

CURSO DE ÁRBITRO AUTONÓMICO

Real Federación Española de Judo y D. A.

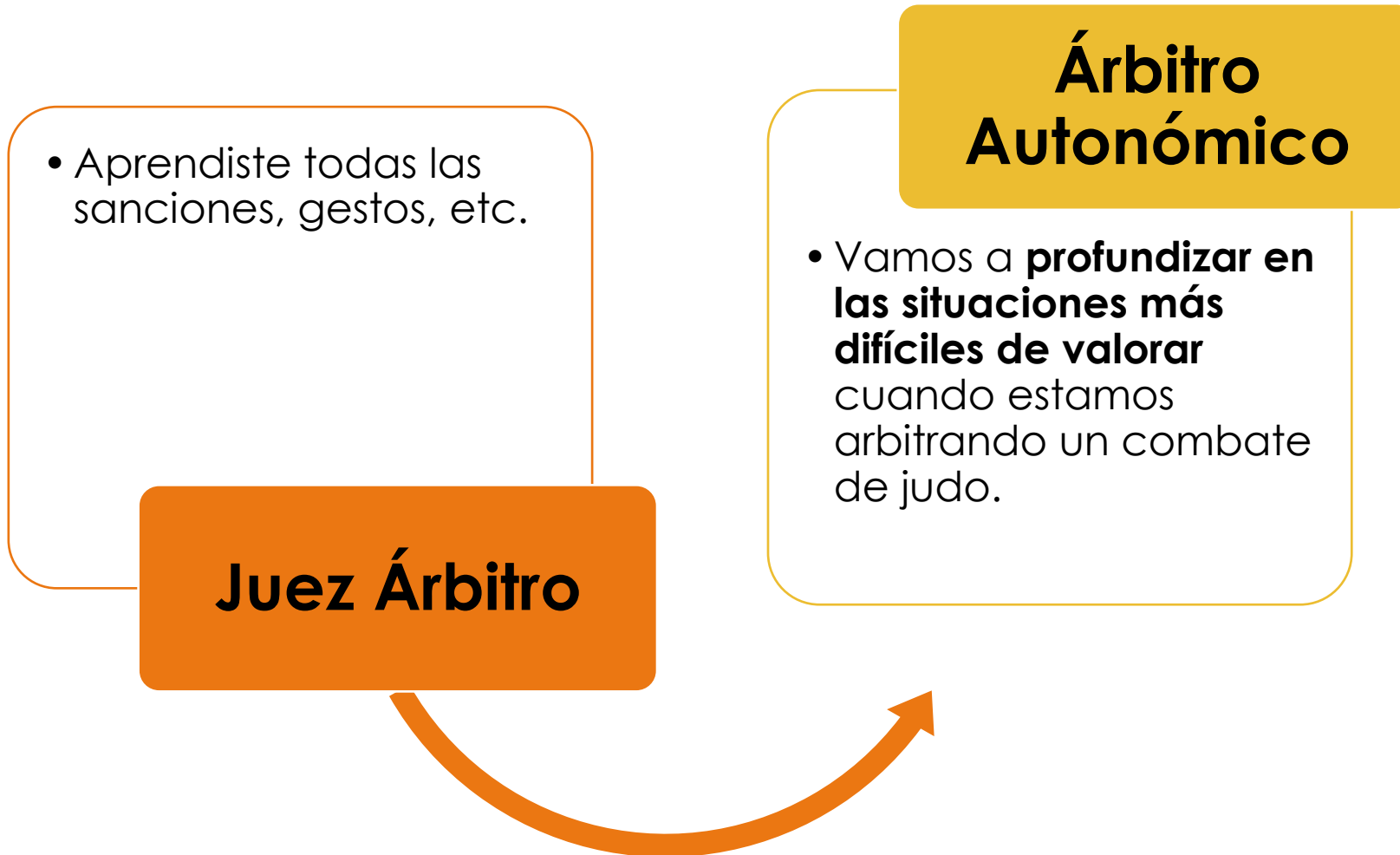


Actualizado a 23-05-2023

BIENVENIDOS

- En el curso que hiciste para formarte como **Juez Árbitro**, **explicamos las reglas** por las que se rige nuestro deporte, en **este curso** vamos a aprender algo más importante, vamos a aprender a **interpretar esas reglas**.
- No es mejor árbitro el que mejor conoce el reglamento sino el que mejor sabe interpretarlo.

OBJETIVOS DEL CURSO



OBJETIVOS DEL CURSO

Formar a los futuros árbitros autonómicos

Afianzar los conocimientos adquiridos como jueces árbitro

Técnicas de arbitraje

Situaciones de combate y su interpretación

TÉCNICAS DE ARBITRAJE

Actitud como ÁRBITRO CENTRAL

- Atención al **combate**
- Atención a los **jueces** y al **marcador**
- **Concentración**

Actitud como JUEZ

- Atención al **combate**
- Atención al **árbitro central** y al **marcador**
- **Concentración** (como si estuviéramos en el tatami)

Actitud del árbitro fuera del trío arbitral

- Estar atento a las **atenciones médicas** y **cambios de judogi**
- Preparado a tiempo si le toca el siguiente combate
- **Respeto a los compañeros que están arbitrando**

EL ÁRBITRO

Durante el combate, después del **HAJIME**, el árbitro debe tener **visión de todas las acciones.**



Actitud - Colaboración - Concentración

EL ÁRBITRO

ATENCIÓN



Concentración



Desplazamiento

No perder la **visión** de lo que sucede **en el área de competición.**

Prestar **atención** y cumplir con las **decisiones de los jueces.**

Comprobar que el marcador refleja las valoraciones tomadas

Chequear el **pinganillo** en cada combate.

