

# FEDERACIÓN MADRILEÑA DE JUDO Y D.A



---

## REGLAMENTO DE COMPETICIÓN Y ARBITRAJE DE JUDO PARA LAS CATEGORIAS MINI BENJAMIN, BENJAMIN, ALEVIN INFANTIL Y CADETE DE LA COMUNIDAD DE MADRID

---



## REGLAMENTO DE COMPETICIÓN Y ARBITRAJE DE JUDO

### PARA LAS CATEGORIAS:

### “MINIBENJAMIN, 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.



## 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 que solo podrán dirigirse a su competidor durante los Mate).

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 18

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

### 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).

Común a ambas categorías:

Todos los deportistas deberán dar el peso en ropa interior (las mujeres ropa interior y camiseta), con un margen de 100 gr.  
En las categorías femeninas deberán llevar camiseta blanca de manga corta de algodón y cuello de caja bajo el judogi tal y como indica el reglamento.

**\*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.



## **CATEGORIAS ALEVINES SUB 13, BENJAMINES SUB 11 Y MINIBENJAMINES SUB9**

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 será de liguillas 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 liguillas 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 de judogi y el de las chicas en pantalón y camiseta blanca de manga corta de algodón y cuello de caja bajo el judogi.



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

### 1º.-AGARRES

Rei (saludo)

#### Para la categoría de 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 y recomendará que el agarre de la manga sea entre el codo y la muñeca, después de esto anunciará Hajime (comenzar).

Siempre comenzarán el combate de nuevo con el agarre fundamental después de cada Mate.

#### Para la 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, comenzar.

Siempre comenzarán a la distancia de un metro después de cada Mate.

#### Común a estas categorías de MINI BENJAMIN, BENJAMIN Y ALEVIN.

- 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 (Ouchigari, Kouchigari...).**

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.

Las combinaciones o encadenamientos posteriores realizadas desde Ippon Seoi Nage con otras técnicas, ejemplo: O Soto Otoshi, Ko Uchi Gari, etc. Serán válidas, (sin que sea makikomi) o ataques directos, solo de Seoi se puede hacer seoi y después cambiar, tampoco se puede mantener el agarre.

## 3º.-PROHIBIDO APLICAR.:

### FALTAS LEVES:

- Agarre directo al cuello, lanzando el brazo (Cualquier punto del apartado agarres).
- Mantener el agarre al cuello rodeándolo.
- Pasividad (al ser un combate de dos minutos, el tiempo de aplicación de pasividad no se debería demorar más allá de los 15 o 20 segundos).
- Bloqueos. ( brazos estirados, mano/s o brazo/s a cualquier parte del cuerpo incluido pierna/s)
- Agarres al faldón de la chaqueta o cinturón sin entrar (durante un tiempo prudencial).
- Evitar intencionadamente el Kumikata
- Salir del área de combate o, intencionadamente forzar la salida del área de combate del oponente.





- ERI SEOI NAGE
- **KATA GATAME**
- 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 (este aviso es gratuito y **NO SUBE AL MARCADOR**).

La segunda vez que cometa un acto prohibido, habiendo sido avisado previamente, se penalizará con SHIDO sumando 5 PUNTOS al judoka oponente. (El aviso de un acto prohibido repetido **SI SUBE AL MARCADOR**).

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 esta vez 10 PUNTOS al judoka oponente.

- Tres penalizaciones por FALTAS LEVES el competidor pierde el combate.

### FALTAS GRAVES:

- 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**
- Todas las técnicas en las que Tori apoye una o dos rodillas
- Todas las técnicas en que Tori agarre el pantalón o la pierna.
- 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 SHIDO 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.

- Tres penalizaciones por FALTAS GRAVES el competidor pierde el combate.

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

Cualquier proyección del antiguo YUKO también se valorará como WAZA-ARI y se anotarán 5 puntos.

Cualquier proyección de IPPON se valorará como IPPON y se anotarán 10 puntos.

### 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. .... WAZA-ARI 5 PUNTOS

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



## 6º.-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 WAZA-ARI de suelo y (5 puntos) más.

En caso de WAZA-ARI 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 WAZA-ARI (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.

## 7º.-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 WAZA-ARI = 15 PUNTOS gana a 1 IPPON = 10 PUNTOS).

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

En competición individual, en caso de terminar el combate empatados, se otorgará un ganador mediante HANTEI.



- **GANADOR DEL COMBATE EN COMPETICIÓN POR EQUIPOS:**

En Competición por Equipos, en caso de terminar el combate empatados, se otorgará un ganador, mediante HANTEI.

Al término del encuentro se sumarán las VICTORIAS para ver qué equipo a resultado ganador, en el caso de empate a VICTORIAS, se sumarán los PUNTOS de ambos equipos y si aún así persistiera el empate, se sortearía un combate al azar para desempatar.

### **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´18, nunca en las categorías inferiores (Mini Benjamines, Benjamines, Alevines).

### **CAMPEONATOS POR EQUIPOS CATEGORIAS INFANTIL Y CADETE**

En competiciones por equipos y para estas categorías, en caso de empate de un combate, se continuará con “TÉCNICA DE ORO”.



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

### 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.**

FMJYDA



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

12