

MODULO 2

DESARROLLO DEL COMBATE

PUNTUACIONES Y SANCIONES





El combate de judo es una oposición reglamentada entre dos competidores, que se desarrolla bajo un tiempo determinado y/o finaliza cuando se produce una decisión válida según el reglamento.

Durante el combate:

- los judokas ejecutan acciones técnicas
- el árbitro proporciona justicia, evalúa y regula el enfrentamiento.

El árbitro no es un observador pasivo:

👉 administra el combate, controla el ritmo y garantiza equidad y seguridad.



MODULO 2

El Módulo 2 trata sobre las puntuaciones, sanciones y las decisiones en poder del árbitro

Este es el **NUCLEO** operativo del arbitraje:
El árbitro **DIRIGE, DECIDE, PUNTÚA y SANCIONA**



Según lo aprendido en el **MODULO 1** ponemos en valor la posición del arbitro dentro del area de combate.

El arbitro siempre esta en posición antes que los atletas, nunca pierde esa posición ni el control visual del combate y es el ultimo en retirarse del área de competencia.

Linea de tiempo de un combate.

Atletas ingresan al área de competencia,
saludo

HAJIME!!

Proyección clara, **IPPON!! SOREMADE**

Saludo, Atletas salen del área de
competencia



Los tiempos de combate se encuentran establecidos por el reglamento de cada organizador del torneo, o la federación que lo fiscaliza. Dependiendo de la categoría de los atletas el tiempo de combate puede variar.

Ejemplo del reglamento XXVII Torneo Abierto de JUDO Hacoaj 2026

Categorías	Tiempo de lucha (Minutos)	Técnicas válidas
PROMOCIONAL	2	Osaekomi
JUVENIL SUB 13	2	Osaekomi
JUVENIL SUB 15	3	Osaekomi
CADETES	4	Sin restricciones
KYU NOVICIO	3	Osaekomi
KYU GRADUADO	3	Sin restricciones
JUNIOR	4	Sin restricciones
SENIOR	4	Sin restricciones
MASTER	3	Sin restricciones



Los tiempos de Osaekomi tambien se encuentran reglamentados

- **IPPON: 20 Segundos**
- **WAZA-ARI: +10 Segundos**
- **YUKO: +5 Segundos**



**Tiempo
lucha**

Tiempo Osaekomi

Si analizamos estos tiempos de puntuación, se desprende la necesidad de fluidez y agilidad comunicacional que tiene que existir entre árbitros y oficiales de mesa encargados de registrar estas puntuaciones.

El mínimo error puede provocar un perjuicio a los competidores. La tecnología contribuye a registrar estas marcaciones, pero es habitual que los árbitros “cuenten” los segundos para si mismos, como apoyo mental.



“No hay *MATE* si existe progresion del combate, tanto en Tachi Waza como en Ne Waza”

Las luchas deben ser fluidas y sin interrupciones, siempre y cuando haya intencion y progresion por parte de los atletas.

El arbitro debe permitir continuar el combate si estas condiciones se cumplen.

Algunos ejemplos de cuando el arbitro debe aplicar ***MATE***:

- Se ejecuta una accion no permitida, se debe aplicar ***MATE*** y dar la penalizacion pertinente.
- Cuando se pone en riesgo la integridad de los atletas, ejemplo: salidas afuera con riesgo de lesiones.
- Cuando no haya progresion en el combate de Ne Waza
- Cuando uno o ambos atletas presentan lesiones sangrantes.
- Cuando los atletas deban acomodarse el Judogi, porque imposibilita el desarrollo tecnico del combate.
- Ante cualquier situacion en la que el arbitro considere necesario detener el combate.



Cuando no aplicar “Mate”

NO se debe aplicar **MATE**:

- 1.No hay riesgo para los competidores
- 2.Existe técnica en desarrollo y esta se inicio en el area de competencia.(**Siempre y cuando no inflija la opcion nº 1**)
- 3.Hay continuidad real
- 4.La acción se inició correctamente, sin penalizaciones para los atletas.
- 5.El combate mantiene progresión.