Situar la **mesa** de los **médicos** y familiarizarse con el **sonido que anuncia el final de tiempo.**

Asegurarse por **dónde entrar y salir del tatami.**

EL ÁRBITRO

Atención al combate, a los jueces y al marcador



CONCENTRACIÓN



Desplazamiento

No puede haber **distracciones.**

Mostrar seguridad en las decisiones.

Evitar precipitarse esperando a que finalice la acción antes de valorar.

EL ÁRBITRO

Atención al combate,
a los jueces y al
marcador



Concentración



DESPLAZAMIENTO

Anticiparse a los
desplazamientos de los
competidores para tener la
mejor visión en todo
momento.

Siempre **dentro de la zona
de combate**, excepto en **ne-
waza** que, si es necesario,
podemos estar fuera.

Tener cuidado de **no
quedarse “encerrado”** en las
esquinas

Posición: **Mantener la
distancia** tanto en tachi
como en ne-waza

En situaciones de **shime y
kansetsu-waza**, siempre
debemos estar atentos a un
posible abandono, **vigilando
la parte del cuerpo con la
que pensemos podría
abandonar**

APOYO DEL CARE

No dirigir el combate mirando al Care, utilizar **sólo en casos concretos**.

Controlar totalmente su **manejo**, no se puede perder tiempo en revisiones.

Una acción **no se revisa con el combate en marcha**.

EQUIPO

Ayudarse, los errores y los aciertos son de los tres.

Control de los entrenadores por parte de los **jueces**.

Dejar arbitrar al árbitro, no adelantarse a las decisiones.

RÁPIDOS

Al rectificar las decisiones.

Indicaciones correctas y breves.

No debatir.

No móviles (tampoco los árbitros que no están en la tripleta).

EMPIEZA EL COMBATE



HAJIME (REI)



SITUACIONES DE COMBATE

1. Kumikata

2. Mate

**3. Área de
combate**

**4. Ippon vs
waza-ari**

**5. Kaeshi-
waza**

6. Sanciones

**7. Transiciones
tachi-waza →
ne-waza**

8. Ne-waza

9. Judogi

**10.
Entrenadores**

**11. Situaciones
especiales**

SITUACIONES DE COMBATE

**1.
Kumikata**

2. Mate

**3. Área de
combate**

**4. Ippon vs
Waza-ari**

5. Kaeshi-waza

6. Sanciones

**7. Transiciones
Tachi-waza →
Ne-waza**

8. Ne-waza

9. Judogi

10. Entrenadores

**11. Situaciones
especiales**

KUMIKATA

- El kumikata es un fundamento importantísimo de nuestro deporte, **sin kumikata no hay Judo.**
- En el curso de Juez árbitro hablamos sobre el kumikata, pero por la importancia del mismo, vamos a revisar y profundizar en este tema:
 1. Qué entendemos por **kumikata válido y kumikata no válido.**
 2. Qué entendemos por **evitar el kumikata.**
 3. **Rotura del kumikata** no acorde al reglamento

KUMIKATA VÁLIDO

- Se entiende como el que se coge con la mano izquierda el lado derecho del judogi del oponente, ya sea la manga, cuello, solapa, parte superior del hombro o espalda y con la mano derecha, el lado izquierdo y siempre por encima del cinturón. El agarre de cuello y solapa está permitido si no es con actitud negativa.

KUMIKATA NO VÁLIDO

Agarre
cruzado

Agarre de
un lado

Agarre de
cinturón

Agarre de
bolsillo

Agarre de
pistola

Si no es para preparar un ataque → SHIDO

Agarre convencional

VÁLIDO



Agarres no convencionales, si NO hay ataque inmediato o preparación para atacar

NO VÁLIDO Y SHIDO



EVITAR KUMIKATA (SHIDO)

No confundir evitar el kumikata con luchar por el kumikata:

- Si está **luchando**, hay que **dejarle tiempo** (40- 45 segundos aprox.)
- Si lo está **evitando**, el **shido** ha de ser inmediato.

Mantener los extremos de la manga del oponente con un propósito defensivo o **agarrar "atornillando"** los extremos de la manga.

Palmear con nuestras manos, las manos del oponente.

Bloquear las manos del oponente:

- **Manos entrelazadas**, para evitar acciones en el combate
- **Bloquear la muñeca o las manos** para evitar el agarre o el ataque.



EVITAR KUMIKATA (SHIDO)

Evitar el agarre de *uke* mediante un golpe en su brazo o mano



Sacar la parte inferior de la chaqueta de *uke* o de su propia chaqueta



Cubrir la solapa del propio judogi para evitar el agarre del oponente



ROTURA DEL KUMIKATA (SHIDO)

Rotura del agarre de la manga del oponente con **una o ambas manos**, si no mantiene al menos una mano en kumikata.



