presidente del jurado, tras aprobación del Presidente de la F.I.J., determinará el emplazamiento de la audiencia teniendo en cuenta los lugares de residencia de los jueces, las partes y las instalaciones de acogida adaptadas y disponibles.

■ Artículo 7 Aplazamiento

En el caso de emergencia estipulado en el último párrafo del artículo anterior, y salvo caso de fuerza mayor, no se podrá requerir el aplazamiento del caso.

En otros casos, y salvo fuerza mayor, solo se podrá requerir una sola vez el aplazamiento del caso en primera instancia o en apelación a más tardar ocho (8) días antes de la fecha de la sesión.

■ Artículo 8 Audiencia

El Presidente del jurado podrá hacer oír a cualquier persona cuyo testimonio sea considerado útil. De decidirse una audición, el Presidente del jurado informará al interesado. El interesado y en caso necesario su defensor tomarán la palabra en último lugar.

■ Artículo 9 Confidencialidad

El Presidente del jurado, los miembros del organismo disciplinario y los secretarios de las sesiones están sujetos por la obligación de confidencialidad en cuanto a los hechos, acciones e informaciones que puedan llegar a su conocimiento con motivo de sus funciones.

Toda infracción de esta disposición conllevará el cese de las funciones del miembro del organismo disciplinario o del secretario de la sesión.

■ Artículo 10 Resolución

El Comité Disciplinario resolverá con una decisión argumentada.

Reglamento interior 10 a : La resolución incluirá los puntos siguientes: Debate, análisis, sanción, detalles de aplicación, información, modos y plazos de apelación, fecha de entrada en vigor de la sanción.

Reglamento interior 10 b : La resolución queda firmada por el Presidente del jurado y el secretario de la sesión, quien se encargará de la redacción del acta de la sesión. El secretario de la sesión podrá ser uno de los miembros del comité disciplinario.

Se comunicará inmediatamente esta resolución por carta según las condiciones estipuladas en el artículo 6 al Presidente y al Secretario General de la F.I.J., quien informará a las personas implicadas y al Comité Ejecutivo de la F.I.J.

■ Artículo 11 Plazos de resolución.

El comité disciplinario de primera instancia de la F.I.J. se pronunciará en un plazo de dieciséis (16) semanas a partir del comienzo de los procedimientos disciplinarios.

Cuando el comité se constituya como organismo disciplinario de apelación, el plazo de dieciséis (16) semanas empieza a contar a partir de su intervención.

De no resolver dentro de estos plazos, el organismo disciplinario de primera instancia será declarado incompetente y el expediente en su conjunto se transmitirá al CE que en un plazo de dos (2) semanas deberá reorganizar el procedimiento.

En caso contrario, se anulará el procedimiento disciplinario.

Reglamento interior 11 a : Cuando la sesión quede aplazada en virtud del artículo 7, el plazo mencionado en el párrafo anterior se prolongará por un tiempo igual al del aplazamiento.

Sección II SANCIONES DISCIPLINARIAS

■ Artículo 12 Sanciones

Las sanciones disciplinarias aplicables se elegirán de entre las siguientes medidas:

1) Penalizaciones deportivas como la descategorización, la descalificación, la retirada de medallas y títulos.

2) Sanciones disciplinarias de entre las medidas siguientes:

a) Aviso;

b) Sanción;

c) Suspensión de competición o del ejercicio de funciones;

d) Penalizaciones pecuniarias que no podrán exceder el importe de las multas previstas para las infracciones del derecho suizo.

e) Retirada provisional o definitiva del estatus de miembro de la F.I.J. y de todos sus componentes afiliados;

f) Expulsión.

3) No elegibilidad por una duración determinada para los órganos dirigentes

De tratarse de la primera sanción, podrá reemplazarse la suspensión de la competición por la realización durante un tiempo determinado de actividades de interés general en beneficio de una federación u otra asociación deportiva, con el acuerdo del interesado y, de ser necesario, del de su representante legal.

■ Artículo 13 Entrada en vigor de las sanciones

El organismo disciplinario fijará la fecha de entrada en vigor de las sanciones. En su defecto, las sanciones entrarán en vigor a partir de la notificación de la resolución al interesado.

■ Artículo 14 Condena condicional

Las sanciones estipuladas en los apartados 2 c) y 2 e) del artículo 12 del presente reglamento podrán, en caso de primera sanción, ser objeto en parte o en su totalidad de una condena condicional.

La sanción de condena condicional se entenderá como no acontecida si en un plazo de tres años tras la resolución de la sanción el interesado no ha sido objeto de ninguna sanción mencionada en los apartados 2 c) o 2 e) del artículo 12. Toda nueva sanción durante este plazo anulará la condena condicional.



IJF Código de ética (22.08.2019)

1 PREAMBULO

El judo, deporte olímpico desde 1964, fue creado en 1882 por Jigoro Kano como una disciplina marcial cuyo objetivo principal es la educación física, intelectual y mental del hombre.

En cumplimiento de los principios que presidieron la creación del judo, la Federación Internacional de judo ha establecido un código de ética adaptado a cada grupo de la población. Este código retoma también los grandes principios del código de ética del Comité Olímpico Internacional (COI) texto de referencia y oponible frente a terceros.

Por lo tanto, la F.I.J, sus miembros y todas las personas involucradas en la organización de eventos de la F.I.J. están obligados a poner en práctica los valores educativos y de conducta del judo y se comprometen a hacerlas cumplir en todas las áreas, lugares y circunstancias (instalaciones de competiciones, de entrenamiento, medios de comunicación...)

2 CODIGO DE ÉTICA DEL COI

« ...DIGNIDAD

Es una obligación primordial del Olimpismo la protección de la dignidad de la persona humana. No se efectuará ninguna discriminación entre los participantes, por razones de raza, sexo, origen étnico, religión, opinión filosófica o política, situación familiar u otro.

Todo acto de dopaje está terminantemente prohibido en todos los niveles. Se observarán minuciosamente las disposiciones establecidas en el código mundial antidopaje.

Queda prohibido todo abuso contra los participantes ya sea físico, profesional, religioso, político, jerárquico o sexual, así como los actos que atenten contra la integridad física o intelectual de los mismos.

Quedan prohibidos toda forma de participación, de apoyo así como toda forma de promoción de apuestas relacionadas con los deportes en general y específicamente con los juegos olímpicos y no deberán bajo ningún concepto, transgredir los principios del juego limpio, tener un comportamiento no deportivo o tratar de influir en el resultado de la competencia de una manera contraria a la ética deportiva...”

La directiva de la F.I.J., de sus estructuras miembros, continentales, nacionales y otras deberán asegurar la aplicación de las normas establecidas por la Carta Olímpica y los códigos de Ética del COI y de la F.I.J.. (El término “Partes Olímpicas” comprende la F.I.J. y sus componentes además de los organismos Olímpicos).

3 LOS COMPETIDORES

Los competidores y principalmente los campeones son la imagen del judo; con su comportamiento deben transmitir los valores educativos y éticos de nuestra disciplina. Los campeones en el tatami y fuera de él son la imagen de la marca del judo.

CUMPLIMIENTO DE LA CEREMONIA DE COMBATE

Un saludo ceremonial fue formalizado por la Comisión de Educación de la F.I.J.. Este deberá cumplirse minuciosamente.

Los saludos y en especial el del adversario en el inicio del combate deberán observarse con rigor y quedará prohibido el uso de saludos ceremoniales provenientes de otros deportes de combate o de otras disciplinas deportivas.

Naturalmente, estará permitido felicitar a su adversario al finalizar el combate o de pedir disculpas en el caso de conducta fuera de lugar.

CUMPLIMIENTO DE LAS NORMAS

- Las normas ya sean deportivas, de lucha contra el dopaje o contra las apuestas ilegales deberán cumplirse en su totalidad.

RESPECTO A LAS PERSONAS Y A LAS INSTALACIONES

- Respetar a los adversarios, entrenadores, a los árbitros, a las personas involucradas en la organización, a los invitados, a los medios de comunicación, al público, es decir, dirigirse a ellos con tranquilidad y respeto, sin hacer gestos agresivos u obscenos.
- Cumplir con lo dispuesto en los reglamentos antidopaje y de apuestas deportivas.
- Aceptar la derrota como una victoria controlando sus emociones y sin manifestaciones ostentosas.
- Dominar su ira y actuar en el control perfecto de sus actitudes en todas las situaciones.
- No deteriorar el material de entrenamiento y cuidar las instalaciones deportivas y sus anexos puestos a disposición, así como en los hoteles u otros lugares.
- Los judokas representan el judo y a los equipos nacionales de sus países.

CUMPLIMIENTO DE LAS INSTRUCCIONES Y PROTOCOLOS

- Cumplir con el reglamento de competición y seguir las instrucciones de los organizadores y especialmente los horarios y los diferentes protocolos.
- Tener un comportamiento digno y respetuoso, controlar su comportamiento y emociones durante la entrega de premios y las diferentes ceremonias.

CUMPLIMIENTO DE LA HIGIENE

- Tener una higiene impecable, sanarse y precaverse de cualquier posible contagio, presentarse con un judogi limpio y que cumpla con los reglamentos de la F.I.J., usar permanentemente calzado fuera del tatami y nunca subir con calzado al tatami de competición ni de entrenamiento.

RESPECTO A LA DIFERENCIA

- No mostrar objetos, signos o gestos ostentosos, religiosos o de otra afiliación antes, durante y después del combate, así como tampoco durante las ceremonias protocolares.

RESPECTO DE LAS DECISIONES

- Respetar la decisión de los árbitros, incontestable, durante y después del combate
- **NO ACEPTAR, BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA, PERDER UN COMBATE DE MANERA VOLUNTARIA** e informar a su superior de todo premio o regalo con la intención de amañar un combate.



4 ENTRENADORES Y SUS DELEGACIONES

SER LEAL

- Respetar al adversario y a su entrenador, su delegación, a los árbitros, así como a las personas encargadas de la organización, los invitados, los medios de comunicación, el público.
- Hacer gala de juego limpio y tener un comportamiento ejemplar.

CUMPLIR CON LAS NORMAS

- Cumplir con el código de ética, los estatutos y reglamentos de la F.I.J., así como los reglamentos de competición, los reglamentos antidopaje y de apuestas deportivas, seguir las instrucciones de los organizadores y sobre todo, los horarios y los protocolos.
- Cumplir con las prerrogativas de su misión, sin extralimitarse.
- Sólo podrán ser ofrecidos o aceptados, como prueba de consideración o amistad, por las partes olímpicas o la F.I.J., regalos de muy bajo valor, que se ajusten a las costumbres locales. Cualquier otro regalo deberá ser entregado por el beneficiario a la organización de la que es miembro.
- La hospitalidad concedida a los miembros y personal de las partes olímpicas, así como a las personas que los acompañan, no deberá exceder las normas del país de acogida.
- Las partes respetarán el reglamento relativo a los conflictos de intereses.
- Cumplir minuciosamente las normas e instrucciones del COI sobre las apuestas deportivas.
- Mantener la neutralidad y defensa de la integridad del cuerpo arbitral.

RESPECTO DE LA ETIQUETA

- Tener una vestimenta impecable, presentarse con la vestimenta requerida para cada una de las fases de la competición y de los eventos alrededor de la misma.
- Ser modesto en la victoria y aceptar la derrota con dignidad sin mostrar una actitud de ira y frustración excesivas, manteniendo el control de sus actitudes y emociones.
- Respetar la decisión de los árbitros, incontestable, durante y después del combate.
- Tener, en todo momento, un comportamiento educado, digno y respetuoso.

RESPECTO A LAS PERSONAS

- No mostrar objetos, signos o gestos ostentosos, religiosos o de otra afiliación antes, durante y después del combate, así como tampoco durante las ceremonias protocolarias.
- Evitar cualquier comportamiento irrespetuoso ya sea gestos incontrolados o cualquier otra acción no conforme a las normas de uso, y contrarias al espíritu del judo, antes, durante y después del combate.
- Abstenerse de cualquier actitud violenta, física o verbal durante la competición y / o durante el entrenamiento, hacia sus judokas o hacia cualquier otra persona.

RESPECTO DE LAS INSTALACIONES

- No deteriorar el material de entrenamiento y cuidar las instalaciones deportivas puestas a su disposición, incluso en los hoteles o cualquier otro lugar, los judokas representan al judo y a los equipos nacionales de sus países.

5 OBLIGACIONES DE LOS ARBITROS

CUMPLIR CON LAS NORMAS

- Cumplir con el código de ética, los estatutos y reglamentos de la F.I.J., así como los de la competencia, seguir las instrucciones de los organizadores y respetar los horarios.



- Cumplir con las prerrogativas de la misión de los árbitros, sin exceder, respetando la deontología del arbitraje.
- Sólo podrán ser ofrecidos o aceptados, como prueba de consideración o amistad, por las partes olímpicas o la F.I.J., regalos de muy bajo valor, que se ajusten a las costumbres locales. Cualquier otro regalo deberá ser entregado por el beneficiario a la organización de la que es miembro.
- La hospitalidad concedida a los miembros y personal de las partes olímpicas, así como a las personas que los acompañan, no deberá exceder las normas del país de acogida.
- Las partes respetarán el Reglamento relativo a los conflictos.
- Cumplir minuciosamente con las normas e instrucciones del COI sobre apuestas deportivas. Mantener la neutralidad y defender la integridad del cuerpo arbitral.
- Una vez formalizada su selección, los árbitros designados para el campeonato del mundo y los juegos olímpicos sólo podrán arbitrar o participar en una actividad de otro país si obtienen la autorización del Presidente de la F.I.J. En el caso contrario perderán su selección.

RESPECTO DE LA ETIQUETA

- Tener una vestimenta impecable, presentarse con la vestimenta requerida.
- Mantener la calma, tener un comportamiento ejemplar, digno, respetuoso y correcto en el tatami y fuera del mismo, en cualquier situación, sin importar el contexto, controlar sus actitudes y emociones.
- Adoptar una obligación de reserva respecto a las decisiones de arbitraje emitidas durante la competición.
- Abstenerse de hacer declaraciones durante las competiciones, salvo por solicitud o autorización de la F.I.J..

