

Seminario autonómico de arbitraje de Judo 2017



Federación Aragonesa de Judo y Deportes Asociados

Aikido - Jiu-Jitsu - Kendo - Wu Shu - Defensa Personal



Zaragoza 4 de febrero de 2017

(actualización 01 2017-03-09)

Programa

Agenda

Se incluye el resultado de algunas secuencias del DVD de la FIJ.

Materia	Dur.
Registro de llegada	10'
Apertura, saludo e informe del Presidente	25'
Gestión del colectivo arbitral	15'
Normativa arbitraje y secuencias (I)	70'
Descanso	20'
Normativa arbitraje y secuencias (II)	70'
Para saber más	15'
Preguntas de los asistentes y cierre	15'

Agradecimientos y menciones

BIENVENIDOS y GRACIAS por asistir



ENHORABUENA

a los árbitros que han
pasado a **juez árbitro** y
a **nacional**.

ÁLVAREZ SORIA, IGNACIO JESÚS
BERROCAL ELU, CRISTINA
CALVO MORENO, JORGE
CUARTAS BERDEJO, PEDRO
IZQUIERDO TENAS, BELÉN
MANJÓN FERNÁNDEZ, CELIA
MANJÓN FERNÁNDEZ, DANIEL
MUÑOZ ALLUÉ, JAIME
PÉREZ BARBERO, CRISTINA
POBLADOR SÁNCHEZ RAÚL
RODRÍGUEZ ÁLVAREZ, AITOR
SECEAC, BOGDAN LEÓN
SORIA DIEZ, MARÍA JOSÉ

