

# 2011

## Regras de Arbitragem



LIGA RIOGRANDENSE DE JUDÔ

LUIZ PAVANI DOS SANTOS  
DIRETOR DE ARBITRAGEM



JANEIRO 2011

1ª EDIÇÃO



## **Liga Riograndense de Judô**

CNPJ/MF 05.503.443/0001-19  
Rua Ernesto Beck, 1659 - Santa Maria – RS  
[www.ligarsdejudo.com.br](http://www.ligarsdejudo.com.br)



### **Regras de Arbitragem**

**2011**

#### **Tradução, adaptação e coordenação**

Luiz Pavani dos Santos  
Diretor de Arbitragem LRSJ

Santa Maria – RS – Brasil

Janeiro de 2011

5ª Edição

Esta versão das regras é uma adaptação das “Regras Oficiais de Arbitragem da FIJ - 2003” e de todas as mudanças oficiais ocorridas entre 2003 e janeiro de 2011. Comentários adicionais foram incluídos para oferecer esclarecimentos. Estas regras são as utilizadas pela LRSJ e aprovadas por sua Comissão de Arbitragem para uso em todas as competições sancionadas pela entidade.

---

ARTIGOS	MATÉRIAS	PÁGINAS
Artigo 1	• Área de Competição	4
Artigo 2	• Equipamento	6
Artigo 3	• Uniforme do Judô - <i>Judogi</i>	10
Artigo 4	• Higiene	14
Artigo 5	• Árbitros e Oficiais	16
Artigo 6	• Posição e Funções do Árbitro Central	19
Artigo 7	• Posição e Funções dos Árbitros Laterais	21
Artigo 8	• Gestos	24
Artigo 9	• Localização (áreas válidas)	32
Artigo 10	• Duração do Combate	34
Artigo 11	• Tempo Morto	36
Artigo 12	• Sinal de Tempo	37
Artigo 13	• Tempo de <i>Osaekomi</i>	39
Artigo 14	• Técnica Simultânea ao Sinal de Tempo	41
Artigo 15	• Início do Combate	43
Artigo 16	• Entrada em <i>Newaza</i>	45
Artigo 17	• Aplicação de <i>Mate</i>	47
Artigo 18	• <i>Sono-mama</i>	49
Artigo 19	• Fim do Combate	51
Artigo 20	• <i>Ippon</i>	57
Artigo 21	• <i>Waza-ari-awasete-ippou</i>	59
Artigo 22	• <i>Sogo-gachi</i>	60
Artigo 23	• <i>Waza-ari</i>	61
Artigo 24	• <i>Yuko</i>	62
Artigo 25	• <i>Koka</i>	64
Artigo 26	• <i>Osaekomi-waza</i>	66
Artigo 27	• Atos Proibidos e Penalidades	68
Artigo 28	• Não Comparecimento e Desistência	79
Artigo 29	• Lesão, Mal Súbito ou Acidente	81
Artigo 30	• Situações Não Cobertas pelas Regras	88

**ARTIGO 1****Área de Competição**

A área de competição terá no mínimo 14m x 14m e no máximo 16m x 16m e será coberta por *tatami* ou material similar aceitável.

A área de competição será dividida em duas zonas de cores diferentes.

A área interna será chamada “área de combate”. Esta terá no mínimo 8m x 8m (preferencialmente) e no máximo 10m x 10m. A área externa será chamada “área de segurança” e terá no mínimo 3 metros de largura.

Uma tira azul e uma tira branca, de fita adesiva de aproximadamente 10 cm de largura e 50 cm de comprimento, fixadas no centro da área de combate a quatro metros de distância, servirão para indicar as posições iniciais e finais de cada competidor. A fita azul ficará à direita e a fita branca à esquerda do árbitro.

A área de competição deverá ser fixada em piso resistente ou plataforma. (Vide Apêndice)

Os *tatami* devem estar alinhados sem espaço entre eles e fixados de maneira que não sejam deslocados facilmente.

Onde duas, ou mais, áreas de competição adjacentes forem utilizadas, será necessária uma área de segurança comum de 3 a 4 metros.

Uma área livre de quaisquer obstáculos ou pessoas, medindo 50 cm, deverá ser mantida ao redor da área de competição.

## APÊNDICE - ARTIGO 1

### Área de Competição

- Em Jogos Olímpicos, Campeonatos Mundiais, Campeonatos Continentais e eventos da FIJ, a área de combate medirá 8m x 8m.
- Nos eventos da Liga Riograndense de Judô, a área de competição medirá ao menos 12m x 12m; desta medida 8m x 8m serão destinados à área de combate. Quando áreas de competição adjacentes forem utilizadas, será necessária uma área de segurança comum de 3 metros de largura.

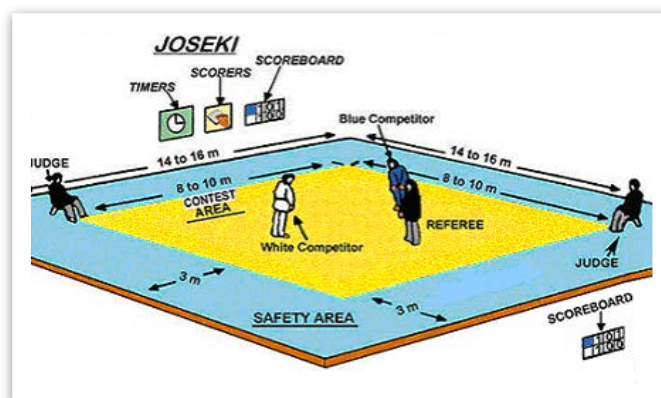
### Tatami

- Geralmente medirá 1m x 2m, feito de palha prensada ou, mais freqüentemente, espuma prensada.

Deverá ser firme sob os pés, ter a propriedade de absorver impacto durante *ukemi*, e não será demasiadamente escorregadio ou áspero. Os elementos formadores da área de competição estarão alinhados sem falhas, serão lisos e fixados de tal maneira que não possam ser deslocados.

### Plataforma

- A plataforma (opcional) será sólida, de madeira e medirá aproximadamente 18m x 18m e não mais de 1m de altura (geralmente 50 cm, ou menos). Ao utilizar plataforma, recomenda-se uma zona de proteção de 4m de largura em toda volta da área de competição.



Área de Competição (Figura 1)

**ARTIGO 2****Equipamento****a) Bandeiras (Árbitro Central)**

Uma bandeira azul e uma branca, para o árbitro central utilizar em situações de *hantei* estarão disponíveis próximo à área de competição (ex.: na mesa dos placares ou em suporte preso à cadeira do árbitro lateral).

**b) Cadeiras e Bandeiras (Árbitros Laterais)**

Duas cadeiras leves serão colocadas na área de segurança em cantos opostos da área de competição, em uma posição em que a visão do placar dos árbitros laterais, membros da Comissão de Arbitragem e oficiais de mesa, não esteja encoberta. Uma bandeira azul e uma branca ficarão em suportes presos a cada cadeira.

**c) Placares**

Para cada área haverá dois placares que indicarão as pontuações de forma horizontal, não excedendo 90 cm de altura e 2m de largura, colocados fora da área de competição onde possam ser facilmente visualizados por árbitros, membros da Comissão de Arbitragem, oficiais e espectadores.

Caso sejam utilizados placares eletrônicos deverão estar disponíveis placares manuais para eventual necessidade de substituição.

