

CURSO DE JUEZ ÁRBITRO DE JUDO

Real Federación Española de Judo y DD.AA.



Actualizado a 23-05-2023

OBJETIVOS DEL CURSO

Conocer el reglamento

Formar a los futuros jueces - árbitros

EL ÁREA DE COMPETICIÓN



VALORES DEL ÁRBITRO

- Humildad
- Compromiso
- Integridad
- Imparcialidad
- Respeto

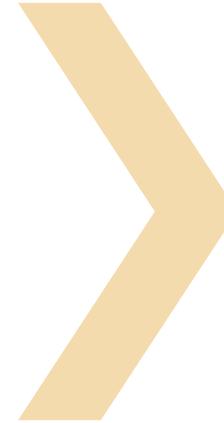
CUALIDADES DEL ÁRBITRO

- Conocimiento del deporte del judo y su reglamento
- Presencia
- Personalidad
- Colaboración

ANTES DE LA COMPETICIÓN



**Comprobar que el
CARE funciona.**

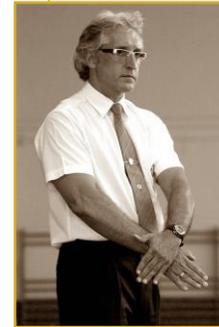


EL JUDO GI / MEDIDAS



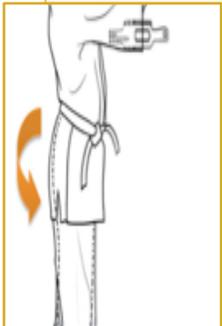
Judogis oficiales :

- **Blanco** -> Primer competidor llamado.
- **Azul** -> Segundo competidor llamado.



Los judokas deben arreglarse el judogi en el MATE.

- Si no lo arregla -> 1er aviso gratuito.
- 2º aviso -> shido.



La chaqueta debe cubrir completamente las nalgas.

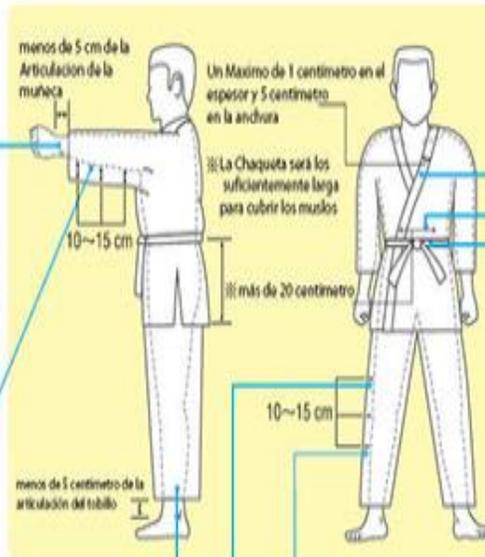


El árbitro **nunca** debe tocar el judogi o cinturón de los competidores excepto en los gestos de sonomama y yoshi.

EL JUDO GI / MEDIDAS

JUDO GI SOKUTEIKI

SOKUTEIKI Para el Control de Judogi



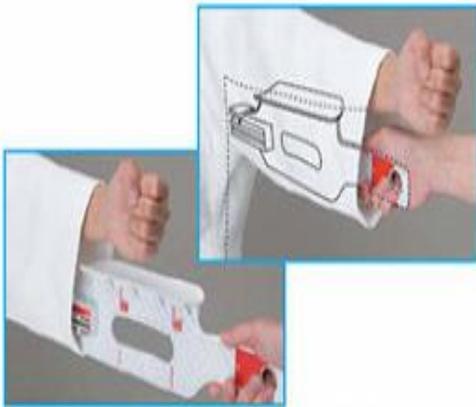
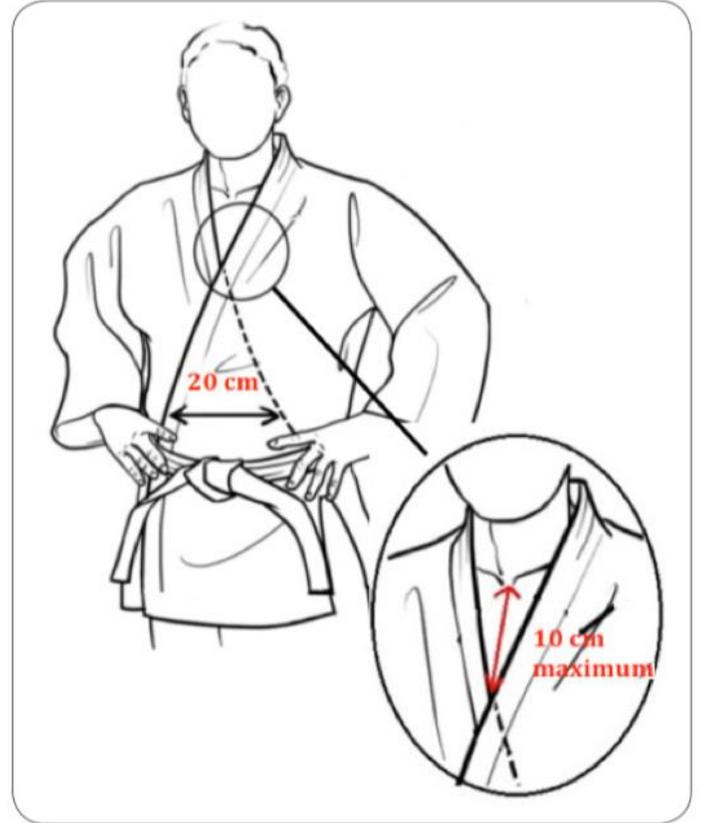
Para Verificar el ancho de la solapa de la chaqueta y su espesor