“Uno de los errores más comunes en arbitraje es cortar el combate antes de tiempo.”



¿Que son las puntuaciones en Judo?

Las puntuaciones no son una OPINION, es una evaluacion de la accion tecnica, basadas en un criterio reglamentario.

Las puntuaciones requieren **OBSERVACION** y **CRITERIO**

¿Y cuales serian los criterios de la evaluacion?

- Control
- Continuidad
- Impacto

¿Cual de estos criterios seria el mas importante?

NINGUNO

Se deben evaluar todos en conjunto



IPPON

El **IPPON** es la máxima puntuación en el **JUDO**.

El **IPPON** se debe otorgar cuando se cumplan con TODOS los criterios evaluados anteriormente.

- Control
- Continuidad
- Impacto
- La espalda de UKE debe apoyarse completamente en el TATAMI.

El **IPPON** no se duda...

Cuando es **IPPON** se ve...

Si como arbitro, dudas que es **IPPON**, probablemente **NO sea IPPON**.



IPPON

IPPON - Errores frecuentes

Si se observan algunos de los criterios de evaluacion, entonces no es **IPPON**.

- Dar **IPPON** por espectacularidad, no por los criterios.
- Caída parcial
- Falta de control.
- Giro de Uke en el último segundo...

No todo lo que parece **IPPON...** lo es



WAZA-ARI

A diferencia del **IPPON**, el **WAZA-ARI** es una puntuación que carece de algunos de los criterios de evaluación nombrados anteriormente.

- Control
- Continuidad
- Impacto
- El UKE no apoya completamente la espalda en el TATAMI.

El **WAZA-ARI** es una puntuación acumulable, por lo que la suma de 2 **WAZA-ARI** se transforman en **WAZA-ARI AWASETE IPPON** finalizando la lucha



WAZA-ARI

WAZA-ARI - Principios importantes

El WAZA-ARI no es “**casi IPPON**”. **ES** una valoración independiente.

De seguro un **WAZA-ARI** tiene algunas de las siguientes claves:

- Control parcial, o pérdida de control en el KAKE.
- Caída incompleta, o sobre un lateral de UKE.
- Menor impacto.

El WAZA-ARI es donde a menudo se evidencian los buenos árbitros, es la puntuación que mas criterio necesita, es la puntuación donde los árbitros mas decidimos.



WAZA-ARI AWASETE IPPON

El **WAZA-ARI AWASETE IPPON** es la sumatoria de **2 WAZA-ARI** en distintas acciones de la lucha.

En valor el **WAZA-ARI AWASETE IPPON** equivale a un **IPPON**.
Puede estar alternado en puntuación del otro competidor.
Ejemplo:

- **WAZA-ARI** Competidor BLANCO
- **YUKO** Competidor AZUL
- **WAZA-ARI AWASETE IPPON** Competidor BLANCO. Fin de la lucha.

El **WAZA-ARI AWASETE IPPON** representa 2 buenas acciones que definen una lucha



YUKO

El **YUKO** es la puntuación de menor jerarquía en el judo. Fue recientemente reincorporado al reglamento del judo.

El **YUKO** es una puntuación que agrupa todas aquellas acciones en las cuales los criterios de evaluación están incompletos o no son concordantes con los criterios de las puntuaciones anteriores.

El **YUKO** es una puntuación acumulable. No permite definir un combate por sumatoria de **YUKOS**, pero sí puede definirlo cuando no hubo acciones que ameriten puntuaciones mayores.



