



FEDERACION MADRILEÑA DE JUDO Y D.A.
ENTIDAD DEPORTIVA DE UTILIDAD PÚBLICA
C.I.F. G79126306

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN Y ARBITRAJE DE JUDO

PARA LAS CATEGORIAS DE MINI BENJAMIN, BENJAMIN, ALEVIN, INFANTIL Y CADETE

Esta FEDERACIÓN MADRILEÑA DE JUDO Y D.A. crea este Reglamento de competición y arbitraje para judokas de las categorías MINI BENJAMIN, BENJAMIN, ALEVIN, INFANTIL Y CADETE sobre la base de dos premisas fundamentales:

1º Que los judokas aprendan a competir en función a la etapa de formación en que se encuentren.

2º Evitar posibles lesiones por realizar técnicas de mayor dificultad y que son más adecuadas para judokas de mayor edad y experiencia.

CONVOCATORIAS

La convocatoria específica para cada competición será remitida por esta Federación, además de la que envía la Dirección General de Deportes de la Comunidad de Madrid y/o la del Servicio de Deportes del Ayuntamiento correspondiente.

DOCUMENTACIÓN

Todos los participantes: Deportistas, Entrenadores, Árbitros y Delegados deberán tener el Documento Deportivo en vigor, con D.N.I. y fotografía, y donde deberá estar incluida la licencia federativa de la Dirección General de Deportes de la Comunidad de Madrid y, en su caso, con todos los sellos "KYUS", que es el grado oficial reconocido, firmados por su profesor hasta el grado en que va a competir.

Este será el único documento válido para participar en todas las competiciones oficiales, siempre que cumpla los requisitos indicados.

INSCRIPCIONES

Cuando las Entidades Deportivas hayan recibido la convocatoria, deberán enviar las inscripciones de deportistas de las categorías de peso y edades en que deseen participar, así como las autorizaciones pertinentes.



FEDERACION MADRILEÑA DE JUDO Y D.A.
ENTIDAD DEPORTIVA DE UTILIDAD PÚBLICA
C.I.F. G79126306

SORTEO

El sorteo se hará de forma que los judokas de una misma Entidad Deportiva se enfrentarán lo más tarde posible en función del sorteo correspondiente, y en el orden en que vengán inscritos.

FUNCIÓN DE LOS DELEGADOS

El Delegado deberá ser una persona debidamente autorizada por la Entidad Deportiva que representa; normalmente deberá ser el profesor que imparte su enseñanza a los deportistas que acompaña, para que pueda asumir su responsabilidad como Delegado y tomar las decisiones oportunas en nombre de la Entidad y deportistas a su cargo.

El Delegado deberá conocer perfectamente este Reglamento específico para menores; así como el Reglamento General y Oficial de Arbitraje y Competición.

El Delegado es el responsable del comportamiento de los judokas a su cargo dentro y fuera del área de competición, mientras que estén en la instalación donde se desarrolle el campeonato.

Estará pendiente de que el control, pesaje y sorteo se realiza correctamente a sus deportistas.

Llevará a la zona correspondiente a sus judokas y los mantendrá en orden y preparados para actuar.

Estará atento por si se tuvieran que cambiar de zona.

Se ocupará de enviar a sus judokas a las gradas, una vez que acaben sus encuentros.

LOS DELEGADOS NO PODRÁN DIRIGIR A SUS DEPORTISTAS EN LOS ENCUENTROS QUE DISPUTEN. (Exceptuando las categorías infantil y cadete).

Si alguna Entidad Deportiva participara con un número elevado de deportistas, se le podrá autorizar a llevar más de un delegado a la competición, SIEMPRE QUE LO SOLICITE POR ESCRITO Y CON LOS MISMOS REQUISITOS QUE EL PRIMER DELEGADO.



REGLAMENTO DE ARBITRAJE EN ESTAS CATEGORIAS

CATEGORIA DE CADETES SUB 17

Se aplicará el actual Reglamento en vigor que es el de la F.I.J. (Federación Internacional de Judo).

