



El árbitro de Judo

MANUAL

El árbitro de Judo



Manual de arbitraje

INTRODUCCIÓN	4	Valoraciones y penalizaciones	34
El árbitro	4	Koka	34
Aspectos deportivos del arbitraje	4	Yuko	35
CAPÍTULO 1: El arte de arbitrar	5	Waza – ari	35
Características del árbitro	6	Ippon	35
Perfeccionamiento	6	Waza – ari Awasete Ippon	36
El papel de juez	7	No combatividad	37
Código de ética	7	Penalizaciones	37
		Falso ataque	38
		Penalización en zona de peligro (5 segundos)	38
CAPÍTULO 2: Cualidades del árbitro	8	Señales para los anotadores y cronometradores	39
Personalidad	8	No válido	39
El papel del juez	8	Anulación de una opinión ya expresada (corrección)	39
Confianza	8	Osaekomi	40
Reunión	9	Toketa	40
Diferencia de opinión	9	Indicando azul o blanco	41
Grado de libertad	10	Exámenes médicos	41
Examen médico	10	Señales para los competidores	42
Comunicaciones con oficiales técnicos	10	Ajustarse el judogi	42
Control del área de competición	11	Ajustarse el cinturón	42
Presencia	11	Sentarse – de pie	42
Aspecto	11	Señales de los jueces	43
Postura	11	Técnicas dentro del área de combate	43
Conducta	12	Técnicas ejecutadas fuera del área de combate	43
El juez	13	No válido	44
Profesionalismo	13	Mate en Ne-Waza	44
Posición	14	Adjudicación de victoria	45
Ne-Waza	15	Kachi (victoria)	45
Borde del área de combate	16	Yushei gachi	45
Observador	18	Sogo-gachi	45
Fuera y dentro del tatami	18	Fushen gachi	45
Voz	19	Kiken gachi	45
Gestos	20	Kachi (ganador por Hantei en combate de “Técnica de oro)	45
Osaekomi	21	Hantei	46
Juez	22	Hiki-wake	47
Determinación	23		
Apreciación	24		
Valoración	24		
Osaekomi	26		
Mate y Sonomama	27		
Abandono	28		
Lesión y Sonomama	28		
Penalizaciones	29		
Actos prohibidos	29		
Faltas leves	30		
Faltas graves	30		
CAPÍTULO 3: Desarrollo de la competición	31		
Área de competición	31		
Comienzo del combate	31		
Iniciando y deteniendo el combate	32		
Jaime	32		
Mate	32		
Sonomama	33		
Yoshi	33		
Soremade	34		

Árbitro

¿Cuál es el significado de la palabra árbitro?

Persona que cuida la aplicación del reglamento.



¿Qué significa arbitrar?

Juzgar como árbitro.

¿Qué significado tiene la palabra reglamento?

Norma elaborada por las asociaciones para ordenar su buen gobierno o funcionamiento.

Aspectos deportivos del arbitraje

Independientemente del conocimiento profundo de las reglas de arbitraje y de una perfecta aplicación de éstas que será lo que nos de un mayor nivel como árbitros, deberemos tener en cuenta el comportamiento a adoptar dentro y fuera del tatami.

Ser **árbitro de Judo** no es sólo dirigir un combate (lo que sabemos conlleva gran dificultad), sino que implica la responsabilidad que el árbitro adopta y adquiere ejerciendo esta función.



El ser árbitro de Judo presupone adquirir un compromiso de seriedad, de responsabilidad en su comportamiento y en su forma de actuar en cualquier faceta de la vida.



El arte de arbitrar

El arbitrar, y hacerlo bien en las competiciones, es un arte que requiere, para lograrlo, la práctica del judo durante muchos años, tener un conocimiento profundo del deporte en el que se participa, (en este caso “judo”) y sobre todo, del reglamento que rige tal disciplina deportiva.

Cuándo el árbitro está desempeñando su trabajo en una competición, deberá estar involucrado totalmente en el combate, concentrado en todo momento y viviendo las acciones realizadas por los competidores, consiguiendo anticiparse a las técnicas y situarse en la posición correcta. Deberá de controlar siempre el combate, aplicando lo más correctamente posible el reglamento de competición.

El árbitro transmitirá seguridad a los competidores, entrenadores y público en general, mostrando en el tatami una buena presencia, serenidad, autoridad y sobre todo personalidad, siendo por supuesto imparcial evitando de esta manera cualquier problema. Las presiones sobre el árbitro surgen de la misma competición, los competidores, entrenadores y espectadores, y estos sentimientos deben controlarse y dejar a un lado.

De igual manera el árbitro deberá contar siempre con los jueces, siendo ecuánime y consecuente con las correcciones que pudieran existir, formando lo más importante dentro del arbitraje “UN EQUIPO”.

Por otra parte el competidor, conocedor del reglamento de arbitraje y por lo tanto de sus reglas de comportamiento las cumplirá a rajatabla, siendo éste consecuente de que si no es así podrá ser sancionado e incluso descalificado del combate.

Otras veces el competidor también es árbitro y podrá utilizar éste en beneficio propio en el transcurso de sus combates.

El paso al arbitraje es una secuencia natural en la vida de un Judoka.

Antes del comienzo de la competición, el árbitro deberá familiarizarse con la disposición de la mesa de cronometradores, los marcadores, la señal acústica de final de combate y la posición del equipo médico.



Características del árbitro

Las principales obligaciones del árbitro son, dirigir y controlar la competición de tal manera que permita a los competidores, la libertad necesaria dentro del Reglamento de Arbitraje. Esto requiere una persona con un carácter y personalidad fuerte, a la vez que humilde, y que tenga confianza en sí mismo, sin que se muestre arrogante o dictatorial.

El árbitro debe evaluar las técnicas que ejecuten los competidores, demostrando firmeza, seguridad, imparcialidad y no abusar en ningún momento de los poderes que alguna vez se delegaron en él. Deberá intentar en todo momento que su presencia en el tatami sea lo más discreta posible, evitando así que con sus actuaciones evidencie un afán de protagonismo.

La FIJ desarrolló el sistema de tres, un árbitro y dos jueces, para llevar a cabo la difícil tarea de arbitrar. Los dos jueces se encuentran aquí para apoyar al árbitro suministrándole una evaluación independiente, en algunas ocasiones desde una posición más ventajosa de la que tiene el árbitro. Si fuera necesaria una consulta, esta deberá ser de **corta duración**, aunque lo suficientemente extensa como para comprender y sopesar el punto de vista de los demás. El árbitro debe aceptar el apoyo del equipo **sin discusión**, ya que no es una cuestión de correcto o equivocado, incluso en el preciso momento en el que se vea corregido por los jueces debe presentar total serenidad dando imagen de seguridad hacia los competidores y hacia el público asistente. Como equipo, la decisión final, por **mayoría de tres**, dará a los competidores una decisión que será limpia y justa.

Perfeccionamiento

De la misma forma en que el competidor se esfuerza por mejorar su actuación para poder lograr ser campeón, así también, debe esforzarse el árbitro para mejorar su actuación.

Las decisiones en el arbitraje deben tomarse sin vacilación para mantener la autoridad. Esta habilidad sólo puede lograrse por medio del arbitraje real en el tapiz. Todos los árbitros deben dirigir el máximo de torneos que les sea posible sin tener en cuenta el nivel y aceptar que le hagan comentarios acerca de su actuación para así seguir mejorando.

Todos los árbitros deberán continuar asistiendo a los “Seminarios” a lo largo de su carrera, para así mejorar sus conocimientos y **agudizar** su capacidad de juicio. Deberán buscar el consejo por parte de los árbitros con mayor experiencia y agradecer los comentarios amistosos y discretos por parte de los compañeros, lo cual será una buena forma de mejorar.

La perfección es algo que nunca podrá lograrse completamente, de todas formas deberá buscarse siempre con gran entusiasmo.

El **Reglamento de Árbitros de la FIJ** se revisará de forma regular, modificándose según evolucione el Judo de competición.



El papel del juez

El juez es igualmente un miembro importante del equipo de arbitraje, con la misma autoridad que el árbitro pero con diferentes responsabilidades a las del árbitro.

Lo más importante es la colaboración incondicional entre el árbitro y los jueces. Una de las misiones más importantes de los jueces es la de indicar “**DENTRO**” o “**FUERA**”.

La tarea de un juez requiere el mismo conocimiento, concentración y cualidades que las del árbitro. El juez debe estar siempre atento y anticiparse a las acciones de los competidores.

Debe ser rápido en apartarse con su silla en caso de que su posición pueda poner en peligro a los competidores, o de apartar ésta si puede representar un riesgo para los competidores del área adyacente.

Al igual que el árbitro, los jueces son también responsables y deben asegurarse que los resultados anotados en los marcadores sean los correctos.

Si el Juez detecta un error, deberá atraer la atención del árbitro lo más rápido y discreto posible, para subsanar la equivocación. Los jueces no deben rectificar personalmente los marcadores.

El Juez puede pedir sanción (indicando blanco o azul), nunca el Juez se adelantará al árbitro, pero sí con una mirada colaborará con él.

Código de ética

El árbitro tiene la obligación de estar al corriente del Reglamento de Árbitros de la FIJ, con sus últimas adaptaciones e interpretaciones.

La integridad del árbitro no debe estar comprometida. Durante la competición debe permanecer libre de cualquier posible conflicto de intereses, cuando no estén actuando deben permanecer en la zona destinada para ellos.

El árbitro se presentará puntual siempre que esté convocado y estará preparado para participar activamente en la competición siempre que sea requerido y hasta la disolución de la misma por parte de la **Comisión de Arbitraje**.

El arbitraje requiere trabajo en equipo. Todos los árbitros deben contribuir al desarrollo de los árbitros noveles, suministrándoles conocimientos, consejo y apoyo.