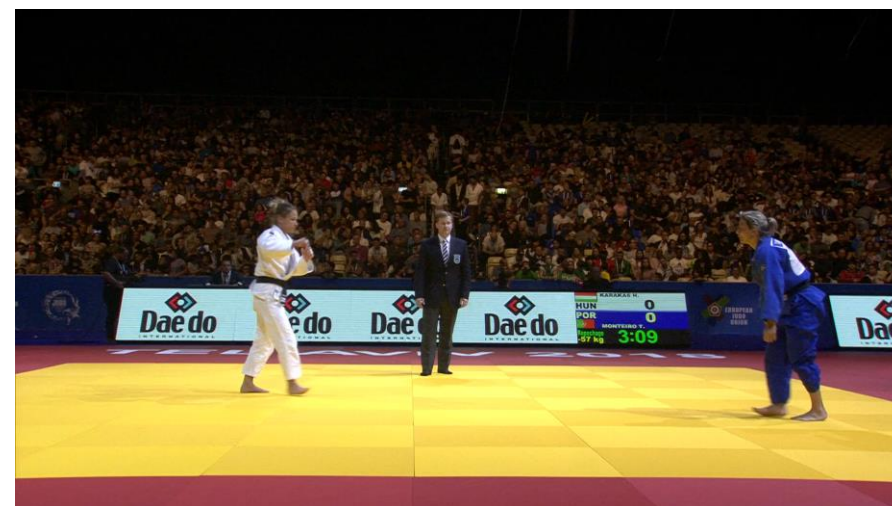
Romper el agarre **golpeando brazo o mano**, o usando rodilla o pierna



Doblar los dedos del oponente hacia atrás para romper su agarre.



KUMIKATA



ABRAZO DEL OSO (BEAR HUG)

- Abrazar **directamente** al oponente **para proyectar, sin kumikata previo, es SHIDO**.
- Para que sea válido, Tori debe tener como mínimo el kumikata de una mano **Tocar NO** es agarrar.



- Abrazo del oso, **puntos dobles**: si después de un abrazo de oso azul, el blanco proyecta a azul consiguiendo waza-ari:
 - **valoración**(waza-ari blanco)
 - la **penalización** (shido azul).



ABRAZO DEL OSO



AGARRES POR DEBAJO DEL CINTURÓN

- Actualmente está **prohibido** y penalizado con **shido**, **cualquier agarre, toque con mano o brazo y bloqueos** por debajo del cinturón en **tachi-waza**.
- Si se interrumpe la técnica de proyección, agarrar por debajo del cinturón es una acción de Ne waza.
- En el curso de Juez árbitro, ya hablamos por encima de estas situaciones, pero por la dificultad que muchas veces presentan para sancionar o no sancionar, **vamos a profundizar** en ello.

AGARRES POR DEBAJO DEL CINTURÓN

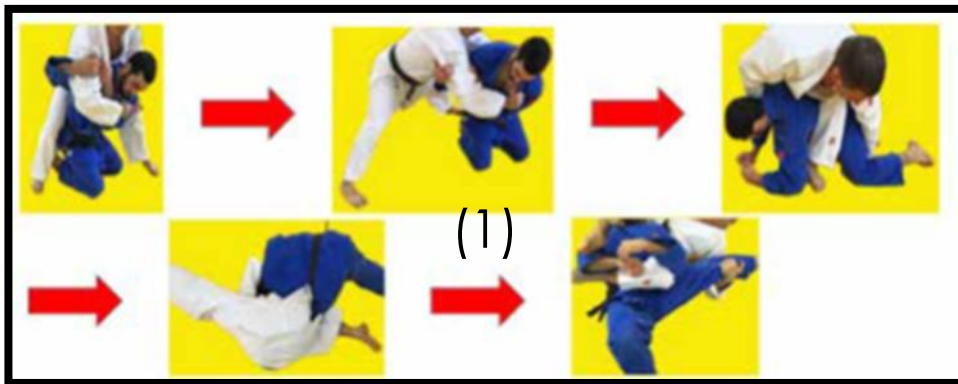
- Agarrar la **pierna**, agarrar el **pantalón**, bloquear o empujar la **pierna** o **piernas** del oponente **con sus manos o brazos** → SHIDO.
- Bloqueos o agarres a la **cadera** por debajo del cinturón → SHIDO.



El agarre de pierna será SHIDO

AGARRES POR DEBAJO DEL CINTURÓN

- No está penalizado el agarre por debajo del cinturón:
 - Cuando los dos competidores están **claramente en ne-waza** y la acción de tachi-waza se ha detenido (1). **Luego veremos esto con más detenimiento.**
 - Cuando atacando **con un agarre válido**, se toca con parte del brazo la pierna de **uke**, **sin soltar dicho agarre (2).**
 - Como ya hemos comentado, El agarre por debajo del cinturón **en la fase final de una técnica de proyección** está permitido si el oponente ya está **en Ne-Shisei**.



(1)



(2)
VÁLIDO
Siempre y cuando haya kumikata



AGARRES POR DEBAJO DEL CINTURÓN



SITUACIONES DE COMBATE

1. Kumikata

2. Mate

**3. Área de
combate**

**4. Ippon vs
waza-ari**

**5. Kaeshi-
waza**

6. Sanciones

**7. Transiciones
tachi-waza →
ne-waza**

8. Ne-waza

9. Judogi

**10.
Entrenadores**

**11. Situaciones
especiales**

MATE

- La correcta aplicación del mate es una de las cualidades que debe tener un buen árbitro.

Aplicar un mate
en el momento
correcto tanto
en tachi como
en ne-waza es
importantísimo y
no siempre fácil.