**d) Cronômetros**

Serão utilizados cronômetros na seguinte quantidade e funções:

Duração do Combate - 1

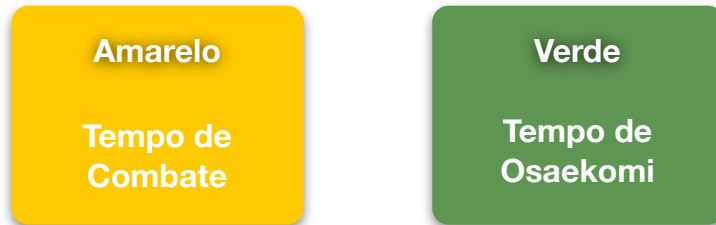
Osaekomi - 2

Em reserva - 1

Caso sejam utilizados cronômetros eletrônicos estarão disponíveis cronômetros manuais para eventual verificação de sua precisão. (Ver Apêndice)

e) **Placares e bandeiras de tempo**

Os placares e as bandeiras de tempo serão os seguintes:



Não será necessário o uso das bandeiras amarelas e verdes quando relógios eletrônicos estiverem mostrando a duração do combate e a duração do *osaekomi*. Entretanto, estas bandeiras estarão disponíveis em reserva.

f) **Sinal de tempo**

Haverá uma campainha ou artefato sonoro semelhante para indicar ao árbitro o fim do tempo determinado para o combate.

g) **Judogi Azul e Branco**

O competidor usará *judogi* azul ou branco. (O primeiro competidor a ser chamado usará *judogi* azul, o segundo usará *judogi* branco.)

**APÊNDICE - ARTIGO 2****Equipamento****Posição dos Oficiais de Placar / Oficiais de Súmula / Oficiais de Tempo**

- Os oficiais de placar, oficiais de tempo e oficiais de súmula estarão de frente para o árbitro central.

**Distância dos espectadores**

- Em geral, aos espectadores, não será permitido permanecer a uma distância menor que 3 metros da área de segurança.

Recomenda-se que a área reservada aos espectadores fique ostensivamente dividida da área destinada ao *shiai*. (Recomenda-se o uso de redes, telas, ou assemelhados.)

**Cronômetros e placares**

- Os cronômetros estarão acessíveis às pessoas responsáveis por manter sua precisão, e será verificada sua precisão ao início e regularmente durante a competição. Os placares estarão de acordo com os padrões determinados pela FIJ e estarão à disposição dos árbitros quando necessário.

Os cronômetros analógicos serão utilizados simultaneamente com o equipamento digital, em caso de falha do cronômetro digital. Os placares manuais estarão disponíveis em reserva.

**d) Cronômetros**

Nas competições da Liga Riograndense de Judô, serão utilizados cronômetros na seguinte quantidade e funções:

Duração do Combate - 1

Osaekomi - 1

Em reserva - 2

g) **Judogi Azul e Branco**

Nas competições da Liga Riograndense de Judô, é recomendado que o primeiro competidor a ser chamado use *judogi* azul e que o segundo use *judogi* branco. Quando não for possível a observação dessa recomendação, estarão disponíveis faixas diacríticas azuis e brancas para os competidores.

**Exemplo da “Figura 2”:**

- O atleta “azul” marcou um *waza-ari* e também foi penalizado com três *shido*.
- O atleta “branco” foi penalizado com dois *shido*.

IPPON	WAZA-ARI	YUKO	
	1	1	
SHIDO 4	S <span style="background-color: yellow; border: 1px solid red;">  </span> 3	SHIDO 2	S1

IPPON	WAZA-ARI	YUKO	
	1		
SHIDO 4	SHIDO 3	S <span style="background-color: yellow; border: 1px solid red;">  </span> 2	S1

Placar Manual (Figura 2)

**ARTIGO 3****Uniforme do Judô (*Judogi*)**

Os competidores usarão *judogi* de acordo com as seguintes condições:

- a) Resistente feito de algodão ou material similar (ver Instruções para Fabricantes), em boas condições (sem remendos grosseiros ou rasgos). O material não será excessivamente grosso, duro ou escorregadio que impeça o oponente de fazer pegada.
- b) Azul para o primeiro competidor a ser chamado e branco, ou quase branco, para o segundo a ser chamado (ver Apêndice)
- c) Marcações aceitáveis:
  1. Abreviação Olímpica Nacional (nas costas do *uwagi*). Em competições nacionais, ou em nível internacional regional, a sigla do estado de origem. Será aceito, em competições em que não haja patrocinador oficial, que o competidor utilize a marcação de seu patrocinador. As referidas marcações não deverão exceder a medida de 30 cm x 40 cm, a parte superior 3 cm abaixo da gola.
  2. O emblema nacional (na lapela esquerda do *uwagi*) a altura do peito. No tamanho máximo de 100 cm<sup>2</sup>. Em competições nacionais, ou em nível internacional regional, o emblema do estado de origem ou da agremiação que defende.
  3. A marca registrada do fabricante (na porção frontal inferior do *uwagi*, na porção frontal inferior da perna esquerda do *zubbon* e em uma das pontas do *Obi*). Dimensão máxima – 20 cm<sup>2</sup>. É permitido, ao fabricante, colocar sua marca registrada em uma das mangas, medindo 25 cm x 4 cm, ao invés de a marcação na porção frontal inferior do *uwagi*. Aos fornecedores oficiais da FIJ é permitido colocar a logomarca da FIJ acima de sua marca registrada (em contato direto).

4. Marcações nos ombros (a partir da gola sobre o ombro, descendo pelo braço em ambos os lados do *uwagi*). Comprimento máximo de 25 cm e largura máxima de 5 cm. As marcações devem ser iguais nos dois lados. O mesmo se aplica às cores nacionais, estaduais ou das agremiações.
  5. Publicidade nas mangas, 10 cm x 10 cm em cada manga (serão permitidas publicidades diferentes). Estes 100 cm<sup>2</sup> serão fixados imediatamente abaixo e em contato com as faixas de 25 cm x 5 cm.
  6. Indicação de colocação (1º, 2º, 3º) em Olimpíadas ou Campeonatos Mundiais, em área de 6 cm x 10 cm na porção frontal inferior da lapela esquerda do *uwagi*. Em competições regionais, nacionais, ou em nível internacional regional, indicação de colocação (1º, 2º, 3º) em Campeonatos Brasileiros.
  7. O nome do competidor poderá ser grafado no *obi*, porção frontal inferior do *uwagi* e na parte frontal superior do *zubbon* em medida máxima de 3 cm x 10 cm. Ainda, acima das marcações dispostas no item “c-1” deste artigo, restando um espaço de 4 cm entre elas. As letras terão o máximo de 7 cm de altura e 30 cm de comprimento.
  8. Em competições reguladas pela FIJ, e nas que disponham previamente, os competidores deverão trazer *judogi*, à mesa de costura, ou à local previamente determinado, sem nenhuma identificação nas costas, senão o nome e Abreviação Olímpica Nacional.
- d) O *uwagi* será longo o suficiente para cobrir as coxas e chegará, no mínimo, até os punhos quando os braços estiverem, ao lado do corpo, completamente estendidos em direção ao solo.

Será usado com o lado esquerdo sobre o direito e restarão no mínimo 20 cm de sobreposição no nível do fim da caixa torácica. As mangas do *uwagi* alcançarão no máximo a articulação do pulso e estarão no mínimo a 5 cm desta.

Um espaço de 10 a 15 cm existirá entre a manga e o braço (bandagens incluídas), ao longo de toda a extensão da manga. A lapela e a gola terão no máximo 1 cm de espessura e 5 cm de largura. A costura da lapela será paralela e recomenda-se 5 linhas de costura igualmente espaçadas.

