

MANUAL DE REGRAS DE ARBITRAGEM

CICLO OLÍMPICO 2022-2024



**COMISSÃO NACIONAL DE ARBITRAGEM
(CONAR)**

REVISADO POR ERIVALDO TORREIRO DE MORAES JUNIOR
DIRETOR NACIONAL DE ARBITRAGEM

VERSÃO 1.4 | JULHO 2024

ARTIGO 1 – UNIFORME DE JUDÔ (*judogi*)

Os competidores usarão um *judogi* obedecendo às seguintes condições:

- a) Robusto e feito de algodão ou outro material semelhante, em boas condições (sem remendos nem rasgões). O material não deve ser grosso ou espesso de forma a evitar que o oponente faça a pegada.
- b) De cor BRANCA ou quase branco E AZUL de acordo com as regras da Liga Nacional de Judô.

c) MEDIDAS OFICIAIS E CRITÉRIOS

- I. Marca do fabricante (na extremidade inferior da frente do casaco e na extremidade inferior da perna esquerda das calças). Tamanho máximo 25 cm quadrados.
 - II. Patrocínio nos ombros (desde a gola – ao longo dos ombros – pelo braço até a altura do cotovelo – em ambos os lados.
 - III. Comprimento máximo 25 cm e largura máxima 5 cm. patrocínio – também nas costas na medida de no máximo 25 x 20 cm.
 - IV. Indicação da classificação (1º, 2º ou 3º) nos Jogos nos Campeonatos Mundiais, Pan Americanos ou Brasileiros, numa área de 6cm x 10cm na extremidade inferior esquerda do casaco.
 - V. O nome do competidor pode ser usado na faixa, na parte frontal inferior do casaco e na parte frontal superior das calças e medirá no máximo 3cm x 10cm.
- d) O casaco deve ser suficientemente comprido de forma a cobrir as nádegas e deverá atingir os punhos. O corpo do casaco deve ser suficientemente amplo de forma que se sobreponha a 20cm do nível da base do tórax. As mangas do casaco poderão no máximo atingir a articulação do punho e estar no mínimo a 5cm acima da mesma articulação. Deverá existir um espaço de 10cm a 15cm entre as mangas e o braço (incluindo ligaduras), em todo o comprimento da manga.
 - e) As calças, sem quaisquer marcas, devem ter comprimento suficiente para cobrir a articulação do tornozelo. Deverá existir um espaço de 10cm – 15cm entre a perna e a calça (incluindo ligaduras) em todo o comprimento da perna da calça.
 - f) Faixa, de 4cm ou 5cm de largura, de cor correspondente à graduação deverá ser utilizada por cima do casaco e ser suficientemente comprido para dar duas voltas à cintura e ficar com 20cm a 30cm de cada lado depois de atado com um nó direito, apertado de modo a impedir que o casaco fique demasiado solto.

- g) As competidoras deverão usar sob o casaco:
 - i) Uma camiseta branca simples ou quase branca, com mangas curtas, resistente, suficientemente comprida para ser usada por dentro das calças, ou:
 - ii) um *maillot* branco ou quase branco com mangas curtas.

Parágrafo único – Uniforme de Judô (judogi)

Se o judogi de um competidor não estiver de acordo com o estipulado neste artigo, o árbitro deverá ordenar ao atleta que troque, o mais rapidamente possível, por um judogi que satisfaça o estipulado.

Para verificar se as mangas do casaco dos competidores respeitam o comprimento requerido, o árbitro fará com que o atleta levante ambos os braços, completamente estendidos para a frente, à altura dos ombros.

ARTIGO 2 – HIGIENE

- a) O judogi deverá estar limpo, seco e sem odor desagradável.
- b) As unhas dos pés e das mãos deverão ser cortadas curtas.
- c) A higiene pessoal do atleta deverá ser de um nível elevado.
- d) O cabelo comprido deverá ser preso de modo a evitar incomodar o outro competidor.

Parágrafo único - Higiene

Todo o competidor que não obedeça aos requisitos constantes dos artigos 3 e 4 será impedido no seu direito de competir e o opositor ganhará o combate por *kiken-gashi* (foto 10).

ARTIGO 3 - SAUDAÇÃO

Parte integrante da etiqueta do judô, a saudação é uma tradição que reflete o respeito e disciplina, que permite que tornem únicas as atividades do nosso esporte.

A saudação (*ritsu-rei*) deve ter um ângulo de 30° relativamente à cintura ou quando a ponta dos dedos da nossa mão tocar o início do joelho.

1. Rei Inicial – Cerimônia de Abertura

COMPETIDORES

2. Entrada e saída de competidores na área de competição

- 1. Os competidores devem avançar para a posição central no limite da área de combate e depois os competidores avançam para dentro da área de combate para as respectivas marcas .
- 2. Os dois competidores, permanecendo atrás das suas marcas correspondentes e sem receberem qualquer ordem, devem

saudar-se **simultaneamente**, dando um passo à frente com o pé esquerdo e permanecer na posição de Shizentai aguardando a voz de comando do árbitro **hajime** (foto 01).

3. Em terminando a luta, o árbitro dá a voz de comando de **soremade**, os competidores devem permanecer à frente das suas marcas correspondentes e aguardar o resultado. Os competidores devem nesta altura ter o seu judogi arrumado.
4. O árbitro avança um passo à frente com o pé esquerdo, atribui o resultado e recua um passo; após dado anúncio do resultado os competidores simultaneamente dão um passo atrás com o pé direito e realizam a saudação simultaneamente.

A saudação é uma forma de respeito e é uma etiqueta do judô, colocando-o em evidência dos restantes desportos internacionais. Os gestos são de respeito, apreciação e cortesia. O árbitro tem um papel fundamental em manter este protocolo, certificando-se de que a saudação é realizada de acordo com os fundamentos do Judô.

ARTIGO 4 – POSIÇÃO E FUNÇÃO DO ÁRBITRO

O árbitro normalmente deverá permanecer na área de competição. Ele deverá conduzir o combate e administrar as decisões. Deverá ainda assegurar-se de que as mesmas são corretamente registradas pelo árbitro de mesa (oficial de mesa).

Parágrafo único – Posição e função do árbitro

O árbitro deve assegurar-se de que tudo está correto, tal como: área de competição, equipamentos, uniformes, higiene, oficiais, etc., antes do início das lutas.

Ao anunciar uma pontuação, mantendo o gesto apropriado, o árbitro deverá estar colocado de modo a observar que o coordenador de área e o árbitro de mesa estejam cientes da opinião. Contudo, o árbitro deve assegurar-se de não perder de vista a ação contínua dos atletas em qualquer momento.

Em certos casos, tais como quando os competidores estão em *ne-waza* e voltados para fora, o árbitro poderá observar a ação da zona de segurança, em caso de reversão de técnica.

Antes do início de uma competição, os árbitros deverão familiarizar-se com o som ou outros meios de indicar o fim do combate no seu shiai-jo. Quando assume o controle de uma área de competição, o árbitro deve assegurar-se de que a superfície do tatami está limpa e em boas condições, os competidores estão de acordo com as regras da competição. Os árbitros devem assegurar-se de que não há espectadores, técnicos ou fotógrafos em posições inconvenientes, nas proximidades da área de competição.

