FEDERACION MADRILEÑA DE JUDO Y D.A.

ENTIDAD DEPORTIVA DE UTILIDAD PÚBLICA

C.I.F. G79126306

REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE JUDO PARA LAS COMPETICIONES CATEGORÍAS MINIBENJAMIN, BENJAMIN Y ALEVÍN

La FEDERACIÓN MADRILEÑA DE JUDO Y D.A. crea este reglamento de competición y arbitraje para las competiciones de promoción de las categorías: MINI-BENJAMÍN, BENJAMÍN, ALEVÍN.

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 reglas, los árbitros, delegados y entrenadores deberán tener en cuenta los siguientes puntos importantísimos:

- No es lo mismo arbitrar niños que adultos, por lo que debemos dar de forma breve y sencilla toda la información necesaria a los competidores.
- Se trata de educar y enseñar a competir, por tanto, sobran actitudes autoritarias; es preciso informar y aconsejar al niño, sobre todo cuando haya que aplicar alguna sanción.
- 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.

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

1. JUDO INCLUSIVO

- Los judocas que presenten una deficiencia visual iniciarán el combate desde el agarre fundamental.
- El árbitro que dirija el combate recogerá a los competidores en el borde del tatami y los llevará hasta la zona de inicio de combate. Una vez terminado el encuentro, los acompañará a la zona donde se encuentren sus entrenadores.
- Durante el combate el árbitro debe indicar de forma audible cualquier gesto o indicación que realice.

2. AGARRE

- **Para la categoría MINI-BENJAMIN**
  - Partirán 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 comenzarán el combate de nuevo con el agarre fundamental después de cada Mate.
- **Para las categorías BENJAMIN Y ALEVIN**
  - 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.
- **Común a estas categorías (en el aparatado "agarres"):**
  - No se permitirá llevar un brazo suelto para lanzarlo desde atrás, 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).
  - Sí es válido romper el agarre para seguidamente entrar.
  - Estará permitido soltar la mano de la solapa para agarrar a la espalda (tipo 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.

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 se lance encima de Uke. Se valorará toda técnica realizada correctamente en la que, aun cayendo con el compañero, no haya intención de caer voluntariamente aplastándole. En caso de apreciar intencionalidad, se sancionaría dicha acción desde la primera vez. 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.
- Las combinaciones o encadenamientos posteriores realizadas desde Ippon Seoi Nage con otras técnicas, ejemplo O Soto Otoshi, Ko Uchi Gari, etc. serán válidas, siempre y cuando no sea 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.
  - 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.
  - Agarre directo al cuello, lanzando el brazo desde atrás y mantener el agarre al cuello rodeándolo.
  - Pasividad (a los 15 o 20 segundos).

- **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.
  - **PROHIBIDO SEOI OTOSHI.**
  - **PROHIBIDO KATA SANKAKU**, no será válido como volteo ni como inmovilización.
  - Todas las técnicas de **SUTEMI WAZA.**
  - Utsuri Goshi y Ushiro Goshi.
  - Técnica 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 judoca oponente.

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

- YUKO se anotarán 5 puntos al marcador.
- Cualquier proyección de WAZA ARI se valorará como IPPON y se anotarán 10 puntos en el marcador.
- IPPON se anotarán 10 puntos en el marcador.

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

En Ne-Waza cuando se consiga una inmovilización se valorará:

- Desde 5 segundos a 9 segundos	YUKO	5 PUNTOS
- A los 10 segundos	IPPON	10 PUNTOS

3. 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 máximos 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 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 indicar el final de la inmovilización a los 5 segundos.
- Tiempo de recuperación entre combates: se dejará como mínimo, el doble de la duración del último combate, por ejemplo, si el combate anterior duró un minuto, se dará un descanso de al menos dos minutos.

4. 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.

5. ASISTENCIA MEDICA

Se tendrá absoluta permisividad con los tratamientos médicos.

6. UNIFORMIDAD

El judogi será de algodón **(grano de arroz)** 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.

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