6 OBLIGACIONES DE LA DIRECCION

CUMPLIMIENTO DE LAS NORMAS

- Los dirigentes de la F.I.J., de las Uniones Continentales y de las federaciones miembros, son los representantes legales del judo mundial y como tal, deberán tener un comportamiento irreprochable;
- Cumplir con el Código de Ética, los estatutos, los reglamentos de la F.I.J. y las prerrogativas de su misión, sin exceder.
- Sólo podrán ser ofrecidos o aceptados, como prueba de consideración o amistad, por las partes olímpicas o la F.I.J., regalos de muy bajo valor, que se ajusten a las costumbres locales. Cualquier otro regalo deberá ser entregado por el beneficiario a la organización de la que es miembro.
- La hospitalidad concedida a los miembros y personal de las partes olímpicas, así como a las personas que los acompañan, no deberá exceder las normas del país de acogida.
- Las partes respetaran el reglamento relativo a los conflictos de intereses y participarán en lo referente a la prevención de conflictos de intereses especialmente declarando todo interés que tengan (financiero, participación capital, dirección, contrato de trabajo...) en una estructura (sociedad, asociación, fundación,...) habiendo firmado un acuerdo en particular comercial con la FIJ.
- Constituye conflicto de interés toda situación de interferencia que pueda influir o parecer influir en el ejercicio independiente, imparcial y objetivo de una función.
- Cumplir minuciosamente con las normas e instrucciones del COI sobre las apuestas deportivas.



RESPECTO DE LA ETIQUETA

- Tener una vestimenta impecable, presentarse con la vestimenta apropiada para los eventos.

RESPECTO A LAS PERSONAS

- No mostrar objetos, signos o gestos ostentosos, religiosos o de otra afiliación antes, durante y después del combate, así como tampoco durante las ceremonias protocolarias.
- Evitar cualquier comportamiento irrespetuoso ya sea gestos incontrolados o cualquier otra acción no conforme a las normas de uso y contrarias al espíritu del judo, antes, durante y después del combate.
- Abstenerse de cualquier actitud violenta, física o verbal durante la competición y / o durante el entrenamiento, hacia sus judokas o hacia cualquier otra persona.

RESPECTO DE LOS MEDIOS

- Gestionar con toda transparencia los medios puestos a disposición por las instancias deportivas y privadas y rendir cuentas a sus usuarios.

7 FALTA AL CODIGO DE ÉTICA

- Toda falta al Código de Ética deberá, de acuerdo a la gravedad de los hechos, ser objeto de: un llamado de atención verbal o dado el caso, un informe escrito que se enviará a la Secretaría General de la F.I.J., la semana después del incidente.
- El informe escrito deberá ser explícito, relatará fielmente los hechos del incidente, citará a las personas implicadas, narrará los testimonios y precisará los datos de los testigos que puedan facilitar la comprensión de los hechos. Se redactará en uno de los 3 idiomas oficiales de la F.I.J. Se enviará un acuse de recibo al interesado.
- A la vista de la naturaleza y gravedad de los hechos, el/la Secretario General de la F.I.J. de acuerdo con el/la Presidente(a) de la F.I.J. podrán:
 - Tomar directamente las medidas necesarias para que cesen la o las faltas de Ética e integridad del deporte y de la FIJ,
 - Consultar el Comité de Ética de la FIJ,
 - Consultar el Comité Disciplinario de la FIJ,
 - Dar cuenta a instancias exteriores competentes (Policía, Interpol, Justicia).
- En todos los casos el/la Secretario(a) General y el/la Presidente(a) informarán al Comité Ejecutivo de la FIJ de las acciones llevadas a cabo.



COMPETENCIA DEPORTIVA

Todos los asuntos relacionados con la competencia deportiva son responsabilidad de la Comisión Deportiva de la IJF.

G1. Etapas de las competencias de la IJF

La competencia generalmente consta de dos etapas: rondas preliminares y bloque final. La organización de estas etapas depende del tipo de competencia. Cualquier modificación debe ser consultado y aprobado por el Director Deportivo de la IJF.

Dependiendo del número de participantes, es posible que algunas rondas no sean necesarias en todas las categorías.

EVENTO	SISTEMA DE COMPETENCIA	ETAPAS DEL EVENTO
Grand Prix y Grand Slam	Repechaje desde cuartos de final	Preliminares Ronda de eliminación de 128 Ronda de eliminación de 64 Ronda de eliminación de 32 Ronda de eliminación de 16 Cuartos de final Repechaje Semifinales
		Bloque final Combates por la medalla de bronce Final – medalla de oro
Masters	Repechaje desde cuartos de final	Preliminares Ronda de eliminación de 128 Ronda de eliminación de 64 Ronda de eliminación de 32 Ronda de eliminación de 16 Cuartos de final Repechaje Semifinales
		Bloque final Combates por la medalla de bronce Final – medalla de oro
Campeonato Mundial Senior	Repechaje desde cuartos de final	Preliminares Ronda de eliminación de 128 Ronda de eliminación de 64 Ronda de eliminación de 32 Ronda de eliminación de 16 Cuartos de final
		Bloque final Repechaje Semifinales Combates por la medalla de bronce Final – medalla de oro
Campeonato Mundial Juniors y Cadetes	Repechaje desde cuartos de final	Preliminares Ronda de eliminación de 64 Ronda de eliminación de 32 Ronda de eliminación de 16 Cuartos de final Repechaje Semifinales
		Bloque final Combates por la medalla de bronce Final – medalla de oro

Campeonato Mundial por Equipos Mixto	Repechaje desde cuartos de final	Preliminares Ronda de eliminación de 64 Ronda de eliminación de 32 Ronda de eliminación de 16 Cuartos de final Repechaje Semifinales
		Bloque final Combates por la medalla de bronce Final – medalla de oro
Campeonato Mundial Open	Repechaje desde cuartos de final	Preliminares Ronda de eliminación de 64 Ronda de eliminación de 32 Ronda de eliminación de 16 Cuartos de final
		Bloque final Repechaje Semifinales Combates por la medalla de bronce Final – medalla de oro
Juegos Olímpicos	Repechaje desde cuartos de final	Preliminares Ronda de eliminación de 64 Ronda de eliminación de 32 Ronda de eliminación de 16 Cuartos de final
		Bloque final Repechaje Semifinales Combates por la medalla de bronce Final – medalla de oro
Equipos Mixtos en Juegos Olímpicos	Repechaje desde cuartos de final	Preliminares Ronda de eliminación de 16 Cuartos de final Repechaje Semifinales
		Bloque final Combates por la medalla de bronce Final – medalla de oro
Juegos Olímpicos de la Juventud	Full repechaje	Preliminares Ronda de eliminación de 32 Ronda de eliminación de 16 Repechaje primera ronda de 16 Repechaje segunda ronda de 16 Cuartos de final Repechaje primera ronda de 8 Repechaje segunda ronda de 8 Semifinales Repechaje ronda de 4
		Bloque final Combates por la medalla de bronce Final – medalla de oro



G2. Marcadores

Las pantallas de los marcadores deben colocarse de manera tal que sean visibles para los atletas, entrenadores, árbitros, jueces, los Supervisores de la IJF y los miembros de la Comisión de Arbitraje de la IJF. Pueden ser monitores o pantallas integradas LED.











Los marcadores deben mostrar:

- El nombre de los atletas.
- Identificar al atleta con judogi blanco y al atleta de judogi azul.
- El código de país de tres letras.
- La bandera del país
- La categoría de peso
- El tiempo.
- Los puntajes y sanciones
- La ronda del evento. (incluido Golden Score)



G1.3. Formatos para los eventos IJF

G1.3.1 Lista de Confirmación de delegación

#	Category	Change	FAMILY NAME	Given Name	Gender	DoB	WRL	ID	Coach Finals	
1	-60 kg		TSALA TSALA	Bernadin	m	20.05.1995	60	8CCE-51AB	1	
2	-81 kg		MOUTBEKA	Lea-Victor	m	28.01.1979	358	6A24-5DE6	2	
1	-63 kg		WEZEU DOMBEU	Helene	w	08.10.1987	43	893C-27C7	3	
2	-70 kg		ARREY SOPHINA	Ayuk Otay	w	03.01.1994	55	988C-9FD9	4	
3	+78 kg		MBALLA ATANGANA	Hortence Vanessa	w	05.01.1992	24	BDCE-8362	5	
1	Coach		CHENET	Rodrigue	m	07.02.1981		431E-BFB3	A 6	
2	Coach		NGO BATANG	Dona V Therese	w	22.09.1976		678F-F67F	B 7	
3	Doctor		MULUEM	Olivier Kennedy	m	13.01.1978		D47D-9945	8	
4	Physiotherapist		ZIBI OTTOU	Rodrigue Herve Fritz	m	19.07.1988		8147-9848	9	
5	President		KINGUE DIHANG	Alain Christian	m	13.08.1973		43EE-3D19	10	

Please confirm that above categories, name spellings and seeding information are correct and complete
 Veuillez verifier et confirmer que les noms et les poids sont corrects et completes
 Favor confirmar que la información de los competidores así como los datos de siembra son correctos y completos

X _____
Signature team leader

Delegation checked	Finances checked	Coach eMail



G1.3.2 Lista para Pesaje



Weigh-in List

Grand Prix Hohhot 2018

-60 kg

#	Nation	FAMILY NAME	Given Name	Date of birth	Exact weight <small>(one position after decimal point)</small>	Signature of player <small>(only in case of overweight)</small>	Out
1		PELIM	Phelipe	05.01.1990			
2		TAKABATAKE	Eric	09.01.1991			
3		LIU	Wenzhi	28.07.2000			
4		SHANG	Yi	16.03.1994			
5		SU	Rilege	14.04.1995			
6		ZHANG	Haiyang	14.02.1999			
7		MACDONALD	Neil	06.05.1997			
8		OSHIMA	Yuma	07.01.1995			
9		KYRGYZBAYEV	Gusman	28.09.1992			
10		SMETOV	Yeldos	09.09.1992			
11		LEE	Harim	27.06.1997			
12		SITHISANE	Soukphaxay	01.05.1996			
13		BASSOU	Issam	12.10.1998			
14		DASHDAVAA	Amartuvshin	15.12.1987			
15		GANBAT	Boldbaatar	03.01.1987			
16		KOFFJBERG	Roy	14.01.1996			
17		TSJAKADOE	Tornike	05.10.1996			
18		BAM	Mohan	12.06.1991			
19		JON	Pae Dong	21.10.1994			
20		PAK	Yong Nam	27.04.1996			
21		MSHVIDOBADZE	Robert	17.08.1989			
22		OGUZOV	Albert	28.09.1991			
23		YANG	Yung Wei	28.09.1997			

NAME and Signature Weigh-in Official	NAME and Signature Weigh-in Official	NAME and Signature Weigh-in Official	NAME and Signatur Sports Director

G1.3.3 Orden de Combates



IJF Grand Slam Paris 2010

(FRA Paris, 6-7 February 2010)

Contest Order Tatami 1

Category: -60 kg

Preliminary round, Contest # 1

1)	-60 kg	UZB	<i>SOBIROV, Rishod [1001]</i>	[1] ALVES, Breno	BRA			
----	--------	------------	-------------------------------	------------------	-----	--	--	--

Preliminary round, Contest # 3

2)	-60 kg	BEL	BOMBOIR, Damien [1008]	[5] MEREBASHVILI, Paata	GEO			
----	--------	------------	------------------------	--------------------------------	------------	--	--	--

Preliminary round, Contest # 4

3)	-60 kg	FRA	<i>MILOUS, Sofiane [1009]</i>	[13] KOPISSKE, Robert	GER			
----	--------	------------	-------------------------------	-----------------------	-----	--	--	--

Category: -48 kg

Preliminary round, Contest # 1

4)	-48 kg	JPN	<i>FUKUMI, Tomoko [1001]</i>	[1] BENARD, Elena	FRA			
----	--------	------------	------------------------------	-------------------	-----	--	--	--

Preliminary round, Contest # 4

5)	-48 kg	NED	<i>ENTE, Birgit [1009]</i>	[13] GARATEJO, Stefany	COL			
----	--------	------------	----------------------------	------------------------	-----	--	--	--

Preliminary round, Contest # 5

6)	-48 kg	HUN	<i>CSEKNOVICZKI, Eva [1004]</i>	[3] MESTRE, Dayaris	CUB			
----	--------	------------	---------------------------------	---------------------	-----	--	--	--

Category: -60 kg

Preliminary round, Contest # 7

7)	-60 kg	MAR	<i>IDRISSI, Alae [1005]</i>	[7] MESSINA, Martin	CMR			
----	--------	------------	-----------------------------	---------------------	-----	--	--	--

Preliminary round, Contest # 8

8)	-60 kg	HUN	<i>BURJAN, Laszlo [1012]</i>	[15] MUSLIMOV, Artur	RUS			
----	--------	------------	------------------------------	----------------------	-----	--	--	--



G1.3.4 Lista de árbitros



Referee List

Grand Slam Tokyo 2017

REF

01.12.2017

#	Nation	FAMILY NAME	Given Name	Number	Tatami	Selected	Referee	Judge	Classification
1	HUN	FRIDRICH	Annamaria	1	I				
2	JPN	OKADA	Yasuhiko	2	I				
3	BRA	VIEIRA	Jeferson	3	I				
4	EGY	ANWAR ALI	Khaled	4	I				
5	ITA	CHYURLIA	Roberta	5	I				
6	JPN	AMANO	Akiko	6	II				
7	AUT	POIGER	Roland	7	II				
8	MEX	GARCIA	Everardo	8	II				
9	AUS	PETR	Lubomir	9	II				
10	RUS	SMOLIN	Vasily	10	II				
11	MGL	TURBAT	Enkhtsetseg	11	III				
12	FIN	KARINKANTA	Velimatti	12	III				
13	DOM	CRUZ	Orlando	13	III				
14	UZB	PERETEYKO	Vyacheslav	14	III				
15	GEO	NUTSUBIDZE	Vladimer	15	III				
16	KOR	HYUN	Sook Hee	16	IV				
17	GER	WOLF	Frank	17	IV				
18	GUA	CABEIRO	Andres	18	IV				
19	TJK	SHAMIROV	Ramzi	19	IV				
20	TUR	BAYAT	Nedim	20	IV				
21	FRA	BATAILLE	Matthieu	21	IV				

