

JUDO

Reglamento del Manual del IPC

2005 -2009

ÍNDICE DE CONTENIDOS

REGLAMENTO PARA COMPETICIONES INTERNACIONALES DE JUDO PUBLICADO POR EL SUBCOMITÉ DE JUDO DE LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE DEPORTES PARA CIEGOS (IBSA)

Nota Aclaratoria	1
1. Reglas Generales	2
1.1 Reglas Generales	2
1.2 Clasificación para la competición.....	2
1.3 Competiciones	3
1.3.1 Competiciones Individuales - Masculino y Femenino	3
1.3.2 Competiciones de Equipo - Masculino	5
1.3.3 Competiciones de Equipo - Femenino	6
Anexos a las reglas de competición de la I.J.F	7
Art. 1 Área de competición	7
Art. 3 Uniformes	8
Art. 6 Colocación y deberes del árbitro	8
Art. 7 Colocación y deberes de los jueces.....	8
Art. 8 Señales.....	8
Art. 15 Comienzo del combate	10
Art. 17 Utilización de matte (¡Paren!).....	10
Art. 18 Sono Mama (No Moverse)	11
Art. 19 Sore Made (Fin del combate).....	11
Art. 20 Ippon (Punto completo)	11
Art. 23 Waza Ari (Medio punto)	12
Art. 24 Yuko (¼ punto)	12
Art. 25 Koka (1/8 punto)	12
Art. 26 Osaekomi (inmovilización)	12
Art. 27 Acciones Prohibidas y penalizaciones.....	13

NOTA ACLARATORIA

Para esta versión en castellano del Reglamento para Competiciones Internacionales de Judo se ha seguido (existiendo ligeras modificaciones) la publicada por el Subcomité de Judo de IBSA en la página web de la citada Federación Internacional, al tratarse el Judo de un deporte paralímpico gestionado por una IOSD (Internacional Blind Sports Association – IBSA).

1 REGLAS GENERALES

1.1 Con el fin de que nuestras competiciones sigan lo más cerca posible a las de la FIJ (Federación Internacional de Judo), seguiremos estrictamente las normas de arbitraje fijadas por dicha organización, salvo por las enmiendas que exponemos a continuación.

Estas normas pueden estar sujetas a futuras modificaciones como estipulan los seminarios internacionales que celebran anualmente la Unión Europea de Judo o la Federación Internacional de Judo.

1.2 Clasificación para la Competición

IBSA ha establecido las siguientes clases para la clasificación:

- **B1:** Desde aquellas personas que no perciban la luz con ningún ojo hasta aquellas que perciban la luz pero no puedan reconocer la forma de una mano a cualquier distancia o en cualquier posición.
- **B2:** Desde aquellas personas que puedan reconocer la forma de una mano hasta aquellas que tengan una agudeza visual de 2/60 y/o un campo de visión de un ángulo menor de 5 grados.
- **B3:** Desde aquellas personas que tengan una agudeza visual de más de 2/60 hasta aquellas con una agudeza visual de 6/60 y/o un campo de visión de un ángulo mayor de 5 grados y menor de 20 grados.

Todas las clasificaciones se establecerán según ambos ojos con la mejor corrección posible (es decir, que todos los atletas utilicen lentes de contacto o correctoras deberán llevarlas para la clasificación, independientemente de que tengan intención de llevarlas durante las competiciones o no).

Nota: En las clasificaciones visuales anteriormente mencionadas, el atleta será aceptado si es también sordo.

1.3 Competiciones

Las competiciones se dividirán en las siguientes categorías:

Competiciones individualesMasculino
Femenino**Competiciones de equipo**Masculino
Femenino**1.3.1 Competiciones individuales masculino y femenino****Campeonatos Paralímpicos y Mundiales**

1- Cada país podrá presentar un participante por cada categoría de peso:

Masculino:

Hasta 60 Kg.
Hasta 66 Kg.
Hasta 73 Kg.
Hasta 81 Kg.
Hasta 90 Kg.
Hasta 100 Kg.
Más de 100 Kg.

Femenino:

Hasta 48 Kg.
Hasta 52 Kg.
Hasta 57 Kg.
Hasta 63 Kg.
Hasta 70 Kg.
Hasta 78 Kg.
Más de 78 Kg.

2- Las categorías visuales B1, B2 y B3 competirán juntas.

3- La duración de cada combate es:

- Masculino: 5 minutos (tiempo efectivo de lucha)
- Femenino: 5 minutos (tiempo efectivo de lucha).

4- Cada participante tiene derecho a un intervalo de 10 minutos entre combates.

