



## MATERIAL ESTUDO DE ARBITRAGEM 2018

### RESUMO REGRA DE ARBITRAGEM DA FIJ – CICLO 2018-2020

CORPO DOCENTE: PROF.JEFERSON VIEIRA - FIJ A

PROF.GILMAR DIAS - FIJ A

**ATENÇÃO CORPO DISCENTE:** Material de estudo adaptado do Seminário de Vancouver/ CANADÁ e da NICARÁGUA, para o ciclo de 2018 -20120 , para uma melhor compreensão, este material, foi revisado por mim, porém se for observado algum óbice técnico que conflitem com a regra, entrem em contato comigo, que farei a devida correção. Devido ao tempo não encaminhei o documento para meu revisor de língua portuguesa, somente digitei, rogo pela compreensão.

#### “SÓ SERÁ BOM ÁRBITRO AQUELE QUE DEMONSTRAR CONHECER JUDÔ”.

- SENSO DE PROFISSIONALISMO;
- POSTURA E CUMPRIMENTO DE HORÁRIO;
- RESPEITO AO COLEGA;
- ATUAR COM ISENÇÃO
- ATENÇÃO NOS COMPETIDORES E NO PLACAR;
- ESTAR PRESENTE NO MOMENTO E SUBSTITUIÇÃO;
- VISÃO PERIFÉRICA;

#### LEMBRETES:

1. SÓ O ÁRBITRO CENTRAL PODE ORDENAR QUE SEJA FEITA ALTERAÇÃO NO PLACAR.
- 2.O ÁRBITRO CENTRAL, JAMAIS GRITARÁ DE LONGE NEM FARÁ GESTOS PARA OS OFICIAIS DE MESA, BEM COMO COM OS ÁRBITRO DE MESA,.
- 3.O ÁRBITRO CENTRAL JAMAIS DARÁ AS COSTAS AOS COMPETIDORES QUANDO COMANDAR “MATE” OU “IPPON”
4. O ÁRBITRO DEVE SEMPRE OBSERVAR ANTES DO COMBATE, SE O PLACAR ESTÁ ZERADO.

#### ÁREA DE COMPETIÇÃO

MÍNIMO 14m x 14m

ÁREA INTERNA

MÍNIMA 8M X 8M E MÁXIMA 10M X 10M

ÁREA DE SEGURANÇA

3 METROS

#### UNIFORME DOS ÁRBITROS

PALITÓ PRETO

CALÇA CINZA

**GRAVATA AZUL MARINHO**

**CAMISA BRANCA DE MANGAS CURTAS**

**MEIAS PRETAS**

**SAPATO PRETO**

**CINTO PRETO**

### **COMO É COMPOSTO O TRIO DE ARBITRAGEM**

**UM ÁRBITRO CENTRAL; DOIS ÁRBITROS DE MESA;**

#### **EQUIPAMENTOS**

**SISTEMA DE VÍDEO, RÁDIOS TRANSMISORES E PONTOS INTERLIGADOS**

#### **GESTOS DIVERSOS**

- 1. IPPON – Elevar o braço par ao alto, com a palma da espalmada e voltada para frente, por cima da cabeça;**
- 2- WAZA-ARI- Elevar um dos seus braços com a palma da mão voltada para baixo à altura dos ombros;**
- 3- WAZA-ARI AWAZETE – IPPON – Primeiro assinalar Waza-ari e depois o gesto do Ippon;**
- 5- MATTE- Elevar uma mão na altura dos ombros e com os dedos para cima, em direção dos cronometrista;**
- 6- OSSAEKOMI- Estender um braço em direção aos competidores com a palma da mão estendida para baixo de frente aos competidores;**
- 7-OSSAEKOMI -TOKETÁ – Elevar uma mão para frente e agitar rapidamente, da direita para a esquerda, duas a três vezes;**
- 8- SONO MAMA- Se inclinará para frente e tocara a ambos os competidores, com as palmas de suas mãos;**
- 9- YOSHI- Tocar, firmemente, ambos os competidores com as palmas das mãos fazendo pressão sobre eles;**
- 10- AJUSTE DE JUDOGUI- Cruzar às mãos sobre a direita, palmas das mãos à altura da faixa;**
- 11- TÉCNICA NÃO VÁLIDA – Levantar uma das mãos para cima e à frente da sua cabeça e agitará da direita para esquerda duas ou três vezes (Torikeshi);**
- 12- CANCELAR UMA PONTUAÇÃO OU PENALIDADE- Repetir com uma das mãos o mesmo gesto, enquanto que elevando a outra mão por cima e à frente de sua cabeça agita-la da direita para a esquerda duas a três vezes;**
- 13- FALTA DE COMBATIVIDADE – Realizar o molinete dos antebraços à altura do peito e a seguir, com o dedo indicador apontar para o competidor**
- 14- FALSO ATAQUE – Braços esticados na horizontal mãos fechadas e a seguir abaixar em direção ao solo;**
- 15- CHAMAR O MÉDICO – Braço acima da cabeça em direção ao departamento médico.**

