

JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES 2018-2019

JUDO

Este Reglamento de competición y arbitraje se basa en 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.

-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

El día de la competición, media hora antes del comienzo, el delegado de cada Entidad Deportiva entregará la lista definitiva, junto con los DOCUMENTOS DEPORTIVOS, de todos sus deportistas participantes, separándoles, en hojas diferentes, por pesos.

Posibilidad de inscribir máximo dos equipos por centro escolar o club participante (equipos de cinco pesos, mínimo tres pesos). Equipos sin reservas.

-Delegados

Los Delegados no podrán dirigir a sus deportistas en los encuentros que disputen.

-Estructura y Desarrollo de la Competición

Estructura

El sistema de competición será de liga por equipos. Se desarrollará a lo largo de tres jornadas.

Participantes

La competición será mixta.

Habrán cinco categorías, en función de los pesos:

- menos de 30 Kg
- menos de 34 Kg
- menos de 38 Kg
- menos de 42 Kg
- más de 42 Kg

Desarrollo de la Jornada

En cada Jornada cada equipo se enfrentará en combates individuales al equipo rival en cada una de las cinco categorías.

Tras cada combate se obtendrá una puntuación numérica parcial, que se traducirá en victoria, derrota o empate.

Al finalizar todos los combates entre dichos equipos se obtendrá un resultado final, que será de victoria o derrota. El empate no se contempla, por lo que en caso de presentarse éste se resolverá:

- 1º Comparando la suma de los puntos obtenidos en los combates ganados
- 2º Comparando la suma de los puntos obtenidos en los combates perdidos

Si en una categoría no se dispusiera de judoka del peso correspondiente, se podrá incluir a alguien de peso inferior. En el caso de no cubrir una categoría el combate se dará por perdido con una puntuación de 20 – 0 puntos.

-Reglamento

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

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 informar:* Se trata de educar y enseñar a competir, por tanto, sobre 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, por tanto hay que tener un cuidado especial a la hora de juzgar posiciones y actitudes defensivas o contrarias al espíritu del Judo.

Para evitar el desencanto que representa el perder por “Ippon” en los primeros segundos del encuentro y que los judokas puedan actuar más, 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 a continuación se especifican.

SE APLICARÁ EL REGLAMENTO ORDINARIO F.I.J.(FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE JUDO) CON LAS SIGUIENTES MODIFICACIONES:

1º.-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 no se podrá continuar el trabajo en suelo, se dará MATTE y se continuará en pie.

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.

2º.-Valoración de las Técnicas en TACHI-WAZA (JUDO PIE)

Cualquier proyección de KOKA o 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.

3º.-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 segundos.....YUKO 5 PUNTOS

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

4º.-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.

5º.-Agarres

No se permitirá el agarre continuado del brazo alrededor del cuello de Uke (por ejemplo insistir en Koshi Guruma sin resultado).

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.

6º.-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...).

7º.-Prohibido aplicar

7.1 Todas las técnicas de SUTEMI WAZA

7.2 Todas las acciones con que Tori **ARRASTRE AL SUELO A UKE**.

7.3 No se valoraran las técnicas en las que intencionadamente se caiga encima de UKE. Se valorara 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 avisaría y a la segunda 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 valorara la técnica.

7.4 SEOI OTOSHI (SEOI NAGE) apoyando una o dos rodillas.

7.5 Todas las técnicas en que Tori agarre por **DEBAJO DEL CINTURÓN**.

7.6 UTSURI GOSHI

7.7 USHIRO GOSHI

7.8 SHIME WAZA

7.9 KANSETSU WAZA

7.10 Estando UKE inmovilizado, girar hacia fuera forzando el cuello y/o el hombro.

8º.-Penalizaciones

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 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.

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.

9º.-Uniformidad

El judogui 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.

10º.-Asistencia médica

Se tendrá absoluta permisividad con los tratamientos médicos.

FEDERACION MADRILEÑA DE JUDO Y DEPORTES ASOCIADOS
C/ Núñez de Balboa, 121 28006-MADRID
ENTIDAD DEPORTIVA DE UTILIDAD PÚBLICA.
TELEFONOS: 91 562 10 92 - 91 562 30 10 FAX: 91 411 08 64
arbitraje@fmjudo.net