- e) O *zubbon*, sem qualquer marcação exceto pelo disposto nos itens “c-3” e “c-7”, serão longas o suficiente para cobrir as pernas e alcançarão no máximo à articulação do tornozelo e estarão no mínimo a 5 cm do mesmo.

Um espaço de 10 a 15 cm existirá entre o *zubbon* e a perna (bandagens incluídas) ao longo de toda extensão da perna.

- f) Uma faixa forte, 4 a 5 cm de largura, de cor correspondente à graduação, será usada sobre o *uwagi* passada duas vezes à altura da cintura, e amarrada com um nó duplo, firme o suficiente para evitar que o *uwagi* fique solto demais, suficientemente longa para que sobre de 20 a 30 cm do nó, em cada lado.

- g) Competidoras do sexo feminino usarão sob o *uwagi*:

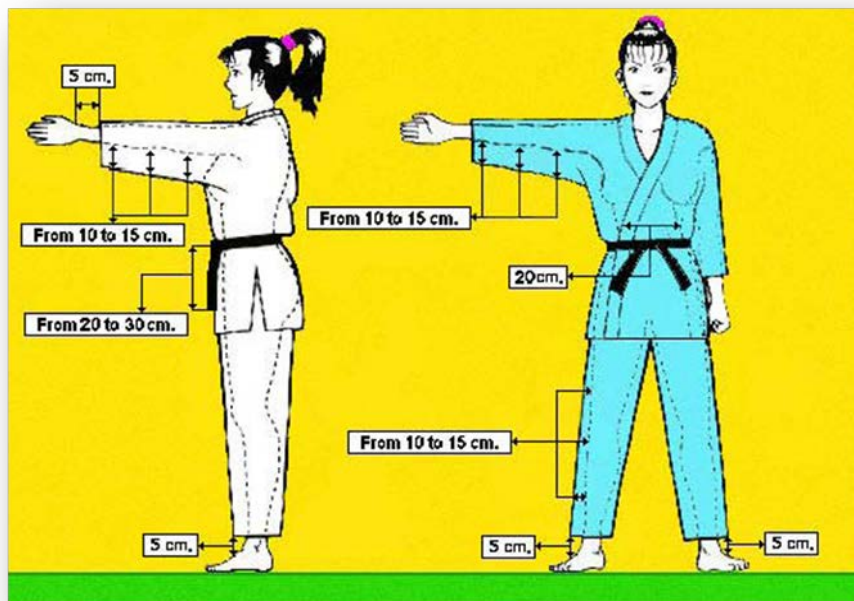
1. Camiseta lisa, branca ou quase branca, de mangas curtas, resistente, suficientemente comprida para ser usada para dentro do *zubbon*; ou
2. Malha branca, ou quase branca, de mangas curtas.

- h) Os padrões oficiais de cores para o *judogi* azul estão entre os números pantone 18-4051 e 18-4039 na escala pantone TP e entre os números 285 e 286 na escala pantone de impressão.

## APÊNDICE - ARTIGO 3

### Uniforme do Judô (*Judogi*)

- Caso o *judogi* de um competidor não esteja de acordo com este artigo, o árbitro central, após consultar os árbitros laterais, em decisão unânime, penalizará o competidor infrator com *hansoku-make*, nos termos do artigo 27 (34) e apêndice.
- O *judogi* reserva do competidor será levado pelo técnico até sua cadeira à beira da área de competição.
- Para assegurar-se que as mangas do *uwagi* do competidor têm o comprimento e largura estipulados, o árbitro central ordenará que o competidor erga ambos os braços, completamente estendidos à altura dos ombros, para fazer a verificação.



Dimensões do *judogi* (Figura 3)

## ARTIGO 4

### Higiene

- a) O *judogi* estará limpo, geralmente seco e sem odores desagradáveis.
- b) As unhas dos pés e das mãos estarão curtas.
- c) A higiene pessoal do competidor será impecável.
- d) Cabelo comprido estará amarrado de forma que evite inconveniências ao outro competidor.
- e) Não será permitido o uso de maquiagem de qualquer natureza.

## APÊNDICE - ARTIGO 4

### Higiene

- A qualquer competidor que não estiver de acordo com o disposto no Artigo 4 será negado o direito de competir e o adversário vencerá o combate por *fusen-gachi*, caso o combate não tenha iniciado, ou por *kiken-gachi*, se o combate já haja iniciado, de acordo com a regra da “maioria de três” (ver Artigo 27).
- **(d)** Cabelo comprido é aquele que alcance ou ultrapasse a gola do *uwagi* na altura da nuca do competidor.

## ARTIGO 5

### Árbitros e Oficiais

Geralmente, o combate será conduzido por um árbitro central e dois árbitros laterais, sob a supervisão da Comissão de Arbitragem.

Os árbitros serão auxiliados pelos oficiais de placar e oficiais de tempo.

O uniforme, dos árbitros e oficiais, estará de acordo com o código de vestimenta da organização a qual pertencem.

## APÊNDICE - ARTIGO 5

## Árbitros e Oficiais

- Os oficiais de tempo, oficiais de súmula e oficiais de placar, bem como outros oficiais de competição, terão no mínimo 21 anos de idade e três anos de experiência como Árbitro Nacional.

Em competições organizadas pela Liga Riograndense de Judô, os oficiais de tempo, oficiais de súmula, oficiais de placar e demais oficiais de competição, terão no mínimo 13 anos de idade e graduação de 4º *kyu*.

- O Comitê Organizador assegurar-se-á de que tenham sido meticulosamente treinados como oficiais de competição. Haverá, no mínimo, dois oficiais de tempo; um para registrar o tempo de combate e um especializado em tempo de *osaekomi*.

Em competições organizadas pela Liga Riograndense de Judô, as atribuições supramencionadas serão da competência do Diretor Técnico e/ou do Diretor de Competição, ou oficial por eles apontado.

- Se possível, haverá uma terceira pessoa para supervisionar os dois oficiais de tempo para evitar erros que possam prejudicar o bom andamento do combate.
- O oficial de tempo geral (tempo de combate) iniciará a contagem de tempo ao comando de *hajime* ou *yoshi* e interromperá a contagem ao comando de *mate* ou *sono-mama*.
- O oficial de tempo de *osaekomi* iniciará a contagem de tempo ao comando de *osaekomi*, interromperá ao comando de *sono-mama*, e reiniciará ao comando de *yoshi*. Ao comando de *toketa* ou *mate*, interromperá a contagem e indicará o número de segundos decorridos ao árbitro. Ao final do tempo de *osaekomi* (25 segundos, ou 20 segundos caso o competidor dominante tenha *waza-ari*, ou o competidor dominado tenha sido penalizado com três *shido*) ele indicará o fim do *osaekomi* por meio de sinal sonoro.
- O oficial de tempo de *osaekomi* levantará a bandeira verde quando começar a contagem de tempo ao comando de *osaekomi* e *yoshi*; e baixará a bandeira

quando parar a contagem ao comando de *toketa*, *mate* ou *sono-mama*, ou ao final do tempo de *osaekomi*.

O oficial de tempo geral (tempo de combate) levantará a bandeira amarela quando parar a contagem ao comando de *mate* ou *sono-mama* e baixará a bandeira quando recomençar a contagem ao comando de *hajime* ou *yoshi*.

