



FEDERACION MADRILEÑA DE JUDO Y D.A.

ENTIDAD DEPORTIVA DE UTILIDAD PÚBLICA

C.I.F. G79126306

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN Y ARBITRAJE FMJD MINI-BENJAMÍN, BENJAMÍN, ALEVÍN, INFANTIL Y CADETE

La FEDERACIÓN MADRILEÑA DE JUDO Y D.A. establece el presente Reglamento de Competición y Arbitraje para los judocas de las categorías Mini-Benjamín, Benjamín, Alevín, Infantil y Cadete, sobre la base de dos premisas fundamentales:

- Favorecer el aprendizaje y la formación de los judocas, adaptando las condiciones de la competición a la etapa de formación en la que se encuentren.
- Prevenir posibles lesiones, evitando la ejecución de técnicas de mayor dificultad que, por sus características, resultan más adecuadas para judocas de mayor edad, nivel de formación y experiencia.

CATEGORIAS CADETES

- Se aplicará el Reglamento vigente de la F.I.J. (Federación Internacional de Judo).
- Todos los deportistas realizarán el pesaje en ropa interior (y camiseta las categorías femeninas), con un margen máximo de 200 g.
- En las categorías femeninas, será obligatorio llevar bajo el judogi una camiseta blanca de manga corta, de algodón y con cuello de caja, de acuerdo con lo establecido en el reglamento vigente.
- Se aplicará la Técnica de Oro (Golden Score).

CATEGORIAS INFANTILES Y ALEVINES (competición)

- Se aplicará el Reglamento actual de la F.I.J. pero estará prohibido, ni siquiera intentar, aplicar técnicas de Kansetsu-waza y Shime-waza.
- Todos los deportistas realizarán el pesaje en ropa interior (y camiseta las categorías femeninas), con un margen máximo de 200 g.
- En las categorías femeninas, será obligatorio llevar bajo el judogi una camiseta blanca de manga corta, de algodón y con cuello de caja, de acuerdo con lo establecido en el reglamento vigente.
- Se aplicará la Técnica de Oro (Golden Score) en las categorías Cadete, Infantil y Alevín (nivel competición). No se aplicará en las categorías de promoción (Mini Benjamín, Benjamín y Alevín).

NOTA: En estas categorías, y primando siempre la integridad y seguridad del menor, en caso de vómito durante el combate, el competidor/a perderá el combate. Corresponderá al responsable médico de la competición determinar si el deportista se encuentra en condiciones de continuar participando en la competición.

Este criterio se aplicará de acuerdo con el procedimiento establecido a nivel nacional y en consonancia con el Reglamento vigente de la F.I.J.



FEDERACION MADRILEÑA DE JUDO Y D.A.

ENTIDAD DEPORTIVA DE UTILIDAD PÚBLICA

C.I.F. G79126306

CATEGORIAS ALEVINES (promoción), BENJAMINES Y MINI-BENJAMINES

Se aplicará el Reglamento de la F.I.J., pero con una serie de normas específicas que se indican a continuación, las cuales deben conocer perfectamente todos los Árbitros, Delegados, Entrenadores y Deportistas.

En la aplicación de estas normas, los árbitros, delegados y entrenadores deberán tener en cuenta los siguientes criterios:

- **Adaptación a la edad de los deportistas:** no es lo mismo arbitrar a niños que a adultos, por ello, toda la información y las indicaciones que se proporcionen a los competidores serán claras, breves y sencillas, adaptadas a su edad y nivel de formación.
- **Carácter educativo y formativo:** el objetivo principal es educar y enseñar a los deportistas a competir, por tanto, se evitarán actitudes autoritarias, priorizando en todo momento la información, la orientación y el consejo al deportista, especialmente cuando sea necesario aplicar una sanción.
- **Duración de los encuentros:** al tratarse de combates de corta duración (dos minutos), se prestará especial atención a la valoración de las posiciones, las actitudes defensivas y aquellas acciones o comportamientos que puedan ser contrarios al espíritu del Judo.

MODIFICACIONES AL REGLAMENTO ORDINARIO F.I.J. CATEGORÍAS DE PROMOCIÓN

1. JUDO INCLUSIVO

- Aquellos competidores que presenten una deficiencia visual iniciarán el combate desde el agarre fundamental.
- El árbitro que dirija el combate recibirá a los competidores en el borde del tatami y los acompañará hasta la zona de inicio del combate. Una vez finalizado el encuentro, el árbitro los acompañará hasta la zona donde se encuentren sus respectivos entrenadores.
- Durante el combate, el árbitro deberá verbalizar de forma clara y audible todas las indicaciones y gestos arbitrales que realice, con el fin de garantizar que los competidores puedan seguir adecuadamente el desarrollo del encuentro.

