

El oficial de organización deportiva



Manual

Indice

introducción

3

El Oficial de Organización Deportiva

Ética de trabajo

4

El oficial del marcador

5

Funciones específicas del Oficial del Marcador

El Oficial del Marcador (esquema)

los cronometradores

8

Funciones específicas del Cronometrador del Tiempo Real

El Cronometrador del Tiempo Real (esquema)

Funciones específicas del Cronometrador de Osaekomi

El Cronometrador de Osaekomi (esquema)

anotadores

13

Funciones específicas de los Anotadores

Registro del tipo de victoria y equivalencias (esquema)

El oficial de organizacion deportiva

El " **Oficial de Organización Deportiva**" va a empezar a formar parte del difícil pero interesante mundo que es el arbitraje.

Se va a empezar a formar en ello, por lo que tendrá que poner especial interés en todo lo que se le va a enseñar ya que con ello podrá acceder más adelante en cuanto adquiera la suficiente experiencia al siguiente escalón " **Árbitro de Judo**".

El Oficial de Organización Deportiva es un miembro muy importante del equipo de arbitraje. En el momento en que decide entrar en este mundo adquiere una serie de responsabilidades que tendrá que saber llevar a buen término con sus actuaciones en los campeonatos.

Debe estar siempre atento a las señales que haga el Árbitro, y colaborar siempre con él, no distraerse en ningún momento, ya que por un descuido con el tiempo o el marcador podría dar al traste con una competición y con los sueños, trabajo e ilusiones de un competidor.

Es importante que sea serio en sus actuaciones, debiendo ser primero puntual, tener un buen aspecto que comenzará con la uniformidad y una buena conducta y sobre todo deberá ser consciente y saber que no puede empezar una competición sino hay equipo arbitral.

Como judoka deberá conocer el Reglamento de competición, de esta manera actuará de forma correcta, ya que comprenderá sin el menor problema todos los gestos y las órdenes del Árbitro, y podrá identificar a Tori en una proyección. Aquí vamos a ver todo aquello que servirá para formarse como **Oficial de Organización Deportiva**, esperando que sean de esta forma de mayor utilidad para él y su mejor entendimiento.

ética de trabajo

- Los oficiales de Organización Deportiva, deberán ser puntuales y llegar a la hora en que fueron citados antes del comienzo de la competición, presentándose seguidamente al Comisionado Responsable de estos.
- Asistirán perfectamente uniformados, dando así seriedad e importancia a la tarea que van a realizar.
- Deberán familiarizarse con el material Técnico y asegurarse que todo está en perfecto estado, responsabilizándose del mismo hasta el final de la competición.
- No deberá abandonar su puesto hasta que se haya hecho cargo del mismo otro Oficial y siempre bajo las indicaciones del Responsable de Mesa.
- La actitud del Oficial de Organización Deportiva será siempre correcta igual que su comportamiento con los deportistas, entrenadores, compañeros de mesa y árbitros.
- Se sentarán correctamente y evitarán movimientos excesivos, estando atentos a todas las indicaciones del árbitro.

El oficial del marcador

A medida que el Árbitro otorga una valoración o penalización, este Oficial es el que refleja las ordenes del Árbitro en el Marcador, permitiéndosele a éste sólo hacer los cambios que le hayan sido indicados por el Árbitro.

Este Oficial debe abstenerse de recibir instrucciones de parte de los jueces. Si un juez es consciente de un error en el marcador el procedimiento correcto es que el juez se lo haga saber al Árbitro, quien a su vez, se lo comunicará al Oficial. Cuando los jueces hacen gestos para que se realice un cambio en una valoración o en una penalización el Oficial deberá esperar a que el Árbitro corrija el anuncio anterior con el gesto adecuado y observar la nueva indicación de este si la hubiera.

Los *Oficiales* no deben involucrarse en los comentarios de los entrenadores o espectadores.

El *Oficial* debe conocer perfectamente los procedimientos y los gestos del árbitro, en el caso que se produjera una puntuación y el *Oficial* no este seguro de la misma, este deberá levantarse para llamar la atención del Arbitro y asegurarse de la valoración correcta.