- Quando o tempo determinado para o combate chegar ao fim o Oficial notificará o árbitro central através de um sinal sonoro claramente audível (ver artigos 10, 11 e 12).
- O oficial de placar assegurar-se-á de que esteja completamente familiarizado com os gestos e comandos atualizados da arbitragem para que indique precisamente os progressos e resultados do combate.
- Em adição às pessoas supramencionadas haverá um oficial de súmula para registrar a evolução geral dos combates.
- Se sistemas eletrônicos estiverem em uso, os procedimentos serão os mesmos acima descritos. Entretanto, cronômetros manuais serão utilizados simultaneamente ao equipamento eletrônico para assegurar sua precisão e placares manuais estarão disponíveis em reserva.

## ARTIGO 6

### Posição e Funções do Árbitro Central

O árbitro central deverá, geralmente, permanecer dentro da área de combate. Ele deverá conduzir o combate e administrar as decisões. Ele assegurará-se-á que as decisões sejam corretamente registradas.

## APÊNDICE - ARTIGO 6

### Posição e Funções do Árbitro Central

- O árbitro central assegurar-se-á de que tudo está em devida ordem, área de competição, equipamentos, uniformes, higiene, oficiais de competição etc. antes do início do combate.
- Ao anunciar uma opinião e fazer o gesto apropriado, o árbitro central deve trazer ao seu campo de visão no mínimo um árbitro lateral para averiguar se há opinião divergente. Entretanto, o árbitro nunca perderá de vista a ação contínua dos competidores.
- Em casos onde os competidores estejam em *newaza*, virados para fora da área, o árbitro central poderá observar a ação da área de segurança.
- Antes de conduzir um combate os árbitros familiarizar-se-ão com o som do aparato sonoro que indica o fim do combate em sua área, bem como a posição do médico ou assistente médico.
- Ao assumir controle da área de competição os árbitros certificar-se-ão de que a superfície esteja limpa e em boas condições, que não existam espaços entre os *tatami*, que as cadeiras dos árbitros laterais estejam em posição, e que os competidores estejam de acordo com os Artigos 3 e 4 das Regras de Arbitragem.
- Os árbitros assegurar-se-ão de que não haja espectadores, torcedores ou fotógrafos em posição que possam perturbar ou oferecer risco de lesão aos competidores.

## ARTIGO 7

### Posição e Funções do Árbitro Lateral

Os árbitros laterais auxiliarão ao árbitro central e sentarão em cantos opostos, fora da área de combate. O árbitro lateral indicará sua opinião com o gesto oficial apropriado sempre que essa, em avaliação técnica ou penalidade, diferir da opinião anunciada pelo árbitro central.

Caso o a opinião expressa pelo árbitro central, em resultado técnico ou penalidade, seja de maior grau que a expressa pelos dois árbitros laterais, ele adequará sua avaliação à do árbitro lateral expressando a maior avaliação.

Caso o a opinião expressa pelo árbitro central, em resultado técnico ou penalidade, seja de menor grau que as expressas pelos dois árbitros laterais, ele adequará sua avaliação à do árbitro lateral expressando a menor avaliação.

Caso um dos árbitros laterais expresse uma opinião de maior grau e o outro árbitro lateral de menor grau que a opinião do árbitro central, esse manterá sua opinião.

Caso ambos os árbitros laterais expressem a mesma opinião, o árbitro central deverá adequar sua avaliação à dos árbitros laterais (regra da maioria de três).

Caso ambos os árbitros laterais expressem um julgamento divergente do árbitro central, e esse não note seus gestos, eles colocar-se-ão em pé e manterão seus gestos até que o árbitro central seja informado e retifique sua avaliação. Se depois de determinado tempo (alguns segundos) o árbitro central não note os árbitros laterais em pé, o árbitro lateral mais próximo ao árbitro central aproximar-se-á e informá-lo-á da opinião majoritária.

O árbitro lateral, com o gesto apropriado, expressará sua opinião sobre a validade de qualquer ação ocorrida no limite ou fora da área de combate.

Uma discussão é possível e necessária somente se, o árbitro central ou um dos árbitros laterais, tenha notado algo que não fosse visível aos outros dois, e que possa alterar suas decisões.

Os árbitros laterais assegurar-se-ão que as decisões anotadas pelos oficiais de placar sejam as decisões anunciadas pelo árbitro central.

Caso um dos competidores precise deixar temporariamente a área de competição depois do início do combate, por razão considerada necessária pelo árbitro central, um árbitro lateral deverá obrigatoriamente acompanhar o competidor para assegurar-se que nenhuma anomalia ocorra. Esta autorização será dada somente em circunstâncias excepcionais (ex.: para trocar um *zubbon* que tenha se rasgado durante o combate).

## APÊNDICE - ARTIGO 7

### Posição e Funções do Árbitro Lateral

- O árbitro central e os árbitros laterais deverão deixar a área de competição durante apresentações ou longos intervalos na programação.
- Os árbitros laterais sentar-se-ão com os pés afastados, fora da área de combate e com as mãos, palmas para baixo, sobre suas coxas.
- Caso o árbitro lateral note que o placar está incorreto ele chamará a atenção do árbitro central para o erro.
- O árbitro lateral deverá sair e remover sua cadeira o mais rápido possível, caso sua posição coloque em risco os competidores.
- O árbitro lateral não se antecipará ao árbitro central ao expressar uma pontuação.
- Na ocorrência de uma ação no limite da área de combate, o árbitro lateral fará o gesto apropriado imediatamente para sinalizar se a ação foi *jonai* (dentro) ou *jogai* (fora).
- Caso um competidor tenha que trocar qualquer parte de seu *judogi* fora da área de competição, e os árbitros laterais não sejam do mesmo sexo do competidor, um oficial designado pelo Diretor de Arbitragem substituirá o árbitro lateral e acompanhará o competidor.
- Se a área de competição não estiver em uso e houver um combate em progresso na área de competição adjacente, o árbitro lateral removerá sua cadeira caso possa oferecer risco aos competidores.

## ARTIGO 8

## Gestos

a) **Árbitro Central**

O árbitro central fará gestos como indicado abaixo quando tomar as seguintes decisões:

1. **Ippon:** levantará um braço com a palma da mão para a frente, acima de sua cabeça.
2. **Waza-ari:** levantará o braço com a palma da mão para baixo, para o lado, na altura do ombro.
3. **Waza-ari-awasete-ippou:** gesto de *waza-ari*, trás o braço à frente na altura do ombro e gesto de *ippou*.
4. **Yuko:** levantará um braço, com a palma da mão para baixo, ao lado, a 45 graus de seu corpo.
5. **Osaekomi:** estenderá o braço a frente do corpo, com a palma da mão para baixo, na direção dos competidores enquanto de frente para eles, inclinando o corpo em sua direção.
6. **Toketa:** estenderá o braço, com o polegar para cima e fará rápidos movimentos da direita para a esquerda duas ou três vezes, inclinando o corpo em sua direção.
7. **Hikiwake:** com o polegar para cima, levantará o braço esticado acima da cabeça e descerá o braço à frente de seu corpo, mantendo-o por alguns segundos.
8. **Mate:** levantará o braço à altura do ombro, paralelo ao *tatami*, palma da mão perpendicular ao solo, virada para o oficial de tempo.
9. **Sono-mama:** inclinar-se-á para a frente e tocará ambos os competidores com as palmas das mãos.

