



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**DOMINGOS SÁVIO PINTO BARRETO**

**MUDANÇAS NAS REGRAS DE COMBATE NO JUDÔ NO ÚLTIMO CICLO  
OLÍMPICO (2022-2024)**

**CAMPINA GRANDE - PB  
2023**

DOMINGOS SÁVIO PINTO BARRETO

**MUDANÇAS NAS REGRAS DE COMBATE NO JUDÔ NO ÚLTIMO CICLO  
OLÍMPICO (2022-2024)**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado ao Departamento de Graduação do Curso de Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura Plena em Educação Física.

**Orientador:** Prof. Dr. Álvaro Luis Pessoa de Farias

**CAMPINA GRANDE - PB  
2023**

É expressamente proibido 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 do trabalho.

B273m Barreto, Domingos Sávio Pinto.  
Mudanças nas regras de combate no judô no último ciclo olímpico (2022-2024) [manuscrito] / Domingos Sávio Pinto Barreto. - 2023.  
30 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, 2023.

"Orientação : Prof. Dr. Álvaro Luis Pessoa de Farias, Coordenação do Curso de Licenciatura em Educação Física - CCBS. "

1. Esporte de luta. 2. Artes marciais. 3. Regras do esporte.

I. Título

21. ed. CDD 796.815 2

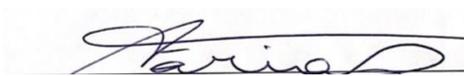
DOMINGOS SÁVIO PINTO BARRETO

MUDANÇAS NAS REGRAS DE COMBATE NO JUDÔ NO ÚLTIMO CICLO  
OLÍMPICO (2022-2024)

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo)  
apresentado ao Departamento de  
Graduação do Curso de Educação Física  
da Universidade Estadual da Paraíba,  
como requisito parcial à obtenção do título  
de Licenciatura Plena em Educação  
Física.

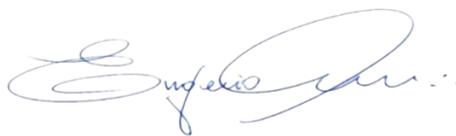
Aprovada em: 13 / 06 / 2023.

**BANCA EXAMINADORA**



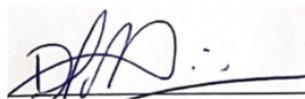
---

Prof. Dr. Álvaro Luis Pessoa de Farias (Orientador)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



---

Prof. Me. José Eugenio Eloi Moura  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



---

Prof. Dr. Divanalmir Ferreira Maia  
Universidade Integrada de Patos (FIP)

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Avaliação queda de IPPON.....	12
Figura 2 - Ponte.....	12
Figura 3 - Diferença na queda Waza-ari.....	13
Figura 4 - Avaliação queda de Waza-ari.....	13
Figura 5 - Movimentos que pontuam o waza-ari.....	13
Figura 6 - Movimentos que não pontuam com waza-ari.....	14
Figura 7 - Defesa de cabeça.....	14
Figura 8 - Seoi-otoshi.....	14
Figura 9 - Sode-Tsurikomi-Goshi com a pegada nas duas mangas.....	15
Figura 10 - Koshi-Guruma com ambas as pegadas na gola.....	15
Figura 11 - Koshi-Guruma com ambas as pegadas na gola.....	15
Figura 12 - Posição de URA.....	16
Figura 13 - Imobilização não válida.....	16
Figura 14 - Shime-waza não permitido.....	16
Figura 15 - Shime-waza usando faixa.....	17
Figura 16 - Ne-Waza.....	17
Figura 17 - Ude-Gaeshi (braço reverso).....	17
Figura 18 - Imobilizações (Ossaekomi-Waza).....	18
Figura 19 - Shime-Waza.....	18
Figura 20 - Continuidade da ação fora da área de combate.....	18
Figura 21 - Continuidade da ação fora da área de combate.....	18
Figura 22 - Kansetsu-Waza.....	19
Figura 23 - Retirar a pegada do oponente com as duas mãos.....	19
Figura 24 - Evitar a pegada do oponente.....	19
Figura 25 - Retirar a parte de baixo do Wagui.....	20
Figura 26 - Bloqueio do Wagui.....	20
Figura 27 - Dedos entrelaçados.....	20
Figura 28 - Retirada da pegada.....	21
Figura 29 - As pegadas não convencionais.....	21
Figura 30 - As pegadas não convencionais.....	21
Figura 31 - As pegadas não convencionais.....	21
Figura 32 - As pegadas não convencionais.....	22
Figura 33 - Posição curvada.....	22

Figura 34 - Abraço de urso.....	22
Figura 35 - Pegadas válidas.....	23
Figura 36 - Entrelace de perna.....	23
Figura 37 - Kawazu-gake – Hansoku-make.....	24
Figura 38 - Pegada na perna.....	24
Figura 39 - Pegada na perna Ações válidas.....	24
Figura 40 - Em situação de Ne-Waza.....	25
Figura 41 - Bloqueio do corpo do oponente.....	25
Figura 42 - Kata-sankaku em Tachi-Waza.....	25
Figura 43 - Kata-sankaku em Ne-Waza.....	26
Figura 44 - Arramação de cabelo.....	26
Figura 45 - Seoi Reverso (Seoi Koreano).....	26

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>07</b>
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	<b>08</b>
<b>2.1</b>	<b>A História do judô no Brasil</b> .....	<b>08</b>
<b>2.2</b>	<b>As regras de combate do esporte</b> .....	<b>08</b>
<b>2.3</b>	<b>As mudanças nas regras</b> .....	<b>11</b>
<b>2.3.1</b>	<b><i>Avaliação de pontuação em Tachi-Waza</i></b> .....	<b>11</b>
2.3.1.1	<i>Ippon</i> .....	11
2.3.1.2	<i>Waza-ari</i> .....	12
2.3.1.3	<i>Defesa de cabeça</i> .....	14
2.3.1.4	<i>Diving (mergulho de cabeça)</i> .....	15
2.3.1.5	<i>Contra-ataque</i> .....	15
<b>2.3.2</b>	<b><i>Imobilizações (Ossaekomi)</i></b> .....	<b>16</b>
2.3.2.1	<i>A posição “ura” é válida agora</i> .....	16
<b>2.3.3</b>	<b><i>Shime-Waza</i></b> .....	<b>16</b>
<b>2.3.4</b>	<b><i>Ações válidas</i></b> .....	<b>17</b>
<b>2.3.5</b>	<b><i>Kumikata</i></b> .....	<b>19</b>
<b>2.4</b>	<b>Mudanças para as Olimpíadas de 2024 em Paris</b> .....	<b>26</b>
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA</b> .....	<b>27</b>
<b>4</b>	<b>RESULTADOS E DISCUSSÕES</b> .....	<b>27</b>
<b>5</b>	<b>CONCLUSÕES</b> .....	<b>27</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>28</b>