Los árbitros deben trabajar de manera armoniosa y en colaboración con sus compañeros, aceptando libremente los comentarios para el mejoramiento personal, siempre que estos se hagan de una manera discreta y constructiva.

Los árbitros deben ser responsables y evitar el consumo excesivo de bebidas alcohólicas y asegurarse un descanso adecuado tanto el día anterior como mientras dure la competición.



Personalidad

La personalidad no surge automáticamente con el cargo de árbitro, o se tiene o no se tiene, va innata en la persona. La personalidad es el conjunto de cualidades que constituyen a la persona o sujeto inteligente.

La presencia de una personalidad fuerte crea respeto, confianza y credibilidad.

Un árbitro con personalidad siempre permanecerá calmado, con confianza y será racional aún bajo la más difícil de las situaciones. Y lo más importante, debe actuar en armonía con los dos jueces para poder trabajar efectivamente como un equipo.

- **El papel del juez**

El papel más importante del Juez es el de colaborar con el árbitro, no el de tratar de dirigir o conducir el combate desde su silla.

El juez debe dar el tiempo necesario para que el árbitro exprese su opinión.

Cualquier juez que exprese una opinión en una proyección, antes o al mismo tiempo que el árbitro, está asumiendo el papel de éste, y esto es perjudicial para la integridad del equipo arbitral.

- **Confianza**

Es la seguridad firme que se tiene en algo o en alguien.

Cuando el árbitro señala un resultado, debe hacerlo con firmeza, seguridad y confianza, no mirando constantemente a los jueces para determinar si están de acuerdo o en desacuerdo, esto demuestra una clara falta de confianza, conocimiento y capacidad.

Sin embargo es muy importante que a medida que se dé el resultado y el gesto manual, el árbitro gire suavemente (1/4 de giro) para observar por lo menos a uno de los jueces en su visión periférica.

Esta acción de giro también permitirá que el gesto manual sea visto por todas las personas que se encuentren en la sala de la competición.



• Reunión

La reunión entre el árbitro y los jueces deberán ser cortas y rápidas, aproximadamente de 5 segundos, más tiempo producen merma en la agilidad de la competición.

Una reunión se inicia y se conduce bajo la autoridad del árbitro y se lleva a cabo dentro del área de combate.

Cuando el árbitro invita a ambos jueces para cualquier consulta o decisión estos se colocarán en una zona en la cuál esté fuera del alcance de audición de los competidores, pero que a la vez no los pierdan de vista, esto suele ser detrás de la posición de inicio de combate.

El árbitro se situará de cara a los competidores, con un juez a cada lado, de frente y en ángulos de 45 grados. Esta posición permite que los tres árbitros se vean unos a otros durante sus conversaciones a la vez que le deja al árbitro permanecer en contacto visual con ambos competidores y a cada juez que vea por lo menos a uno de ellos.

Durante esta breve reunión el árbitro invita a los jueces a dar su opinión. El árbitro nunca debe aproximarse a un juez para una consulta, si así lo hace, disminuirá la integridad y “sentido unitario” del equipo.

Al alcanzar un acuerdo, los jueces deben indicar su aprobación mediante un asentimiento con la cabeza.

El árbitro debe asegurarse que la consulta ha finalizado y que los jueces tienen una comprensión clara de la decisión que han tomado antes de volver a sus asientos.

Volver a convocar una reunión para una consulta adicional o para una mayor aclaración del mismo tema es innecesario y **debe evitarse**.

• Diferencia de opinión

Un árbitro debe tener confianza en sus decisiones. No obstante habrá ocasiones en que los dos jueces deciden en contra del árbitro.

Los jueces pueden simplemente tener una mejor visión de la acción y por lo tanto pueden hacer una mejor evaluación.

El aceptar la decisión de los jueces no disminuye la autoridad del árbitro y debe ser aplicado sin discusión.

Un juez que mantiene una opinión diferente debe así indicarlo rápidamente mediante el gesto apropiado y mantenerlo hasta que el otro juez se perciba de su opinión.

Si el otro juez indica que está de acuerdo realizando el mismo gesto, entonces el árbitro debe hacer la corrección apropiada.



Si el árbitro no ve a los jueces, después de un tiempo prudencial, los jueces se levantarán y si éste sigue sin percatarse después de otro tiempo apropiado, el juez más próximo deberá acercarse al árbitro.

Un juez que exprese una opinión pero no durante el tiempo suficiente como para que el otro juez se percate del gesto, esta demostrando una falta de confianza, control o determinación.

- **Grado de libertad**

Los jueces deben respetar la autoridad del árbitro y permitir que haya un grado de libertad aceptable en las evaluaciones y decisiones.

Un juez debe abstenerse de disentir en cada evaluación del árbitro, a menos que se estén cometiendo errores de forma continuada.

El manifestarse en cada decisión del árbitro con un gesto, o mostrando duda a cada interpretación del árbitro da una imagen muy pobre del juez y disminuye la integridad del equipo. Se debe evitar esta forma de juzgar.

- **Examen médico**

El examen médico se realiza por orden del árbitro. Cuando se llame al médico para una asistencia médica, los jueces permanecerán sentados controlando la situación desde sus sillas.

Solo el Árbitro central controlará la intervención médica al lado del médico y del competidor. No obstante, el Árbitro puede llamar a los Jueces en el caso de que necesite comentar una decisión.

- **Comunicación con los oficiales técnicos**

Cualquier corrección que haya que hacerse en el marcador (manual o electrónico), recae directamente bajo la autoridad del árbitro.

Si un juez detecta un error en el tablero (por ejemplo, se anota **shido** al azul en lugar de anotárselo al blanco), el juez debe manifestarse para atraer la atención del árbitro hacia el problema. Si no se logra la atención del árbitro inmediatamente, el otro juez también debe levantarse y permanecer de pie hasta que el árbitro lo tome en cuenta.

En la mayoría de los casos no se requerirá una discusión entre el árbitro y los jueces.

El árbitro puede detener el combate, si fuese necesario, y corregir el error.

En ningún momento deben los jueces interactuar directamente con los cronometradores o los marcadores. Esta tarea está bajo la autoridad del árbitro.



- **Control del área de competición**

El árbitro y los jueces tienen total jurisdicción sobre el área de competición.

El árbitro debe estar muy pendiente de todos los detalles concernientes a la competición, teniendo la responsabilidad personal de que todo funcione a la perfección, cuidando hasta los mínimos detalles, tales como que la mesa técnica esté en condiciones y preparada para comenzar el combate, que los jueces de silla comprueben el buen estado de los asientos, que los marcadores permanezcan en blanco antes de comenzar el mismo, o conocer la ubicación exacta del médico. En definitiva, un control total sobre el área de competición y un trabajo en equipo.

También en el área de combate el árbitro tendrá el control total sobre este, es la máxima autoridad dentro del mismo y se mostrará firme y consecuente en sus decisiones consiguiendo que el combate se desarrolle lo más correctamente posible.

El árbitro debe evitar toda conversación con los competidores en el área de competición a menos que la misma sea para aplicarles una sanción, para establecer si existe una lesión, o para que se cambie el **judogi**.

Presencia

Todo lo que rodea al árbitro en el *tatami* va directamente ligado a su aspecto, su postura, y su conducta.

- **Aspecto**

El aspecto está directamente unido a una buena presencia física y a una perfecta utilización del uniforme reglamentario.

El uniforme estándar consiste en una chaqueta de color azul marino, una corbata de árbitro de la Federación, pantalones grises, calcetines negros, y camisa blanca de manga corta. La **chaqueta debe estar abotonada en todo momento** cuando se está usando en el área de competición.

- **Postura**

La postura, los movimientos y los gestos deben resultar naturales en todo momento sin tener en cuenta las circunstancias.

Si un árbitro, por su postura, está llamando la atención hacia su persona esto puede desviar la atención de la competición.

Nunca un árbitro con su postura debe mostrar arrogancia y superioridad.



• Conducta

La calma es esencial para establecer y mantener la presencia.

El apretar los puños, el separar los brazos hacia fuera del cuerpo, el arrugar la frente, los movimientos bruscos, el ajuste continuo de la indumentaria son sólo algunos signos de nerviosismo que deben evitarse.

Un árbitro debe siempre ser humilde y estar deseoso de aprender cosas nuevas.

El mantener la serenidad en situaciones difíciles es algo esencial para la tarea del arbitraje y el mantenimiento de una buena presencia.

Ya sea que las acciones sean lentas o muy rápidas, el árbitro debe permanecer calmado y sereno.

En las competiciones de mayor nivel la acción es más rápida y surge una mayor variedad de situaciones.

Aún el árbitro más experimentado puede tomar una decisión equivocada, el hacer gestos raros o expresiones que demuestren desacuerdo o disconformidad con los jueces es de mal gusto y debilita la integridad del equipo arbitral.

En el caso de una lesión seria de un competidor, o en el caso de que un competidor quede inconsciente después de un rápido **shime waza**, es importante que el árbitro permanezca sereno para controlar la situación para seguridad y bienestar del competidor, evitando siempre tocar a los competidores.

El árbitro debe demostrar respeto hacia los competidores en todo momento, mostrando cortesía cuando les indica a los competidores que deben regresar a su posición inicial y **debe evitar tocarlos**. Solamente cuando se aplica **sono-mama** es necesario tocar a los competidores para detener y comenzar el combate.

Un árbitro que está más interesado en las actividades del área de competición más próxima a la suya que en la suya propia, o que está distraído constantemente demuestra una falta de interés evidente.



- **El juez**

La postura del juez también es importante para la presencia global del equipo.