10. **Yoshi:** tocará ambos os competidores firmemente com as palmas das mãos aplicando pressão sobre eles.
11. **Para indicar o cancelamento de opinião expressada:** repetirá com um dos braços o mesmo gesto, e com o outro, sobre a cabeça, fará movimentos da direita para a esquerda duas ou três vezes.
12. **Hantei:** Em preparação para anunciar *hantei*, o árbitro central deve levantar ambas as mãos a um ângulo de 45° com a bandeira correta em cada mão, e então, ao anúncio levantar a bandeira acima da cabeça para indicar sua opinião.
13. **Kachi:** levantará o braço, palma da mão para dentro, acima da altura dos ombros, em direção ao vencedor.
14. **Não-válido:** levantará o braço sobre a cabeça, fará movimentos da direita para a esquerda duas ou três vezes, para indicar que uma projeção fora da área não seja válida, ou que uma projeção após o sinal de tempo ao fim do combate não seja válida, ou no caso de técnicas simultâneas. (Ver Artigo 20 - Apêndice.)
15. **Para comandar que os competidores ajustem o judogi:** cruzará a mão esquerda sobre a direita, na altura da faixa.
16. **Para chamar o médico:** virar-se-á para a Mesa Médica, acenará com o braço (palma da mão para cima), da direção da Mesa Médica para o competidor.
17. **Para atribuir uma penalidade (shido, hansoku-make):** apontará para o competidor a ser penalizado com o dedo indicado estendido de um punho fechado.
18. **Não-combatividade:** rodará, movimentando para a frente, os antebraços à altura do peito, e apontará o indicador ao competidor a ser penalizado.
19. **Falso Ataque:** estenderá ambos os braços para a frente, com as mãos fechadas, e fará um movimento para baixo com os braços.

## APÊNDICE (1) - ARTIGO 8













## Gestos



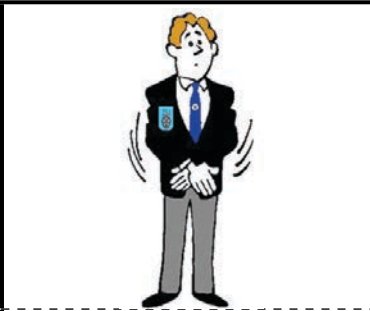
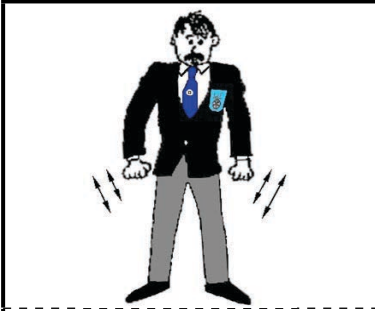



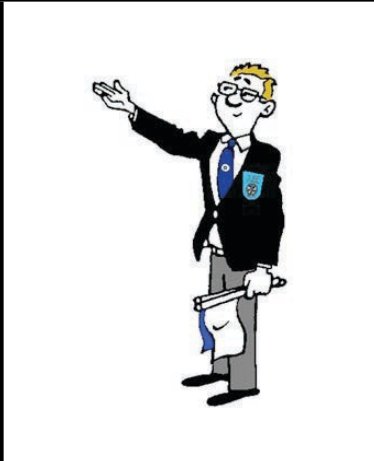

- Quando não for suficientemente claro, o árbitro central pode durante o gesto oficial, apontar com a outra mão (braço estendido, dedos unidos e palma para cima) à fita azul ou branca (posição de início) para indicar qual competidor pontuou ou foi penalizado.
- Para indicar que um ou ambos os competidores podem sentar em *agura*, se longa demora é prevista, o árbitro central sinalizará em direção à posição de início com a mão aberta, palma para cima.
- Os gestos de *yuko* e *waza-ari* começarão com o braço cruzando o peito, então para a posição final correta ao lado do corpo.
- Os gestos de *yuko*, *waza-ari*, *ippon* e *osaekomi* serão mantidos enquanto o árbitro central se move, para assegurar que sejam claramente visíveis aos árbitros laterais. Entretanto, tomar-se-á cuidado ao virar para não perder os competidores de vista.
- (7) O gesto de *hikiwake* se aplica somente a competições por equipe ou disputadas em sistema de pule.
- (9 e 10) Os gestos de *sono-mama* e *yoshi* deverão ser executados de forma com que o árbitro central toque os competidores na cabeça e/ou no tórax (a representação na imagem a seguir está incorreta).
- (13) A situação de *hantei* descrita acontecerá somente se houver empate na disputa por “*Golden Score*”.
- Caso ambos os competidores sejam penalizados, o árbitro central fará o gesto apropriado alternadamente para os competidores (indicador esquerdo ao competidor à esquerda e indicador direito ao competidor à direita).
- Caso seja necessário retificar uma opinião expressada, esta será feita o mais rapidamente possível após o gesto de cancelamento.

- Não será dado nenhum comando verbal quando do cancelamento de opinião expressada.
- Todos os gestos devem ser mantidos de 3 a 5 segundos.
- Para indicar o vencedor o árbitro central retornará a sua posição inicial, dará um passo à frente (pé esquerdo seguido pelo direito), indicará o vencedor e dará um passo atrás (pé direito seguido do esquerdo).
- Caso uma pontuação ou penalidade devesse ter sido atribuída, mas o árbitro central não tenha anunciado ou feito o gesto necessário, os árbitros laterais podem indicar a pontuação apropriada com um braço, enquanto com a outra mão apontam (braço estendido, dedos unidos e palma para cima) à fita azul ou branca para indicar a qual competidor deverá ser atribuída a pontuação. No caso de uma penalidade, os gestos devem ser seguidos pela indicação de qual competidor deva recebê-la. Este procedimento deve ser repetido 2-3 vezes para evitar qualquer confusão.

ARTIGO 8 (continuado)

Gestos

		
<p>IPPON</p>	<p>WAZA-ARI</p>	<p>WAZA-ARI-AWASETE-IPPON</p>
		
<p>YUKO</p>	<p>CANCELAR OPINIÃO EXPRESSADA</p>	<p>NÃO-VÁLIDO</p>
		
<p>OSAEKOMI</p>	<p>TOKETA</p>	<p>SONO-MAMA / YOSHI</p>
		
<p>FALSO ATAQUE</p>	<p>NÃO-COMBATIVIDADE</p>	<p>SHIDO / HANSOKU-MAKE</p>

		
CHAMAR O MÉDICO	SENTAR / LEVANTAR	AJUSTAR O JUDOJI
		
HAJIME / SORE-MADE	MATE	KACHI
		
HANTEI	KACHI (após hantei)	HIKIWAKE

## ARTIGO 8 (continuado)

## Gestos

b) **Árbitros Laterais**







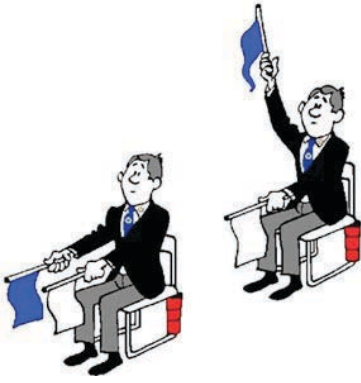
O árbitro lateral fará gestos como indicado abaixo quando tomar as seguintes decisões:

1. **Jonai:** para indicar que o competidor aplicando a técnica permaneceu dentro da área de combate, o árbitro lateral levantará uma de suas mãos e baixá-la-á à altura do ombro com seu polegar para cima e o braço estendido ao longo da linha limite da área de combate mantendo o gesto de 3 a 5 segundos.
2. **Jogai:** para indicar que o *tori* saiu da área de combate, o árbitro lateral levantará uma de suas mãos à altura do ombro com seu polegar para cima e o braço estendido ao longo da linha limite da área de combate movimentando-o da direita para a esquerda, ou vice-versa, diversas vezes.
3. Para indicar que em sua opinião, pontuação, penalidade ou opinião expressada pelo árbitro central usando um gesto do Artigo 8 (a) não é válida, o árbitro lateral levantará o braço sobre a cabeça movimentando-o da esquerda para a direita duas ou três vezes.
4. Para indicar que sua opinião difere da do árbitro central, um ou ambos os árbitros laterais farão o gesto apropriado do Artigo 8 (a).
5. Em situações de *hantei* os árbitros laterais segurarão as bandeiras do lado apropriado, de acordo com a posição dos competidores. Após o anúncio de *hantei* os árbitros laterais levantarão, imediatamente, a bandeira branca ou azul, sobre suas cabeças, para indicar qual competidor merece a vitória, em suas opiniões.
6. Quando os árbitros laterais desejarem que o árbitro central anuncie *mate* em *newaza* (ex.: nenhum progresso), eles levantarão ambas as mãos à altura dos ombros com as palmas para cima.