YUKO

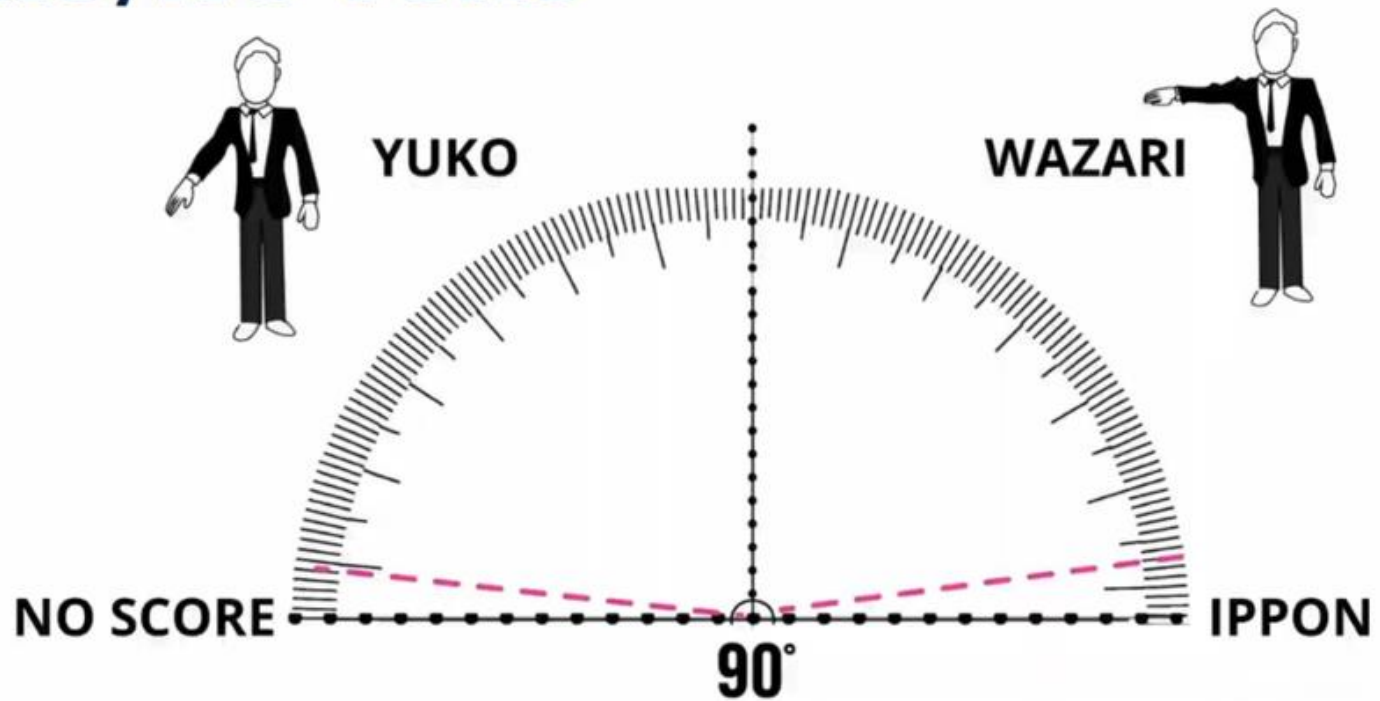
Criterios del **YUKO**:

- Aterrizaje de lado (90° o mas hacia el abdomen)
- Aterrizaje de lado sobre el eje del hombro y sobre un codo o mano
- Aterrizaje sobre gluteo, con o sin contacto con el TATAMI con los codos o los brazos.
- Aterrizaje sobre la parte superior de la espalda (homoplatos)
- Aterrizaje sobre el cuello.



YUKO

YUKO/NO YUKO





ESCUELA ARBITRAJE FAIJ





PENALIZACIONES

Las penalizaciones no estan para castigar... estan para que el combate funcione, y se desarrolle en un marco justo para los luchadores.

Y los arbitros no sancionan personas... sancionan conductas.

Las penalizaciones en el JUDO persiguen algunos de los siguientes objetivos:

- Regular el combate
- Corrigen conductas
- Protegen el JUDO
- Protegen a los competidores



PENALIZACIONES

Existen 2 tipos de penalizaciones en un combate de JUDO

- **SHIDO** (Faltas leves)
- **HANSOKU-MAKE** (Faltas Graves)

Las penalizaciones en el JUDO persiguen algunos de los siguientes objetivos:

- Regular el combate
- Corrigen conductas
- Protegen el JUDO
- Protegen a los competidores