CARBÓ FERNÁNDEZ, FRANCISCO
PUERTAS BESCÓS, ALBERTO

Novedades

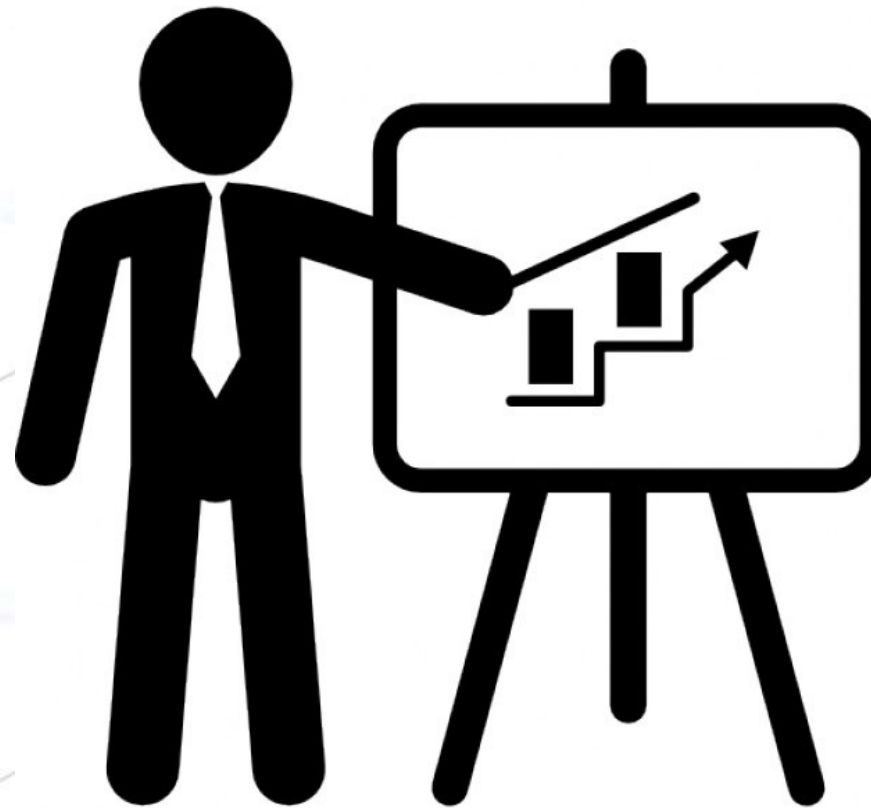


**Estructura de la
FAJYDA**

**Gestión del
colectivo
arbitral**

REGLAMENTO

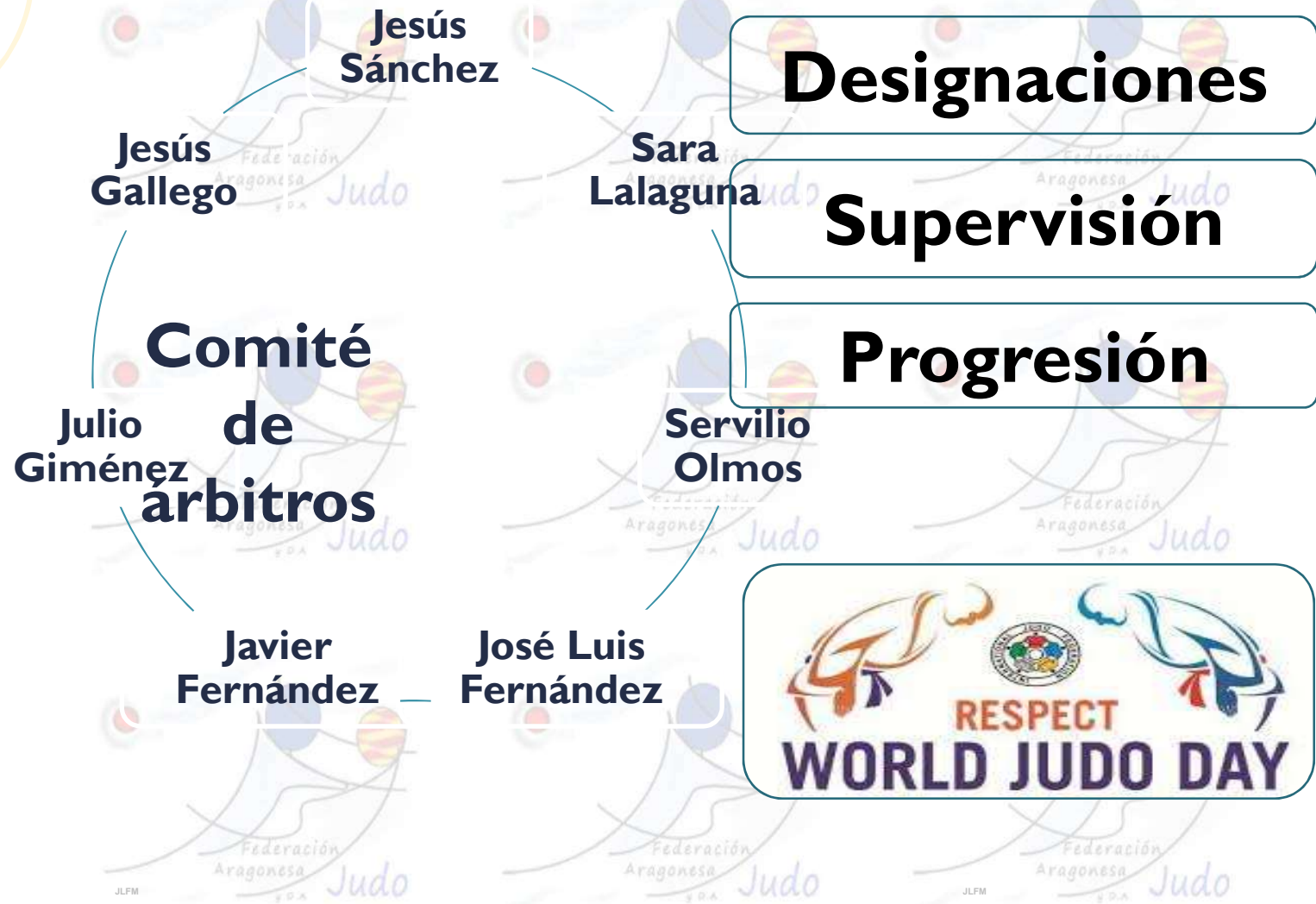
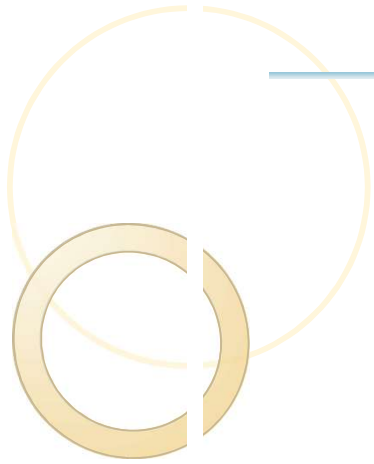
Informe del presidente



JLFM

JLFM

Gestión del colectivo arbitral



Gestión del colectivo arbitral

Designaciones

Disponibilidad
voluntariedad
interés por progresar
actuaciones realizadas

Respondiendo al
cuestionario

Publicado en la web



JLFM

Supervisión Progresión

Asesoramiento en cada
competición

Seminarios periódicos

Contenidos en web sección
arbitraje

Tutelaje

Salidas con expediciones
(designa el Comité)
(gestiona **SERVILIO**)