La espalda debe estar erguida e inclinada hacia el respaldo del asiento; las manos deben estar colocadas sobre las rodillas, con las palmas hacia abajo, los brazos nunca deberán estar cruzados sobre el pecho; las piernas ligeramente separadas; y los pies apoyados totalmente sobre el *tatami*.

Al levantarse el juez en el caso de que los competidores se aproximen a su zona, éste debe ser rápido en reflejos, intentando coger la silla con la mano correspondiente teniendo la otra libre para poder indicar dentro, fuera o cualquier otra acción del combate sin poner en peligro a los competidores.

El juez, al igual que el resto del equipo arbitral, nunca deberá perder la concentración en los competidores, a pesar de llevar muchas horas arbitrando.

- **Profesionalismo**

El árbitro adquiere un compromiso de responsabilidad en el momento en que decide hacerse árbitro. Éste comienza con llegar a la hora establecida, la uniformidad debe ser la correcta, debe estar presente siempre en las reuniones que se realicen (pre o post-competición), y permanecerá siempre en el lugar de la competición hasta el final de la misma o hasta que la Comisión o evento lo requiera.

Durante la competición el árbitro debe analizar su actuación personal y requerir consejos sobre que manera puede mejorar; y no discutir acerca de la actuación de otros árbitros.

Los árbitros nunca deben discutir con nadie los errores o actuación de otro árbitro. Criticar a otro árbitro que es además tu compañero, es muy poco ético



Posición

Un árbitro debe estar siempre en la posición correcta. Esto no es accidental. Es una cualidad adquirida que se desarrolla durante cierto tiempo con la práctica.

El árbitro no debe tomar una posición estática sobre el tatami, y siempre que le sea posible estará posicionado de tal forma que mantenga un contacto visual con los oficiales y marcadores.

En la posición de inicio (**hajime**) el árbitro debe formar un **triángulo** con los competidores y a lo largo de la competición debe tratar de mantener esta relación triangular siempre que la misma sea posible.

Se puede decir “**hajime**” desde cualquier posición (eso sí, sin otorgar ventaja a ninguno de los dos competidores y siempre procurando que ambos se encuentren uno frente al otro).

El árbitro andará en círculo alrededor de los competidores sin quitar la visión de los jueces, desplazándose con naturalidad, sin correr.

El árbitro debe tratar de no salirse del área de combate, sólo si es necesario lo hará, aunque debe volver a entrar en cuanto le sea posible. (No pasa nada si se da la espalda a la mesa de oficiales).

En **Tachi-waza**, la distancia que debe mantener el árbitro con respecto a los competidores deberá de ser de 2 a 2'5 metros aproximadamente.

El árbitro que se encuentra demasiado cerca de los competidores corre el riesgo de un posible choque y él que se encuentra alejado a más de 4 metros de distancia puede perder el control y la sensibilidad de la competición.

El árbitro debe evaluar e intuir continuamente las acciones del competidor para adoptar la mejor posición desde donde observar el combate. Y lo primero que deberá de observar es el aterrizaje de la técnica y esperar de 1 a 2 segundos antes de valorarla.

Si el árbitro se aproxima demasiado y no calcula bien la acción del movimiento, éste puede ser golpeado por el competidor, lo que dificultaría la consecución normal del combate.

El árbitro debe moverse lentamente cuando los competidores están luchando sin desplazarse, pero puede necesitar cambiar ligeramente su posición después de que haya transcurrido un tiempo prudencial para demostrar su interés y permanecer involucrado en el combate. Esto es algo que se llega con la experiencia.



- **Ne-Waza**

El árbitro debe mantener una distancia de los competidores a modo de “zoom”, esto es alejándose o acercándose para elegir el ángulo de mejor visión según el desarrollo del combate; Esto puede ser aproximadamente 2 metros.

El árbitro se deberá mover en semicírculo (del cinturón hacia la cabeza), teniendo una visión global de los cuerpos.

En general, el árbitro debe permanecer dentro del área de combate, aunque podrá salir fuera de esta, si la situación lo requiere (no importa), pero sin tapar la visión de los jueces, tampoco pasa nada si da la espalda a la mesa de oficiales de organización deportiva.

Algunos árbitros tienen tendencia a estar **muy cerca e inclinados** hacia adelante sobre los competidores en las situaciones de *ne-waza* para observar todas las acciones al mismo tiempo. Esta posición debe evitarse. Es más aceptable desplazarse dos o tres pasos hacia cada lado según sea necesario, o hacia atrás para lograr un mayor y mejor ángulo de visión.

Si se da una situación de *Osaekomi-waza*, el árbitro debe evitar “perseguir” a los competidores y se debe desplazar en la dirección contraria a la de estos, es decir “girar alrededor de sus espaldas para ver sus caras nuevamente”.

Si la acción de girar es muy rápida, el árbitro simplemente esperará hasta que los competidores regresen a su posición original.

El árbitro debe estar en una posición que le permita tener una visión global de los cuerpos, observar las manos y la cara tanto de *uke* como de *tori*, poder determinar si se inmoviliza correctamente o no, y también si se ha hecho alguna tijera sobre una pierna.

Si se da una situación de *Shime-waza*, hay que tener en cuenta los siguientes puntos de referencia; Visión global de los cuerpos, prestando una atención especial a la parte de la cabeza sin perder de vista a los jueces.

Si el *Shime-waza* es boca abajo, además de lo anterior, el árbitro deberá mirar con mucha atención si existe fuerza en los pies, ya que hay un especial peligro cuando relaja los pies y se quedan muertos.

También deberá de poner mucha atención a las manos, ya que si el competidor se queda privado, las manos se quedan flácidas.



- **Borde del área de combate**

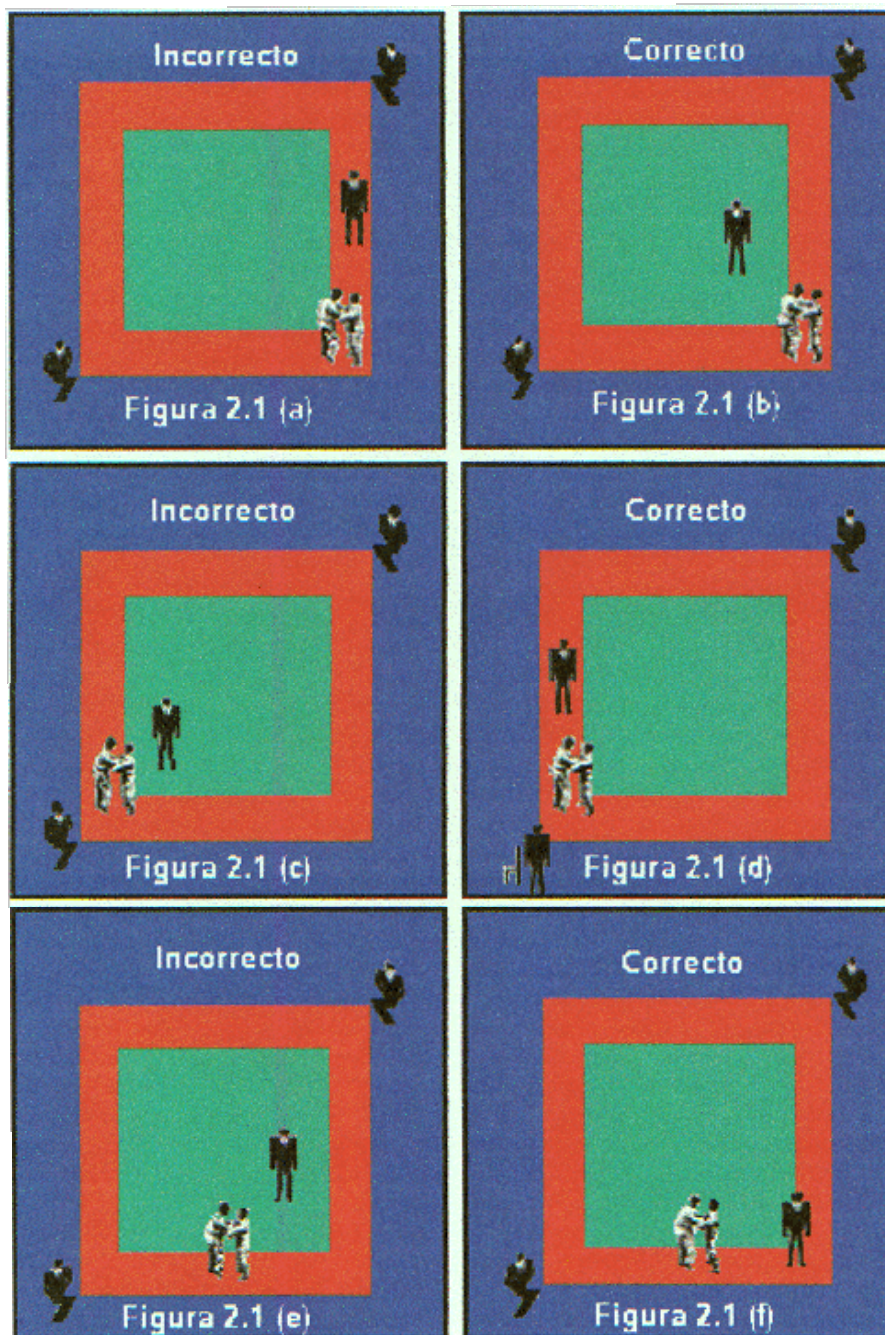
Cuando los competidores se desplazan hacia el borde del área de combate la responsabilidad principal del árbitro es la de encontrarse en una posición que le permita evaluar cualquier acción de estos, apoyándose siempre en el juez, este le indicará si están dentro o fuera. Esto requiere que el árbitro sea conocedor de la ubicación de los jueces, y por lo tanto no se sitúe en la línea de visión de estos.