ARTIGO 5 – GESTOS

O árbitro deverá fazer os gestos com muita clareza e voz de comando condizente ao gesto, a saber:

- I. IPPON : Levantará um braço com a palma da mão virada para a frente, bem acima da cabeça (*foto 12*).
- II. WAZA-ARI : Levantará um braço com a palma da mão virada para baixo lateralmente, à altura dos ombros (*foto 11*).
- III. WAZA-ARI-AWASETE-IPPON: Primeiro o gesto de waza-ari, depois o de ippon (*fotos em sequência: 11, 01, 12*).
- IV. OSAEKOMI : Apontará com o seu braço estendido, palma da mão virada para baixo, de frente (de preferência próximo as cabeças dos competidores para a frente na direção deles (*foto 15*)).
- V. OSAEKOMI-TOKETA : Levantará um dos braços à frente e movê-lo-á da direita para a esquerda, com o polegar para cima rapidamente, duas ou três vezes, próximo ao corpo dos atletas perto das cabeças dos mesmos (*foto 16*).
- VI. MATE : Levantará uma das mãos à altura do ombro, com o braço aproximadamente paralelo ao *tatami*, deverá mostrar a palma da mão (dedos fechados voltados para cima) ao cronometrista (*foto 02*).
- VII. SONOMAMA : Deverá inclinar-se para a frente e tocar nos dois competidores com a palma das mãos e verbalizar a palavra sonomama. (Lembrando que nesta voz de comando os atletas devem permanecer na mesma posição quando anunciado (*foto 17*)).
- VIII. YOSHI : Tocar com firmeza nos dois competidores com as palmas das mãos, exercendo pressão sobre eles (*foto 17*).
- IX. KACHI (Para indicar o vencedor de um combate) : Levantará uma mão, palma para dentro acima da altura do ombro, em direção ao vencedor. Obs Não se pronuncia mais em voz alta kachi (*foto 10*).
- X. INDICAR AO(S) COMPETIDOR(ES) PARA REAJUSTAR O JUDO GI : Cruzar com a mão esquerda sobre a direita, palmas das mãos voltadas para dentro à altura da faixa (*foto 03*).
- XI. PARA INDICAR O REGISTRO DE UM EXAME EFETUADO PELO MÉDICO: Assinala com a mão aberta o competidor e com a outra levanta o indicador em direção à mesa de provas, no caso de se tratar do 1º exame e o indicador e o dedo médio, no caso de se tratar do 2º exame (*foto 06*)
- XII. EXAME SIMPLES (Sangramentos) : Fazer um sinal com a mão aberta, palma para cima em direção do competidor (*foto 07*).
- XIII. EXAME LIVRE : Assinalar com ambas as mãos abertas, palmas para cima em direção do competidor. (Para crianças abaixo dos 12 anos), ou em classes acima de de sub 18 quando for

provocado por um dos competidores, ou batida de cabeça, partes íntimas, no caso das mulheres pancadas nos seios, ou quando o árbitro achar necessário (*foto 08*).

- XIV. PARA ATRIBUIR UMA PENALIZAÇÃO (*shido, hansoku-make*) : Apontar em direção do competidor com o indicador estendido e a mão fechada (*foto 13*).
- XV. NÃO-COMBATIVIDADE : Rodar com um movimento para a frente os antebraços à altura do peito e apontar depois com o indicador na direção do competidor (*foto 45*).
- XVI. FALSO ATAQUE : Manter ambos os braços paralelos, em frente, com as mãos fechadas e depois efetuar uma descida com ambas as mãos (*foto 39*).

Parágrafo 1 – Gestos

Quando não estiver bem claro, o árbitro pode, depois do gesto oficial, apontar para a marca azul ou branca (posição inicial) para indicar qual o competidor que marcou ou foi penalizado.

Para indicar ao(s) competidor(es) que se pode sentar de pernas cruzadas (AGURA) na posição inicial, se prevê uma interrupção longa, o árbitro deverá apontar na direção da posição inicial com uma das mãos abertas e a palma da mão voltada para cima (*foto 07*).

O sinal de *waza-ari* deve iniciar-se com o braço à frente do peito e depois para o lado até à posição final correta (*foto 11*).

Os sinais devem ser mantidos enquanto se realiza um movimento de rotação, para se assegurar que o resultado é claramente visível por todos. Contudo, deve-se ter cuidado enquanto se faz a rotação para manter os competidores no seu campo de visão.

Quando for atribuída uma penalização a ambos os competidores, o árbitro deverá fazer o gesto adequado e apontar alternadamente para os dois competidores (o indicador esquerdo para o competidor à sua esquerda e o indicador direito para o competidor à sua direita).

Se for necessário efetuar um gesto de retificação, este deverá ser feito o mais rapidamente possível, após o gesto de *torikeshi* (*foto 20*).

Nada se dirá quando se anula um resultado (*foto 20*).

Todos os gestos devem ser mantidos por 3 segundos.

Para indicar o vencedor, o árbitro retomará a posição que ocupava no início do combate, dará um passo em frente, indicará o vencedor (*foto 10*) e depois recuará um passo.

PARÁGRAFO 2 – VISUALIZAÇÃO DE GESTOS, NO FINAL DESTE MATERIAL COM TODOS OS GESTOS DOS ÁRBITROS ATUALIZADOS (FOTOS).

ARTIGO 06 – DURAÇÃO DO COMBATE

Na LIGA NACIONAL DE JUDÔ a duração dos combates é de acordo com a classe. Verificar o regulamento técnico ou regulamento da competição.

Qualquer competidor tem o direito de descansar entre os combates por um período de uma luta de duração de sua classe .

O árbitro deve estar informado da duração dos combates antes de entrar para a área de competição.

ARTIGO 07 – INTERRUPTÕES DE TEMPO

O período de tempo decorrido entre o anúncio de *mate* e *hajime* e entre *sonomama* e *yoshi* por parte do árbitro, não contará para a duração do combate.

ARTIGO 08 – FIM DE TEMPO

O fim do tempo determinado para o combate será indicado ao árbitro pelo soar de uma campainha ou de outro método audível semelhante.

Quando estiverem a ser utilizadas várias áreas de competição simultaneamente – é necessária a utilização de diferentes sinais sonoros.

O sinal sonoro deve ser suficientemente audível para ser ouvido acima do ruído dos espectadores.

ARTIGO 09 – TEMPO DE OSAEKOMI

- Ippon : total de 20 segundos
- Waza-ari : acima de 10 segundos

Parágrafo único – Tempo de *osaekomi*

Quando o *osaekomi* é anunciado simultaneamente com o sinal sonoro, o tempo de combate será prolongado até ser anunciado *ippon* (ou equivalente), ou o árbitro anunciar *toketa* ou *mate*. Se estiver em *golden score*, até marcar *wazari*.

ARTIGO 10 – QUANDO A TÉCNICA DE PROJEÇÃO COINCIDIR COM O SINAL DE TEMPO

Qualquer resultado imediato de uma técnica começando simultaneamente com o sinal sonoro é válido.

Qualquer técnica aplicada depois de soar a campainha ou qualquer outro sinal sonoro indicador do fim do combate, não será válida, mesmo que o árbitro não tenha ainda anunciado *soremade*.

Embora uma técnica de projeção possa ser aplicada simultaneamente com a campainha, se o árbitro decidir que ela não foi efetivamente coincidente, este deverá anunciar *soremade*.

Artigo 11 – Início do combate

O árbitro deve estar sempre em posição de iniciar o combate (*foto 01*) antes da chegada dos competidores à área de combate. O árbitro deverá estar ao centro, dois metros atrás da linha que separa os competidores no início do combate. O árbitro deve estar de frente para a mesa dos cronometristas e marcadores.

A saudação de pé (*ritsu-rei*) efetuada pelos competidores, deverá ter um ângulo de 30° relativamente à cintura. Se os competidores não procederem à saudação, o árbitro ordenará que o façam. Aqueles que se recusarem a fazê-la, serão desclassificados.