5- Dependiendo del número de participantes inscritos en cada categoría de peso, se aplicarán las siguientes reglas de combate:

- Si hay inscritos **más de 6 participantes** en una categoría de peso, será necesaria doble repesca;
- Si hay inscritos **hasta 6 participantes** en una categoría de peso, solo será necesaria una repesca;
- Si hay **de 4 a 5 participantes** en una categoría de peso, se utilizará el sistema Olímpico;
- Si hay inscritos **hasta 3 participantes** no se entregará el título Paralímpico o Mundial.

Campeonatos Regionales Individuales

1. Cada país podrá inscribir dos participantes por categoría de peso;
2. Las categorías visuales B1, B2 y B3 competirán juntas;
3. La duración de cada combate es de:
 - Masculino: 5 minutos (tiempo efectivo de lucha)
 - Femenino: 5 minutos (tiempo efectivo de lucha).
4. Cada participante tiene derecho a un intervalo de 10 minutos entre combates.
5. Dependiendo del número de participantes inscritos en cada categoría de peso, se aplicarán las siguientes reglas de combate:
 - Si hay inscritos **más de 6 participantes** en una categoría de peso, será necesaria doble repesca;
 - Si hay inscritos **hasta 6 participantes** en una categoría de peso, solo será necesaria una repesca;
 - Si hay **de 4 a 5 participantes** en una categoría de peso, se utilizará el sistema Olímpico;
 - Si hay inscritos **hasta 3 participantes** no se entregará el título Regional.

Torneos Internacionales Individuales

- 1- El número de participantes por categoría de peso será determinado por el Comité Organizador de dicha competición.
- 2- La duración y el sistema de combates vendrán establecido por las reglas del torneo.
- 3- El árbitro deberá ser informado de la duración del combate antes de que entre al tatami.
- 4- Según el número de participantes inscritos en cada categoría de peso, se aplicarán las siguientes reglas de competición:
 - Si hay inscritos **más de 6 participantes** en una categoría de peso, será necesaria doble repesca;
 - Si hay inscritos **hasta 6 participantes** en una categoría de peso, solo será necesaria una repesca;
 - Si hay de **3 a 5 participantes** en una categoría de peso, se utilizará el sistema Olímpico;

A- COMPETICIONES DE EQUIPO MASCULINO

Campeonatos Mundiales y Regionales

- 1- Cada país podrá inscribir un único equipo de representación compuesto por las siguientes categorías de peso:

Hasta 66 Kg.

Hasta 73 Kg.

Hasta 81 Kg.

Hasta 90 Kg.

+ de 90 Kg.

- 2- Las naciones participantes podrán inscribir dos deportistas por cada categoría de peso.
- 3- Los equipos deben abarcar al menos tres categorías de peso con el fin de ser admitidos en la competición.
- 4- Los deportistas podrán competir en la categoría de peso inmediatamente superior a su categoría natural. No obstante, deberá informarse de tal intención antes de la entrega de la lista del equipo diez minutos previos a cada competición.
- 5- Los mismos deportistas podrán regresar a su categoría natural de peso en competiciones posteriores. Una vez entregada la lista con la composición del equipo, no podrá cambiarse durante la competición. Podrá cambiarse en competiciones posteriores, pero siempre con deportistas sujetos al informe de pesos.
- 6- En caso de que se produzca alguna lesión, se seguirán las reglas de la FIJ.
- 7- Gana el equipo con mayor número de victorias:
 - En caso de igual número de victorias, gana el equipo con mayor puntuación.
 - En caso de nuevo empate, se sortearán tres categorías de peso. Este sorteo debe tener lugar en presencia de los Jefes de las Delegaciones de los equipos implicados. El objetivo de este sorteo es efectuar tres combates con una decisión obligatoria de victoria. Se excluirán del sorteo aquellas categorías de peso en las que las naciones no hayan inscrito a ningún deportista.

- 8- Las categorías visuales B1, B2 y B3 competirán juntas.
- 9- Para todos aquellos aspectos que no hayan sido contemplados en estas reglas se seguirán las Reglas de la FIJ.

Torneos Internacionales

- 1- Cada nación podrá participar con **más de un equipo** con el consentimiento de los organizadores.
- 2- En este tipo de competiciones se aplicarán las reglas del Subcomité de Judo de IBSA y de la FIJ.
- 3- Las categorías visuales B1, B2 y B3 competirán juntas.

