



JUDO PARALÍMPICO



**Reglamento de la Asociación Internacional de
Deportes de Ciegos (IBSA)**

**De acuerdo con el Reglamento
de la Federación Internacional de Judo (IJF)**

2014 - 2016



Comité Paralímpico Español

Nota de la traducción:

Este documento es la versión en castellano del Reglamento de Judo de la Asociación Internacional de Deportes de Ciegos (IBSA) realizado por el Comité Paralímpico Español. En caso de discrepancia entre esta versión y su original publicada por la Asociación Internacional de Deportes de Ciegos (IBSA), prevalecerá esta última.



ÍNDICE

| | | |
|------------|--|----|
| Artículo 1 | Árbitro | 3 |
| Artículo 2 | Atribución técnica | 3 |
| Artículo 3 | Técnica de Oro | 3 |
| Artículo 4 | Sanciones | 3 |
| Artículo 5 | Osae-komi, Kansets Waza y Shime Waza..... | 7 |
| Artículo 6 | El saludo | 8 |
| Artículo 7 | La llamada | 8 |
| Artículo 8 | Enmiendas al reglamento de competición de la IJF, específicas para los deportistas con discapacidad visual..... | 9 |
| Artículo 9 | Enmiendas específicas IBSA para los deportistas sordos . | 14 |



Comité Paralímpico Español

ARTÍCULO 1 ÁRBITRO

- En el tapiz deberá haber un árbitro y dos jueces. Esto es muy importante para asegurar y ayudar a los competidores ciegos durante el combate.
- Estos serán ayudados por un árbitro o un miembro de la comisión de arbitraje desde la mesa de visionado de videos (sistema "care").
- El Jurado de IBSA o el árbitro jefe solo interferirán cuando haya un error que tenga que corregirse y siempre que lo consideren necesario y / o bajo circunstancias excepcionales.

ARTÍCULO 2 ATRIBUCIÓN TÉCNICA

- IPPON: para dar más valor, considerar solo las técnicas que tengan un impacto real en el suelo o en la espalda. No es posible considerar IPPON si no existe un impacto real (que la caída sea rodada).
- Serán consideradas IPPON todas las situaciones de caída en la posición del puente (seguridad de los competidores).

ARTÍCULO 3 TÉCNICA DE ORO

- No hay límite de tiempo en la técnica de oro (deja de existir el Hantei). El tiempo de combate es de cinco minutos para los hombres y cuatro para las mujeres.
- Si el combate continúa en Técnica de Oro, pierde el primero que reciba un Shido o gana el primero que marque un valor de técnica.

ARTÍCULO 4 SANCIONES

- Durante el combate habrá tres Shidos, y el cuarto será Hansokumake (tres avisos y luego descalificación).
- En los marcadores solo podrán puntuar los valores de técnica, comenzando por Yuko. Los Shidos no dan valores al otro competidor.
- Al término del combate, en caso de empate, gana el judoka con menos Shidos.

4.1 Penalizado con SHIDO

Todas las situaciones de sanción se darán desde la posición de inicio!!!)



Comité Paralímpico Español

Está prohibido:

- Romper el agarre con dos manos sobre la mano, la muñeca, el antebrazo o la manga del contrario (1).
- No se considerará **ruptura si una de las dos manos** está sobre el propio judogi (2).
- Romper el agarre de la manga **utilizando la rodilla de uno mismo** (3) y (4).
- Romper el agarre **con la cabeza** (5).
- Dominar al contrario físicamente **en Kumikata sin realizar ningún ataque real** (6).
- Bloquear con **una mano** (7) o con **dos manos** (8) sin ninguna intención de atacar.
- El agarre cruzado debe ser seguido por un **ataque inmediato**. Mismas reglas que para el agarre del cinturón y un agarre lateral con dos manos (9,10).
- Bloquear/defender la propia solapa (11).

Observación. Si los combatientes sueltan el agarre el árbitro debe anunciar “matte” (¡esperad!) inmediatamente.

- No entrar en un agarre rápido de Kumikata e **intentar no ser agarrado por el contrario** (12).
Observación. Si los combatientes sueltan el agarre el árbitro debe anunciar “matte” (¡esperad!) inmediatamente.
- Abrazar el oponente con un **agarre frontal directo** para proyectarle (“**abrazo del oso**”) (13).
Observación. Es posible abrazar cuando Tori o Uke tengan kumikatta con mínimo una mano delante.
- Cuando los combatientes tengan el agarre con una mano no está permitido **tirar del brazo** de forma que el contrario no pueda tratar de agarrar la manga con la segunda mano.

