



# **FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE DEPORTES PARA CIEGOS**

## **REGLAMENTO DE JUDO 2009-2013**

# 1 REGLAS GENERALES

**1.1** Las competiciones de IBSA seguirán, en la medida de lo posible, las de la Federación Internacional de Judo (IJF, en sus siglas en inglés). Se aplicarán rigurosamente las normas de arbitraje fijadas por la IJF, salvo por las enmiendas que exponemos a continuación, que tienen en cuenta la necesidad de modificar el reglamento debido a la discapacidad visual de los deportistas.

El presente reglamento está sujeto a las futuras modificaciones que puedan surgir de los seminarios internacionales que celebra anualmente la Federación Internacional de Judo.

## 1.2 CLASIFICACIÓN OFTALMOLÓGICA PARA LAS COMPETICIONES

IBSA ha establecido las siguientes categorías de 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.

La clasificación oftalmológica se realizará en ambos ojos con la mejor corrección posible (es decir, aquellos deportistas que utilicen lentes de contacto o gafas deberán llevarlas durante la clasificación, si tienen intención de llevarlas durante las competiciones).

**NOTA:** Teniendo en cuenta las categorías descritas anteriormente, podrán participar también deportistas sordociegos (véase el reglamento al respecto al final del presente documento).

**En el caso del Judo, competirán juntas las tres categorías (B1, B2 y B3).**

### **1.3 COMPETICIONES**

Las competiciones se dividirán en las siguientes categorías:

COMPETICIONES INDIVIDUALES

COMPETICIONES POR EQUIPOS (CATEGORÍA MASCULINA)

COMPETICIONES POR EQUIPOS (CATEGORÍA FEMENINA)

Los entrenadores podrán acompañar a los deportistas y ofrecer les consejos técnicos. Los árbitros garantizarán que los entrenadores desempeñen su trabajo correctamente y no se extralimiten. Los organizadores podrán expulsar al entrenador del pabellón donde se celebra la competición.

### **1.4 COMPETICIONES INDIVIDUALES EN CATEGORÍAS MASCULINA Y FEMENINA**

#### **Juegos Paralímpicos y Campeonatos del Mundo**

B Cada país podrá inscribir a un deportista por cada categoría de peso. No podrán participar los deportistas que no tengan al menos cinturón marrón:

Masculino:

Hasta 60 Kg.

Hasta 66 Kg.

Hasta 73 Kg.

Femenino:

Hasta 48 Kg.

Hasta 52 Kg.

Hasta 57 Kg.

Hasta 81 Kg.  
Hasta 90 Kg.  
Hasta 100 Kg.  
Más de 100 Kg.

Hasta 63 Kg.  
Hasta 70 Kg.  
Hasta 78 Kg.  
Más de 78 Kg.

C Las categorías visuales B1, B2 y B3 competirán juntas.

D La duración de cada combate será:

- Categoría masculina: 5 minutos (tiempo real de combate)
- Categoría femenina: 5 minutos (tiempo real de combate)

E Cada deportista tiene derecho a un intervalo de 10 minutos para descansar entre dos combates.

F En función del número de deportistas inscritos en cada categoría de peso, se aplicarán las siguientes reglas de combate:

- Si hay inscritos 6 deportistas o más en una categoría de peso, serán necesarias dos repescas;
- Si hay inscritos 3, 4 ó 5 deportistas en una categoría de peso, se utilizará el sistema Olímpico (todos competirán contra todos);
- Si hay inscritos menos de tres deportistas en una categoría de peso, no se otorgará el título de campeón paralímpico o campeón del mundo.

### **Campeonatos Continentales**

A Cada país podrá inscribir a dos deportistas por categoría de peso.

B No podrán participar los deportistas que no tengan al menos cinturón marrón.

C Las categorías visuales B1, B2 y B3 competirán juntas.

D La duración de cada combate será:

- Categoría masculina: 5 minutos (tiempo real de combate)
- Categoría femenina: 5 minutos (tiempo real de combate)

E Cada participante tiene derecho a un intervalo de 10 minutos para descansar entre dos combates.

F En función del número de deportistas inscritos en cada categoría de peso, se aplicarán las siguientes reglas de combate:

- Si hay inscritos 6 deportistas o más en una categoría de peso, serán necesarias dos repescas;
- Si hay inscritos 3, 4 ó 5 deportistas en una categoría de peso, se utilizará el sistema Olímpico (todos competirán contra todos);
- Si hay inscritos menos de tres deportistas en una categoría de peso, no se otorgará el título de campeón continental.