APÊNDICE (2) - ARTIGO 8

Gestos

b) Os Árbitros Laterais

		
<p>POSIÇÃO NORMAL</p>	<p>JONAI (DENTRO)</p>	<p>JOGAI (FORA)</p>
		
<p>LEVANTAR (MATTE EM NEWAZA)</p>	<p>NÃO-VÁLIDO</p>	<p>OPINIÃO DIVERGENTE</p>
		
	<p>HANTEI</p>	

**ARTIGO 9****Localização (Áreas Válidas)**

O combate acontecerá na área de combate e em situações de ações dinâmicas como descritas abaixo.

Todas as ações são válidas e podem continuar enquanto um dos competidores tiver qualquer parte de seu corpo em contato com a área de combate. (Aplica-se critério semelhante ao de *newaza*)

**Exceções:**

- a) Após o ação original válida, os *renraku-waza* ou *kaeshi-waza* subseqüentes devem ser avaliados mesmo que os competidores não estejam mais em contato com a área de combate, desde que haja continuidade e que não aconteça quebra da ação dinâmica.
- b) Em *newaza*, a ação somente é válida e pode continuar se, no mínimo, um dos competidores tiver alguma parte do corpo em contato com a área de combate.

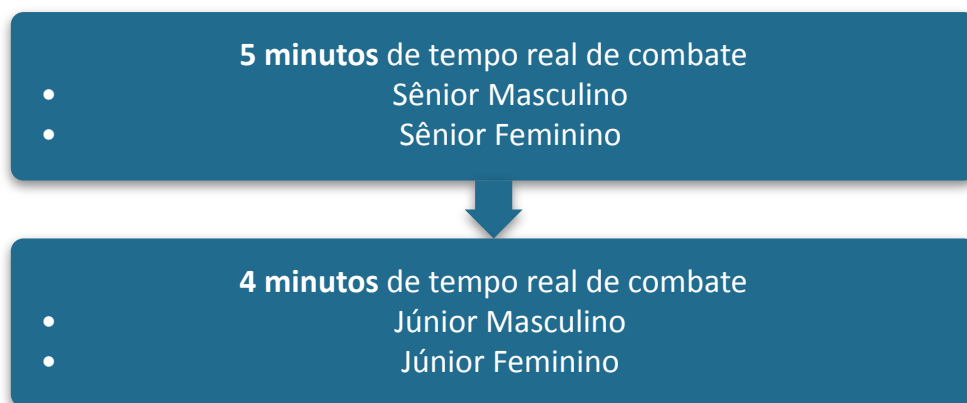
**APÊNDICE - ARTIGO 9****Localização (Áreas Válidas)**

- Havendo “ação” a luta pode se desenrolar enquanto um dos competidores tiver alguma parte de seu corpo na área de combate. Qualquer interrupção na “ação” acarreta o comando de *mate*.
- Se o árbitro central comandar *mate* por engano e os árbitros laterais acreditarem que a ação ou ataque foram válidos, estes podem anular o *mate* e atribuir a pontuação que acreditarem correta. Os árbitros, entretanto, deve ter certeza de que o comando de *mate* não prejudicou a defesa do *uke*. Pode haver consulta à Comissão de Arbitragem.
- Todo ataque na situação de Limite Dinâmico deve ter resultado imediato (tempo razoável de execução).
- No caso de *osaekomi* no limite, se a parte do competidor que ainda estiver em contato com a área de competição sair do solo, o árbitro central deverá comandar *mate*.
- Uma vez que o combate tenha começado, os competidores somente poderão deixar a área de competição se autorizados pelo árbitro central. Somente será dada permissão para tanto em circunstâncias muito excepcionais, tal como a necessidade de trocar um *judogi* que tenha sido rasgado ou sujo.

## ARTIGO 10

### Duração do Combate

Para os Campeonatos Mundiais e Jogos Olímpicos, o tempo de duração dos combates será:



Qualquer competidor terá direito a 10 minutos de descanso entre combates.

## APÊNDICE - ARTIGO 10

### Duração do Combate

- A duração dos combates e as formas de combate serão determinadas de acordo com as regras do campeonato.
- Nas competições da Liga Riograndense de Judô, o tempo de duração dos combates, nas diversas classes, será determinado em edital às filiadas.
- Nas competições da Liga Riograndense de Judô, qualquer competidor terá direito a tempo de descanso igual a duração dos combates em sua classe.
- O árbitro central conhecerá a duração do combate antes de entrar na área de competição.

## ARTIGO 11

Tempo Morto

O tempo decorrido entre o comando de *mate* e *hajime*, e entre *sono-mama* e *yoshi* não integrará a duração do combate.

## ARTIGO 12

### Sinal de Tempo

O final do tempo determinado para o combate será indicado ao árbitro central pelo soar de uma campainha ou outro sinal sonoro semelhante.

## APÊNDICE - ARTIGO 12

### Sinal de Tempo

- Quando houver diversas áreas de competição em uso simultâneo, a utilização de sinais audíveis diferenciados será necessária.
- Os sinais de tempo serão suficientemente altos para serem ouvidos sobre o barulho dos espectadores.

## ARTIGO 13

### Tempo de *Osaekomi*

#### *Ippon*

- Total de **25 segundos**

#### *Waza-ari*

- **20 segundos** ou mais, mas menos de 25 segundos

#### *Yuko*

- **15 segundos** ou mais, mas menos de 20 segundos

Um *osaekomi* de menos de 15 segundos contará como um ataque (*kinsa*).

## APÊNDICE - ARTIGO 13

### Tempo de *Osaekomi*

- Quando *osaekomi* for anunciado simultaneamente ao sinal de tempo, o tempo determinado para o combate será estendido até que *ippon* (ou equivalente) seja marcado, ou que o árbitro central anuncie *toketa* ou *mate*.

## ARTIGO 14

### Técnica Simultânea ao Sinal de Tempo

Qualquer resultado imediato de uma técnica iniciada simultaneamente ao sinal de tempo será válido.

No caso de *osaekomi* anunciado simultaneamente ao sinal de tempo, o tempo determinado para o combate será estendido até que *ippon* (ou equivalente) seja marcado, ou que o árbitro central anuncie *toketa* ou *mate*.

## APÊNDICE - ARTIGO 14

### Técnica Simultânea ao Sinal de Tempo

- Toda técnica aplicada após o sinal de tempo não será válida, mesmo que o árbitro central não tenha, ainda, comandado *sore-made*.

Ainda que uma técnica possa ser aplicada simultaneamente ao sinal de tempo, se o árbitro central decidir que não terá efeito imediato, ele anunciará *sore-made*.

**ARTIGO 15****Início do Combate**

Antes do início de cada combate, o árbitro central e os árbitros laterais postar-se-ão juntos, centralizados, no limite de dentro da área de competição e saudarão ao *joseki* antes de ocuparem seus lugares.

