

IWF Technical Committee PowerPoint

‘Árbitros’



Traducción: Italo Barattini J.

**Los árbitros deben estar
concentrados en su principal
tarea: “Adjudicar los
levantamientos”.**

Pero, hay más...

El grupo de árbitros en un Evento IWF (7.7.2)

- **Árbitro Central**
- **2 Árbitros Laterales**
- **1 Árbitro de Reserva**

NOTA:

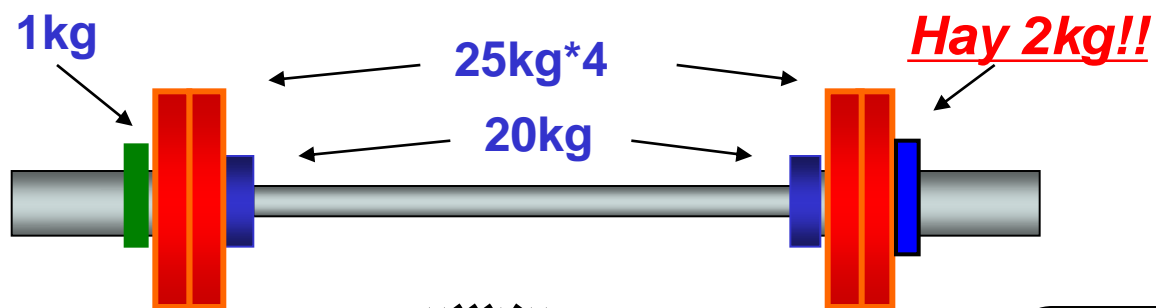
- **Los árbitros en cada grupo deben rotar las posiciones**
- **En cada grupo debe haber 2 mujeres y 2 hombres**



Antes de cada intento... (7.7.4)



Revise y asegúrese que el peso anunciado por el locutor está correctamente cargado en la barra.



Mire!!



Escuche!!!

“Cargadores, **137** kilos, por favor”

¡¡No!!
¡¡El disco verde de 1kg.,
por favor!!

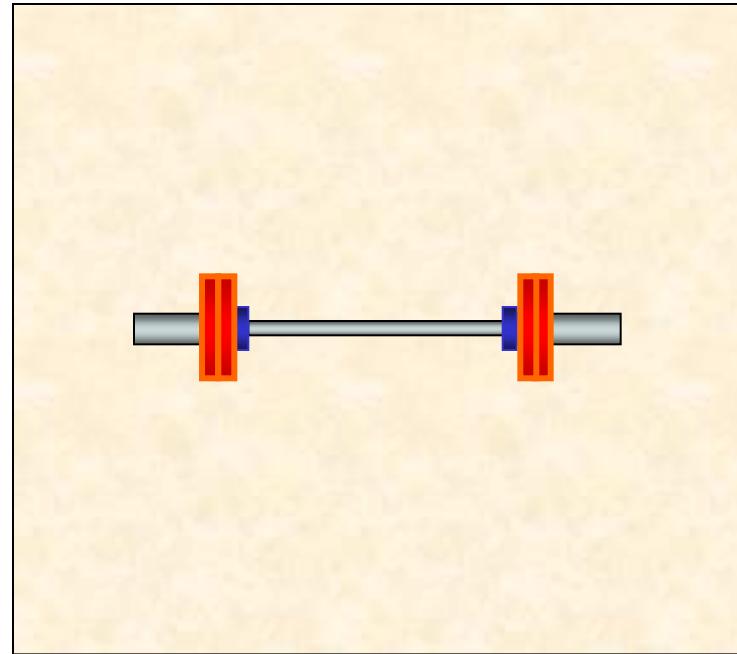
¡¡No dude!!
¡¡Haga una señal clara para
informar a los cargadores !!

Si la barra no se encuentra en el centro de la plataforma...



ok!!

Ponga la barra en el centro, por favor !!



El árbitro central puede ver fácilmente.

Solicite a los cargadores moverla al centro

Cuando los Árbitros ven sangre en la barra...