La aplicación de Kansetsu-waza está prohibida. El árbitro dará MATE de inmediato cuando un competidor intente la aplicación de un kansetsu-waza, indicando claramente a ambos que las palancas están prohibidas, este primer aviso no conlleva sanción alguna.

Si durante el mismo combate, cualquiera de los competidores intenta de nuevo un kansetsu-waza, será sancionado con Hansoku-make directo siendo descalificado para el resto del campeonato.

La aplicación de Shime-waza esta permitida. En el caso donde un competidor quede inconsciente por la acción de un Shime-waza, no será autorizado a continuar el campeonato.

CATEGORIA DE INFANTILES SUB 15

Se aplicará también el Reglamento actual de la F.I.J. pero estará prohibido, ni siquiera intentar, aplicar palancas a las articulaciones (Kansetsu-waza) y las presiones al cuello (shime-waza).

***NOTA:** En estas categorías y primando siempre la integridad del menor, en caso de vómito, el competidor/a perderá el combate. Se hará igual que a nivel Nacional y unificándolo con el Reglamento de la F.I.J.



FEDERACION MADRILEÑA DE JUDO Y D.A.
ENTIDAD DEPORTIVA DE UTILIDAD PÚBLICA
C.I.F. G79126306

CATEGORIAS ALEVINES SUB 13, BENJAMINES SUB 11 Y MINI BENJAMINES SUB 9

Se aplicará también el Reglamento de la F.I.J., pero con una serie de normas específicas que se indican a continuación.

Todos los Árbitros, Delegados; Entrenadores y Deportistas deberán conocer perfectamente estas normas.

Por ello rogamos a los Árbitros que pongan la máxima atención en aplicarlas; también rogamos a los Entrenadores que las dudas que tengan en la aplicación de estas normas lo hagan saber a la Comisión de Arbitraje para poder perfeccionarlas, si fuera preciso.

En la aplicación de estas reglas, los árbitros, delegados y entrenadores deberán tener en cuenta los siguientes puntos importantísimos:

1º LA EDAD DE LOS COMPETIDORES

No es lo mismo arbitrar a los niños que a los adultos; los niños difícilmente van a obtener resultados prácticos en posiciones “extrañas”, de las que los mayores seguro que obtendrían algún resultado.

2º EDUCACIÓN E INFORMACIÓN

Se trata de educar y enseñar a competir, por tanto, sobra actitudes autoritarias; es preciso informar y aconsejar al niño, sobre todo cuando haya que aplicar alguna sanción.



3º DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS

Los encuentros son muy cortos, sólo dos minutos y, por tanto hay que tener un cuidado especial a la hora de juzgar posiciones y actitudes defensivas o contrarias al espíritu del Judo.

SISTEMA DE COMPETICION Y ARBITRAJE PARA MINI BENJAMINES, BENJAMINES Y ALEVINES.

Para evitar el desencanto que representa el perder por “Ippon” en los primeros segundos del encuentro y que los judokas puedan actuar más de una vez, el sistema de competición para estas tres categorías de mini benjamines, benjamines y alevines se harán ligullas de 8 y los combates acabarán cuando uno de ellos consiga 20 puntos o se llegue a los dos minutos del encuentro en que finalizará el combate, de acuerdo con las normas que se especifican:

1 - Si el número de inscritos en un peso supera los 8 judokas, se podrán hacer varios grupos, otorgando el 1º, 2º y 3º puestos en cada grupo de 8 o fracción.

2 - Ya que son ligullas de 8 con repesca y todos hacen 2 encuentros. Hay medallas para los 4 primeros y los otros cuatro tienen medalla de final de recompensa o promoción.

3 - EL PESAJE DE ESTAS CATEGORIAS se hará antes de la competición. Si algún judoka no estuviera inscrito en el peso que dé en la báscula, se le podrá cambiar y anotarle en la hoja de inscripción en el peso que le corresponda.

*El pesaje de los chicos se realizará en pantalón y el de las chicas en pantalón y camiseta blanca de manga corta.