## MUDANÇAS NAS REGRAS DE COMBATE NO JUDÔ NO ÚLTIMO CICLO OLÍMPICO (2022-2024)

## CHANGES IN THE RULES OF COMBAT IN JUDO IN THE LAST OLYMPIC CYCLE (2022-2024)

Domingos Sávio Pinto Barreto\*

### RESUMO

O judô é uma arte marcial praticada como esporte. Criada por Jigoro Kano em 1882, o judô é uma adaptação do jiu-jitsu, que tem por objetivo desenvolver técnicas de defesa pessoal, fortalecer o corpo, o físico e a mente de forma integrada. Foi considerado esporte oficial no Japão no final do século XIX. Essa modalidade, assim como todas as outras, tem passado por mudanças em suas regras para tornar o esporte dinâmico e mais competitivo. Assim, o objetivo geral dessa pesquisa foi analisar como as mudanças nas regras do judô do último ciclo olímpico, impactaram no desenvolvimento do esporte. Para o alcance desse objetivo utilizou-se a pesquisa exploratória e descritiva. E quanto aos meios a pesquisa está caracterizada como bibliográfica e documental. Os dados foram tratados de forma qualitativa. É certo que muita coisa mudou no intuito de aperfeiçoar a técnica de combate, como também obrigando ao atleta a se adaptar, adequar e disciplinar as novas condutas de combate, gerando algumas resistências que é natural ao processo de mudança.

**Palavras chave:** judô; regras; mudanças.

### ABSTRACT

Judo is a martial art practiced as a sport. Created by Jigoro Kano in 1882, judo is an adaptation of jiu-jitsu, which aims to develop self-defense techniques, strengthen the body, physique and mind in an integrated way. It was considered an official sport in Japan in the late 19th century. This modality, like all others, has undergone changes in its rules to make the sport dynamic and more competitive. Thus, the general objective of this research was to analyze how the changes in the judo rules of the last Olympic cycle had an impact on the development of the sport. To achieve this objective, exploratory and descriptive research was used. And as for the means, the research is characterized as bibliographical and documental. Data were treated qualitatively. It is true that a lot has changed in order to improve the combat technique, as well as forcing the athlete to adapt, adjust and discipline the new combat behaviors, generating some resistance that is natural to the process of change.

**Keywords:** judô; rules; changes.

\* Estudante do Curso de Licenciatura Plena em Educação Física da UEPB (dspb80@gmail.com)

## 1 INTRODUÇÃO

No japonês, o termo judô é formado por duas palavras “*Ju*” (suave) e “*Do*” (caminho ou via) e significa “caminho suave (ou da suavidade)”.

A prática de judô foi criada em 1882 no Japão pelo mestre Jigoro Kano. No mesmo ano, ele criou o Instituto *Kodokan* que ensina as técnicas e a filosofia associada ao esporte.

O Judô em sua síntese foi baseado em algumas lutas e técnicas de combate utilizadas nas guerras no passado. Essas técnicas eram chamadas de Artes-Marciais. Desde a sua criação nunca foi considerado uma arte de guerra ou combate, mas sim com outros valores e princípios.

Os benefícios dessa modalidade, pode ser classificada em três blocos: o primeiro refere-se ao condicionamento físico proporcionado pela prática; o segundo diz respeito à disciplina atingida por meio da luta e dos mecanismos de concentração, autocontrole e autoconfiança; e, o terceiro se dá no campo da ética e da moral, em que o respeito aos valores apresenta significativa importância.

O esporte chegou ao Brasil por volta de 1922, quando Eisei Maeda – ou o Conde Koma, como era chamado – fez sua primeira apresentação no país, em Porto Alegre, depois partindo para Rio de Janeiro e São Paulo. Apesar do esforço de Maeda e de outros mestres, foram necessários vários anos até que o judô se popularizasse no Brasil. O processo teve início em 1938, quando um grupo de japoneses desembarcou no Brasil. Liderados pelo professor Riuzo Ogawa, eles fundaram a Academia Ogawa, que passou a ensinar a modalidade. A partir dali, o judô ganhou força.

As primeiras regras da Federação Internacional de Judô (FIJ) foram aprovadas em 1967, no Congresso Mundial celebrado em Salt Lake City, Estados Unidos. No Brasil, essa arte marcial chegou no início do século XX com a imigração japonesa no país. A partir de 1920 algumas academias de judô foram criadas na cidade de São Paulo.

A prática também começou a se espalhar por outros estados do Brasil, no entanto, ela somente foi institucionalizada com a criação da Confederação Brasileira de Judô (CBJ), em 1969.

Através dos tempos, como modalidade agonística corpo-a-corpo, devido às regras de combate, não era fácil de ser entendida pelo público leigo. A fim de procurar transformar o Judô numa luta moderna e atraente, a Federação Internacional de Judô após apurados estudos, fez com que as regras sofressem inusitadas modificações, particularmente na década de setenta.

Assim, esse estudo tem como problema de pesquisa: ***como as mudanças nas regras do judô impactam no desenvolvimento do esporte?***

No intuito de responder a problemática da pesquisa estabelece-se como objetivo geral, analisar como as mudanças nas regras do judô do último ciclo olímpico, impactaram no desenvolvimento do esporte.

Para tanto, busca-se:

- identificar quais foram as mudanças nas regras nos últimos ciclos olímpicos;
- comparar as regras atuais x as mudanças;
- descrever como essas mudanças afetaram a prática do esporte.