Cuando los competidores se desplazan hacia una esquina “neutral” (una esquina sin juez) el árbitro debe seguirlos hacia esta, permaneciendo dentro del área de combate, permitiendo a ambos jueces una visión sin obstáculos de los competidores y del borde de éste área. Desde esta posición sólo será posible para el árbitro tener a uno de los jueces dentro de su visión periférica. *Figura 2.1 – 2.1 (b)*

Cuando los competidores se desplazan hacia una esquina con presencia de un juez, el árbitro debe tomar una posición en la cual queden los competidores entre este y su juez, pudiendo colocarse en la zona de peligro, de esta manera también permitiremos la visión del otro juez. *Figura 2.1 (d)*

A medida que los competidores se acercan hacia el juez de esquina, este deberá de levantarse e incluso desplazarse si fuera necesario con su silla en la mano, a la vez que mantiene contacto visual con los competidores.

Siempre es mejor retirarse anticipadamente que hacerlo demasiado tarde.



Cuando los competidores se desplazan hacia un lado del área de combate el árbitro se puede situar en la zona de peligro, incluso llegando a situarse en una esquina neutral, no interfiriendo con ello en la visión de los jueces. *Figura 2.1 (f)*

Viendo el desarrollo del combate, el árbitro debe intuir cuando está en peligro de poderse encontrar en una situación embarazosa, bien por ser encajonado en una esquina o arrasado por los competidores, debiendo girar en círculo hacia un lado o hacia otro, con naturalidad y sin correr, para evitar esta situación.



Observador

- **Observador (fuera y dentro del tatami)**

El árbitro debe observar el área de competición cuando este llega al *tatami*. ¿Están los tapices bien ajustados? ¿Está el tablero puesto en cero?, ¿Se encuentra los cronometradores y los marcadores en su lugar?.

Antes del inicio de cada combate, el árbitro debe hacer una rápida inspección visual a los competidores para ver si estos llevan (relojes, anillos...); observar si el *judogi* tiene sangre, rasgaduras, y si cumple con la normativa reglamentaria. En el caso que un competidor/a llevase el pelo largo, este deberá estar recogido hacia atrás a fin de evitar molestias al otro competidor/a.

La mirada del árbitro debe estar siempre en los competidores. Algunos árbitros tienden a perder de vista a estos después de una *valoración, sanción*, al anuncio de *mate o de sore-made*.

Cuando se ha producido una acción el árbitro debe mantener contacto visual con los competidores para determinar quien ha sido *tori*, aunque solo será necesario indicarlo en movimientos que puedan producir confusión, como en el caso de "*kaeshi*", que se deberá indicar siempre ya que los jueces pueden no estar de acuerdo o la mesa de oficiales de organización deportiva no saberlo.

Algunos árbitros cometen el error de levantar la vista, especialmente en un *ippon*, y cuando vuelven a mirar ya no pueden determinar a *tori* ya que los competidores han rodado después de la proyección.

Lo mismo ocurre en situaciones de *ne-waza*. Cuando se otorga *ippon* por *shime-waza* o *kansetsu-waza*, el árbitro debe siempre identificar quien ha conseguido la valoración. Al igual que en *osaekomi-waza* quien ha realizado la inmovilización.

Si el árbitro no puede identificar a *tori* se convierte en una situación difícil y embarazosa.

Esto no debe suceder nunca, pero si el árbitro no sabe quien ganó el combate es mejor preguntarle a un juez de esquina..., que adivinar y darle la victoria al competidor equivocado.

Después de anunciar una valoración, es correcto observar al juez que tengamos más próximo así como al marcador, controlando en todo momento a los competidores y el desarrollo del combate.



Un error en el marcador nunca debe pasarse por alto, tratando de subsanarlo en el menor tiempo posible. En caso contrario a menudo hace que la corrección sea más difícil.

Durante el combate, las chaquetas no necesitan estar perfectamente en su lugar, mientras que ambos competidores tengan posibilidad de luchar y el desarreglo no produzca ventaja o desventaja hacia alguno de los competidores este debe continuar.

Un árbitro que detiene continuamente el combate para mandar que los competidores se arreglen sus *judogis*, está destruyendo el espíritu de lucha en JUDO.

Si se sueltan los pantalones o si se les caen, o si se desata el cinturón, o el cabello de uno de los competidores se suelta y de esta forma causa inconveniente al otro competidor, el árbitro deberá aprovechar un momento que no interfiera el desarrollo normal del combate para indicar *mate* y mandar arreglar el *judogi* o *el pelo* correctamente.

Voz

El tono con el que el árbitro da una orden refleja determinación, confianza y control, debiendo ser esta fuerte, clara, enérgica, serena y con autoridad, lo que ayudará a dominar el combate, dando sensación de seguridad especialmente si es una competición llena de tensión.

Las órdenes deben ser anunciadas de tal manera que puedan ser oídas y comprendidas por los competidores, entrenadores, oficiales de organización y público en general, esto se logra con la claridad, el volumen y la proyección de la voz.

El volumen y la proyección funcionan en conjunto. Una voz alta puede trasladarse hacia una distancia alejada.

La forma más fácil de hacerse escuchar es dirigirse a quien va destinado.

El árbitro siempre debe estar frente a los competidores cuando da una orden ya que estos se apoyan exclusivamente en la voz y no en los gestos para saber que resultado se ha dado.

Aunque no ocurre nada si el árbitro da la espalda a la mesa de oficiales de organización deportiva, siempre que sea posible este debe estar frente a ellos.



Muchos árbitros tienen dificultad de ejecutar con suficiente fuerza la primera orden, *hajime*. Esto puede ser debido a no respirar lo suficiente antes de la emisión de la orden. Se necesita aire para darle fuerza a la voz. La inhalación correcta debe convertirse en un proceso automático y junto con la experiencia el tomar aliento se convierte en un proceso subconsciente.



Los gestos son un lenguaje de señales, se usan para la comunicación entre el equipo de árbitros, los competidores y personal técnico, pero también sirven para hacerles conocer a los espectadores las decisiones arbitrales durante la competición.

Muchos gestos tienen una contrapartida verbal que se ejecuta simultáneamente.

El gesto debe ser preciso, vigoroso, y deberá estar bien marcado, con seguridad y naturalidad manteniéndolos aproximadamente 3 segundos.

Las formas deben parecer naturales, sin ser rígidas, artificiales o excesivamente enfáticas, (dando a entender más de lo que debería ser).

Las formas teatralizadas se deben **descartar**, ya que tienden a distraer a los espectadores y los alejan de la competición.

Cuando el árbitro otorga un resultado, debe mostrar el gesto de manera tal que sea visto en forma clara por los jueces y el personal técnico.

Es muy interesante hacer un pequeño desplazamiento de aproximadamente 90° con el gesto mantenido para que todo el mundo pueda verlo.

El giro también le permite al árbitro observar al juez de esquina sin hacerlo en forma directa u obvia.

Debido a que el gesto de *ippon* se realiza por encima de la cabeza y puede ser fácilmente observado por todos, el giro no es necesario. Sin embargo, el giro es aún recomendable para que el árbitro pueda observar a los jueces.

Durante la emisión de gestos el árbitro debe mantener el contacto visual con los competidores.

Cuando el árbitro valora una técnica no es necesario indicar si ésta ha sido blanco o azul, sólo en el caso de “*kaeshi*” indicaremos de quien ha sido el valor ya que puede que los jueces no estén de acuerdo.

En cuanto a las sanciones, siempre el árbitro explicará al competidor con un gesto él ¿Por qué? le esta sancionando con lógica y naturalidad, haciéndolo por éste orden: primero el gesto y segundo la sanción.

Procurará no sancionar a los dos competidores a la vez, y estará siempre de cara a la mesa de jueces para dar la sanción (*mate – sanción*).



Es muy importante no confundir un gesto con otro, si por ejemplo hay un ataque falso o un agarre no considerado “normal” (son entre 5 o 6 seg. Y si hay pasividad de 20 a 25 seg.), como no es lo mismo, por supuesto el gesto tampoco lo es.

No se deben hacer incongruencias: Si se sanciona a un competidor por bloquear, no dar “*shido*” al otro por no atacar, puesto que éste no puede atacar y sería una contradicción.

El árbitro no debe cruzar los brazos por delante de sí mismo, para indicar si la sanción es blanco o azul, y para anular siempre debe permanecer la técnica a anular y cambiar con el otro brazo.

En el anuncio de *mate*, **la voz debe ser dirigida hacia los competidores** mientras el gesto manual es dirigido hacia la mesa de control.

El *mate* se marcará enérgico, cerca de los competidores y sin perderlos de vista, asegurándonos que estos nos han oído y sin darles la espalda.

Para llamar al médico, primero y antes de dar comienzo la competición es muy importante que el árbitro y los jueces se fijen donde está ubicado el mismo, y para llamarle lo indicará con el gesto de “palma de la mano hacia arriba”.

• **Osaekomi**

El árbitro debe establecer primero si se debe dar *osaekomi* y solo entonces realizar el gesto.

Los árbitros no comenzarán a mover la mano hacia el gesto de *osaekomi* antes de que la inmovilización esté totalmente efectuada.

Este gesto prematuro puede llevar a confusión, especialmente a los oficiales técnicos.

Una vez que el gesto de *osaekomi* se encuentra en posición, el árbitro debe desplazarse aproximadamente 90°. **Asimismo se deberá desplazar alrededor de los competidores en una u otra dirección si esto fuera necesario para tener una mejor visión.**

En todos los demás anuncios la mano rota con el cuerpo.



• Juez

Lo más importante es la colaboración incondicional entre el árbitro y los jueces. Así como una de las misiones más importante de los jueces es indicar “dentro” o “fuera”.