G1.3.5 Registro de combate

Weight Category Catégorie de Poids	Gender Genre	Date	Mat	Obs	N°

White / Blanc	Ctry/Pays	Blue / Bleu	Ctry/Pays

IPP	WAZ	SHIDO	IPP	WAZ	SHIDO
X/H / 3	2	1	X/H / 3	2	1

GS	IPP	WAZ	SHIDO	IPP	WAZ	SHIDO	GS
	X/H / 3	2	1	X/H / 3	2	1	

SCORES	TECHNIQUES / PENALTIES TECHNIQUES / PENALITES	TIME TEMPS	SCORES	TECHNIQUES / PENALTIES TECHNIQUES / PENALITES	TIME TEMPS
GS			GS		

WINNER / VAINQUEUR	Ctry / Pays	SCORE / RESULTAT	CODE	TIME / TEMPS

N°	JUDGE JUGE	Ctry / Pays

N°	REFEREE / ARBITRE	Ctry / Pays

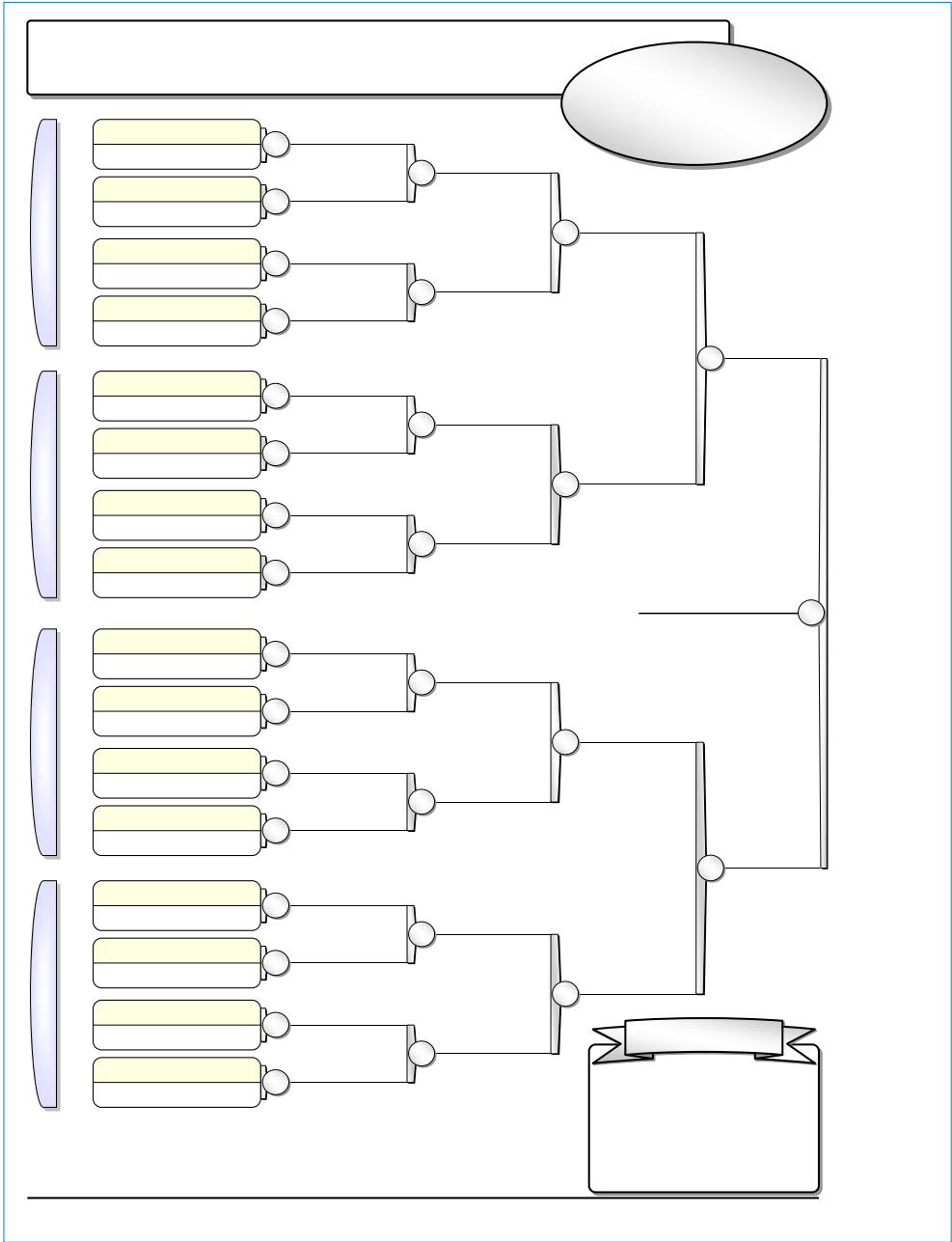
N°	JUDGE JUGE	Ctry / Pays

Signature of the representative of the IJF Sport Commission

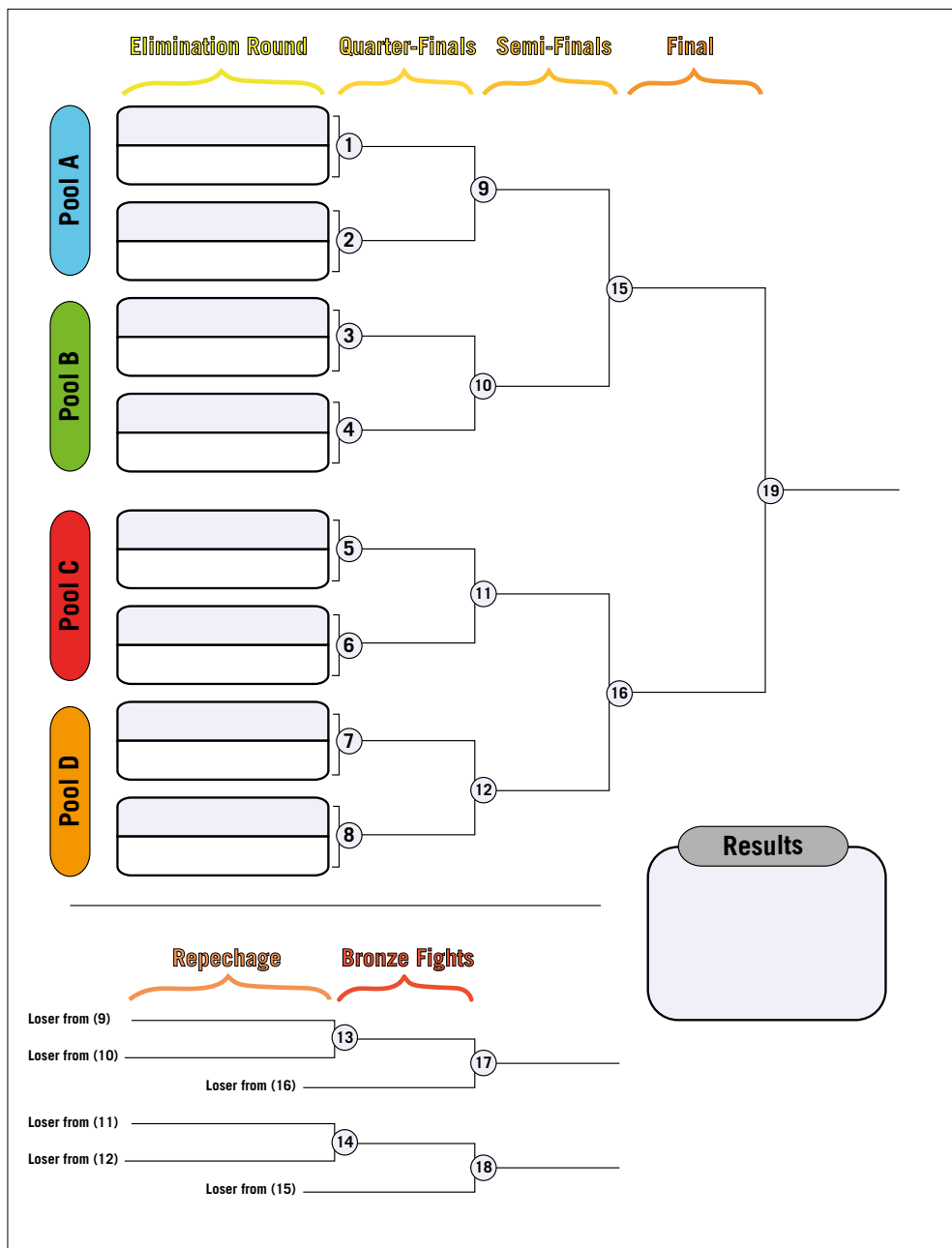
Signature du représentant de la Commission Sportive de la FIJ