Funciones específicas del oficial del marcador

Las funciones específicas del Oficial del *marcador* para una competición de judo serán las siguientes:

- a) **El Marcador** se encontrará sin anotación alguna antes del comienzo de cada combate, y sólo después de que el Árbitro haya anunciado el resultado del mismo, el oficial lo pondrá de nuevo a cero.
- b) **Todas** las valoraciones y penalizaciones que fueron anunciadas por el Árbitro, serán registradas en el marcador correctamente. (Solo en el caso de *Kaeshi-waza* o técnicas de difícil apreciación el Árbitro estará obligado a señalar hacia el lado del competidor que realizó la técnica).
- c) **Un competidor** solo puede tener una penalización en su marcador si se le sanciona nuevamente, la sanción anterior desaparece.
- d) **Cuando** hay una penalización, se debe registrar inmediatamente la valoración equivalente en el marcador del otro competidor. Si hubiera una nueva penalización para el mismo competidor se deberá anular la valoración anterior adoptando la valoración correspondiente.
- e) **El Judo** tiene un sistema de puntuación único en su género. No existe límite en cuanto al número de *koka* o *Yuko* que puede acumular un competidor, pero en cambio, dos (2) *Waza-ari* equivalen a un (1) *Ippon*. De producirse un segundo *Waza-ari* a favor del mismo competidor este no aparecerá reflejado en el marcador y el árbitro anunciará *Waza-ari awasete ippon* para dar por finalizado el combate. Si el árbitro y los jueces no se percataran de que anteriormente ya había un *Waza-ari* del mismo competidor el **Oficial** deberá levantarse para advertir de ello al árbitro.
- f) **Un *Waza-ari* y 3-*Shido*** o viceversa también suman el equivalente de un *Ippon*, aunque el árbitro maneja la finalización de la competición de una manera distinta. (*Sogo-Gachi*, Victoria compuesta).

el oficial del marcador (esquema)

ANUNCIO	EQUIVALENTE PUNTOS	EXPLICACIÓN
Ippon	10	Punto completo
Waza-ari	7	Ventaja técnica grande
Yuko	5	Ventaja técnica mediana
Koka	3	Ventaja técnica menor
<hr/>		
Hansoku-make	10	Falta grave
3 Shido	7	Falta leve
2 Shido	5	Falta leve
Shido	3	Falta leve
<hr/>		
Fusen gachi	10	Incomparecencia
Kiken gachi	10	Abandono o Lesión
Sogo gachi	10	Victoria compuesta
Yusei gachi	Según valoración	Victoria por superioridad
Hantei	1	Decisión

los cronometradores

Los cronometradores tienen como misión principal la de llevar el tiempo de duración de los combates y del *Osaekomi* (*inmovilización*). Esto exige una gran atención del combate así como una buena comprensión de los procedimientos, gestos del árbitro y su terminología.

El uso de marcadores electrónicos, ha ido evolucionando a la vez que lo ha hecho el Judo de competición, esto ha contribuido enormemente a mejorar la información dada a los árbitros y a los competidores. Sin embargo, deben usarse simultáneamente los cronómetros manuales con el equipo electrónico, para que en el caso de que fallen estos últimos, no exista ningún problema en la competición puesto que están los manuales disponibles en reserva.

Los cronometradores usarán un *banderín Amarillo*, que indicará que el combate **está parado (tiempo muerto)** y un *banderín Verde* que indicará la **duración del *Osaekomi***.

De la misma forma que el Oficial del marcador, el cronometrador solo recibe las instrucciones por parte del Árbitro, y estará especialmente atento a cualquier indicación que venga por parte de éste.

Antes del comienzo de la competición, el cronometrador debe asegurarse que todo el material necesario para desempeñar su labor está disponible y en buenas condiciones de funcionamiento. Igualmente se cerciorará de que haya una campana o dispositivo similar audible para indicar al Árbitro el final del tiempo asignado para el combate o el final del *Osaekomi*.

Deberá haber un mínimo de dos cronometradores; uno para registrar el tiempo real de combate y uno especializado en *Osaekomi*.

Funciones específicas de cronometrador del tiempo real

Las obligaciones de los cronometradores de judo son las siguientes:

- a) Antes del comienzo de cada combate, el cronómetro estará puesto a cero, y solo después de que ambos competidores hayan abandonado el área de combate, **pondrá de nuevo el reloj a "cero"**.
- b) Conocerá antes del comienzo de la Competición y dependiendo de la categoría del Torneo el tiempo de duración de los combates. Para los Campeonatos del Mundo y Juegos Olímpicos, la duración de los combates es la siguiente: Senior Masculino y Femenino 5 minutos de tiempo real de combate, y Junior Masculino y Femenino 4 minutos de tiempo real de combate.
- c) Asistirá al Árbitro levantando el banderín amarillo en la situación que este se requiera. Sin embargo no será necesario usar el banderín cuando funcione un marcador electrónico indicando la duración del combate. Aunque si estará disponible en reserva.
- d) Cada vez que el Árbitro diga *hajime o yoshi* pondrá en marcha el cronómetro (tiempo real de combate) y al mismo tiempo bajará la bandera amarilla.
- e) En *mate o sonomama* detendrá el cronómetro, sin volverlo a cero, y levantará el banderín amarillo, tiempo muerto (combate parado).
- f) En el momento en que el tiempo asignado para el combate termina, siempre que no haya *Osaekomi*, el cronometrador hará sonar la campana o señal audible correspondiente. Si por el contrario el tiempo del combate ha terminado pero se ha señalado *Osaekomi*, dejará el cronómetro funcionando hasta que el árbitro indique *Toketa o Ippon.*, si lo que indica el Arbitro es *Toketa* en ese mismo instante se detiene el cronómetro y deberá hacer sonar la campana o dispositivo similar que indicará la finalización del combate, de manera que no tenga lugar ninguna acción adicional.

El cronometrador debe saber que en algunas ocasiones el competidor tiene derecho a un descanso entre combate y combate por un periodo de 10 minutos. Artículo 10. (Aunque esto también dependerá de la Organización del Torneo).

En otras ocasiones es necesario dar varios avisos al mismo competidor para que se presente al combate, en este caso el Cronometrador deberá conocer que un competidor que no esté en su posición de inicio de combate después de tres (3) llamadas con intervalos de un (1) minuto, perderá el combate por incumplimiento (*Fusen-Gachi*), y nunca el Árbitro deberá dar esta decisión sin estar antes seguro que ha recibido la autorización por parte de la Comisión de Arbitraje.

El cronometrador de tiempo real (esquema)

ÓRDEN DEL ÁRBITRO	SIGNIFICADO	CRONOMETRADOR DE TIEMPO REAL	BANDERÍN AMARILLO
<i>Hajime</i>	Comenzad	Poner en marcha el crono.	Abajo
<i>Yoshi</i>	Continuad	Volver a poner en marcha el crono.	Abajo
<i>Mate</i>	Esperad	Detener, no volver a cero	Arriba
<i>Sono-mama</i>	No se muevan	Detener, no volver a cero	Arriba
<i>Osaekomi</i>	Inmovilizado	Dejar funcionando el cronómetro de tiempo real, y poner en marcha el de <i>Osaekomi</i> aunque el tiempo del combate expire (hasta Ippon, o Toketa)	No se usa
<i>Toketa</i>	Inmovilización rota	Si el tiempo de combate ha finalizado , detener el reloj, y hacer sonar la campana. El crono se debe poner a cero cuando los competidores hayan abandonado el tatami.	No se usa
<i>Ippon</i>	Punto completo	Detened , (los competidores deben salir del tatami antes de poner el crono de nuevo a cero).	No se usa
<i>Waza-ari awasete Ippon</i>	Dos Waza-ari Puntúan Ippon.	Detened , (los competidores deben salir del tatami antes de volver a poner el crono a cero).	No se usa
<i>Sore-made</i>	El tiempo ha terminado.	Detened , (los competidores deben salir del tatami antes de volver a poner el crono a cero).	No se usa

Funciones específicas del cronometrador de *osaekomi*

La obligación del cronometrador de *Osaekomi* en una competición de judo es la siguiente:

- a) En *Osaekomi*, pondrá en marcha el cronómetro y al mismo tiempo levantará el banderín verde, en el caso de que *Tori* tuviera un *Waza-ari* o *Uke* llevará (3) *Shidos*, hará sonar la campana o dispositivo similar a los 20 segundos en vez de a los 25 establecidos para *Ippon*.
- b) Este cronometrador pone en marcha su crono al oír *Osaekomi*, y (levantará el banderín verde) lo parará en *Sono-mama*, (bajando el banderín verde) volviendo a ponerlo en marcha al oír *Yoshi*. (subiendo de nuevo el banderín verde). Cuando oiga *Mate* o *Toketa*, parará su crono y bajará el banderín e indicará el número de segundos transcurridos al Árbitro.
- c) El cronometrador de *Osaekomi* deberá conocer perfectamente los tiempos que comprenden cada valoración:

10 segundos o más pero menos de 15 segundos = *Koka*
15 segundos o más pero menos de 20 segundos = *Yuko*
20 segundos o más pero menos de 25 segundos = *Waza-ari*
25 segundos = *Ippon*

Es importante que el cronometrador este muy atento al *Osaekomi-Toketa* y ponga el reloj a cero tan pronto como le sea posible ya que en algunos casos podría tener lugar un nuevo *Osaekomi* a los pocos segundos del *Toketa*.