El juez usa exactamente los mismos gestos que el árbitro aunque sin voz. Si el juez determina que el anuncio debe ser diferente al árbitro lo debe indicar así con el gesto correcto.

El gesto no debe ser débil, indiferente o modificado lo cual podría indicar una falta de confianza.

El juez debe mantener el gesto hasta que el otro juez se dé cuenta de su opinión. Si el otro juez no opina debe cesar el gesto.

Si ambos jueces están de acuerdo, o el otro juez tiene una diferencia de opinión con respecto a la del árbitro y el juez, entonces se deben mantener los gestos hasta que el árbitro se dé por enterado.

Un juez que falla en mantener su gesto durante el tiempo necesario para que el mismo sea reconocido demuestra una carencia de confianza y determinación.

Para las acciones que tienen lugar en el borde del área de competición el juez debe estar preparado para indicar si la acción tuvo lugar dentro o fuera y mantener este gesto hasta que el árbitro anuncie valoración o diga *mate*.

De igual manera se debe hacer un solo gesto, si la acción es dentro (dentro), no dentro y después fuera, a continuación el árbitro valorará o no la técnica.

El gesto de “**dentro**”, se usa solamente cuando uno de los competidores proyecta al otro hacia fuera pero la técnica fue considerada válida.

Nunca se usa en *ne-waza*.

El gesto de “fuera” se usa en **las siguientes situaciones** según se describe a continuación:

- Cuando una acción es considerada fuera.
- Cuando Tori apoya fuera en *tachi-waza* con uno o los dos pies, manos o rodillas fuera del área de combate o apoya más de la mitad de su cuerpo fuera del área de combate mientras aplica *sutemi – waza* .
- Cuando ambos competidores salen fuera en *ne-waza*.

En todas las acciones que terminan fuera, el juez debe realizar un gesto en forma **inmediata**, señalando ya sea dentro o fuera, de manera que el árbitro pueda tomar en consideración la opinión del juez antes de tomar la decisión de otorgar o no valoración.

El juez que no hace ningún gesto está fallando al no brindar su apoyo al árbitro.

Si un juez se equivoca al realizar un gesto en cuanto a si la acción fue dentro o fuera, (según el criterio del árbitro), éste debe hacer la evaluación y consultar con ambos jueces para determinar si fue dentro o fuera basándose en la mayoría de tres.

En cuanto a las sanciones, el juez puede pedir sanción (indicando blanco o azul), aunque nunca el juez se adelantará al árbitro, pero sí con una mirada colaborará.

En el caso que se necesite pedir Hantei cuándo el árbitro lo anuncie, los jueces deben levantar sus banderas inmediatamente y con convicción.

Determinación

La determinación es la capacidad de expresar con convicción las opiniones personales.

Cuando se lleva a cabo una proyección o se comete una infracción, el árbitro debe indicar el anuncio sin vacilación.

Cualquier vacilación demuestra una falta de determinación.

Todas las valoraciones deben ser anunciadas poco después de producirse el impacto, sin precipitarse y no antes.

El árbitro no debe ceder a la intimidación por parte de los espectadores o del entrenador cuando se están realizando los anuncios.

Los anuncios deben siempre realizarse a medida que el árbitro los ve.

El árbitro no debe dejar que lo convenzan, no debe ser indulgente hacia un *koka* cuestionable porque el mismo competidor casi anota un *koka* en un momento anterior de la competición o porque se pasó por alto una penalización.

No debe existir una compensación por un mal anuncio anterior.

Hay momentos en los que un árbitro puede otorgar un *yuko* y después de algunos segundos de reflexión pensar que la proyección podría haber sido un *waza-ari*.

Nunca se debe compensar, por este cambio en la forma de pensar, mediante el anuncio de una valoración superior a la que realmente fue, por ejemplo, *yuko* en lugar de *koka*. **Un anuncio incorrecto es suficiente.**

Una vez que se ha cometido un error no debe estar en el interés de nadie tratar de compensarlo.



Incrementar los errores diluye la autoridad, el control y la presencia que se ha establecido.

Un árbitro no debe tratar de ajustar las valoraciones hacia arriba o hacia abajo durante una competición real para compensar anuncios anteriores hechos por los jueces.

El tratar de hacer que los anuncios “concierden” con los jueces, puede terminar siendo un desastre.

Cuando se está actuando de juez, este también debe tener convicción en sus acciones. El juez no debe dudar en realizar sus gestos, bien sea para valorar o anunciar dentro o fuera.

Apreciación

La apreciación es una de las cualidades que debe tener un árbitro. La capacidad para comprender las acciones de los competidores surge de un conocimiento profundo de las técnicas del judo.

Los movimientos de Judo evolucionan con el transcurso del tiempo y el árbitro debe de evolucionar con ellos.

Este punto abarca varios objetivos, por ejemplo el comprender cuando una acción merece valoración, saber cuando las acciones son prohibidas y se debe otorgar una penalización, cuando hacer el anuncio de *mate*, *osaekomi*, *sono-mama*, etc.

- **Valoración**

El árbitro debe otorgar valoración cuando un competidor proyecta al otro con una técnica, la cuál causa que el otro competidor caiga con las partes correctas del cuerpo golpeando el *tatami*.

Cuando los dos jueces dan un anuncio diferente para la misma proyección, éstos deben mantener sus gestos hasta que el árbitro realice la corrección apropiada, si esto fuera necesario.

Por ejemplo, el árbitro anuncia *Ippon*, un juez anuncia *Yuko* y para el otro juez no es nada, en este caso hay “tres” opiniones diferentes, **lo que se encuentra en medio de las tres opiniones es lo que prevalece, no la media.**



Cuando un competidor hace deliberadamente el “*punte*” (cabeza y talones en contacto con el tapiz) el árbitro debe considerar la caída como si hubiese golpeado la espalda y otorgar *ippon* o cualquier otro tanteo que considere que la técnica merece, a fin de desalentar esta acción.

El valor de la proyección, se determinará por el impacto.

Si un competidor proyecta con control al otro competidor ampliamente sobre su espalda con considerable fuerza y velocidad la valoración a otorgar será *Ippon*. También se valorará con *Ippon* si un competidor inmoviliza al otro durante 25 segundos después del anuncio de *osaekomi*, o cuando un competidor está incapacitado por el efecto de un *shime-waza* o *kansetsu-waza*.

En equivalencia; si un competidor es penalizado con *hansoku make*, el otro competidor será declarado el vencedor.

Se valorará con *Waza-ari* cuando un competidor proyecta con control al oponente, pero la técnica carece de uno de los cuatro elementos necesarios para *ippon* o cuando un competidor inmoviliza al otro durante 20 segundos o más pero menos de 25 segundos.

En equivalencia; si un competidor ha sido penalizado con tres *shidos*, el otro recibirá inmediatamente *waza-ari*.

Se valorará con *yuko* cuando un competidor proyecta con control al otro competidor, pero la técnica carece parcialmente en dos de los otros tres elementos necesarios para ser *ippon*, o cuando un competidor inmoviliza al otro competidor durante 15 segundos o más pero menos de 20 segundos.

En equivalencia; si un competidor es penalizado con dos *shidos*, el otro competidor recibirá *yuko* inmediatamente.

Se dará la valoración de *koka* cuando un competidor proyecta con control al otro competidor sobre un hombro, o su muslo(s), o nalgas con velocidad y fuerza o cuando un competidor inmoviliza al otro competidor durante 10 segundos o más, pero menos de 15 segundos.

En equivalencia; si un competidor ha sido penalizado con *shido*, el otro competidor recibirá *koka* inmediatamente.

El árbitro deberá de valorar con *sogo-gachi* (*victoria compuesta*) cuando un competidor ha conseguido un *waza-ari* y su oponente posteriormente recibe tres *shidos* o bien cuando un competidor cuyo oponente ha recibido tres *shidos* consigue posteriormente un *waza-ari*.



Un problema grave puede surgir cuando por ejemplo: Después de una proyección el árbitro otorga *Waza-ari*, pero los jueces cambian la valoración a *Yuko*, y en ese momento los competidores han conectado con *ne-waza*. Lo prioritario en este caso es no perder de vista a los competidores que están en *ne-waza* (*osaekomi*...) después corregir, (puede el árbitro asentir con la cabeza a uno de los jueces para que vea que lo ha visto y así ellos puedan bajar el brazo de *yuko* y no continúen con el gesto durante todo el combate).

No habrá valoración para ningún competidor cuando:

- **Ambos competidores caen simultáneamente al tatami de tal manera que es imposible dictaminar de quien ha sido la técnica.**
- *Tori* pierde el equilibrio y cae sobre el *tatami* sin que haya habido acción por parte de *uke*;
- *Tori* levante a *uke* de manera tal que ninguna parte de *uke* esté tocando el tatami y *Tori* perdiendo el equilibrio y sin que exista una acción controlada por parte de *Uke*, cae encima de él.

Cuando tiene lugar un contra ataque el árbitro tomará la determinación de quien deberá recibir la valoración basándose en los siguientes factores:

- Que competidor ejercía el control en el momento del impacto.
- Quien impactó sobre el *tatami*, y quien no; y,
- ¿Le quitó *uke* el control a *tori* en el mismo momento o antes del impacto, convirtiéndose por lo tanto en *tori*?

En una situación en la cuál el que proyecta inicialmente comienza a caerse por su propia cuenta, *uke* puede transformarse en *tori* mediante la toma de control de la proyección haciendo caer a éste (que inició la acción) sobre el tatami.

