

Reunión de la Comisión de Arbitraje de la Federación Internacional de Judo Budapest, Hungría 23 al 26 de Febrero del 2001, como antesala a los Seminarios de Arbitraje de FIJ

1.

Tomar el Borde de la Manga (por su parte externa) metiendo los dedos hacia adentro será amonestado con "**SHIDO**", Inclusive si se produce en forma inmediata con un ataque. Solo será amonestado al igual que el agarre "**Tipo Pistola**", cuando se aplica en "**Tachi-Waza**".

2.

Cuando los/las competidores (as) tienen el cabello largo y el árbitro les ordena arreglárselo, al segundo llamado para esto debe ser amonestado con "**SHIDO**", sin embargo si al producirse un mate de forma inmediata el competidor mientras se levanta arregla su cabello no debe ser considerado por los árbitros como una falta ni un intento.

3.

Agarres de piernas como defensa y/o ataque sin una efectividad inmediata debe ser penalizado con "**SHIDO**".

4.

Si se produce una proyección y esta no es lo suficientemente clara, sobre quien marcó, el árbitro deberá indicar hacia el lugar correspondiente a quien el considera que realizó la marcación (sitio de inicio).

5.

Colocar la pierna entre las piernas del contrario sin intención de proyectar debe ser amonestado, al igual que la posición defensiva.

6.

Con respecto al Artículo 27 del reglamento, se dará "**HANSOKU-MAKE**" inclusive si el competidor que cometió la falta ha marcado "**IPPON**".

7.

Si se utilizan dispositivos electrónicos, para llevar la competencia, no se usarán simultáneamente los manuales o viceversa, para evitar problemas y confusiones, sin embargo, los dispositivos manuales deberán estar en reserva para algún imprevisto.

8.

Si un competidor se "Zambulle" de Cabeza, aunque lo haga sacando la pierna del área debe dársele "**HANSOKU-MAKE**", sin importar su salida, en líneas generales y como una guía, la zambullida debe ser de frente, sin importar que la cabeza del competidor que la realiza, toque

el tatami o no; en definitiva lanzarse de cabeza (Zambullirse) de frente es amonestado con "**HANSOKU-MAKE**" Directo.

9.

Se eliminan los párrafos números 2 y 5 del apéndice del **Artículo 9 "Situación (Áreas válidas)** del reglamento de arbitraje, ya que la comisión considera que estos párrafos son contradictorios con el literal (a) del Artículo 9 – Situación (áreas válidas) – Excepciones.

10.

Agregar al reglamento de Arbitraje en el numeral XXX "**Realizar cualquier técnica tales como:**".

11.

Solo les será permitido a los médicos usar cinta adhesiva cuando hay sangre.

12.

El "**Falso Ataque**" quedará tal cual como está en el reglamento.

13.

Patear al oponente simulando un ataque, donde se golpea al oponente será amonestado con "CHUI" para el infractor.

14.

Romper el "**KUMIKATA**" con agarres "**Tipo Pistola**" o la parte externa del boca manga del judogui del oponente debe ser penalizado con "**SHIDO**".

15.

El párrafo 1 del apéndice del Artículo 27 queda eliminado.

16.

En un futuro habrá que estudiar si el "**IPPON**" deberá ser con "Efecto inmediato, para diferenciar los Ippones por etapas y el "**IPPON**" producto de una proyección inmediata, esto implicaría necesariamente cambiar el concepto de "**IPPON**".

17.

El párrafo 1 del Artículo 27 (x) debe ser eliminado.

18.

Los numerales (vi) y (xi) del Artículo 27 ahora deberán decir: "de 3 a 5 segundos", este tiempo deberá comenzar a correr así los competidores no tengan realizado un agarre.

19.

Los nuevos gestos para penalizaciones serán discutidos en la reunión de la Comisión en Munich.

20.

El numeral (xxii) del Artículo 27 "**Actos Prohibidos**" y "**Penalizaciones**" quedará tal como está.

21.

Sobre las luces de advertencia para los entrenadores que muestran una actitud negativa será realizada por los miembros de las tres comisiones (arbitraje, Deportiva y de Educación).