Observación general: por favor, proporciónese el tiempo suficiente para que los combatientes ciegos entren en combate - orientación para los ciegos totales (B1).



Abandonar el tatami (artículo 27 Reglamento IBSA)

El árbitro avanzará hacia el centro del área de competición y **anunciará JOGAI** para que los competidores modifiquen la dirección de su movimiento. Si a pesar de los avisos de JOGAI los competidores abandonan el área de competición intencionadamente podrá anunciarse SHIDO.

No se aplicará en IBSA la nueva regla de la IJF sobre el borde con uno o dos pies. En general se penalizará con Shido cuando se **abandone el tapiz sin acción y desobedeciendo la orden de "Jogai"**.



Comité Paralímpico Español

Observación general: por favor, proporciónese el tiempo suficiente para que los combatientes ciegos cambien de dirección - orientación para los ciegos totales (B1).

Contrario a las reglas para los entrenadores de la IJF, en el reglamento IBSA el entrenador podrá dar instrucciones al competidor a lo largo de todo el combate.

4.2 Penalizado con HANSOKUMAKE (14 - 19)

Normalmente serán penalizados con Hansokumake por la IJF **todos los ataques o bloqueos en Tachi-Waza por debajo del cinturón**, con una o dos manos o con uno o dos brazos, en ataque o defensa, como combinación, bloqueo, contra ataque, o moverse hacia una posición permanente hacia el suelo.

Observación: por agarrar la pierna (debajo del cinturón), la primera vez es SHIDO, la segunda vez es HANSOKU MAKE.

Observación: es posible agarrar la pierna solo cuando los dos oponentes estén en clara posición de Ne-Waza y haya parado la acción de Tachi-Waza.

(Orientación para los B1 - considerando la deficiencia visual del deportista sirve la protección del cuerpo de uno mismo o la pérdida de equilibrio).





Comité Paralímpico Español

Suplemento: (artículo 27 Reglamento IBSA)

El árbitro y los jueces tienen autoridad para penalizar a competidores en aquellas situaciones en que no se respete el espíritu del judo y, en especial, en el interés y la protección de los judokas ciegos totales (B1).

ARTÍCULO 5 OSAE-KOMI, KANSETSU WAZA Y SHIME WAZA

- Osaekomi puntúa 10 segundos para Yuko, 15 segundos para Wazari y 20 segundos para Ippon.
- El Kansetsu-waza está permitido para la categoría cadetes, y se aplica la misma reglamentación que para los juniors y seniors.
- El Kansetsu-waza y el Shime-waza **iniciados dentro del área de combate y reconocido como efectivos** contra el oponente, **podrán mantenerse** aunque los competidores estén fuera del área de competición (20-25).

Observación: también será válido si durante una técnica de Ne-Waza Uke toma el control con Osaekomi, Shime o Kansetsu-waza realizados en continua sucesión.

- **Osaekomi continuará fuera del área de competición** siempre y cuando fuera anunciado dentro de esta área.



- Está prohibido el Shime-Waza con el propio cinturón del contrario, el borde de la chaqueta o con solo el uso de los dedos (ejemplo Gerbi).



ARTÍCULO 6 EL SALUDO

Cuando se entre en el área del tatami, los combatientes deberán dirigirse a la vez hacia la entrada del área de la competición y saludarse una vez dentro de esta área.

Los combatientes **no deben saludarse con las manos ANTES** del inicio de la competición (28).



Observaciones: una vez sobre el tatami, los competidores no podrán realizar actos, gestos ni señales religiosas ni al comienzo ni al término del combate.

ARTÍCULO 7 LLAMADA (diferente de la IJF)

Para IBSA: después de la última llamada, repetir la llamada en un intervalo de 30 segundos; después de los siguientes 30 segundos: Fusen Gashi.



ARTÍCULO 8 ENMIENDAS AL REGLAMENTO DE COMPETICIÓN DE LA IJF, ESPECÍFICAS PARA LOS DEPORTISTAS CON DISCAPACIDAD VISUAL (PUNTO 2 DEL REGLAMENTO DE IBSA)

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 seguridad y el área de la competición deberán ser de colores fuertes y que contrasten entre ellos.

En el centro del área de combate se fijará una cinta adhesiva de color blanco y otra de color azul, que medirán aproximadamente 10 cm de ancho y 50 de largo, separadas por una distancia de metro y medio (1.50 m), para indicar las posiciones donde los competidores deben comenzar y terminar el combate.