2. AGARRE

- No se permitirá llevar un brazo suelto para lanzarlo, cogiendo directamente el cuello, tiene que haber un control previo siempre.
- No se permitirá el agarre continuado con el brazo alrededor del cuello de Uke (p.ej. insistir en Koshi Guruma sin resultado).
- Sí está permitido romper el agarre para seguidamente realizar una entrada.
- Estará permitido soltar la mano de la solapa para agarrar a la espalda (p. ej. O Goshi) o al hombro siempre que haya agarre de judogi.
- Ante posiciones extrañas 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.



FEDERACION MADRILEÑA DE JUDO Y D.A.

ENTIDAD DEPORTIVA DE UTILIDAD PÚBLICA

C.I.F. G79126306

- **Para la categoría MINI-BENJAMIN**

- Empezarán el combate con el agarre fundamental (derecha/izquierda). El árbitro dará las instrucciones necesarias para que cada competidor agarre por la derecha o por la izquierda libremente.
- Será **OBLIGATORIO** que el agarre de la manga sea **entre el codo y la muñeca**.
- Siempre se reanudará el combate con el agarre fundamental después de cada Mate.

- **Para las categorías BENJAMIN Y ALEVIN (promoción)**

- Después de saludar, los dos competidores empezarán separados a la distancia de un metro aproximadamente debiendo coger agarre fundamental de derecha/izquierda (solapa y manga a cualquier altura), cuando el árbitro anuncie Hajime.
- Siempre comenzarán a la distancia de un metro después de cada Mate.

3. 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, siendo OBLIGATORIO que el agarre de la manga sea entre el codo y la muñeca.
- No se valorarán las **técnicas en las que intencionadamente** Tori 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 siempre se sancionará esta acción; no obstante, se prestará especial atención al hecho de que sea Uke quien arrastre a Tori, en cuyo caso no habrá sanción y se valorará la técnica.
- Las combinaciones o encadenamientos realizados con Ippon Seoi Nage (p. ej. O Soto Otoshi, Ko Uchi Gari, etc.) serán válidas, siempre no haya Makikomi.

4. ACCIONES NO PERMITIDAS

- **FALTAS LEVES:** la primera vez se avisará al competidor dando una breve explicación y no se sancionará, a partir de la segunda vez que repita la misma acción no permitida se sancionará con "SHIDO" y subirán 5 puntos al oponente. Tres Shidos serán considerados como "HANSOKU MAKE" y se perderá el combate.
 - Agarre directo al cuello, lanzando el brazo y mantener el agarre al cuello rodeándolo.
 - Pasividad (15"-20").
 - Las proyecciones o intento de proyección donde Tori apoye una o dos rodillas para continuar arrastrando no serán válidas. Queda implícito en este tipo de acciones que en el caso de terminar en Osaekomi no será válido.
- **FALTAS GRAVES:** Realizar una falta grave por primera vez, es causa de penalización directa con "SHIDO" y cinco puntos para el oponente. El árbitro siempre explicará el motivo de la sanción de forma breve y sencilla.
 - En caso de apreciar intencionalidad en las técnicas en las que Tori se lance encima de Uke.
 - Envolver el cuello del oponente presionando con el brazo colgándose de éste o forzándole a ir al suelo.
 - Todas las técnicas de **SUTEMI WAZA**.
 - Utsuri Goshi y Ushiro Goshi.
 - Técnicas de Shime y Kansetsu Waza.

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 oponente.

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

YUKO se anotarán **5 puntos** en el marcador.

IPPON se anotarán **10 puntos** en el marcador.

Cualquier proyección de WAZA ARI se valorará como IPPON y se anotarán 10 puntos en el marcador.



FEDERACION MADRILEÑA DE JUDO Y D.A.

ENTIDAD DEPORTIVA DE UTILIDAD PÚBLICA

C.I.F. G79126306

6. VALORACIÓN DE LAS TÉCNICAS EN NE-WAZA (JUDO SUELO)

YUKO	inmovilización entre 5'' y 9''	se anotarán 5 puntos en el marcador.
IPPON	inmovilización durante 10''	se anotarán 10 puntos en el marcador.

7. TIEMPO DE LOS COMBATES

- El tiempo de los combates será de **2 minutos**.
- 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 5 segundos máximo de inmovilización pudiendo conseguir de esta forma un YUKO y 5 puntos más.
- En caso de YUKO por proyección se podrá continuar el trabajo en suelo, hasta los 10 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 en pie.
- Si un competidor tiene 15 puntos e inmoviliza, el combate finalizará a los 5 segundos de inmovilización.
- **Tiempo de recuperación entre combates.** Se permitirá mínimo el doble de la duración del último combate (por ejemplo: si el combate anterior duró un minuto, el competidor descansará al menos dos minutos).

8. 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 de este (ejemplo: 3 YUKOS = 15 PUNTOS gana a 1 IPPON = 10 PUNTOS).

En caso de terminar el combate con empate, se otorgará un ganador mediante HANTEI.

9. ASISTENCIA MEDICA

Se tendrá absoluta permisividad con los tratamientos médicos.

10. UNIFORMIDAD:

El judogi será de algodón, **GRANO DE ARROZ**, blanco o azul sin rigidez excesiva que impida el agarre normal y adecuado a la edad de los competidores.

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. |

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