## **1.5 COMPETICIONES POR EQUIPOS (CATEGORÍA MASCULINA)**

### **Campeonatos del mundo y continentales**

A Cada país podrá inscribir un único equipo, compuesto por deportistas de las siguientes categorías de peso: hasta 66 kg, hasta 73 kg, hasta 81 kg, hasta 90 kg, y más de 90 kg.

B No podrán participar los deportistas que no tengan al menos cinturón marrón.

C Cada país podrá inscribir a dos deportistas por categoría de peso (con lo cual solamente habrá un suplente por categoría de peso).

D Para ser admitido en la competición por equipos, el equipo se compondrá de un mínimo de tres deportistas inscritos en tres

categorías de peso distintas, y de un mínimo de dos deportistas de la categoría B1.

E Los deportistas podrán competir en la categoría de peso inmediatamente superior a la suya. No obstante, los equipos tendrán la obligación de informar de esta situación cuando se entrega la información sobre la composición del equipo (diez minutos antes de cada combate).

F Los mismos deportistas podrán regresar a su categoría natural de peso en combates posteriores. Una vez entregada la lista con la composición del equipo, no podrá cambiarse durante la competición. Podrá cambiarse la composición del equipo para los siguientes combates (diez minutos antes), pero siempre con aquellos deportistas que consten en el informe del pesaje que se realiza al comienzo de la competición por equipos.

G En caso de que se produzca alguna lesión, se seguirán las normas de la IJF.

H Ganará el equipo que consiga el mayor número de victorias:

- En caso de igual número de victorias, ganará el equipo con mayor número de puntuaciones.
- En caso de que se mantenga la igualdad, aquellos deportistas cuyos combates acabaran en empate en el marcador (hikiwake) volverán a competir, y será obligatorio tomar una decisión al respecto del vencedor al final de cada combate.

I Las categorías visuales B1, B2 y B3 competirán juntas.

J Para todos aquellos aspectos que no contemple el presente reglamento, se aplicarán las normas de la IJF.

## **Torneos internacionales**

A Cada nación podrá participar con varios equipos, previo consentimiento de los organizadores.

B En este tipo de torneos se aplicarán las reglas del Subcomité de Judo de IBSA y de la IJF.

C Las categorías visuales B1, B2 y B3 competirán juntas.

A modo de prueba, se permite la organización de torneos únicamente para deportistas de la categoría B1 por parte de un país.

## **1.6 COMPETICIONES POR EQUIPOS (CATEGORÍA FEMENINA)**

### **Campeonatos del mundo y continentales**

A Cada país podrá inscribir un único equipo, compuesto por deportistas de las siguientes categorías de peso: hasta 52 kg, hasta 57 kg, y hasta 63 kg.

B No podrán participar los deportistas que no tengan al menos cinturón marrón.

C Cada país podrá inscribir a dos deportistas por categoría de peso (con lo cual solamente habrá un suplente por categoría de peso).

D Para ser admitido en la competición por equipos, el equipo se compondrá de un mínimo de dos deportistas inscritos en dos categorías de peso distintas, y de un mínimo de una deportista de la categoría B1.

E Los deportistas podrán competir en la categoría de peso inmediatamente superior a la suya. No obstante, los equipos tendrán la obligación de informar de esta situación cuando se entrega la información sobre la composición del equipo (diez minutos antes de cada combate).

F Los mismos deportistas podrán regresar a su categoría natural de peso en combates posteriores. Una vez entregada la lista con la composición del equipo, no podrá cambiarse durante la competición. Podrá cambiarse la composición del equipo para los siguientes combates (diez minutos antes), pero siempre con aquellos deportistas que consten en el informe del pesaje que se realiza al comienzo de la competición por equipos.

G En caso de que se produzca alguna lesión, se seguirán las normas de la IJF.

H Ganará el equipo que consiga el mayor número de victorias:

- En caso de igual número de victorias, ganará el equipo con mayor número de puntuaciones.
- En caso de que se mantenga la igualdad, aquellos deportistas cuyos combates acabaran en empate en el marcador (hikiwake) volverán a competir, y será obligatorio tomar una decisión al respecto del vencedor al final de cada combate.

K Las categorías visuales B1, B2 y B3 competirán juntas.

L Para todos aquellos aspectos que no contemple el presente reglamento, se aplicarán las normas de la IJF.

### **Torneos Internacionales**

A Cada nación podrá participar con varios equipos, previo consentimiento de los organizadores.

B En este tipo de torneos se aplicarán las reglas del Subcomité de Judo de IBSA y de la IJF.