Portanto, essa pesquisa torna-se relevante pois trará ao meio acadêmico o debate sobre como as intervenções nas regras podem impactar nos aspectos técnicos do judô competitivo.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 História do judô no Brasil

A primeira escola de judô foi criada no Japão por seu fundador, Jigoro Kano: a Kodokan. Além de desenvolver técnicas de combate do esporte, o fundador aliou essa arte marcial com a filosofia *ippon-shobu* (luta pelo ponto perfeito).

O Judô foi concebido pautado em valores éticos e humanitários profundos, os quais buscam uma prática de equilíbrio entre o corpo e a mente, esboçado na disciplina, nos movimentos harmoniosos da física comosmológica, no esquecimento do “eu individual”, na superação do aspecto marcial, na fraternidade, no desenvolvimento interior, na estética e eficiência, na superação da força, dentre outros princípios antigos e firmemente alicerçados na cultura milenar japonesa, por que não dizer dos mestres orientais (BORGES, 2005, p.2).

Para isso, ele desenvolveu 8 princípios básicos relacionados com boas ações dos indivíduos:

1. Cortesia, 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.

O judô chegou ao Brasil com a vinda dos primeiros imigrantes japoneses, entre 1920 e 1930. Apesar dos esforços de alguns praticantes como Takaji Saigo e Geo Omori, que abriram escolas em São Paulo, a prática não foi muito aceita. Outro que tentou inserir a atividade no país foi o professor Eisei Maeda. Ele entrou no Brasil a partir da cidade de Porto Alegre e em 1922 percorreu São Paulo e Rio de Janeiro passando os ensinamentos do judô. Contudo, também não obteve êxito.

O esporte somente passou a ser reconhecido no Brasil por volta de 1930, quando o professor Riuzo Ogawa abriu a Academia Ogawa. Em março de 1969 foi criada a Confederação Brasileira de Judô. A primeira medalha Olímpica veio com a competição de 1972, Monique, através do japonês naturalizado brasileiro Chiaki Ishii.

### 2.2 As regras de combate do esporte

O Judô é um esporte de combate ou luta, caracterizado por um estilo de luta “agarrada”, onde os lutadores e lutadoras usam técnicas de projeção, para derrubar o adversário no solo, e de imobilização.

O combate ou luta ocorre entre dois judocas, são empregados várias técnicas nage-waza (técnicas de projeção) e as katame-waza (técnicas de domínio no solo). No Judô não é permitido golpes de soco e de chute.

As lutas de Judô são praticadas em uma área onde o solo é coberto por tatame. A origem do “Tatame” é ou “Tatami” é de um tradicional tapete ou revestimento usado como piso no Japão. A área de competição do Judô é onde acontece a luta. É

uma área toda recoberta por tatame e pode medir até 14 metros X 14 metros (incluindo a zona de segurança).

A área de competição é dividida em duas zonas de cores diferentes, chamadas de “área de combate” e “área de segurança”. A área de combate no Judô é a área interna e mede, normalmente, 10 metros x 10 metros. A área de segurança no Judô é a área externa e mede, normalmente, 3 metros de largura.

Dentro da área de combate deve haver duas marcações no solo indicando a posição inicial dos judocas, distantes 4 metros uma da outra, uma na cor azul e outra na cor branca.

Essas marcações possuem 10 centímetros de comprimento por 50 centímetros de largura. A marcação Azul fica à direita do árbitro central. Já a marcação Branca fica à esquerda do árbitro central.

No placar de Judô há um área para marcar o tempo da luta e tem duas faixas nas cores branca e azul para marcar a pontuação e penalidades dos judocas. Para cada área de combate haverá dois placares, situados fora da quadra de competição, onde possam ser facilmente visualizados pelos árbitros, membros da comissão, oficiais e espectadores.

A luta de Judô tem como objetivo derrubar o adversário com as costas e ombros no tatame ou imobilizar o adversário durante um período de tempo que pode ir até 20 segundos. Quanto mais tempo durar a imobilização, maior é a pontuação obtida pelo judoca, podendo até encerrar a luta se a imobilização chegar aos 20 segundos.

Uma luta de Judô masculina ou feminina dura apenas 4 minutos. A luta pode terminar antes se ocorrer um “Ippon” ou por uma desqualificação de um judoca por acúmulo de punições.

Caso a luta termine empatada haverá um Golden Score, nome dado à prorrogação no Judô. No Golden Score também não há limite de tempo e acaba assim que um judoca consegue aplicar um golpe ou se um judoca acumular três punições por falta de combatividade. Tanto a pontuação quanto às penalidades da luta no tempo normal serão levadas para o Golden Score.

Atualmente há somente dois tipos de golpes que pontuam no Judô: Ippon e Wazari. O Wazari no Judô é quando após um golpe o adversário cai de lado do corpo no solo. O Wazari no Judô também pode acontecer por imobilização, quando o adversário é imobilizado de 10 a 19 segundos. O Ippon no Judô é o chamado de “o golpe perfeito”, onde o oponente é projetado e bate com as costas no solo.

A execução de um Ippon exige: controle na técnica do início ao fim do golpe; golpe aplicado com força; golpe aplicado com velocidade; queda do oponente com as costas completamente no solo. O Ippon é o “nocaute” do Judô e encerra a luta imediatamente. O Ippon por imobilização ocorre quando um judoca consegue imobilizar seu oponente por 20 segundos. Nesse caso a luta também é encerrada por “Ippon”. Dois Wazaris equivalem a um Ippon e também encerra a luta imediatamente. O Ippon por dois Wazari é chamado de “waza-ari-awasete-ippou”.

Uma luta de Judô também pode ser encerrada por desclassificação de um dos judocas por acúmulo de penalidade, normalmente por falta de combatividade e atitude antidesportiva, chamadas de Shido. Três “shidos” levam a desclassificação do judoca e o fim da luta, também chamado de “Hansoku-Make”.

O árbitro é responsável em conduzir a luta e os atletas a seguirem as regras de competição do judô. O árbitro de Judô se expressa através de gestos e comandos verbais em japonês. A seguir, tem-se alguns comandos verbais em japonês utilizados no Judô.

- Hajime é o comando para iniciar a luta.