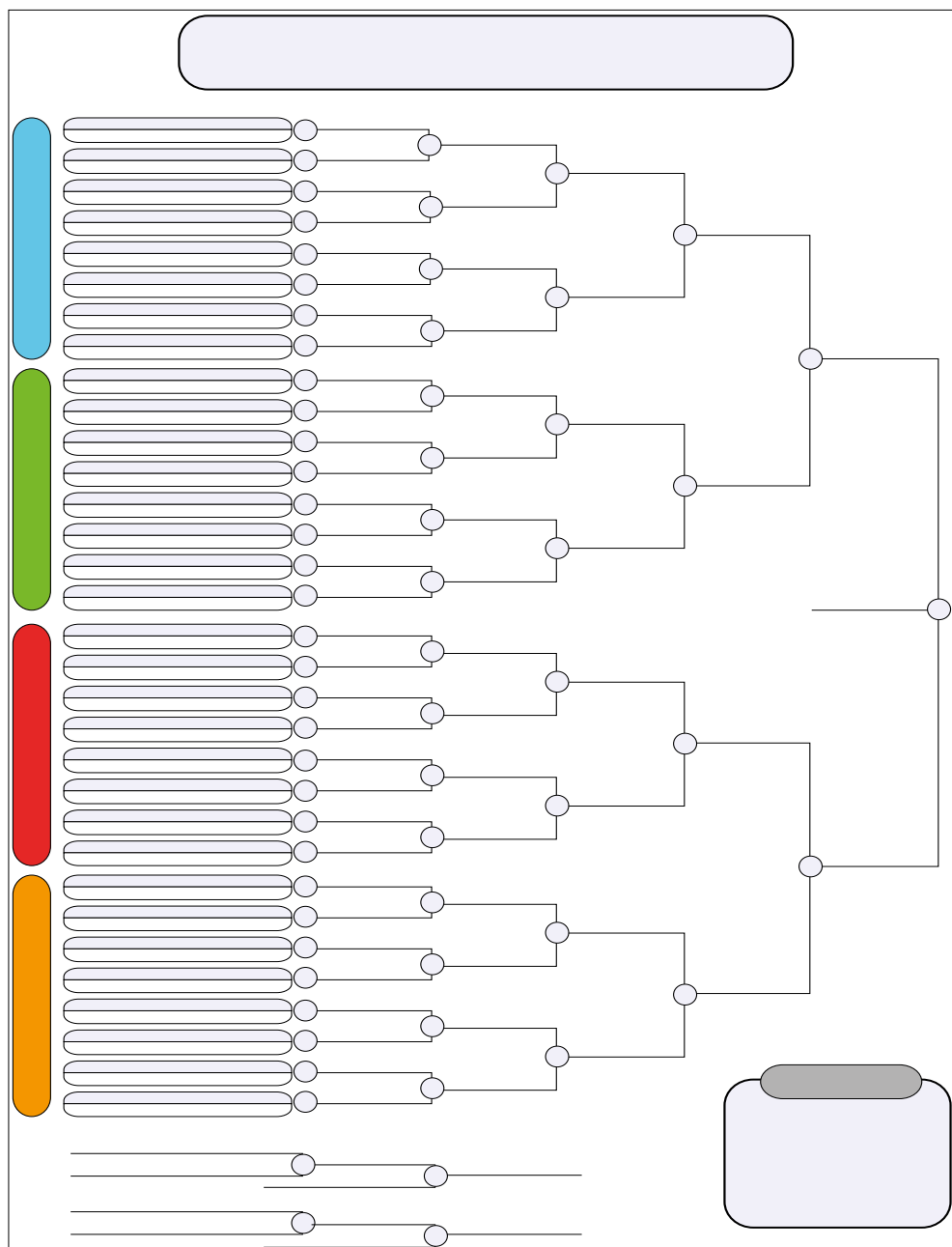
G1.3.6 Eliminación Directa



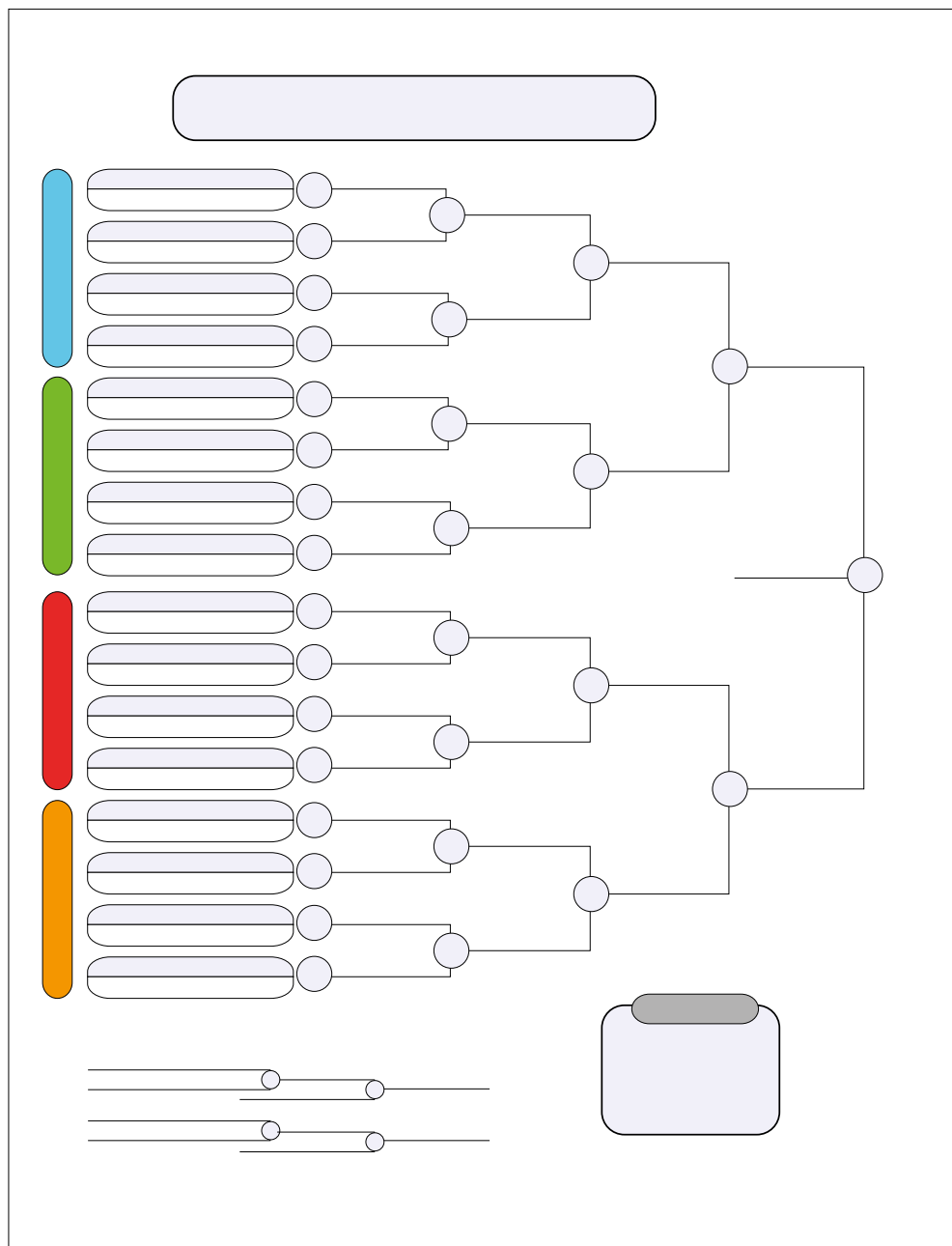
G1.3.7 Repechaje desde cuartos de final



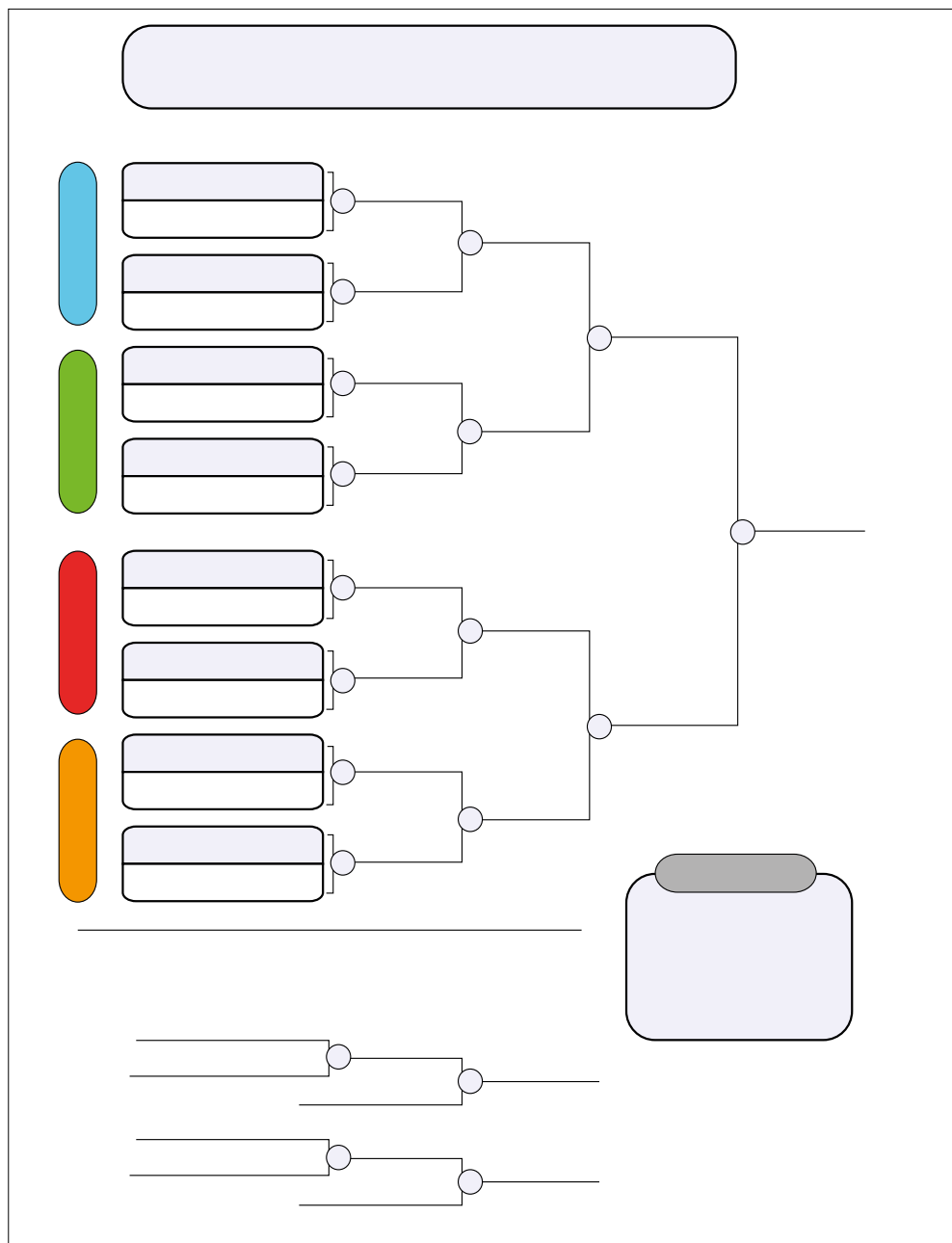
G1.3.8 Repechaje desde cuartos de final hasta 64 atletas o equipos



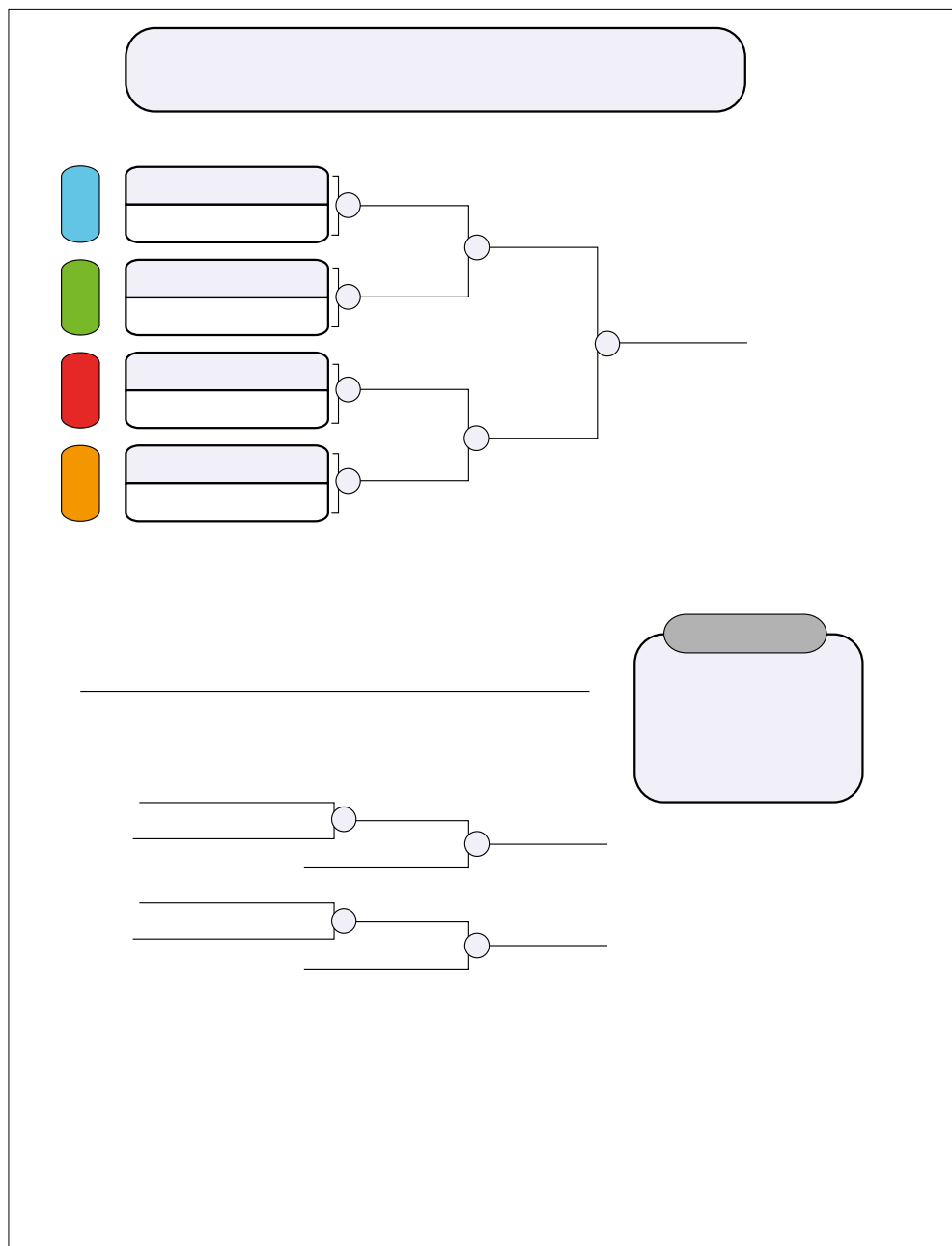
G1.3.9 Repechaje desde cuartos de final hasta 32 atletas o equipos



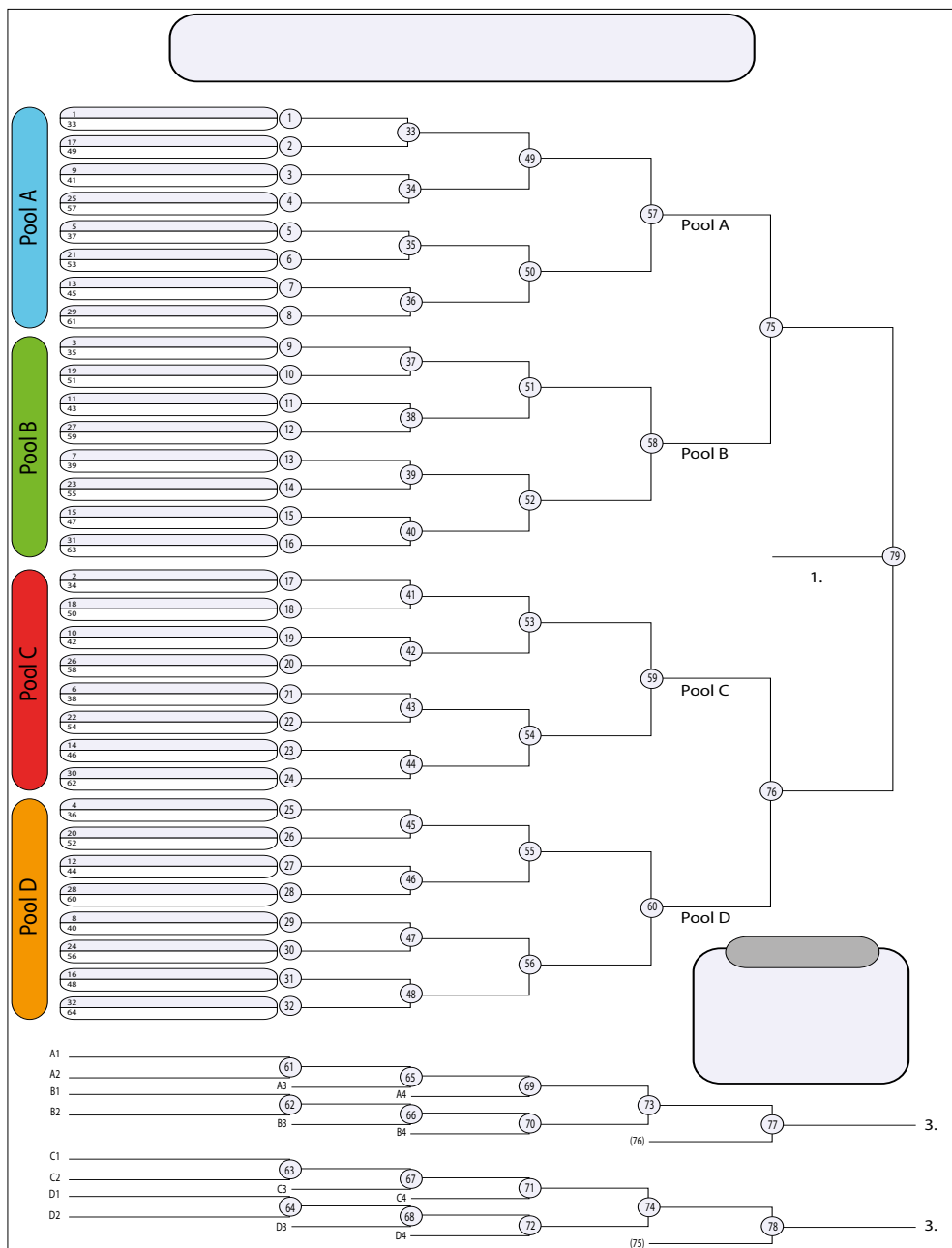
G1.3.10 Repechaje desde cuartos de final hasta 16 atletas o equipos