Es preferible
dejar seguir la
acción un poco
más, **que**
precipitarse con
un mate mal
dado.

No cortar la
continuidad de
las acciones del
combate.

MATE

Especial atención a los mate en situaciones de shime waza, muy atentos a señales que nos pueden indicar que el competidor ha perdido el conocimiento. **No caer en falsas reclamaciones de solapa por la barbilla.**

Buscar el momento en el que no vaya a suceder nada para parar un combate.

Sentido objetivo del Mate («mate fantasma») , **si damos mate es por algo.**

MATE

En ne-waza cuando **no hay progresión**.

Cuando los Árbitros o la Comisión de Arbitraje deseen **deliberar**.

Un competidor **en tachi-waza** y otro en **ne-waza sin acción inmediata**.

Desajuste judogi y cinturón.

Para **dar una penalización** (sin perjudicar al otro competidor).

Salidas del área de combate: importante el momento del mate tanto en tachi como en ne-waza.

Lesión o enfermedad, llamada al **médico**.

MATE



SITUACIONES DE COMBATE

1. Kumikata

2. Mate

3. Área de
combate

4. Ippon vs
waza-ari

5. Kaeshi-
waza

6. Sanciones

7. Transiciones
tachi-waza →
ne-waza

8. Ne-waza

9. Judogi

10.
Entrenadores

11. Situaciones
especiales

ÁREA DE COMBATE

Todas las acciones son válidas y pueden continuar (no mate) fuera del área de combate siempre que la acción empiece dentro y continúe sin interrupción.

Pie fuera del área de combate **sin ataque inmediato o no vuelve inmediatamente dentro** del área de combate.

Si coloca los **dos pies fuera** del área de combate **se penalizará directamente**.

SHIDO



Es *shido* si el deportista de azul no vuelve al área amarilla o ataca inmediatamente.



Excepción: no se sanciona cuando se sale como consecuencia de una **acción de ataque o contraataque**.

ÁREA DE COMBATE

Empujar al adversario para sacarlo de la zona de combate → Shido para el que empuja.

Si penalizamos al competidor que empuja, tenemos que **tener muy claro que** efectivamente **es así: 2 brazos estirados, meter la cabeza para empujar, etc.**

No se debe **penalizar** por empujar **si el competidor que empuja tiene agarre con una sola mano.**

ÁREA DE COMBATE



SITUACIONES DE COMBATE

1. Kumikata

2. Mate

3. Área de combate

4. Ippon vs waza-ari

5. Kaeshi-waza

6. Sanciones

7. Transiciones
tachi-waza →
ne-waza

8. Ne-waza

9. Judogi

10.
Entrenadores

11. Situaciones
especiales

IPPON

Rodar puede considerarse ippon sólo si no hay parada durante el aterrizaje.



Todas las situaciones de aterrizaje voluntario en la posición de puente, se considerará Ippon.

- El competidor podrá seguir en la competición.

IMPORTANTE: en caso de proyección que valoramos como **ippon** y se continúa en **osaekomi**, si hay duda en la valoración es **mejor** anunciar **ippon** → **osaekomi**, ya que, en caso de que los jueces cambien a waza-ari o anulen o modifiquen la valoración, no se pierda un tiempo decisivo de osaekomi.

TACHI WAZA

Velocidad

Fuerza

Caída sobre
espalda

Control hasta
el final

NE WAZA

Osaekomi 20 seg.

Abandono (golpe con mano o pierna 2 o más veces, o decir maitta)

Competidor incapacitado por el efecto de shime-waza o kansetsu-waza

IPPON



¿CUANDO ES WAZA-ARI?

REGLA 2022-24

Para valorar una acción, esta debe ser realizada sin interrupción, si hay parada en la acción, no debe haber valoración

Contacto del costado con el tatami a 90° o más en dirección a la espalda

En ese caso no se tiene en cuenta si el brazo está por fuera o por dentro del cuerpo

También se valora como waza-ari el contacto con el hombro y la parte superior de la espalda

Con que el contacto sea **hombro parte superior del cuerpo es suficiente**, las caderas podrían estar giradas hacia abajo

Si hay espacio entre el cuerpo y el suelo→ no se debe valorar



WAZA-ARI

Aterrizaje en el **costado de la parte superior del cuerpo**, independientemente de la altura y/o velocidad del movimiento.

Inmovilización durante **10 segundos o más**, pero menos de 20 segundos. En osaekomi en Golden score, a los 10 segundos
-> Wazari + Soremade

Aterrizaje en un codo, en el glúteo o en la rodilla con continuación inmediata sobre la espalda o costado.

Cuando los **criterios de ippon no se logran** completamente.

2 Waza-ari => ippon (**waza-ari-awasete-ippon**) y **soremade**.

Aterrizar con ambos codos o manos, o un codo y una mano, de forma simultánea.

Ej.: caída con apoyo de una mano, uke gira, levanta la mano y luego apoya la otra
→ NO VALORACIÓN

WAZA-ARI



¿CUANDO ES WAZA-ARI?

