



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

ADO MARCELO BARBOSA CAVALCANTI

**ASPECTOS RELEVANTES DA ATUALIZAÇÃO DAS REGRAS DE ARBITRAGEM
DO JUDÔ**

**CAMPINA GRANDE - PB
2016**

ADO MARCELO BARBOSA CAVALCANTI

**ASPECTOS RELEVANTES DA ATUALIZAÇÃO DAS REGRAS DE ARBITRAGEM
DO JUDÔ**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Graduação em Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito à obtenção do título de licenciado em Educação Física.

Área de concentração: Pedagógico.

Orientador: Prof. Ms. Adjailson Fernandes Coutinho.

**CAMPINA GRANDE – PB
2016**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

C376a Cavalcanti, Ado Marcelo Barbosa.
Aspectos relevantes da atualização das regras de arbitragem do judô [manuscrito] / Ado Marcelo Barbosa Cavalcanti. - 2016.
50 p. : il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, 2016.

"Orientação: Prof. Me. Adjailson Fernandes Coutinho, Departamento de Educação Física".

1. Judô. 2. Judô - Regras de arbitragem. 3. Educação Física.
I. Título.

21. ed. CDD 796.815 2

ADO MARCELO BARBOSA CAVALCANTI

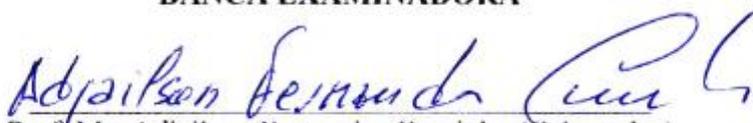
ASPECTOS RELEVANTES DA ATUALIZAÇÃO DAS REGRAS DE ARBITRAGEM DO
JUDÔ

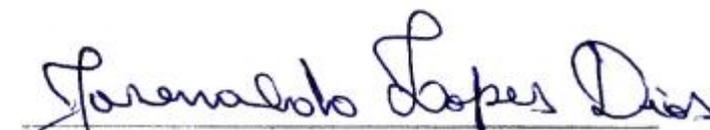
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Graduação em Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito à obtenção do título de licenciado em Educação Física.

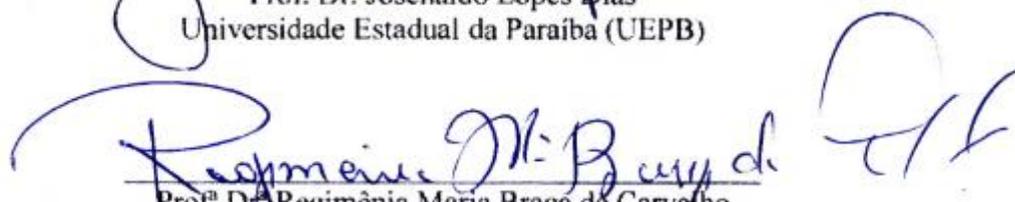
Área de concentração: Pedagógico.

Aprovada em: 13/10/2016

BANCA EXAMINADORA


Prof. Ms. Adjailson Fernandes Coutinho (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Dr. Joseinaldo Lopes Dias
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof.ª Dr.ª Regimênia Maria Braga de Carvalho
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

DEDICATÓRIA

Aos professores que fizeram parte da construção deste estudo, Adjailson Fernandes Coutinho, Josenaldo Lopes Dias, Regiménia Maria Braga de Carvalho, todos do Departamento de Educação Física da UEPB.

A toda minha família que me deu apoio e força para concluir mais uma etapa da minha vida. Em especial, a meu pai Geraldo Severiano Cavalcanti (in memoriam).

A Mayra Marta de Oliveira Albuquerque que foi de fundamental importância nesta fase da minha vida.

A toda minha turma 2013.1, que me acompanhou em cada passo dado, nas batalhas e em cada conquista no curso de Educação Física.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, por ter me dado o dom da vida e mais uma chance de terminar o meu curso em Educação Física.

Aos amigos e professores que contribuíram com meu reingresso na UEPB, Dr Alexei Ramos de Amorim, Alanberg Montini Neves da Silva. As professoras Maria das Dores Nóbrega de Andrade Melo (Dóris Mãe), Dóris Nóbrega de Andrade Laurentino e a Anny Sionara Lima Moura Dantas. E aos Professores Álvaro Luís Pessoa de Farias, José Eugênio Elói Moura, José Pereira do Nascimento Filho, Sêmio Wendel Martins de Melo, Roberto Coty Wanderley, Jamesson Cavalcanti de Holanda Filho, Jeimisson de Araújo Macieira, Francisco das Chagas Cavalcanti.

Aos funcionários do Departamento de Educação Física, Alexandre, Jailson, Paulo, Mauricio, Mônica, Socorro, Josefa, Luciene.

A todos o meu muito obrigado!!!

RESUMO

O judô é um esporte e doutrina criados pelo Professor Jigoro Kano no ano de 1882 em plena Revolução Cultural Japonesa. Em 1964, o judô passa a elencar as modalidades esportivas que integram os Jogos Olímpicos Internacional, hoje, o judô se constitui numa modalidade esportiva praticada nos cinco continentes. As primeiras regras internacional de judô foram estabelecidas em 1967, por ocasião do Congresso Internacional da Federação Internacional de Judô – FIJ, realizado na cidade de Salt Lake City nos Estados Unidos da América do Norte. O presente estudo, tem como objetivo Identificar os aspectos relevantes da atualização das regras de arbitragem do judô. Justifica-se o presente estudo por ser as regras de arbitragem do judô, elemento fundamental para à prática esportiva e competitiva da modalidade. Metodologicamente, caracteriza-se este estudo como pesquisa bibliográfica revisada em literatura especializada sobre o assunto em tela. Conclui-se que no estágio atual do desenvolvimento do judô, torna-se imprescindível ao praticante e competidor do judô, possuir o conhecimento e estar atualizado nas regras de arbitragem do judô para que obtenha êxito na prática e competição deste esporte.

Palavras-Chave: Judô; Regras de Arbitragem; Atualização.

ABSTRACT

Judo is a sport and doctrine created by Professor Jigoro Kano in 1882 during the Japanese Cultural Revolution. In 1964, judo was introduced as one of the sports that are part of the International Olympic Games and it is practiced today on five continents. The first international judo rules were established in 1967, at the International Congress of the International Judo Federation - IJF, in Salt Lake City in the United States of North America. This study aims to identify the relevant aspects of the update of judo arbitration rules and it is justified due to arbitration rules are a key element to the sport and competitive practice mode. Methodologically, this study is characterized as bibliographical research in specialized literature on the subject. After this study, we concluded that at the current stage of development of judo, it is essential to practitioner and competitive judo, possess knowledge and be updated in judo arbitration rules to get success in practice and competition of this sport.

Keywords: Judo; Arbitration Rules; Update.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	08
2	REFERENCIAL TEÓÓRICO.....	09
2.1	ASPECTOS HISTÓRICOS.....	09
2.2	O NASCIMENTO DO JUDÔ.....	10
2.3	CÓDIGO MORAL.....	13
2.4	O INGRESSO DO JUDÔ NO BRASIL.....	13
3	SURGIMENTO DAS REGRAS DO JUDÔ.....	15
3.1	AS PRIMEIRAS REGRAS DO JUDÔ.....	15
3.2	REGRAS QUE PRESIDEM OS ENCONTROS DE JIU-JITSU E JUDÔ NO BRASIL.....	16
3.3	AS PRIMEIRAS REGRAS INTERNACIONAIS.....	19
3.4	”NOVAS” REGRAS INTERNACIONAIS	22
4	ASPECTOS RELEVANTES DA ATUALIZAÇÃO DAS REGRAS DE ARBITRAGEM DO JUDÔ	24
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
	REFERÊNCIAS.....	48
	ANEXOS.....	50

1 INTRODUÇÃO

A luta japonesa denominada “Judô”, teve sua origem quando o professor Jigoro Kano, em pleno período da revolução cultural do Japão, conhecida como renascença japonesa “Era Meiji”, diante do decreto do Imperador em proibir as práticas das Artes Marciais, buscou Profº Jigoro Kano, sistematizar os diversos estilos da arte marcial Jiu-Jitsu e criou um novo estilo de luta denominando a sua nova modalidade de Judô.

O judô nasceu com o propósito de ser uma arte marcial voltada para o desenvolvimento integral e o aperfeiçoamento moral de seus praticantes.

Para o ensinamento do judô, o professor Jigoro Kano, criou os princípios técnicos, pedagógicos e filosóficos norteadores para atender à todos os aspectos do processo de ensino-aprendizagem da prática desta modalidade de luta.

O judô atualmente é um esporte praticado nos cinco continentes e desde o ano de 1964 que integra o quadro de esportes dos Jogos Olímpicos Internacional.

Fator determinante da prática do judô no âmbito mundial foi a padronização de suas regras de arbitragem, padronização este, responsável pela consolidação dos intercâmbios entre nações através de suas competições, proporcionando o crescimento e consolidação do judô como um esporte mundialmente conhecido e praticado.

O presente estudo, de cunho bibliográfico, tem como objetivo identificar os aspectos relevantes da atualização das regras de arbitragem no judô.

Metodologicamente, distribuimos o estudo em tela abordando aspectos históricos da origem, evolução e das regras de arbitragem do judô, desde o surgimento destas, até seu estágio atual.

Justifica-se o presente estudo, por serem as regras de arbitragem do judô, importantíssimas para os aspectos fundamentais da sua prática e como componente tático que integra elementos estratégicos de luta em competições.

Abordado de forma simples, o presente estudo não teve a pretensão de esgotar o assunto, todavia, espera-se com este estudo, contribuir com todos aqueles que de forma direta ou indireta se interessam com a evolução e fortalecimento da prática do judô.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Aspectos históricos

As lutas e as artes marciais apresentam, em suas origens, características atribuídas à sobrevivência, ao exercício físico, ao treinamento militar, à defesa e ao ataque pessoal, além das implicações das tradições culturais, religiosas e filosóficas.

Os primeiros sistemas de lutas evoluíram provavelmente junto com os seres humanos, porque a humanidade sempre teve de se defender de animais ou mesmo de outros seres humanos. A luta é um dos esportes mais antigos do mundo.

Há milhares de anos as lutas vêm sendo praticadas por milhões de pessoas em todo o mundo. Desde que o homem passou a ter conhecimento de que com suas habilidades poderia vencer adversários na luta pela sua própria sobrevivência, a humanidade passou a desenvolver técnicas de caça com a utilização do próprio corpo, baseadas em observação aos animais predadores no ataque às suas próprias presas. Em um estudo praxiológico das lutas, RAMIREZ, Fernando na Faculdade de Atividade Física e do Desporto, Las Palmas, 1994 afirma que: “A palavra luta tem procedência do termo grego Palé, que deu origem a luta. O Palé era uma modalidade de combate em que os adversários se confrontavam com objetivo único de derrubar o adversário no chão”.

As lutas orientais são originárias de países como Índia, China, Japão e Coreia. Em sua formação, tinham um caráter voltado tanto para a defesa da nação, quanto para a do próprio praticante. Com o passar dos anos, principalmente após o contato dessas lutas com o Ocidente, surgiram alguns mestres que perceberam nelas potenciais, possibilidades educativas, como autodomínio, superação de limites, aumento de concentração, exercício físico e atividades de lazer, situações que vão muito além dos preceitos formados em sua origem.

Alguns aspectos podem ser utilizados para diferenciar luta e artes marciais. As artes marciais são práticas corporais de ataque e defesa. A principal diferença entre as duas é que os praticantes de artes marciais consideram que os conteúdos da cultura de origem da atividade teriam uma orientação filosófica que determinaria a sua diferença com as lutas.