C Las categorías visuales B1, B2 y B3 competirán juntas.

A modo de prueba, se permite la organización de torneos únicamente para deportistas de la categoría B1 por parte de un país.

## **2. MODIFICACIONES DE IBSA ESPECÍFICAS PARA LOS DEPORTISTAS CON DISCAPACIDAD VISUAL AL REGLAMENTO DE COMPETICIÓN DE LA IJF**

### **Anexo al Artículo 1**

#### **ÁREA DE COMPETICIÓN**

Las dimensiones del área de competición serán las máximas contempladas por la IJF, es decir 10 x 10, con una zona de seguridad de 3 metros, y de 4 metros en caso de utilizarse dos áreas de competición contiguas. El área de competición contará con una zona de peligro que lo rodee, con una anchura de 1 metro y de otro color que contraste.

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 por una distancia de un metro, para indicar las posiciones donde los competidores deben empezar y terminar el combate. La cinta azul estará a la derecha del árbitro y la blanca a su izquierda.

Se mantendrá una zona libre de un metro entre el área de competición y cualquier objeto con el que pudieran chocarse los deportistas.

### **Anexo al Artículo 3**

#### **UNIFORME DE JUDO (JUDOJI)**

Todos los atletas de la categoría B1 (ciegos totales) 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 aplicarán las reglas específicas de la categoría B1.

### **Anexo al Artículo 6**

#### **POSICIÓN Y FUNCIÓN DEL ÁRBITRO**

El árbitro y los jueces deberán asegurarse de que la superficie del tatami cumpla las reglas de seguridad del Subcomité de Judo de IBSA.

### **Anexo al Artículo 7**

#### **POSICIÓN Y FUNCIÓN DE LOS JUECES**

Ambos jueces guiarán a los atletas desde el borde del tatami hasta las posiciones que les hayan sido asignadas en de la zona de combate y los colocarán frente a frente, tal y como se describe en la enmienda al artículo 1. Posteriormente, los jueces regresarán a sus sillas correspondientes en las esquinas del área de competición.

Al terminar el combate, una vez que el árbitro haya declarado al ganador y que los atletas se hayan saludado, los dos jueces acompañarán al atleta que esté más cerca de su silla hasta el borde del tatami, donde un asistente de la organización se hará cargo de ellos.

### **Anexo al Artículo 8**

#### **GESTOS**

Si se para el combate, y con el fin de indicar a los atletas que deben sentarse con las piernas cruzadas, el árbitro colocará la palma de su mano sobre sus hombros y presionará ligeramente hacia abajo.

Cada vez que el árbitro anuncie un tanteo o penalización, además de utilizar el término y gesto convencionales, deberá anunciar ao (azul) o shiro (blanco), en función del atleta en cuestión.

(Apartado 12): Además del gesto convencional para indicar la anulación de una opinión expresada, el árbitro debe anunciar ao (azul) o shiro (blanco), en función del atleta que haya perdido la ventaja.

(Apartado 14): Además de indicar el ganador de un combate de la manera normal, el árbitro debe anunciar ao (azul) o shiro (blanco), en función del color del ganador.

(Apartado 15): Para dirigirse al atleta para reajustarse el judogi, el árbitro se acercará al judoka, colocándose frente a él, le sujetará de los antebrazos y se los cruzará de la manera convencional.

(Apartado 20): Para indicar una penalización por falta de combatividad, después de hacer el gesto convencional y anunciar ao (azul) o shiro (blanco), el árbitro se acercará al atleta penalizado y le obligará a extender el brazo con la palma hacia abajo. Entonces, con los dos dedos índices, el árbitro trazará un círculo en la palma de la mano del atleta.

## **Anexo al Artículo 15**

### **COMIENZO DEL COMBATE**

Una vez que los jueces hayan guiado a los atletas hasta sus posiciones respectivas, regresarán a sus sillas en las esquinas del área de competición. Entonces el árbitro anunciará rei. Al oír esta orden los atletas se saludarán el uno al otro. El árbitro les hará

levantar los brazos para el kumikata (agarre) fundamental (de derecha o de izquierda).

Nota:

- El árbitro garantizará que el kumikata sea únicamente un agarre y no suponga el comienzo del combate.
- El árbitro garantizará que, al comienzo del combate y en la reanudación del combate, los dos atletas estén frente a frente y tengan agarrados la manga del judogi del contrario, con una mano entre el codo y el hombro, y sujetando con la otra mano la solapa entre la clavícula y el esternón, sin emplear fuerza aparente y estando equilibrado. Los dos atletas podrán moverse únicamente cuando el árbitro haya anunciado el hajime (inicio).