- d) No será necesario utilizar el banderín cuando funcione un marcador electrónico indicando la duración de *Osaekomi*. Sin embargo estarán disponibles en reserva.

el cronometrador de osaekomi (esquema)

ÓRDEN DEL ÁRBITRO	SIGNIFICADO	CRONOMETRADOR DE OSAEKOMI	BANDERIN VERDE
Osaekomi	Inmovilizado	Poner en marcha el crono	Arriba
Sonomama	No se muevan	Detener, no volver a cero	Abajo
Yoshi	Continuad	Continuar tiempo de Osaekomi	Arriba
Toketa	Inmovilización rota	Detener el crono e indicar al Árbitro los segundos transcurridos en el Osaekomi. Poner el cronómetro a cero, (lo antes posible).	Abajo
		Si hay un <i>Waza-ari</i> o (3)- <i>Shido</i> parará el tiempo a los 20 segundos, haciendo sonar la campana o similar, y el Arbitro dará la valoración correspondiente. No pondrá a cero el cronómetro hasta que los competidores salgan del tatami.	Abajo

anotadores

Son los Oficiales encargados de llevar las hojas de combate en cada competición, asegurándose que el orden de los combates sea el correcto y que los resultados de estos sean registrados tal cual son otorgados por el Árbitro y mostrados en el marcador con toda exactitud.

Los anotadores de combates deben conocer perfectamente los gestos y anuncios del árbitro así como del marcador.

Los anotadores de combates deben conocer y comprender el método de puntuación y el sistema de competición usado. Estarán familiarizados con la hoja de sorteo y como anotar los resultados de cada combate incluyendo aquellos ganados por *Yushei gachi*, *Fusen gachi*, *Kiken gachi*, *Sogo gachi* y las penalizaciones.

El anotador de combates debe verificar que en cada nueva hoja de sorteo se encuentre:

- el nombre de la competición, la fecha, lugar
- la categoría de peso
- el nombre completo de cada competidor
- Club / provincia / país de cada uno.

Es muy importante que los anotadores de combates escriban lo más claro posible, para evitar que se cometan errores.

funciones específicas de los anotadores

- a) Verificar cada nueva hoja de competición para asegurarse que se lleva el orden establecido.
- b) Informar a los cronometradores de cualquier cambio en la duración de los combates al cambiar las categorías.
- c) Informar al árbitro si se cambia de una categoría que permite *Shime-Waza* y *Kansetsu-Waza* a otra que no lo permite y viceversa.
- d) Llamará a los competidores con suficiente antelación para que estos estén preparados para el siguiente combate.

El Anotador debe de saber que en algunas ocasiones el competidor tiene derecho a un descanso entre combate y combate por un periodo de 10 minutos. *Artículo 10. (Aunque esto también dependerá de la Organización del Torneo).*

En otras ocasiones es necesario dar varios avisos al mismo competidor para que se presente al combate, en este caso el Anotador deberá conocer que un competidor que no esté en su posición de inicio de combate después de tres (3) llamadas con intervalos de un (1) minuto, perderá el combate por incumplimiento. *(Fusen-Gachi).*

- e) Al finalizar cada combate el anotador deberá apuntar el ganador del mismo y la puntuación de este.

registro del tipo de victoria y equivalencias (esquema)

Teniendo en cuenta todo lo anterior, podrán usarse las siguientes abreviaturas y su correspondiente puntuación en las hojas de combate.

I *Ippon* - 10 puntos

W *Waza - ari* - 7 puntos

Y *Yuko* - 5 puntos

K *Koka* - 3 puntos

H *Hantei* - 1 punto (Decisión en Técnica de Oro)

HW *Hiki-wake* - 0 puntos (Competición por equipos)

SHIDO *KOKA* para el oponente - 3 puntos

2-SHIDOS *YUKO* para el oponente - 5 puntos

3-SHIDOS *WAZA-ARI* para el oponente - 7 puntos

HANSOKU-MAKE *IPPON* para el oponente -10 puntos

FG *fusen gachi* (victoria por incomparecencia) -10 puntos

KG *kiken gachi* (victoria por lesión u abandono) - 10 puntos

SG *sogo gachi* (victoria compuesta) - 10 puntos

YG *yushei gachi* (victoria por superioridad)

La decisión de *Fusen-gachi* se dará a cualquier competidor cuyo adversario no se presenta al combate.

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

Se anuncia *Sogo-gachi* cuando un competidor ha conseguido un *Waza-ari* y su oponente es sancionado con (3) *Shidos* o viceversa.

Se otorga *Yushei-gachi* a 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".