Na antiga China, o Templo de Shaolin do Norte foi o maior centro de ensino de artes marciais do país. Porém, por ser um templo, seus integrantes eram todos monges e, como tais, praticavam a meditação, a caligrafia, a pintura e, em um último plano, as artes marciais, que tinha como objetivo melhorar a saúde do corpo fortificando-o para que pudesse dar moradia a

um espírito em paz. Mais tarde o Templo Shaolin do Norte foi incendiado, pois os governantes, temendo a ideologia e toda aura de mistério e feitos atléticos que envolviam os monges do templo e com receio de alguma espécie de golpe para lhes tomar o poder, resolveram atear fogo no templo dizimando quase todos os monges que lá viviam. Destes, somente cinco, cada um com seu estilo de luta, conseguiram escapar e para sobreviver começaram a ensinar suas artes ao povo.

Dessa forma as artes marciais foram difundidas para o mundo. Os mestres passaram seus ensinamentos para discípulos que, por sua vez, passaram para outros que adaptaram o estilo aprendido para suas maiores habilidades e necessidades. E assim foram criados novos estilos e modalidades de lutas, rompendo assim os muros do Templo Shaolin.

2.2 O nascimento do Judô

Com a introdução da civilização ocidental através da modernização da estrutura econômica do Japão e do desenvolvimento da urbanização, promovida pelo 122º Imperador do Japão, Mutsuhito Meiji, ocorre uma transformação político social, denominada Era Meiji ou “Renovação Japonesa” de 1868 a 1912.

O Imperador exercia sobre o povo influência e poderes espirituais, porém, com a renovação japonesa, ele passou a ser o verdadeiro comandante da “terra das cerejeiras”. Por causa das transformações trazidas pela Era Meiji, tudo aquilo que era considerado tradicional passou a ser um tanto renegado, principalmente as artes marciais. A atualização das forças armadas à moda ocidental causou certo abandono do Ju Jutsu que era uma arte, que com as mãos, dava a possibilidade de se defender neutralizando os ataques e imobilizar os agressores, passando a ser assim, uma relíquia.

A prática do Ju Jutsu poderia ser considerada antipedagógica, pois as regras não eram padronizadas. Os professores ensinavam às crianças os denominados golpes mortais e os traumatizantes perigosos golpes baixos, *atemis*, onde assim os alunos menos experientes machucavam-se seriamente e os mais antigos chegavam a espancar os mais fracos. O Ju Jutsu entrava em fase de decadência.

Foi esta uma das causas do nascimento do Judô. Jigoro Kano, que foi um verdadeiro estudioso do Ju Jutsu, foi aluno do Mestre Teinosuke Yogui. Posteriormente, em 1877, matriculou-se na Tenshin Shinyo Ryou, sendo discípulo dos Mestres Hashinosuke Fukuda e Mosatono Iso. Tempos depois foi estudar na escola Kito Ryou com o Mestre Tusenetoshi

Likubo, a fim de melhorar os seus conhecimentos sobre luta de solo e golpes de projeção, respectivamente.

Em um combate, o praticante tinha como o único objetivo a vitória. Para Jigoro Kano, isto era totalmente errado, uma atividade física deveria servir, em primeiro lugar, para educação global dos praticantes. Já para os praticantes de Ju Jutsu, seu verdadeiro espírito era o *Shiu-Ken-Shobu*, (vencer ou morrer, lutar até morrer). Kano observou que esta arte era muito violenta, impossibilitando crianças, pessoas idosas e mulheres de praticá-la.

Em 1877, Kano estudava na Universidade de Tóquio e se interessou pelos aspectos menos violentos do Ju Jutsu. Eliminou os golpes mais agressivos e desenvolveu o Judô, fundando em 1882 o Instituto Kodokan (Instituto do Caminho da Fraternidade) já que "*Ko*" significa fraternidade, irmandade; "*do*" significa caminho, via; e "*Kan*", com apenas 12 tatames no templo Eisho Ji. Em uma de suas conferências em 1898 Jigoro Kano disse:

Eu estudei o Ju jutsu não somente por que o achei interessante, mas também, por que compreendi que seria o meio mais eficaz para a educação física e do espírito. Porém, era necessário aprimorar o velho Ju jutsu, para torna-lo acessível a todos, modificar seus objetivos que não eram voltados para a educação física ou para a moral, nem muito menos para a cultura intelectual. Por outro lado, como as escolas de Ju jutsu apesar de suas qualidades tinham muitos defeitos, concluí que era necessário reformular o Ju jutsu mesmo como arte de combate. Quando comecei a ensinar o Ju jutsu estava caindo em descrédito. Alguns mestres desta arte ganhavam a vida organizando espetáculos entre seus alunos, por meio de lutas, cobrando daqueles que quisessem assistir. Outros se prestavam a serem artistas da luta junto com profissionais de Sumô. Tais práticas degradantes prostituíam uma arte marcial e isso me era repugnante. Eis a razão de ter evitado o termo Ju jutsu e adotado o do Judô. E para distingui-lo da academia Jikishin Ryu, que também empregava o termo Judô, Denominei minha escola de Judô Kodokan, apesar de soar um pouco longo.

Jigoro Kano com apenas 22 anos de idade, rapaz franzino com média de 1,55 m de altura, foi treinar Ju Jutsu para não se inferiorizar fisicamente diante dos colegas. Mas muito inteligente, observou logo que faltava alguma coisa que o completasse, não só como arte de lutar, mas como forma de vida, criando uma filosofia que na qual, em vez de guerreiros, ele formasse cidadãos pacíficos.

Formando seus nove primeiros discípulos, o seu primeiro aluno foi Tsunefiro Tomita. Ele analisou os golpes transformando e adaptando-o através de treinamento dos métodos de ataque e defesa pode-se adquirir qualidade mais favoráveis à vida do Homem, sob três aspectos: Condicionamento físico, espírito de luta e atitude moral autêntica.

Jigoro Kano foi mais tarde ministro da Educação e considerado pai da Educação Física no Japão por ter inserido o Judô nas escolas. Em seu livro, *Judô Kodokan* (2009, p.24), Kano diz: "Como tive grande sucesso em aplicar o princípio da máxima eficiência nas técnicas de

defesa e ataque, eu me perguntei se o mesmo princípio poderia ser aplicado na melhoria da saúde, ou seja, na educação física”.

Como todo início, passou por muitas dificuldades, Kano e sua nova arte, o Judô “caminho da suavidade”, onde o “*Ju*” significa suave, elástico, flexível e “*do*” significa doutrina, moda, caminho, recebeu insultos e desafios por parte dos outros estilos de lutas. Porém manteve-se firme no propósito de aperfeiçoar a sua nova doutrina através de princípios norteantes que estão presentes em todos os atos e atividades do praticante de Judô. São três princípios:

- JU = suavidade
- SEIRYOKU-ZEN-YO = máxima eficiência com mínimo esforço
- JITA-KYOEI = bem estar e benefícios mútuos

O princípio da máxima eficiência é aplicado à elevação ou à perfeição do espírito e do corpo na ciência do ataque e da defesa, exige primeiramente ordem e harmonia de todos os membros de uma coletividade e isto pode ser atingido com o auxílio e as concessões entre si para atingir a prosperidade e os benefícios mútuos.

O espírito final do judô, por conseguinte, é de inculcar no íntimo do homem o respeito pelos princípios da máxima eficiência, da prosperidade e benefícios mútuos e da suavidade, para poder atingir, individualmente e coletivamente seus estados mais elevados e ao mesmo tempo mais desenvolvidos na arte de ataque e defesa.

No livro Judô Kodokan (2009) o professor Kano afirma o seguinte:

"Ainda que eu considere o Judô dualisticamente, a prosperidade e benefícios mútuos pode ser vista como sua finalidade última e a máxima eficiência como meio para atingir esse fim. Essas doutrinas são aplicáveis a todas as condutas do ser humano".

Em Fevereiro de 1882, em Tóquio, Jigoro Kano inaugura sua primeira escola de judô, denominada Kodokan (Instituto do Caminho da Fraternidade). Os alunos da Kodokan tinham a fama de serem imbatíveis. Por isso eram insistentemente desafiados. Aqueles que conseguem uma vitória sobre um dos alunos da Kodokan na certa cresciam em fama.

Só no final de 1886 após uma célebre competição entre as academias de Ju Jutsu no Japão, organizada pela polícia japonesa, ficou definitivamente constatado o grande valor do

Judô Kodokan. O resultado da competição foi um marco na aceitação do Judô com o reconhecimento do povo e do governo que passara oficialmente a prestigiar o Judô Kodokan. Nessa época o Judô não era considerado um esporte amador, haja vista que nos próprios regulamentos oficiais, não existia o espírito amadorismo. Inclusive, o assunto era coberto de misticismo. Na verdade a competição era desenvolvida profissionalmente dentro dos “ringues”, e fora apenas como defesa pessoal. O próprio Jigoro Kano, fora do Japão, enfatizava as demonstrações de defesa pessoal.

2.3 Código moral

Visando fortalecer o caráter filosófico da prática do judô e fazer com que os praticantes do judô crescessem como pessoas, o mestre Jigoro Kano (Judô Kodokan, 2009) idealizou um código moral baseado em oito princípios básicos:

1. Gentileza, para ser educado no trato com os outros;
2. Coragem, para enfrentar as dificuldades com bravura;
3. Honestidade, para ser verdadeiro em seus pensamentos e ações;
4. Honra, para fazer o que é certo e se manter de acordo com seus princípios;
5. Modéstia, para não agir e pensar de maneira egoísta;
6. Respeito, para conviver harmoniosamente com os outros;
7. Autocontrole, para estar no comando das suas emoções;
8. Amizade, para ser um bom companheiro e amigo.

2.4 O ingresso do Judô no Brasil

O fator mais importante para o surgimento do judô no Brasil foi a imigração japonesa. A influência exercida por lutadores profissionais representantes de diversas escolas de ju-jutsu japonês também contribuiu para o desenvolvimento do judô. O início do judô no Brasil ocorreu sem instituições organizadoras. Apenas na década de 1920 e início dos anos 1930 chegaram ao Brasil os imigrantes que conseguiram organizar as práticas do judô e kendô no país. Em São Paulo, destaque para Tatsuo Okoshi (1924), Katsutoshi Naito (1929), Tokuzo Terazaki (1929 em Belém e 1933 em São Paulo), Yassuishi Ono (1928), Sobei Tani (1931) e

Ryuzo Ogawa (1934). Takaji Saigo e Geo Omori, ambos com vínculo na Kodokan, chegaram a abrir academias em São Paulo na década de 1920, porém, essa atividade não teve continuidade. Na década de 1930 Omori foi instrutor na Associação Cristã de Moços no Rio de Janeiro e, posteriormente, se radicou em Minas Gerais. No norte do Paraná, nas cidades de Assaí, Uraí e Londrina, o judô deu seus primeiros passos com Sadai Ishihara (1932) e Shunzo Shimada (1935). Os primeiros professores a chegarem ao Rio de Janeiro, foram Masami Ogino (1934), Takeo Yano (1931), Yoshimasa Nagashima (1935-6 em São Paulo e 1950 no Rio de Janeiro) e Geo Omori, vindo de São Paulo (1930 aproximadamente).