B- COMPETICIONES DE EQUIPO FEMENINO

Campeonatos Mundiales y Regionales

- 1- Cada país podrá presentar **un único equipo** de representación compuesto por las siguientes categorías de peso:
 - Hasta 52 Kg.
 - Hasta 57 Kg.
 - Hasta 63 Kg.
- 2- Las naciones participantes podrán inscribir dos atletas por cada categoría de peso.
- 3- Los equipos deben estar formados por al menos dos categorías de peso con el fin de ser admitidos en la competición.
- 4- Los deportistas podrán competir en la categoría de peso inmediatamente superior a su categoría natural. No obstante, deberá informarse de tal intención antes de la entrega de la lista del equipo diez minutos previos a cada competición.
- 5- Los mismos deportista podrán regresar a su categoría natural de peso en competiciones posteriores. Una vez entregada la lista con la composición del equipo, no podrá cambiarse durante la competición. Podrá cambiarse en competiciones posteriores, pero siempre con atletas sujetos al informe de pesos.

- 6- En caso de que se produzca alguna lesión, se seguirán las reglas de la FIJ.
- 7- Gana el equipo con mayor número de victorias:
 - En caso de igual número de victorias, gana el equipo con mayor puntuación.
 - En caso de nuevo empate, se sortearán tres categorías de peso. Este sorteo debe tener lugar en presencia de los Jefes de las Delegaciones de los equipos implicados. El objetivo de este sorteo es efectuar tres combates con una decisión obligatoria de victoria. Se excluirán del sorteo aquellas categorías de peso en las que las naciones no hayan inscrito a ningún deportista.
- 8- Las categorías visuales B1, B2 y B3 competirán juntas.
- 9- Para todos aquellos aspectos que no hayan sido contemplados en estas reglas se seguirán las Reglas de la FIJ.

Torneos Internacionales

- 1- Cada nación podrá participar **con más de un equipo** con el consentimiento de los organizadores.
- 2- En este tipo de competiciones se aplicarán las reglas del Subcomité de Judo de IBSA y de la FIJ.
- 3- Las categorías visuales B1, B2 y B3 competirán juntas.

2 ANEXOS A LAS NORMAS DE ARBITRAJE DE LA FIJ

Art. 1 ÁREA DE COMPETICIÓN

Los tatamis que cubren la zona de protección cumplirán las reglas de seguridad del Subcomité de Judo de IBSA.

En el centro del área de combate se fijará una cinta adhesiva azul y otra blanca, de aproximadamente 10 cm de ancho y 50 cm de largo y separadas 100 cm, para indicar las posiciones de inicio y final del combate de cada uno de los deportistas.

La cinta azul estará a la derecha del árbitro y la blanca a su izquierda.

Art. 3 UNIFORME

Todos los deportistas de la categoría B1 deberán llevar cosido un círculo **rojo** de 7 cm de diámetro en la parte externa de ambas mangas. El centro del círculo deberá estar situado a unos 15 cm del hombro. De este modo, los oficiales podrán aplicar las reglas específicas de la categoría B1.

Si el deportista también es **sordo**, llevará cosido un pequeño círculo **azul** de 7 cm de diámetro en la espalda del judogui en la parte superior derecha del peto. De este modo, los oficiales podrán aplicar las reglas específicas para estos participantes.

Art. 6 COLOCACIÓN Y DEBERES DEL ÁRBITRO

Al asumir el control de una zona de competición, el árbitro y los jueces deberán asegurarse de que la superficie del tatami cumple las reglas de seguridad del Subcomité de Judo de IBSA.

Art. 7 COLOCACIÓN Y DEBERES DE LOS JUECES

Ambos jueces guiarán a los combatientes desde el borde del tatami hasta las posiciones que les hayan sido asignadas dentro de la zona de combate y los colocarán frente a frente. Los jueces entonces regresarán a sus posiciones respectivas.

Al terminar el combate, una vez que el árbitro haya declarado al ganador y que los combatientes se hayan hecho el saludo acostumbrado, los dos jueces acompañarán a los combatientes hasta el borde del tatami donde un asistente de la organización se hará cargo de ellos.

Art. 8 SEÑALES

Con el fin de indicar a los combatientes que deben sentarse con las piernas cruzadas en la posición de inicio, el árbitro colocará la palma de su mano sobre sus hombros y presionará ligeramente hacia abajo.

Apartados I-V: Cada vez que el árbitro asigne una puntuación, además de utilizar el término y la señal convencionales, deberá anunciar **aoi** (azul) o **shiroi** (blanco), dependiendo del deportista que haya obtenido la ventaja.

Si el deportista también es **sordo**, el juez trazará la inicial de ventaja en la palma de la mano del deportista: **K** para koka, **Y** para yuko, **W** para waza ari, **I** para ippon.