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

Deberá haber un metro de distancia entre el área de competición y cualquier objeto con el que pudieran chocarse los competidores.

Anexo al artículo 3: Uniforme de judo (judogi)

Todos los deportistas clasificados como 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 funciones del árbitro

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

Anexo al artículo 7: Posición y funciones de los jueces

Ambos jueces guiarán a los deportistas desde el borde del tatami hasta las posiciones que les hayan sido asignadas en 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 correspondientes sillas en las esquinas del área de competición.

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

Anexo al artículo 8: Gestos

- Cada vez que el árbitro anuncie un tanteo o penalización, además de utilizar el gesto y término convencionales, deberá anunciar SHIRO (blanco) o AO (azul), en función del deportista en cuestión.
- Además del gesto convencional para indicar la anulación de una opinión expresada, el árbitro debe anunciar SHIRO (Blanco) o AO (Azul), en función del deportista que haya perdido la ventaja.
- Además de declarar el ganador de la competición de la manera habitual, el árbitro también anunciará SHIRO (Blanco) o AO (Azul), en función del gesto del color ganador.
- Para indicar a los deportistas que deben ajustarse los judogis, el árbitro se acercará al judoka, colocándose frente a él, le sujetará de los antebrazos y se los cruzará de la manera convencional.
- Para indicar una penalización por falta de no combatividad, después de hacer el gesto convencional y anunciar SHIRO (Blanco) o AO (Azul), el árbitro se acercará al deportista 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 deportista.
- Un minuto antes del final del combate sonará una breve señal acústica. Esta será la orientación temporal para que los deportistas ciegos sepan que queda un minuto de combate.

Anexo al artículo 15: Comienzo del COMBATE

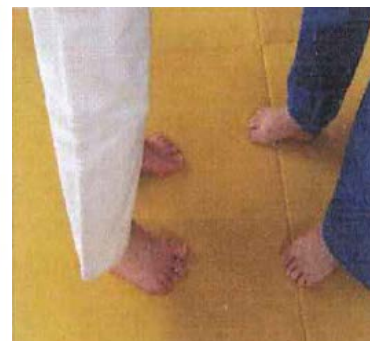
Una vez que los jueces hayan guiado a los deportistas hasta sus posiciones respectivas, regresarán a sus sillas en las esquinas del tatami. Entonces el árbitro anunciará REI. Al oír esta orden los deportistas se saludarán. El árbitro les dará orden para el kumikata (agarre) fundamental (de derecha o de izquierda) (imagen 1).



1: Posición de inicio



2: Posición de inicio INCORRECTA



3: Posición de inicio CORRECTA



4: Posición de inicio AGARRE CORRECTO



5: Brazos extendidos: INCORRECTO



2: Posición de inicio agarre INCORRECTO

Nota:

- El árbitro garantizará que el kimukata sea únicamente un agarre y no suponga el comienzo del combate.
- El árbitro garantizará que al comienzo del combate y en cada reanudación del mismo los dos deportistas estén frente a frente y tengan agarrados la manga del judogi del contrario (**entre el codo y el extremo del hombro**) y sujetando con la otra mano las correspondientes partes opuestas (**entre la clavícula y la extremidad del esternón**) (imágenes 2 a 6).
- Si el combatiente cambia su agarre antes del Hajime, el árbitro penalizará con SHIDO.
- Los deportistas podrán moverse únicamente cuando el árbitro haya anunciado el hajime (inicio).



Advertencia

- Los deportistas no podrán soltarse ninguna de las dos manos hasta que se de la voz de “hajime”.
- Si existiera cualquier problema en un combate entre un deportistas diestro y otro zurdo, el árbitro concederá al deportista con judogi blanco (SHIRO) el agarre en el primer kumikata, y en el siguiente se lo concederá al deportista con el yudogui azul (AO).

Anexo al artículo 17: Aplicación de MATTE (¡esperad!)

Cuando el árbitro anuncie “mate” (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, a sus posiciones inicio (si lo considera necesario dado que algunos deportistas con deficiencia visual pueden volver a su posición de inicio sin ayuda).

El árbitro les indicará entonces que adopten el “kumikata” (agarre) y anunciará de nuevo el “hajime” (inicio).

El árbitro repetirá el mismo proceso cada vez que se anuncie matte (esperad).

Anexo al artículo 19: SOME MADE (Fin del combate)

Cuando se anuncie “sore made” (fin del combate) el árbitro deberá acompañar a los competidores a sus posiciones de inicio. Si es necesario les pedirá que se ajusten los judogis.