A chegada dos primeiros professores-lutadores também deixou o seu legado. Dentre os pioneiros se destacaram, Mitsuyo Maeda e Soishiro (Shinjiro) Satake, alunos de Jigoro Kano. Eisei Mitsuyo Maeda, também chamado Conde Koma, chegou ao Brasil em 14 de novembro de 1914, entrando no país por Porto Alegre. Junto com ele chegaram Satake, Laku, Okura e Shimisu. Em 18 de dezembro de 1915 a trupe de lutadores chegou a Manaus, mas antes disso rodou o Brasil em demonstrações e desafios. Conde Koma se radicou em Belém do Pará, em 1921, enquanto Satake ficou em Manaus, onde ministrava aulas no Bairro da Cachoeirinha ainda na década de 20. Maeda fundou sua primeira academia de judô no Brasil no Clube do Remo, bairro da cidade velha e ofereceu seus serviços a academia Militar e a Exército pôde incorporar o Judô no treinamento dos Militares.

A contribuição dos imigrantes japoneses que divulgaram o judô parece ter sido mais importante do que a contribuição de Conde Koma e seus companheiros lutadores. Da chegada do Kasato Maru ao Brasil (1908) até a Segunda Guerra Mundial, os nomes e as práticas se confundiam. Encontra-se na literatura judô, jiu-do, jujutsu, jiu-jitsu e ainda jiu-jitsu Kano, muitas vezes para designar a mesma prática. A institucionalização do esporte, inicialmente organizada pela colônia japonesa, depois sob o controle da Confederação Brasileira de Pugilismo e finalmente a criação da Confederação Brasileira de Judô foram os passos para a diferenciação das práticas de luta e a organização do judô no país.

3 SURGIMENTO DAS REGRAS DO JUDÔ

3.1 As primeiras regras do Judô

Jigoro Kano elaborou as regras das competições que regiam os encontros do Judô e Ju Jutsu no Japão e afirmavam que:

1. Os combatentes deveram apresentar-se de Kimono no “ringue”;
2. Considera-se derrotado o lutador quando suas escápulas e seus quadris tenham tocado o solo, com a condição, entretanto, de que esta posição seja resultado de uma queda imposta ao adversário (considerar restrição do item 8);
3. Considera-se derrotado quando permanecer na posição a cima durante dois segundos sem poder livrar-se do domínio do oponente;
4. Considera-se vencido o lutador, quando por uma ou várias causas perde os sentidos. Proíbe-se o uso de golpes perigosos nos encontros amistosos;
5. Considera-se vencido um adversário, não podendo mais resistir, devido a um golpe seguro do seu oponente, rende-se;
6. Quando o lutador se ver na contingencia de reconhecer sua derrota deve, imediatamente, dar pancadas com a mão aberta ou com os pés no solo ou no corpo de seu adversário. Chama-se a isso de bater ou render-se;
7. Quando o lutador derrotado bate, o vencedor deve, rapidamente, largar o golpe;
8. Não será considerado vencido o lutador que deixar as suas escápulas e quadris tocarem no chão uma vez que o faça com o propósito de derrubar o seu oponente;
9. É permitido ao combatente, atuando na defensiva, cair na maneira que melhor convém, quando a luta se realiza, como é necessário sobre uma superfície estufada. Entretanto para defesa é sempre mais conveniente que o lutador nunca caia de frente no chão;
10. Quando o lutador, deitado de costa para o oponente, com o proposito defensivo, for erguido e derrubado novamente de sorte que venha a cair de costa para o chão será considerado vencido, mas exclusivamente neste caso;
11. Quando a luta é travada com um principiante é indispensável observar-lhe as seguintes regras que complementam as procedentes:

- Fica estabelecido que o lutador de Jiu Jitsu ou de Judô, lutando com um boxeador ou com um lutador de outra arte qualquer, assiste o direito de usar, em legítima defesa qualquer dos seus golpes.
- Duas testemunhas idôneas, representando ambas as partes, ou seja, quatro ao todo, devem certificar-se de que os artigos da convenção estejam de vida e criteriosamente redigidos, assinados e testemunhados, afim-de que em caso algum nenhum dos contendores ou participantes do "match" possa ter eventuais pretextos, que lhe dêem margem para intentar uma ação judicial, no tocante aos casos de ferimentos ou de morte oriundos da luta.”

3.2 Regras que presidiam os encontros de Jiu-Jitsu e Judô no Brasil

Tendo em vista que no Brasil, as regras de Jiu Jitsu sofriam diversas interpretações e não eram bem compreendidas, a Confederação Brasileira de Pugilismo (C.B.P.), que dirigia os chamados "esportes do ringue", a fim de disciplinar o assunto, em 1936, oficializava o seguinte regulamento registrado na Censura Teatral e datado de Junho de 1936:

1. Os lutadores subirão ao ringue com quimonos apropriados e resistentes, com mangas até a metade do antebraço.
2. Os lutadores subirão ao ringue de pés descalços, sem gordura de espécie alguma no corpo, com as unhas dos dedos das mãos e dos pés devidamente cortadas.
3. O ringue de combate deverá medir, pelo menos, 5 m. x 5 m, ou seja, 25 metros quadrados. Sobre o assoalho do ringue deverá haver um acolchoado ou artefato similar, com espessura máxima de uma polegada, e sobre o mesmo uma lona com a necessária resistência.
4. Os contendores, agarrados em plena luta, em baixo das cordas do ringue, só serão separados quando um deles estiver com o corpo completamente fora das cordas, devendo nesse caso retornar ambos de pé ao centro do ringue.
5. Haverá um juiz de ringue e três jurados de mesa.
6. As lutas poderão ser até um total máximo de 60 minutos, em rounds de 10, 15 ou 20 minutos cada um, havendo um intervalo para descanso, entre cada *round*, de 2 a 3 minutos.
7. Cada lutador terá dois auxiliares, no máximo, que poderão ser o "manager", representante ou procurador e 1 segundo, ou 2, simplesmente.

8. São considerados golpes proibidos:
 - Cotoveladas, socos, dentadas, puxões de cabelo ou de orelhas, torção dos dedos das mãos ou dos pés, dedos nos olhos ou órgãos genitais. Não é permitido meter e segurar com os dedos ou mãos nas bocas das mangas ou das calças do quimono, e, conforme a infração, o lutador poderá ser observado ou desclassificado.
9. O exame médico é obrigatório no dia da luta, entre onze horas e meio dia, em local previamente designado pela F.B.P., por intermédio do seu Departamento Técnico - Secção de Profissionais.
10. Além da desclassificação, o combate ainda poderá ser decidido por: pontos, perda dos sentidos ou desistência.
11. A decisão por pontos deverá ser feita pelos jurados de mesa, da seguinte forma, e ao finalizar cada *round*:
 - Ao que resultar na defesa, de um modo superior: 1 ponto;
 - Ao que for superior em técnica: 1 ponto;
 - Ao que for superior no ataque: 1 ponto;
 - Ao que for superior na eficiência: 1 ponto;
 - Ao que for superior nas quedas: quando por golpe ou jogo de pernas derrubar o seu adversário, caindo este sobre o chão do ringue, de espáduas ou de flanco, solto ou completamente dominado: 1 ponto.
12. Quando for evidente a igualdade de cada um dos competidores e, portanto, tiver de ser dado o empate no *round*, cada lutador deve ser assinalado no papel pelos jurados com 5 pontos cada um. Finalizando o combate, cada jurado somará os pontos de cada lutador nos diversos rounds, e então, dará a vitória ao que tiver total maior, ou empate, quando o número dos pontos dos dois for exatamente igual.
13. Quando um dos lutadores estiver sem sentidos, o árbitro iniciará imediatamente a contagem dos 10 segundos regulamentares, e uma vez terminada a contagem, dará a vitória ao adversário por K.O. perda de sentidos, levantando-lhe uma das mãos para o ar. É considerado K.O., o lutador que for arremessado pelo outro por um golpe lícito, fora do ringue e ali permaneça, sem retornar, quando o juiz termine a contagem de 10 segundos.

14. Considera-se desistência, durante o combate, quando um dos contendores estiver sendo atacado, e não suportar mais o golpe. Para isto, deverá o lutador falar ao árbitro ou bater, mais de duas vezes, com a sua mão ou pé, em qualquer parte do corpo do adversário ou mesmo no chão do ringue.
15. Durante o combate será desclassificado o lutador, pelos seguintes motivos:
 - Falta de combatividade;
 - Desobediência do lutador ou do seu manager, representante ou procurador, ou segundo, depois de chamado a atender pelo árbitro duas vezes, isto é, na terceira falta;
 - Irregularidade cometida fica bem esclarecida que a infração do manager, representante ou procurador, não só acarreta penalidades previstas para os mesmos, como ainda poderá atingir o próprio lutador que pelo menos estiver sendo assistido no decorrer do combate.
16. Os empresários, proprietários ou arrendatários de clubes e estádios, lutadores, manager, representantes ou procuradores, que por qualquer forma violarem as disposições do presente regulamento, tornam-se passíveis de pena, conforme a gravidade da falta cometida:
 - Advertência em particular, por escrito ou em público;
 - Suspensão por tempo determinado ou indeterminado de suas funções.

Essas regras eram diferentes daquelas adotadas no Japão, particularmente no que diz respeito ao *ipon-shobu* (luta pelo ponto completo), ao tempo regulamentar de luta e ao espírito amadorístico, que deveria envolver um combate de Judô.

Dessa forma, não poderia haver uma padronização, e o Judô não deveria ser considerado, como um esporte amador, haja vista que nos próprios regulamentos oficiais, não existia o espírito amadorístico. Inclusive, o assunto era coberto de misticismo. Na verdade, a atividade era desenvolvida profissionalmente e, fora dos ringues, apenas como forma utilitária de ataque e defesa.

Algumas regras, particularmente, as relativas à duração das lutas ou ao número de pontos a serem conquistados eram susceptíveis de modificações. Alguns golpes poderiam ser considerados proibidos. Efetivamente o que diz respeito às chaves, no Japão, somente era permitidas aquelas que fossem aplicadas sobre as articulações dos cotovelos.

3.3 As primeiras regras internacionais

Segundo o caderno técnico-didático de Judô da secretaria de Educação Física e desportos, vem mostrar a história da origem das primeiras regras internacionais, pela Federação Internacional de Judô (FIJ). Uma das primeiras medidas idealizadas pelo novo presidente da FIJ, foi o estabelecimento das Primeiras Regras Internacionais de Judô. Até então, as competições, em qualquer nível, eram regidas pelas Regras de Judô Kodokan, as quais, após o último artigo, destacavam a seguinte nota:

"Em caso de divergência entre o texto original japonês destas regras e quaisquer de suas traduções, independentemente do idioma usado, ou de qualquer ambiguidade de ditas traduções, prevalecerá o texto em japonês."

Adotando esse critério seria muito difícil fazer com que o Judô pudesse transformar-se num esporte verdadeiramente internacional. A cidade de Salt Lake City, nos Estados Unidos da América do Norte, em agosto de 1967, foi palco de um memorável congresso internacional, ocasião em que foram aprovadas as Primeiras Regras de Competição da Federação Internacional de Judô, oficialmente editadas em inglês, francês, espanhol e alemão, além do japonês. O problema da falta de participação do árbitro lateral, durante a luta, ficou quase resolvido. Ele poderia emitir a sua opinião, sobre qualquer pronunciamento do árbitro central, todavia, ainda, "o árbitro central poderia ou não aceitar a opinião do árbitro lateral."

Devido a tradição, alguns árbitros não aceitavam a interferência dos laterais. À vista disso, o Sub Comitê de Arbitragem de FIJ, passou a recomendar que tais árbitros deveriam ser afastados das arbitragens, a fim de garantir um melhor padrão de julgamento. Todas as opiniões enunciadas deveriam ser fruto da avaliação majoritária dos três árbitros.