JLFM

Gestión del colectivo arbitral

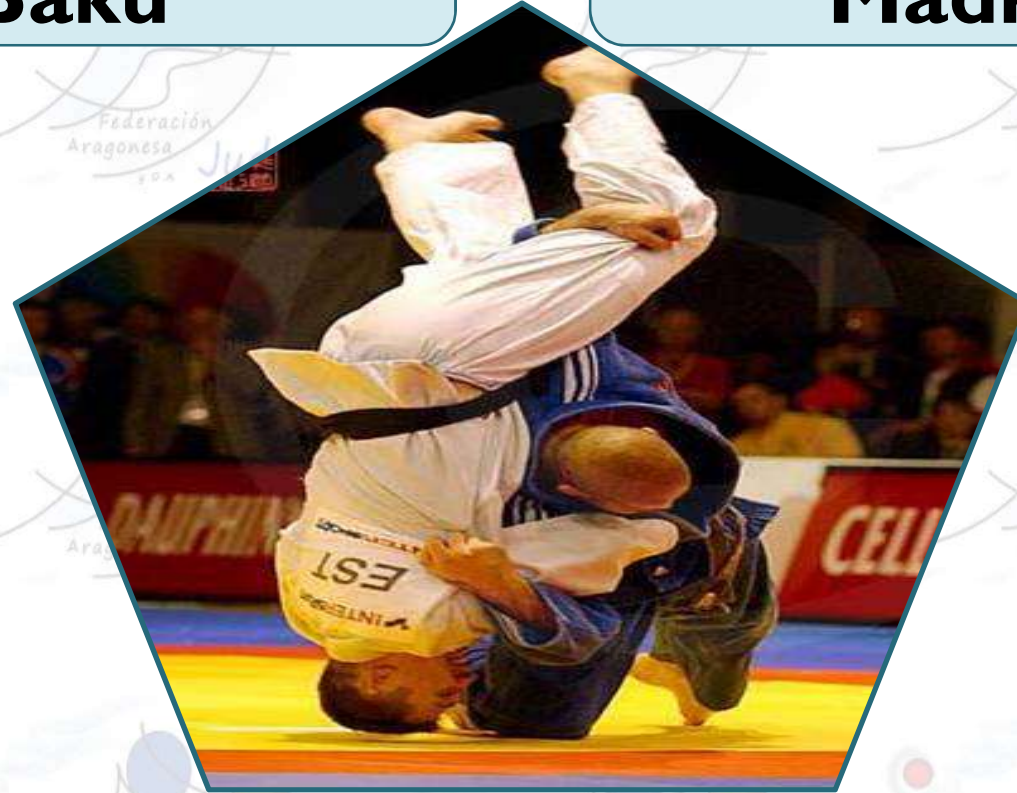
Defensa de la dignidad y honestidad del colectivo



Reglamento arbitraje y secuencias

**Seminario FIJ
Baku**

**Seminario CNA
Madrid**



**Hasta Cto. del Mundo Budapest
(septiembre)**

El DVD de la FIJ se divide en los siguientes bloques:

- 0.- Gestión del combate
- 1.- Ippon o Waza-ari
- 2.- Waza-ari o no valoración
- 3.- Caída con los codos
- 4.- Waki gatame
- 5.- Situaciones de puente
- 6.- Kaeshi-waza
- 7.- Valoración o control
- 8.- Agarre debajo del cinturón
- 9.- Dentro o fuera
- 10.- Salida o empujón
- 11.- Valoración o newaza
- 12.- Agarre del oso
- 13.- Falso ataque
- 14.- Zambullida
- 15.- Agarres
- 16.- Situaciones newaza
- 17.- Ética

El DVD de la FIJ se divide en los siguientes bloques:

Novedades en rojo

- 0.- **Gestión del combate** (B-M)
- 1.- Ippon o **Waza-ari** (B-M)
- 2.- **Waza-ari** o no valoración (B-M)
- 3.- **Caída con los codos** (B-M)
- 4.- **Waki gatame** (B-M)
- 5.- **Situaciones de puente** (B-M)
- 6.- **Kaeshi-waza** (B-M)
- 7.- Valoración o control (B-M)
- 8.- **Agarre debajo del cinturón** (B-M)
- 9.- Dentro o fuera (B)
- 10.- Salida o empujón (B)
- 11.- Valoración o newaza (B)
- 12.- Agarre del oso (B)
- 13.- Falso ataque
- 14.- Zambullida
- 15.- Agarres
- 16.- Situaciones newaza (M)
- 17.- **Ética**

B: seminario Baku

M: seminario Madrid

Gestión del combate

Duración de Combate:

- Masculino y **Femenino** cuatro (4) minutos.

Valoraciones:

- **Solo** habrá Ippon y Waza-ari.
- Dentro del **Waza-ari se incluyen todas las valoraciones de Yuko y Waza-ari.**
- Dos Waza-ari **no** equivalen a un Ippon.
 - ✓ El combate **no** finaliza con dos Waza-ari.
 - ✓ **Desaparece** el Waza-ari awasete.

Gestión del combate

Inmovilizaciones:

-Tiempo de Osae-Komi:

- **Waza-ari: 10 - 19 segundos.**
- **Ippon: 20 segundos.**



Valoraciones:

En el tiempo normal:

- **Un combate solo podrá ser ganado por una valoración técnica (Waza-ari o Ippon).**
- Las penalizaciones **no** decidirán el ganador del combate, **excepto en caso de Hansokumake (directo o por acumulación).**

Penalizaciones :
Ahora habrá tres
Shidos (3), en vez de
cuatro y el tercer
shido se convierte en
Hansoku-make.









Gestión del combate

Técnica de Oro :







- En caso de **empate a valoraciones** en el tiempo normal, el combate continuará con técnica de oro (**independientemente** de los **shidos** registrados).
- Todas las valoraciones y/o penalizaciones del combate **se mantendrán** en el marcador.
- Textual FIJ: "El vencedor de la técnica de oro será el primero que consiga una ventaja, bien sea por valoración técnica o **penalización** del oponente".
(Hay que matizar) => Cuando se recibe un shido, se pierde solamente **si se supera** el nº de shidos del adversario.