Una vez que el árbitro haya anunciado los resultados del combate de la debida forma, con el anuncio de SHIRO (blanco) o AO (azul) pedirá a los combatientes que se salden entre si al anunciar “rei”.

Los jueces acompañarán a los deportistas hasta el borde del tatami, donde los asistentes de la organización o el entrenador se harán cargo de ellos.

Anexo al artículo 20: IPPON (Punto completo)

El árbitro anunciará IPPON SHIRO (punto completo blanco) o IPPON AO (punto completo azul).

Anexo a los artículos 23, 24, 25: WAZA ARI, YUKO

De la misma manera, el árbitro realizará 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 SHIRO o AO, 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

Nota: aquellas situaciones no cubiertas por las presentes reglas serán resueltas mediante la aplicación del reglamento de la IJF.



ARTÍCULO 9 ENMIENDAS ESPECÍFICAS DE IBSA PARA LOS DEPORTISTAS SORDOS

Anexo al artículo 3: Uniforme de judo (judogi)

Si el deportista 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

- Además del gesto convencional para indicar la anulación de una opinión expresada, que se ha descrito anteriormente, si el competidor también es sordo el árbitro trazará una X grande en la palma de la mano del atleta.
- Para indicar una penalización por no combatividad, después de realizar el gesto convencional y haber anunciado SHIRO (blanco) o AO (azul), según el caso, el árbitro se acercará entonces al deportista en cuestión y le obligará a extender el brazo con la palma hacia abajo. Entonces, con sus dos dedos índices, el árbitro trazará un movimiento rotativo en la palma de la mano del competidor.
- Si el deportista también es sordo, 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)
 - tres dedos (en caso del tercer shido)

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

- Un minuto antes del final del combate sonará una breve señal acústica. Esta será la orientación temporal para que los deportistas ciegos sepan que queda un minuto de combate. El árbitro buscará el mejor momento para declarar MATTE y trazara con un dedo un reloj sobre el brazo izquierdo del deportista sordo, en el lugar donde normalmente se lleva el reloj.
- Para indicar aun competidor sordo que es penalizado con un SHIDO por salirse del borde el árbitro hará la señal convencional de SHIDO y además trazara con un dedo una línea vertical hacia arriba en el reverso de mano.



Anexo al artículo 15: Inicio DEL COMBATE

En caso de que uno de los competidores 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.

En el caso de que uno de los competidores sea también sordo, el juez se acercará al deportista para ayudarse a realizar el saludo obligatorio, doblando su pecho hacia delante, y conduciéndole después al borde del tatami.

Anexo al artículo 17: Aplicación de MATTE (¡Esperad!)

Si el competidor también es sordo, cuando el árbitro anuncie “matte” (esperad), le dará también dos golpecitos en uno de los omóplatos.

Anexo al artículo 18: SONO-MAMA (¡No se muevan!)

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

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.

El juez responsable del deportista sordo se colocará a su lado y le ayudará a dar el saludo habitual.

A continuación, los jueces acompañarán a sus respectivos competidores, les llevará a la parte exterior del tatami para el siguiente saludo, y posteriormente les llevarán 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 shiro” (punto completo blanco) o “ippon ao” (punto completo azul), según el caso.



Si el atleta es también sordo, el árbitro trazará una “I” en la palma de su mano:

- Volviéndola hacia su pecho, si la ventaja es para él/ella mismo/a
- Volviéndola hacia el contrario, si la ventaja es para el oponente.

Anexo a los artículos 23, 24: WAZA ARI, YUKO

Si el deportista es también sordo, 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 deportista que lleva ventaja, el árbitro anunciará “matte”, indicará a los judokas que vuelvan a su posición de inicio y sancionará con la voz de “shiro” o “ao”, según el caso.
- Si el atleta es también sordo, el árbitro aplicará el procedimiento que se describe en el Artículo 8.
- 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 también sordo, el árbitro elegirá una manera de lograr que el atleta pare.

Anexo al Artículo 27 acciones prohibidas y penalizaciones

Observación (borde del tatami):

Los deportistas sordos no pueden oír el anuncio de “JOGAI”.

- **Si el deportista es sordociego (B1) nunca se le dará Shido por salirse del tatami**
- **Si el deportista es sordo y B2 o B3, entonces se seguirá el mismo procedimiento indicado en el punto 4.1, página 3.**

Para cualquier situación que no se contemple en el presente reglamento, se aplicará el reglamento de la IJF teniendo en cuenta la respectiva discapacidad de los combatientes.