Sempre que um árbitro lateral discordasse de um julgamento emitido pelo árbitro central, deveria levantar-se e levar a sua opinião ao mesmo. Para isto, deveria aproximar-se do árbitro central, sem se interpor entre este e os competidores e solicitar a interrupção da luta. Por sua vez, o árbitro central deveria atender o colega, comandando *matê* (parar) anunciando, em seguida *jikan* (tempo). Nesse instante, o outro árbitro lateral deveria participar da e decisão do problema. Caso um pronunciamento tivesse que ser modificado, o árbitro central deveria comunicar o fato ao oficial da mesa registradora. Todavia, no caso das três opiniões serem diferentes, prevaleceria a opinião do árbitro central, a exemplo do que já acontecia na decisão final da luta, após o comando de *hantei* (julgamento). Entretanto, a manifestação dos laterais quase não acontecia, especialmente, quando das avaliações dos golpes, uma vez que

somente eram anunciadas pelo árbitro central as marcações de *ippon* (ponto completo) e de *waza-ari* (quase *ippon*).

As outras vantagens técnicas, que haviam sido introduzidas, *waza-ari-ni-chikai-waza* (quase *waza-ari*) e *kinza* (pequena vantagem), não eram anunciadas, obrigando os árbitros a manter um seguido controle das ações dos competidores, anotando mentalmente, as vantagens de cada lutador, comparando-as seguidamente, de forma a qualquer momento indicar quem estaria vencendo. De modo geral, isto fazia com que ficassem marcantes as ações que ocorressem no último minuto da luta, sendo um fator negativo. Outra modificação, digna de destaque, foi a questão das infrações às regras que, a partir de então, deveriam ter todas as punições anunciadas claramente. Antes disso, anunciava-se o caso do *hansoku-make* (derrota por violação das regras), por ser um resultado que iria encerrar o combate, aliás, fato que muito raramente acontecia. Quando um competidor infringia as regras, o árbitro central apenas explicava ao lutador que aquilo não era permitido e que ele não deveria fazer de novo. Assim, um artigo, especialmente elaborado, foi inserido nas regras, dizendo que o árbitro central deveria anunciar *shido* (observação), *chui* (avertência), *keikoku* (repreensão) ou *hansoku* (desclassificação), de acordo com a gravidade da falta cometida. Por outro lado, o *shido* (observação), só poderia ser neutralizado por várias *kinzas* (pequenas vantagens), enquanto que o *chui* equivaleria ao *waza-ari-ni-chikai-waza* (quase *waza-ari*) e o *keikoku* (repreensão) ao *waza-ari* (quase *ippon*).

No caso de infrações às regras, quase sempre os árbitros se reuniam, a fim de deliberarem, inicialmente, se deveriam ou não aplicar uma penalidade. Em caso positivo, discutiriam qual a penalidade que deveria ser atribuída. Muitas vezes, resolviam "perdoar" o ato proibido e "deixar para outra vez". As confabulações eram demoradas, a ponto de irritar o público e os lutadores, tirando a sequência da luta. Tendo em vista a demarcação da área de luta, a fim de que houvesse uma melhor padronização, em casos de "saídas da área de combate", logo na primeira vez, o infrator deveria ser punido com *chui* (advertência), na segunda com *keikoku* (repreensão) e na terceira com *hansoku* (desclassificação).

A razão dessa determinação, de punir o competidor que, sem uma justificativa maior, saísse da área de combate, era a de tornar as lutas mais dinâmicas. Talvez pelo fato de não querer punir os competidores, quando saíssem da área de combate, durante o desenvolvimento do *tachi-waza* (luta em pé), é que muitos árbitros abusavam da chamada "regra do *sonomama*". Quando os competidores se aproximavam dos limites da área de combate, então demarcada por uma linha vermelha de, aproximadamente, sete centímetros de largura, o árbitro comandava *sono-mama* (não se movam) e puxava os competidores em direção ao

centro da área de combate. Em vista desse fator e, também, por ser de difícil visualização a fita vermelha, por parte dos competidores, o objetivo de tornar as lutas mais dinâmicas não foi alcançado e, pior do que isso, em virtude das sistemáticas "confabulações dos árbitros", as lutas tornariam-se mais demoradas e com maior número de interrupções.

No que diz respeito ao desenvolvimento do *ne-waza* (luta de solo), particularmente nos casos de imobilizações anunciadas junto à linha demarcatória, o árbitro central deveria comandar *sonomama* (não se movam) e, com a ajuda dos árbitros laterais, puxar os lutadores em direção ao centro da área de combate.

Com a oficialização das Primeiras Regras de Competição da Federação Internacional de Judô, importante passo foi dado em relação à padronização dos gestos dos árbitros. Nas Regras de Judô Kodokan, os gestos não eram descritos e os termos correspondentes estavam espalhados pelo texto. O tradicional gesto de elevar um membro superior à frente, ao comandar *hajime* (começar), foi considerado procedimento incorreto. O Artigo 27, "Gestos oficiais" foi especialmente redigido, estabelecendo sete gestos oficiais para o árbitro central e dois para os árbitros laterais, nos seguintes termos:

1. O árbitro central:

- *Ippon*: Deverá elevar uma das mãos, bem acima de sua cabeça;
- *Waza-ari*: Deverá elevar uma de suas mãos, com a palma voltada para baixo, afastada de seu corpo e na altura do ombro;
- *Ossaekomi*: Deverá dirigir um de seus membros superiores, distanciado de seu corpo e para baixo, na direção dos competidores;
- *Ossaekomi-toketa*: Deverá elevar uma de suas mãos à frente e movimentá-la, da direita para a esquerda, rapidamente duas ou três vezes;
- Para indicar que uma técnica não foi válida, elevar uma das mãos acima e à frente de sua cabeça e movimentá-la, da direita para a esquerda, duas ou três vezes;
- *Hiki-wake*: Levantar uma de suas mãos para o alto e abaixá-la à frente de seu corpo (com a borda do dedo polegar para cima), mantendo essa posição por um instante;
- *Jikan*: Levantar uma de suas mãos, na altura do ombro e com o membro superior paralelo ao tatâmi, mostrando a palma da mão, com os dedos voltados para cima, para o cronometrista.

2. Os árbitros laterais:

- Para indicar que um dos competidores não saiu da área de combate, o árbitro lateral deverá elevar uma de suas mãos para o alto e abaixá-la, na altura do ombro, na direção da linha que delimita a área de combate, com a borda do polegar para cima e permanecer nessa posição por um instante.
- Para indicar que um dos competidores saiu da área de combate, o árbitro lateral deverá elevar uma de suas mãos, na altura do ombro, na direção da linha que delimita a área de combate, com a borda do polegar para cima e movimentá-la da direita para a esquerda, várias vezes.

Entretanto, o aperfeiçoamento das regras de competição e a própria estrutura técnica da Federação Internacional de Judô, haveriam de progredir ainda mais. Até então, eram as federações nacionais que, em suas delegações, levavam seus árbitros para atuar nos campeonatos. Havia necessidade da Federação Internacional de Judô constituir o seu próprio quadro de árbitros, independente, formado por especialistas de grande experiência e que fossem aprovados em exames especialmente preparados.

Em 1969, na cidade do México, por ocasião do 6º Campeonato Mundial de Judô, no Congresso da FIJ, foi instituído o primeiro Código Esportivo e realizados os primeiros exames de qualificação para o Quadro de Árbitros da Federação Internacional de Judô, através de uma série de exigências e com a obrigatoriedade do candidato dominar, pelo menos, duas línguas, entre inglês, francês, espanhol, alemão e japonês.

No Brasil, o ano de 1969 foi marcado pela fundação da tão sonhada Confederação Brasileira de Judô, mas que só seria oficial e definitivamente reconhecida em 1972 através do Decreto 71.135 de 22/09/72.

Os eventos mundiais, regulamentados pelo Código Esportivo da Federação Internacional de Judô, passaram a ser uma constante. Até 1972, em termos de mudanças de regras de competição nada aconteceu, além de algumas recomendações aos senhores árbitros.

3.4 “Novas” regras internacionais

Em 1974, foram criadas as novas regras internacionais de Judô. No Brasil, as informações eram as mais desconstruídas, causando dúvidas e polêmica, coube então ao

Brasil pela primeira vez, aplicar em competições mundiais, em 1974, por ocasião do 6º Campeonato Mundial das Forças Armadas e o 1º Mundial Júnior. Em entrevista concedida a revista *Black Belt*, o então presidente da FJP, professor Charles Stuart Palmer (1974), disse: “... apesar de protesto de muitos judocas ortodoxos, a arte dos modos gentis sofreu mais alterações em um dia do que nos cinquenta anos anteriores, as regras de Judô evoluíram e a competição será conduzida aos moldes que se aproxima do Boxe e da Luta Olímpica...”.

Por medidas de precaução, a (Confederação Brasileira de Judô) CBJ, convidou o professor Charles, que foi o principal responsável pelas mudanças que ocorreram na regra da FIJ, para realizar uma clínica de arbitragem na escola de Educação Física do Exército, onde foram tiradas as dúvidas sobre as mudanças da regra. A principal dúvida era a questão do placar que até então ninguém conhecia no Brasil.

Os gestos e as vozes de comando de *Ipon* (ponto completo) e *waza-ari* (quase *ipon*), não sofreram modificações. No entanto, o *waza-ari-chikai-waza-ari* (quase *waza-ari*) passou a ser chamado de *Yuko* a fim de tornar a pronúncia mais compreensível, enquanto que a *kinza* (pequena vantagem), passou a chamar-se *Koka* com interpretação mudada para “quase *yuko*”.

Contudo, a equivalência entre uma punição e uma vantagem técnica passou a ser:

- Shido – Koka
- Shui – Yuko
- Keikoku – Waza-ai
- Hansoku - Ipon

4 ASPECTOS RELEVANTES DA ATUALIZAÇÃO DAS REGRAS INTERNACIONAL DE JUDÔ

Considerando melhores condições para a participação aos filiados das federações, conseqüentemente os árbitros, técnico e atletas, nos eventos nacionais e internacional, que a Confederação Brasileira de Judô (CBJ) empenhou-se para oportunizar a atualização no que refere-se ao cumprimento da regra segundo a Federação Internacional de Judô (FIJ).

No Seminário de Arbitragem, março de 2015, a Confederação Brasileira de Judô entregou aos participantes, aproximadamente 38 árbitros e diretores, do evento, no Centro Pan-americano de Judô Lauro de Freitas - Bahia, o novo Manual de Regras do Judô editado com as últimas atualizações promovidas pela FIJ. O Manual de Regras completo está disponível no site oficial da CBJ.

Vejamos então as primeiras regras do Judô e suas respectivas atualizações.

A . Uniforme de Judô (Judogui)

Jigoro Kano estudou várias ramificações do tradicional Ju jutsu. Esta modalidade não tinha uma roupa específica para o treino, e comumente era praticada com o kimono, que era uma roupa comum do dia a dia do japonês, e os que eram usados nos treinos de ju jutsu eram basicamente compostos de um casaco comprido, sem mangas ou com mangas curtas; o *Obi* que era uma faixa larga para amarrar o casaco e para a parte de baixo uma *hakama* (um tipo de calça larga até os pés) ou um *gobatake* (uma espécie de bermuda que ia até as coxas). Ver exemplo 1, *Jujutsugi*.