- Solicite a los **Cargadores** limpiar la barra.
- Si los **Cargadores no entienden** lo que Ud. quiere decirles, debe reportarlo al **Controlador Técnico o al Jurado.**

Con Gestos Ud. podrá hacerse entender más fácilmente

p.ej. Haciendo el gesto de rascarse para sacarse una espinilla

Movimientos Incorrectos

(para todos los levantamientos)

- Halar colgante (2.5.1.1)
- Tocar la plataforma con cualquier parte del cuerpo, diferente de los pies (2.5.1.2)
- Detenerse durante la extensión de los brazos (2.5.1.3)
- Terminación a fuerza (2.5.1.4)
- Flectar y extender los codos durante la recuperación (2.5.1.5)
- Abandonar la plataforma de competencia o tocar el área fuera de ella (2.5.1.6)
- Dejar caer la barra por encima de los hombros (2.5.1.7)
- Fallar en reponer la barra completamente en la plataforma de competencia (2.5.1.8)
- No iniciar el movimiento de frente al árbitro central (2.5.1.9)
- Liberar la barra desde una posición incompleta (2.5.1.10)
- Tocar la barra con el calzado (2.5.1.11)



Movimientos Incorrectos

(para el Arranque, Clean, y Jerk)

Arranque

- Hacer alguna pausa al levantar la barra (2.5.2.1)

Clean

- Descansar o apoyar la barra en el pecho (punto intermedio) antes de la posición final (“doble clean”, 2.5.3.1)
- Tocar los muslos o las rodillas con los codos o los brazos (2.5.3.2)

Jerk

- Cualquier intento aparente de jerk no completado, incluyendo la genuflexión del cuerpo o la flexión de rodillas (2.5.4.1)
- Cualquier oscilación deliberada de la barra para obtener ventaja (2.5.4.2)



Recuerde las definiciones

- **Halar colgante (2.5.1.1)**

“Detener el movimiento ascendente de la barra durante el halón“

- **Terminación a fuerza (2.5.1.4)**

“ Continuar la extensión de los brazos después que el(la) Atleta ha llegado al punto más bajo en su posición de cuclillas o tijera, tanto en Arranque como en Jerk. “



Durante la ejecución de un levantamiento

Si Ud. observa una falta o movimiento incorrecto,

Presione **Rojo** inmediatamente después del movimiento incorrecto

- Halar colgante
- Toque de codos
- Terminación a fuerza
- Oscilación etc.

Si el levantamiento es **NULO**, mientras **antes se actúa, mejor**, para el ahorro de energía del Atleta.



Oscilación (2.5.4.2)

El(la) Atleta debe estar inmóvil antes de empezar el Jerk

Presione Rojo, si Ud. ve;

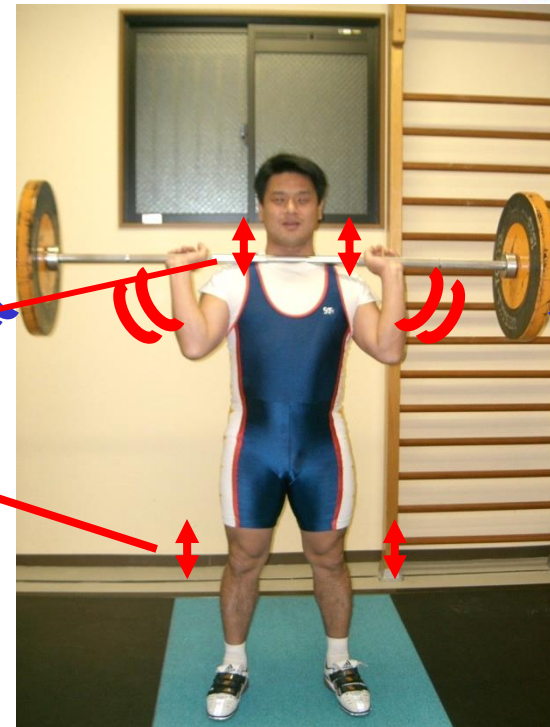
Sacudir los brazos, hombros

Repetidas flexiones leves de rodillas

Pero,

La oscilación es **diferente** a la flexión natural de la barra.

Si el(la) **atleta** está **inmóvil**, ¡¡No hay problema!!



Caso por caso: Movimientos /Posiciones Incompletas

- Extensión desigual o incompleta de los brazos al finalizar el levantamiento. (2.6.1)
Inmediatamente, **Movimiento Nulo**.
- Fallar en terminar con los pies y la barra en línea y paralelos al plano del tronco. (2.6.2)
- Fallar en extender completamente las rodillas al completar el levantamiento. (2.6.3)

Si el(la) atleta **baja la barra** desde esas posiciones incompletas, **Movimiento Nulo**.