22.

No se debe ordenar arreglar el **judogi** a los competidores para penalizar a el (los) competidor (es), después de la indicación de "**Matte**" se dará la penalización y luego "**Hajime**", esto con la finalidad de hacer más activo el combate y perder menos tiempo.

23.

El "Matte" debe ser anunciado en el momento preciso.

24.

Cuando ha terminado el combate pero uno de los competidores permanece en el área de competencia ante un problema de lesión se debe permitir la entrada del médico o médicos, en este caso se dará el ganador y los árbitros saldrán del área de competencia dejando a los médicos realizando su trabajo.

25.

Si un competidor pide un médico y luego se rehúsa a que este lo examine, se le dará de igual forma u registro médico.

26.

Si un competidor se golpea (por ej: en el cuello o la columna) el árbitro al percatarse del dolor debe llamar inmediatamente al médico para protegerlo.

27.

En cuanto al "**Judo Negativo**", los árbitros deberán aplicar de forma estricta el reglamento.

28.

Las comisiones Deportivas y de Arbitraje deberán trabajar muy unidas, colaborando en los sorteos y la organización general de la competencia, incluyendo el trabajo de los árbitros,

personal de mesa técnicas, (apuntadores, cronometradores, y planillaje), se deberá mostrar siempre el trabajo en equipo de forma profesional, los sistemas de llaves y sorteos se deberán realizar con anterioridad (un día antes) al día de inicio de la competición de forma tal que también se pueda elaborar el orden de los combates y la selección de los árbitros. Todo debe estar preparado antes del inicio de los combates, cuidando que todo este "a punto" para el "**Hajime**" de cualquier jornada, por lo tanto debe existir una estrecha armonía y sincronización para ejercer de una forma mas eficiente estas funciones.

29.

Los árbitros deberán utilizar ambas manos, nunca deberá perder el control del combate y la visión sobre los competidores, sin titubeos y asumir una postura corporal que denote seguridad y firmeza en sus decisiones.

30.

El árbitro debe involucrarse en el combate, debe sentirlo y en muchas oportunidades adelantarse a los acontecimientos.

31.

Es importante, para demostrar el trabajo en equipo, que cuando hay diferencias en el criterio de evaluación entre los árbitros, que estos consulten, si no llegan a un acuerdo o no hay seguridad sobre lo que ha ocurrido llamar a los miembros de la comisión para realizar las consultas.

32.

Con respecto a los agarres, se establece que el importante indicar que hay tres tipos de agarres, de forma general y como una guía, los agarres será clasificados en prohibidos, normales y reglamentados.

a.

Agarres prohibidos: como su nombre lo indica son aquellos que no se pueden realizar como es el caso de los agarres "**Tipo Pistola**", Agarrar dentro del boca manga del oponente y el agarre en el borde externo del oponente hacia adentro. Su penalidad es "**SHIDO**".

b.

Agarres Reglamentados: son aquellos que solo se podrán utilizar durante un tiempo de 3 a 5 segundos solo dos veces como máximo sin producir un ataque, tomando como línea de acción la división del cuerpo en dos mitades, donde los agarres se realizaran a ambos lados del cuerpo del competidor, de forma tal que todo agarre que se produzca de un solo lado del competidor será considerado como un agarre no normal y en consecuencia el competidor que lo hace deberá atacar en un lapso de tiempo comprendido entre 3 a 5 segundos, transcurrido este tiempo si producirse un ataque deberá ser amonestado con "**SHIDO**". El árbitro debe entender claramente que estos agarres no están prohibidos, pero están supeditados a los ataques de quien los realiza.

C.

Agarres normales: Son aquellos donde el /los competidor (es) toman el **judogi** de su oponente a ambos lados del cuerpo.

Recopilación realizada durante la realización de la reunión de la Comisión de Arbitraje de la Federación Internacional de Judo realizada en la ciudad de Budapest, Hungría durante los días 23 al 25 de Febrero del 2001, como antecedente a los seminarios de arbitraje de la FIJ en Budapest, Hungría del 27 febrero al 01 de Marzo.