A fim de que seus alunos pudessem trocar pegadas firmes para arremessar e estrangular, Kano percebeu que um uniforme adequado para prática do judô deveria ter um *Wagui* (casaco) feito de um tecido grosso, resistente às puxadas; o *Shitabaki* (calça) deveria ser comprido, também de material resistente; e o *Obi*, que até então era uma inconveniente faixa larga, passaria a ser uma faixa estreita de algodão. E foi assim que por volta de 1907, ele desenvolveu o *judogui*, segundo o exemplo 2.

Exemplo 1



Figura 1

Exemplo 2



Figura 2

Os primeiros judoguis eram brancos por falar sobre a pureza da mente, sobre a cor da bandeira do Japão ou sobre as roupas íntimas do Samurai em combate e também, muito provavelmente, eram brancas porque era a cor do algodão cru do qual eram feitos. Eles são brancos até hoje porque os japoneses desde sempre são tradicionalistas e conservadores. Por isso o judogui branco é regra, preservando assim, a tradição.

Em 1986 o judogui azul foi sugerido pelo atleta campeão mundial Anton Geesink. O objetivo da nova cor era ajudar os árbitros na distinção dos atletas nos combates oficiais e facilitar o entendimento das lutas transmitidas pela TV para os leigos. Antes dele, os oponentes eram diferenciados apenas por uma faixa vermelha amarrada sobre a faixa principal em um dos judocas. A sugestão do judogui azul foi aceita plenamente apenas por volta de 1997 após muitos anos de contestações, e com a ressalva de que o uniforme azul é indicado somente para uso em competições oficiais.

As maiores alterações posteriores foram sugeridas pela FIJ, para padronização em competições. Hoje o judogui é ainda um pouco mais comprido e mais largo, com estritas regras a respeito destas medidas para as competições oficiais, como a exemplo do *Wagui*, *Obi* e *Shitabaki*.

O *Wagui* deve cobrir completamente as nádegas e deverá ter pelo menos 10 cm entre a extremidade inferior e o joelho. A verificação das mangas deverá ser feita com os braços em linha reta e os punhos fechados e o *Sokuteiki* deverá deslizar completamente para dentro da manga sem dificuldade. A distância entre o final da manga e o punho deve ter no máximo 05 cm e as lapelas do *Wagui* devem ter uma distância na altura do umbigo maior ou igual a 20 cm quando cruzadas. A espessura do colarinho e da lapela deve ser menor ou igual a 01 cm e

a largura do colarinho e da lapela deve ter as medidas entre 04 e 05 cm. As mangas dos Judoguis devem cobrir o braço inteiro incluindo o pulso no momento do controle do casaco (braços abertos). Segundo o exemplo abaixo:

Exemplo 3:

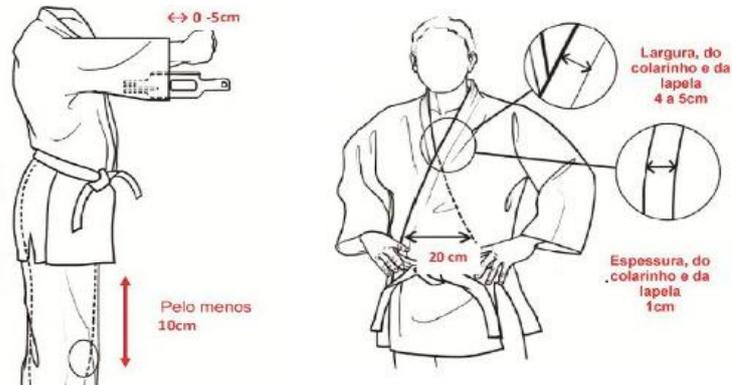


Figura 3

Ver no exemplo 4 que a distância entre a barra da *Shitabaki* e o tornozelo deve ser menor ou igual a 05 cm. Deve existir uma distância entre 10 cm e 15 cm do joelho até a *Shitabaki*.

Exemplo 4:

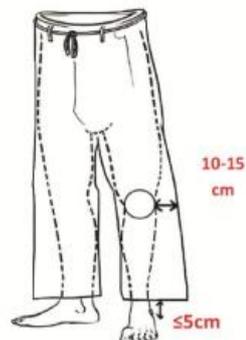


Figura 4

Para a *Obi*, a largura deve estar entre 04 cm e 05 cm. A distância entre o nó e a ponta da *Obi* deve medir entre 20 cm e 30 cm e o nó deve estar amarrado da forma correta e deve estar firme. A *Obi* não pode ser feita nem de material rígido, nem escorregadio.

Exemplo 5:

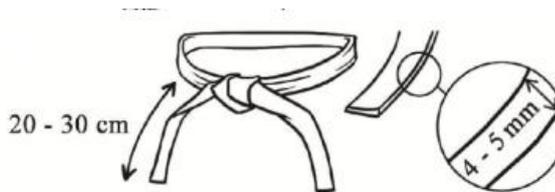


Figura 5

B. Árbitros e Oficiais.

As lutas de judô contavam com três árbitros, um central e dois árbitros de cadeira que auxiliam o juiz central durante o combate. Os juízes auxiliares podem interromper a luta para se dirigir ao árbitro de centro, que também pode parar o combate para pedir opiniões de seus auxiliares. Em geral, estas reuniões entre o árbitro se dão quando existe dúvida com relação a uma penalidade ou a uma pontuação.

Em geral, os árbitros laterais tem o comando para indicar que um dos competidores não saiu da área de combate, o árbitro lateral deverá elevar uma de suas mãos para o alto e abaixá-la, na altura do ombro, na direção da linha que delimita a área de combate, com a borda do polegar para cima e permanecer nessa posição por um instante. E para indicar que um dos competidores saiu da área de combate, o árbitro lateral deverá elevar uma de suas mãos, na altura do ombro, na direção da linha que delimita a área de combate, com a borda do polegar para cima e movimentá-la da direita para a esquerda, várias vezes.

Toda vez que o árbitro interrompe a luta, o cronômetro é parado. Caso a luta termine empatada, a decisão do vencedor se dará por meio das bandeiras. Tanto o árbitro principal como os juízes de cadeira possuem duas bandeiras, uma branca e uma vermelha, que correspondem a faixa adicional que cada judoca recebeu momentos antes do combate. Ao sinal do árbitro principal, os três erguem, ao mesmo tempo, a bandeira que corresponda ao lutador que, na opinião dos juízes, venceu o combate.

Antes do início da luta, os judocas devem se posicionar sobre a área de segurança. Ao sinal do árbitro principal devem adentrar a área de luta, ficando a cerca de 3 metros um do outro. Após cumprimentar o árbitro principal, os lutadores devem se cumprimentar e aguardar a ordem deste árbitro para iniciar o combate.

Atualmente, este artigo da regra mudou. Um árbitro no tatame está conectado através de um sistema de comunicação rádio com os dois árbitros na mesa que assistem as lutas através de um sistema vídeo CARE sob a supervisão da Comissão de Arbitragem.

Um sistema de rotatividade será implementado pelos Árbitros a fim de assegurar a neutralidade. Os Árbitros serão assistidos pelos Responsáveis pelos Placares, Cronometristas e Encarregados pela Ordem das Lutas. Os membros da Comissão de Arbitragem podem intervir no final. Eles ficam perto e está conectados a um sistema Care próprio que deve estar conectado, por sua vez, aos fones dos Árbitros.

- **O Sistema CARE**

O sistema CARE, tal como definido no presente Regulamento e no SOR, será da competência exclusiva da Comissão de Arbitragem, e ninguém poderá interferir ou definir o seu funcionamento fora das regras aqui listadas ou pela decisão tomada pela Comissão de Arbitragem a este respeito.

- As seguintes situações de uso são:

- O Membro da Comissão intervirá, parando a luta e realizando uma breve reunião com os Árbitros , nos casos definidos a seguir;
- O membro da Comissão pode fazer uma avaliação positiva de todos os Árbitros (sem parar a luta), quando na sua opinião, e depois de assistir a ação ao vivo e depois no replay do sistema CARE, ele concorda com todos os Árbitros. Será obrigatório rever a luta no sistema CARE em apoio à decisão do tatame nas seguintes circunstâncias:
- Qualquer decisão que envolva o fim da luta, durante o tempo de combate, bem como no período de "Golden Score";
- Ações Kaeshi quando for difícil avaliar quais dos dois competidores tinha o controle final da ação, o que implica o fim da competição. A visualização no sistema CARE e a comunicação subsequente com os Árbitros conforme indicado neste artigo dependerá do membro da Comissão de Arbitragem que supervisiona o Tatame. Não haverá uso ou solicitação do uso do sistema CARE com autorização alheia da Comissão de Arbitragem.

Posição e função do Árbitro central: O Árbitro geralmente fica dentro da área de combate. Ele deverá conduzir as lutas e administrar as decisões. Ele será responsável para que as decisões sejam corretamente registradas.

O competidor vestido de judogui azul ficará à esquerda do Árbitro e o competidor de branco à sua direita.

Ao assumir o controle de uma área de combate, o Árbitro deverá se assegurar que a superfície do tatame esteja limpa e em bom estado.

O Árbitro deverá se assegurar que não haja espectadores, torcedores ou fotógrafos em uma posição que possa causar algum inconveniente ou risco de lesão aos competidores.

O Árbitro deverá deixar a área de competição durante as apresentações ou toda a pausa demorada no programa.

Posição e a função dos Árbitros de mesa: Dois Árbitros deverão estar sentados na mesa do vídeo replay que irão arbitrar, junto com o Árbitro central com o qual estarão conectados através de fones e oferecerão assistência através do sistema vídeo CARE. Se o Árbitro observar que o placar está incorreto, ele deverá chamar a atenção do Árbitro central para corrigir o erro. Mas os Árbitros de mesa não deverão se antecipar a avaliação do Árbitro central. O Árbitro deverá deixar a área de competição durante as apresentações ou qualquer outra pausa demorada no programa. Se um competidor tiver que trocar algum componente do Judogui fora da área de competição, ou precisar sair temporariamente da área de combate depois que a luta tenha começado por um motivo considerado necessário pelo árbitro central, dando esta autorização somente em circunstâncias excepcionais, o Árbitro de mesa deverá acompanhar obrigatoriamente o competidor para se certificar que não aconteça nenhuma anomalia. Caso o Árbitro de mesa não for do mesmo sexo, um oficial designado pelo Diretor de Arbitragem deverá substituir o Árbitro de mesa e acompanhar o competidor.

C. Gestos

O árbitro deverá fazer os gestos conforme indicado abaixo, quando tomar as seguintes ações:

- Ippon: levantará um braço com a palma da mão virada para frente, acima da cabeça;



Figura 6

- Waza-ari: levantará um dos braços com a palma da mão virada para baixo, lateralmente, à altura do ombro;



Figura 7

- Waza-ari-awassete-ippon: primeiro Waza-ari, depois o gesto Ippon;



Figura 8

- Yuko: levantará um dos braços, com a palma da mão virada para baixo, a 45 graus de seu corpo;



Figura 9

- Falso ataque: deverá estender ambos os braços para frente, com as mãos fechadas e, em seguida, fazer uma ação para baixo com ambas as mãos.



Figura 10

Outros gestos em algumas ações ocorrentes nas lutas. Exemplos:

Hajime/Soro made



Figura 11

Mate



Figura 12

Kachi (vencedor)



Figura 13

Atribuir uma
penalidade



Figura 14

Ossaekomi



Figura 15

Toketa



Figura 16

D. Localização (Áreas válidas)

A luta deverá acontecer na área de combate. A ação de projeção deverá ser iniciada quando os dois competidores ou pelo menos o *Tori* esteja na área de combate. Qualquer técnica aplicada quando ambos os competidores estejam fora da área de combate não será reconhecida. Todas as ações serão válidas e poderão continuar (Não Mate), desde que um dos competidores tiver alguma parte do seu corpo tocando a área de combate.