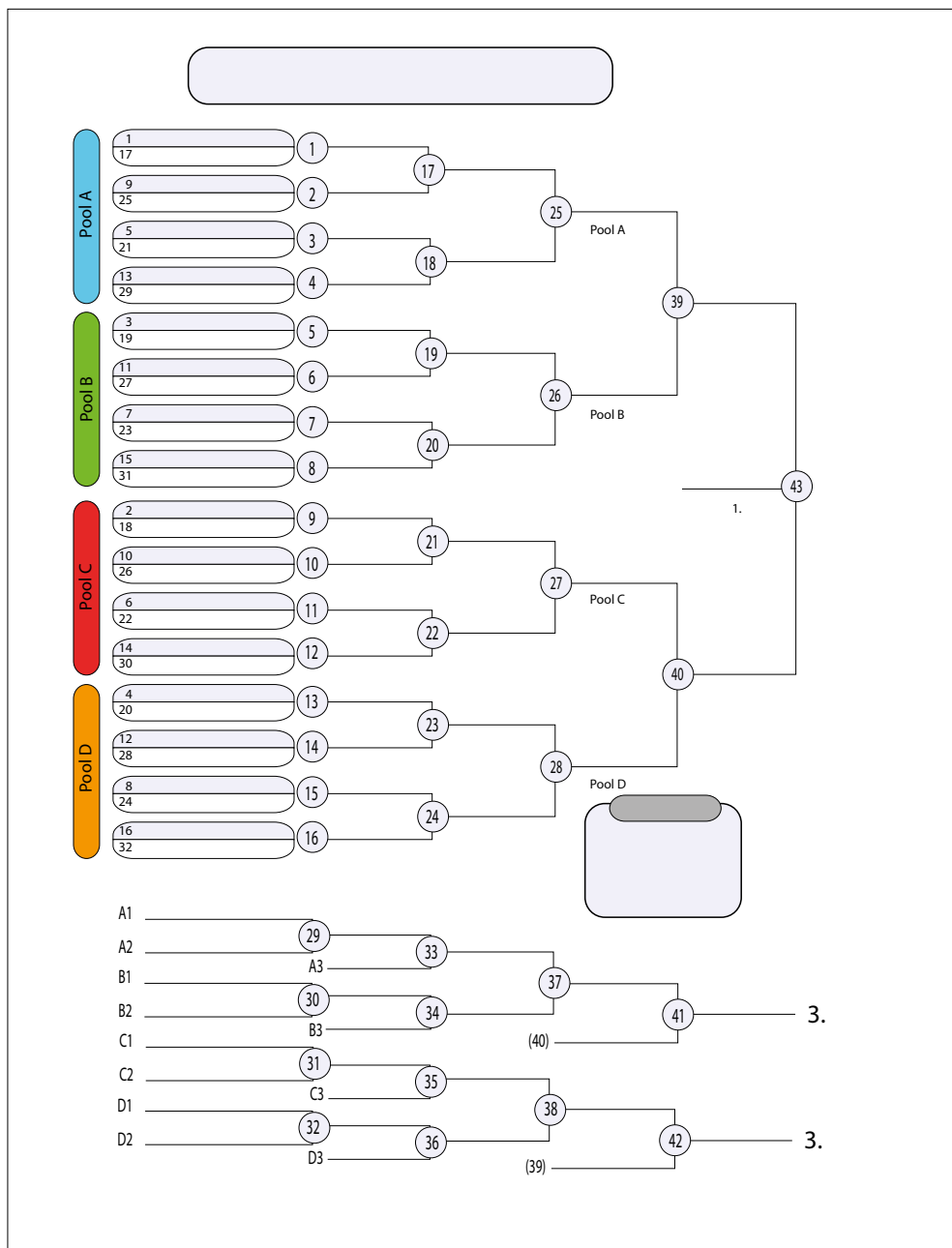
G1.3.11 Repechaje desde cuartos de final hasta 8 atletas o equipos



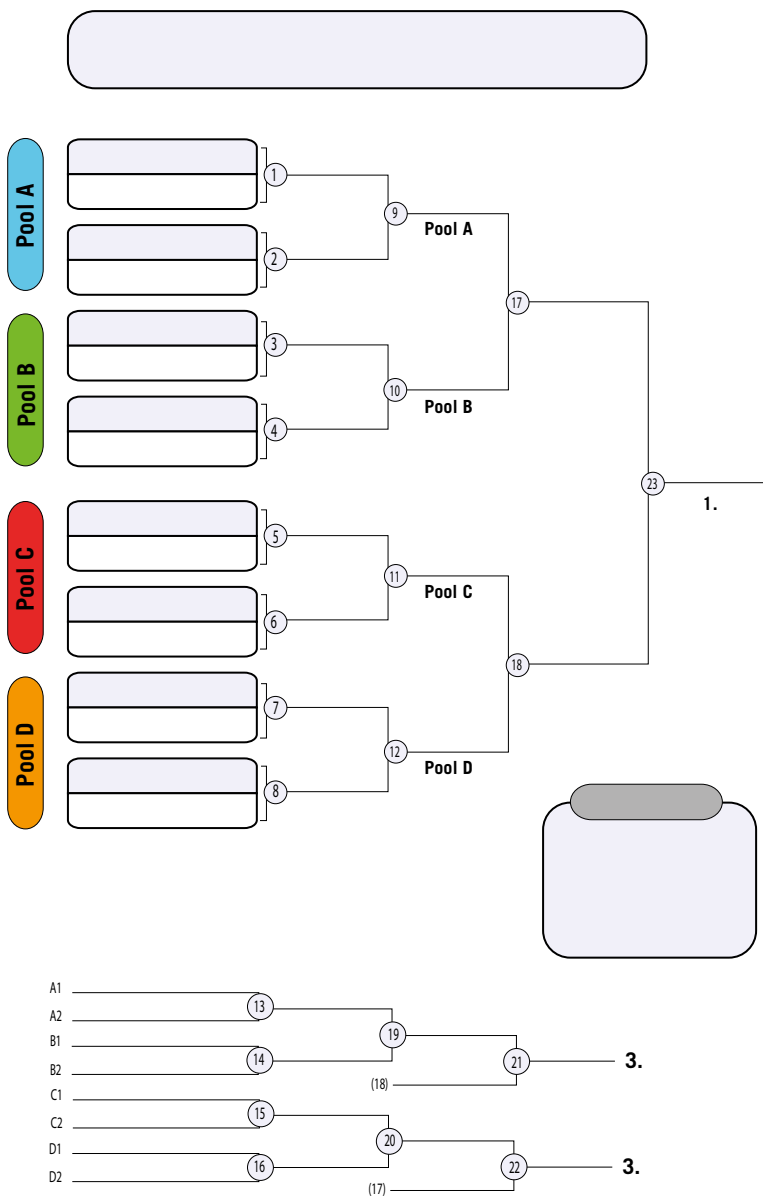
G1.3.12 Doble repechaje hasta 64 atletas o equipos



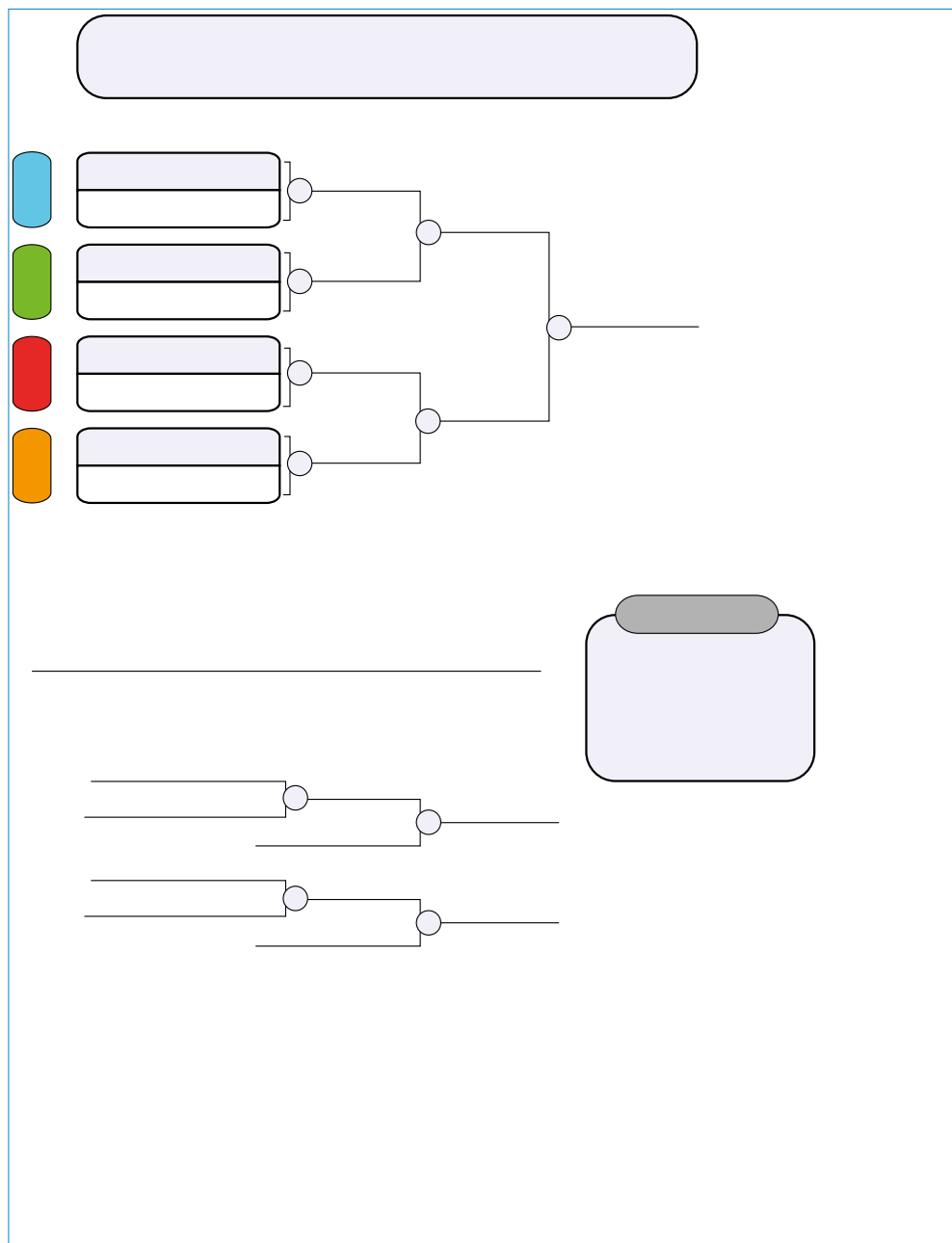
G1.3.13 Doble repechaje hasta 32 atletas o equipos



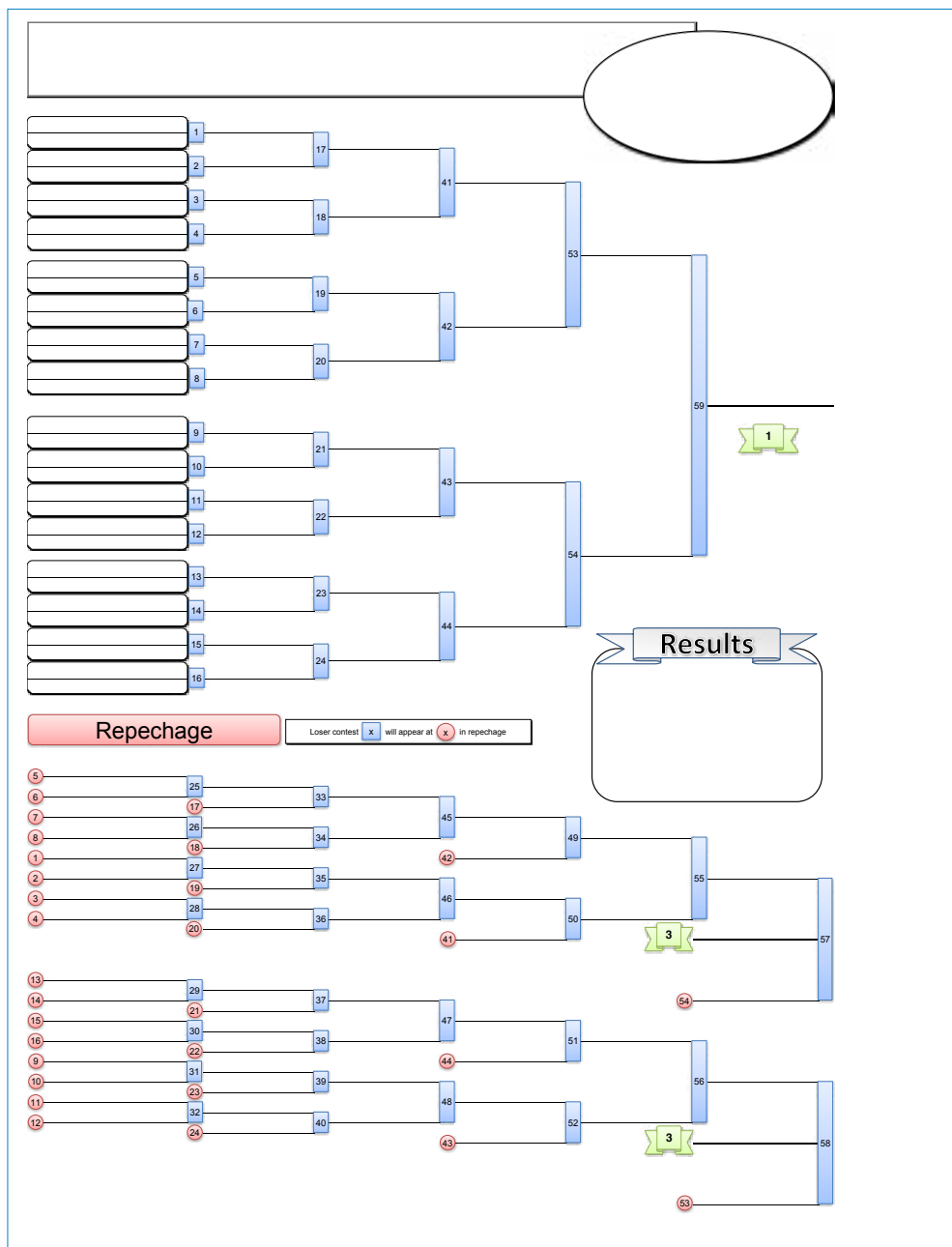
G1.3.14 Doble repechaje hasta 16 atletas o equipos