REGLA 2022-24

Vídeos Continuidad

Score



No Score



Vídeos 90 grados

Score 90°



No Score no 90°



Vídeos hombro

score



No Score



SITUACIONES DE COMBATE

1. Kumikata

2. Mate

3. Área de combate

4. Ippon vs waza-ari

5. Kaeshi-waza

6. Sanciones

7. Transiciones tachi-waza → ne-waza

8. Ne-waza

9. Judogi

10. Entrenadores

11. Situaciones especiales

KAESHI-WAZA

No se valorará si el judoka que recibe el ataque y realiza el contraataque, **utiliza el contacto de su cuerpo con el tatami para acabar la acción.**

La **acción posterior** a la caída **se considerará ne-waza** y pueden continuar combatiendo.

Si caen al mismo tiempo y **ninguno controla claramente la acción**, es mejor no valorar.

KAESHI-WAZA



ACTUALIZACIÓN NORMA 2022-24

- **Contraataque rodando por la espalda:** hay que diferenciar entre una técnica de judo o una forma habilidosa de llevar al suelo. Para considerarse valoración tiene que existir una técnica reconocida, tirarse y arrastrar no es valorable.



NO SCORE



**SCORE
TANI OTOSHI**

**SCORE
KO SOTO GAKE**



SITUACIONES DE COMBATE

1. Kumikata

2. Mate

**3. Área de
combate**

**4. Ippon vs
waza-ari**

**5. Kaeshi-
waza**

**6.
Sanciones**

**7. Transiciones
tachi-waza →
ne-waza**

8. Ne-waza

9. Judogi

**10.
Entrenadores**

**11. Situaciones
especiales**

SANCIONES

- En el **curso de Juez árbitro ya hablamos** de todas las sanciones graves (hansoku-make) y leves (shido), que se pueden dar en nuestro deporte.
- Al comienzo de este curso, os comentamos que nuestra intención era diferenciarlo del de juez árbitro haciendo que este fuera **más “práctico”, más de interpretación de las normas**, que de conocimiento de las mismas.
- Solo vamos a enumerar las sanciones a modo de repaso y luego **profundizaremos en las que son más difíciles de aplicar/interpretar**.

SANCIONES

- Hasta esta diapositiva ya hemos visto algunas acciones penalizadas con shido, vamos a recordarlas:

Kumikatas no válidos, excepto con ataque inmediato o preparando un ataque

Evitar kumikata

Romper kumikata no acorde a las normas o romper el agarre del oponente con una o con las 2 manos si no se mantiene al menos una mano en kumikata o no hay un nuevo kumikata inmediato

Abrazo del oso

Agarres por debajo del cinturón

Salidas de la zona de combate, no acorde con las normas sobre este tema

SANCIONES – SHIDO

Posición defensiva.

Forzar al oponente a adoptar una **postura flexionada sin ataque inmediato**.

En tachi-waza piernas trabadas sin atacar.

Aplicar **shime-waza** o **Kansetsu-Waza** desde tachi-waza.

Poner mano, brazo, pie o pierna en cara del oponente.

Llevar a **ne-waza** no acorde a las normas.

Morder el **judogi** propio o el del adversario.

Desarreglar intencionadamente el propio **judogi** o el del adversario.

Shime-waza con el bajo de la chaqueta o el cinturón propio o del adversario, o sólo con los **dedos**.

SANCCIONES – SHIDO

**Falta de
combatividad.**

Envolver completamente
con cinturón o bajos de la
chaqueta, **cualquier parte**
del cuerpo del oponente.

Cuando un competidor, al
mismo tiempo que aplica una
técnica de shime-waza, **estira y**
fuerza la pierna del oponente.

No confundir esto con
controlar la pierna, pudiendo
uke flexionarla.

Falso ataque.

Tori realiza un solo ataque
falso o varios ataques falsos
repetidos sin romper el
equilibrio de uke.

SANCIONES – SHIDO. ACTUALIZACIÓN 2022-24

No score y shido si se realiza la técnica conocida como reverse seoi-nage

Caer simultáneamente sobre 2 codos, codos y mano o las dos manos será penalizado con shido para uke y valorado con waza-ari para tori

Reajustarse el judogi o el pelo, será permitido solo una vez por indicación del árbitro, posteriormente se penalizará con shido

SANCIONES – SHIDO



SANCIONES – JUDO NEGATIVO

- Quizá sea **uno de los puntos más difíciles de aplicar** y que, en líneas generales, peor aplicamos.
- Tenemos que **valorar quien quiere hacer judo y quien no**
→ el golden score debe ser un “regalo” para los judokas que sí quieren competir.
- Si no hay otra opción, se penaliza a los dos competidores, pero aunque sea complicado, **para penalizar correctamente hay que decidir, quien de los dos es el más pasivo**



SANCIONES – JUDO NEGATIVO

Debemos dar la sanción correcta, aunque el resultado sea el mismo (shido), de no hacerlo así podemos inducir a error y protestas innecesarias.

No hay que esperar a que una acción sancionable **se repita para sancionarla**.

Excepto para dar el **3er shido**, si el árbitro lo tiene claro, no debe esperar la confirmación de los jueces.

Si una **acción** es **penalizable**, lo es tanto al principio del **combate** como cuando quedan **5 segundos** para terminar el mismo. Si hay que sancionar, se sanciona.



SANCIONES – HANSOKU-MAKE



PUEDE SEGUIR COMPITIENDO

Por “**diving**”: ir con la cabeza directamente al suelo poniendo en peligro el cuello.

Defensa con la cabeza, para evitar caer o escapar de una proyección.

Recibir un **tercer Shido**.