Gestión del combate

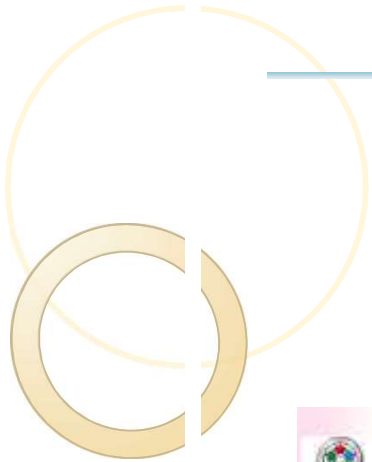
 WHITE IJF 0	 WHITE IJF 1
 BLUE IJF 0	 BLUE IJF 0
 BLUE -81 kg 0:00	 BLUE GS -81 kg 1:24
Golden Score	-> Winner White

Gana white por valoración.

Gana white por sanción a blue.

 WHITE IJF 0	 WHITE IJF 0
 BLUE IJF 0	 BLUE IJF 0 ■
 BLUE -81 kg 0:00	 BLUE GS -81 kg 1:24
Golden Score	-> Winner White

Gestión del combate



Shido blue.



Shido blue.

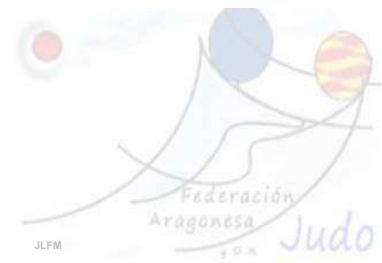


WHITE
IJF **1** 
IJF **1**
BLUE
-81 kg **0:00**

WHITE
IJF **1** 
IJF **1** 
BLUE
GS
-81 kg **1:24**

WHITE
IJF **1** 
IJF **1** 
BLUE
GS
-81 kg **1:52**

Golden Score



-> Continue ->

**Sigue.
Iguales en
marcador.**

Winner White

Pierde blue.



Gestión del combate

WHITE
IJF 1
IJF 1
BLUE
-81 kg 0:00
Golden Score

Shido
white =>

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

=> Shido
white =>

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

Shido
white =>

WHITE
IJF 1
IJF 1 1
BLUE
GS -81 kg 2:17
Gana blue.

Nota: equivocado en transparencias CNA

Gestión del combate

Kumi-kata :

- **No serán penalizados** los agarres de pistola o bolsillo, **siempre y cuando** se mantenga una actitud positiva.
- El Kumi-kata no convencional tal como agarre cruzado, agarres del cinturón, etc., **no será penalizado mientras** Tori esté preparando un ataque.



Gestión del combate

Kumi-kata :

- La actitud negativa será penalizada con Shido, por ir en contra del espíritu del Judo (posición defensiva, no preparar ataque, bloqueos...). **No cambia.**
- Asumiendo la dificultad que supone la preparación de una proyección, el tiempo que se permitirá entre el Kumi-kata y el ataque **pasa de 25 segundos a 45 segundos**, aproximadamente.

Lo revisamos CON JUDOGI PUESTO tras el descanso.

Gestión del combate

Judogi :

- Para mayor eficiencia y un mejor agarre, será necesario que la chaqueta esté bien colocada dentro del cinturón y el cinturón ceñido fuertemente.
- Para reforzar esto, **los competidores deberán colocar sus judogis y cinturón rápidamente entre el Mate y Hajime anunciado por el árbitro.**
- Si un competidor **pierde tiempo intencionadamente** arreglando su judogi y cinturón, será penalizado con shido.

Ippon o Waza-ari.

Ippon

El primer impacto debe ser real, ampliamente sobre la espalda en el tatami, con considerable fuerza y velocidad.

Waza-ari

Caída rodada sin impacto real sobre la espalda.

Caída en varios tiempos (el primero no sobre la espalda).

Todo antiguo YUKO ahora es WAZA-ARI.

3

2

8

13

5

14

10

15

9

Secuencias. Ippon o Waza-ari.

3- Ippon. Espalda y fuerza.

2- Ippon. Sobre la espalda.

8- Waza-ari. Despacio y rodando.

13- Waza-ari. Dos tiempos. Primero culo y luego espalda.

5- Waza-ari. Dos tiempos. Primero hombro y luego espalda.

14- Ippon. Primer impacto en espalda y luego rueda.

10- Ippon. Suficiente espalda.

15- Waza-ari. Dos tiempos y algo de parada.

9- Ippon.

3

2

8

13

5

14

10

15

9

Waza-ari o no valoración

Todo antiguo YUKO ahora es **WAZA-ARI**:

- Caída sobre el costado (lateral del torso, parte superior del cuerpo) => **Waza-ari**

Waza-ari



No valoración



- Caída sobre la espalda con poca fuerza y velocidad => **Waza-ari**.
- Caída no totalmente sobre la espalda y además con poca fuerza o velocidad => **Waza-ari**.