• **Osaekomi**

Cuando se otorga *osaekomi* (*inmovilización*) se usa el siguiente criterio:

- El competidor que está inmovilizado debe de estar controlado por su oponente y debe tener su espalda, ambos hombros o un hombro en contacto con el tapiz.
- El control puede hacerse desde el lado, desde atrás o desde encima.
- El competidor que aplica la inmovilización no puede tener su pierna (s) o cuerpo controlado por las piernas de su oponente.
- Al menos un competidor tendrá cualquier parte de su cuerpo tocando el área de combate al anuncio de *osaekomi*.
- El competidor que aplica la inmovilización debe tener su cuerpo bien en posición de ***Kesa*** o de ***Shiho***.



Es importante que el árbitro anuncie *osaekomi* en el momento correcto. Cuando parece que un *osaekomi* es inminente, el determinar que *tori* tiene el control definitivo dará por finalizada cualquier duda que pueda existir.

- **Mate y Sono-mama**

El anuncio de *mate* o *sono-mama* en los momentos correctos tiene gran importancia.

Un árbitro que tenga poca experiencia puede destruir el espíritu de lucha y la estrategia de los competidores al detener el combate en los momentos equivocados o por los motivos erróneos.

Al detener el combate nunca se debe quitar una ventaja a uno de los competidores, de esta manera el árbitro debe ser capaz de determinar que constituye una ventaja.

En las situaciones de *ne-waza* el competidor, ya sea el que esté en la posición de arriba o en la de abajo, que demuestra un control efectivo sobre su oponente a través de la utilización de técnicas tiene la posición de ventaja.

En *ne-waza* el árbitro debe poder determinar cuando existe progresión en la lucha antes de anunciar *mate*. Hay veces en las que uno o los dos competidores se mueven constantemente pero no progresan, en este momento habría que dar *mate*. Sin embargo si mejora la posición de uno de los dos no dar *mate*.

Mate (según viene en el Reglamento está bien explicado).

El progreso en *ne-waza* se mide normalmente mediante el cambio de posiciones cada vez más ventajosas de uno de los competidores a *osaekomi*, a *shime-waza* o a *kansetsu-waza*.

En *shime-waza* si uno o ambos competidores cambian de posición, el árbitro deberá dejar trabajar para ver si obtiene resultado, si no avanza más después de esperado un tiempo prudencial (3 a 5 segundos), aunque se muevan dará *mate*.

El árbitro debe estar muy atento cuando se anuncia *mate* en *shime-waza* o *kansetsu-waza*.

En la mayoría de los casos de *kansetsu-waza*, el árbitro debe permitir continuar, siempre que *Tori* intente mejorar la posición.



• Abandono

Cuando un competidor abandona en *osaekomi*, *shime-waza* o *kansetsu-waza* el árbitro debe asegurarse que el competidor golpee con la mano **dos o más veces** sobre el *tatami* o el *cuerpo* (propio o del oponente) o pronuncia ***maitta***.

El árbitro no debe valorar *ippon* por un solo golpe. (Esto puede conducir a una queja por parte de *uke* de que no hubo tal abandono y llevar al entrenador a realizar una reclamación).

En *shime-waza*, si hay un solo golpe, el árbitro debe esperar y **observar con mucha atención** si existe fuerza en los pies y en las manos, ya que si estos se relajan y quedan muertos y las manos quedan flácidas, es un signo evidente de que *Uke* está privado (quedando sin conocimiento) encontrándonos en una situación embarazosa si prolongamos esta situación, puesto que *Uke* puede tener (espasmos, convulsiones...y consecuencias mayores).

En *kansetsu-waza*, si no se dan dos o más golpes o se declara *maitta*, se debe permitir que continúe el combate mientras exista una progresión en el mismo y no cortarlo porque *Uke* se queje o grite, aunque el **no abandono** por parte de este provoque que se disloque o se fracture el brazo por esta situación, teniendo que anunciar después igualmente *ippon*.

Para los JJ.OO., Cptos. del Mundo, Cptos. Continentales y otros eventos de la FIJ se aplicarán estas Reglas de competición.

Para eventos Nacionales, los organizadores están autorizados a determinar limitaciones apropiadas para la seguridad de los competidores en función del nivel del Torneo en cuestión. Por ejemplo: En competiciones de grados bajos, los organizadores pueden autorizar a los árbitros que declaren *ippon* cuando el efecto de una técnica de *shime-waza* o de *kansetsu-waza* sea suficientemente clara, e incluso para infantiles desautorizar las técnicas de *shime-waza* y *kansetsu-waza*.

Es mejor arriesgarnos a la queja de un entrenador que tener a un competidor joven o inexperto lesionado sin necesidad.

• Lesión y sono-mama

Si se anuncia *osaekomi* y *uke* está dando señales de lesión, el árbitro debe anunciar *sono-mama* (habiendo memorizado la exacta colocación de ambos cuerpos antes de separar a los competidores) para determinar si necesita examen médico.

Esta situación puede surgir después de una proyección en la cual *uke* se lesiona al impactar fuertemente contra el *tatami* (cabeza, o en la columna vertebral así como siempre que el árbitro tenga dudas razonables de que pueda haber una lesión grave) y *tori* ha actuado con rapidez para continuar en *ne-waza*.



Si se determina que *uke* puede continuar los competidores deben colocarse nuevamente en su posición original y la posición exacta que tenían cuando se anunció *sono-mama*.

Después el árbitro indicará que se reanude el combate mediante el anuncio de *yoshi*.

El determinar si una lesión es accidental o surge como causa de un acto prohibido requiere habilidades de apreciación que un árbitro experimentado tiene perfectamente desarrolladas.

El árbitro no se debe dejar engañar por un competidor que finge una lesión o que hace que un problema parezca más serio de lo que es para descansar y lograr recuperarse.

El engaño está en contra del espíritu del Judo y no debe tolerarse. El árbitro debe tomar la decisión de que continúe o advertirle que si necesita atención médica perderá el combate.

Si un juez advierte una lesión y el árbitro no se percata de la misma, el juez debe levantarse para llamar inmediatamente la atención acerca de esta situación.

Penalizaciones

La capacidad del árbitro de apreciar una infracción y aplicar la penalización correcta requiere un aprendizaje y cierta experiencia.

El árbitro debe actuar penalizando solo cuando se produzca la infracción, y no ir en persecución del competidor en busca de esta.

- **Actos prohibidos**

En las situaciones en las que un competidor lleva a cabo un acto prohibido, el árbitro deberá aplicar la sanción conveniente.

El combate deberá ser detenido en el momento apropiado (dando prioridad a la acción que se esté realizando en ese momento) y se le otorgará la penalización correspondiente.

Los actos prohibidos y sus correspondientes penalizaciones se encuentran muy bien definidos en el *Reglamento de Árbitros de la FIJ*.



- **Faltas leves**

Él término “Faltas leves” abarca todas aquellas acciones prohibidas posibles de carácter táctico realizadas por un competidor que no ponen en peligro la integridad física del/los competidores ni van en contra del espíritu del Judo. Todas ellas serán penalizadas con *shido*.

- **Faltas graves**

Se denominan “Faltas graves” al resto de actos o acciones prohibidas que pueden lesionar al oponente o van en contra el espíritu del Judo y que se sancionan con *Hansoku- Make*.



El árbitro deberá ser siempre consciente de que los protagonistas reales del combate son los competidores y que en ningún caso deberá ser él mismo, ya que si esto así ocurriera, el combate podría terminar siendo un desastre.



Área de competición

El área de competición, tendrá las dimensiones mínimas de 14m x 14m y máximas de 16m x 16m y deberán estar cubiertas por *tatamis* o material similar.

El área de competición estará dividida en dos zonas. La demarcación entre estas dos zonas se llamará zona de peligro y estará indicada por un área roja, de aproximadamente 1m de ancho, formando parte del área de combate y paralela a los cuatro lados del área de competición.

El área interior incluida la zona de peligro se llamará área de combate y tendrá siempre las dimensiones mínimas de 8m x 8m o máximas de 10m x 10m. El área fuera de la zona de peligro se llamará zona de seguridad y tendrá una anchura de 3m.

- Se colocará dos cintas adhesivas, una azul y otra blanca en el centro del área de combate a una distancia de 4m entre sí, para indicar la posición donde comenzarán y terminarán el combate los competidores. La cinta *azul* estará colocada a la derecha del árbitro y la *blanca* a su izquierda.
- Dos sillas ligeras serán situadas en el área de seguridad y en las esquinas diagonalmente opuestas del área de combate y en posición de forma tal que no obstruyan la visión del marcador a los *Jueces, miembros de la Comisión y anotadores*.

Comienzo del combate

El árbitro y los jueces siempre deberán estar en posición de empezar el combate antes de la llegada de los competidores sobre el área de competición. El árbitro debe estar en el centro, dos metros atrás de la línea desde donde los competidores empiezan y debe estar de cara a la mesa de cronometradores.

Es muy importante respetar el saludo y hacerlo de forma correcta.

Cuando los competidores avancen hacia sus posiciones de inicio de combate, uno frente al otro, entonces harán el saludo oficial bajo el estricto control arbitral, repitiendo el mismo procedimiento al finalizar el combate. Si los competidores no se saludan, el árbitro les indicará que lo hagan. (El saludo de pie tendrá un ángulo de 30 grados medidos desde la cintura).



Iniciando y deteniendo el combate

- **Hajime**

El árbitro anuncia *hajime* para iniciar el combate, o para reanudar el mismo después de que se ha anunciado *mate*.

No se hacen gestos.

Si se ha anunciado *mate*, no hay necesidad de esperar a que los competidores vuelvan a sus lugares originales de comienzo antes de continuar el combate con *hajime*. Sin embargo, el árbitro debe asegurarse que los competidores estén frente a frente y que ningún competidor tenga una ventaja sobre el otro.

Antes de anunciar *hajime* el árbitro debe asegurarse que los jueces estén sentados en sus posiciones, los Oficiales técnicos estén listos y que los *Judogis* de los competidores se ajusten al reglamento.