- Mate é o comando para interromper a luta temporariamente.
- Waza-ari é o comando dado para o ponto quase perfeito e, quando o competidor imobiliza entre 10 a 19 segundos.
- Ippon é comando dado para o ponto completo ou para imobilização por 20s. O mesmo encerra a luta.
- Ossaekomi é o comando dado no início da mobilização.
- Toketa é o comando dado no momento em que a imobilização é desfeita.
- Shido é o comando dado no momento em que o competidor comete uma falta.
- Soremade é o comando dado para encerrar a luta.
- kachi é o gesto que indica o vencedor da luta.

A arbitragem no Judô é composta por um árbitro central e oficiais de placares. O árbitro central no Judô fica no tatame comandando a luta, pontuando os golpes e tomando decisões através de gestos e comandos verbais em japonês. Oficiais de placar: é quem inicia a contagem de tempo ao comando de *osaekomi*, interrompe ao comando de *sonomama*, e reiniciará ao comando de *yoshi*;

- Oficial de súmula: é responsável em registrar a evolução do combate;
- Coordenador de arbitragem: é quem supervisiona as ações da arbitragem.

Caso ocorra uma discordância sobre uma pontuação ou penalidade anunciada pelo árbitro central, será revisto o momento no replay da filmagem. As infrações no Judô são atos proibidos praticados pelos judocas durante a luta, essas infrações cometidas podem ser penalizados dando ou não ponto para o adversário. O árbitro central é designado a aplicar a penalidade conforme a gravidade da falta. Quando o árbitro for aplicar uma penalidade, deverá demonstrar, com um gesto simples, a razão da penalidade. Faltas leves são advertidas através do “*shido*”, e as faltas graves através *hansoku-make* (desclassificação).

O acúmulo de três *shidos* também leva ao *hansoku-make* (desclassificação). O *shido* no Judô são infrações leves cometidas pelos judocas. Alguns exemplos de infrações punidas com *shido* são:

- Falta de combatividade;
- Falso ataque;
- Desarrumar o seu próprio judogui, ou reajustar a faixa, as calças, sem a autorização do árbitro central;
- Agarrar a manga do adversário como ato defensivo por mais de 5 segundos;
- Entrelaçar continuamente o dedo das mãos, impedindo ação de combate, por mais de 5 segundos;
- Postura excessivamente defensiva por mais de 5 segundos;
- Colocar um dedo ou dedos dentro da manga, ou nas pernas da calça do adversário;
- Segurar na calça tanto para defender como para atacar.

O *Hansoku-make* é uma infração grave punida com desclassificação. Alguns exemplos de faltas graves são:

- Cometer 3 *shidos*, ou seja 3 faltas leves, é considerado falta grave e, será aplicado *hansoku-make*;
- Levantar do solo o oponente que estava deitado no tatame para projetá-lo novamente ao solo;
- Aplicar qualquer ação que possa lesionar, especialmente o pescoço, a coluna vertebral ou pôr em perigo o adversário, e que desfavoreça o Espírito do Judô;
- “Mergulhar” de cabeça sobre o tatami, flexionando-se para a frente ao executar ou tentar executar técnicas como *uchi-mata*, *harai-goshi*...;

- Jogar-se, intencionalmente, para trás, estando seu adversário agarrado nas suas costas e quando qualquer um dos dois tenha controle sobre os movimentos do outro;
- Portar um objeto duro ou metálico, coberto ou não;
- Todo o ataque realizado com o atleta agarrando abaixo da linha de cintura do adversário ou bloquear a pena do adversário;
- Cair diretamente no tatami, enquanto aplica ou tenta aplicar técnicas como ude-hishigi-waki-gatame.

Antes de aplicar hansoku-make, o árbitro central deve consultar o árbitro de vídeo e tomar sua decisão. Quando ambos os competidores infringirem as regras ao mesmo tempo, cada um deverá ser penalizado de acordo com o grau de sua infração.

O Matte no judô é um comando interrupção da luta feita pelo árbitro com paralisação do cronômetro. Os comandos usados pelo árbitro para interromper ou prosseguir com a luta são:

- Matte = Esperar.
- Hajime = Começar.
- Sonomama = Não se mova.
- Yoshi = Recomeçar.

Os casos mais comuns de interrupções é quando um ou ambos os atletas saem da área de combate, praticam um ato proibido, estão feridos, quando um ou ambos devem ajustar o uniforme (judogui).

## 2.3 As mudanças nas Regras

### 2.3.1 Avaliação de pontuação em Tachi-Waza

Existirá agora somente Ippon e Waza-Ari.

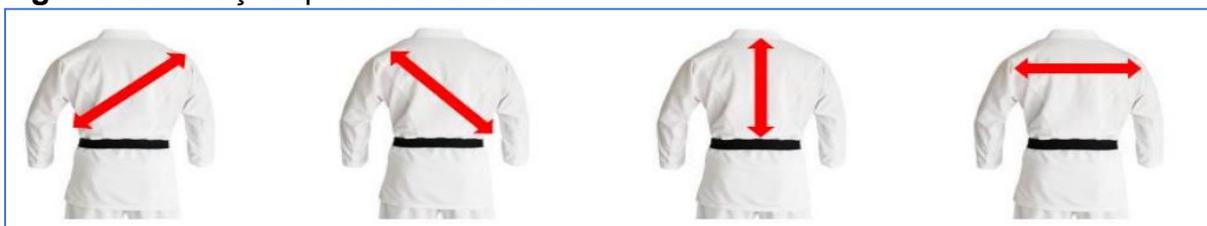
#### 2.3.1.1 Ippon

Ippon será dado quando o Atleta jogar seu oponente de costas, aplicando uma técnica ou contra-atacando uma técnica de ataque de seu oponente, com considerável habilidade com máxima eficiência (\*).

- (\*) "ikioi" = impulso com ambas força e velocidade.
- "hazumi" = habilidade com ímpeto, intensidade ou ritmo.

• Critérios para Ippon:

1. Velocidade;
  2. Força;
  3. Sobre as costas;
  4. Controle com habilidade até o término da projeção.
- "Rolando" pode ser considerado Ippon somente se não existir parada durante a queda. A diferença na forma de rolar é que determina a avaliação da queda IPPON (quando Uke rola sobre as costas), conforme a figura 1.

**Figura 1: Avaliação queda de IPPON**

Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

Todas as situações de queda voluntária em posição de Ponte, serão avaliadas como Ippon.