18
20
23
24
25
21
22

Secuencias. Waza-ari o no valoración.

- 18- Sin resultado. No cae sobre costado. Brazo fuera.
- 20- Sin resultado. Interrupción.
- 23- Resultado.
- 24- Waza-ari. Codo pegado al cuerpo y toca costado.
- 25- Sin resultado. Brazo totalmente fuera.
- 21- Sin resultado. Sobre hombro. Ver toma "b".
- 22- Resultado. Ver a cámara lenta.

18
20
23
24
25
21
22

Defensa con codos para evitar la caída

- El aterrizaje sobre ambos codos será válido y se valorará con waza-ari.

Objetivo: evitar lesiones en generaciones jóvenes, desalentando la realización de estas acciones.

- El aterrizaje sobre un solo codo no será válido y no podrá ser valorado.

- En el futuro quizá se valore también la defensa con un codo o mano para evitar la caída.

26
27
28

Secuencias. Defensa con codos.

26- Waza-ari. Apoya los dos codos a la vez para evitar la caída sobre la espalda.

27- Sin valoración. Cae sobre un codo. Continuar en ne-waza.

28- Sin valoración. Como 27.

26
27
28

Waki gatame y acciones similares

- Se penalizan con hansoku-make todas las acciones en las que no hay intención de proyectar con técnica, sino de dañar al contrario y que suponen peligro.
- No solamente waki-gatame.
- Intención y peligro.
- Necesaria unanimidad.
- Agarre con dos manos => NO hansoku

Objetivo: evitar lesiones en generaciones jóvenes, desalentando la realización de estas acciones.

- Considerar que "intención de dañar" no es solo "querer dañar". Se puede interpretar también como "no tener el más elemental cuidado por no dañar al contrario, actuando de forma agresiva o/y sin control, sin importar el daño que podamos causar".

38

30

31

32

36

34

33

Secuencias. Waki gatame y acciones similares.

38- Hansoku. Bloqueo de brazo sin el control suficiente sin importar hacer daño.

30- Hansoku. No es waki gatame, pero es muy peligroso.

31- Hansoku. Lo mismo que el anterior. La intención no es hacer técnica limpia.

32- No hansoku. La intención de blanco es agarrar, pero azul cae al suelo y blanco va con él.

36- No hansoku. KUMI-KATA A DOS MANOS,

34- No Hansoku. Kumi-kata a dos manos. Para dar hansoku tiene que haber intención y peligro.

33- Hansoku. No intenta proyectar. Intenta romper con el cuerpo.

38

30

31

32

36

34

33

Situaciones de puente y similares



- Si Uke intenta evitar aterrizar sobre la espalda con cualquier movimiento que sea peligroso para la cabeza, cuello o espina dorsal, será penalizado con **hansoku-make**. Objetivo: evitar lesiones en generaciones jóvenes, desalentando la realización de estas acciones.

- No solamente pies y cabeza arqueando el cuerpo (puente), sino intención de defender la caída con la cabeza.
- Antes ippon, ahora hansoku-make (puede continuar la competición).
- Necesaria unanimidad.

39

40

42

43

44

Secuencias. Situaciones de puente y similares.

39- Hansoku. Intenta usar su cabeza para evitar la caída sobre la espalda, aunque luego rueda.

40- Hansoku.

42- Hansoku. Apoya la cara e intenta puente. Ver a cámara lenta.

43- Hansoku. Ver a cámara lenta.

44- Hansoku. Ver toma b.

39

40

42

43

44

Kaeshi-waza

Textual CNA:



Seminario Nacional de Arbitraje

Kaeshi-Waza :

- En caso de contraataque el primer competidor en aterrizar será considerado como proyectado.
- En caso de otorgar puntuación se deberá señalar al competidor.
- Cualquier acción iniciada tras el aterrizaje será considerada como Ne-Waza y no podrá ser valorada.

MATIZAR

Kaeshi-waza

MATIZAR

Posibles situaciones:

- Reacción de Uke tarde. La acción de Tori ya está hecha. Uke no puede evitar caer por el desequilibrio que le ha provocado Tori => valoración para Tori.
- Uke controla la acción de Tori (detiene la acción de Uke e inicia la suya) => valoración para Uke.
- Si no está claro (por ejemplo, en caída simultánea) => No valoración. No alargar revisiones. Evitar controversias.
- **Señalar al competidor que puntúa.**

45

49

46

50

51

Secuencias. Kaeshi-waza.

45- Azul. Blanco reacciona muy tarde. La acción de azul está hecha.

49- Azul. Detiene la acción de blanco y contraataca. Puntuación para azul aunque su espalda toque primero el tatami.

46- No valorar. No se puede definir claramente. Mejor a ninguno. Evitar controversias.

50- Blanco. Demasiado tarde la reacción de azul. La primera acción de blanco es la válida.

51- Blanco. Azul ataca y blanco reacciona.

45

49

46

50

51

Valoración o control

Sin cambios.