- **Mate**

El árbitro anuncia *mate* (“parad o detenerse”), para **detener la competición momentáneamente.**

Gesto: Levantará una mano a la altura del hombro y con su mano plana (dedos juntos y hacia arriba) al cronometrador. La prioridad es asegurarse que los competidores sepan que se ha detenido el tiempo. Este gesto debe mantenerse por lo menos durante 3 segundos y hasta que el cronometrador levante el banderín amarillo para indicar que el tiempo del combate ha sido detenido temporalmente.

Nota: Este gesto no incluye un giro de $\frac{1}{4}$ de vuelta





- **Sono-mama (solamente en Ne-Waza)**

Sono-mama, significa “no se muevan”, se usa para detener temporalmente a los competidores en sus lugares cuando se ha producido un *osaekomi* y es necesario parar este por alguna causa (*sanción, lesión...*)

Gesto: Se inclinará hacia adelante y tocará a ambos competidores con las palmas de sus manos.

Nota: Las manos se quitarán después de asegurarse que ambos competidores han escuchado la orden y han dejado de luchar aunque mantienen sus posiciones, el árbitro observará estas para más tarde reiniciar el combate desde las mismas.



- **Yoshi**

El árbitro anunciará *yoshi*, “continúen”, para indicar a los competidores que reanuden la lucha después de que la competición fue detenida con *sono-mama*.

Antes de decir *yoshi* el árbitro debe asegurarse que la posición de ambos competidores es la que había antes del anuncio de *sono-mama*.

Gesto: El árbitro tocará firmemente a ambos competidores con las palmas de sus manos haciendo presión sobre ellos.

Nota: Antes de reanudar el combate con *yoshi* el árbitro deberá tener una posición adecuada de manera que no interfiera en los movimientos de los competidores y asegurarse de que los jueces tengan una clara visión de estos.





- **Sore-made**

Sore-made, “el tiempo ha terminado”, se utiliza para finalizar cada combate. Esta orden vendrá seguida de otras órdenes en forma inmediata o a la señal del cronometrador que indicará el término del combate.

Posición: No es necesaria ninguna posición precisa para el anuncio de *sore-made*. A medida que se anuncia *sore-made* el árbitro deberá mantener control visual sobre los competidores y se asegurará que éstos le han escuchado. Después, el árbitro y los competidores regresarán a sus posiciones iniciales, los competidores se reajustarán los judoguis y el árbitro dando un paso al frente, indicará que competidor ha sido el vencedor y luego dará un paso atrás.



Valoraciones y penalizaciones

- **Koka**

Gesto : Levantará uno de sus brazos doblado con el pulgar hacia el hombro, la palma de la mano extendida y con los dedos juntos, el antebrazo en posición vertical y el codo al lado del cuerpo, pero no pegado a éste, mientras se anuncia el tanteo.

El gesto debe mantenerse de 3 o 5 segundos mientras se realiza un desplazamiento a fin de asegurar que el tanteo es claramente visible a los Jueces. Sin embargo, debe tenerse cuidado al girar de no perder la visión de los competidores.
(Lo mismo ocurre con las señales de *Yuko* y *Waza-ari*).





- **Yuko**

Gesto: Levantará uno de sus brazos, con la palma de la mano hacia abajo y dedos juntos, a 45 grados de su cuerpo a la vez que anuncia *Yuko*.

Las señales de *Yuko* y *Waza-ari* deben empezarse con el brazo cruzando el pecho, y hacia un lado terminando en la posición correcta del gesto.

Como con todos los gestos, estos se mantendrán de 3 a 5 segundos mientras se hace $\frac{1}{4}$ de giro para asegurarse que la señal sea vista por el anotador y los jueces.

¡Yuko!



- **Waza-ari**

Gesto: Levantará uno de sus brazos con la palma de la mano hacia abajo, lateralmente, a la altura de su hombro, empezando el gesto cruzando el brazo el pecho, y hacia un lado para terminar en la posición correcta del mismo.

Nota: Como todos los gestos anteriores, se mantendrá de 3 a 5 segundos y se hará $\frac{1}{4}$ de giro sin perder de vista a los competidores.

¡Waza ari!



- **Ippon**

Gesto: Levantará uno de sus brazos con la palma de la mano hacia adelante, por encima de la cabeza a la vez que anuncia *Ippon*.

El gesto se mantendrá igualmente de 3 a 5 segundos.

¡Ippon!





- **Waza-ari Awasete Ippon**

Waza-ari i-awasete -Ippon dos waza-ari puntúan Ippon.

Gesto: El gesto es una combinación secuencial de dos gestos individuales, cada uno ejecutado para coincidir exactamente con el resultado que se anuncia. Primero se hará el gesto de *waza-ari* y luego el gesto de *ippon*.

Nota: El anuncio de *waza-ari-awasete ippon* debe hacerse con voz alta y clara, pero no se ejecutará demasiado rápido para que pueda ser comprendido por todos.





- **Penalizaciones**

Siempre se explicará al competidor con un gesto, ¿Por qué? se le esta sancionando con lógica y naturalidad.

Para aplicar una penalización (*shido-hansoku-make*), primero se hará el gesto, después se dará la sanción, el árbitro señalará al competidor sancionado y anunciará la penalización con el dedo índice extendido y el puño cerrado, es decir **shido, 2 shidos, 3 shidos o hansoku-make**.

No cruzará los brazos por delante de si mismo para indicar si es blanco o azul.

Procurar no sancionar a los dos competidores a la vez.

Siempre el árbitro deberá estar de cara a la mesa de jueces para indicar la sanción.



- **No combatividad**

Gesto: El combate se detiene momentáneamente y los competidores vuelven a la posición de inicio. El árbitro realiza el gesto de no-combatividad (rotación, con movimiento hacia adelante de los antebrazos a la altura del pecho), y después señala al competidor penalizado con el dedo índice.

Nota: Si ambos competidores deben recibir la penalización al mismo tiempo, el árbitro debe hacer el gesto apropiado y señalar alternativamente a ambos competidores (dedo índice izquierdo al competidor de su izquierda y dedo índice derecho al competidor de su derecha).





- **Falso ataque**

Gesto: El árbitro extenderá ambos brazos hacia adelante, con las manos cerradas, y entonces hará una acción hacia abajo con ambos brazos.

Se sancionará con falso ataque a aquel competidor que realice una acción adrede para dar la impresión de un ataque pero en la que se aprecia claramente que no había intención de proyectar al oponente (falta leve).



- **Penalización en zona de peligro (5 segundos)**

Gesto: El árbitro señalará hacia la zona de peligro, mientras levanta la otra mano por encima de su cabeza, hacia adelante, con los dedos abiertos, y luego señalará al competidor a penalizar.

Se le sancionará con “*Shido*” al competidor que este con ambos pies completamente dentro de la zona de peligro y no realice ningún ataque (generalmente más de 5 segundos).





Señales para los anotadores y cronometradores

- **No válido**

El gesto de *no válido*, es usado por el árbitro para indicar que la técnica aplicada, no fue válida y, por tanto, no se le adjudicará puntuación ni se la considerará para la toma de una decisión.

Gesto: Para indicar que una técnica no es válida, el árbitro levantará una mano por encima de la cabeza y la agitará de derecha a izquierda dos o tres veces.



- **Anulación de una opinión expresada (corrección)**

Para indicar la anulación de una opinión expresada, el árbitro repetirá con una mano el mismo gesto sin que se pronuncie verbalmente mientras levanta la otra mano por encima de la cabeza y la agita de derecha a izquierda dos o tres veces, a continuación realizará el nuevo gesto y este si será anunciado.

Nota: Si mientras ocurre esto se está produciendo una nueva acción, el árbitro deberá esperar una oportunidad apropiada para realizar la corrección.





- **Osaekomi**

Gesto: El árbitro alargará el brazo hacia abajo señalando a los competidores y se inclinará unos 45 grados de cara hacia ellos, mientras anuncia *osaekomi*.

El gesto deberá de mantenerse de 3 a 5 segundos, mientras el árbitro se desplaza circularmente hacia la derecha o la izquierda de los competidores.

Nota: Si se ha anunciado *osaekomi* antes o al mismo tiempo que la señal del cronometrador que anuncia el final del combate, el *osaekomi* será considerado válido hasta que se marque *Ippon* o bien el árbitro anuncie *Toketa* o *Mate*, es decir, el tiempo de *osaekomi* se prolongará más allá de la finalización del tiempo reglamentario del mismo.

El *osaekomi* podrá interrumpirse momentáneamente mediante la orden de *sono-mama*, o definitivamente mediante el anuncio de *mate* o *toketa*.



- **Toketa**

Gesto: El árbitro levantará uno de sus brazos hacia adelante y lo agitará rápidamente de derecha a izquierda dos o tres veces mientras inclina su cuerpo hacia los competidores.

Si un competidor que controla a su oponente con un *osaekomi* pierde el control de éste, el árbitro anunciará *toketa* y después pedirá a los cronometradores tiempo de duración del *osaekomi* hasta que este se rompió.





- **Indicando azul o blanco**

Si se marca una técnica no es necesario marcar o indicar si ésta es blanco o azul, excepto en el caso de “*Kaeshi-Waza*” que indicaremos de quien ha sido el valor ya que puede que los jueces no estén de acuerdo, lo mismo pasa cuando no sea claramente evidente que competidor ha conseguido el tanteo o ha sido penalizado.

Gesto: Después de que se ha anunciado la técnica o la penalización en los casos anteriormente expuestos, el árbitro señalará hacia la cinta azul o blanca que se encuentra en el *tatami* (que marca la posición de inicio).



