

MÓDULO 3

GESTIÓN DEL COMBATE

SITUACIONES REGLAMENTARIAS





El combate evoluciona constantemente, y el árbitro no solo decide acciones, gestiona el desarrollo del combate.

Durante el combate:

El árbitro debe interpretar cada situación.

La **continuidad** define la validez.

Ya dijimos... el árbitro no es un observador pasivo:

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



MÓDULO 3

Temario:

Transición a NE-WAZA

Situaciones de Área válida

Tiempo Muerto, SONOMAMA, MATE.

Señal fin de tiempo

Técnica coincidente con señal sonora.

Fin del combate



Veremos 5 conceptos claves.

Y en el final de este modulo el arbitro deberia entender:

- Continuidad
- Manejar interrupciones
- Interpretar el area de combate
- Decidir el final de la lucha,

El arbitro **CONTROLA** el combate **COMPLETO**.



La transición a **NE-WAZA** es una de las partes complejas que tiene el arbitraje.

Para validar una correcta transición a **NE-WAZA** debe existir algo fundamental. **CONTINUIDAD.**

La transición a **NE-WAZA** se permite siempre y cuando exista previamente una acción técnica válida y que haya **INTENCION** por parte de los competidores.

Si estos factores están presentes **NO DEBE** interrumpirse el trabajo en suelo.



Aunque el área de combate está regulada, es posible que una acción que comience dentro de esta y se extienda a la zona de seguridad sea válida, siempre y cuando se cumplan los siguientes criterios:

- La acción DEBE iniciarse en el área de combate.
 - No debe poner en riesgo a los atletas.
 - Siempre debe haber **CONTINUIDAD**.
- Debe haber una acción técnica que dé inicio.

El lugar **NO** define la acción, la **CONTINUIDAD** si



El arbitro regula el ritmo del combate

Las interrupciones durante el combate **DEBEN** contar con un justificativo, y el árbitro debe intervenir en los siguientes casos:

- Cuando la acción pierde **CONTINUIDAD**
 - Si no hay progresión técnica
- Cuando hay un **RIESGO** para los competidores
 - Si es necesario regular el combate.

Aqui es cuando el arbitro interviene.

- Sancionando si no hay ataque, si no hay progresion.
 - Riesgo fisico
 - Ajuste del judogi
 - Intervencion Medica



SONOMAMA (literalmente "no se muevan")

El **SONOMAMA** se utiliza el árbitro para detener temporalmente la acción en ne-waza sin separar a los competidores.

Se aplica cuando:

- Es necesario consultar con los jueces
- Se debe verificar una situación sin alterar la posición
- Hay una lesión que requiere evaluación inmediata

Al anunciar **SONOMAMA**, los competidores deben permanecer exactamente en la posición en que se encuentran. El tiempo de **OSAE KOMI** se detiene.

Para reanudar la acción, el árbitro anuncia **YOSHI**.



DIFERENCIAS ENTRE MATE Y SONOMAMA

MATE

- Separa a los competidores
- Se usa en tachi-waza y ne-waza
- Reinicia el combate y los competidores vuelven a posición inicial
- El tiempo de **OSAE KOMI** se anula
- Se reanuda con **HAJIME**

SONOMAMA

- Detiene temporalmente la acción
- **NO** separa a los competidores
- Se usa exclusivamente en ne-waza
- Los competidores mantienen su posición exacta
- El tiempo de **OSAE KOMI** se congela



SEÑAL DE TIEMPO Y VALIDEZ DE LA ACCIÓN

La señal de tiempo indica el final del período de combate, pero la validez de la acción depende de su desarrollo técnico.

Criterios clave:

- Las acciones iniciadas **antes** de la señal son válidas
- Las acciones iniciadas **después** de la señal no se consideran
- El árbitro determina si la técnica comenzó antes del sonido

Concepto fundamental:

No importa cuándo termina el tiempo, sino cuándo comienza la acción.

El tiempo marca un límite, pero el árbitro determina el resultado.



TÉCNICA COINCIDENTE CON SEÑAL DE TIEMPO

Una acción es válida si se inicia antes de la señal de tiempo, aunque su resultado ocurra después.

Criterios clave:

- Lo que define la validez es el **inicio** de la técnica, no el momento del impacto
- Las técnicas iniciadas **antes** de la señal son válidas
- Las técnicas iniciadas **después** de la señal no se consideran

Concepto fundamental:

No importa cuándo termina la acción, sino cuándo comienza. La validez de la técnica depende de su inicio, no del momento de la caída.



FIN DEL COMBATE

El combate finaliza cuando se alcanza una decisión reglamentaria

Formas de finalización:

- Puntuación decisiva (**IPPON, WAZA-ARI, YUKO**)
- Sanción acumulada (**HANSOKUMAKE**)
- Finalización del tiempo reglamentario (en casos especiales **HIKIWAKE**, “Empate”)

Concepto fundamental:

El final del combate no siempre coincide con el final del tiempo.
El combate termina por decisión, no solo por el reloj.



MÓDULO 3

ESCUELA ARBITRAJE



GRACIAS!!!