Considerar:

- ¿Tori está haciendo algún tipo de acción para proyectar o solo está controlando una posición de probable riesgo?
- ¿Tori proyecta o es arrastrado?

52
54
58
63
64
62

Secuencias. Valoración o control.

52- No valoración. Azul cae arrastrado por blanco.

54- No valoración. Acción de azul en el último momento. Muy tarde para valorar.

58- No valoración. Ne-waza.

63- Resultado blanco. Aprovecha el desequilibrio para el te-waza.

64- Resultado blanco. Toma el control al final de la acción. En la toma “b” se observa mejor. Observar también la pierna de blanco.

62- No valoración. No se puede determinar claramente. Si no hay decisión clara, es mejor no dar nada.

52

54

58

63

64

62

Agarre debajo del cinturón

Cualquier agarre o bloqueo por debajo del cinturón en tachi-waza:

1ª vez => shido.

2ª vez => hansoku-make.



El primer shido
cuenta como
otro cualquiera

Agarre debajo del cinturón

Excepción:

Durante un ataque en tachi-waza, si Tori tiene kumi-kata con dos manos, puede tocar por debajo del cinturón de Uke.

66
69
70
71
74
79
67
77
68
75
76



Secuencias. Agarre debajo del cinturón.

66- Sanción. Es tachi-waza. Uke intenta evitar el ataque de tori.

69, 70, 71, 74, 79- Sanción. Uke bloquea.

67- No sanción. Están en ne-waza. En este caso mejor no sancionar.

77- No sanción. Hay una ruptura. Blanco quiere iniciar ne-waza.

68- Sanción. Tori bloquea pierna para tirar.

75- Sanción.

76- No sanción. Tori bloquea con su costado y por encima del cinturón.

66

69

70

71

74

79

67

77

68

75

76

¿Cuándo es ne-waza?



Ambos competidores con las rodillas en el suelo => Ne-waza



Tori en pie=> Tachi-waza.
Si Tori ataca inmediatamente puede obtener valoración.
Uke no puede tocar piernas de Tori.
Si Tori no ataca inmediatamente => => Mate.



Un competidor tumbado sobre el estómago=> Ne-waza

Dentro o fuera

Sin cambios.

Considerar:

- Si Tori comienza el desequilibrio en el interior del área de combate y acaba la proyección fuera sin interrupción => valoración
- Si Tori sale fuera y luego entra => no se valora.

81

83

84

80

82

Secuencias. Dentro o fuera.

81- No valoración. Hay parada. Muy tarde para dar valoración.

83- No valoración.

84- No valoración.

80- No valoración.

82- No valoración. Azul tiene los dos pies fuera cuando inicia el sutemi.