ARTIGO 12 – PASSAGEM PARA NE-WAZA

Os competidores poderão mudar de posição de pé para *ne-waza* nos casos seguintes, mas o árbitro poderá ordenar a ambos que retomem a posição de pé, se o emprego da técnica não for contínuo:

- (A) Quando um competidor, depois de obter algum resultado com uma técnica de projeção, passa sem interrupção para *ne-waza* e toma a ofensiva.
- (B) Quando um dos competidores cai no chão, depois da aplicação sem êxito de uma técnica de projeção, o outro pode tirar vantagem da posição de desequilíbrio do seu oponente para levá-lo para o solo.
- (C) Quando um competidor obtém algum resultado considerável através da aplicação de *shime-waza* ou *kansetsu-waza* na posição de pé e muda sem interrupção para *ne-waza*.
- (D) Quando um dos competidores leva o seu oponente para *ne-waza* através de uma aplicação particularmente habilidosa de um movimento que não é qualificado como técnica de projeção. (ude-gaeshi)
 - (D.1) – Quando da aplicação do sumi gaeshi e esta técnica não sofrer interrupção será considerada passagem para *ne waza* e não poderá ser avaliada como técnica de projeção.
- (E) Em qualquer outro caso em que o competidor caia ou esteja prestes a cair, não coberto pelos itens precedentes deste artigo, o outro competidor pode tirar vantagem da posição do seu opositor, para entrar em *ne-waza*.

Parágrafo único – Passagem em *ne-waza*

Quando um competidor puxa o seu oponente para *ne-waza* em desacordo com o artigo anterior e o seu oponente não aproveita para continuar em *ne-waza*, o árbitro deverá anunciar *mate*, parará o combate e aplicará *shido* ao infrator.

ARTIGO 13 – APLICAÇÃO DE MATE

O árbitro anunciará *mate* para interromper temporariamente o combate nos seguintes casos, anunciando “*hajime*” para recomeçar:

- (A) Quando um ou ambos os competidores saem da área de combate
- (B) Quando um ou ambos os competidores executam um dos atos proibidos.
- (C) Quando um ou ambos os competidores estão lesionados ou doentes.
- (D) Quando é necessário, para um ou para ambos os competidores, que ajustem o judogi.
- (E) Quando em *ne-waza* não se verifica um progresso aparente.
- (F) Quando um competidor retoma a posição de pé ou semi erguido da posição de *ne-waza* suportando o seu oponente nas costas.
- (G) Quando um competidor permanece de pé, ou a partir de *ne-waza* retoma a posição de pé e ergue o seu oponente que está de costas com a(s) sua(s) perna(s) à volta do corpo do competidor que está de pé, claramente no shiai-jo.
- (H) Em qualquer outro caso que o árbitro considere necessário.
- (I) Quando o árbitro e a Coordenação de Arbitragem desejem conferenciar.

Parágrafo único – Aplicação de mate

Ao anunciar *mate*, o árbitro deve ter o cuidado de manter os competidores no seu campo de visão, para o caso de eles não terem ouvido a voz de *mate* e continuarem a lutar.

O árbitro não deverá anunciar *mate* para evitar que os competidores saiam da área de combate, a menos que a situação seja considerada perigosa.

O árbitro não deverá anunciar *mate* quando um competidor que escapou, por exemplo a *osaekomi*, *shime-waza*, *kansetsu-waza*, parece necessitar de um repouso ou pede para descansar.

Se o árbitro se enganar e der *mate* durante o *ne-waza* e os competidores se separarem em consequência disso, a Coordenação de Arbitragem poderá solicitar que os competidores retomem uma posição tão próxima quanto possível da posição original e recomeçar o combate, se com esse fato retificar uma injustiça para com um dos competidores.

Depois do anúncio de *mate*, os competidores deverão voltar o mais depressa possível para a posição em que iniciaram o combate.

Quando o árbitro tiver anunciado *mate* o(s) competidor(es) deve(m), ou permanecer de pé se o árbitro lhe(s) indicar para ajustar(em) o judogi (*fotos 03, 04*), ou pode(m) sentar-se desde que o árbitro autorize (*foto 07*). Apenas quando da observação médica poderá um competidor adotar qualquer outra posição.

O árbitro poderá anunciar *mate* se um competidor estiver lesionado ou indisposto e deverá pedir ao médico oficial que entre na área de competição e proceda a um rápido exame (*foto 07*).

O árbitro deverá anunciar *mate* se um competidor que está lesionado pedir ao árbitro para ser examinado pelo médico; neste caso o atleta será desclassificado (*foto 06*).

O árbitro deverá anunciar *mate* se a Coordenação de Arbitragem, a pedido do médico, solicite um rápido exame ao atleta lesionado (*foto 07*).

ARTIGO 14 – SONOMAMA

Em qualquer caso em que o árbitro deseje parar temporariamente o combate, por exemplo, para se dirigir a um ou a ambos os competidores sem que estes alterem as suas posições, ou para atribuir uma penalidade sem que o outro competidor perca a sua posição vantajosa, o árbitro anunciará *sonomama* (*foto 17*). Para recomeçar o combate anunciará *yoshi* (*foto 17*).

Parágrafo único – *sonomama*

Sempre que o árbitro anunciar *sonomama* (*foto 17*), deverá ter o cuidado de verificar que não existe mudança de posição ou pegadas diferentes de ambos competidores.

Se, durante o *ne-waza* um competidor mostra sinais de lesão, o árbitro deverá anunciar *sonomama* (*foto 17*) se tal for necessário e depois colocar os competidores na posição que mantinham antes de ser anunciado *sonomama* (*foto 17*)– e depois anunciar *yoshi* (*foto 17*).

O *sonomama* só poderá ser aplicado quando em *ne-waza*.

ARTIGO 15 – FIM DO COMBATE

O árbitro deverá anunciar *soremade* (*foto 01*) e terminará o combate:

- a) Quando um competidor marca *ippon*(*foto 12*) ou *waza-ari-awasete-ippon* (*fotos em sequência: 11, 01, 12*)
- b) Em caso de *fusen-gashi* ou *kiken-gashi* (*foto 10*).
- c) Em caso de *hansoku-make* (*foto 13*)
- d) Quando um competidor não pode continuar devido a uma lesão
- e) Quando o tempo geral do combate tenha expirado. Após o árbitro ter anunciado *soremade*, os competidores deverão regressar às posições iniciais.

O árbitro designará o vencedor de acordo com o seguinte critério:

- I. Quando um competidor tiver obtido *ippon* ou equivalente, ele será declarado vencedor.
- II. No caso em que ambos os competidores marquem *ippon* simultâneo, o árbitro anunciará *soremade* e os competidores terão o direito de disputar um novo combate imediatamente. Se um dos

- competidores exercer o direito de disputar o combate novamente e o outro declina, o competidor que deseja efetuar o novo combate será declarado vencedor por *kiken-gashi* (foto 10).
- III. No caso em que a ambos os competidores seja aplicado *hansoku-make* simultaneamente.
 - IV. Quando não tiver *ippon* ou equivalente, o vencedor será declarado com base no seguinte critério: que tiver o maior número de *waza-ari*.
 - V. Quando não existe nenhum resultado registrado, ou os pontos são os mesmos para cada um dos atletas, o árbitro comandará *soremade* (foto 01) e dará início ao golden score

Parágrafo 1 – Fim do combate

Tendo anunciado *soremade* (foto 01), o árbitro deverá manter os competidores no seu campo de visão, para salvaguardar o caso de não terem ouvido a voz e continuarem a combater.

O árbitro deve indicar aos atletas para ajustarem os seus *judogi*, se necessário, antes de indicar o resultado.