Durante la ejecución de un levantamiento



Los árbitros deben **mirar cuidadosamente** hasta que el(la) Atleta quede **inmóvil en todas las partes del cuerpo.**

- **Brazos y piernas están completamente extendidos**
- **Pies y barra están en línea y paralelos al plano del tronco**

¡¡¡Espere, espere, espere, hasta la posición final!!

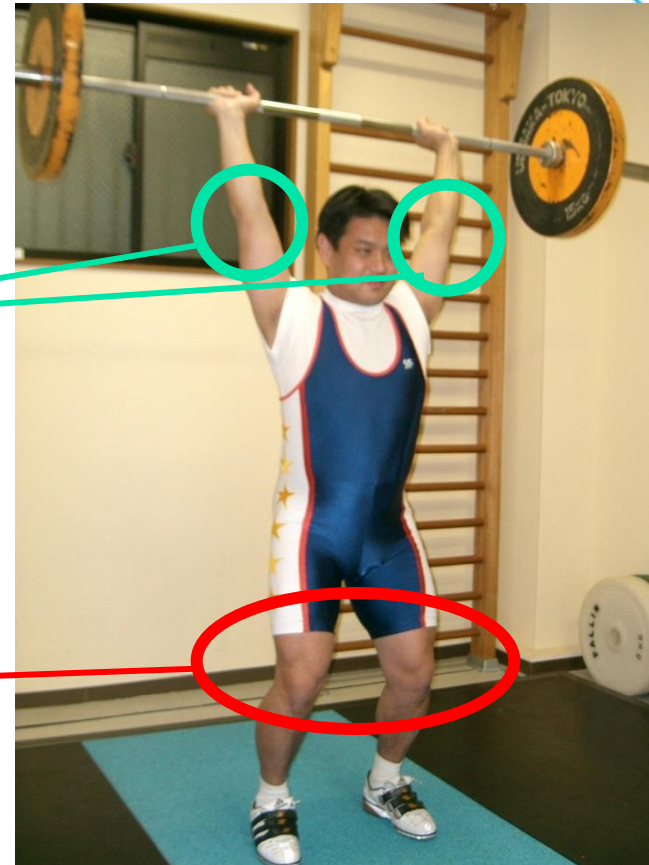
Brazos y piernas completamente extendidos



¿Que piensa Ud.?

OK!

¡¡No aún !!



Ud. debe esperar hasta que las piernas estén completamente extendidas

Pies y Barra en línea



¿Que piensa Ud.?

¡¡No aún!!

Ud. debe esperar hasta que los pies estén en línea

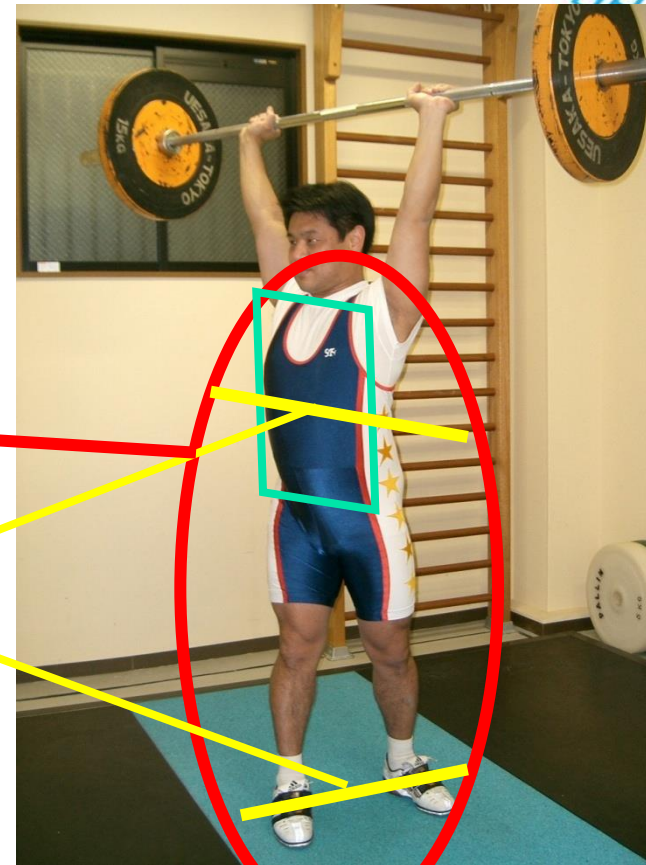


Pies y Barra paralelos al plano del tronco

¿Que piensa Ud.?

