

JUDO -- Página 1

ORGANISMOS RECTORES

World Police and Fire Games Federation (WPFGE)
8304 Clairemont Mesa Blvd., # 107, San Diego, CA 92111 (EEUU)
Tel.: (858) 571-9919 Fax: (858) 571-1641 E-mail: 4info@cpaf.org

Federación Internacional de Judo (International Judo Federation, IJF)
33rd Floor, Doosan Tower
18-12 Ulchi-Ro, 6-Ka, Chung-Ku, Seúl 100-730, Corea
Tel.: +82.2.3398.1017 Fax: +82.2.3398.1020
Web: www.ijf.org E-Mail: info@ijf.org

PRUEBAS

CATEGORÍA MASCULINA: OPEN, SENIOR MASTER Y GRAND MASTER: (categorías por edad solamente, véase "Normas deportivas generales: edad de los competidores").

Peso superligero	60 kg
Peso semiligero	66 kg
Peso ligero	73 kg
Peso semimedio	81 kg
Peso medio	90 kg
Peso semipesado	100 kg
Peso pesado	Más de 100 kg

CATEGORÍA FEMENINA: OPEN (categorías por edad solamente, véase "Normas deportivas generales: edad de los competidores").

Peso superligero	48 kg
Peso ligero	57 kg
Peso medio	70 kg
Peso pesado	Más de 70 kg

REQUISITOS MÉDICOS DE LOS PARTICIPANTES: Antes de la confirmación de inscripción o en el momento de formalizarla todos los participantes presentarán un certificado médico, firmado por un médico autorizado que acredite el examen físico realizado durante los seis meses previos a la competición. Este certificado puede ser la nota de un médico que corrobore que el inscrito reúne las condiciones físicas necesarias para competir en un deporte de contacto.

MATERIAL

Uniforme de judo (judogi)

Los participantes vestirán un judogi (o kimono de judo) que cumpla las siguientes condiciones:

- (a) Fabricado con algodón o un material similar y que esté en buen estado (sin rasgaduras ni rotos).
- (b) De color azul para el primer participante y de color blanco o hueso para el segundo participante.
- (c) Distintivos aceptables:
 - (i) Abreviación olímpica nacional (en la parte posterior de la chaqueta)
 - (ii) Emblema nacional (en el lado izquierdo de la chaqueta). Tamaño máximo: 100 centímetros cuadrados.

JUDO -- Página 2

- (iii) Marca del fabricante (en la parte frontal inferior de la chaqueta). Tamaño máximo: 25 cm cuadrados.
- (iv) Distintivos en los hombros (desde el cuello de la chaqueta hasta los hombros y de ahí a lo largo de los brazos en ambos lados). Longitud y anchura máximas: 25 x 5 cm.
- (v) El nombre del participante deberá aparecer en el cinturón del uniforme, en la parte frontal inferior de la chaqueta y en la parte frontal superior del pantalón, y deberá medir como máximo 3 x 10 cm. Además, el nombre o abreviación deberá ir por encima de la abreviación olímpica, hasta una altura máxima de 7 cm.
- (d) La chaqueta deberá ser lo suficientemente larga como para cubrir los muslos y deberá llegar como mínimo a los puños con los brazos completamente extendidos hacia abajo a los lados del cuerpo. La chaqueta deberá ser lo bastante ancha para cruzarse en la parte inferior hasta los bordes con una superposición mínima de 20 cm. Las mangas de la chaqueta deberán llegar a la articulación de la muñeca como máximo y a 5 cm por encima de la articulación de la muñeca como mínimo. Deberá haber un espacio de entre 10 y 15 cm entre la manga y el brazo (vendajes incluidos), a lo largo de toda la manga.
- (e) El pantalón, que no llevará ningún distintivo, será lo bastante largo para cubrir las piernas y deberá llegar como máximo a la articulación del tobillo y como mínimo a 5 cm por encima de éste. Habrá un espacio de entre 10 y 15 cm entre la pernera del pantalón y la pierna (vendajes incluidos), a lo largo de toda la pernera del pantalón.
- (f) El cinturón será fuerte, con un ancho de entre 4 y 5 cm, y del color correspondiente a el grado de cada participante. Se colocará por encima de la chaqueta al nivel de la cintura, atado con un nudo de rizo, lo bastante apretado para evitar que la chaqueta quede demasiado suelta y lo bastante largo para dar dos vueltas a la cintura y dejar un trozo de 20 a 30 cm a cada lado del nudo.
- (g) Las participantes femeninas llevarán debajo de la chaqueta una camiseta blanca o de color hueso de manga corta y lo bastante larga para poder llevarla por dentro del pantalón.