Todas as saudações em pé efetuadas pelos competidores, deverão ter um ângulo de 30° relativamente à cintura. Se os competidores não procederem à saudação, o árbitro ordenará que o façam. Em caso de recusa por um ou ambos lutadores o árbitro irá proferir *hansokumake* para um ou ambos os atletas de acordo com a ocorrência. O fato deverá ser imediatamente comunicado ao Diretor de Arbitragem para as devidas punições. O(s) atleta(s) punido(s) com *hansokumake* não poderá voltar a competir naquele evento.

Parágrafo 2 – FIM DO COMBATE

Após o árbitro ter indicado o resultado do combate, os competidores deverão dar um passo atrás para as respectivas linhas azul e branca, efetuando a saudação de pé e abandonando a área de combate.

Uma vez que o árbitro tenha anunciado o resultado do combate aos competidores, não lhe será possível alterar esta decisão depois dos atletas terem abandonado a área de competição.

Se o árbitro indicar como vencedor o atleta errado, os árbitros de vídeo devem assegurar-se de que o árbitro altere a decisão errada, antes que os atletas abandonem a área de competição.

Todas as ações e decisões tomadas com a coordenação de arbitragem e pelo árbitro serão definitivas e sem apelo.

ARTIGO 16 – IPPON

O árbitro anunciará *ippon* (foto 12) quando na sua opinião uma técnica aplicada corresponde aos critérios seguintes:

- a. Quando um competidor com controle, projeta o adversário claramente de costas com considerável força e velocidade.
- b. Quando um competidor mantém o adversário em *osaekomi-waza* e este último é incapaz de sair da imobilização durante 20 segundos, após o anúncio de *osaekomi*.
- c. Quando um competidor desiste, batendo 2 vezes ou mais com a mão ou pé ou dizendo *maitta*, geralmente como resultado de uma técnica de imobilização, *shime-waza* ou *kansetsu-waza*.
- d. Quando um competidor está incapacitado devido ao efeito de *shime-waza* ou *kansetsu-waza*.

Equivalência :se um competidor for penalizado com *hansoku-make*, o outro competidor será declarado vencedor.

Parágrafo único – ippon

Técnicas simultâneas – Quando ambos os competidores caem no tatami depois daquilo que parece tratar-se de ataques simultâneos e o árbitro não poder julgar qual a técnica dominante não deverá ser atribuído nenhum resultado. Em caso de dúvida o árbitro deverá consultar o coordenador de sua área, que sempre terá a palavra final com respaldo da tecnologia V.A.R. (foto 22)

Se o árbitro erradamente anunciar *ippon* durante o *ne-waza* e em consequência os competidores se separem, o árbitro, se possível, de acordo com a regra, volta a colocar os competidores numa posição tão próxima da original quanto possível e recomeçar o combate, evitando uma injustiça cometida para um dos competidores.

Se um dos competidores deliberadamente faz uma “ponte”(cabeça e calcanhares em contacto com o tatami), depois de ter sido projetado, o árbitro imediatamente comandará *ippon* (foto 12).

O uso de *kansetsu-waza* utilizado para projetar o adversário não será considerado para efeitos de pontuação nem para continuidade em *ne-waza*. O árbitro deverá comandar *mate*. Neste ato se o competidor (*tori*) causar lesão a seu adversário será punido com *hansokumake*.

ARTIGO 17 – WAZA-ARI-AWASETE-IPPON

Se um competidor obtiver um segundo *waza-ari* num combate, o árbitro deverá anunciar *waza-ari-awasete-ippon* (fotos em sequência: 11, 01, 12).

ARTIGO 18 – WAZA-ARI

O árbitro anunciará *waza-ari* (foto 11) quando a técnica aplicada corresponde aos seguintes critérios:

- a. Quando um competidor projeta o seu adversário com controle, mas a técnica carece parcialmente num dos quatro elementos necessários para *ippon*
- b. Quando um competidor controla o seu adversário com *osaekomi-waza* e este último é incapaz de sair da imobilização depois de 10 segundos.

Parágrafo 1 – Embora o critério para *ippon* – claramente de costas com velocidade e força - possa ser evidente numa projeção, como por exemplo o *tomoe-nage*, se houver interrupção a técnica não será avaliada como *ippon* e sim *wazari*.

Parágrafo 2 – Controle de técnica

Só poderá ser avaliada a técnica em que o tori estiver com domínio de no mínimo uma das mãos no *judogi* adversário.

ARTIGO 19 – OSAEKOMI-WAZA

O árbitro anunciará *osaekomi* (foto 15) quando, na sua opinião, a técnica aplicada corresponde aos seguintes critérios:

- a. O competidor imobilizado deve estar controlado pelo seu adversário e deve ter as suas costas, os dois ombros ou um ombro em contato com o *tatami*.
- b. O controle pode ser feito de lado, por trás ou por cima.
- c. O competidor que estiver imobilizando não deve ter a(s) sua(s) perna(s) ou corpo controlado pelas pernas do adversário.

Parágrafo único – *osaekomi-waza*

Se um competidor que estiver controlando o seu adversário em *osaekomi*, muda para outra técnica de imobilização, sem perder o controle, o tempo de *osaekomi* continuará até que seja anunciado a pontuação equivalente aos segundos ou sob o comando de *toketa* ou *mate*.

Quando no decorrer de um *osaekomi* o competidor que está em posição vantajosa comete uma penalidade, o árbitro anunciará *mate* (foto 02), fará os competidores voltarem às posições iniciais, atribuirá a penalidade, recomeçando então o combate, pela voz de *hajime* (foto 01).

Quando no decorrer de um *osaekomi* é o competidor que está em posição desvantajosa quem comete uma falta o árbitro anunciará *sonomama* (foto 17), atribuirá a penalidade e recomeçará o combate tocando em ambos os competidores simultaneamente, anunciando *yoshi* (foto 17). Contudo, se a falta a ser aplicada for *hansoku-make*, o árbitro

deverá comandar *mate*, fazer os competidores voltarem às posições iniciais e desclassificar o faltoso.

Deve ser anunciado *toketa* (foto 16) se, durante o *osaekomi* o competidor que estiver imobilizado é bem sucedido em controlar “em tesoura” a perna do adversário.

Se em *ne-waza*, depois de anunciado *sonomama* (foto 17), a penalidade a ser dada for *hansoku-make*, deve ser anunciado *mate*, atribuído o *hansoku-make* e o fim do combate com *soremade*.

Em situações em que as costas do *uke* deixam de estar em contato com o tatami (por exemplo “ponte”), mas o *tori* mantém o controle, o *osaekomi* continuará.

ARTIGO 20 - PENALIDADES

Sempre que um árbitro atribui uma PENALIDADE, deve demonstrar a ação infratora com um gesto (fotos 23 a 51).

Uma penalidade pode ser dada após o comando de *soremade* para qualquer ato proibido, mesmo que a decisão já tenha sido proferida e que os atletas ainda permaneçam dentro do *shiai-jo*.

ARTIGO 21 – ATOS PROIBIDOS E PENALIDADES

Os árbitros estão autorizados a aplicar penalidades de acordo com a intenção ou situação e no melhor interesse do judô.

Se o árbitro decidir penalizar o(s) competidor(es) (exceto no caso de *sonomama* em *ne-waza*) deverá parar temporariamente o combate, fazer os competidores voltarem às posições iniciais e anunciar a penalidade enquanto aponta para o(s) competidor(es) que tenham cometido o ato proibido.

Em caso de dúvida, antes de atribuir *hansoku-make*, o árbitro poderá consultar o coordenador e tomar a sua decisão. Quando ambos os competidores infringem as regras em simultâneo cada um será penalizado de acordo com o grau de infração. Quando os dois competidores tenham sido penalizados com dois *shido* e em seguida cada um receba uma nova penalidade, deverá ser declarado *hansoku-make* a ambos. Não obstante, a Coordenação de Arbitragem e o árbitro poderão tomar a sua decisão final neste assunto em situações não cobertas pelas regras.