Para verificar la anchura del solapamiento de la chaqueta (más de 20 centímetros)



Para verificar la longitud del cinturón (20-30 cm)



Para verificar la anchura de manga (10 - 15 cm)



Para verificar la longitud de pantalones



Para verificar la anchura de la manga (10 - 15 cm)

HIGIENE DEL COMPETIDOR



Judogi limpio

Uñas cortas

**Pelo largo
recogido
arriba de
la cabeza**

ANTES DEL INICIO DEL COMBATE

Entrar y salir del tatami.



Dar entrada y salida a los competidores.



Posición antes de anunciar HAJIME.



GESTOS PARA VALORACIONES

(mantenerlo 3 a 5 segundos)

IPPON

Levantar un brazo por encima de la cabeza con la palma de la mano hacia delante.



WAZA-ARI

Levantar uno de los brazos de lado a la altura del hombro con la palma de la mano hacia abajo.



WAZA-ARI -AWASETE – IPPON

Primero realizar el gesto de Wazari y después el gesto de Ippon.



GESTOS EN “NE-WAZA”

OSAEKOMI

Apuntará su brazo con la palma de la mano hacia abajo en dirección a los judokas, con una ligera inclinación a ellos.

TOKETA

Levantará uno de sus brazos al frente, con los dedos de la mano rectos y hacia adelante, y el pulgar hacia arriba, y la agitará de derecha a izquierda rápidamente dos o tres veces mientras se inclina ligeramente hacia los judocas.

SONO-MAMA ↔ YOSHI

Doblará su cuerpo hacia adelante y tocará a ambos competidores con las palmas de sus manos, y de nuevo tocará con firmeza a ambos con las palmas de sus manos.



GESTOS DURANTE EL COMBATE

ANULAR una valoración	Vencedor → KACHI	MATE	LEVANTARSE
<p>Repetir con una mano el mismo gesto mientras levanta la otra mano por encima de la cabeza al frente y la agita de derecha a izquierda dos o tres veces. No debe hacerse ningún anuncio al cancelar una opinión expresada (puntuación o penalización).</p>	<p>Para indicar el vencedor de un combate → levantará una mano por encima de la altura del hombro hacia el ganador, dando un pequeño paso al frente. Una vez anunciado el vencedor, retroceder el paso atrás.</p>	<p>Levantar 1 mano al frente, a la altura del hombro, con la palma de la mano al frente, en dirección a la mesa de Cronos.</p>	<p>Con los codos flexionados, colocar las palmas de las manos hacia arriba, en dirección a los competidores en un solo gesto, NO rebotar los brazos arriba y abajo.</p>



MÁS GESTOS DURANTE EL COMBATE

SOLICITUD PARA AJUSTARSE EL JUDOGI

Cruzar la mano izquierda sobre la derecha con las palmas hacia adentro, a la altura del cinturón.

La 1ª vez que se le indique al judoca que debe ajustarse el Judogi no recibirá sanción, pero la 2ª vez recibirá shido siguiendo estos pasos: 1º Gesto de reajustarse el judogi → 2º señalar al competidor y shido.



LLAMADA AL MÉDICO

Colocarse en dirección a la mesa donde esté situado el médico, brazo (palma hacia arriba) dirigido hacia el judoka que necesita atención, llamando al mismo tiempo al médico.