E. Tempo de Ossaekomi

- Nas primeiras regras oficiais, a equivalência do Ossaekomi era dado por:
 - Ippon: Total de 30 segundos;
 - Waza-ari: de 25 até menos de 30 segundos;
 - Yuko: de 20 até menos de 25 segundos;
 - Koka: de 15 até menos de 20.

- Atualmente a equivalências é diferente:
 - Ippon: Total de 20 segundos;
 - Waza-ari: 15 segundos ou mais, porém menos de 20 segundos;
 - Yuko: 10 segundos ou mais, porém menos de 15 segundos;

- **Ossaekomi simultâneo com o sinal de fim do tempo:**
 - Quando *Ossaekomi* for anunciado simultaneamente com a campainha ou sinal sonoro similar, indicando o tempo determinado para o combate, ou quando o tempo restante for insuficiente para permitir a conclusão do *Ossaekomi*, o tempo alocado para a luta será prorrogado até que ou o *Ippon* (ou sua equivalência) seja anunciado ou o Árbitro anuncie *Toketa* ou *Mate*. Durante esse tempo, o competidor que recebe o *Ossaekomi* (*Uke*), pode contra-atacar e aplicar o *Shime-waza* ou *Kansetsu-waza*. No caso do competidor desistir ou for incapaz de fazer o *Ossaekomi* (*Tori*), aquele que está sob *Ossaekomi* (*Uke*) vai ganhar a luta por *Ippon*.

F. Início da Luta

- a) O Árbitro central e os Árbitros de mesa deverão estar sempre em posição de início das lutas antes da chegada dos competidores na área de combate. Nas competições individuais, o Árbitro central deverá estar no centro, 2m atrás da linha a partir da qual os competidores começam, e de frente para a mesa dos cronometristas. Os outros dois Árbitros ocuparão seus respectivos lugares na mesa do VR. Nas competições por equipes, a cada encontro antes do início das lutas, a cerimônia de reverência entre as duas equipes deverá acontecer como abaixo:

- O Árbitro central permanecerá no mesmo lugar que nas competições individuais. À sua indicação, as duas equipes vão entrar do lado em que foram previamente alocadas, em ordem decrescente e o maior peso estará mais perto do Árbitro; uma equipe estará de frente para a outra;
 - Mediante ordem do Árbitro, as duas (2) equipes, após a reverência ao entrarem na área de combate, avançarão para a linha de partida marcada no tatame.
 - O Árbitro pedirá às equipes voltarem para *Joseki*, estendendo os braços para frente em paralelo, com as palmas abertas, e anunciará *Rei*, a ser realizado simultaneamente por todos os membros de ambas as equipes. O árbitro não precisa fazer a reverência.
 - O Árbitro solicitará, através de um gesto com o braço formando ângulo direito entre o antebraço levantado para cima e as palmas de frente uma para a outra "OTAGAI-NI" (reverência um para outro), as duas equipes voltarão de frente uma para a outra, anunciando *Rei*, a ser realizado da mesma maneira que anteriormente.
 - Depois de terminar a cerimônia de reverência, os membros de ambas as equipes sairão pelo mesmo lugar que eles entraram, esperando, na borda externa centrada da área de combate, os competidores de cada equipe fazerem a primeira luta. Em cada competição, eles irão realizar o mesmo procedimento de reverência que na competição individual. Ao acabar a última competição do encontro, o Árbitro irá solicitar às equipes que procedam conforme descrito nos parágrafos a e b, anunciando em seguida o vencedor. A cerimônia de reverência será realizada na ordem inversa do início, saudando-se primeiro entre si e, finalmente, ao *Joseki*.
- b)** Os participantes podem fazer a reverência ao entrarem ou saírem da área de combate, embora isso não seja obrigatório. Ao entrarem na área do Tatame os lutadores deverão andar para a entrada da área de combate ao mesmo tempo. Os lutadores não deverão cumprimentar-se antes do início da luta.
- c)** Em seguida, os competidores andarão para o centro da borda da área de combate (na área de segurança), nos seus respectivos lados, de acordo com a ordem de combate (primeiro chamado à direita do Árbitro e o segundo chamado à sua esquerda), e assim permanecem. Ao sinal do árbitro, os competidores deverão avançar para as respectivas posições de partida e fazer uma reverência, simultaneamente, um para o outro e dar um passo a frente com o pé esquerdo. Uma vez acabada a luta e o árbitro indicar o vencedor, os competidores deverão simultaneamente dar um passo para trás

com o pé direito e fazer a reverência um para o outro. Se os competidores não fizerem a reverência ou a fizerem de forma incorreta (considerada assim toda aquela que não tiver um ângulo de 30 graus, a partir da cintura), o Árbitro deve solicitar aos competidores fazê-la. É muito importante executar a reverência de uma forma muito correta.

- d)** O combate começará sempre na posição vertical quando o Árbitro anunciar *Hajime*.
- e)** O médico credenciado poderá solicitar ao Árbitro parar a luta nos casos e com as consequências estipuladas no Artigo 29.
- f)** A FIJ decidiu regularizar as funções dos técnicos durante as lutas. Esta medida será aplicada a todas as competições organizadas pela FIJ e providenciando acesso à Lista do Ranking Mundial. Os técnicos devem estar sentados no lugar reservado especialmente para eles antes do começo da luta.
 - Os técnicos não são autorizados a dar instruções aos competidores enquanto estes estejam lutando;
 - Somente durante o intervalo (entre *Mate* e *Hajime*), os técnicos poderão dar instruções a seus competidores;
 - Depois que a pausa acabar e luta continuar (*Hajime*), os técnicos deverão manter o silêncio de novo e não poderão fazer nenhum gesto;
 - Se o técnico não respeitar esta regra, ele receberá primeiro uma ADVERTÊNCIA;
 - Se o técnico tiver a mesma atitude novamente, ele receberá uma segunda ADVERTÊNCIA e será expulso da área de competição e não será substituído durante esta luta;
 - Se o técnico mantiver este comportamento, mesmo estando fora da área de competição, ele/ela será penalizado (a). A sanção poderá ter como consequência a retirada da sua credencial;
- g)** Os membros da Comissão de Arbitragem podem interromper a luta. O júri da FIJ intervirá somente quando houver um erro que precisa ser corrigido. A intervenção e qualquer mudança às decisões dos Árbitros pelo Júri da FIJ serão realizadas somente em condições excepcionais. O Júri da FIJ intervirá somente quando for extremamente necessário. Júri da FIJ, assim como os Árbitros, deve ser composto de nacionalidades diferentes das dos atletas no tatame. Não há um processo de recurso para os técnicos,

mas eles podem abordar a mesa do Júri da FIJ para ver qual foi a razão de mudança da decisão final.

G. Aplicação de Mate

a) Geral

- Árbitro deverá anunciar Mate, a fim de parar temporariamente o combate nos casos abrangidos pelo presente artigo, e os competidores deverão retornar rapidamente às posições iniciais definidas no parágrafo 3 do Artigo 1 deste Regulamento.
- Para recomeçar o combate, ele deverá anunciar *Hajime*: Fora a situação quando o Mate deve ser atribuído por um *Shido* ao lutador que o merece, os competidores deverão permanecer nos seus lugares, sem precisar voltar às suas posições iniciais (*Mate-Shido-Hajime*) a não ser que um *Shido* for atribuído por causa de abandono da área de combate. O árbitro que anunciou Mate não deverá perder de vista os competidores, caso eles não o ouvirem e continuarem a luta ou se um incidente surgir.

b) Situações em que o Árbitro deverá anunciar Mate:

- Quando ambos os competidores estiverem completamente fora da área de combate;
- Quando um ou ambos os competidores executarem um dos atos proibidos mencionados no artigo 27º deste Regulamento;
- Quando um ou ambos os competidores estiverem lesionados ou doentes. Caso qualquer uma das disposições do artigo 29º ocorrerem, o Árbitro, depois de anunciar Mate, chamará o médico conforme o referido artigo, ao pedido do participante ou diretamente em função da gravidade da lesão, permitindo ao competidor, a fim de facilitar o seu desempenho, adotar uma posição diferente da posição de partida;
- Quando for necessário para que um ou ambos os competidores ajustem seus Judoguis;
- Quando não houver progresso evidente durante a *Newaza*;

- Quando um competidor retomar a posição vertical ou semi-vertical de *Newaza*, segurando nas costas o seu adversário, sem tocar com as mãos no Tatame, indicando o desequilíbrio do adversário;
- Quando um competidor se encontrar dentro, ou a partir de *Newaza* retomar a posição vertical e levantar o seu adversário, que está deitado de costas, com uma (1) ou ambas as pernas ao redor de qualquer parte do participante em pé, sem tocar no Tatame;
- Quando um competidor executar ou tentar executar *Kansetsu-waza* ou *Shime-waza* a partir da posição vertical e o resultado não for suficientemente claro.
- Quando um dos competidores começar ou realizar todos os movimentos preparatórios para uma técnica de combate ou luta (o que não for judô de fato), o Árbitro deverá anunciar imediatamente *Mate*, tentando parar e não deixar o competidor terminar a ação;
- Quando em qualquer outro caso que o Árbitro considerar necessário fazê-lo.

c) Situações em que o árbitro não deverá anunciar *Mate*:

- O Árbitro não deverá anunciar *Mate* a fim de parar o competidor (s) ir fora da área de combate, a menos que a situação seja considerada perigosa;
- O árbitro não deverá anunciar *Mate* quando um competidor, que escapou da *Ossaekomi-waza*, *Shime-waza* ou *Kansetsu-waza*, precisar ou pedir um descanso.

d) Situações excepcionais:

- Se o árbitro anunciar *Mate* por engano durante o *Newaza* e os competidores precisarem se separar, o Árbitro poderá, se possível e de acordo com a "maioria de três", pedir aos competidores retomarem a posição mais próxima da original e recomeçarem o combate; ao fazê-lo corrigirá uma injustiça feita a um dos competidores.

H. Final da Luta

• O árbitro deverá anunciar *Sore-made*:

- Para indicar o final da luta nos casos previstos neste artigo. Após este anúncio, o árbitro não deverá perder os competidores de vista, no caso em que eles não ouvirem o seu anúncio e continuarem lutando.

- O árbitro pedirá aos competidores ajustarem os seus Judoguis, se necessário, antes de indicar o resultado. Após o árbitro ter indicado o resultado da luta fazendo o gesto determinado, os competidores deverão dar um passo para trás, fazer a reverência e deixar a área de combate pela margem do tatame, ao longo da área de segurança.
 - Se os atletas deixarem o tatame, eles deverão usar os seus Judoguis de forma adequada e não poderão retirar nenhuma das partes do uniforme ou a faixa antes de deixarem o FOP (Field of Play-Área de Combate).
 - Caso o Árbitro anunciar erroneamente a vitória do outro atleta, os dois Árbitros de mesa deverão se assegurar que o central altere a decisão errada antes de o mesmo deixar a área de competição; se isso acontecer, a decisão se tornará definitiva, sem que alguma modificação seja possível.
 - Se um membro da Comissão de Arbitragem observar o erro ele poderá indicá-lo, mas conforme descrito pelo parágrafo seguinte, os três Árbitros decidirão o mais adequado.
 - Todas as ações e decisões tomadas pelos Árbitros em conformidade com a "maioria de três" serão definitivas e sem contestação.
- **Situações de Sore-made:**
 - Quando um competidor marcar *Ippon* ou *Waza-ari-awassete-Ippon*;
 - No caso de *Kiken-gachi*;
 - No caso de *Hansoku-make*;
 - Quando o competidor não pode continuar devido a uma lesão;
 - Quando o tempo previsto para a luta se esgotar.
- **O Árbitro deverá anunciar o vencedor da seguinte forma:**
 - Quando um competidor marcar *Ippon* ou o equivalente, ele será declarado o vencedor;
 - Onde não houver pontuação de *Ippon* ou o equivalente, o vencedor será declarado da forma seguinte: um *Waza-ari* prevalece sobre qualquer quantidade de *Yukos*;
 - Onde não se registrarem pontuações ou elas forem exatamente as mesmas em cada ponto (*Waza-ari*, *Yuko*), o competidor que tiver menos *Shidos* ganha, senão a luta será decidida pelo "*Golden Score*" tanto nos campeonatos individuais como por equipes.