Quando um dos competidores puxa o adversário para *ne-waza* em desacordo com o artigo 12 e o seu opositor não aproveita para continuar em *ne-waza*, o árbitro anunciará *mate*, parando temporariamente o combate e aplicará *shido* ao faltoso (foto 49).

Em caso de um dos competidores passar a cabeça por debaixo do braço do oponente, sem a ação imediata de um ataque, o mesmo deverá ser penalizado com *shido* (foto 51).

A falta de combatividade, existe quando geralmente durante aproximadamente 10 segundos, não se verificam ataques da parte de um ou ambos os competidores. A não combatividade não deverá ser penalizada se o árbitro considerar que os competidores estão à procura de uma oportunidade para atacar.

ARTIGO 22 - SHIDO

Será atribuído a qualquer competidor que tenha cometido as seguintes situações:

1. Não efetuar a pegada intencionalmente a fim de evitar qualquer ação no combate (*foto 47*).
2. Adotar, na posição de pé, uma atitude excessivamente defensiva (*foto 35*).
3. Efetuar uma ação que dê a impressão de um ataque, mas que mostra claramente que não há a mínima intenção de projetar o adversário. (FALSO ATAQUE) (*foto 39*)
4. Permanecer de pé, com os dois pés completamente na zona perigosa A NÃO SER QUE – para começar um ataque, executar um ataque, contra-atacar ou defender-se de um ataque (*foto 41*).
5. Na posição de pé, segurar continuamente a extremidade da(s) manga(s) do adversário com intenção defensiva ou agarrar a manga torcendo-a (*foto 28*).
6. Na posição de pé, manter continuamente os dedos do adversário de uma ou duas mãos entrelaçados, com o intuito de evitar qualquer ação no combate (*foto 33*).
7. Intencionalmente desarranjar o próprio judogi ou desapertar a faixa ou as calças, sem autorização do árbitro (*fotos 18 + 13*).
8. Conduzir o adversário para *ne-waza* em desacordo ao artigo 12 (*foto 49*).
9. Inserir um ou mais dedos dentro da manga do adversário ou na extremidade inferior das calças deste último (*foto 30*), ou ainda agarrar-lhe a manga torcendo-a (*foto 28*).
10. Na posição de tachi-waza efetuar qualquer pegada que não seja a normal sem atacar imediatamente (*fotos 28 a 32*).
11. Na posição de pé, após o kumi-kata ter sido estabelecido, não realizar qualquer movimento de ataque. (após 40 segundos) (*foto 45*)
12. Na posição de pé, agarrar-se ao pé(s), perna(s) ou perna(s) das calças do adversário, com a(s) mão(s) (*foto 23*).
13. Enrolar a extremidade da faixa ou do casaco à volta de qualquer parte do corpo do adversário.

14. Colocar o judogi na boca. (*foto 50*)
15. Colocar a mão, braço, pé ou perna diretamente na face do adversário (*foto 26*).
16. Colocar o pé ou perna na faixa, gola ou lapela do adversário.
17. Aplicar *shime-waza* usando a extremidade do casaco ou faixa, ou usando apenas os dedos (*foto 42*).
18. Aplicar “tesoura de pernas” ao tronco (*dojime*) , pescoço ou cabeça do adversário (tesoura com os pés cruzados enquanto estica as pernas) (*foto 13*).
19. Bater com o joelho ou pé a mão ou braço do adversário, com o intuito de o fazer largar a pegada (*foto 25*).
20. Dobrar para trás o(s) dedo(s) do adversário com o intuito de o obrigar a largar a pegada (*foto 33*).
21. Em *tachi-waza* sair da área de combate ou intencionalmente forçar o adversário a sair da área de combate (*foto 41*).

ARTIGO 23 – HANSOKU-MAKE

Hansoku-make é aplicado a qualquer competidor que tenha cometido uma infração muito grave (ou que tenha já sido penalizado com 2 *shido* e volte a cometer uma infração de qualquer tipo).

1. Realizar qualquer ação que possa pôr em perigo ou lesionar o adversário, especialmente o pescoço ou coluna vertebral, ou estar contra o espírito do Judô (*foto 27*).
2. Cair diretamente no tatami enquanto aplica ou tenta aplicar técnicas tais como *waki-gatame* (*foto 49*).
3. Aplicar *kansetsu-waza* a qualquer outra articulação que não a do cotovelo.
4. Levantar o opositor que está deitado no tatami e atirá-lo de novo no shiai-jo.
5. Varrer a perna de apoio do adversário da parte de dentro, quando este estiver aplicando uma técnica como por exemplo *harai-goshi*, etc (*foto 25*).
6. Desrespeitar as instruções do árbitro.
7. Fazer comentários desnecessários, observações ou gestos pejorativos ao adversário ou ao árbitro durante o combate (*foto 24*).
8. Mergulhar de cabeça no tatami, inclinado-se para a frente e para baixo, enquanto executa ou tenta executar técnicas como *uchi-mata*, *harai-goshi*, etc (*foto 38*).
9. Tentar projetar o adversário enrolando uma perna à volta da perna do adversário, enquanto está voltado mais ou menos na

- mesma direção que o opositor e caindo para trás em cima dele (*kawazu-gake*) (foto 40).
10. Tentar projeções tais como *harai-goshi*, *uchi-mata*, etc., com uma só mão agarrando a lapela do opositor de uma posição semelhante ao *waki-gatame* (na qual o pulso do adversário é preso debaixo das axilas do competidor que executa a projeção), atirando-se deliberadamente de frente para baixo, é suscetível de causar lesões e deverá ser penalizado
 11. Atirar-se para trás intencionalmente quando o adversário estiver agarrado às costas e quando qualquer dos competidores tem o controle do movimento do adversário.
 12. Usar um objeto rígido ou metálico (coberto ou não).
 13. Usar a cabeça apoiando no tatami como forma de defesa (foto 38) ou cair de ponte.

O HANSOKU-MAKE DEVE SER APLICADO PELO CONSENSO DO TRIO DE ARBITRAGEM

ARTIGO 24 - PEGADA PADRÃO

A pegada “PADRÃO” consiste em segurar com a mão esquerda qualquer parte do lado direito do casaco do adversário acima da faixa e com a mão direita segurar qualquer parte do lado esquerdo do casaco do oponente acima da faixa.

ARTIGO 25 – FALTA DE COMPARECIMENTO E DESISTÊNCIA

A decisão de *fusen-gashi* deve ser dada ao competidor cujo adversário não compareça ao seu combate. Um competidor que não esteja na posição inicial depois de três (3) chamadas com um (1) minuto de intervalo perderá o combate.

O árbitro deve estar seguro antes de dar a decisão de *fusen-gashi* que recebeu autorização para o fazer da Coordenação de Arbitragem.

A decisão de *kiken-gashi* será dada a qualquer competidor cujo adversário desista da competição por qualquer razão, durante o combate.

Parágrafo 1 – Falta de comparecimento e desistência

Lentes de contato flexíveis- Se um competidor durante um combate, perder as suas lentes de contato e não conseguir de imediato recuperá-las, depois de informar o árbitro que não pode continuar a competir sem elas, o árbitro dará a vitória ao seu adversário por *kiken-gashi*.

ARTIGO 26 - EXAMES MÉDICOS

Durante um combate, cada competidor tem direito a DOIS (2) exames médicos.