GESTOS PARA PENALIZACIONES

NO COMBATIVIDAD



BLOQUEO CON 1 MANO



BLOQUEO CON 2 MANOS



FALSO ATAQUE



GESTOS PARA PENALIZACIONES

**AGARRE CRUZADO
O AL MISMO LADO**



**EVITAR KUMIKATA
TAPANDO SOLAPA**



**PISAR FUERA DE ZONA
DE COMBATE**



AGARRE DE PISTOLA



GESTOS PARA PENALIZACIONES

INTRODUCIR LOS DEDOS DENTRO DE LA MANGA



AGARRE DE PIERNA



NO ARREGLAR EL JUDO GI



EVITAR KUMIKATA



NUEVOS GESTOS PARA PENALIZACIONES 2022-2024

DEFENDER CON 2 BRAZOS O MANOS



SEOI NAGE REVERSO



ARREGLARSE EL PELO



GESTOS PARA PENALIZACIONES

Es muy importante que el árbitro siempre indique el porqué de una penalización.
Gesto->señalar al competidor -> sanción

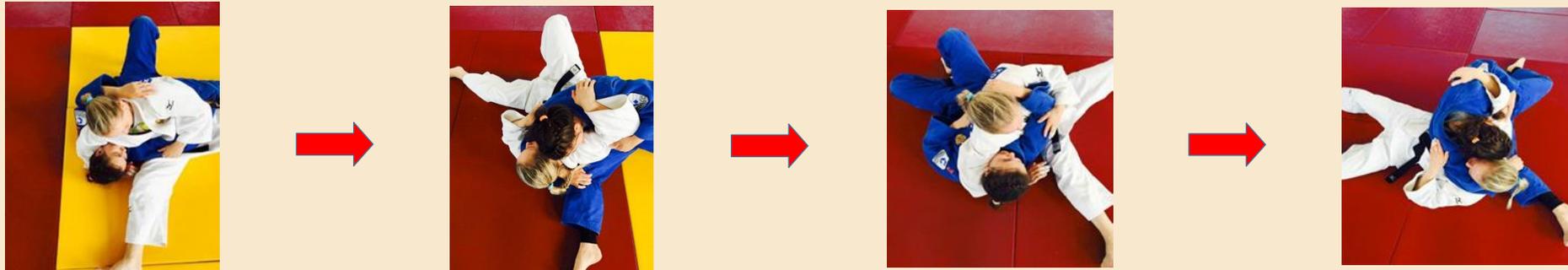
Aunque el resultado sea el mismo (shido), se debe dar la penalización correcta

Para dar hansoku-make por acumulación, confirmar siempre con los jueces

Para dar hansoku-make directo, consultar siempre con el comisionado

ÁREAS VÁLIDAS

NE - WAZA



TACHI - WAZA

No es penalización, si pisa fuera con un pie y vuelve inmediatamente a la zona de combate o si realiza o defiende un ataque.

Más adelante veremos las posibilidades que hay si sale con los 2 pies fuera.



TIEMPOS DURANTE EL COMBATE

Tiempos de los COMBATES

Cat. Senior y Junior
4'

Cat. Infantil y Cadete
3' (cadetes en IJF 4')

Todos los judocas tienen derecho a 10 min. de descanso entre combate y combate.

Tiempos OSAEKOMI

Hasta 9 '' NO SCORE

De 10 a 19'' WAZA-ARI

20'' IPPON

Si en ne-waza, el árbitro debe parar el combate, anunciará **SONO-MAMA**

Técnica coincidente con señal de fin de combate

Válido si la técnica ha comenzado antes de la señal.

“TÉCNICA DE ORO”

Se produce cuando finaliza el tiempo del combate sin vencedor

Se mantienen los marcadores

No hay tiempo de descanso

Cualquier valoración que se marque, permitirá que un judoca gane. En Golden score osaekomi a los 10'' wazari + soremade

Para perder un combate por penalizaciones hay que recibir 3 shidos o hansoku-make

INTERPRETACIÓN CORRECTA DEL MARCADOR



The scoreboard shows the following information:

- Top left: IJF logo and the word "WHITE" in black.
- Top right: The score "0" in large black font.
- Middle left: "IJF" in yellow on a blue background.
- Middle right: The score "0" in large yellow font on a blue background.
- Bottom left: "BLUE" in yellow on a blue background.
- Bottom center: "0:00" in large red font on a black background.
- Bottom left: "-81 kg" in yellow on a black background.