**Figura 2: Ponte**

Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

### 2.3.1.2 Waza-ari

A seguir, apresenta-se a avaliação para pontuar Waza-ari:

- Waza-Ari será dado quando os quatro critérios para o Ippon não estiverem totalmente presentes.
- O valor de Waza-Ari inclui aqueles dados para Yuko no passado.
- Dois Waza-Ari são equivalentes a um Ippon (waza-ariawasete-ippon) e a luta será finalizada.
- “Rolando” pode ser considerando Waza-ari se existir uma parada durante a queda ou se a queda é sobre um lado (de baixo até o ombro ou do ombro até embaixo).

A seguir, a figura 3, mostra a diferença na forma de rolar é que determina a avaliação da queda waza-ari (quando Uke rola sobre um lado ou quadril).

**Figura 3:** Diferença na queda Waza-ari



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

A avaliação de Waza-ari inclui as dadas para Yoko (antiga pontuação) e Waza-ari no passado.

**Figura 4:** Avaliação queda de Waza-ari



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

Assim, será considerado waza-ari, quando o competidor:

- Cair sobre ambos os cotovelos ou dois braços, simultaneamente, é considerado válido.
- Cair sobre um cotovelo, sentado ou sobre o joelho, com imediata continuação sobre as costas.
- Cair sobre um cotovelo e uma mão é considerado válido.

**Figura 5:** Movimentos que pontuam o waza-ari



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

A seguir, apresenta-se quais os movimentos não pontuam como Waza – ari.

**Figura 6:** Movimentos que não pontuam com waza-ari



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

### 2.3.1.3 Defesa de cabeça

O uso voluntário da cabeça para defesa no sentido de impedir a queda / escapar de uma pontuação será avaliado como Hansoku-Make. Neste caso, o uke cairia sobre seu estômago ou de frente ou joelhos. O competidor perderá o combate, mas pode continuar na competição se aplicável.

**Figura 7:** Defesa de cabeça



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

Defesa Involuntária de Cabeça: não penalidade para Tori & Uke.

- Atenção especial será dada para as seguintes situações onde o Tori tentar projetar seu adversário durante tachi-waza:
- Seoi-otoshi
- Seoi-nage
- Sode-tsurikomi-goshi com pegada nas duas mangas.
- Koshi-guruma com ambas as pegadas na gola.

A seguir, ilustra-se situações que podem ocorrer com outras técnicas de projeção.

**Figura 8:** Seoi-otoshi



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

**Figura 9:** Sode-Tsurikomi-Goshi com a pegada nas duas mangas



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

**Figura 10:** Koshi-Guruma com ambas as pegadas na gola



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

#### 2.3.1.4 Diving (mergulho de cabeça)

Para todas as ações de diving, Hansoku-Make será dado. O competidor perde a luta, mas pode continuar na competição, caso aplicável.

**Figura 11:** Koshi-Guruma com ambas as pegadas na gola



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

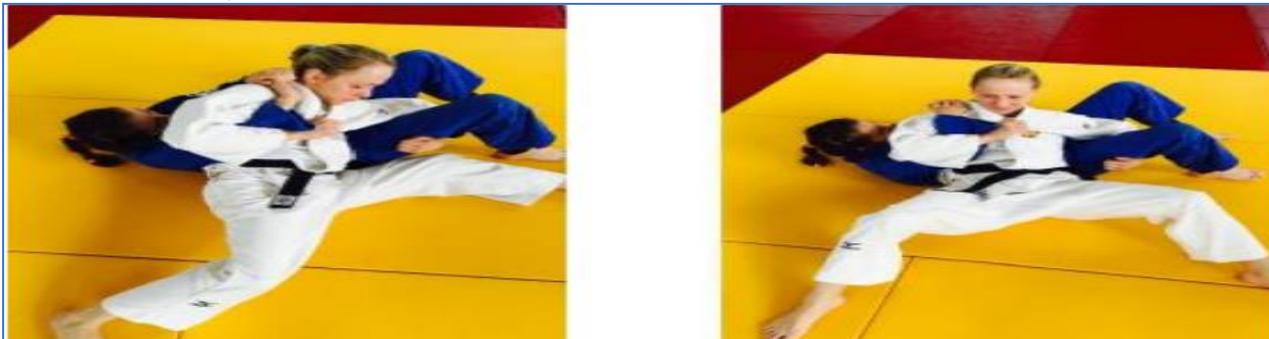
#### 2.3.1.5 Contra-ataque

- No caso de Kaeshi-waza, o Tori, atleta que projeta no contra-ataque, não pode usar o impacto da queda no tatami.
- Se uma pontuação pode ser marcada, ela deve ser pontuada.
- Se os dois atletas caem juntos sem claro controle de algum deles, nenhuma pontuação deve ser marcada.
- Qualquer ação após a queda será considerada como ação de ne-waza.

## 2.3.2 Imobilizações (Ossaekomi)

### 2.3.2.1 A posição “ura” é válida agora

**Figura 12:** Posição de URA



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

Controle em *ne-waza* usando braços ou pernas ao redor do pescoço sem o controle do braço do oponente por dentro, será chamado *Matte*, conforme ilustração a seguir:

**Figura 13:** Imobilização não válida



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

### 2.3.3 Shime-Waza

Shime-Waza ou Kansetsu-Waza ao mesmo tempo em que se faz o alongamento excessivo de uma perna reta está proibido. Será dada especial atenção às seguintes situações: quando o *Tori*, ao aplicar um *shime-waza*, também estica e alonga excessivamente a perna do *Uke*. *Matte* deve ser imediato e *Shido* deve ser aplicado.

**Figura 14:** Shime-waza não permitido



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

*Shime-waza* não é permitido com a sua própria faixa ou a faixa do oponente ou com a parte de baixo do *wagui* ou usando somente os dedos. Essa ação é punida com *Shido*, conforme ilustração a seguir:

**Figura 15:** Shime-waza usando faixa



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

### 2.3.4 Ações válidas

É possível pegar na perna somente quando os dois atletas estejam claramente em *Ne-Waza* e a ação em *Tachi-Waza* já esteja terminada. O tori nesta posição de *Tachi-Waza* pode aplicar um *Kansetsu-Waza* ou um *Shime-Waza* porque Uke está em uma posição de *Ne-Waza*.