- **O Combate "Golden Score":**

- Quando o tempo alocado para o combate se esgotar, o Árbitro deverá anunciar "*Sore-made*" para acabar temporariamente a luta e os competidores deverão retornar para suas posições iniciais.
- Não há limite de tempo para o Golden Score, mas o registro no placar do período anterior será mantido.
- O Árbitro deverá anunciar "*Hajime*" para a luta recomeçar. Não haverá período de descanso entre o final da luta inicial e o início do combate "*Golden Score*".
- A luta termina assim que um competidor for penalizado através de um *Shido* (perdedor) ou o oponente conseguir uma pontuação técnica (vencedor), o Árbitro anunciará "*Sore-made*".
- O primeiro que receber um *Shido* perde ou o primeiro que receber a primeira pontuação técnica vence.
- Na luta "*Golden Score*", quando um competidor for segurado pelo outro e "*Ossaekomi*" for anunciado, o Árbitro deverá permitir ao atleta segurar por 20 segundos (*Ippon*), até *Toketa* ou *Mate*, ou até *Shime-waza* / *Kansetsuwaza* ser aplicado por qualquer um dos competidores com resultado imediato. Neste caso, o competidor ganhará pela sua pontuação.
- Se durante o "*Golden Score*" um *Hansoku-make* direto for dado, o resultado para o competidor penalizado terá as mesmas consequências de uma luta normal. Caso o Árbitro decida penalizar um competidor, ele deverá primeiro consultar os Árbitros de mesa e tomar a decisão baseada na regra de "maioria de três".

I – Pontuações

No Judô nem sempre se consegue executar uma técnica perfeita como o *Ippon*, portanto foram criadas pontuações de menor valor, mas de igual importância numa luta, no entanto, antes esta regra funcionava assim:

- **Koka:** É a menor pontuação no Judô. Um *Koka* vale um quarto de ponto; porém, mesmo que se complete quatro *Kokas*, não se dá o final da luta, pois estes não são cumulativos e se realiza quando o oponente cai sentado.

- Yuko: Equivale a um terço de ponto, e, assim como o *Koka*, não é cumulativo. Um *yuko* se realiza quando o oponente cai de lado.
- Wazari: Equivale a meio ponto; diferentemente do *Yuko* de do *Koka*, o *Wazari* é cumulativo, e após o segundo *Wazari* (*wazari-awasete-ippon*) você tem um *Ippon*, e o término do combate. O *Wazari* é *Ippon* que não foi realizado com perfeição.
- Ippon: É o golpe perfeito, o nocaute do Judô, e que equivale a um ponto com finalização do combate. Um *Ippon* é caracterizado por um oponente que cai tocando toda a superfície das costas no chão.

- Ippon

Mas com as mudanças atuais da regra, o árbitro anunciará *Ippon* quando, em sua opinião, a técnica aplicada corresponder aos seguintes critérios:

- Quando um competidor com controle jogar o seu adversário com um real impacto nas suas costas, devido a uma força e velocidade consideráveis. Quando a caída não tiver um real impacto, não será possível considerá-la *Ippon*;
- Todas as situações nas quais um dos competidores deliberadamente fizer uma "ponte" (a cabeça e um ou ambos os pés em contato com o Tatame) depois de ter sido jogado no chão serão consideradas *Ippon*. Esta decisão será tomada visando a segurança dos competidores para que eles não tentem escapar desta técnica e prejudiquem sua coluna.
- Da mesma forma, uma tentativa de ponte (curvando seu corpo) deverá ser considerada "ponte".
- Quando um competidor segurar firme o outro competidor através do *Ossaekomi-waza*, o último sendo incapaz de escapar durante 20 segundos após o anúncio de *Ossaekomi*;
- Quando um competidor desistir, batendo duas vezes (2) ou mais com a mão ou o pé ou disser *Maitta* (Eu desisto!), geralmente como resultado do *Ossaekomi-waza*, *Shime-waza* ou *Kansetsu-waza*;
- Quando um competidor estiver incapacitado por conta de um *Shimewaza* ou *Kansetsu-waza*.

- Waza-ari

O *Waza-ari* continuou quase a mesma coisa, mas apresentou que o árbitro anunciará *Waza-ari* quando, na sua opinião, a técnica aplicada corresponder aos seguintes critérios:

- Quando um competidor com controle jogar o seu adversário, mas falta parcialmente na técnica um dos três elementos necessários para *Ippon*.
- Quando um competidor segurar firme através do *Ossaekomi-waza* o outro competidor que é incapaz de se soltar por 15 segundos ou mais, porém menos de 20 segundos.

- **Yuko**

O Árbitro anunciará *Yuko* quando, na sua opinião, a técnica aplicada corresponder aos seguintes critérios:

- Quando um competidor com controle jogar o outro competidor, mas faltar parcialmente na técnica dois (2) dos outros três (3) elementos necessários para *Ippon*;
- Quando o competidor jogar seu oponente, com controle, e o oponente cai no lado superior do seu corpo, isso deverá ser considerado *Yuko*.

- **Koka**

Não existe mais.

J - Ossaekomi-waza

O Árbitro anunciará *Ossaekomi* quando, na sua opinião, a técnica aplicada corresponde aos seguintes critérios:

- O competidor agarrado deverá ser controlado pelo seu adversário e deverá ter as costas, ambos os ombros ou um deles em contato com o Tatame;
- O controle poderá ser feito de lado, por trás ou por cima;
- O competidor que está aplicando a golpe não deve ter nem a(s) perna(s) nem o corpo controlado pelas pernas do adversário;
- Pelo menos um dos competidores deve ter alguma parte de seu corpo tocando a área de combate;

- O competidor que está aplicando a *Ossaekomi* deve ter o seu corpo ou na posição *Kesa*, no *Shiho* ou *Ura*, isto é, semelhante às técnicas de *Kesagatame* ou *Kami-shihogatame* ou *Ura-Gatame*.

K - Penalidades e Atos proibidos

- Forma antiga das Penalidades:
 - *Shido*: É uma penalização fraca, que não faz com que o adversário ganhe pontos.
 - *Chui*: É aplicado em casos mais graves ou quando se aplica a um lutador seu segundo *shido*.
 - *Keikoku*: É atribuído quando o lutador já tem um *chui* e recebe um *shido*. Essa penalidade não encerra o combate, entretanto é aplicada em infrações graves.
 - *Hansoku-Make*: É aplicado em casos de infração grave. Na aplicação do *hansoku-make*, o lutador é expulso e a vitória de seu adversário é declarada.

Devido as alterações de regras da FIJ, nos dias atuais só é aplicado o "*shido*", sendo o primeiro "*shido*" aplicado como uma "advertência" dada ao atleta devido por algum motivo como falta de combatividade, por exemplo, sem contar pontos ao adversário devido à extinção do "*koka*", no momento em que o segundo "*shido*" (equivalente ao *Chui*) é aplicado, o outro atleta recebe um *yuko*, no terceiro, um *waza-ari* e o quarto *shido*, após uma reunião dos três árbitros do combate, é aplicado ou não o *hansoku-make*.

- Os atos proibidos estão divididos em infrações "leves" (*Shido*) e infrações "graves" (*Hansoku-make*).
 - INFRAÇÕES LEVES: penalidade de *Shido*;
 - INFRAÇÕES GRAVES: penalidade de *Hansoku-make* direto.

1°. Punição: *Shido* I - equivale a uma advertência;

2°. Punição: *Shido* II - equivale a um *yuko*;

3°. Punição: *Shido* III - equivale a um *wazari*;

4°. Punição: *Hansokumake* - equivale a um *ippon*;

- O Árbitro deverá aplicar as penalidades de *Shido* ou de *Hansoku-make* em função da gravidade da infração.
- Durante a luta haverá três *Shidos* e o quarto será *Hansoku-make* (três advertências e depois desclassificação). Os *Shidos* não valem ponto para o adversário, somente a pontuação técnica dá pontos no placar. No final da luta, se a pontuação for igual ao placar, o competidor com menos *Shidos* ganha. Se a luta continuar no Golden Score, o primeiro que receber um *Shido* perde ou que fizer uma pontuação técnica ganha.
- O *Shido* será aplicado ao competidor que o merece, na hora, sem precisar que os dois competidores voltem à posição formal inicial da luta (*Mate-Shido-Hajime*) com a exceção quando o *Shido* for dado por abandonar a área de combate.
- A aplicação do *Hansoku-make* direto significa que o competidor é desclassificado da luta e excluído da Competição em determinados casos graves.
- Toda vez que o Árbitro aplicar uma penalidade, ele deverá demonstrar através de um simples gesto a razão da penalidade.
- A penalidade será aplicada após o anúncio do *Sore-made* de todo ato proibido realizado no período alocado para a luta ou, em certas situações excepcionais, para atos graves cometidos após o sinal de acabar a luta, enquanto a decisão não for dada.

Aplicação estrita das regras de arbitragem nos seguintes campos. É proibido agarrar as pernas e bloquear. Todos os ataques diretos ou o bloqueio com uma das mãos ou com um ou dois braços abaixo da faixa são proibidos.

Exemplo:



Figura 17

Posição defensiva extrema: *Shido* para ambos Judocas no exemplo abaixo:



Figura 18

L – Ausência e abandono

A decisão de *Fusen-gashi* será dada a qualquer competidor cujo adversário não aparecer na luta. Um competidor, que não esteja em posição inicial de combate depois de três chamadas a um minuto de intervalo, perderá a luta.

Pontualidade nas lutas ("a regra dos 30 segundos"). Se aplica a todos os eventos da FIJ.

a) Perda da luta:

- Se um competidor estiver pronto a tempo e a Comissão de Arbitragem ver que o seu adversário não está presente, ela solicitará ao Locutor anunciar "a última chamada do atleta faltoso" (não haverá mais três chamadas em intervalos de um minuto).
- O Árbitro deverá convidar o atleta presente esperar na borda da área de competição. O placar começará fazer a contagem regressiva de 30 segundos. Se ao cabo dos 30 segundos, o adversário ainda não estiver presente no Tatame, o Árbitro convidará o atleta entrar na área de combate e este será declarado o vencedor através de *Fusen-gachi*.
- O atleta que perdeu poderá participar na repescagem, caso o júri da FIJ considere que determinados critérios estejam cumpridos.
- O árbitro deverá se assegurar antes de atribuir o *Fusen-gashi* ter recebido antes a permissão de fazê-lo por parte da Comissão de Arbitragem.
- A decisão de *Kiken-gashi* será dada a qualquer competidor cujo adversário sair da competição por qualquer motivo, durante a luta.

Lentes de contato: No caso de um competidor perder suas lentes de contato durante a luta e não poder recuperá-las imediatamente, e se ele informar logo o Árbitro de não poder

continuar competindo sem lentes de contato, o Árbitro dará a vitória ao seu adversário por *Kiken-gashi* após consulta com os Árbitros de mesa.