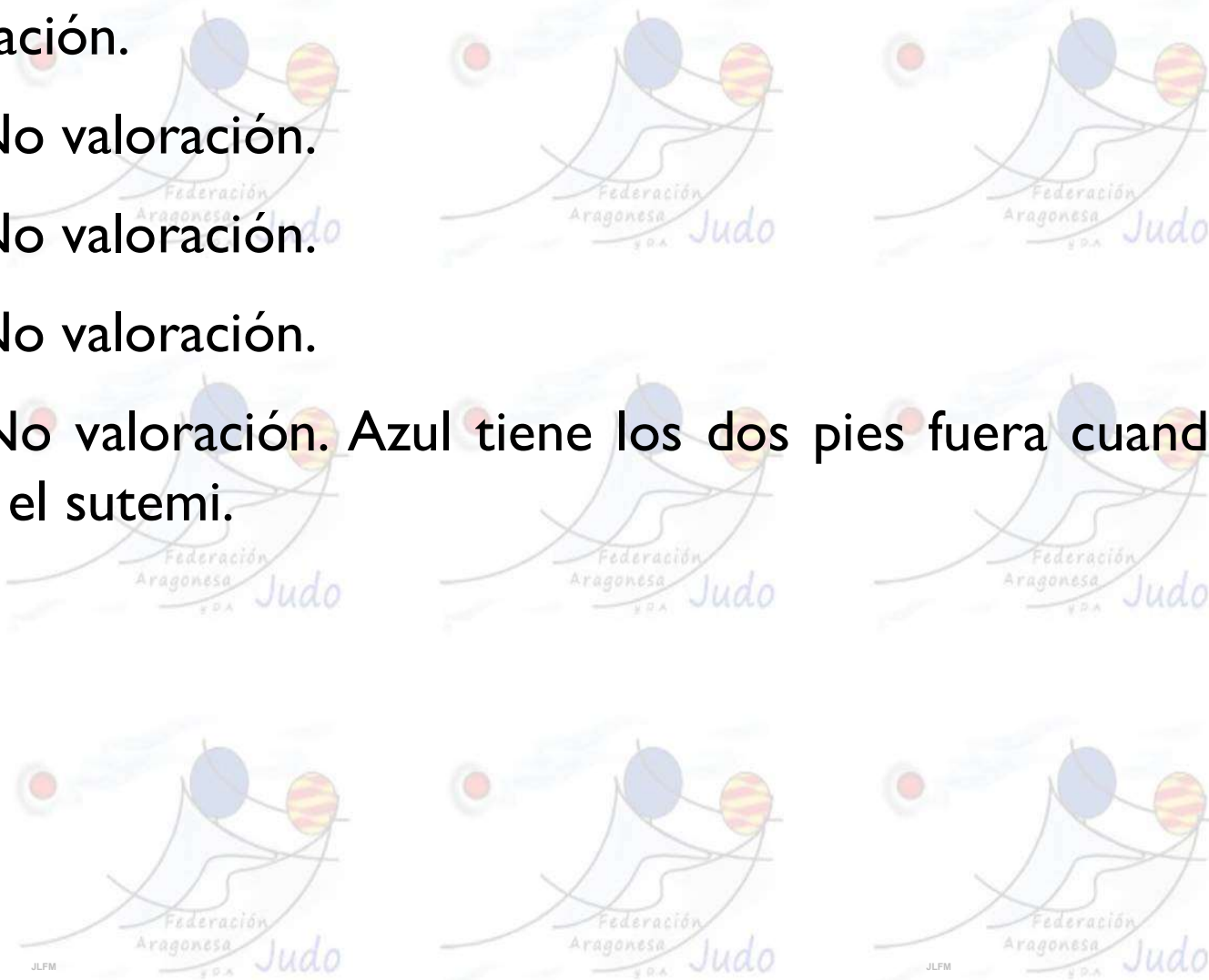
81

83

84

80

82



Seminario autonómico de arbitraje de Judo 2017



FEDERACION SUBVENCIONADA POR
GOBIERNO DE ARAGON

Salida o empujón

Sin cambios.

Shido por salirse del área de combate:

- Un pie fuera sin ataque inmediato o no regresar inmediatamente al área de combate.
- Dos pies fuera del área de combate.
- Empujar al otro competidor fuera del área de combate.
- No se penaliza si los competidores salen de la zona de combate a causa de un ataque REAL realizado en posición válida.

Salida o empujón

Sin cambios.



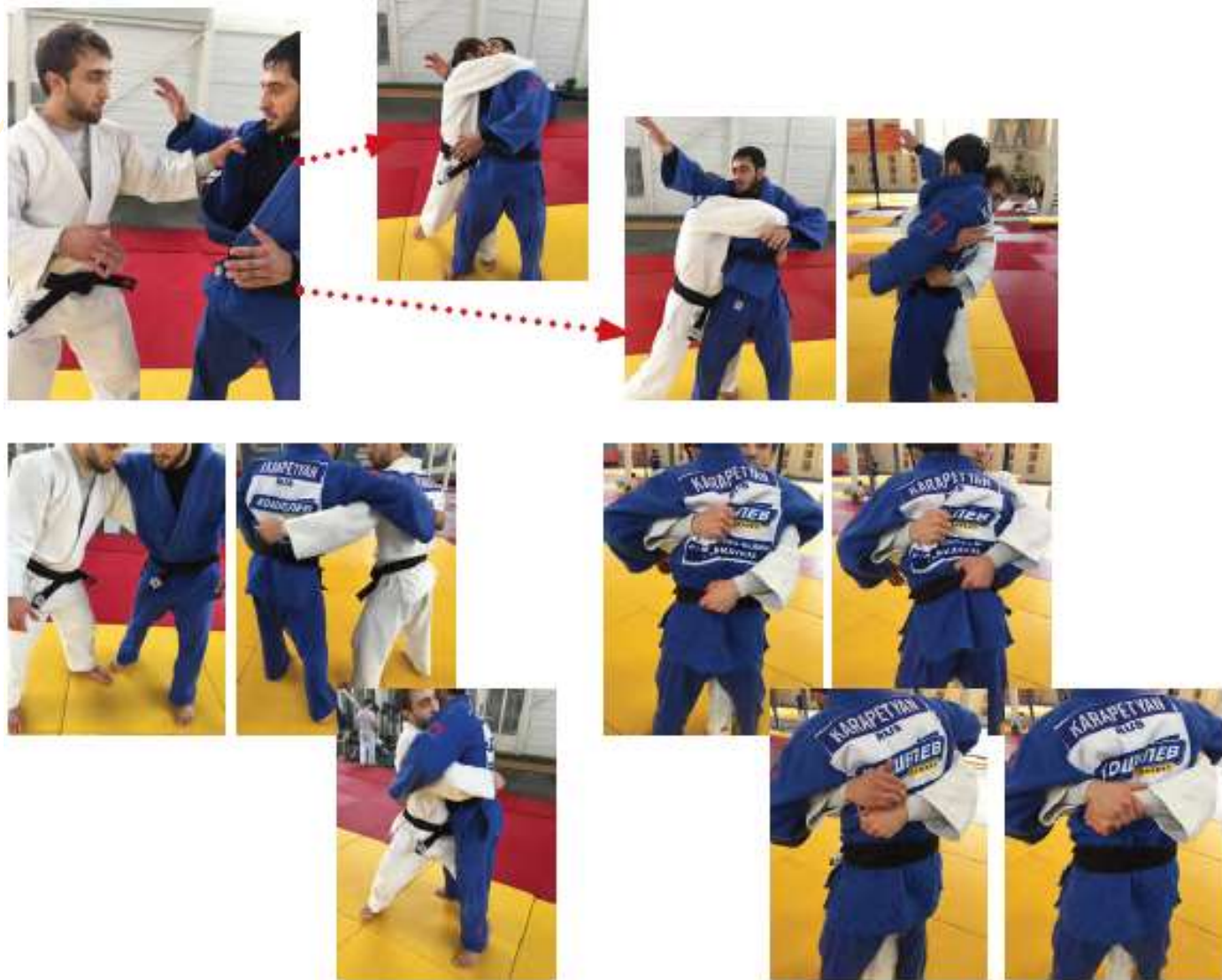
Considerar:
Si se compite en el borde del área de combate y no se intenta atacar, o girar para ir hacia el centro, se asume el riesgo de recibir una sanción.