SANCIONES – HANSOKU-MAKE

NO PUEDE SEGUIR COMPITIENDO

(acciones que van en contra del espíritu del Judo)



Levantar al oponente tumbado sobre el tatami y proyectarlo de nuevo.

Aplicar kansetsu-waza en cualquier lugar que no sea la articulación del codo.

Siega interior de la pierna de apoyo cuando está aplicando una técnica como harai-goshi, etc.

Intentar técnicas como harai-goshi, con solo una mano **agarrando a uke en waki-gatame** (la muñeca del oponente queda atrapada debajo de la axila de tori) **y caer deliberadamente boca abajo.**

SANCIONES – HANSOKU-MAKE



NO PUEDE SEGUIR COMPITIENDO

(acciones que van en contra del espíritu del Judo)

No hacer caso de las instrucciones del **árbitro**.

Tirarse intencionadamente hacia atrás cuando el otro competidor está colgado sobre tu espalda y cuando ninguno tiene control sobre los movimientos del otro.

Kani-basami.

Dojime. Cruzar las piernas en tijera en cuerpo, cuello o cabeza mientras las estiras.

Kata-sankaku con intención de lanzar al oponente en Tachi Waza.

Ne-waza permitido, pero si al mismo tiempo bloquea el cuerpo del adversario rodeándolo con las piernas con el consiguiente riesgo para las cervicales -> mate

SANCIONES – HANSOKU-MAKE



NO PUEDE SEGUIR COMPITIENDO

(acciones que van en contra del espíritu del Judo)

Aplicar Kawazu-gake o Ude-Gaeshi y sus variantes

Realizar cualquier acción que pueda poner en peligro al oponente, especialmente la columna vertebral.

Hacer reclamaciones innecesarias, comentarios o gestos despectivos para el oponente o el árbitro durante el combate.

Cualquier acción que vaya en contra del espíritu del judo.

Llevar un objeto duro o metálico, cubierto o no.

SANCIONES – HANSOKU-MAKE



SANCIONES – HANSOKU-MAKE

Para dar hansoku-make directo, **SIEMPRE confirmarlo con la comisión.**

Para dar hansoku-make **por 3er Shido**, deben de estar **los 3 árbitros de acuerdo.**

Si damos un hansoku-make **por una acción** que no permite al competidor continuar, debemos de **asegurarnos que se traslada esta indicación a mesa central.**

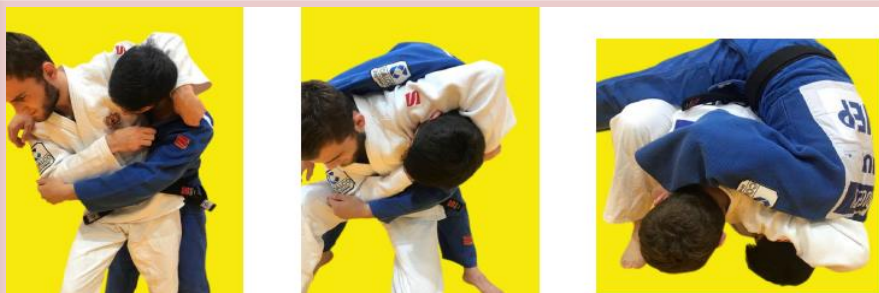
Dentro del **espíritu del juego limpio**, será preferible **no tomar una decisión** en caso de no estar **totalmente claro.**



HANSOKU – MAKE → Defensa con la cabeza

NO se penaliza

Caer involuntariamente sobre la cabeza
por una acción de tori (sode-tsurikomi-goshi
con agarre a ambas mangas, koshi-
guruma con doble agarre de solapa, etc.)



Sí se penaliza

La defensa de la caída usando la cabeza



La posición de la
barbilla, pegada o
separada del pecho,
puede ayudarnos a
valorar la voluntariedad
de la acción

HANSOKU-MAKE, DEFENSA CON LA CABEZA



SITUACIONES DE COMBATE

1. Kumikata

2. Mate

3. Área de combate

4. Ippon vs waza-ari

5. Kaeshi-waza

6. Sanciones

7. Transiciones
tachi-waza →
ne-waza

8. Ne-waza

9. Judogi

10. Entrenadores

11. Situaciones
especiales

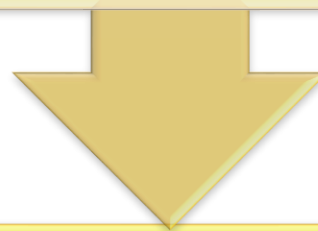
PRIMERO ACLAREMOS...

TACHI-SHISEI

Tori de pie con kumikata sobre uke y uke con las **2 rodillas** en el tatami

Tori de pie con kumikata sobre uke y uke con las **2 rodillas** y una mano en el tatami

Tori de pie con kumikata sobre uke y uke una rodilla en el tatami y la otra levantada



NE-SHISEI

En esta posición, tori puede aplicar una **técnica para continuar** con kansetsu-waza, shime-waza u osaekomi-waza

Ambos competidores con las **2 rodillas** en el tatami

Uke totalmente tumbado boca abajo

Uke con las **2 rodillas** y los **2 codos** en el tatami

SITUACIÓN NE-WAZA. ACCIONES DESDE AQUÍ NO DEBEN SER VALORADAS

(En todas estas posiciones el judoka azul puede tocar/agarrar la pierna sin ser sancionado)



POSICIÓN TACHI-SHISEI. CUALQUIER ACCIÓN REALIZADA INMEDIATAMENTE PUEDE SER VALORADA

(En todas estas posiciones si el judoka azul toca/agarra la pierna debe de ser sancionado con shido)



SITUACIONES TACHI – WAZA ↔ NE – WAZA

- Ahora que tenemos un poco más claro el concepto tachi-shisei y ne-shisei vamos a profundizar más en las situaciones tachi-waza → ne-waza.