16- PENALIDADES POR BLOQUEIO – Braços esticados na horizontal mãos fechadas demonstrando um bloqueio;

17- PENALIDADES PEGADA CRUZADA- Executar o gesto característico de cruzar uma pegada

18-PENALIDADE PEGADA DO MESMO LADO – Executar o gesto característico de se fazer (kumikata) com as duas mãos, pegando pelo mesmo lado do judogi do oponente.

19- PENALIDADE POR PROTEGER A LAPELA- Demonstrar o gesto correspondente a ação de proteger a lapela;

20-SAÍDA DE ÁREA – Direcionar o braço para limite da linha demarcatória da área de combate sinalizando que o atleta pisou com os dois pés deliberadamente;

21-LEVANTAR DO SOLO – Esticar na um ou dois braços, palmas das mãos para cima, na direção do(os) atleta (as) oscilando duas a três vezes de baixo para cima, para que levantem-se;

22- PEGADAS NA PERNA – Mão em concha simulando uma pegada abaixo a linha da cintura do adversário;

23- PEGADA DE PISTOLA – Simular um gesto de empunhar uma pistola;

24- COLOCAR OS DEDOS DENTRO DA MANGA – Demonstrar o ato correspondente à falta

25- EMPURAR PARA FORA DA ÁREA – Demonstrar gesto de hiperextensão de membros superiores, punhos para baixo (ato de empurrar);

26- ABRAÇO DE URSO: Demonstrar gesto de abraçar com as duas mãos, altura da cintura;

#### FORMA DE ANUNCIAR A VITÓRIA

POR VANTAGEM TÉCNICA > APONTAR O VENCEDOR

POR AUSÊNCIA > PRONUNCIA-SE FUSEN GACHI

POR HANSOKU MAKE > APONTAR O VENCEDOR

POR DESISTÊNCIA > PRONUNCIA-SE KIKEN GACHI

#### TEMPO DE OSSAE KOMI

WAZA-ARI – 10 ATÉ 19 SEGUNDOS

IPPON – 20 SEGUNDOS

OBS: O COMBATE TERMINA COM DOIS WAZA-ARI;

OBS: VOLTA O AWASSETE;

#### TEMPO DE COMBATE

SENIOR – MACULINO E FEMININO 4 MINUTOS

SUB – 21 E SUB-18 – 4 MINUTOS

GOLDEN SCORE – NÃO HAVERÁ LIMITE DE TEMP

- TRIANGULAÇÃO

DISTÂNCIA ÁRBITRO X COMPETIDOR = 2 a 3 metros

ÁRBITRO NÃO DEVERÁ DAR AS COSTAS P/ OS COMPETIDORES

ÁRBITRO DEVERÁ DESLOCAR-SE ONDE TEM ESPAÇO

ÁRBITRO DEVERÁ EVITAR FICAR NA FRENTE DOS ÁRBITROS DE MESA

KUMI - KATA 1

PEGADAS REGULAMENTADAS

\* TEMPO DE 3" A 5" SEGUNDOS

- PEGADAS EM PISTOLA
- PEGADA AGARRE DE GATO
- PEGADA CRUZADA
- PEGADA DO MESMO LADO
- PEGADA NA FAIXA
- KUMI KATA 2
- PEGADAS CONVENCIONAIS
- \* Kumi kata normal (Gola e Manga), só pode ser penalizado após 45"segundos.