Abrazo del oso

Sin cambios.

- No permitido si el abrazo del oso se lanza directo, sin agarre previo, con las dos manos a la vez. Se penaliza con shido.
- Permitido si quien ataca tiene previamente al menos un agarre. Si es solo el adversario el que tiene el agarre, no se permite y se sanciona con shido.
- No se considera como agarre el simple gesto de tocar el judogi. El agarre previo debe ser real.
- Recomendable dar Mate en cuando se tenga claro, antes de la caída (salvo que veamos que Uke ha reaccionado y puede proyectar a Tori).

Abrazo del oso



Situaciones de ne-waza

Sin cambios.

No anticiparse al dar mate. Dar continuidad si hay progresión

- **En osaekomi Tori no debe de tener su cuerpo controlado por las piernas del adversario.**
- **No osaekomi con Tori en el costado o debajo de uke**

Falso ataque

Sin cambios.

El falso ataque se penaliza con shido.

- **Tori no tiene intención de proyectar.**
- **Tori ataca sin kumikata o lo suelta enseguida.**
- **Tori hace un ataque o varios ataques repetidos sin desequilibrar a uke.**
- **Tori mete una pierna entre las piernas de uke para bloquear la posibilidad de ataque.**
- **No confundir un mal ataque con un falso ataque**

Para saber más

Videos del seminario de Baku (en inglés)

Parte 1

<https://www.youtube.com/watch?v=6qbGQblesRs>

Parte 2

<https://www.youtube.com/watch?v=I9krSLFRd24>

Parte 3

<https://www.youtube.com/watch?v=HV5AZBr4cAk>



Seminario autonómico de arbitraje de Judo 2017



FEDERACION SUBVENCIONADA POR
GOBIERNO DE ARAGON

Para saber más

Página web FAJYDA, sección arbitraje.

<http://www.fajyda.es/arbitraje.php>

Página FIJ JudoBase (COMBATES)

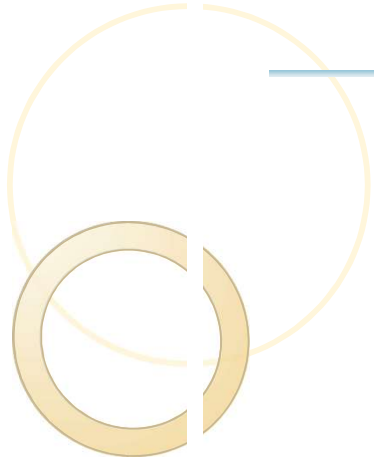
<http://www.judobase.org/#/dashboard>

<http://www.judobase.org/#/media>

Página EJU (VIDEOS)

<http://www.dartfish.tv/ChannelHome.aspx?CR=p59444>

¿Alguna duda?



Dudas surgidas en el seminario

Dedos dentro del judogi

Introducir los dedos dentro de la manga del judogi del adversario se sigue penalizando con shido.

Golpe en la cara al luchar por el agarre

En caso de golpear en la cara del adversario al luchar por el agarre, se podrá dar hansoku-make si se considera que la acción va en contra del espíritu del Judo.

Hay que analizar cada caso.

Juzgar si el golpe se produce por actuar de forma agresiva sin tener el más elemental cuidado por no dañar al contrario.

Dudas surgidas en el seminario

Nuevo enfoque de la "ley de la ventaja" y sanciones

Ejemplos:

- Blanco ataca > Azul bloquea pierna con la mano > Blanco proyecta => valorar Blanco y sanción Azul.
- Blanco intenta agarre del oso > Azul reacciona y proyecta => valorar Azul y sanción Blanco.
- Blanco ataca > Azul bloquea pierna con la mano > Blanco proyecta y coge en osaekomi=> valorar Blanco (si procede), anunciar osaekomi y sanción Azul.
- Continuidad del caso anterior > Azul rompe el osaekomi y Blanco pierde ventaja => MATE. No dar oportunidad a Azul de beneficiarse de la situación.

Final

GRACIAS POR VUESTRA ATENCIÓN