Advertencia:

- Los atletas no podrán soltar ninguna de las dos manos hasta que se de la voz de “hajime”.
- Si existiera cualquier problema en un combate entre un atleta diestro y otro zurdo, el árbitro concederá al atleta con judogi azul (ao) el agarre en el primer kumikata, en el siguiente se lo concederá al atleta con judogi blanco (shiro), y así sucesivamente.

**Anexo al Artículo 17**

**APLICACIÓN DE MATTE (¡ESPERAD!)**

Cuando el árbitro anuncie matte (esperad), deberá tener cuidado de no perder de vista a los competidores, y permanecer cerca de ellos en todo momento sin obstruirles. A continuación, deberá acompañarlos al centro y a sus posiciones de inicio (si lo considera necesario, dado que algunos atletas deficientes visuales pueden volver a su posición de inicio sin ayuda).

Entonces el árbitro les indicará que adopten el kumikata (agarre) y anunciará el hajime (comenzad) una vez más. El árbitro repetirá el mismo proceso cada vez que se anuncie “matte” (esperad).

### **Anexo al Artículo 19**

#### **SORE MADE (FIN DEL COMBATE)**

Una vez anunciado sore made (fin del combate), el árbitro deberá acompañar a los atletas a sus posiciones de inicio. Si es necesario, les pedirá que se ajusten los judogis (véase Art. 8, apartado XV).

Una vez que el árbitro haya dado los resultados del combate de la forma apropiada, con el anuncio de ao (azul) o shiro (blanco), pedirá a los combatientes que se saluden entre sí al anunciar rei. Entonces los jueces acompañarán a los atletas hasta el borde del tatami, donde los asistentes de la organización se harán cargo de ellos.

En caso de que los atletas sean también sordos, los jueces se acercarán a ellos para ayudarles a hacer el saludo habitual, doblándoles la cintura hacia delante y después conducirlos al borde del tatami.

### **Anexo al Artículo 20**

#### **IPPON (PUNTO COMPLETO)**

El árbitro anunciará ippon ao (punto completo azul) o ippon shiro (punto completo blanco).

### **Anexo a los Artículos 23, 24 y 25**

#### **WAZA ARI, YUKO**

De la misma manera, el árbitro empleará el mismo procedimiento.

## **Anexo al Artículo 26**

### **OSAEKOMI (INMOVILIZADO)**

El árbitro anunciará osaekomi (inmovilizado) de la manera tradicional. Si se aplica sanción, empleará el procedimiento habitual.

- Si se sanciona al atleta que lleva ventaja, el árbitro anunciará “matte”, indicará a los atletas que vuelvan a su posición de inicio y sancionará con la voz de “ao” o “shiro”, según el caso.
- Si se sanciona al atleta que lleva desventaja, el árbitro anunciará la sanción, pero esperará hasta el momento apropiado para confirmar la sanción después de “matte” y al final de la inmovilización.

## **Anexo al Artículo 27**

### **ACCIONES PROHIBIDAS Y PENALIZACIONES**

Salida del tatami: El árbitro se desplazará hasta el centro del área de competición y anunciará “jogai”, para que los atletas cambien de dirección. Si a pesar del anuncio de jogai, los atletas salen deliberadamente del área de competición, se puede anunciar “shido”.

Soltar una o ambas manos en el kumikata, sin atacar, se sancionará con shido. El árbitro y los jueces podrán penalizar a los atletas en estas situaciones si no se respeta el espíritu del judo, protegiendo así en particular los intereses de los judokas B1.

Para cualquier situación que no se contemple en el presente reglamento, se aplicará el reglamento de la IJF.

## **3. MODIFICACIONES DE IBSA ESPECÍFICAS PARA LOS DEPORTISTAS SORDOS**

### **Anexo al Artículo 3**

## **UNIFORME DE JUDO (JUDOJI)**

Si el atleta también es sordo, llevará cosido un pequeño círculo azul de 7 cm de diámetro en la espalda del judogi y en el centro a la altura de los hombros. De este modo, los oficiales podrán aplicar las reglas específicas en estas circunstancias especiales.

### **Anexo al Artículo 8**

#### **GESTOS**

(Apartado 12): Además del gesto convencional para indicar la anulación de una opinión expresada, que se ha descrito anteriormente, si el atleta también es sordo el árbitro trazará una X grande en la palma de la mano del atleta.