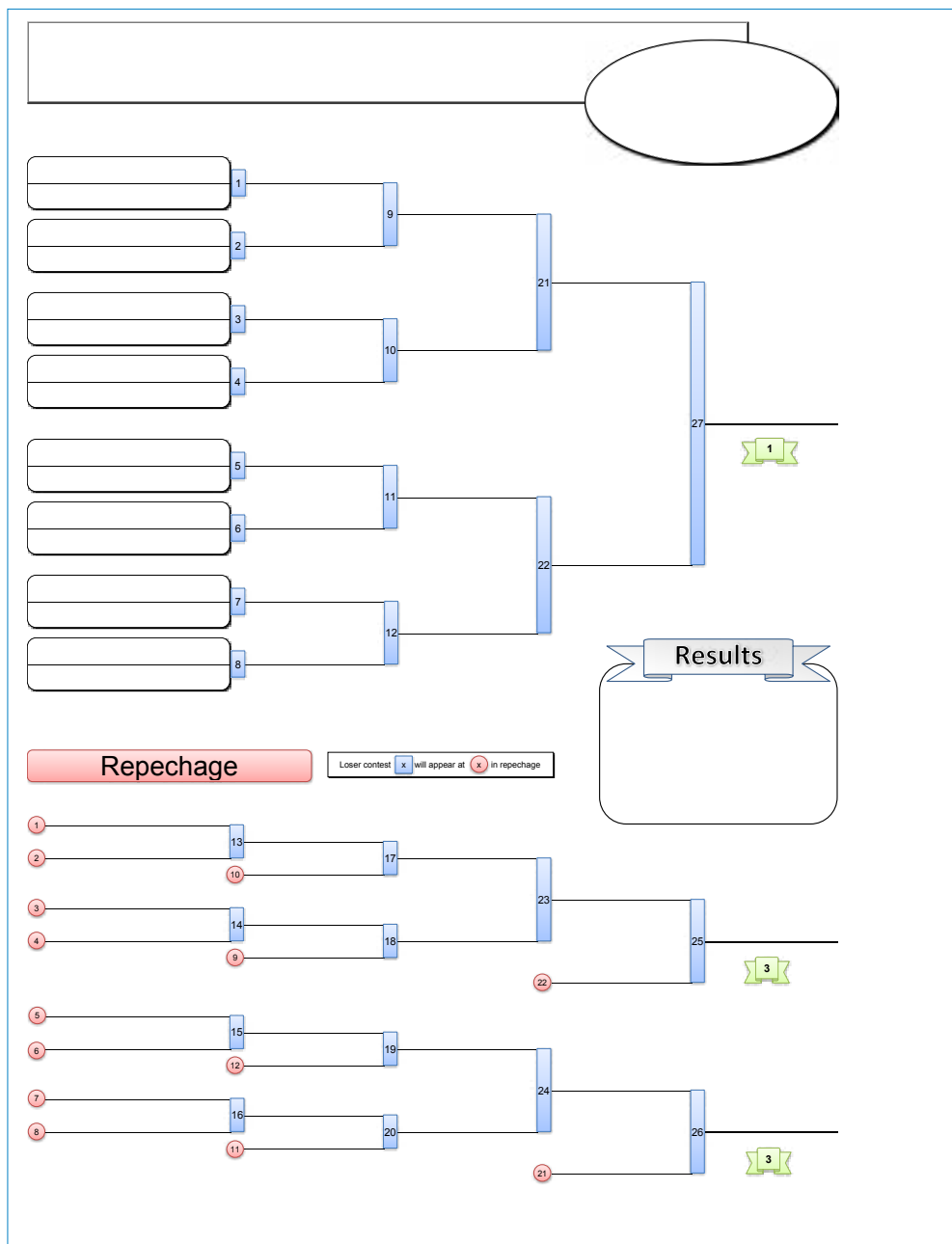
G1.3.15 Doble repechaje hasta 8 atletas o equipos



G1.3.16 Full repechaje hasta 32 atletas o equipos



G1.3.17 Full repechaje hasta 16 atletas o equipos

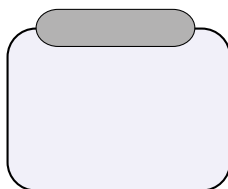
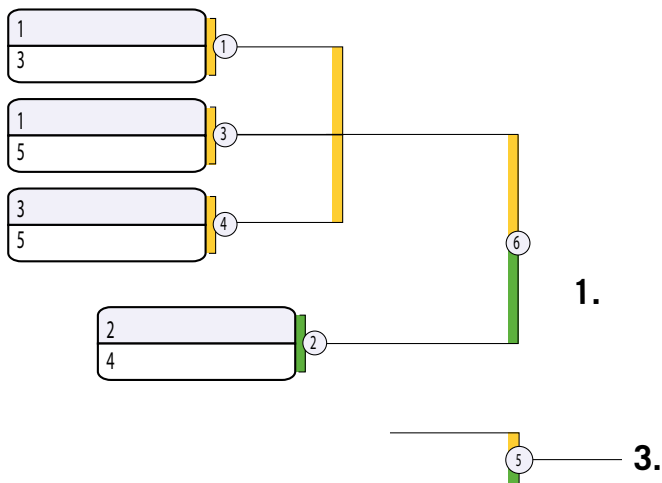


G1.3.18 Para cinco (5) atletas o equipos– Opción 1



		1	3	5		
1						
3						
5						

		2	4		
2					
4					



G1.3.19 Para cinco (5) atletas o equipos– Opción 2

	1	2	3	4	5		
1							
2							
3							
4							
5							

11

2

31

4

11

5

21

3

41

5

11

3

21

4

31

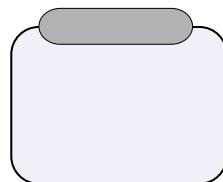
5

11

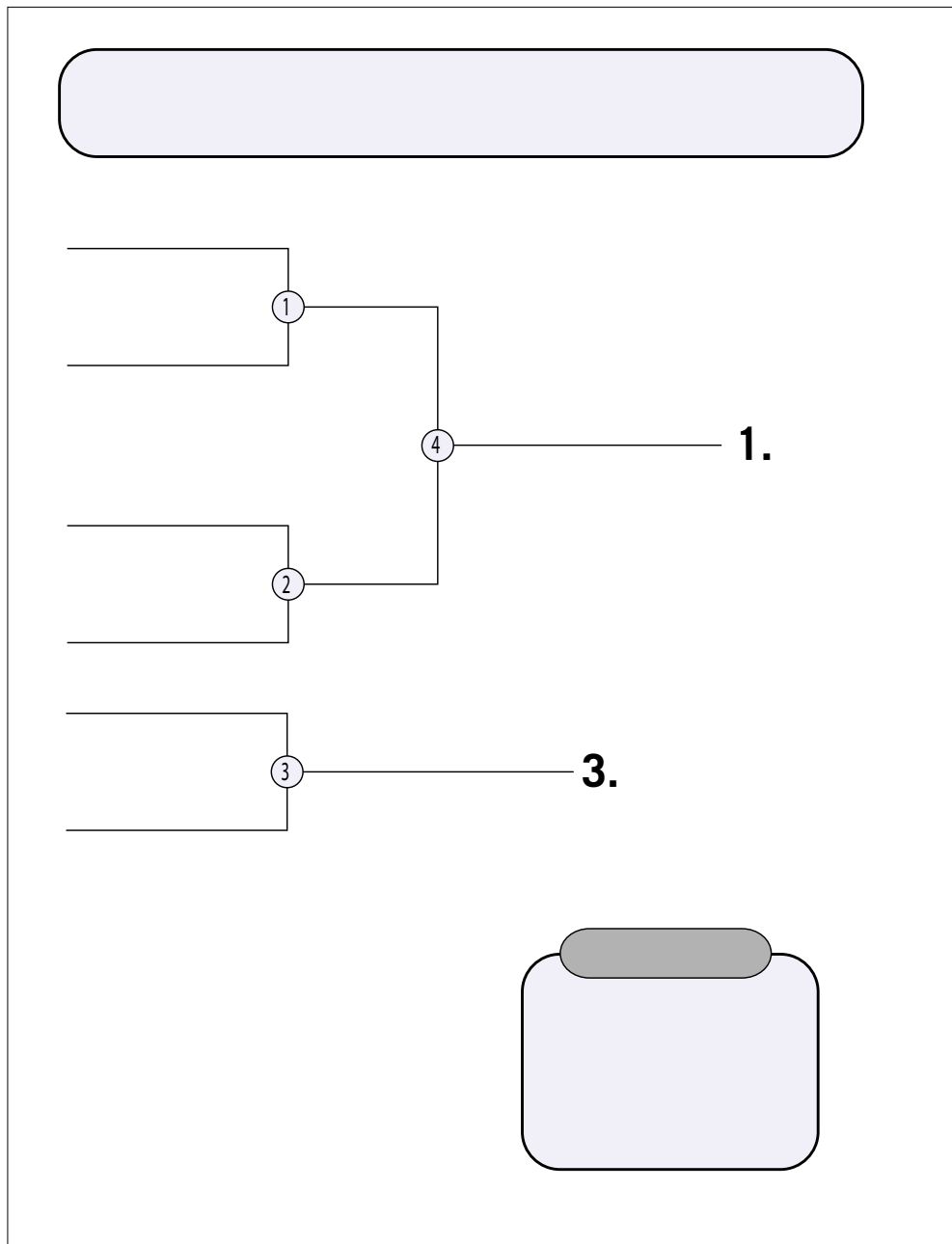
4

21

5



G1.3.20 Para cuatro (4) atletas o equipos– Opción 1



G1.3.21 Para cuatro (4) atletas o equipos– Opción 2

		1	2	3	4		
1							
2							
3							
4							

1
①

2

3
②

4

1
③

3

2
④

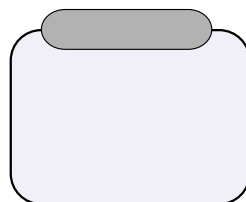
4

1
⑤

4

2
⑥

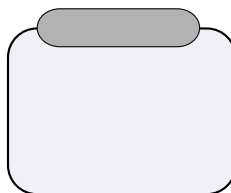
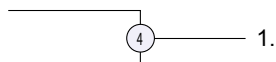
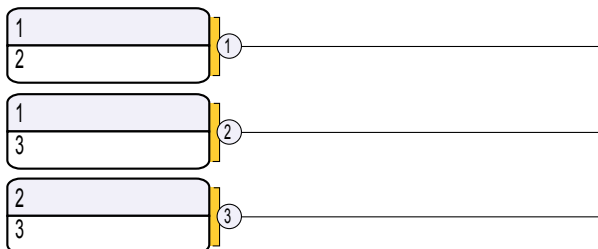
3



G1.3.22 Para tres (3) atletas o equipos- Opción 1



	1	2	3	4		
1						
2						
3						



G1.3.23 Para tres (3) atletas o equipos- Opción 2

		1	2	3	4		
1							
2							
3							

1
2

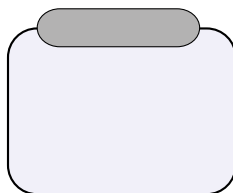
①

1
3

②

2
3

③



G1.3.24 Ejemplo de lista de Ganadores

Grand-Slam Tokyo 2013 Tokyo (JPN), 29 Nov - 01 Dec 2013		Men Final Results	
-60 kg			
1. TAKATO, Naohisa	JPN	1. TAKAJO, Tomofumi	JPN
2. KIM, Won Jin	KOR	2. CHIBANA, Charles	BRA
3. KIDO, Shinji	JPN	3. LAROSE, David	FRA
3. SHISHIME, Tetsu	JPN	3. MIYAZAKI, Ren	JPN
5. OASHIDAIWA, Amartuvshin	MGL	5. DRAGIN, Dimitri	FRA
6. SMETOV, Yeldos	KAZ	5. FUKUOKA, Masaaki	JPN
7. GANBAT, Boldbaatar	MGL	7. MARIYAMA, Jوشيhiro	JPN
7. HUANG, Sheng-Ting	TPE	7. MUKANOV, Azamat	KAZ
-73 kg			
1. MAKAYA, Riri	JPN	1. NAGASE, Takenori	JPN
2. BANG, Gul-Man	KOR	2. PIETRI, Loic	FRA
3. DRASKIC, Rok	SLO	3. NAKAI, Takahiro	JPN
3. IARTCEV, Denis	RUS	3. TCHIRKINSHVILI, Avtandil	GEO
5. DUPRAT, Pierre	FRA	5. HONG, Suk-Woong	KOR
6. KHASHBAATAR, Tsagaanbaatar	MGL	5. STEVENS, Travis	USA
7. NAKAMURA, Takenori	JPN	7. MRVALJEVIC, Srdjan	MNE
7. POWBO DA SILVA, Alex William	BRA	7. NAGASHIMA, Keita	JPN
-90 kg			
1. BEIKER, Maysu	JPN	1. KRPALEK, Lukas	CZE
2. Lee, Kyo-Won	KOR	2. REYES, Kyle	CAN
3. LIPARTELJANI, Vartan	GEO	3. MARET, Cyrille	FRA
3. NISHIYAMA, Daisi	JPN	3. NABAN, Turzhinbayar	MOL
5. HILDEBRAND, Aaron	GER	5. PACEK, Martin	SWE
6. SHIMOWADA, Shohei	JPN	5. RAKOV, Maxim	KAZ
7. SULEIMEN, Grigori	RUS	7. KUMASHIRO, Yusuke	JPN
7. ZARZECHNY, Jakub	POL	7. SAMOLOVICH, Sergei	RUS
+100 kg			
1. KIM, Sump-Min	KOR		
2. SILVA, Rafael	BRA		
3. HARASAWA, Hisayoshi	JPN		
3. MOROSE, Masaru	JPN		
6. BONVOISIN, Jean-Sebastien	FRA		
6. SHICHINOHE, Ryu	JPN		
7. KIM, Soo-Whan	KOR		
7. MOURA, David	BRA		