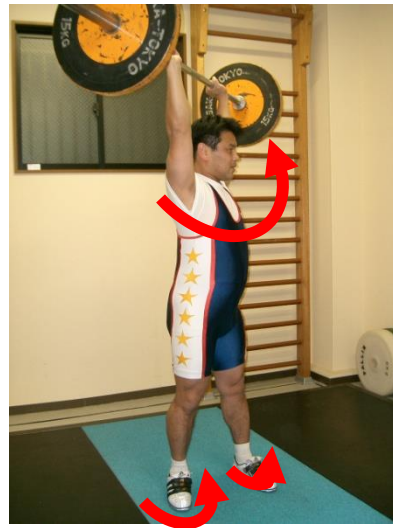
¡¡No aún!!

No está
paralelo



Ud. debe esperar hasta que los pies y la barra estén paralelos al plano del tronco

Ud. debe esperar hasta la Posición Final de Completa Inmovilidad



Aún rotando



Aún caminando

Ud. debe esperar hasta que el(la) Atleta esté completamente inmóvil

Cuando el(la) Atleta ha logrado la posición final ...

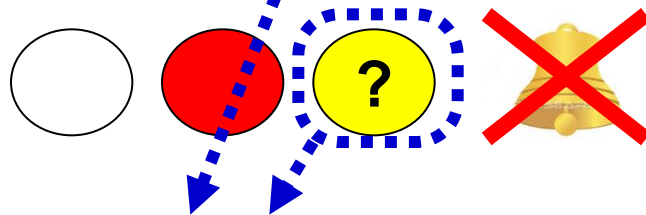


Presione Blanco, ¡¡¡Inmediatamente!!!

Cuando 2 de los Árbitros dan **fallos idénticos**,
El Sistema Electrónico activará la **Señal de Baje**.



Si un Árbitro no ha presionado ningún botón pero uno ha presionado Blanco y el otro Rojo, el Sistema de Luces no dará la Señal de Baje !!



NOTA: El Árbitro recibe un sonido (y/o vibración) de alerta apurando su decisión

Completar cada uno de sus movimientos es responsabilidad únicamente del Atleta (2.4.8)

Aunque los otros **2 Árbitros** presionen **Blanco**
Si el(la) atleta no ha alcanzado la posición final,

y

si el(la) atleta **baja** la Barra,

Beep!

Ud. Debe presionar Rojo!!

En este caso,

Si los Miembros del **Jurado unánimamente** están de acuerdo,
se **revierte la decisión** de los **Árbitros** (Blanco → **Rojo**)

O sea, los Atletas bien entrenados...

Tratarán de lograr la **posición final de inmovilidad**

aún cuando 2 de los Árbitros presionen **Blanco**.

En ese caso,

Si el(la) Atleta **logra** la posición final,

¡¡Ud. debe presionar Blanco!!

Beep!



Si el(la) Atleta no escucha o no advierte la Señal de Baje...



El Árbitro Central hace una señal audible y visible de “baje”.

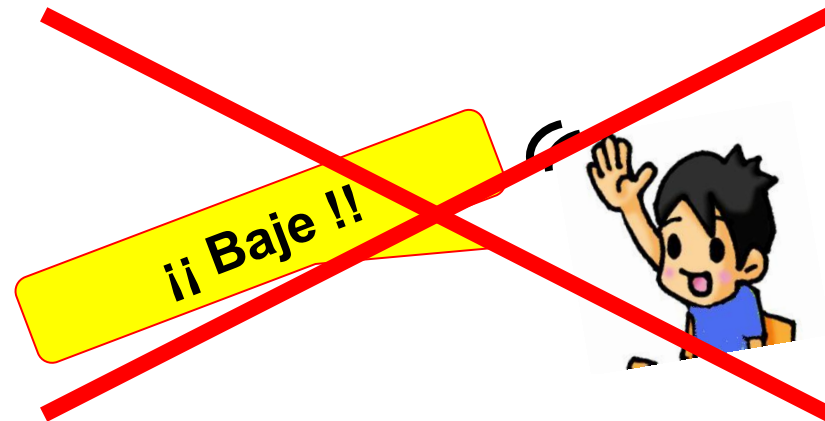


Esto ocurre cuando hay audiencias muy concurridas.

