

## **REGLAMENTO DE ARBITRAJE ADAPTADO PARA NIÑOS. SUB 13-SUB11, Y ANTERIORES.**

El único interés de estas adaptaciones está en mejorar el Judo y que los participantes de estas categorías no sufran lesiones. Se trata de educar, por tanto sobran actitudes autoritarias, e intentaremos informar y aconsejar al niño, sobretodo cuando haya que aplicarle alguna sanción. Por ello rogamos a los arbitros y entrenadores que pongan todo el interés en conocerlas y aplicarlas lo mejor posible, y si es observada alguna anomalía a la hora de aplicarlas así como en las propias reglas lo comuniquen para poder mejorarlas si fuera preciso.

### **ADAPTACIONES:**

1. No se permitirán las técnicas del brazo alrededor del cuello de uke, en el caso de Koshiguruma será permitido siempre y cuando haya un agarre a la chaqueta; solo cuello sin agarre no será permitida.
2. Ante posiciones y agarres embarullados, el árbitro dará Matte, para evitar posibles lesiones.
3. No será válida ninguna proyección en la que tori no controle el brazo de uke del lado por el que fue proyectado.
4. No serán válidas ni puntuables las siguientes técnicas:
  - \_ Kata Guruma.
  - \_ Suki Nage
  - \_ Ningún Sutemi
  - \_ « Makikomi
  - \_ Ninguna contra que se realicen hacia atrás o arriba.
  - \_ Seoi Nage tirándose de rodillas.
  - \_ Todas las acciones en que Tori agarre de una o de las dos piernas de Uke
  - \_ Shime-Waza (estrangulaciones)
  - \_ Kansetsu Waza (luxaciones)
  - \_ Prohibida como inmovilización Hon-Gesa-Gatame.

5.-Realizar un acto prohibido por primera vez será causa de AVISO.

6.- Habrá una primera vez para la infracción de cada una de las normas, explicando el porqué de la infracción, pero la segunda vez se sancionará con Shido. Si se cometiera alguna infracción no se dejará continuar en el trabajo de suelo.

Sin embargo, si el arbitro considera que la acción es altamente peligrosa (ejemplo: sumergirse de cabeza en Uchi-Mata, o cualquier acción que esté fuera del espíritu del Judo) podrá sancionar la primera vez con Hansoku-Make.

7.-En Tachi-Waza cualquier proyección de Koka y Yuko se valorará con cinco puntos.

Si es de valor Waza-Ari o Ippon se valorará con diez puntos.

8.- La inmovilización hasta 5 seg. tendrá una valoración de un Kinsa. De 6 segundos a 14 será considerada yuko. Y de 15 seg. Wazari o Ippon.

9.-El aviso no valdrá ningún punto para el contrario. El Shido valdrá 5 puntos para el contrario. Y el Hansoku-Make valdrá 20 puntos para el contrario.

10.- El combate acabará con la consecución por uno de los combatientes de 20 puntos o a los 2 minutos de tiempo, en sub-13 y 1'30 min. en sub-11.

11.- En caso de Ippon o Wazari en pie no se permitirá continuar el trabajo en suelo, se dirá Matte y se comenzará de nuevo el combate siempre y cuando no haya llegado a los 20 puntos totales.

En caso de Ippon por inmovilización si todavía no se alcanzan los 20 puntos, se reanuda el combate desde la posición inicial de pie.

12.-El ganador será el que al final tenga más puntos (ejemplo: 3 Yukos pueden ganar a un Ippon)

13.- Las medidas exigibles en el Judogui serán:

- \_ Ancho de manga y pernera que sobren de 8 a 5 cms.
- \_ Largo de manga hasta más de medio antebrazo.
- \_ Largo de pierna hasta más de media pierna.

14.- Se tendrá absoluta permisibilidad con los tratamientos del médico.

15.- El área de combate del tatami tendrá una dimensión aconsejada de 6 por 6 mts.

Se sancionarán sólo las salidas deliberadas o los empujones para sacar.

16.-Los técnicos y entrenadores no podrán dirigirse a los niños durante el combate, aunque sí podrán estar a pie de tatami, pero no dirigir ni dirigirse al árbitro.

17.- Se intentará que los competidores realicen los saludos correctamente tanto al empezar el combate como al finalizar.