PONTE

DEVERÁ SER MARCADO IPPPON (MEDIDA DE SEGURANÇA PARA O ATLETA)

PERIGO PARA CABEÇA; PESCOÇO; COLUNA

Obs - 2017 ERA HANSOKU-MAKE, (SEMINÁRIO DE BAKU), EM 2018 PASSOU A SER IPPON SEMINÁRIOS DE VANCOUVER/ NICARÁGUA

- PENALIDADES SHIDO (FALTAS LEVES)

- EVITAR KUMIKATA
- POSIÇÃO EXCESSIVAMENTE DEFENSIVA
- FALSO ATAQUE
- ENTRELAÇAR OS DEDOS C/ OS ADVERSÁRIO
- DESARRUMAR O JUDOGUI, FAIXA, CALÇA SEM PERMISSÃO DO ÁRBITRO
- PUXAR O Oponente PARA O SOLO SEM RECURSO TÉCNICO
- FAZER KUMIKATA NÃO CONVENCIONAL SEM ATAQUE REAL E IMEDIATO
- FALTA DE COMBATIVIDADE
- ABRAÇO DE URSO
- ENROLAR A FAIXA OU PARTE INFERIOR DO JUDOGUI EM QUALQUER PARTE DO CORPO DO ADVERSÁRIO
- COLOCAR PÉ, MÃO, PERNA, NO ROSTO DO ADVERSÁRIO
- APLICAR SHIME WAZA C/ PARTE INFERIOR DO JUDOGUI OU FAIXA
- SAIR OU FORÇAR O ADVERSÁRIO A SAIR DE ÁREA
- APLICAR TESOURA NO TRONCO, PESCOÇO OU CABEÇA
- BATER C/ JOELHO OU PÉ, NA MÃO OU BRAÇO DO ADVERSÁRIO A FIM DE FAZÊ-LO SOLTAR
- CHUTAR PERNA OU TORNOZELO SEM APLICAR TÉCNICA
- BLOQUEAR O PRÓPRIO JUDOGUI P/EVITAR KUMIKATA
- 

- PENALIDADE HANSOKU MAKE (FALTAS GRAVES)

- 
- APLICAR KAWAZU GAKE
- APLICAR KANSETSU WAZA FORA DA ARTICULAÇÃO DO COTOVELO
- APLICAR DAKI AGE
- APLICAR GOLPE NA PERNA DE APOIO (EX: HARAI GOSHI)
- DESRESPEITAR O ÁRBITRO E OU O ADVERSÁRIO

- APLICAR TÉCNICAS QUE POSSAM LESIONAR O ADVERSÁRIO OU CONTRA O ESPÍRITO DO JUDO
- USAR OBJETO DURO COBERTO
- ATAQUE ABAIXO DA LINHA DA CINTURA OU BLOQUEIOS EM TACHI WAZA
- 
- ASSISTÊNCIA MÉDICA
- EM UMA PEQUENA LESÃO;
- EM UM FERIMENTO SANGRANDO;
- PANCADA NA CABEÇA;
- LESÕES NA COLUNA VERTEBRAL;
- OBS: O ATLETA PODERÁ SOLICITAR O MÉDICO, PORÉM PERDERÁ POR KIKEN GACHI;

### MATTE

- 1- COMANDO DE MATTE NÃO DEVE SER PRECIPITADO OU MUITO DEPOIS.

### JUDOGUI

- PARA UMA MELHOR EFICIÊNCIA E PARA TER UMA BOA PEGADA, É NECESSÁRIO QUE O WAGI ESTEJA BEM ARRUMADO DENTRO DA FAIXA, COM A FAIXA BEM APERTADA.
- PARA REFORÇAR ISSO, O COMPETIDOR DEVE ARRUMAR O SEU JUDOGI E A FAIXA RAPIDAMENTE ENTRE O MATTE E HAJIME ANUNCIADO PELO ÁRBITRO.
- SE UM ATLETA, INTENCIONALMENTE, PERDE MUITO TEMPO ARRUMANDO O JUDOGI E FAIXA, ELE RECEBERÁ UM SHIDO.

### PONTUAÇÃO TÉCNICA

- DENTRO DO TEMPO REGULAMENTAR, UMA LUTA SOMENTE PODE SER VENCIDA POR MEIO DE UMA OU VÁRIAS PONTUAÇÕES TÉCNICAS (UM WAZA-ARI OU IPPON).
- UMA PENALIDADE OU PENALIDADES NÃO DECIDIRÃO O VENCEDOR, EXCETO POR HANSOKU-MAKE (DIRETO OU CUMULATIVO).
- AGORA EXISTEM 3 (TRÊS) SHIDOS; SENDO O TERCEIRO SHIDO CONSIDERADO HANSOKU-MAKE.