1. Cuando el/la combatiente obtuvo la ventaja: el árbitro seguirá el mismo procedimiento y una vez trazada la inicial de la ventaja obtenida en la palma de la mano del atleta sordo, llevará la palma hacia el pecho del atleta.
2. Cuando el punto haya sido en contra del/la combatiente: el árbitro seguirá el mismo procedimiento y una vez trazada la inicial del punto en contra sobre la palma de la mano del atleta sordo, llevará la palma hacia el oponente.

Apartado XIII

Además de hacer la señal convencional para indicar que se invalida una opinión expresada, el árbitro deberá anunciar también **aoi** (azul) o **shiroi** (blanco), dependiendo del atleta que haya perdido la ventaja.

Si el atleta también es **sordo**, el juez trazará una **X** grande en la palma de la mano del judoka.

Apartado XV

Además de declarar el ganador de la competición en el modo usual, el árbitro anunciará las palabras **aoi** (azul) o **shiroi** (blanco).

Apartado XVI

Para indicar a los deportistas ciegos que deben ajustar su judoguis, el árbitro los sujetará de los antebrazos y se los cruzará de manera que ellos sepan qué deben hacer.

Apartado XVII

Para indicar una penalización por falta de combatividad, después de hacer la señal apropiada, se anunciará **aoi** (azul) y **shiroi** (blanco). El árbitro se acercará entonces al atleta en cuestión y le obligará a extender el brazo con la palma hacia abajo. Entonces, con el dedo índice, el árbitro trazará el número que representa la penalización en la palma de la mano del atleta.

Si el atleta también es **sordo**:

1. Si la penalización es asignada al combatiente sordo: el árbitro llevará a cabo la misma operación y golpeará el dorso de la mano del atleta de la siguiente manera:

- un dedo (en caso de shido);
- dos dedos (en caso de chui);
- tres dedos (en caso de keikoku).

2. Si la penalización es asignada al oponente: el árbitro llevará a cabo la misma operación y trazará la ventaja en la palma de la mano del deportista.

Art. 15 COMIENZO DEL COMBATE

Una vez que los jueces hayan conducido a los judokas hasta sus respectivas posiciones, regresarán a sus propias posiciones. El árbitro anunciará REI. Al oír esta orden los deportistas se saludarán el uno al otro. El árbitro les hará levantar los brazos para la kumi kata (presa).

En caso de que el deportista sea también sordo, el juez le ayudará haciéndole doblar el pecho hacia delante y luego regresará a su posición. El árbitro le levantará los brazos para la kumi kata (presa), anunciará **hajime** (inicio) y le dará un golpe con el dedo en el omóplato.

Los dos deportistas podrán moverse únicamente cuando se haya anunciado el **hajime** (inicio).

Nota = Estará absolutamente prohibido soltarse del agarre o agarres antes del hajime.

Art. 17 UTILIZACIÓN DE MATTE (¡PAREN!)

Cuando el árbitro anuncie **matte** (paren), deberá tener cuidado de no perder de vista a los combatientes y permanecer cerca de ellos en todo momento. A continuación, deberá acompañarlos al centro y a sus posiciones de inicio, si lo considera necesario, y hacer que hagan la **kumi kata** (presa); después les hará bajar los brazos a los costados y anunciará **hajime** (inicio) nuevamente.

En caso de que el deportista también sea sordo, cuando el árbitro anuncie **matte** (paren), le dará también dos golpecitos en el hombro o en el omóplato y efectuará los pasos enumerados en el art. 16. Este proceso se repetirá cada vez que el árbitro anuncie **matte** (paren).

Art. 18 SONO MAMA (QUIETOS)

En caso de que un deportista sea también sordo, el árbitro deberá dar además unos golpecitos rápidos en la cabeza del atleta. Cuando el árbitro anuncie que el combate puede continuar, **YOSHI**, deberá volver a dar unos golpecitos rápidos en la cabeza del atleta.

Art. 19 SORE MADE (FIN DEL COMBATE)

Una vez anunciado **sore made** (fin del combate), el árbitro deberá acompañar a los combatientes a sus posiciones de partida. Si es necesario, les pedirá que se ajusten los judoguis (véase Art. 8, apartado XVI).

Una vez que el árbitro haya dado los resultados del combate, junto con el anuncio de **aoi** (azul) o **shiroi** (blanco), pedirá a los combatientes que se saluden uno a otro cuando anuncie el **rei**.

Los jueces entonces se levantarán para acompañar a los deportistas hasta el borde del tatami, donde unos asistentes de la organización se harán cargo de ellos.