**Figura 16:** Ne-Waza



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

Se o *Ne-Waza* começa dentro da área de combate e vai para fora com ação contínua de qualquer atleta, pode ser válido. A transição de *Ne-Waza* para *Shime-Waza* ou *Kansetsu-Waza* é considerada válida se o *Tori* ou o *Uke* fazem um ataque ou contra-ataque reais.

Se o *Ude-Gaeshi* (braço reverso) é aplicado em posição de pé, o Árbitro Central deve anunciar imediatamente *Matte* e *Shido* deve ser aplicado.

**Figura 17:** Ude-Gaeshi (braço reverso)

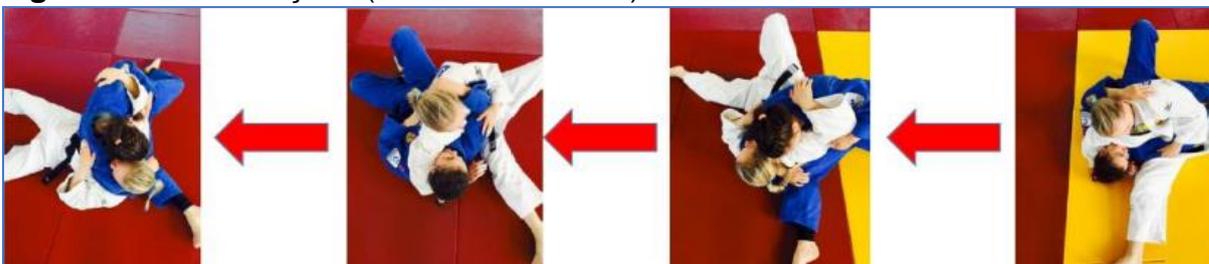


Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

*Ossaekomi* continuará também fora da área de combate, no caso do *Ossaekomi* ter sido dado dentro da área. Se durante o *Ne-Waza* fora da área de

combate, o Uke toma o controle com uma das técnicas nominadas em uma ação contínua, será válido.

**Figura 18:** Imobilizações (Ossaekomi-Waza)



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

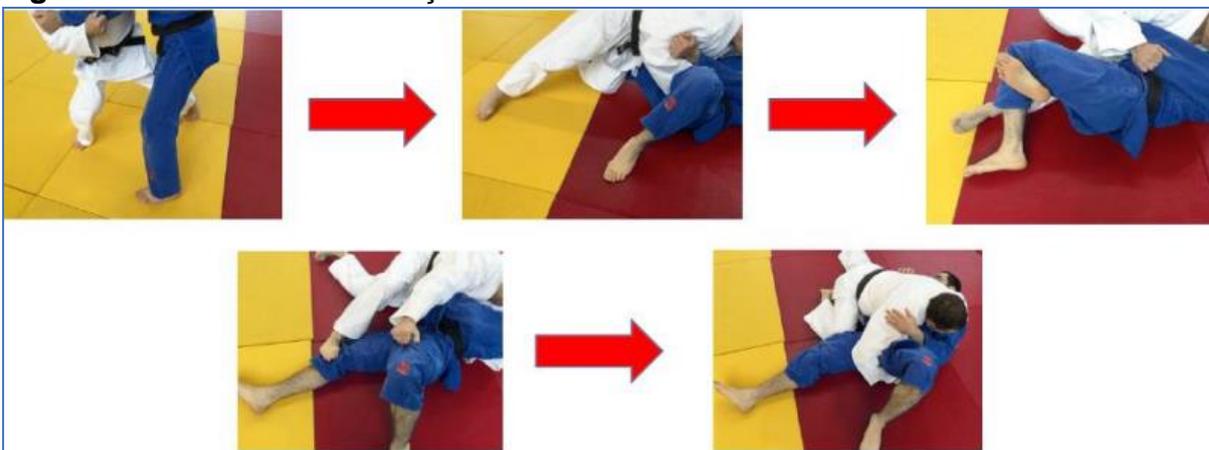
**Figura 19:** Shime-Waza



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

Quando é permitido continuar uma ação que começou dentro da área de combate.

**Figura 20:** Continuidade da ação fora da área de combate



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

**Figura 21:** Continuidade da ação fora da área de combate



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

**Figura 22:** Kansetsu-Waza

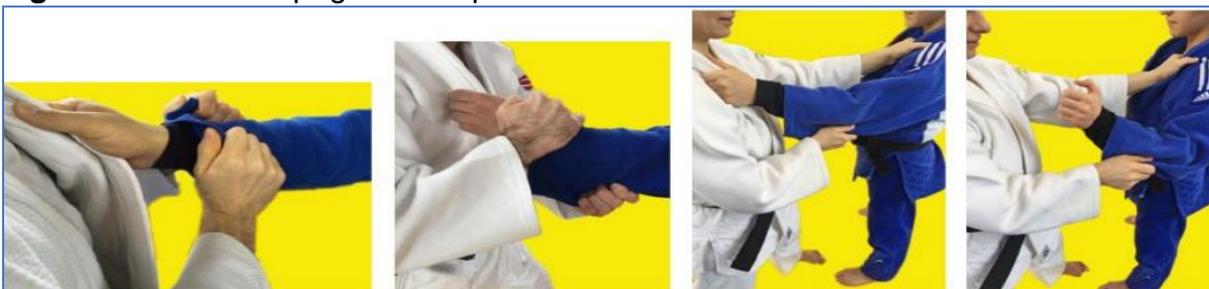
Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

### 2.3.5 Kumikata

O tempo entre o estabelecimento do Kumikata clássico e um ataque é estendido até 45 segundos considerando que existe uma progressão positiva.

Dessa forma, será *shido* quando:

- Retirar a pegada do oponente com as duas mãos.

**Figura 23:** Retirar a pegada do oponente com as duas mãos

Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

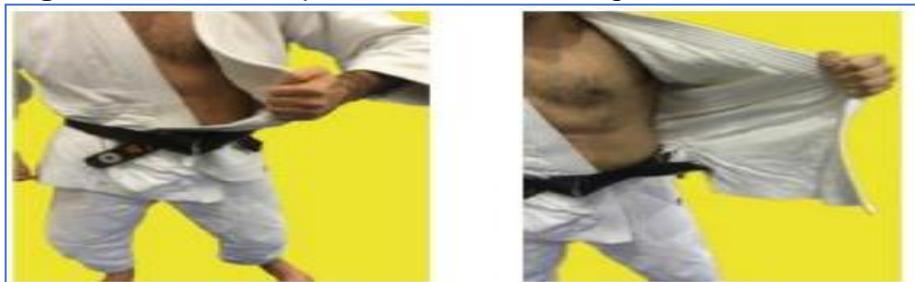
- Evitar a pegada do oponente com uma pancada com a mão no seu braço ou na sua mão.