El Árbitro Central no debe...

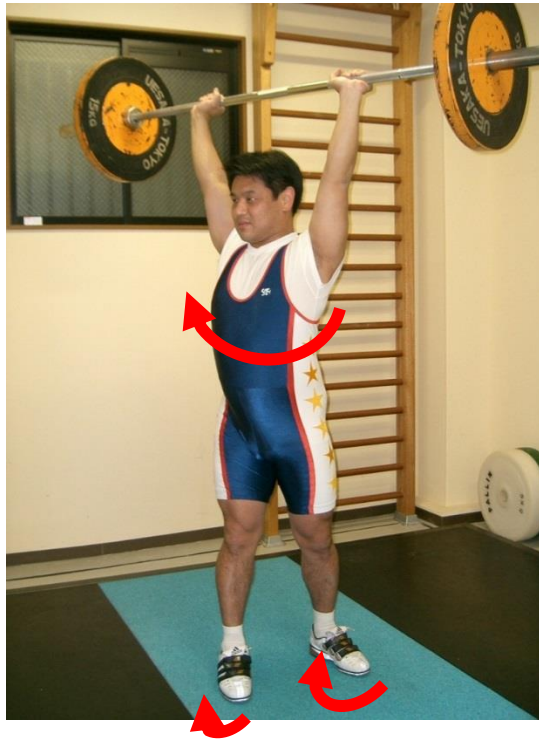


Cuando se usa el **Sistema Electrónico de Arbitraje**,
El Árbitro Central no debe dar manualmente la señal
hasta que la señal de “baje” electrónica se ha
activado.



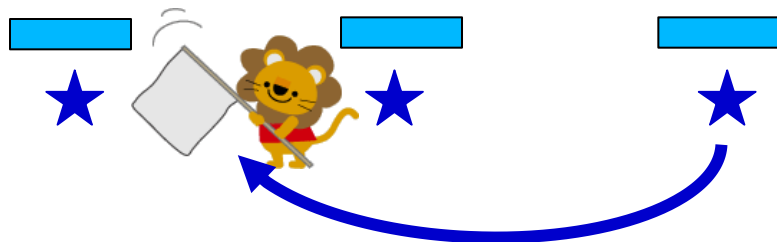
Los otros Árbitros pueden considerar que
el levantamiento aún no se ha completado

Los árbitros pueden moverse (7.7.4)



Si e(la) Atleta se ha movido (girado, caminado)... hacia donde la vista del Árbitro(s) se ve afectada.

En ese caso, **¡¡tome las banderas!!**



Si el Sistema de Luces falla durante el levantamiento...

El Árbitro Central busca la confirmación de los Árbitros laterales, **¡¡¡Inmediatamente!!!**

Los Árbitros laterales deben cooperar haciendo gestos de Levantamiento Válido o Levantamiento Nulo



Luego, el Árbitro Central da la señal audible y visible de “baje”.



Los Árbitros deben presionar Rojo !!



- **Ante cualquier intento no terminado en que la barra ha pasado la altura de las rodillas (2.4.2)**

Una vez que la barra ha alcanzado el nivel de las rodillas, el intento se **completa**. Si el(la) Atleta baja la barra, **no puede** repetir el intento.

En este caso, **los Árbitros deben presionar Rojo**.

NOTA: No presione rojo para el(la) Atleta que no ha sobrepasado el nivel de las rodillas, salvo en el caso que el tiempo se acabe (mire abajo)

- **Si, al final del tiempo correspondiente, el(la) Atleta no ha levantado la Barra (6.6.7)**

¡¡Esté atento(a) también al Reloj!!

Cambio de su decisión de Válido a Nulo



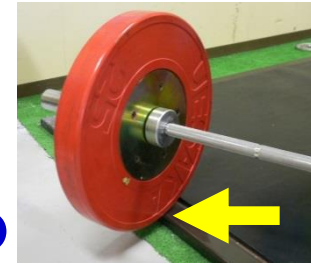
Después que los Árbitros dieron Blanco, si el(la) Atleta:

- Baja la barra **por detrás** de su cuerpo
- Deja caer la Barra **desde más arriba de los hombros**
- **Falla en reponer** la barra completamente dentro de la plataforma de competencia

Nulo



Válido



Ud. puede cambiar su decisión dentro de 3 segundos o levantar la bandera.

Beep

0"

Cambio por
botón

3"

Cambio por
bandera