En caso de que un deportista sea también **sordo**, los jueces se acercarán a ellos para ayudarles a hacer el saludo habitual, doblándoles el pecho hacia delante y conducirlos después al borde del tatami.

Art. 20 IPPON (PUNTO COMPLETO)

El árbitro anunciará **ippon aoi** (punto completo azul) o **ippon shiroi** (punto completo blanco).

En caso de que los deportistas sean también **sordos**:

- El árbitro trazará además una **I** sobre la palma de su mano, volviéndola hacia su pecho;
- Si la ventaja es atribuida al oponente, el árbitro seguirá el mismo procedimiento y una vez trazada la letra sobre la palma de la mano, la mostrará al oponente;
- En caso de que se emplee una técnica de inmovilización (**osaekomi waza**), de estrangulación (**shime waza**) o de luxación (**kansetsu waza**), el árbitro dará dos golpecitos sobre el omóplato o el hombro del ejecutante de la técnica y a continuación anunciará los puntos concedidos.

Art. 23 WAZA ARI (MEDIO PUNTO)

El árbitro anunciará **waza ari ao** (medio punto azul) o **waza ari shiro** (medio punto blanco).

En caso de que los deportistas sean también sordos:

- El árbitro trazará una **W** sobre la palma de su mano y la volverá hacia su pecho.
- Si la ventaja es para el oponente, el árbitro seguirá el mismo procedimiento y una vez trazada la letra sobre la palma de la mano, la volverá hacia el oponente.

Art. 24 YUKO (1/4 PUNTO)

El árbitro anunciará **yuko aoi** (1/4 punto azul) o **yuko shiroi** (1/4 punto blanco).

En caso de que los atletas sean también **sordos**:

- El árbitro trazará además una **Y** sobre la palma de la mano, y la volverá hacia su pecho;
- Si la ventaja es atribuida al oponente, el árbitro seguirá el mismo procedimiento y una vez trazada la letra sobre la palma de la mano, la mostrará al oponente.

Art. 25 KOKA (1/8 PUNTO)

El árbitro anunciará **koka aoi** (1/8 punto azul) o **koka shiroi** (1/8 punto blanco)

En caso de que los atletas sean también **sordos**:

- El árbitro trazará una **K** sobre la palma de su mano y la volverá hacia su pecho.
- Si la ventaja es atribuida al oponente, el árbitro seguirá el mismo procedimiento y una vez trazada la letra sobre la palma de la mano, la volverá hacia el oponente.

Art. 26 OSAEKOMI (INMOVILIZACIÓN)**Apartado II**

El árbitro anunciará **matte** (paren), y después acompañará a los combatientes a sus posiciones de partida. A continuación anunciará la sanción (así como cualquier punto que se derive de **osaekomi**), y anunciará **aoi** (azul) o **shiroi** (blanco). Una vez hecho esto continuará el combate según los procedimientos expuestos en el art. 18.

Apartado VII

Se impondrá la sanción anunciando **aoi** (azul) o **shiroi** (blanco).

En caso de que un deportista sea también **sordo**, el árbitro seguirá los procedimientos expuestos en el art. 8, a) Apartado XVII.

En caso de que se lleve a cabo una inmovilización para anunciar una puntuación de 1/8 punto **koka**, 1/4 punto **yuko** o 1/2 punto **waza ari**, el árbitro aguardará el momento adecuado para anunciar **matte** (paren) a fin de que los combatientes puedan recuperar su posición vertical de partida. Entonces, trazará la ventaja obtenida en la palma de la mano del deportista sordo.

Art. 27 ACCIONES PROHIBIDAS Y PENALIZACIONES

Los árbitros y jueces están autorizados conforme a la "intención" o situación y por el bien del deporte, así como con la intención de salvaguardar a los deportistas B1 frente a los deportistas B2/B3 con deficiencias visuales parciales.

a. Shido

Apartado XVI

Si un atleta durante el combate deja la presa con una mano y no ataca de 3 a 5 segundos.

b. Chui

Apartado XX

Salir de la zona peligrosa es solo válido para los atletas B2/B3. Este tipo de sanción se aplicará cuando la acción sea deliberada y haya sido probada.

c. Hansoku Make

Apartado d

Una vez que el árbitro haya sancionado con **hansoku make aoi** (descalificación del azul) o **hansoku make shiroi** (descalificación del blanco), se seguirán las reglas de la FIJ.

Si el judoka que va a ser penalizado es también sordo, el árbitro trazará una **H** en la palma de su mano.