O árbitro deve assegurar-se que o número de vezes que um combate é interrompido para um exame médico, fique registado para cada competidor. O marcador mostrará uma cruz para indicar o primeiro exame médico e duas cruzes para indicar o segundo exame médico e três para o terceiro.

O TERCEIRO EXAME MÉDICO EM UM MESMO COMBATE, O ATLETA PERDERÁ POR DESCLASSIFICAÇÃO, NÃO CONFUNDIR COM HANSOKU-MAKE.

ARTIGO 27 – LESÃO, DOENÇA OU ACIDENTE

A decisão de *kachi* quando um dos competidores está impedido de prosseguir devido a lesão, doença ou acidente durante o combate, será dada pelo árbitro de acordo com as cláusulas seguintes:

(a) Lesão

- I. Quando a causa da lesão é atribuída ao competidor lesionado este perderá o combate.
- II. Quando a causa da lesão é atribuída ao competidor não lesionado, este perderá o combate.
- III. Quando é impossível determinar a responsabilidade da lesão a um dos competidores, o lesionado perderá o combate.

(b) Doença

Geralmente, quando um competidor adoece durante o combate e fica incapacitado de continuar, este perderá o combate.

(c) Acidente

Quando um acidente ocorre devido a uma influência exterior, sem prejuízo para os competidores, será realizado um novo combate. Se houver prejuízo de um dos competidores e ele não puder competir será proferido o *kiken-gachi*.

Parágrafo 1 – Lesão, doença ou acidente

Geralmente, apenas um médico por competidor é permitido na área de competição. Se o médico necessitar de assistência, o árbitro deve ser informado. Ao treinador não é permitido entrar na área de competição. A presença do médico no *shiai-jo* deverá ser registrada como exame médico, o árbitro indicá-lo-á aos marcadores assim que o médico alcance o competidor.

Se ocorrer um acidente menor (sangrar do nariz, unha partida, etc.) que necessite de apoio médico, este deverá ser efetuado em menos de um minuto, mas tal será deixado à consideração do árbitro.

Nota: O médico poderá tocar para examinar o competidor mas não efetuar procedimentos, salvo os previstos nas regras.

Exame médico

A qualquer repetição da mesma lesão menor o médico deve ser chamado e um exame médico registrado.

Se um competidor requerer um médico por uma lesão menor, ele deverá ser desclassificado, salvo os previstos nas regras.

Se um competidor for acidentalmente lesionado e nenhum dos competidores é culpado e o médico é chamado para efetuar um exame, esse deverá ser registrado.

Nota: O médico pode tocar no competidor para um exame, que deverá ser efetuado em menos de um minuto, mas tal será deixado à consideração do árbitro, **MAS NÃO PODERÁ MANIPULAR A REGIÃO LESIONADA.**

Um exame médico livre é somente permitido quando, na opinião do árbitro, a lesão foi causada pelo adversário.

Durante este exame o médico pode tocar e examinar livremente o competidor e pode ainda:

- Aplicar uma bandagem se necessário, em caso de sangramento.
- Auxiliar numa lesão nos órgãos genitais.

Nota: Excetuando as situações acima descritas, se o médico aplicar algum tratamento, o adversário ganhará por *kiken-gashi*, salvo os previstos nas regras.

Parágrafo 2 – LESÃO, DOENÇA OU ACIDENTE

Se o médico credenciado pelo clube ou associação, depois de examinar o(s) competidor(es) lesionado(s), avisar o árbitro de que o(s) competidor(es) não pode continuar o combate, o árbitro após consulta ao coordenador de área terminará o combate e indicará o resultado de acordo com as outras disposições deste artigo.

Se a natureza da lesão do ou dos competidores for tal que necessite de tratamento fora da área de competição ou que a lesão exija mais que dois exames efetuados pelo médico, o árbitro, após consulta ao coordenador de área, terminará o combate e indicará o resultado de acordo com as outras disposições deste artigo.

Se a natureza da lesão do ou dos competidores for tal que exija tratamento do médico credenciado dentro da área de competição, o árbitro após consulta ao coordenador de área, terminará o combate e indicará o resultado de acordo com as outras disposições deste artigo.

Se depois de uma lesão sofrida por um ou ambos os competidores, o árbitro e o coordenador de área forem da opinião que o combate não deverá continuar, o árbitro terminará o combate e anunciará o resultado de acordo com as outras disposições deste artigo.

Parágrafo 3 – LESÃO, DOENÇA OU ACIDENTE

Se durante o combate o *uke* for lesionado devido a uma ação do *Tori* e o *uke* não puder continuar, o árbitro e coordenador devem analisar o caso e decidir de acordo com as regras. Cada caso é decidido de acordo com os seus méritos.

Exemplo:

Uma lesão foi causada por um ato proibido. Após o atendimento, se o médico informar ao árbitro de que o competidor pode continuar o combate. Neste caso o árbitro penaliza o adversário.

Se depois do combate ter recommençado, o competidor lesionado não puder continuar devido à lesão anterior, o seu adversário não pode ser novamente penalizado pela mesma razão. Nesse caso, o competidor lesionado perderá o combate.

No caso do médico responsável por um competidor no seu combate, perceber claramente – especialmente no caso de técnicas de estrangulamento – que há perigo sério para a saúde do seu competidor, ele pode dirigir-se para o limite do *tatami* e chamar o árbitro para interromper de imediato o combate. Os árbitros devem tomar as medidas necessárias para auxiliar o médico. Tal intervenção significará consequentemente a perda do combate e deverá ser adotada só em casos extremos.

Quando é impossível determinar a causa da lesão de ambos os competidores e se nenhum é responsável, o competidor que puder continuar, ganha.

Os médicos deverão estar informados acerca das alterações e interpretações das regras.

ARTIGO 28 – SITUAÇÕES NÃO PREVISTAS PELAS REGRAS

Casos omissos e que não constam na regra, serão resolvidos pelos árbitros e Diretor de Arbitragem.

RECOMENDAÇÕES AOS ÁRBITROS

- SER IMPARCIAL;
- TER TRANSPARÊNCIA;
- ESTAR DEVIDAMENTE UNIFORMIZADO
- Senso de profissionalismo;
- Postura e cumprimento de horário;
- Respeito ao colega;
- Atuar com isenção;
- Estar presente no momento de substituição;
- Atenção nos competidores e no placar;
- Visão periférica (responsabilidade);
- Estudo das pontuações;
- Ter atenção aos gestos e voz de comando;
- Não comer, não beber, durante sua atuação;
- **QUANDO NA ÁREA DE COMPETIÇÃO NÃO USAR O APARELHO CELULAR OU SEMELHANTES;**
 - Quando precisar ir ao banheiro, almoçar ou se ausentar por qualquer motivo, avisar o coordenador de área e um colega da área em que você está atuando.

O **profissional** é aquele que antes de tudo tem obrigações consigo mesmo.

A **postura** do árbitro de judô envolve os seguintes aspectos:

1. Indumentária: **paletó preto, calça preta, camisa social de manga curta branca, cinto e meias pretas, gravata amarela e, se houver, escudo de sua graduação de árbitro;**
2. Evitar diálogos efusivos no dia da competição com técnicos, atletas, professores etc.
3. Evitar comentar a atuação de colegas para quem quer que seja.
4. Ter seriedade nas suas atitudes, o que também deve ter o professor;
5. Manter-se o mais discreto possível.

O **respeito ao colega** não deve ser confundido com omissão. Ao discordar do colega, desde que se esteja seguro, se está na verdade colaborando com ele, evitando que ocorra um erro.

Atuar com inteira isenção independente de quem seja o competidor. Se o árbitro se sentir tomado por emoção, pelo fato do competidor ser um parente ou grande amigo, deve solicitar para não atuar.