Tori tira a uke hacia abajo:

- “Uke” no aprovecha para **continuar** en ne-waza → **mate y shido**.
- Si “uke” **aprovecha la acción** de tori, el **trabajo en ne-waza puede continuar** y **posteriormente** se le penalizaría con **shido**.

Un competidor está de pie con agarre sobre el otro:

- Si hay **entrada** → **valorable**.
- Si **no** hay **entrada** → **mate**.
- Si el **competidor que está abajo se defiende** con las **manos/brazos** → **shido**

No se debe **valorar la acción** si es para continuar en **ne-waza**

Un **competidor de pie y el otro en el suelo**, sin contacto entre ellos → **mate**.

SITUACIONES TACHI – WAZA ↔ NE – WAZA

Cuando uno de los dos competidores, como resultado de un ataque real, aterrizza en el suelo y no hay valoración o se da waza-ari, cualquiera de los dos puede, sin interrupción, tomar la ofensiva y continuar en ne-waza.



En esta posición, tori puede aplicar una técnica de proyección y puede continuar con kansetsu-waza, shime-waza o osaekomi-waza



SITUACIONES TACHI – WAZA ↔ NE – WAZA



SITUACIONES DE COMBATE

1. Kumikata

2. Mate

**3. Área de
combate**

**4. Ippon vs
waza-ari**

**5. Kaeshi-
waza**

6. Sanciones

**7. Transiciones
tachi-waza →
ne-waza**

**8. Ne-
waza**

9. Judogi

**10.
Entrenadores**

**11. Situaciones
especiales**

SITUACIONES EN NE-WAZA

Osaekomi simultáneamente con el fin de tiempo, el combate se extenderá hasta ippon o toketa/soremade. En Golden score, Osaekomi a los 10'' -> Wazari + Soremade.

Osaekomi simultáneamente con el fin de tiempo, uke puede contraatacar con shime-waza o kansetsu-waza siempre que haya continuidad.

Osaekomi simultáneamente con el fin de tiempo y uke consigue salir de la inmovilización y con continuidad, pasar a inmovilizar, se debe dejar seguir y anunciar toketa e inmediatamente osaekomi

Un buen árbitro sabe anunciar osaekomi o toketa en el momento justo; un segundo demasiado pronto o demasiado tarde puede cambiar el resultado de un combate y sería un error grave

SITUACIONES EN NE-WAZA

Es muy importante **dejar trabajar** siempre que haya progresión, **NO adelantarse a dar mate**.

Cuando un competidor, **al mismo tiempo que aplica shime-waza, estira y fuerza la pierna del oponente → mate + shido**. No confundir esto con controlar la pierna (por ejemplo por la parte de atrás de la rodilla).

No es osaekomi si solo hay control de la cabeza o el cuello, para que sea osaekomi además debe haber al menos control de un brazo o del cuerpo.

En inmovilizaciones como **sankaku-gatame**, **no se anunciará osaekomi si tori está en el costado** → debe cubrir con su cuerpo a uke.

SITUACIONES EN NE-WAZA



SITUACIONES DE COMBATE

1. Kumikata

2. Mate

**3. Área de
combate**

**4. Ippon vs
waza-ari**

**5. Kaeshi-
waza**

6. Sanciones

**7. Transiciones
tachi-waza →
ne-waza**

8. Ne-waza

9. Judogi

**10.
Entrenadores**

**11. Situaciones
especiales**

JUDO GI

El competidor debe **ajustarse la chaqueta entre el mate y el hajime sin necesidad de que el árbitro se lo requiera.**



Si no se lo reajusta, se le hace el gesto, pero no se penaliza la primera vez.



Si vuelve a hacerlo se le penaliza con shido:

1. Se hace el gesto de reajustarse el judogi
2. Se señala el cinturón con el dedo índice y el brazo estirado y se penaliza con shido.

El **ajuste del cinturón** tiene que **ser rápido**. La **pérdida de tiempo intencionada** al ajustarse la chaqueta se penaliza con **shido**.

El judoka debe ajustarse el **cinturón por encima de la cadera**.



SITUACIONES DE COMBATE

1. Kumikata

2. Mate

3. Área de
combate

4. Ippon vs waza-
ari

5. Kaeshi-waza

6. Sanciones

7. Transiciones
Tachi-waza → ne-
waza

8. Ne-waza

9. Judogi

10.
Entrenadores

11. Situaciones
especiales

ENTRENADORES

Siempre debe imperar el **respeto** mutuo.

Los entrenadores, **antes de sentarse**, deben **saludar 1º hacia los competidores coincidiendo con el saludo de estos y luego entre ellos**, y harán lo mismo al finalizar el combate.

El entrenador sólo puede **dar indicaciones a su deportista durante** el tiempo de **mate**, sentado en la silla asignada y sin dirigirse ni al árbitro ni al adversario.

En los **combates por medalla** de Ctos. Oficiales, el entrenador debe vestir **chaqueta y corbata**.