SHIDO

El SHIDO aparece cuando el combate deja de ser JUDO

- **Falta de combatividad**
 - No ataca
 - Evita el agarre
 - Retrocede constantemente
- **Agarre negativo**
 - Bloquea sin atacar
 - Solo impide el JUDO del rival
- **Defensa excesiva**
 - Evita todo riesgo
 - No busca progresion



HANSOKU-MAKE

**Existen 2 caminos al HANSOKU-MAKE:
El error GRAVE... O insistir en equivocarse.**

- **Tecnica Peligrosa**
 - Caer sobre la cabeza ej: Head diving
- **Acciones prohibidas graves**
 - Luxaciones indebidas ej: Ashi Garami
- **Acumulacion de SHIDO**
 - **2 SHIDO + SHIDO = HANSOKU-MAKE**



CRITERIOS DE LAS SANCIONES

No todas las faltas valen lo mismo el contexto importa.

- Intención
- Reiteración
- Impacto en el combate
- Seguridad

El arbitro debe aplicar las sanciones con criterio, debe mantener una coherencia, y regular para el combate se justo para ambos competidores.

Un arbitro que no sanciona... pierde el combate.

Un arbitro que sanciona mal... arruina el combate.



GESTOS Y VOCES ARBITRALES

Los gestos y voces en el arbitraje de JUDO tienen como finalidad:

- Comunicar decisiones
- Reflejar autoridad

El arbitro habla con el cuerpo antes que con la voz

Un gesto mal hecho genera confusion, puede originar reclamos, y perdida de autoridad.

No alcanza con decidir bien... hay que demostrarlo bien.



GESTOS BASICOS

Estos 3 son los gestos y voces que controlan el combate

- **HAJIME**

- Inicio o reinicio.
- Sin Gesto

- **MATE**

- Detiene el combate.
- Se levanta uno de los brazos a la altura del hombro, mostrará la palma de su mano (dedos hacia arriba) hacia la mesa de control.

- **SORE-MADE**

- Final del combate
- Sin Gesto



GESTOS BASICOS

Gestos de Puntuación, estos **DEBEN** verse desde cualquier punto del TATAMI, deben ser claros y firmes.

- **IPPON**
 - Puntuación definitiva, Brazo vertical
- **WAZA-ARI**
 - Brazo perpendicular al suelo.
- **YUKO**
 - Brazo en diagonal



GESTOS BASICOS

Ademas en **NE-WAZA** se usan estos gestos:

- **OSAEKOMI**

- Indica el inicio de un control en **NE-WAZA**, momento en el que se debe controlar el tiempo de **OSAEKOMI**.
- Se marca con el cuerpo levemente inclinado hacia los competidores, la palma hacia abajo y el brazo hacia adelante.

- **TOKETA**

- Indica la finalizacion de un control en **NE-WAZA**.
- Se indica con el cuerpo levemente inclinado hacia los competidores, levantará uno de sus brazos, con los dedos de la mano rectos y hacia adelante y el pulgar hacia arriba, hacia el frente y lo agitará rápidamente de derecha a izquierda dos o tres veces



GESTOS BASICOS

Siguiendo con los gestos de **NE-WAZA**

- **SONO-MAMA**

- Indica mantener la posición inmóviles, sin ningún tipo de progresión en el combate.
- Con el cuerpo inclinado hacia adelante se debe tocar a ambos competidores con la palma de la mano.

- **YOSHI**

- Indica reanudar el combate desde la posición indicada en el **SONO-MAMA**.
- Con el cuerpo inclinado hacia adelante se debe presionar a ambos competidores con la palma de la mano



GESTOS BASICOS





GESTOS BASICOS





GESTOS BASICOS





GESTOS BASICOS





GESTOS BASICOS





GESTOS BASICOS





GESTOS BASICOS





GESTOS BASICOS





GESTOS BASICOS





GESTOS BASICOS





GESTOS BASICOS



GESTOS BASICOS





GESTOS BASICOS





GESTOS BASICOS





GESTOS BASICOS



GESTOS BASICOS





GESTOS BASICOS



GESTOS BASICOS





GESTOS BASICOS



MODULO 2

ESCUELA ARBITRAJE



GRACIAS!!!