PUNTUACIÓN

La proclamación del ganador del combate por parte del árbitro será tal como sigue:

El participante que haya anotado Ippon o equivalente deberá ser declarado ganador.

Cuando no se haya anotado Ippon o equivalente, se decidirá el ganador considerando que: un Waza-ari prevalece sobre cualquier número de Yuko; un Yuko prevalece sobre cualquier número de Koka.

En el caso de que la puntuación anotada indique cero o sea la misma para cada apartado (Waza-ari, Yuko, Koka), el árbitro deberá indicar con gestos y anunciar "Hantei".

Antes del anuncio de "Hantei", el árbitro y los jueces deberán haber evaluado a qué participante consideran ganador, teniendo en cuenta la diferencia apreciable en la actitud durante el combate o la habilidad y la efectividad de las técnicas.

El árbitro tendrá que sumar su opinión a la de los dos jueces y anunciará el resultado de acuerdo con la mayoría de las tres opiniones.

La decisión de Iiki-wake (empate) se efectuará cuando el marcador no refleje ninguna ventaja y sea imposible juzgar la superioridad de alguno de los dos participantes, de acuerdo con este artículo, dentro del tiempo asignado para el combate.

JUDO -- Página 3

Después de que el árbitro haya anunciado el resultado del combate, los participantes darán un paso hacia atrás hasta sus respectivas cintas roja y blanca, harán una reverencia y abandonarán el área de competición.

Una vez que el árbitro haya anunciado el resultado del combate a los participantes, éste no podrá cambiar de decisión después de que él mismo y los jueces hayan abandonado el área de competición.

Si, por error, el árbitro declarara ganador del combate al participante equivocado, los dos jueces se asegurarán de que el árbitro cambie su decisión errónea antes de que los tres oficiales abandonen el área de competición.

Todas las acciones y decisiones que se tomen de acuerdo con la regla de “mayoría de tres” por parte del árbitro y de los jueces será definitiva y sin posibilidad de apelación.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

1-5 participantes: sistema “todos contra todos”; finales según resultados.

6 o más participantes: sistema de eliminatorias con repesca directa

REGLAS GENERALES

REQUISITOS PARA COMPETIR

1. Todos los participantes en judo llevarán consigo un documento de identidad, un certificado o diploma autorizado por una escuela o un instructor acreditados.
2. Todos los participantes pasarán una revisión médica antes de ser pesados.

PROCEDIMIENTOS DE PESAJE

El pesaje de los participantes no se realizará más de 24 horas antes de la competición para determinar la categoría de peso específica.

El pesaje se llevará a cabo en una sala privada, a la que tendrá acceso el equipo de arbitraje 15 minutos antes de que se inicie el pesaje.

DURACIÓN DEL COMBATE

Categoría masculina: 5 minutos de tiempo real de combate

Categoría masculina Grand Master: 4 minutos de tiempo real de combate

Categoría femenina: 4 minutos de tiempo real de combate

Todos los participantes tienen derecho a un descanso de 10 minutos entre combates.

TIEMPO MUERTO

El tiempo señalado entre el anuncio de “Matte” y “Hajime”, y entre “Sono-mama” y “Yoshi” por parte del árbitro no se contará como parte de la duración del combate.