(Apartado 20): Para indicar una penalización por no combatividad, después de realizar el gesto convencional y haber anunciado ao (azul) o shiro (blanco), según el caso, 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 un movimiento rotativo en la palma de la mano del atleta.

Si el atleta es sordo también, al asignar la penalización, el árbitro seguirá el procedimiento que se ha indicado anteriormente, y golpeará el dorso de la mano del atleta de la siguiente manera:

- un dedo (en caso del primer shido)
- dos dedos (en caso del segundo shido)

Hansoku make (descalificación). Si el atleta que va a ser penalizado con hansoku make es también sordo, el árbitro trazará una H en la palma de su mano.

### **Anexo al Artículo 15**

## **COMIENZO DEL COMBATE**

En caso de que uno de los atletas sea también sordo, el juez se quedará cerca de él/ella hasta que el árbitro anuncie rei. El juez le ayudará a inclinar la cabeza con una mano en su estómago y la otra en su espalda. Entonces el juez volverá a su silla. El árbitro le obligará a colocarse para el kumikata y anunciará hajime (inicio del combate), dándole un golpe con el dedo en el omóplato.

### **Anexo al Artículo 17**

#### **APLICACIÓN DE MATTE (¡ESPERAD!)**

Si el atleta es también sordo, cuando el árbitro anuncie matte (esperad), le dará también dos golpecitos en el hombro y efectuará los pasos enumerados en el Artículo 16.

### **Anexo al Artículo 18**

#### **SONO-MAMA (¡NO SE MUEVAN!)**

Si el atleta es también sordo, el árbitro deberá presionar suavemente en la cabeza del atleta. Cuando el árbitro anuncie yoshi para reemprender el combate, deberá volver a presionar suavemente en la cabeza del atleta con la mano.

Si el atleta es también sordo, el juez se acercará para ayudar al atleta a saludar inclinando la cabeza, y después le llevará al borde del tatami.

### **Anexo al Artículo 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 judogis (véase Art. 8, apartado XV). El juez responsable del atleta sordo se colocará a su lado y le ayudará a dar el saludo habitual.

Entonces los jueces acompañarán a sus respectivos atletas, les llevará a la parte exterior del tatami para el siguiente saludo, y posteriormente les llevará al borde del tatami, donde los asistentes de la organización se harán cargo de ellos.

### **Anexo al Artículo 20**

#### **IPPON (PUNTO COMPLETO)**

El árbitro anunciará ippon ao (punto completo azul) o ippon shiro (punto completo blanco), según el caso.

Si el atleta es también sordo, el árbitro trazará una i en la palma de su mano.

Si la ventaja es atribuida al atleta sordo, el árbitro seguirá el mismo procedimiento; una vez trazada la letra sobre la palma de la mano, desplazará la mano del atleta hacia su pecho.

Si la ventaja es atribuida al oponente, el árbitro seguirá el mismo procedimiento; una vez trazada la letra sobre la palma de la mano, desplazará la mano del atleta para que apunte al oponente.

### **Anexo a los Artículos 23, 24 y 25**

#### **WAZA ARI, YUKO**

Si el atleta es sordo también, el árbitro trazará la letra correspondiente en la palma de su mano y empleará el mismo procedimiento que se he descrito anteriormente.

### **Anexo al Artículo 26**

## **OSAEKOMI (INMOVILIZADO)**

El árbitro anunciará osaekomi (inmovilizado) de la manera tradicional. Si hay que aplicar una penalización, se hará siguiendo el procedimiento habitual.

- Si se sanciona al atleta que lleva ventaja, el árbitro anunciará “matte”, indicará a los atletas que vuelvan a su posición de inicio y sancionará con la voz de “ao” o “shiro”, según el caso.

Si el atleta es sordo también, el árbitro aplicará el procedimiento que se describe en el Artículo 8 (Apartado XX, 1 y 2).

- Si se sanciona al atleta que lleva desventaja, el árbitro anunciará la sanción, pero esperará hasta el momento apropiado para confirmar la sanción después de “matte” y al final de la inmovilización.

Si el atleta es sordo también, el árbitro elegirá una manera de lograr que el atleta pare.

### **Anexo al Artículo 27**

## **ACCIONES PROHIBIDAS Y PENALIZACIONES**

Si se aplica hansoku make a un atleta sordo, el árbitro trazará una H en la palma de su mano.

Para todos aquellos aspectos que no contemple el presente reglamento, se aplicarán las normas de la IJF, teniendo en cuenta debidamente la(s) discapacidad(es) de los atletas.