ENTRENADORES

El **primer aviso** será **gratuito**, y el **segundo** significará que deberá estar en **la grada** el resto de jornada.

El **aviso** debe realizarse con el **gesto** correspondiente, **con cortesía, educación y respeto**

Esperar a un mate para dirigirse al **entrenador**, no hacerlo en mitad de combate ni parar para avisarle.



SITUACIONES DE COMBATE

1. Kumikata

2. Mate

3. Área de
combate

4. Ippon vs
waza-ari

5. Kaeshi-waza

6. Sanciones

7. Transiciones
Tachi-waza →
ne-waza

8. Ne-waza

9. Judogi

10. Entrenadores

11.
Situaciones
especiales

LESIONES

Cuando la **causa** de la lesión se atribuya al **competidor lesionado**

Este perderá el **combate** (kiken-gachi)

Cuando la **causa** de la lesión se atribuye al **competidor no lesionado**

El **competidor no lesionado** perderá el combate.

Cuando **no sea posible** determinar cuál de los dos causó la lesión

El **competidor que no pueda continuar** perderá el combate (kiken -gachi)



ENFERMEDAD Y ACCIDENTE

Cuando un competidor **se enferma durante un combate** (generalmente suele ser por un vómito).....

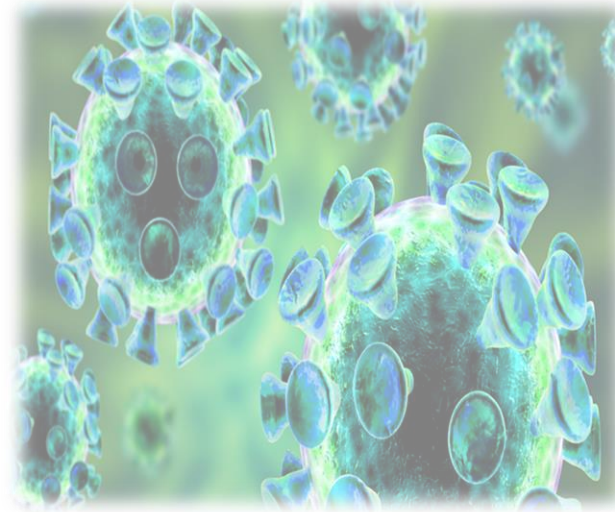
Ese **competidor perderá** el combate (kiken-gachi)

Cuando ocurre un **accidente por una causa externa** (fuerza mayor), y **alguno de los competidores no puede continuar**.....

Después de consultar con los miembros de la Comisión de Arbitraje, **el combate se considerará cancelado o pospuesto**

Cuando ocurre un **accidente por un competidor del tatami contigo**.....

El competidor lesionado tiene derecho a recibir tratamiento médico y si no puede continuar, perderá el combate (kiken-gachi).



INCOMPARECENCIA



A la **tercera llamada** a un competidor, se pondrá en el marcador una **cuenta atrás de 30 segundos**



Si **pasados los 30 segundos** el competidor sigue sin aparecer, **y siempre con la autorización de los comisionados** se procederá a dar **vencedor al otro competidor por fusen-gachi**

EXAMEN MÉDICO

Heridas sangrantes



Se llama al **médico** para que **detenga y aísle el sangrado** (puede usar hemostásicos).

El judoka no puede competir mientras siga sangrando.



La **misma lesión hemorrágica puede ser atendida en 2 ocasiones**, a la **tercera**, declarará al **oponente ganador por kiken-gachi**.



En cualquier caso **cuando el sangrado no puede ser contenido y aislado**, el **oponente será el ganador por kiken-gachi**.

Lesión menor



Si puede ser **tratada por el propio competidor, podrá continuar** el combate. El médico puede recolocar un dedo luxado, da igual que sea del pie o de la mano, e incluso vendarlo.



EXAMEN MÉDICO

El **árbitro** deberá llamar al **médico**, si un competidor ha recibido un **impacto severo en la cabeza o la espalda** (columna vertebral), o siempre **que el árbitro tenga razones** para creer que puede haber una lesión grave.

El **árbitro** se situará **cerca** del competidor → la **asistencia** debe estar dentro de las **normas**.

Siempre que se pueda, la **atención** debe realizarse **fuera del tatami** en este caso, será un **árbitro que no esté arbitrando** el que controlará la atención.



El **entrenador** nunca accederá al área de competición.

EXAMEN MÉDICO

En cualquier caso, el **médico examinará al competidor en el menor tiempo posible.**

Si el que **solicita atención médica, es el competidor, este perderá el combate.**

El **médico, después de examinar** a un competidor lesionado, **debe informar a los árbitros, si puede o no puede continuar.**

Si la atención se produce en el tatami, el **árbitro será el último en abandonarlo.**



SITUACIONES ESPECIALES

Categoría Infantil, aplicación de sankaku gatame:

- La pierna estirada debe de tener el contacto del pie con el suelo, para que se valide el osae-komi.
- Si Tori flexiona las piernas levantando el pie del suelo, se dará mate. NO se penaliza con hanso-kumake.

Categoría cadete

- Si pierde el conocimiento por una acción de shime-waza, no puede continuar compitiendo.



En el resto de las categorías sí pueden seguir compitiendo, aunque esto le ocurra más veces en diferentes combates

GRACIAS POR VUESTRA ATENCIÓN