SEÑAL DE TIEMPO

El final del tiempo asignado para los combates deberá indicarse al árbitro haciendo sonar una campana o cualquier otro método acústico similar.

INICIO DEL COMBATE

JUDO -- Página 4

Antes del inicio de cada combate, el árbitro y los jueces estarán juntos dentro de los límites del área de competición (y en el centro), y realizarán un saludo al Joseki antes de situarse en sus puestos. Para abandonar el área de competición, también se inclinarán hacia el Joseki.

Los participantes se colocarán uno frente al otro en el zona de combate, en la cinta roja o blanca asignada según el cinturón que lleven. Después de que los participantes hayan hecho el saludo y hayan dado un paso hacia delante, el árbitro anunciará “Hajime” para iniciar el combate.

El combate se iniciará siempre en posición de pie.

Sólo podrán interrumpir el combate los miembros de la Comisión de Arbitraje.

Los participantes se saludarán con una reverencia al comienzo y al final del combate. Si no lo hacen, el árbitro deberá anunciar “Rei.”

FINAL DEL COMBATE

El árbitro anunciará “Soremade” y dará el combate por finalizado:

- (a) Cuando un participante anote Ippon o Waza-ari-awasete-Ippon.
- (b) En caso de Sogo-gachi (victoria por combinación).
- (c) En caso de Fusen-gachi (victoria por no presentación) o Kiken-gachi (victoria por abandono).
- (d) En caso de Hansoku Make (descalificación).
- (e) Cuando un participante no pueda continuar por lesión.
- (f) Cuando el tiempo asignado al combate haya expirado (véase Hanei).
- (g) En el momento en que el árbitro anuncie “Soremade”, los participantes deberán volver a sus posiciones iniciales.

ACCIONES PROHIBIDAS Y PENALIZACIONES

La división de las faltas en 4 grupos pretende ser una guía para que se entiendan claramente todas las penalizaciones que se aplican normalmente por cometer una acción prohibida.

Las penalizaciones no son acumulativas. Cada penalización tiene su propio valor. La aplicación de una segunda o posterior penalización cancela automáticamente cualquier otra penalización anterior. Cuando un participante ya haya sido penalizado, cualquier penalización posterior que se le adjudique deberá ser superior a la anterior.

Siempre que un árbitro aplique una penalización, demostrará las razones de ésta con una acción simple.

Podrá aplicarse una penalización después del anuncio de “Soremade” para cualquier acción prohibida cometida durante el tiempo asignado para el combate o, en algunos casos excepcionales, para acciones graves cometidas después de la señal de final del combate si no se ha tomado una decisión.

FALTA y ABANDONO

Lentillas blandas/vendajes: En el caso de que, durante el combate, un participante pierda sus lentes de contacto y no pueda recuperarlas inmediatamente, e informe al árbitro de que no puede continuar compitiendo sin ellas, éste podrá, después de consultarlo con los jueces, dar la victoria a su oponente por Kiken-gachi.

Fusen-gachi: El participante que no esté en su posición de inicio después de tres avisos separados por intervalos de un minuto perderá el combate.

LESIÓN, ENFERMEDAD o ACCIDENTE

El árbitro comunicará la decisión de Kachi (victoria) o Hiki-waki (empate) cuando un participante no pueda seguir por lesión, enfermedad o accidente durante el combate, previa consulta con los jueces según las cláusulas siguientes:

(a) Lesión

(i) Cuando la causa de la lesión sea atribuible al participante lesionado, éste perderá el combate.

(ii) Cuando la causa de la lesión sea atribuible al oponente, éste perderá el combate.

(iii) Cuando sea imposible determinar la causa de la lesión, deberá comunicarse la decisión de Iiiki-wake.

(b) Enfermedad

Por lo general, cuando un participante cae enfermo durante un combate y no puede continuar pierde el combate.