**Figura 24:** Evitar a pegada do oponente

Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

- Retirar a parte de baixo do *Wagui* de seu oponente ou do seu próprio.

**Figura 25:** Retirar a parte de baixo do *Wagui*



**Fonte:** Manual de arbitragem FIJ (2023)

- Cobrir o lado ou a gola do seu *Wagui*, bloqueando a pegada de seu oponente.

**Figura 26:** Bloqueio do *Wagui*



**Fonte:** Manual de arbitragem FIJ (2023)

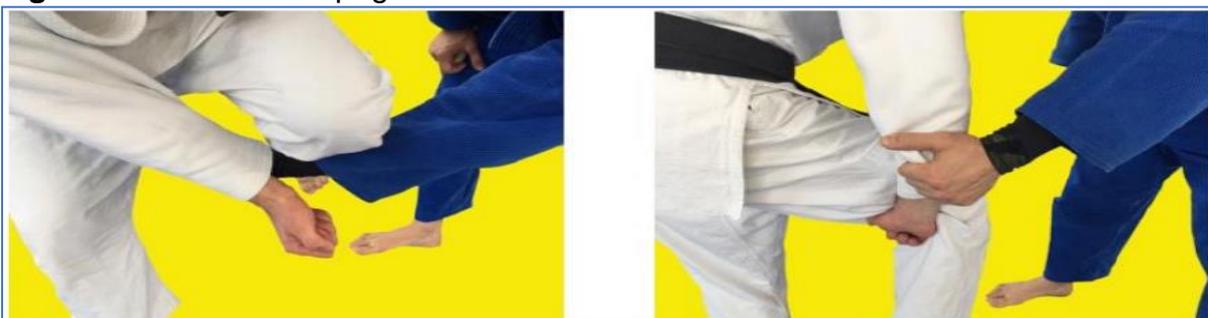
- Bloqueio das mãos do oponente.

**Figura 27:** Dedos entrelaçados



**Fonte:** Manual de arbitragem FIJ (2023)

- Retirada da pegada do oponente com a ajuda da perna ou joelho.

**Figura 28:** Retirada da pegada

Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

Para simplificar a arbitragem e o entendimento de algumas formas de pegada, todos Kumikatas não convencionais (pistola, pegada de gato, pegada na faixa, mesmo lado, pegada cruzada...) são permitidos se seguidos de ataque imediato. No caso de ataque não imediato, essas pegadas serão penalizadas com shido, conforme pode-se observar nas imagens a seguir:

**Figura 29:** As pegadas não convencionais

Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

**Figura 30:** As pegadas não convencionais

Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

**Figura 31:** As pegadas não convencionais

Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

**Figura 32:** As pegadas não convencionais

Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

Forçar o oponente com ambos os braços, especialmente com pegada nas golas, a ficar em posição curvada sem um ataque imediato será punido com Shido por atitude de bloqueio.

**Figura 33:** Posição curvada

Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

Quem quiser atacar com o “abraço de urso” deve, pelo menos, ter uma pegada antes de fazer o ataque. Não é válido fazer uma segunda pegada simultaneamente ou consecutivamente. Somente tocar o Judogui não é considerado como kumikata, a pegada é necessária.

**Figura 34:** Abraço de urso

Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

**Figura 35:** Pegadas válidas

Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

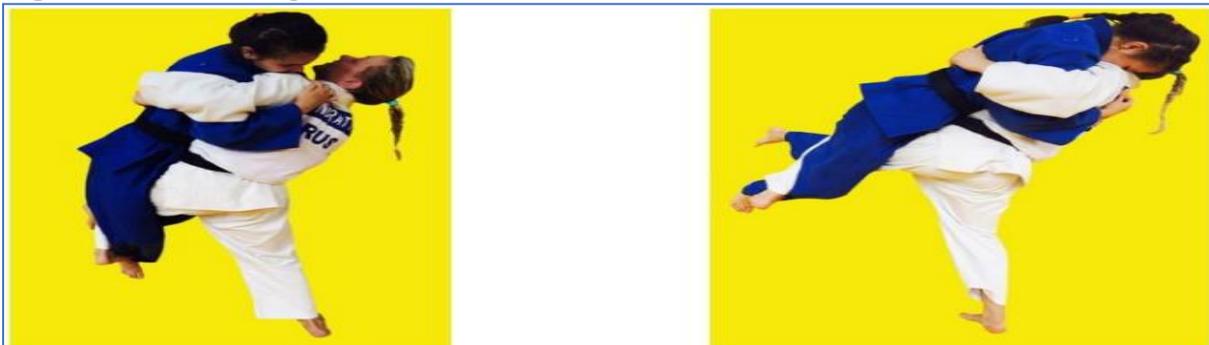
Se após um Abraço de Urso do Azul ou pegada na perna do Azul, o Branco projetar para um Waza-Ari; a pontuação (Waza-Ari Branco) e a penalidade (Shido Azul) serão dadas.

O ato de entrelaçar a perna sem ataque imediato deve ser punido com Shido.

**Figura 36:** Entrelace de perna

Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

**Figura 37:** *Kawazu-gake – Hansoku-make*



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

Para todas as pegadas abaixo da faixa, Shido deve ser dado. Pegada na perna ou nas calças, será dado shido, a cada vez. Serão dados até 3 shidos até Hansoku-Make.

**Figura 38:** Pegada na perna



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

**Figura 39:** Pegada na perna Ações válidas



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

O golpe *Kata-Sankaku* se refere a agarrar com ambas as mãos o pescoço e um ombro do oponente. É permitido a pegada de *Kata-Sankaku* em situação de *Ne-Waza*.

**Figura 40:** em situação de *Ne-Waza*



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

No Kata-Sankaku em Ne-Waza é proibido bloquear o corpo do oponente com as pernas, devendo ser Matte.