### GOLDEN SCORE

- QUANDO AMBOS OS ATLETAS NÃO TIVEREM PONTUAÇÃO TÉCNICA OU QUANDO AS PONTUAÇÕES TÉCNICAS SÃO IGUAIS, AO FIM DO TEMPO NORMAL DE LUTA, ESTA DEVE CONTINUAR EM GOLDEN SCORE NÃO IMPORTANDO O(S) SHIDO(S) DADOS.
- QUALQUER PONTUAÇÃO(ÇÕES) E/OU SHIDO(S) EXISTENTES DURANTE O TEMPO NORMAL DE LUTA SERÃO LEVADOS PARA O GOLDEN SCORE E FICARÃO NO PLACAR.
- O GOLDEN SCORE PODE SOMENTE SER VENCIDO POR UMA PONTUAÇÃO TÉCNICA (WAZA-ARI OU IPPON) OU HANSOKU-MAKE (DIRETO OU POR ACÚMULO DE SHIDO).

### AVALIAÇÃO DE PONTUAÇÃO EM NAGUE-WAZA

- EXISTIRÁ AGORA SOMENTE IPPON E WAZA-ARI.
- IPPON SERÁ DADO QUANDO O ATLETA JOGAR SEU Oponente DE COSTAS, APLICANDO UMA TÉCNICA OU CONTRA-ATAcando UMA TÉCNICA DE ATAQUE DE SEU Oponente.
- 

#### • CRITÉRIOS PARA IPPON:

- (HAVERÁ UMA MAIOR FLEXIBILIDADE NA AVALIAÇÃO DO IPPON)
  1. VELOCIDADE;
  2. FORÇA;
  3. CONTROLE COM HABILIDADE ATÉ O TÉRMINO DA PROJEÇÃO;
  4. SOBRE BOA PARTE DAS COSTAS.

5. OSSAEKOMI POR 20 SEGUNDOS

6. FINALIZAÇÕES EM SHIME WAZA

7. FINALIZAÇÕES EM KANSETSU WAZA

- OBS: “ROLANDO” PODE SER CONSIDERADO IPPON SOMENTE SE NÃO HOUVER UMA PARADA DURANTE A QUEDA.

- CRITÉRIOS PARA WAZA ARI:

- (HAVERÁ UMA MAIOR FLEXIBILIDADE NA AVALIAÇÃO DO WAZARI)
- SERÁ DADO QUANDO 1 DOS QUATRO CRITÉRIOS PARA O IPPON NÃO ESTIVEREM TOTALMENTE PRESENTES.
- O VALOR DE WAZARI INCLUI AQUELES DADOS PARA YUKO NO PASSADO.
- DOIS WAZARI SÃO EQUIVALENTES A UM IPPON (WAZARI-WASETE-IPPON) E A LUTA SERÁ FINALIZADA.
- “ROLANDO” PODERÁ SER CONSIDERADO WAZARI SE HOUVER UMA PARADA DURANTE A QUEDA.
- IMOBILIZAR DE 10 OU MAIS PORÉM MENOS DE 20 SEGUNDOS
- OBS: CAIR: SOBRE AMBOS OS COTOVELO, SENTADO COM APOIO DOS DOIS BRAÇOS, 1 COTOVELO E UMA MÃO

### DEFESA DE CABEÇA

O USO VOLUNTÁRIO DA CABEÇA PARA DEFESA NO SENTIDO DE IMPEDIR A QUEDA / ESCAPAR DE UMA PONTUAÇÃO SERÁ AVALIADO COMO HANSOKU-MAKE

#### DEFESA INVOLUNTÁRIA DE CABEÇA: NÃO PENALIZAR PARA TORI & UKE

- ATENÇÃO ESPECIAL SERÁ DADA PARA AS SEGUINTE SITUAÇÕES ONDE TORI TENTAR PROJETER SEU ADVERSÁRIO DURANTE TACHI-WAZA:
  - SEOI-OTOSHI (DROP SEOI-NAGE).
  - SODE-TSURIKOMI-GOSHI COM PEGADA NAS DUAS MANGAS.
  - KOSHI-GURUMA COM AMBAS AS PEGADAS NA GOLA.

### CONTRA ATAQUE

NO CASO DE KAESHI-WAZA (TORI), O ATLETA QUE ESTIVER APLICANDO O CONTRA-ATAQUE, NÃO PODERÁ USAR O IMPACTO DA QUEDA (DAS COSTAS) NO TATAME.