Antes de deixarem a área de combate, também saudarão ao *joseki*.

Os competidores saudarão quando entrarem e saírem da área de competição, ao início e ao final de cada combate.

Os competidores, então, caminharão ao centro do limite da área de combate (na zona de segurança) em seus respectivos lados, de acordo com suas posições na súmula (o primeiro a ser chamado à direita do árbitro e o segundo à esquerda do árbitro), e permanecerão parados. Ao sinal do árbitro central, os competidores irão as suas respectivas marcas, saudar-se-ão simultaneamente e darão um passo à frente com o pé esquerdo.

Ao final do combate, após o árbitro central ter anunciado o resultado, os competidores darão um passo atrás com o pé direito e saudar-se-ão simultaneamente.

Os competidores poderão saudar ao entrar ou sair da área de combate. Entretanto, essa saudação não é compulsória. (Vide Guia de Saudação)

Os competidores, invariavelmente, iniciarão o combate em pé.

Somente os membros da Comissão de Arbitragem poderão interromper o combate. (Vide Artigo 17)

## APÊNDICE - ARTIGO 15

### Início do Combate

- O árbitro central e os árbitros laterais estarão sempre em posição para iniciar o combate antes da chegada dos competidores à área de competição. O árbitro central postar-se-á no meio, a 2 metros do centro da área. Ele deverá estar de frente para a mesa dos oficiais de tempo.
- É de fundamental importância que as saudações sejam executadas de forma correta.

Quando os competidores caminharem até suas posições iniciais e estiverem frente a frente, eles deverão saudar-se oficialmente sob o estrito controle do árbitro central, repetindo o procedimento ao final do combate.

Se os competidores não se saudarem, o árbitro central os comandará a fazê-lo.

Todas as saudações em pé pelos competidores serão em um ângulo de 30 graus da cintura.

- Procedimento de saudação (Vide Guia de Saudação).

**ARTIGO 16****Entrada em *Newaza***

Aos competidores será permitido passar da posição em pé para *newaza* nos seguintes casos, entretanto, se a técnica utilizada não for contínua, o árbitro central comandará aos competidores que recomecem em pé:

- Quando um competidor, após obter algum resultado através de uma técnica de projeção, passa sem interrupção para *newaza* e toma a ofensiva.
- Quando um dos competidores cai, após aplicar, sem sucesso, técnica de projeção, o outro pode tirar vantagem da posição desequilibrada do oponente e levá-lo ao solo.
- Quando um competidor obtém efeito considerável ao aplicar *shime-waza* ou *kansetsu-waza* em pé e, então, passa sem interrupção para *newaza*.
- Quando um competidor leva seu oponente para *newaza* pela aplicação de um movimento particularmente habilidoso que não se qualifique com técnica de projeção.
- Em qualquer situação, onde um competidor caia ou esteja prestes a cair, não coberta pelas subseções supramencionadas neste artigo, o outro competidor pode tirar vantagem da posição de seu oponente para levá-lo a *newaza*.

## APÊNDICE - ARTIGO 16

Entrada em *Newaza*

- Quando um competidor trazer seu oponente para *newaza*, em desacordo com o Artigo 16, e ao oponente não for vantajoso continuar em *newaza*, o árbitro central anunciará *mate* e penalizará com *shido* o competidor que houver infringido o Artigo 27 (8). (Vide Artigo 27 - Apêndice, 5º parágrafo).
- Quando um competidor trazer seu oponente para *newaza*, em desacordo com o Artigo 16, e ao oponente for vantajoso continuar em *newaza*, o combate deve continuar, mas o árbitro central penalizará o competidor que houver infringido o Artigo 27 (8) assim que possível. (Vide Artigo 27 - Apêndice, 5º parágrafo).

**ARTIGO 17****Aplicação de *Mate***

O árbitro central anunciará *mate* para interromper o combate temporariamente nos seguintes casos; e para recomençar o combate, ele anunciará *hajime*:

- a) Quando um ou ambos competidores saírem da área de combate. (Vide “Exceções” no Artigo 9.)
- b) Quando um ou ambos competidores executarem atos proibidos.
- c) Quando um, ou ambos competidores estejam lesionados ou sentindo-se mal.
- d) Quando for necessário que um ou ambos competidores ajustem seus *judogi*.
- e) Quando em *newaza* não haja progresso aparente.
- f) Quando um competidor retomar posição vertical, ou semi-vertical, a partir de *newaza*, com o oponente em suas costas.
- g) Quando um competidor esteja em pé, ou a partir de *newaza* retome posição vertical, e suspenda seu oponente do *tatami*.
- h) Quando um competidor executa, ou tenta executar, *kansetsu-waza* ou *shime-waza* a partir de uma posição vertical e o resultado não é suficientemente aparente.
- i) Quando em qualquer outro caso o árbitro considerar necessário.
- j) Quando os árbitros ou Comissão de Arbitragem queiram reunir-se.

**APÊNDICE - ARTIGO 17****Aplicação de *Mate***

- O árbitro central tendo anunciado *mate*, certificar-se-á de manter os competidores em vista, caso não ouçam *mate* e continuem lutando.
- O árbitro central não comandará *mate* para impedir que os competidores saiam da área de combate, a menos que a situação seja considerada perigosa.
- O árbitro central não comandará *mate* quando um competidor, que tenha escapado de *osaekomi-waza*, *shime-waza*, *kansetsu-waza*, aparente necessitar, ou solicite descanso.
- (f) O árbitro central comandará *mate* quando um competidor que esteja em decúbito ventral no *tatami*, com o oponente nas costas, consiga erguer-se a uma posição semi-vertical, suas mão fora do *tatami* e um joelho levantado, indicando perda de controle pelo oponente.
- Caso o árbitro central comande *mate*, por engano, durante *newaza* e os competidores se separem, os árbitros devem, se possível, e de acordo com a regra da maioria de três, recolocar os competidores na posição mais próxima possível da original e reiniciar o combate, se assim fazendo retifiquem uma injustiça para um dos competidores.
- Após o anúncio de *mate* os competidores devem retornar rapidamente a suas posições iniciais.
- Quando o árbitro central comandar *mate*, o competidor deve ficar em pé se o árbitro estiver falando com ele ou se estiver ajustando o *judogi*; ou sentar-se caso longa pausa esteja prevista. Somente ao receber tratamento médico, o competidor poderá adotar posição diversa dessas.
- O árbitro central anunciará *mate* para solicitar atendimento médico, quando o competidor, o médico ou ele mesmo considerar necessário (Vide Artigo 28).

## ARTIGO 18

*Sono-mama*

Em qualquer caso em que o árbitro central queira interromper temporariamente o combate (ex.: para dirigir-se a um ou a ambos os competidores sem causar mudança em suas posições, ou para penalizar para que o competidor que não for penalizado não perca posição de vantagem), ele anunciará *sono-mama*.

Para recomeçar o combate, ele anunciará *yoshi*.

*Sono-mama* somente poderá ser aplicado em *newaza*.

## APÊNDICE - ARTIGO 18

### *Sono-mama*

- Sempre que o árbitro central comandar *sono-mama*, ele assegurar-se-á de que não haja nenhuma mudança na posição ou na pegada de nenhum dos competidores.
- Se durante *newaza* um competidor apresentar indícios de lesão, o árbitro central pode separar os competidores se necessário, após ter comandado *sono-mama*, e posteriormente recolocar os competidores nas posições em que estavam anteriormente – e, então, comandar *yoshi*.