**Figura 41:** Bloqueio do corpo do oponente



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

**Figura 42:** *Kata-sankaku* em *Tachi-Waza*



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

Kata-sankaku com intenção de projetar será considerado Hansoku-make. Se esta situação começa em Ne-Waza, Matte deve ser dado imediatamente.

**Figura 43:** *Kata-sankaku* em *Ne-Waza*



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

## 2.4 Mudanças para as Olimpíadas de 2024 em Paris

- O atleta só poderá arrumar o kimono 1 vez durante o combate.
- No feminino, as mulheres só poderão arrumar o cabelo 1 vez durante o combate.

**Figura 44:** Arramação de cabelo



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

- O *seoi-nague* reverso (conhecido como *seoi-nague* coreano) está proibido, sendo aplicado o *hansoku-make* ao competidor que aplica-lo.

**Figura 45:** Seoi Reverso (Seoi coreano)



Fonte: Manual de arbitragem FIJ (2023)

### 3 METODOLOGIA

Quanto aos fins, este estudo pode ser classificado como uma pesquisa do tipo exploratória e descritiva. Exploratória, por ser “realizada em área na qual há pouco conhecimento acumulado e sistematizado. E descritiva, pois “expõe características de determinada população ou de determinado fenômeno. Pode também estabelecer correlações entre variáveis e definir sua natureza. Não tem compromisso de explicar os fenômenos que descreve, embora sirva de base para tal explicação. Quanto aos meios, caracterizou-se como bibliográfica e documental. Os dados foram tratados à luz de uma análise qualitativa.

### 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Tais mudanças propostas pela FIJ, que geralmente ocorre a cada ciclo olímpico (de 4 em 4 anos), vem por sua vez para deixar o judô competitivo mais dinâmico e também para zelar pela integridade física de seus praticantes, mas muitas vezes não cai no agrado de vários, principalmente aqueles que são competidores.

Ao longo dessa última década, já existiram várias intervenções nas regras do judô competitivo, muitas dessas irrelevantes mas também muitas outras que ao ver dos atletas competidores, esvaíram o judô de *Kano Sensei*, tais como todas as técnicas de agarre de pernas ou pé, que foram extintas das competições, sendo aplicadas punições a quem aplica-las. Isso tudo pelo argumento de deixar o judô “mais dinâmico”.

Já as novas mudanças para as olimpíadas de 2024 em Paris, três se destacam, duas foram o arrumar de kimono e o de cabelo comprido, que só puderam ser realizados uma vez durante o combate, isso para evitar com que o atleta se utilizasse disso para descansar ou passar o tempo se estivesse em vantagem. Isso sim foram mudanças que ao ver dos competidores vieram para beneficiar o esporte de competição!

Mas já a terceira mudança foi mais uma exclusão de técnica (golpe), o *seoi-nague invertido (seoi-koreano)*, foi proibido sua aplicação em competições, passível de penalidade pra quem aplica-lo, na alegação de zelar pela integridade física dos competidores, que ao meu ver como praticante de judô, existem várias outras técnicas não banidas que acarretam lesões mais graves do que o *seoi-koreano*. Isso está causando revolta dentro do esporte, como a indignação de atletas renomados dando depoimentos contra mais essa exclusão de técnica das competições.

No entanto, o mundo judoista só tem a se adaptar as mudanças e continuar com o amor por seu esporte!

### 5 CONCLUSÃO

Como pode-se observar o Judô é considerado um esporte de combate ou luta, caracterizado por um estilo de luta “agarrada”, onde os lutadores e lutadoras usam técnicas de projeção, para derrubar o adversário no solo, e de imobilização.

Sendo assim, para a prática dessa modalidade, a FIJ modera a sua prática através de implantações de regras para tornar o esporte mais competitivo e dinâmico. As primeiras regras da Federação Internacional de Judô (FIJ) foram aprovadas em 1967, no Congresso Mundial celebrado em Salt Lake City, Estados Unidos. Ao longo

desses 56 anos várias mudanças foram implementadas pela Federação. É notório que algumas regras são bem recebidas pelos seus praticantes e outras nem tanto.

O Judô entrou para o programa olímpico nos Jogos de Tóquio, em 1964. Desde então, passou a ser reconhecido como uma modalidade esportiva de combate. Vários judocas consagraram-se como lendas dos tatames por seus feitos em campeonatos mundiais ou Jogos Olímpicos, como o japonês Tadahiro Nomura, bicampeão mundial e tricampeão olímpico consecutivo, e o francês Teddy Riner, bicampeão olímpico e decacampeão mundial.

É certo que muita coisa mudou no intuito de aperfeiçoar a técnica de combate, como também obrigando ao atleta a se adaptar, adequar e disciplinar as novas condutas de combate, gerando algumas resistências que é natural ao processo de mudança.

## REFERÊNCIAS

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE JUDÔ. **História do judô**. Disponível em: <[http://www.cbj.com.br/historia\\_do\\_judo/](http://www.cbj.com.br/historia_do_judo/)>. Acesso em: 20 abr.2023.

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: 20 abr.2023.

**HISTÓRIA DO JUDÔ PRINCÍPIOS FILOSÓFICOS**. Disponível em: <[www.fpj.com.br/historia/historia1.php?id=historia\\_judo02b.htm](http://www.fpj.com.br/historia/historia1.php?id=historia_judo02b.htm)>. Acesso em 20 abr.2023.

HISTÓRIA DO JUDÔ. **Judô ou Judo - Caminho suave, em língua japonesa**. Disponível em: <<http://www.judoinforme.com/historiajudo.html>> Acesso em: 20 abr. 2023.

JUDO TRADICIONAL GOSHINJITSUKAN. Disponível em: <[www.judotradicionalgoshinjitsukan.blogspot.com.br/2009/08/mitsuyo-maeda-nasc.html](http://www.judotradicionalgoshinjitsukan.blogspot.com.br/2009/08/mitsuyo-maeda-nasc.html)>. Acesso em 20 abr. 2023.

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 2021.

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.

REFLEXÕES SOBRE A HISTÓRIA DO JUDÔ NO BRASIL. Contribuição dos senseis Uadi Mubarac (8º dan) e Luis Tambucci (9º dan) <http://www.judobrasil.net/histnet.htm>> Acesso em: 20 abr. 2023.

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