M - Lesão, doença ou acidente

A decisão da luta na qual um competidor for incapaz de continuar devido a lesão, doença ou acidente durante o combate, será decidida pelo Árbitro após consulta com os outros Árbitros de acordo com as cláusulas seguintes:

- Lesão
 - Quando a causa da lesão for atribuída ao competidor lesionado, ele perderá o combate;
 - Quando a causa da lesão for atribuída ao competidor não lesionado, o competidor não lesionado perderá o combate.
 - Quando for impossível determinar qual dos competidores tenha sido o causador da lesão, o competidor que não puder continuar perderá o combate.
- Doença
 - Geralmente, quando um competidor adoecer durante o combate e não conseguir continuar a luta, ele a perderá.
- Acidentes
 - Quando um acidente ocorrer devido a uma influência externa (força maior), após consulta com a Comissão de Arbitragem, a luta será considerada cancelada ou adiada. Nos casos de "força maior", o Diretor de Esporte, a Comissão de Esporte e / ou do Júri da FIJ tomarão a decisão final.

• Exames médicos

1) O Árbitro deverá chamar o médico para oferecer assistência a um competidor que tenha tido um impacto grave na cabeça ou nas costas (coluna vertebral), ou sempre que o Árbitro tiver razões para acreditar que pode haver uma lesão grave. Em ambos os casos, o Médico irá examinar o competidor o mais rápido possível e informar o Árbitro se o competidor poderá continuar ou não; Se o Médico, após a análise de um competidor lesionado, aconselhar os Árbitros que o competidor não pode continuar o combate, o Árbitro, após consulta com os outros Árbitros, deverá terminar o combate e declarar o adversário vencedor através de *Kiken-gachi*;

2) O competidor poderá pedir ao Árbitro para chamar o médico, mas neste caso, o combate será encerrado e seu oponente vencerá através de *Kikengachi*;

3) O médico poderá também pedir para oferecer assistência ao competidor, mas neste caso o combate será encerrado, e o adversário vencerá por *Kiken-gachi*.

Sempre que os Árbitros opinarem que a luta não deverá continuar, o Árbitro central terminará o combate e indicará o resultado de acordo com as regras.

Todo atleta com capacidade de se locomover terá de ser atendido fora da área de competição.

- **Lesões e sangramentos**

1) Quando uma lesão de sangramento ocorrer, o Árbitro deverá chamar o Médico para oferecer assistência ao competidor, ou seja, parar e isolar o sangramento. Em casos de hemorragia, por razões de saúde, o Árbitro deverá chamar o Médico. - - Não é permitido lutar enquanto estiver sangrando.

2) No entanto, a mesma lesão de sangramento poderá ser tratada pelo Médico em duas ocasiões. A terceira vez que a mesma lesão com sangramento ocorrer, o Árbitro, após consulta prévia com os outros Árbitros, deverá acabar a luta para a segurança do competidor e ele declarará o adversário vencedor através de *Kiken-gachi*. No caso em que o sangramento não possa ser contido nem isolado, o adversário será o vencedor por *Kiken-gachi*.

- **Ferimentos leves**

1) Um ferimento leve poderá ser tratado pelo próprio competidor. Por exemplo, no caso de um dedo deslocado, o Árbitro deverá parar o combate (anunciando *Mate* ou *Sono-mama*) e permitir ao participante recolocar o dedo deslocado. Esta ação deverá ser feita imediatamente, sem a assistência do Árbitro nem do Médico e o competidor poderá continuar a luta.

2) Será permitido ao competidor recolocar o mesmo dedo em duas ocasiões. Se o mesmo deslocamento ocorrer uma terceira vez, o competidor não deverá ser considerado em condição de continuar a luta.

3) O Árbitro, após consulta prévia com os Árbitros de mesa, terminará o combate e declarará o adversário vencedor através de *Kiken-gachi*.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Segundo o estudo realizado, considera-se que no início da história Judô não haviam regras padronizadas em seus combates, no entanto as lutas, em sua maioria das vezes, só acabavam com a morte de um dos competidores.

Após a abertura dos portos para o ocidente e o surgimento da Revolução Meiji (1868 a 1912), ocasionou fortes transformações nos cenários político e social e cultural japonesa. O aspecto que mais contribuiu para o crescimento e consolidação do Judô foi a decadência do Jiu-Jitsu, onde os samurais tiveram que adotar uma nova postura comportamental adequando, desta forma, as mudanças no contexto social da época. Surgindo assim, o Judô como esporte.

As regras de competições atuais do Judô, reformuladas e aperfeiçoadas pela FIJ (Federação Internacional de Judô) trás um melhor entendimento para o público em geral. Torna-se de suma importância observar as mudanças mais significativas da regra.

- 1) Uniforme: O competido usará um judogui branco ou azul (o primeiro competidor convocado usará o judogui branco e o segundo usará o azul). As mangas dos judoguis deverá cobrir o braço inteiro, incluindo o pulso, no momento do controle do casaco (braços abertos). A distancia entre as duas lapelas do casaco, em posição horizontal, deve ter no mínimo 20 cm. A distancia entre o esterno e o ponto de cruzamento da lapela vertical deve ter menos de 10 cm. O judogui deve está limpo, geralmente seco e sem cheiro desagradável.
- 2) Trio de arbitragem: o combate será conduzido por três árbitros. Um no tatame e dois na mesa assistindo as lutas através do sistema de vídeo (CARE) interligado com o sistema de rádio de comunicação. E sob a supervisão da comissão de arbitragem.
- 3) Matê preventivo: o arbitro pode utilizar o *matê* a qualquer momento, com intuito de evitar lesão dos competidores.
- 4) Tempo do Ossae komi: Foi reduzido de 30 para 20 segundos, da seguinte forma: de 10 a 15 segundos é dado um *yuko*, de 15 a 19 segundos é dado um *wazari*, e ao atingir os 20 segundos é dado um *ippon*.
- 5) Catada de perna: totalmente proibida, ocasionado um *Hansoku-make* (desclassificação).
- 6) Na regra atual, se o combate não for interrompido, a ação prossegue fora da área de competição sem precisar utilizar o *matê*.

Tendo em vista todo o exposto aqui encontrado, conclui-se que no estágio atual do desenvolvimento do judô, torna-se imprescindível ao praticante e competidor do judô, possuir o conhecimento e estar atualizado nas regras de arbitragem do judô para que obtenha êxito na prática e competição deste esporte.

REFERÊNCIAS

AMADOR, Fernando. Estúdio praxiológico de los deportes de lucha. Análisis de la acción de brega en lucha canaria. Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, Las Palmas de Gran Canaria, 1994.

CAMINHO DA SUAVIDADE. O judô como filosofia de vida. Disponível em:
<<https://caminhodasuavidade.wordpress.com/>>. Acesso em: 30.09.2016.

COMITÊ D'EDITION KODOKAN. Judo Kodokan Illustré, Tokio: Dai-Nippon Yubenkai Kodansha, 1955.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE JUDÔ. História do judô. Disponível em:
<http://www.cbj.com.br/historia_do_judo/>. Acesso em: 30.09.2016

DARIDO, Suraya; SOUZA, Osmar. Para Ensinar Educação Física. Papyrus Editora, 349 páginas, 2007.

FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE PUGILISMO, Rio de Janeiro – Regras que presidem os encontros de Jiu-Jitsu no Brasil, 1936.

FEDERAÇÃO PAULISTA DE JUDÔ – Arbitragem em Judô – Curso de atualização, 1975.

FILOSOFIA DO JUDÔ. Princípios Filosóficos. Disponível em:
<<https://judofilosofiadevida.com/547-2/>> .Acesso em: 03.10.2016.

HISTÓRIA DO JUDÔ PRINCÍPIOS FILOSÓFICOS. Disponível em:
<www.fpj.com.br/historia/historia1.php?id=historia_judo02b.htm>. Acesso em: 01.10.2016

HISTÓRIA DO JUDÔ. Judô ou Judo - Caminho suave, em língua japonesa. Disponível em:
<<http://www.judoinforme.com/historiajudo.html>> Acesso em: 03.10.2016.

JUDO TRADICIONAL GOSHINJITSUKAN. Disponível em:

<www.judotradicionalgoshinjitsukan.blogspot.com.br/2009/08/mitsuyo-maeda-nasc.html>.

Acesso em: 01.10.2016

KANO, Jigoro. Judô Kodokan, 1º edição, 2009.

LIVRO DE JUDÔ. De pé. Tachi-waza Go-Kyo. 1º edição. Rio de Janeiro: ARPIN, Louis, 1970.

MANUAL DE ARBITRAGEM CBJ. Versão 2.0, edição 2014-2016

MANUAL DO JUDÔ. Caderno técnico-didático Judô. MEC secretaria de educação física e desporto.

NORMAS GERAIS PARA CONTROLE DE JUDOGUI – NGCJ. Confederação Brasileira de Judô, 2014.

RAMIREZ, Fernando. Visão Motor Praxiologia. Científico de atividade física, jogos e esportes. Edição de Educação Física Campus Tafira.- Volume 1, p. 49-63, 1996.

REFLEXÕES SOBRE A HISTÓRIA DO JUDÔ NO BRASIL. Contribuição dos senseis Uadi Mubarak (8º dan) e Luis Tambucci (9º dan) Acesso em:
<<http://www.judobrasil.net/histnet.htm>>

VIRGÍLIO, Stanlei. Conde Koma: o invencível Yondan da história. Campinas, São Paulo; Editora Átomo, 2002.

ANEXOS

Para compreendermos um pouco sobre o judô, abaixo mostraremos algumas palavras japonesas com suas respectivas traduções que são usadas nesta modalidade esportiva.

Ashi-garami= Pernas entrelaçadas	Osaekomi= Imobilização
Chui= Penalidade por infração séria	O-uchi-gari= Técnica de projeção
Dojime= Apertar o corpo com as pernas	Rei= Saudação
Fusen-gashi= Vencer por ausência	Shido= Penalidade por infração ligeira
Hajime= Começar	Shime-waza= Estrangulamento
Hansoku-Make= Desqualificação	Sogo-gashi= Vitória composta
Hantei= Decisão	Sono-mama= Não se mexam
Harai-goshi= Técnica de projeção de quadril	Sore-made= Fim do combate
Hiki-wake= Empate	Sutemi-waza= Técnicas de sacrifício
Ippon= Um ponto/pontuação máxima	Tachi-waza= Técnicas na posição de pé
Joseki= Responsável da Mesa Central	Tatami= Tapete
Judogui= Uniforme de Judô	Toketa= Imobilização desfeita
Kachi= Vitória	Tori= Atacante
Kami-shio-gatame= Técnica de imobilização	Tomoe-nage= Técnica de projeção
Kani-basami= Técnica de projeção	Uchi-mata= Técnica de projeção
Kansetsu-waza= Técnicas de chave	Uke= Aquele que é atacado
Kawazu-gake= Técnica de projeção	Ukemi= Queda
Kiken-gashi= Vitória por desistência	Waki-gatame= Técnica de chave
Koka= Pontuação mínima (Já extinta das competições)	Waza-ari= Quase Ippon
Ko-soto-gari= Técnica de projeção	Waza-ari-awasete-ippou= Dois Waza-ari
Ko-uchi-gari= Técnica de projeção	Yoshi= Continuar
Kumi-kata= Pegada	Yuko= Quase Waza-ari
Maitta= Desisto	
Matte= Parar	
Nage-waza= Técnicas de projeção	
Ne-waza= Trabalho no chão	