SE APLICARÁ EL REGLAMENTO ORDINARIO F.I.J. CON LAS SIGUIENTES MODIFICACIONES:

1º.-AGARRES

- Comenzar desde Kumikata, solapa y manga a cualquier altura.
- No se permitirá llevar un brazo suelto para lanzarlo, cogiendo directamente el cuello, se tendrá que llevar un control previo siempre.
- No se permitirá el agarre continuado del brazo alrededor del cuello de Uke (por ejemplo insistir en Koshi Guruma sin resultado).
- Si valdrá romper el agarre para seguidamente entrar.
- Desde el agarre fundamental se puede subir el kumikata, 1º agarre 2º entrada.

Ante posiciones extrañas o embarulladas, en las que se ha perdido el agarre fundamental y en la que es evidente la imposibilidad de lograr un resultado, se recomienda al árbitro dar “mate” para evitar posibles lesiones.

2º.-PROYECCIONES

Es obligatorio, para proyectar a Uke controlar el brazo por el lado que se proyecta, para evitar que apoye la mano en el suelo; es decir, agarre fundamental derecho cuando se proyecta por la derecha de Uke y agarre fundamental izquierdo cuando se proyecta por la izquierda de Uke (agarre “normal” Art.27 del Reglamento de Arbitraje).

Se recomienda agarrar a la altura del antebrazo entre el codo y la muñeca para tener más controlado el brazo en casos como (O uchi gari, Ko uchi gari...).

No se valorarán las técnicas en las que intencionadamente se lance encima de UKE. Se valorará toda técnica realizada correctamente en la que, aun cayendo con el compañero, no exista la intencionalidad de caer voluntariamente aplastándole.

En caso de apreciar intencionalidad, la primera vez se sancionaría dicha acción. No obstante habría que prestar especial atención al hecho de que sea UKE quien arrastre a TORI, en cuyo caso no habrá sanción y se valorará la técnica.



3º.-PROHIBIDO APLICAR.:

FALTAS LEVES:

- Agarre directo al cuello, lanzando el brazo (Cualquier punto del apartado agarres)
- ERI SEOI NAGE
- Estando UKE inmovilizado, girar hacia fuera forzando el cuello y/o el hombro.

3º 1.-PENALIZACIONES DE FALTAS LEVES

Realizar un acto prohibido por primera vez será causa para dar un AVISO sin penalización.

La segunda vez que cometa un acto prohibido, habiendo sido avisado previamente, se penalizará con SHIDO sumando 5 PUNTOS al judoka oponente.

La tercera vez que repita el mismo acto prohibido será de nuevo penalizado/a con SHIDO y sumará 5 PUNTOS más al judoka oponente.

La cuarta vez que tenga que ser amonestado por la misma falta se penalizará con SHIDO sumando 10 PUNTOS al judoka oponente.

FALTAS GRAVES:

- En caso de apreciar intencionalidad en las técnicas en las que TORI se lance encima de UKE
- Todas las técnicas de **SUTEMI WAZA**
- SEOI NAGE apoyando una o dos rodillas
- Todas las técnicas en que Tori agarre por **DEBAJO DEL CINTURÓN**
- SEOI OTOSHI
- UTSURI GOSHI
- USHIRO GOSHI
- SHIME WAZA
- KANSETSU WAZA



3º 2.-PENALIZACIONES DE FALTAS GRAVES

Realizar una falta grave por primera vez, de las especificadas anteriormente, será causa de penalización directa y cinco puntos para el oponente.

La segunda vez que cometa otro acto prohibido de los especificados anteriormente, será penalizado de nuevo y sumará 5 puntos más al Judoka oponente.

La tercera vez que repita un acto prohibido más de los especificados anteriormente, será penalizado de nuevo y esta vez con HANSOKU MAKE, sumando 10 puntos de una vez y terminando el combate por 20 puntos para el Judoka oponente.

*Siempre el árbitro explicará el motivo de la penalización al niño.

Si el árbitro considera que una acción ha sido ALTAMENTE PELIGROSA (por ejemplo SUMERGIR LA CABEZA EN UCHI MATA) PODRÁ SANCIONAR LA PRIMERA VEZ CON HANSOKU-MAKE sumando 20 PUNTOS al judoka oponente.