Page 1/2

www.ijf.org (c) International Judo Federation IJF

15-Jan-2014 - 15:45:52

Grand-Slam Tokyo 2013 Tokyo (JPN), 29 Nov - 01 Dec 2013		Women Final Results	
-48 kg			
1. KONDO, Aimi	JPN	1. HASHIMOTO, Yuki	JPN
2. MURKHVAT, Urantsetseg	MGL	2. MIRANDA, Erica	BRA
3. MENEZES, Sarah	BRA	3. CHITU, Andreea	ROU
3. YAMAGISHI, Emi	JPN	3. SHISHIME, Ai	JPN
5. RUMYANTSEVA, Kristina	RUS	5. SUNDBERG, Jaana	FIN
5. TODA, Miki	JPN	5. VALENTINI, Elisavinda	BRA
7. CHERNIAK, Maryna	UKR	7. DELGADO, Angelica	USA
7. LABORDRE, Maria Celia	CUB	7. GOMI, Natsumi	JPN
-52 kg			
1. UDAKA, Nae	JPN	1. ABE, Kana	JPN
2. MALLOY, Marti	USA	2. TASHIRO, Miku	JPN
3. DEGUCHI, Christa	JPN	3. JOUNG, Da-Woon	KOR
3. YAMAMOTO, Anzu	JPN	3. TANAKA, Miki	JPN
5. GUARDOS, Kellieyn	BRA	5. BARRROS, Mariana	BRA
5. SILVA, Raebela	BRA	5. BELLARD, Anne-Laure	FRA
7. CAPRIORIU, Corina	ROU	7. CAMPOS, Katherine	BRA
7. ROPER, Miryam	GER	7. VAN EMDEN, Anicka	NEO
-57 kg			
1. ARAI, Chizuru	JPN	1. VERKERK, Marhinde	NEO
2. POLLING, Kim	NEO	2. JONG, Gyeong-Mi	KOR
3. ALVEAR, Yuki	COL	3. OKAMURA, Tomomi	JPN
3. KIM, Seongyeon	KOR	3. SATO, Ruita	JPN
5. MARZOK, Iijana	GER	5. MALZAHN, Lusine	GER
5. TACHIBANO, Haruka	JPN	5. THIELLE, Kerstin	GER
7. CONWAY, Sally	GBR	7. TURKS, Victoria	UKR
7. GAZIEVA, Irina	RUS	7. WANG, Su-Chu	TPE
-70 kg			
1. TACHIBANO, Megumi	JPN		
2. YAMABE, Kenae	JPN		
3. ORTIZ, Idalya	CUB		
3. QIN, Qian	CHN		
5. ASANINA, Sara	JPN		
5. MA, Siel	CHN		
7. LEE, Jung Eun	KOR		
7. NUNES, Rochele	BRA		
-78 kg			
1. TACHIBANO, Megumi	JPN		
2. YAMABE, Kenae	JPN		
3. ORTIZ, Idalya	CUB		
3. QIN, Qian	CHN		
5. ASANINA, Sara	JPN		
5. MA, Siel	CHN		
7. LEE, Jung Eun	KOR		
7. NUNES, Rochele	BRA		

Page 2/2

www.ijf.org (c) International Judo Federation IJF

15-Jan-2014 - 15:45:52

G1.3.26 Ejemplo de confirmación de alineación de Equipos Mixtos

Line-up confirmation
 Suzuki World Championship Teams 2017

Tatami: I
CRO
 Second Round #22

Round:	Second Round
Match:	GEORGIA - CROATIA

				Family name	Given name	original category			
-57 kg	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SIKIC	Tena	-57 kg			
				TOPOLOVEC	Tina	-57 kg			
				< no competitor >		-			
-73 kg	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	AZINOVIC	Bernard	-73 kg			
				SUMPOR	Dominic	-73 kg			
				< no competitor >		-			
-70 kg	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	MATIC	Barbara	-70 kg			
				SIKIC	Tena	-57 kg			
				TOPOLOVEC	Tina	-57 kg			
				< no competitor >		-			
-90 kg	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	DRUZETA	Dominik	-90 kg			
				AZINOVIC	Bernard	-73 kg			
				SUMPOR	Dominic	-73 kg			
				< no competitor >		-			
+70 kg	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	SUTALO	Ivana	+70 kg			
				MATIC	Barbara	-70 kg			
				< no competitor >		-			
+90 kg	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	KUMRIC	Marko	+90 kg			
				KUMRIC	Zlatko	+90 kg			
				DRUZETA	Dominik	-90 kg			
				< no competitor >		-			

Please mark for each category the selected player.
 If you need to make corrections please use a new sheet.

Please confirm that above names and categories are correct and complete. X
 Verificar nombre y categoría de los competidores así como los datos de selección son correctos y completos.
 Favor confirmar que la información de los competidores así como los datos de selección son correctos y completos.

Signature team leader _____

Submission time	Official	Validated	Published

Line-up confirmation
 Suzuki World Championship Teams 2017

Tatami: I
GEO
 Second Round #22

Round:	Second Round
Match:	GEORGIA - CROATIA

				Family name	Given name	original category			
-57 kg	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	JANASHVILI	Mariam	-57 kg			
				< no competitor >		-			
-73 kg	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	GIUNASHVILI	Lasha	-73 kg			
				MARGVELASHVILI	Vazha	-73 kg			
				< no competitor >		-			
-70 kg	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ODZELASHVILI	Nino	-70 kg			
				STAM	Esther	-70 kg			
				JANASHVILI	Mariam	-57 kg			
				< no competitor >		-			
-90 kg	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	GVINASHVILI	Beka	-90 kg			
				TCHIRKISHVILI	Avanadi	-90 kg			
				GIUNASHVILI	Lasha	-73 kg			
				MARGVELASHVILI	Vazha	-73 kg			
				< no competitor >		-			
+70 kg	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	KEBADZE	Elene	+70 kg			
				ODZELASHVILI	Nino	-70 kg			
				STAM	Esther	-70 kg			
				< no competitor >		-			
+90 kg	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	OKRUASHVILI	Adam	+90 kg			
				TUSHISHVILI	Guram	+90 kg			
				GVINASHVILI	Beka	-90 kg			
				TCHIRKISHVILI	Avanadi	-90 kg			
				< no competitor >		-			

Please mark for each category the selected player.
 If you need to make corrections please use a new sheet.

Please confirm that above names and categories are correct and complete. X
 Verificar nombre y categoría de los competidores así como los datos de selección son correctos y completos.
 Favor confirmar que la información de los competidores así como los datos de selección son correctos y completos.

Signature team leader _____

Submission time	Official	Validated	Published

G1.3.27 Ejemplo de planilla de combates para Equipos (con resultados)

Team Sheet
World Team Championship Juniors 2015

Tatami: II
Men
Bronze #18

Category	BLR	Score	Wins	Loss	Score	UZB	Duration
-66 kg	MINKOU, Dzmitry	1 0 0 1 0 0	1	0	0 0 0 0 0 0	MATYAKUBOV, Azamat	4:00
-73 kg	KLEBCHA, Hryhory	1 0 0 1 0 0	0	1	0 0 0 0 0 0	SHOMURODOV, Sarvar	4:00
-81 kg	VARAPAYEU, Yahor	1 0 0 1 0 0	1	0	0 0 0 0 0 0	BOBONOV, Davlat	1:01
-90 kg	MUKETE, Daniel	1 0 0 1 0 0	1	0	0 0 0 0 0 0	KHURRAMOV, Muhammadkarim	2:14
+90 kg	SVIRYD, Mikita	1 0 0 1 0 0	0	1	0 0 0 0 0 0	BAHODURZODA, Azamat	1:01
Result	Winner: Belarus		3	2			

Team name	Registration Number	Registration Sports Director	Signature



G1.3.28 Ejemplo de planilla de combates para Equipos Mixtos



Match Sheet
Suzuki World Championship Teams 2017

**Tatami: I
Mixed**
Second Round #22

Category	GEO	Scores	Wins	Wins	Scores	CRO	Duration
-57 kg	JANASHVILI, Mariam	1 0 0			0 0 0	TOPOLOVEC, Tihia	
-73 kg	MARGVELASHVILI, Vazha	1 0 0			0 0 0	SUMPOR, Dominic	
-70 kg	STAM, Esther	1 0 0			0 0 0	MATIC, Barbara	
-90 kg	TCHIKOSHVILI, Avtandil	1 0 0			0 0 0	DRUZETA, Domink	
+70 kg	KEBADZE, Elene	1 0 0			0 0 0	SUTALO, Ivana	
+90 kg	TUSHISHVILI, Guram	1 0 0			0 0 0	KUMRIC, Zilko	
Result							

Tournament Name	Organized By	Organized Sports Division	Venue



GLOSARIO

APENDICE H

H1.1 Glosario de términos japoneses

Aprobado por el Kodokan

El japonés es uno de los idiomas más difíciles de traducir del mundo por su complejidad, además de que muchos aspectos del idioma no están presentes en inglés. Las diferencias en el inglés escrito de muchas palabras se deben al estilo de transliteración del idioma japonés. En los libros de judo y otros materiales publicados, podemos encontrar diferentes versiones de la misma palabra, por ejemplo, kumi-kata y kumikata.

En cada cuadro, la palabra/texto en la parte superior es del glosario SOR original y debajo está la palabra/texto tal como está en el diccionario Kodokan (Kōdōkan, Nuevo diccionario de Judo japonés – inglés, 2000). Si solo hay una palabra/texto, significa que es la misma palabra/texto en ambos documentos de referencia.

Japonés Glosario SOR Diccionario Kodokan	Kanji	Hiragana	Inglés Glosario SOR Diccionario Kodokan
Anza	安坐	あんざ	Sitting cross-legged
Ashi-waza Ashi waza	足技	あしわざ	Foot or leg throw Foot and leg techniques
Atemi-waza Atemi waza	当身技	あてみわざ	Striking techniques
Awase-waza Awase waza	合せ技	あわせわざ	Combination of two waza-ari Point by combination
Dan	段位	だんい	Dan grade Dan ranking / level
Dojo	道場	どうじょう	Training hall
Encho-sen	延長戦	えんちょうせん	Extended contest
Fuku-shin Fuku shin	副審	ふくしん	Assistant referee / table judge Assistant referees
Fusen-gachi Fusen gachi	不戦勝ち	ふせんがち	Win by default (e.g. did not appear)
Haisha	敗者	はいしゃ	Loser
“Hajime!”	「始め！」	「はじめ！」	“Start!” “Begin!”
Hansoku	反則	はんそく	Foul Foul; violation
Hansoku-make Hansoku make	反則負け	はんそくまけ	Defeat by grave infringement or accumulated light infringements Defeat by decision
Hazumi	(No Kanji)	はずみ	Skilfulness with impetus, sharpness or rhythm
Henka-waza Henka waza	変化技	へんかわざ	Techniques against opponent's attack Change technique

Hidari-jigo-tai Hidari jigotai	左自護体	ひだりじごたい	Left lower posture Left defensive posture
Hidari-shizen-tai Hidari shizentai	左自然体	ひだりしぜんたい	Left natural posture
Hiki-te Hikite	引き手	ひきて	Pulling hand Sleeve hand; pulling hand
Hikiwake	引き分け	ひきわけ	Draw A draw, a tie
Ikioi	勢い	いきおい	Momentum with both force and speed
Ippon	一本	いっぽん	Complete point One point; a complete point
Jigo-hon-tai Jigo hontai	自護本体	じごほんたい	Straight lower posture Straight defensive posture
Jigo-tai Jigotai	自護体	じごたい	Lower posture Defensive posture
Jiku-ashi Jiku ashi	軸足	じくあし	Pivot leg Pivot leg; support leg
Jo-gai Jōgai	場外	じょうがい	Outside contest area Area perimeter zone
Jo-nai Jōnai	場内	じょうない	Inside contest area Area interior
Jo-seki Jōseki	上席	じょうせき	Upper seats Upper seat, seat of honor
Judogi / Judo-gi Jūdōgi	柔道衣	じゅうどうぎ	Judo uniform
Kachi	勝ち	かち	Win
Kaeshi-waza Kaeshi waza	返し技	かえしわざ	Counter techniques
Kake	掛け	かけ	Execution of throwing techniques Application; execution
Kansetsu-waza Kansetsu waza	関節技	かんせつわざ	Joint locks Joint techniques
Kappo Kappō	活法	かっぽう	Resuscitation method Resuscitation techniques
Kata	形 肩	かた	Forms Forms; formal exercise; pattern practice
Katame-waza Katame waza	固技	かためわざ	Grappling techniques
Katsu	活	かつ	Techniques of Kappo
Keiko	稽古	けいこ	Training / practice Training; practice
Kiken-gachi Kiken gachi	棄権勝ち	きけんがち	Win by withdrawal Victory by opponent's withdrawal



Kime	極め	きめ	Complete execution Complete application
Kin-sa Kinsa	僅差	きんさ	Slight superiority or inferiority Subtle differences
Kinshi-waza Kinshi waza	禁止技	きんしわざ	Prohibited techniques
“Kiotsuke!”	「気をつけ！」	「きをつけ！」	“Attention!” (words of command to make the person stand straight up with closed heels)
Kogi	講義	こうぎ	Lecture
Koshi-waza Koshi waza	腰技	こしわざ	Hip throw Hip techniques
Kumi-te Kumite	組み手	くみて	Grips hold Taking grips
Kumi-kata Kumikata	組み方	くみかた	Method of grips hold Engagement position
Kuzushi	崩し	くずし	Balance breaking Balance-breaking
Kyu-sho Kyūsho	急所	きゅうしょ	Vital points Vital point
Ma'ai Maai	間合い	まあい	Distance between two players Combative interval
“Maitta!”	「参った！」	「まいった！」	“I give up!”
Ma-sutemi-waza Ma sutemi waza	真捨身技	ますてみわざ	Supine sacrifice throw Supine or rear sacrifice techniques
“Mate!”	「待て！」	「まて！」	“Wait!”
Migi-jigo-tai Migi jigotai	右自護体	みぎじごたい	Right lower posture Right defensive posture
Migi-shizen-tai Migi shizentai	右自然体	みぎしぜんたい	Right natural posture
Mondo	問答	もんどう	Questions and answers
Nagekomi	投げ込み	なげこみ	Repetitive throwing practice
Nage-waza Nage waza	投技	なげわざ	Throwing techniques
Ne-shisei Ne shisei	寝姿勢	ねしせい	Ground position Mat posture
Ne-shobu Neshōbu	寝勝負	ねしょうぶ	Ground battle Grappling; mat work
Ne-waza Newaza	寝技	ねわざ	Ground works Mat/ground techniques
Osaekomi-waza Osaekomi waza	抑込技	おさえこみわざ	Hold down techniques Pinning techniques

“Osaekomi!”	「抑え込み！」	「おさえこみ！」	“Hold is on!”
“Otagai-ni-rei!”	「お互いに礼！」	「おたがいにれい！」	“Bow to each other!”
Randori	乱取	らんどり	Free sparring Free practice; free sparring
Rei	礼	れい	Courtesy Respect; decorum
“Rei!”	「礼！」	「れい！」	“Bow!”
Rei-ho Reihō	礼法	れいほう	Method of courtesy / bowing procedure Forms of proper respect; etiquette; manners; or decorum
Riai	理合い	りあい	Theory and principle Principle; theory
Renraku-waza Renraku waza	連絡技	れんらくわざ	Combination of several techniques Combination techniques
Renzoku-waza Renzoku waza	連続技	れんぞくわざ	Repetition of the same technique Continuous combinations of techniques
Ritsu-rei Ritsurei	立礼	りつれい	Standing bow
Seiza	正坐	せいざ	Sitting square / formal sitting Formal sitting
Shiai	試合	しあい	Contest Match; bout
Shiai-jo Shiaijō	試合場	しあいじょう	Competition area
Shido Shidō	指導	しどう	Instruction / light penalty Guidance
Shime-waza Shime waza	絞技	しめわざ	Strangling techniques
Shimpan Shinpan	審判	しんばん	Refereeing Refereeing; umpiring
Shimpan-in Shinpan in	審判員	しんばんいん	Referees and judges Referees
Shisei	姿勢	しせい	Posture
Shizen-hon-tai Shizen hontai	自然本体	しぜんほんたい	Straight natural posture
Shizen-tai Shizentai	自然体	しぜんたい	Natural posture
Shomen Shōmen	正面	しょうめん	Dojo front / upper seats Dojo front
“Shomen-ni-rei!”	「正面に礼！」	「しょうめんにれい！」	“Bow towards Shomen!”