(c) Accidente

Cuando se produzca un accidente por causas ajenas a los participantes, deberá darse la decisión de Iiiki-wake (empate).

EXAMEN MÉDICO

Durante un combate, cada participante tiene el derecho de someterse a 2 revisiones médicas. Si después del examen de un participante lesionado, el médico oficial advierte al árbitro de que éste no puede continuar el combate, el árbitro, previa consulta con los jueces, dará el combate por finalizado e indicará el resultado de acuerdo con el resto de las disposiciones de este artículo.

Si la lesión de un participante es tan grave que requiere tratamiento fuera del área de competición o requiere más de dos exámenes médicos por parte del médico oficial, el árbitro, previa consulta con los jueces, dará el combate por finalizado e indicará el resultado de acuerdo con el resto de las disposiciones de este artículo.

Si la naturaleza de la lesión de un participante requiere tratamiento dentro del área de competición por parte del médico oficial, el árbitro, previa consulta con los jueces, dará el combate por finalizado e indicará el resultado de acuerdo con el resto de las disposiciones de este artículo.

Si, tras la lesión de uno o de ambos participantes, el árbitro y los jueces opinan que el combate no debe continuar, el árbitro deberá darlo por finalizado e indicar el resultado de acuerdo con el resto de las disposiciones de este artículo.

Por lo general, sólo se permite la presencia en el área de competición de un médico por participante. Cuando un médico requiera ayuda, antes deberá informarse de ello al árbitro. Nunca se permitirá la presencia del entrenador en el área de competición.

Excepción: lesión menor. Si un incidente menor (hemorragia nasal, uña rota, etc.) requiere atención médica, deberá llevarse a cabo con la mayor rapidez. Observación: El médico podrá tocar al participante pero no examinarle.

Si se repitiera la misma lesión menor, deberá llamarse al médico y anotarse un examen médico. Si un participante solicita un médico para una lesión menor, deberá anotarse como examen médico. Si un participante se lesiona accidentalmente (es decir, ninguno de los dos luchadores ha incurrido en falta) y se requiere la presencia del médico para un examen, este

JUDO -- Página 6

examen deberá anotarse. Observación: El doctor podrá tocar al participante para llevar a cabo el examen con rapidez.

LESIÓN – EXAMEN LIBRE

Se permitirá un examen médico libre solamente cuando, a juzgar por los árbitros, la lesión sea causada por el contrincante.

Durante el examen, el médico podrá tocar y examinar libremente al participante, y podrá además aplicarle un vendaje, si es necesario, o ayudar a ajustar una lesión de escroto.

Observación: A excepción de las situaciones anteriores, si el médico emplea cualquier tratamiento, el contrincante ganará por Kiken-gachi.

Si, durante el combate, uke (judoka atacado) resulta lesionado debido a una acción de tori (judoka atacante), y uke no puede continuar, el árbitro analizará el caso y decidirá según las reglas. Cada caso se resuelve individualmente.

Si, una vez que se reanuda el combate, el participante lesionado no puede continuar debido a la lesión anterior, su contrincante no podrá volver a ser penalizado por la misma razón. En este caso, el participante lesionado perderá el combate.

En el caso que el médico se dé cuenta claramente —especialmente en el uso de técnicas de estrangulación— de que existe un peligro grave para la salud del participante, podrá dirigirse al extremo del tatami y llamar a los árbitros para detener inmediatamente el combate.

Dicha intervención supondría, como consecuencia, la pérdida del combate, por lo que solamente debería realizarse en casos extremos. Cuando sea imposible determinar la causa de la lesión de cualquiera de los dos participantes, y si ninguno de ellos es responsable de la misma, el participante que pueda continuar es el que gana.

SITUACIONES NO CONTEMPLADAS POR LAS REGLAS

Si surgiera cualquier situación no contemplada por las reglas, el árbitro deberá resolverla previa consulta con la Comisión de Arbitraje.