FIN DEL COMBATE
Inicial

Van a golden score

HA CONSEGUIDO UNA
VALORACIÓN

Vencedor blanco



The scoreboard shows the following information:

- Top left: IJF logo and the word "WHITE" in black.
- Top right: The score "1" in large black font.
- Middle left: "IJF" in yellow on a blue background.
- Middle right: The score "0" in large yellow font on a blue background.
- Bottom left: "BLUE" in yellow on a blue background.
- Bottom center: "1:24" in large red font on a black background.
- Bottom left: "-81 kg" in yellow on a black background.
- Bottom left: "GS" in yellow on a black background.

Fin del combate normal

Van a Golden Score

WHITE
IJF 1
BLUE 1
-81 kg 0:00

The scoreboard shows a 1-1 tie between White and Blue. The time is 0:00. There are two yellow cards shown for Blue.

“Técnica de Oro”
Blanco recibe un shido

Continúa el combate

WHITE
IJF 1
BLUE 1
GS -81 kg 0:42

The scoreboard shows a 1-1 tie between White and Blue. The time is 0:42. There are two yellow cards shown for Blue.

“Técnica de Oro”
Blanco recibe otro shido

Continúa el combate

WHITE
IJF 1
BLUE 1
GS -81 kg 1:18

The scoreboard shows a 1-1 tie between White and Blue. The time is 1:18. There are three yellow cards shown for Blue.

“Técnica de Oro”
Blanco recibe otro shido = hansoku-make

Gana azul

WHITE
IJF 1
BLUE 1 1
GS -81 kg 2:17

The scoreboard shows a 1-1 tie between White and Blue. The time is 2:17. There are three yellow cards shown for Blue and one red card shown for White.

KUMIKATA

Agarre convencional.

VÁLIDO



Actualización a la norma 2022-24. Los **agarres de cuello y solapa** están **permitidos, si no son negativos.**

Agarres no convencionales, permitidos un corto periodo de tiempo como preparación de un ataque **NO VÁLIDO y SHIDO** si se mantiene ese kumikata



CUANDO ANUNCIAR MATE



CUANDO ANUNCIAR SOREMADE



FIN DEL COMBATE

El árbitro finalizará el combate como se indica a continuación:

1.- Cuando un competidor ha marcado *ippon* o equivalente, será declarado el vencedor.

2.- Cuando no haya habido *ippon* o equivalente, gana el que tenga un *waza-ari*, independientemente de los *shido* recibidos.

3.- No hay score o empate a *waza-ari*
->Técnica de oro

¿CUÁNDO ES IPPON?



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

- El competidor podrá seguir en la competición.

REQUISITOS :

Fuerza.

Impacto sobre la espalda.

Control hasta el final de la proyección.

Osaekomi → 20".

Abandono generalmente por shime o kansetsu-waza.



¿CUÁNDO ES WAZA-ARI?

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

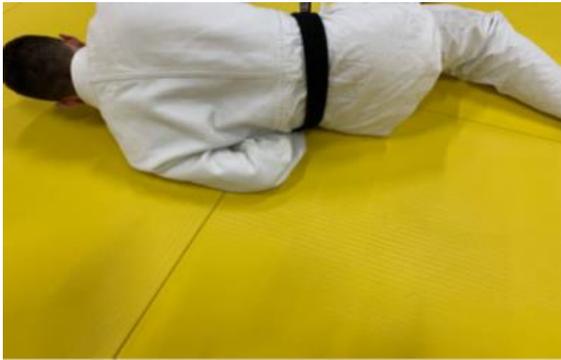
Contacto del hombro y costado con el tatami a 90° o más en dirección a la espalda.

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

¿CUÁNDO ES WAZA-ARI?



NO ES 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

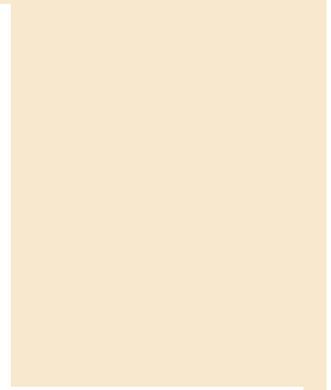


¿CÓMO DIFERENCIAR UN VALOR: WAZA-ARI O IPPON?

WAZA-ARI



IPPON



“KAESHI-WAZA”

El judoka que aplica un kaeshi, no puede utilizar el impacto de su cuerpo en el tatami para proyectar

Si no utiliza el apoyo de su cuerpo para proyectar, se debe valorar

Si los 2 competidores caen al mismo tiempo sin un claro control de uno sobre otro, no se debe valorar

Cualquier acción realizada después del impacto con la espalda, se considerará ne-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**



¿CUÁNDO ES OSAEKOMI?