Estar no momento da substituição – O árbitro deve estar atento para não causar qualquer embaraço na hora substituir o companheiro.

Atenção nos competidores e no placar – Os árbitros de mesa devem acompanhar atentamente a marcação do placar.

1. Só o árbitro central pode ordenar que seja feita alteração no placar. Os árbitros de mesa devem acompanhar a marcação do placar, e em caso de erro, devem imediatamente avisar ao árbitro central.

2. Se o árbitro central precisar fazer qualquer comunicação com a mesa controladora, deverá dirigir-se a ela e falar bem próximo com o oficial correspondente. Jamais gritará de longe nem fará gestos para os oficiais de mesa.

3. Quanto à colocação do árbitro central, com relação aos competidores, ele jamais deve virar as costas para os mesmos, quando comandar **mate** ou **ippon**. No primeiro caso, a mudança de posição poderá confundi-lo na hora de declarar o vencedor. Alguns árbitros, por medida de precaução, costumam fechar a mão correspondente ao lado do competidor vencedor. Se deu o **ippon** e depois naturalmente o **soremade**, ele fechará por exemplo a mão direita, se o vencedor for o competidor com o **judogi azul**. Desta forma, não irá se confundir para proclamar o vencedor.

4. O árbitro deve sempre observar antes do combate, se o placar está zerado, evitando que a luta comece com marcação referente ao combate anterior.

A visão periférica deve ser desenvolvida, porque irá facilitar ao árbitro a percepção de movimentação no placar, sem que seja necessário desviar os olhos dos competidores.

Como observação importante, devemos lembrar que o árbitro, visando não prejudicar o atleta, deverá assinalar, primeiramente o **osaekomi** (imobilização) e depois, a vantagem que ocorreu anteriormente.

GESTOS DIVERSOS

Uma vez assinalado o **ippon** pelo árbitro central, este só poderá anular a marcação, se houver manifestação dos árbitros de mesa para tal.

Detalhes que devem ser observados em alguns gestos:

1. O gesto de enrolar uma das mãos (manivela) sobre a outra, indica a **falta de combatividade (foto 45)**.

2. O gesto de estender para frente os dois braços com as mãos fechadas e depois voltá-los para baixo, indica a ocorrência de **falso ataque (foto 39)**.

3. O gesto para **waza-ari**, deve começar com a palma da mão voltada para baixo partindo do ombro oposto (**foto 11**).

4. Ao se anular uma marcação, esta será repetida e a seguir se faz o gesto característico, com a mão abanando acima da cabeça, mas não se falará nada (**foto 20**).
5. No caso de falta, ao se apontar para o competidor penalizado, se falará alto qual a punição (**foto 13**).
6. A **falta de combatividade** se evidencia quando a partir de 40 segundos, o competidor não demonstrou qualquer sinal que indique a iniciativa de um ataque (**foto 45**).

Otagai-ni é o cumprimento feito ao adversário, quando há competição em equipe.

Torikeshi é o gesto de abanar acima da cabeça indicando que não houve qualquer vantagem ou desfazer qualquer marcação errada (falta ou vantagem) (**foto 20**).

Depois de indicar o vencedor (**foto 10**) (o que deve ser feito com ênfase) o árbitro que anteriormente deu um passo à frente com o pé esquerdo, dará um passo atrás, com o pé direito.

Se os oficiais de mesa tiverem dúvidas quanto à marcação da vantagem, ou seja, para que competidor será marcada a vantagem, eles ficarão de pé para que o árbitro faça a indicação para quem foi a vantagem. O árbitro então com a mão espalmada voltada para cima apontará a marca mostrando a quem pertence a vantagem (**foto 07**).

O árbitro deve efetuar uma vistoria antes de iniciar o combate, a fim de comprovar as condições do local.

Toda competição deve contar com a presença de um médico.

1. Nas vitórias por vantagem ou por **ippon** o árbitro apenas indicará o vencedor levantando o braço na direção deste, com a mão espalmada voltada para cima em direção ao peito do vencedor (**foto 10**).

2. **Golden Score** – Tempo indeterminado terminando quando um dos competidores marcar uma pontuação ou sofrer desclassificação. OBS: Ao anunciar **soremade** (fim de combate) não se faz qualquer gesto (**foto 01**).

3. **Fusen-gachi** (vitória por ausência), o árbitro indica o competidor que se encontra na sua marca, no **shiai-jo**, ao mesmo tempo que diz “**fusen-gachi**” (**foto 10**).

4. **Hansoku-make** – Para penalizar com **hansoku-make** o árbitro central após comandar **mate** fará os competidores retornarem às suas marcas e manda-os amarrarem os judogi (**foto 03, 04 ou 18**), proclama o **hansoku-make** (**foto 13**) e a seguir **soremade** (**foto 01**), encerrando o combate. Ato contínuo, dando um passo à frente aponta apenas o vencedor do combate (**foto 10**).

5. Kiken-gachi (vitória por desistência) ocorre quando o competidor não quer continuar o combate ou quando se vê obrigado a desistir, em função de uma contusão. A decisão de não continuar por causa de contusão poderá ser sugerida pelo médico que dá cobertura à competição.

O competidor que for atendido duas vezes pelo médico ao ser atendido pela terceira vez será considerado perdedor. O seu adversário será proclamado vencedor por **kiken-gachi**. O árbitro central ao indicar o vencedor pronunciará **kiken-gachi (foto 10)**.

ANÁLISE DO WAZA-ARI E DO IPPON

No **wazari** falta um dos quatro elementos que compõem o **ippon**: controle, força, velocidade e contato dorsal.

A queda em ponte deve ser desestimulada, daí que em tais casos o árbitro deve dar **hansoku-make**.

Na projeção **sutemi**, se houver uma parada já não se deve dar mais **ippon**. Pois se trata de uma projeção em dois tempos.

A aplicação do **kani-basami** (tesoura) é punida com **hansoku-make**. Assim como **kawazu-gake** além da projeção em que o **tori** força a própria cervical.

“O árbitro deve manter uma distância aos competidores, semelhante ao domador de cavalos, não muito distantes para não perder o controle, nem muito próximo para não ser atingido pelo animal”.

O árbitro deverá atentar para o seguinte:

1. O árbitro deve ficar a uma distância de 3 a 4 metros dos competidores;
2. O árbitro não deve dar as costas para os competidores;
3. O árbitro deve deslocar-se para onde houver mais espaço;
4. Em **ne-waza** não se deve perder de vista a cabeça do competidor, sendo este o único caso em que se admite que o árbitro saia da área de combate, procurando uma melhor posição para observar.

MATE

O comando de **mate** (*foto 02*) deve ser oportuno, para não prejudicar qualquer dos competidores.

“O comando de mate assemelha-se à colheita de um fruto, não deve ser colhido muito verde, antes do tempo, nem muito maduro, quando se apodrece”.

O comando de **mate** precipitado impede que o competidor execute uma técnica para a qual estava criando condições ideais. O comando tardio é aquele emitido quando o atleta já iniciou uma técnica.

PUNIÇÃO EM NE-WAZA

Se o competidor que estiver imobilizando cometer uma infração, o árbitro comandará **mate**, anunciará a punição e a luta prosseguirá com os competidores de pé.

Caso a falta seja cometida pelo competidor que está imobilizado, o árbitro pode marcar a punição sem parar o relógio, caso seja o terceiro shido, comande mate e marque hansoku-make.

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES NA ARBITRAGEM

Ao se dar **sonomama** e **yoshi** se toca levemente os competidores (*foto 17*).

O gesto do **ippon** é com a palma da mão para frente, acima da cabeça (*foto 12*).

A vantagem obtida por tempo de imobilização será anunciada em voz alta pelo árbitro central, para que o público tome conhecimento e o oficial de mesa possa marcar.