4º.-VALORACIÓN DE LAS TÉCNICAS EN TACHI-WAZA (JUDO PIE)

Cualquier proyección de YUKO se valorará como YUKO y se anotarán 5 puntos.

Cualquier proyección de WAZA-ARI o IPPON se valorará como IPPON y se anotarán 10 puntos.

*RECORDATORIO: Ya no existe el Koka. Cualquier proyección que antes se valoraba con Koka no se valorará, ejemplo: caída de nalgas.

5º.-VALORACIÓN DE LAS TÉCNICAS EN NE-WAZA (J. SUELO)

En NE-WAZA cuando se consiga una inmovilización se valorará así:

Hasta 5 segundos..... NADA

De 6 a 14 seg. YUKO 5 PUNTOS

A los 15 segundos..... IPPON 10 PUNTOS



FEDERACION MADRILEÑA DE JUDO Y D.A.
ENTIDAD DEPORTIVA DE UTILIDAD PÚBLICA
C.I.F. G79126306

6°.-TIEMPO DE LOS COMBATES

El combate acabará cuando uno de los competidores sume 20 puntos, o a los 2 minutos de tiempo de combate.

En caso de IPPON por proyección se podrá continuar el trabajo en suelo, hasta los 6 segundos máximos de inmovilización pudiendo conseguir de esta forma un YUKO de suelo y (5 puntos) más.

En caso de YUKO por proyección se podrá continuar el trabajo en suelo, hasta los 15 segundos de inmovilización pudiendo conseguir de esta forma un IPPON de suelo y (10 puntos) más.

En caso de IPPON por inmovilización, si aún no se han alcanzado los 20 puntos, se continuará el combate de pie.

*Si un competidor lleva 10 puntos, después marca un yuko (5 Puntos más) y a continuación inmoviliza, no hará falta que el tiempo de inmovilización se lleve hasta el final debiendo pitar a los 6 segundos.

***TIEMPO DE RECUPERACIÓN ENTRE COMBATES:**

Se les dejará como mínimo, el doble de la duración del último combate, por ejemplo: si el combate anterior duró un minuto, el competidor/a deberá descansar al menos dos minutos.

7°.-GANADOR DEL COMBATE

El competidor que sume 20 puntos antes de terminar el combate será el vencedor; o bien el que haya conseguido más puntos al final del mismo (ejemplo: 3 YUKOS = 15 PUNTOS gana a 1 IPPON = 10 PUNTOS).

*Aunque un competidor terminase un combate con una puntuación de 25 PUNTOS (ejemplo: 1 Ippon +1Yuko + 1Ippon = 25 Puntos), siempre se anotará 20 PUNTOS.



FEDERACION MADRILEÑA DE JUDO Y D.A.
ENTIDAD DEPORTIVA DE UTILIDAD PÚBLICA
C.I.F. G79126306

8º.-ASISTENCIA MEDICA

Se tendrá absoluta permisividad con los tratamientos médicos.

9º.-UNIFORMIDAD

El judogi será de algodón, sin rigidez excesiva que impida el agarre normal y adecuado a la edad de los competidores.

Las medidas exigibles serán:

Ancho de manga y pernera: que sobren de 5 a 8 centímetros.

Largo de manga: sobrepasando más de la mitad del antebrazo.

Largo de pierna: sobrepasando más de la mitad de la pantorrilla.

Todos los competidores deberán llevar, única y exclusivamente el **judogi BLANCO**. (NO se admitirán judogis azules).

10º TÉCNICA DE ORO

*Sólo se aplicará la “Técnica de Oro” en las categorías sub´ 15 y sub´ 17, nunca en las categorías inferiores (Mini Benjamines, Benjamines, Alevines).

11º MARCAS DE COMIENZO DEL COMBATE

Se colocarán unas marcas en el tatami. Estas marcas estarán situadas a una distancia aproximada de un metro, una vez comenzado el combate, el árbitro cada vez que diga HA JIME, dará **MATE inmediatamente si cualquiera de los niños saliera corriendo hacia el otro.**

***Ante cualquier duda sobre las interpretación de estas normas, será la Comisión Técnica y la de Arbitraje de esta Federación las que determinen en última instancia.**