



**FEDERACION DE JUDO y DD.AA.  
CASTILLA LA MANCHA**

C/ Virgen de las Canteras 3, 45006 Toledo  
925 211 937

[judo@fedejudoclm.com](mailto:judo@fedejudoclm.com)  
[www.fedejudoclm.com](http://www.fedejudoclm.com)



**CODIGO**

**TIPO**

General

**FECHA**

**ASUNTO**

**PROPUESTA DE REGLAMENTO DE ARBITRAJE PARA CATEGORIAS  
BENJAMIN Y ALEVIN**

**LUGAR**

**HORA**

Proyecto aprobado por la Comisión de Arbitraje y la Junta Directiva, estando pendiente de su aprobación definitiva en la Asamblea Anual.

El único interés de la Federación es mejorar el JUDO como a la vez evitar las lesiones en estas edades en la medida de lo posible.

Los delegados y/o profesores no deben presionar a los niños en estas categorías durante los combates.

Rogamos, por consiguiente, a los árbitros todo el interés en conocer y aplicar estas normas lo mejor posible. Por otra parte, es aconsejable que los problemas que sean observados por los profesores a la hora de aplicar estas reglas, sean comunicados a la Comisión de Arbitraje para poder mejorarlas, si ello fuera posible.

Para aplicar este Reglamento, los árbitros deben tener en cuenta tres puntos fundamentales:

1) La edad de los competidores/as:

No es lo mismo arbitrar a los niños que a los adultos, los niños difícilmente van a obtener resultados prácticos en posiciones "extrañas" en las cuales los mayores obtendrían de forma segura algún resultado.

2) Educación y Formación.

Se trata de "educar", por lo tanto sobran las actividades autoritarias, es aconsejable y a la vez lo mas apropiado informar y explicar al niño todo lo que no entienda y máxime cuando se cometa una infracción que pueda ser sancionada.

3) Situaciones y Posiciones extrañas.

Cuando se dan posiciones y movimientos en las que se ha perdido el agarre fundamental y/o es evidente que lograr un resultado puntuable no es posible, se recomienda al árbitro dar MATTE para evitar posibles lesiones.

**CATEGORIA BENJAMIN**

Las ventajas serán acumulables: Koka (3 puntos), Yuko (5 puntos), Waza-ari (7 puntos).

La máxima ventaja que se puede conseguir y otorgar es Waza-ari.

Para conseguir IPPON son necesarios veintiún (21) puntos

El combate comienza de rodillas, dando treinta (30) segundos de margen y concediéndose como máximo Waza-ari. El resto del tiempo del tiempo de combate



## **FEDERACION DE JUDO y DD.AA. CASTILLA LA MANCHA**

C/ Virgen de las Canteras 3, 45006 Toledo  
925 211 937

[judo@fedejudoclm.com](mailto:judo@fedejudoclm.com)  
[www.fedejudoclm.com](http://www.fedejudoclm.com)



se realiza de pie, por lo tanto, en esta fase no habrá continuación en suelo para evitar que TORI pueda caer sobre UKE.

Para cualquier movimiento (ya sea de hombro, cadera, pierna) será imprescindible tener control sobre la manga del adversario; en caso de proyección con agarre de solapa, se anulara el movimiento advirtiéndolo a TORI de que debe controlar la manga. La reincidencia (2 veces) será sancionada con SHIDO. Con esto se pretende evitar que UKE apoye la mano al caer con riesgo de lesión.

En toda proyección TORI deberá; quedar de pie controlando la manga de su adversario.

Si suelta la manga, no se puntúa. Si TORI cae con UKE veremos si la caída es casual (o no), si es así no se puntúa.

Si TORI cae por la acción de Sutemi, no se puntúa, se advierte, y si se reincide se dará SHIDO.

Si TORI cae porque UKE se queda agarrado para provocar la caída de TORI, se valorará la proyección, y al no haber suelo, se dará MATTE.

En KOSHI-GURUMA, se observará que el brazo del cuello no tire de este, siendo el brazo de la manga el que realice el movimiento, será; necesario que los pies de UKE despeguen del suelo.

Si el brazo de TORI tracciona sobre el cuello de UKE de forma inadecuada, se dará MATTE, sin sancionar, haciendo saber a TORI porque se ha parado el combate.

En posición KESA con control de cuello, observaremos bien si UKE gira hacia fuera para evitar que el mismo se estrangule, parando el combate para advertir a UKE que no debe girarse así.

Cualquier acto que en el reglamento de la F.I.J. se sancione, primeramente será; avisado y en la posible reincidencia se aplicará la sanción correspondiente, la excepción es el HANSOKU-MAKE, el cual será directo.

### **CATEGORIA ALEVIN**

En esta categoría se aplicará el reglamento normal pero con las siguientes variaciones:

El combate comienza de pie en la forma habitual, pasando a NE-WAZA con normalidad siempre y cuando TORI controle a UKE en la caída de su proyección, para después pasar a suelo.

Si no hay control en la proyección, esta no se tendrá en cuenta a efectos de puntuación y no se permitirá proseguir en suelo.

Si TORI cae porque UKE se queda agarrado para provocar la caída de TORI, se valorará la proyección y se dejará continuar en suelo.

Al igual que en la categoría Benjamín, si hay Sutemi se avisará, y la reincidencia se sancionará con SHIDO.



**FEDERACION DE JUDO y DD.AA.  
CASTILLA LA MANCHA**

C/ Virgen de las Canteras 3, 45006 Toledo  
925 211 937

[judo@fedejudoclm.com](mailto:judo@fedejudoclm.com)  
[www.fedejudoclm.com](http://www.fedejudoclm.com)



**CATEGORIAS INFANTIL Y CADETE**

En las categorías Infantil y Cadete, se aplicará el reglamento de la F.I.J. al estar controladas por la RFEJYDA.

Conviene recordar que en la categoría infantil no es posible ni luxar ni estrangular.