A cada punição aplicada, o árbitro terá antes de fazer um gesto que esclareça o motivo da punição, para que o público e o atleta entendam do que se trata (*fotos 23 a 51*).

Toda falta que for de fácil compreensão, não é obrigatório o gesto. (ex: chute, evitar pegada, fugir do combate etc.). (*foto 13*)

TEMPO MÉDICO

Numa competição internacional cada equipe costuma levar o seu médico, haja vista que este pode opinar pela suspensão do combate, por julgar que o competidor não está em condições de prosseguir.

O árbitro verificando a necessidade da presença do médico, faz o sinal com a mão espalmada para cima na altura do ombro, autorizando a entrada do mesmo.

O árbitro só solicitará a presença do médico se houver sangramento, contusão grave ou a pedido do atleta, nesse caso o atleta perderá o combate por **kiken-gachi**.

O atleta também poderá se auto-tratar, se a lesão for leve, nada será assinalado para ele. Mas se o atleta voltar a se auto-tratar, será contado um atendimento médico para ele. Este atendimento será o primeiro, de modo que, se ele voltar a se auto-tratar, será marcado o segundo e derradeiro atendimento.

ATENDIMENTOS ESPECIAIS

O atendimento especial é feito nos casos de: unha quebrada, pancadas nos genitais e ou sangramentos.

A outra atuação do médico é o tratamento propriamente dito, em que o competidor necessita de uma ação mais efetiva do médico. Se a situação que originou aquele estado ocorreu por culpa do adversário, o árbitro autorizará **exame livre (foto 08)**, nada será marcado contra o atleta que for atendido. Posteriormente o caso será analisado pelo trio de arbitragem.

Na Liga Nacional de Judô o tratamento médico é livre para as crianças até 12 anos.

PARTE PRÁTICA

- Triangulação (câmeras)
- Movimentação durante a avaliação
- Dividir sempre o shiai-jo
- Ocupar as linhas periféricas do shiai-jo
- Não ficar parado no centro do shiai-jo
- Não ficar apoiado em uma perna em situação de descanso
- A importância da localização do árbitro (central) para avaliar bem uma projeção ou uma técnica de kaeshi-waza.
- A importância da localização do árbitro central no desenvolvimento do combate em ne-waza.
- No início da luta a localização do árbitro de tatami(central) para os competidores deve ser de dois metros.
- Localização do árbitro durante o combate
- O árbitro deve permanecer sempre em shizen-hontai.
- Nada impede que o árbitro se locomova no shiai-jo para ter uma boa visão do combate.
- Caminhar de forma natural, evitar andar para trás, primar pela elegância, utilizando o tai-sabaki em suas movimentações.

É importante que todos os árbitros e estudiosos da arbitragem estejam sempre exercitando os gestos usados durante uma competição.

GESTOS DOS ÁRBITROS ATUALIZADOS (FOTOS):



(01) HAJIME / SOREMADE / Posição inicial



(02) MATE



(03) Arrumar/ ensacar judogi



(04) Arrumar judogi (atrás)



(05) Aproxime-se



(06) Registro de Exame Médico



(07) Exame Simples ou indicar ao competidor que aguarde em AGURA



(08) Exame Livre



(09) HIKIWAKE



(10) KACHI, FUSEN-GASHI, KIKEN-GASHI,



(11) WAZA-ARI



(12) IPPON



(13) Atribuir punição



(14) Aguardem



(15) OSAEKOMI



(16) TOKETA



(17) SONOMAMA
/ YOSHI



(18) Amarrar / Organizar
OBI (faixa)



(19) Autorizar entrada dos
competidores ao SHIAIJO



(20) TORIKESHI



(20a) WAZA-ARI
TORIKESHI



(21) LEVANTE-SE



(22) V.A.R.



(23) Pegar na perna ou abaixo da faixa (SHIDO)



(24) Falar ou se pronunciar durante o combate (SHIDO)



(25) Bater com o joelho ou pé a mão ou braço do adversário, com o intuito de o fazer largar a pegada (SHIDO)



(26) Colocar a mão, braço, pé ou perna diretamente na face do adversário. (SHIDO)



(27) Forçar cervical do UKE
(SHIDO)



(28) Pegada de Pistola / Torniquete
(SHIDO)



(29) Pegada de Bolso
(SHIDO)



(30) Pegada com dedo(s) dentro da manga
(SHIDO)



(31) Pegada do mesmo lado
(SHIDO)



(32) Pegada na faixa (OBI)
(SHIDO)



(33) Dobrar para trás o(s) dedo(s) do adversário com o intuito de o obrigar a largar a pegada (SHIDO)



(34) Abraço de Urso (SHIDO)



(35) Postura excessivamente defensiva (SHIDO)



(36) Arrumar/amarrar o cabelo sem autorização por mais de uma vez por combate (SHIDO)



(37) Cair com as duas mãos/cotovelos para trás (SHIDO) + (WAZA-ARI)



(38) Mergulhar de cabeça ao atacar ou defender-se (HAN SOKU MAKE)



(39) Falso Ataque
(SHIDO)



(40) Aplicar KAWAZU-GAKE
(HANSOKU-MAKE)



(41) Saída de área
(SHIDO)



(42) Aplicar SHIME WAZA usando a
extremidade do casaco ou faixa, ou
usando apenas os dedos
(SHIDO)



(43) SEOI reverso
(SHIDO)



(44) Recusar pegada
(SHIDO)



(45) Falta de Combatividade
(SHIDO)



(46) Bloqueio com uma mão
(SHIDO)



(47) Não efetuar a pegada intencionalmente
a fim de evitar qualquer ação no combate
(SHIDO)



(48) Bloqueio com duas mãos
(SHIDO)



(49) Condução proibida ao solo ou forçar
NE WAZA
(SHIDO)



(50) Colocar lapela na boca (UKE ou TORI)
(SHIDO)



(51) Passar cabeça por debaixo do braço do oponente (SHIDO)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Liga Nacional de Judô e a CONAR aplicará este manual na íntegra, mas com muita responsabilidade e bom senso com transparência e imparcialidade.

Material realizado e executado pela CONAR , agradecimentos especiais ao Sensei Igor Machado (Pernambuco) pelas fotos e explicações das mesmas.

COMPOSIÇÃO CONAR 2022

Dir. Nacional

Consultor Nacional

Dir. Regional | Região 1 – N

Dir. Regional | Região 1/1 – C

Dir. Regional | Região 2 – NE

Dir. Regional | Região 3 – CO

Dir. Regional | Região 4 – SE

Dir. Regional | Região 5 – S

Sensei Erivaldo Torreiro de Moraes Junior

Sensei José Carlos Araujo Palmeira

Sensei Eliel da Silva Consoline

Sensei Ricardo Borges dos Santos

Sensei Pedro Igor Machado Torres

Sensei Keitel Jorge

Sensei Marcos Alexandre de Souza

Sensei Bruno Denis da Costa Chalar

Dedicamos esse material a todos os árbitros do sistema nacional de ligas, frisando o reconhecimento da CONAR a todo esforço realizado pelos mesmos em todos os campeonatos e eventos da Liga Nacional de Judô durante esses 24 anos de existência.

“Será que existe um princípio que realmente se aplique a todos os casos? Sim, existe um, é o princípio da eficácia máxima na utilização do espírito e do corpo. Dei a este princípio, de uma generalidade absoluta, o nome de Judô.”

“É somente através da ajuda mútua e das concessões recíprocas que um organismo agrupado de indivíduos em número grande ou pequeno pode encontrar sua harmonia plena e realizar verdadeiros progressos.”

JIGORO KANO