Shosha Shōsha	勝者	しょうしゃ	Winner Winner; victor
Shu-shin Shushin	主審	しゅしん	Chief referee / mat referee Chief referee
“Sono-mama!” “Sono mama!”	(No Kanji)	「そのまま！」	“Do not move / hold positions!” “Hold positions!”
“Sore-made!” “Sore made!”	(No Kanji)	「それまで！」	“Time is up!” “Finished!”
Sutemi-waza Sutemi waza	捨身技	すてみわざ	Sacrifice throw Sacrifice technique
Tachi-shisei Tachi shisei	立ち姿勢	たちしせい	Standing position Standing posture
Tachi-shobu Tachi shōbu	立ち勝負	たちしょうぶ	Standing battle Standing match
Tachi-waza Tachi waza	立技	たちわざ	Standing throw Standing techniques
Tai-sabaki Tai sabaki	体捌き	たいさばき	Body shifting / body control
Tatami	畳	たたみ	Straw mat
Te-waza Te waza	手技	てわざ	Hand throw Hand techniques
“Toketa!”	「解けた！」	「とけた！」	“Hold-down broken!” “Hold broken!”
Tori	取	とり	Player executing technique Doer / the thrower
Tsukuri	作り	つくり	Set-up to execute technique Positioning; set-up
Tsuri-te Tsurite	釣り手	つりて	Lifting hand Collar hand; catching hand
Uchikomi	打ち込み	うちこみ	Repetition training
Ude-gaeshi Ude gaeshi	腕返し	うでがえし	Arm locking throw / arm reverse Arm reverse
Uke	受	うけ	Player receiving opponent’s attack “Receiver; the thrown”
Ukemi	受身	うけみ	Break fall Breakfall
Waza	技	わざ	Techniques Technique
Waza-ari Waza ari	技あり	わざあり	Nearly ippon “Technique exists”; a near ippon
“Waza-ari- awasete-Ippon!”	「技あり、合せて 一本！」	「わざあり、あ わせていっぼ ん！」	“Two waza-ari score Ippon!”

Yakusoku-renshu Yakusoku renshū	約束練習	やくそくれんし ゅう	Agreed-upon practice Controlled or “agreed-upon” practice
Yoko-sutemi-waza Yoko sutemi waza	横捨身技	よこすてみわざ	Side sacrifice throw Side sacrifice technique
“Yoshi!”	(No Kanji)	「よし！」	“Resume!” “Continue!”
Yusei-gachi Yūsei gachi	優勢勝ち	ゆうせいがち	Win by superior performance
Za-rei Zarei	坐礼	ざれい	Seated bow



H1.2 Nombres de las técnicas de judo

H1.2.1 Nage-waza (68)

Te-waza				
1	Seoi-nage	背負投	せおいなげ	SON
2	Ippon-seoi-nage	一本背負投	いっぽんせおいなげ	ISN
3	Seoi-otoshi	背負落	せおいおとし	SOO
4	Tai-otoshi	体落	たいおとし	TOS
5	Kata-guruma	肩車	かたぐるま	KGU
6	Sukui-nage	掬投	すくいなげ	SUK
7	Obi-otoshi	帯落	おびおとし	OOS
8	Uki-otoshi	浮落	うきおとし	UOT
9	Sumi-otoshi	隅落	すみおとし	SOT
10	Yama-arashi	山嵐	やまあらし	YAS
11	Obi-tori-gaeshi	帯取返	おびとりがえし	OTG
12	Morote-gari	双手刈	もろてがり	MGA
13	Kuchiki-taoshi	朽木倒	くちきたおし	KTA
14	Kibisu-gaeshi	踵返	きびすがえし	KIG
15	Uchi-mata-sukashi	内股すかし	うちまたすかし	UMS
16	Kouchi-gaeshi	小内返	こうちがえし	KOU

Koshi-waza				
1	Uki-goshi	浮腰	うきごし	UGO
2	O-goshi	大腰	おおごし	OGO
3	Koshi-guruma	腰車	こしぐるま	KOG
4	Tsurikomi-goshi	釣込腰	つりこみごし	TKG
5	Sode-tsurikomi-goshi	袖釣込腰	そでつりこみごし	STG
6	Harai-goshi	払腰	はらいごし	HRG
7	Tsuri-goshi	釣腰	つりごし	TGO
8	Hane-goshi	跳腰	はねごし	HNG
9	Utsuri-goshi	移腰	うつりごし	UTS
10	Ushiro-goshi	後腰	うしろごし	USH

Ashi-waza				
1	De-ashi-harai	出足払	であしはらい	DAH
2	Hiza-guruma	膝車	ひざぐるま	HIZ
3	Sasae-tsurikomi-ashi	支釣込足	ささえつりこみあし	STA
4	O-soto-gari	大外刈	おおそとがり	OSG
5	O-uchi-gari	大内刈	おおうちがり	OUG
6	Ko-soto-gari	小外刈	こそとがり	KSG
7	Ko-uchi-gari	小内刈	こうちがり	KUG
8	Okuri-ashi-harai	送足払	おくりあしはらい	OAH
9	Uchi-mata	内股	うちまた	UMA
10	Ko-soto-gake	小外掛	こそとがけ	KSK
11	Ashi-guruma	足車	あしぐるま	AGU
12	Harai-tsurikomi-ashi	払釣込足	はらいつりこみあし	HTA
13	O-guruma	大車	おおぐるま	OGU
14	O-soto-guruma	大外車	おおそとぐるま	OGR
15	O-soto-otoshi	大外落	おおそとおとし	OSO
16	Tsubame-gaeshi	燕返	つばめがえし	TSU
17	O-soto-gaeshi	大外返	おおそとがえし	OGA
18	O-uchi-gaeshi	大内返	おおうちがえし	OUC
19	Hane-goshi-gaeshi	跳腰返	はねごしがえし	HGG
20	Harai-goshi-gaeshi	払腰返	はらいごしがえし	HGE
21	Uchi-mata-gaeshi	内股返	うちまたがえし	UMG

Ma-sutemi-waza				
1	Tomoe-nage	巴投	ともえなげ	TNG
2	Sumi-gaeshi	隅返	すみがえし	SUG
3	Hikikomi-gaeshi	引込返	ひきこみがえし	HKG
4	Tawara-gaeshi	俵返	たわらがえし	TWG
5	Ura-nage	裏投	うらなげ	UNA



Yoko-sutemi-waza				
1	Yoko-otoshi	横落	よこおとし	YOT
2	Tani-otoshi	谷落	たにおとし	TNO
3	Hane-makikomi	跳巻込	はねまきこみ	HNM
4	Soto-makikomi	外巻込	そとまきこみ	SMK
5	Uchi-makikomi	内巻込	うちまきこみ	UMK
6	Uki-waza	浮技	うきわざ	UWA
7	Yoko-wakare	横分	よこわかれ	YWA
8	Yoko-guruma	横車	よこぐるま	YGU
9	Yoko-gake	横掛	よこがけ	YGA
10	Daki-wakare	抱分	だきわかれ	DWK
11	O-soto-makikomi	大外巻込	おおそとまきこみ	OSM
12	Uchi-mata-makikomi	内股巻込	うちまたまきこみ	UMM
13	Harai-makikomi	払巻込	はらいまきこみ	HRM
14	Ko-uchi-makikomi	小内巻込	こうちまきこみ	KUM
15	Kani-basami	蟹挟	かにぼさみ	KBA
16	Kawazu-gake	河津掛	かわづがけ	KWA

H1.2.2 Katame-waza (32)

Osaekomi-waza				
1	Kesa-gatame	袈裟固	けさがため	KEG
2	Kuzure-kesa-gatame	崩袈裟固	くずれけさがため	KKE
3	Ushiro-kesa-gatame	後袈裟固	うしろけさがため	UKG
4	Kata-gatame	肩固	かたがため	KAG
5	Kami-shiho-gatame	上四方固	かみしほうがため	KSH
6	Kuzure-kami-shiho-gatame	崩上四方固	くずれかみしほうがため	KKS
7	Yoko-shiho-gatame	横四方固	よこしほうがため	YSG
8	Tate-shiho-gatame	縦四方固	たてしほうがため	TSG
9	Uki-gatame	浮固	うきがため	UGT
10	Ura-gatame	裏固	うらがため	URG

Shime-waza				
1	Nami-juji-jime	並十字絞	なみじゅうじじめ	NJJ
2	Gyaku-juji-jime	逆十字絞	ぎゃくじゅうじじめ	GJJ
3	Kata-juji-jime	片十字絞	かたじゅうじじめ	KJJ
4	Hadaka-jime	裸絞	はだかじめ	HAD
5	Okuri-eri-jime	送襟絞	おくりえりじめ	OEJ
6	Kataha-jime	片羽絞	かたはじめ	KHJ
7	Katate-jime	片手絞	かたてじめ	KTJ
8	Ryote-jime	両手絞	りょうてじめ	RYJ
9	Sode-guruma-jime	袖車絞	そでぐるまじめ	SGJ
10	Tsukumi-jime	突込絞	つっこみじめ	TKJ
11	Sankaku-jime	三角絞	さんかくじめ	SAJ
12	Do-jime	胴絞	どうじめ	DOJ

Kansetsu-waza				
1	Ude-garami	腕緘	うでがらみ	UGR
2	Ude-hishigi-juji-gatame	腕挫十字固	うでひしぎじゅうじがため	JGT
3	Ude-hishigi-ude-gatame	腕挫腕固	うでひしぎうでがため	UGA
4	Ude-hishigi-hiza-gatame	腕挫膝固	うでひしぎひざがため	HIG
5	Ude-hishigi-waki-gatame	腕挫腋固	うでひしぎわきがため	WAK
6	Ude-hishigi-hara-gatame	腕挫腹固	うでひしぎはらがため	HGA
7	Ude-hishigi-ashi-gatame	腕挫脚固	うでひしぎあしがため	AGA
8	Ude-hishigi-te-gatame	腕挫手固	うでひしぎてがため	TGT
9	Ude-hishigi-sankaku-gatame	腕挫三角固	うでひしぎさんかくがため	SGT
10	Ashi-garami	足緘	あしがらみ	AGR



H1.3 Penalidades

Acciones no permitidas	
Aplicar técnicas fuera del área	P01
Evitar el agarre	P02
A una mano	P03
Cubrir la solapa	P04
Torcer los dedos del oponente	P05
Ashi-garami	P06
Postura Defensiva	P07
Desarreglar el judogi	P08
Judogi sucio	P09
Ignorar las instrucciones	P10
Dojime	P11
Llevar al oponente hacia el tatami	P12
Rodear con cinturón o chaqueta	P13
Caer hacia atrás	P14
Falso ataque	P15
Dedos dentro de la manga	P16
Dedos entrelazados	P17
Colocar los pies en el cinturón	P18
Salir del área de combate	P19
Zambullirse de cabeza	P20
Agarre del mismo lado	P21
Kumi-kata no convencional	P22
Abrazo de oso	P23
Escapar utilizando la cabeza	P24
Agarrar los extremos de las mangas	P25
Mano en la cara	P26
Agarrar la pierna del oponente	P27
Luxación no permitida	P28
Técnica no permitida de ne-waza	P29
Judogi en la boca	P30
Kani-basami	P31
Kawazu-gake	P32

Patear para romper el agarre	P33
Objeto metálico	P34
No combatividad	P35
Atacar la pierna de apoyo	P36
Shime-waza con la chaqueta/cinturón	P37
Extensión de la columna vertebral	P38
Comentarios innecesarios	P39
Conducta antideportiva	P40
Waki-gatame	P41
Tirar del oponente hacia abajo	P42
Agarre de pistola	P43
Mantener el agarre en el cinturón	P44
Patear	P45
Empujar	P46
No determinado	P99

Otros	
Bye	BYE
Fusen-gachi	FUS
Kiken-gachi	KIK
No determinado	UND
Katame-waza no determinado	UNK
Nage-waza no determinado	UNN
Yusei-gachi	YUS



Notas



IJF Headquarters and Presidential Office

HUN 1051 Budapest

József Attila str. 1

www.ijf.org

IJF General Secretariat

gs@ijf.org