URA



YOKO



KAMI



KESA



NO OSAEKOMI



ACTOS PROHIBIDOS

**Faltas
LEVES**

SHIDO

(3 = hansoku-
make)

**Faltas
GRAVES**

HANSOKU-
MAKE

SHIDO

Aplicar shime-waza, utilizando el cinturón o los bajos de la chaqueta



Falta de combatividad

Sacar los 2 pies de la zona de combate, sin atacar



Morder el propio judogi o el del contrario

Empujar al oponente fuera de la zona de combate



Poner la mano, brazo o pie sobre la cara del adversario

Desarreglarse intencionadamente el propio judogi o el del adversario



Entrelazar continuamente los dedos de una o ambas manos



Pierna trabada sin ataque inmediato



Introducir dedo o dedos dentro de la manga del adversario o en los bajos de su pantalón

Retorcer el/los dedos del adversario a fin de romper su agarre

Enrollar el extremo del cinturón o de la chaqueta alrededor de cualquier parte del cuerpo del adversario

AGARRES DE PIERNA PROHIBIDOS -> SHIDO



AGARRES DE PIERNA PERMITIDOS



AGARRES DE PIERNA. ACTUALIZACIÓN NORMA 2022-24

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. Si se interrumpe la técnica de proyección, agarrar por debajo del cinturón es una acción de Ne-waza y como tal, no valorable.

EJEMPLO. SCORE

[Video 83](#)



ROMPER EL AGARRE DEL Oponente CON UNA O CON LAS 2 MANOS SI NO HAY UN NUEVO KUMIKATA INMEDIATO



ROMPER EL AGARRE GOLPEANDO BRAZO / MANO, O USANDO RODILLA / PIERNA



ROTURA DE KUMIKATA NORMA 2022-24

Romper el kumikata con una o dos manos e inmediatamente volver a agarrar, esta permitido, de lo contrario debe de ser penalizado con Shido

EJEMPLO

[Video](#) 109 Shido azul



Evitar kumikata

Falso ataque

No arreglarse el Judogi en el mate (1er aviso gratuito)

Postura defensiva

Forzar al oponente a adoptar una postura flexionada sin ataque inmediato

“Abrazo del oso”, sin kumikata previo

Tapar la solapa para evitar el kumikata

Estirar la pierna mientras se realiza shime-waza o kansetsu-waza



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 waza-ari para tori

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

REVERSE SEOI NAGE



HANSOKU-MAKE Si puede seguir en la competición

Zambullirse
hacia delante
“diving”



El uso
voluntario de la
cabeza para
defender un
ataque



HANSOKU-MAKE

NO puede seguir en la competición



Kawazu-gake

Waki-Gatame, Ude-gaeshi y sus variantes desde tachi-waza, tirándose al suelo



Kata-sankaku con intención de lanzar al oponente; si no hay esa intención -> mate



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

Llevar un objeto duro (cubierto o no)

Kata-sankaku en tachi-waza con intención de proyectar es hansoku-make. En ne-waza permitido, pero si al mismo tiempo bloquea el cuerpo del adversario rodeándolo con las piernas con el consiguiente peligro para las cervicales -> Hansoku-make

HANSOKU-MAKE

NO puede seguir en la competición

Siega interior



Dojime, cruzar las piernas en tijeras, en tronco, cuello o cabeza mientras las estiras

Levantar al oponente tumbado sobre el tatami y proyectarlo de nuevo

Aplicar kansetsuwaza en cualquier lugar que no sea la articulación del codo.

Kani-basami



Cualquier otra acción que ponga en peligro la integridad del oponente, y que vaya en contra del espíritu del judo

Gestos despectivos al árbitro u oponente o no atender las indicaciones del árbitro

NE-WAZA VS TACHI-SHISEI

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)



MÁS EJEMPLOS

ACCIÓN VALORABLE SI EL ATAQUE ES INMEDIATO



1



2



3



4



5

ACCIÓN VALORABLE SI EL ATAQUE ES INMEDIATO



1



2



3



4

EN CASO DE LESIÓN/ENFERMEDAD



HERIDA SANGRANTE

- Puede recibir hasta 2 atenciones por la misma lesión.



LESIÓN / ENFERMEDAD

- En caso de luxación de un dedo, el competidor podrá solicitar asistencia médica para ayudarlo a recolocarlo pudiendo aplicar vendajes y lo que necesite para que el competidor pueda continuar el combate,
- Si un competidor no puede continuar, pierde el combate.



ACCIDENTE

- Si un judoca se lesiona por causa de los competidores del otro tatami o por un objeto externo (ej. Un marcador), tiene derecho a recibir atención médica.

FIN



DUDAS Y PREGUNTAS