- SE UMA PONTUAÇÃO PODE SER MARCADA, ELA DEVE SER PONTUADA.
- SE OS DOIS ATLETAS CAEM JUNTOS SEM CLARO CONTROLE DE ALGUM DELES, NENHUMA PONTUAÇÃO DEVE SER MARCADA.
- QUALQUER AÇÃO APÓS A QUEDA SERÁ CONSIDERADA COMO AÇÃO DE NE-WAZA.

### PEGADA DE PERNA

PEGADA NA PERNA OU NAS CALÇAS SERÁ DADA SHIDO, CADA VEZ.

SERÃO DADOS ATÉ três (3) SHIDOS, SENDO O 3º HANSOKU-MAKE.

### SHIME-WAZA - PROIBIDO

SHIME WAZA É PROIBIDO COM A SUA FAIXA OU A FAIXA DO Oponente OU COM A PARTE DE BAIXO DO WAGI OU USANDO SOMENTE OS DEDOS, ESTA AÇÃO SERÁ PUNIDA COM SHIDO.

### AÇÕES VÁLIDAS – NÃO É SHIDO

- É POSSÍVEL PEGAR NA PERNA SOMENTE QUANDO OS DOIS ATLETAS ESTEJAM CLARAMENTE EM NE-WAZA E A AÇÃO EM TACHI-WAZA JÁ ESTEJA TERMINADA.
- TORI ESTÁ EM POSIÇÃO DE TACHI-WAZA E PODE APLICAR KANSETSU-WAZA OU SHIME-WAZA PORQUE UKE ESTÁ EM POSIÇÃO DE NE-WAZA.

#### CONTINUIDADE EM NE-WAZA

- SE NE-WAZA COMEÇAR DENTRO DA ÁREA VÁLIDA E SAIR DA ÁREA COM AÇÃO DE CONTINUIDADE PARA OS DOIS ATLETAS SERÁ VÁLIDO.

#### IMOBILIZAÇÕES (OSSAE-KOMI WAZA)

- OSSAE-KOMI CONTINUARÁ FORA DA ÁREA DE COMBATE CASO A IMOBILIZAÇÃO (OSSAE-KOMI) TENHA COMEÇADO DENTRO.
- CASO, DURANTE O NE-WAZA FORA, UKE REVERTA E TENHA CONTROLE POR MEIO DE UMA TÉCNICA DE CHÃO, ISSO DEVE SER VÁLIDO.

#### KANSETSU-WAZA E SHIME-WAZA- SITUAÇÕES NÃO VÁLIDA

- KANSETSU-WAZA E SHIME-WAZA NÃO PODERÃO SER APLICADOS QUANDO AMBOS OS ATLETAS ESTIVEREM EM TACHI-WAZA. MATTE E SHIDO IMEDIATAMENTE.
- SE A AÇÃO CAUSAR LESÕES AO Oponente SERÁ HANSOKU-MAKE.

#### JUDÔ NEGATIVO (ARTIGO 23)

- NO CASO DE DUPLO HANSOKU-MAKE COMO CONSEQUÊNCIA DO TERCEIRO SHIDO EM RAZÃO DO JUDÔ NEGATIVO, AMBOS OS ATLETAS SERÃO DESCLASSIFICADOS DA COMPETIÇÃO.
- PARA UM HANSOKU-MAKE DIRETO PARA AMBOS OS ATLETAS, O JÚRI DA FIJ IRÁ DECIDIR.

#### KUMI-KATA NÃO CONVENCIONAL

- TODOS OS KUMI-KATAS NÃO CONVENCIONAIS (PISTOLA, PEGADA DE GATO, MESMO LADO, PEGADA CRUZADA E PEGADA NA FAIXA) SÃO PERMITIDOS COM UM ATAQUE IMEDIATO.
- NO CASO DE UM ATAQUE NÃO IMEDIATO, ESSAS PEGADAS SERÃO PENALIZADAS COM SHIDÔ.
- AS PEGADAS NÃO CLÁSSICAS SERÃO PUNIDAS COM SHIDÔ NO CASO DE ATAQUE NÃO IMEDIATO.

#### POSIÇÃO CURVADA

- FORÇAR O Oponente A FICAR EM POSIÇÃO CURVADA SEM UM ATAQUE IMEDIATO SERÁ PUNIDO COM SHIDÔ POR ATITUDE DE BLOQUEIO.

BOA SORTE!!!!!!!!!!