- **Examen médico**

Gesto: Un gesto “UNICO” para “invitar al médico” será señalar con la mano abierta, palma hacia arriba, hacia la mesa del médico deslizando el brazo y señalando al competidor lesionado.

Nota: Cuando se llame al doctor para una asistencia médica, los jueces permanecerán sentados controlando la situación desde sus sillas.

Sólo el árbitro central controlará la intervención médica al lado del doctor y el competidor.

No obstante, el árbitro puede llamar a los Jueces en el caso de que necesite comentar una decisión.

(Cuando un competidor esta lesionado y no puede continuar, y la asistencia médica es prolongada, se deberá dar vencedor al competidor que puede continuar y éste, saldrá del área de combate, sin embargo, los árbitros deberán permanecer en el *tatami*).





Señales para los competidores

- **Ajustarse el judogi**

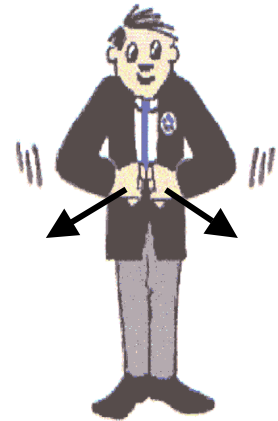
Gesto: Para dirigirse al competidor(es) para reajustare el Judogi, el árbitro cruzará la mano izquierda sobre la derecha, palmas de las manos hacia adentro, a la altura del cinturón.

Nota: Mientras el competidor (es) se ajusta el judogi, el árbitro permanecerá de cara a la mesa de cronometradores.



- **Ajustarse el cinturón**

Gesto: Una vez que los competidores se encuentran en la posición de inicio, el árbitro imita el proceso de ajuste de los cinturones manteniendo las manos con los puños apretados a la altura de la cintura simulando la acción de ajuste del cinturón varias veces.



- **Sentarse - de pie**

Para indicar a un competidor /es, que puede sentarse piernas cruzadas en el lugar de inicio de combate, si se prevé una demora larga durante el mismo, el árbitro lo indicará con una mano abierta, palma hacia arriba dirigiéndose hacia él.

Asimismo para indicar al competidor/ es que se levante del tatami y vuelva a la posición de inicio de combate se le hará el mismo gesto.





Señales de los jueces

Cada Juez debe indicar su opinión haciendo el gesto oficial apropiado, siempre que su opinión difiera de la del Árbitro sobre una valoración técnica o por una penalización anunciada por el Árbitro.

Caso de que ambos Jueces expresen una opinión diferente a la del Árbitro, y el árbitro no ha advertido sus señales, se pondrán de pie, y mantendrán su gesto hasta que el Árbitro lo advierta y rectifique su valoración.

Si después de un tiempo prudencial, el árbitro no se ha percatado de la posición de pie de los Jueces, el Juez que se encuentre más cerca del Árbitro debe acercarse inmediatamente e informarle de la opinión mayoritaria.

- **Técnicas dentro del área de combate**

Gesto: El Juez, para indicar que considera que un competidor realizando una técnica de proyección ha permanecido **dentro** del área de combate, alzará una de sus manos hacia arriba y la bajará hasta la altura del hombro con el pulgar hacia arriba y el brazo extendido a lo largo de la línea de separación del área de combate permaneciendo así algunos instantes.

Nota: Es sumamente importante que el juez indique inmediatamente pero sin precipitarse con el gesto correspondiente si la acción fue “dentro” o “fuera”.



- **Técnicas ejecutadas fuera del área de combate**

Gesto: El Juez, para indicar que en su opinión uno de los competidores está fuera del área de combate, alzará una de sus manos a la altura del hombro con el pulgar hacia arriba y el brazo extendido a lo largo de la línea de separación del área de combate y lo agitará de derecha a izquierda, o viceversa, varias veces.



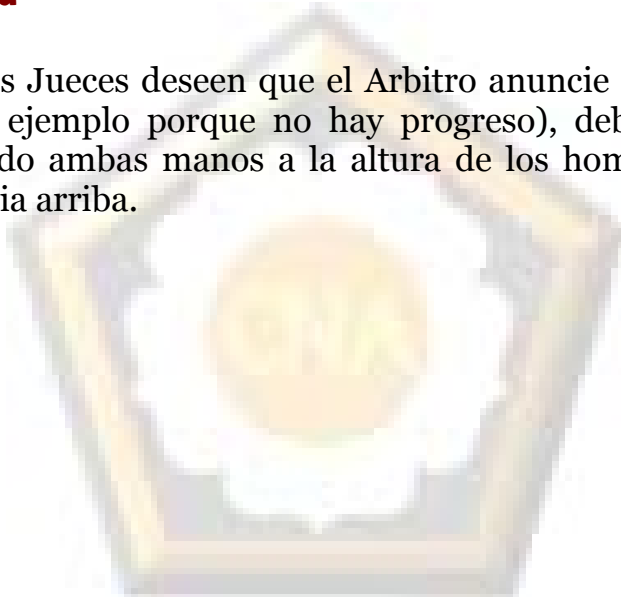
- **No válido**

Gesto: El Juez para indicar que en su opinión un tanteo/penalización u opinión dada por el Arbitro no es válida, levantará la mano por encima de su cabeza y la agitará de derecha a izquierda dos o tres veces.



- **Mate en Ne-Waza**

Gesto: Cuando los Jueces deseen que el Arbitro anuncie Mate en Ne-Waza (por ejemplo porque no hay progreso), deberán indicarlo levantando ambas manos a la altura de los hombros con las palmas hacia arriba.





Adjudicación de victoria

- **Kachi (Victoria, ganador de un combate normal)**

Gesto: Para indicar el ganador de un combate, el Arbitro, levantará una palma adentro, por encima del hombro hacia el ganador.



- **Yushei-gachi (victoria por superioridad)**

Será declarado vencedor por *Yusei-Gachi* aquel competidor que haya conseguido una ventaja bien por valoración o por sanción sobre su oponente, asimismo se otorgará *Yusei-Gachi* al vencedor por *Hantei* (mayoría de tres) después de haber terminado el combate de “ Técnica de Oro “.



- **Sogo-gachi (victoria compuesta)**

El Árbitro anunciará *Sogo-Gachi* (victoria compuesta) en los siguientes casos:

Cuando un competidor ha conseguido un *waza-ari* y su oponente posteriormente recibe tres (3) *Shidos*.

Cuando un competidor, cuyo oponente ya ha recibido tres (3) *Shidos* consigue posteriormente un *waza-ari*.



- **Fusen- gachi (victoria por incomparencia)**

Se dará la decisión de *Fusen-gachi*, a cualquier competidor cuyo adversario no se presenta al combate. Un competidor que no esté en su posición de inicio de combate después de tres (3) llamadas con intervalos de (1) minuto, perderá el combate por incumplimiento.



- **Kiken- gachi (victoria por abandono)**

La decisión de *Kiken-gachi* se dará a cualquier competidor cuyo adversario abandona la competición por cualquier razón, durante el combate



- **Kachi (Victoria, ganador por Hantei en combate de “Técnica de oro”)**

El Árbitro levantará una mano, palma adentro, por encima del hombro hacia el ganador, mientras sostiene ambas banderas con la otra mano con el brazo en posición normal a lo largo del cuerpo.





- **Hantei (Situación de Hantei, al finalizar combate de “Técnica de Oro”)**

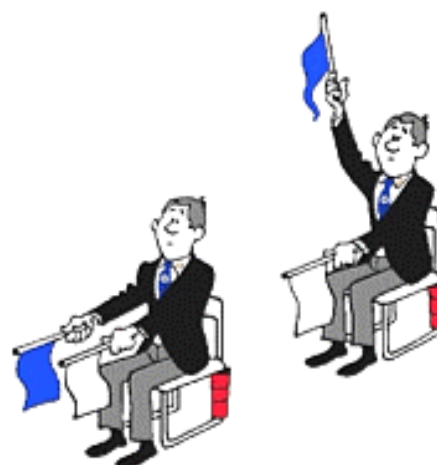
Cuando termine el tiempo programado para el combate (5 min. en Seniors y 4 min. en Juniors) y el marcador esté a cero o este igualado en valores (técnica y/o sanciones) para ambos competidores, el resultado del combate se decidirá por la “Técnica de Oro”.

En el supuesto de que no se produjese técnica o sanción alguna durante la prórroga, ésta durará igual que un combate y el vencedor será indicado por el Árbitro y los Jueces mediante el “*Hantei*” (*levantando el banderín apropiado*).

Gesto: Al preparar la llamada de *Hantei*, el Árbitro levantará ambas manos hacia adelante a 45^a con el banderín apropiado en cada mano entonces al anuncio de *Hantei* levantará el banderín hacia arriba por encima de su cabeza para indicar su opinión.



En situaciones de *Hantei* los Jueces deben sostener los banderines en las manos apropiadas. Después de que el Árbitro haya anunciado *Hantei*, los Jueces levantarán inmediatamente el banderín azul o el blanco por encima de sus cabezas a fin de indicar que competidor consideran merece la decisión.



Los árbitros solo tendrán en cuenta (para el *Hantei*) los *Kinsa* (leve superioridad) habidos durante **la prórroga** (cualquier resultado conseguido en el combate anterior no cuentan en absoluto). El Árbitro anunciará el resultado de acuerdo con la mayoría de las tres opiniones. La victoria por *Hantei*, se anotará en la hoja de combate como 1 punto.



- **HikiWake (empate)**

Gesto: El Árbitro levantará una mano en alto y la bajará delante de su cuerpo (con el pulgar hacia arriba) y permanecerá así algunos instantes.

Nota: La decisión de “*hikiwake*” se aplicará solamente en la competición por Equipos.

Durante la primera confrontación entre dos equipos, será de aplicación el combate nulo (*Hikiwake*).