**ARTIGO 19****Fim do Combate**

O árbitro central anunciará *sore-made* e encerrará o combate:

- a) Quando competidor marcar *ippon* ou *waza-ari-awasete-ippon* (Artigos 20 e 21).
- b) No caso de *sogo-gachi* (Artigo 22).
- c) No caso de *kiken-gachi* (Artigo 27).
- d) No caso de *hansoku-make* (Artigo 27).
- e) Quando um competidor não puder continuar devido à lesão (Artigo 28).
- f) Quando o tempo determinado para o combate houver expirado.

O árbitro central atribuirá a vitória como se segue:

- 1) Quando um competidor houver marcado *ippon* ou equivalente, ele será declarado vencedor.
- 2) Quando não haja marcação de *ippon* ou equivalente, o vencedor será declarado na base de: um *waza-ari* prevalece sobre qualquer número de *yuko*, um *yuko* prevalece sobre nenhuma pontuação.
- 3) Quando não houver marcação de nenhum ponto, ou a pontuação dos competidores for idêntica, a decisão será em combate por “*Golden Score*”.

### **Combate por “Golden Score”**

A duração do combate por “*Golden Score*” será de 3 minutos, ou aproximadamente 50% do tempo de combate normal, sempre majorando o arredondamento para minutos cheios.

Quando o tempo original determinado para o combate expirar, o árbitro central anunciará *sore-made* para encerrar o combate temporariamente e os competidores retornarão as suas posições iniciais.

Os placares de tempo serão zerados, então, o árbitro central anunciará *hajime* para recomençar o combate de maneira normal.

Não haverá período de descanso entre o término do combate original e o início do combate por “*Golden Score*”.

A primeira diferença de pontuação entre os dois competidores durante o combate por “*Golden Score*” decidirá o combate. O combate acaba assim que um competidor conquistar uma pontuação.

Para todos os efeitos o combate por “*Golden Score*” será considerado uma prorrogação, e nunca um novo combate.

## APÊNDICE (1) - ARTIGO 19

## Fim do Combate

- Tendo anunciado *sore-made*, o árbitro central manterá os competidores em vista, no caso de não ouvirem o comando e continuarem lutando.
- O árbitro central orientará os competidores a ajustar seus *judogi*, se necessário, antes de anunciar o resultado.
- Antes do início do combate por “*Golden Score*”, o cronômetro e o placar de tempo de luta (*shikan*) serão zerados, as demais marcações serão mantidas.
- Durante o combate por “*Golden Score*”, o primeiro *shido* pode ser atribuído pelo árbitro central sem que consulte os árbitros laterais.
- O primeiro *shido* não será levado em consideração nas decisões por *hantei*, a menos que seja absolutamente a única diferença entre o desempenho dos atletas.
- Quando em combate por “*Golden Score*”, se na opinião de um dos árbitros o competidor incorrer em ato que resulte na atribuição do segundo *shido*, ele deverá conferenciar com os demais e, pela regra da maioria de três, atribuir ou não a penalidade. (Pode haver consulta à Comissão de Arbitragem)
- No combate por “*Golden Score*”, quando um competidor esteja sendo dominado e *osaekomi* tenha sido anunciado, o árbitro central permitirá que a imobilização continue por 25 segundos (*ippon*), até *toketa* ou *mate*, ou até que *shime-waza* / *kansetsu-waza* seja aplicado com resultado imediato.
- Em combate por “*Golden Score*”, se durante um *osaekomi*, em qualquer momento, o *tori* cometer infração que resulte na aplicação do segundo *shido*, ele perderá o combate.
- Se durante combate por “*Golden Score*”, um competidor for penalizado com *hansoku-make* direto, ele sofrerá as mesmas conseqüências de um combate normal.

**ARTIGO 19 (continuado)****Fim do Combate**

Se o tempo determinado para o combate por “*Golden Score*” expirar sem que haja nenhuma vantagem para os competidores, o resultado será decidido por *hantei*.

Ao anúncio de *hantei* pelo árbitro central, os árbitros levantarão a bandeira de cor apropriada sobre suas cabeças para indicar qual competidor eles consideram vencedor. Neste caso, os árbitros levarão em consideração *kinsa* (leve superioridade ou inferioridade) através da atitude, habilidade e efetividade das técnicas relativas ao o combate original e ao combate por “*Golden Score*”. O árbitro central declarará o resultado de acordo com a regra da maioria de três.

Se somente um competidor exercer seu direito ao combate por “*Golden Score*”, e o outro declinar, o competidor que decidir lutar será declarado vencedor por *kiken-gachi*.

- 4) No caso de ambos competidores marcarem *ippon* ou *sogo-gachi* simultaneamente, o combate decidir-se-á em combate por “*Golden Score*”.
- 5) No caso de ambos competidores serem penalizados com *hansoku-make* acumulados (resultado de *shido* sucessivos) simultaneamente, ou quando um competidor for penalizado com *hansoku-make* acumulado e simultaneamente recebe *sogo-gachi*, o combate será decidido em combate por “*Golden Score*”.
- 6) No caso de os dois competidores serem punidos com *hansoku-make* diretos simultaneamente, ambos serão excluídos do campeonato. Exceto nos casos descritos no Artigo 27 - Apêndice.
- 7) A decisão de *hikiwake* será anunciada quando não houver vantagem de nenhum competidor registrada no placar, ao final do tempo determinado para o combate. (Vide Apêndice)

Após o árbitro central ter indicado o resultado do combate, os competidores darão um passo atrás com a perna direita depois a esquerda para suas respectivas marcas, saudando-se e deixando a área de combate.

Uma vez que o árbitro central tenha indicado o resultado do combate aos competidores, não será possível que ele modifique esta decisão após os árbitros terem deixado a área de competição.

Caso o árbitro central, por engano, conceda a vitória ao competidor derrotado, os árbitros laterais devem assegurar-se que o árbitro central mude sua decisão equivocada antes que ele e os árbitros laterais deixem a área de competição.

Toda a decisões tomada de acordo com a regra da maioria de três, pelos árbitros, e com o aval da Comissão de Arbitragem, será final e sem apelação.

## APÊNDICE (2) - ARTIGO 19

### Fim do Combate

- (7) A decisão de *hikiwake* somente será aplicada em Competições por Equipes.
- Durante o primeiro confronto das equipes, o resultado de *hikiwake* será aplicável.
- Se ao final do confronto, o número de vitórias e pontos for o mesmo para ambas as equipes, todos os combates com resultado de *hikiwake* do confronto anterior serão repetidos para decidir a equipe vencedora. Esses combates decisivos serão combates por “*Golden Score*”; contudo, a vitória será contada como 1 ponto como forma de desempate.
- O mesmo sistema será usado em disputas em sistema de pule.

**ARTIGO 20***Ippon*

O árbitro central comandará *ippon* quando em sua opinião a técnica aplicada corresponda aos seguintes critérios:

- a) Quando um competidor, com controle, projeta seu adversário de costas com força e velocidade consideráveis.
- b) Quando um competidor domina seu adversário através de *osaekomi-waza* por 25 segundos após o comando de *osaekomi*.
- c) Quando um competidor desiste, batendo duas ou mais vezes com sua mão ou pé, ou dizendo *maitta*, geralmente por resultado de um *osaekomi-waza*, *shime-waza* ou *kansetsu-waza*.
- d) Quando um competidor é incapacitado pelo efeito de *shime-waza* ou *kansetsu-waza*.

Equivalência: Caso um competidor seja penalizado com *hansoku-make*, o outro competidor será imediatamente declarado vencedor.

*Ippon* simultâneos – Vide Artigo 19 (f) (4).

## APÊNDICE - ARTIGO 20

Ippon

- Técnicas simultâneas: quando ambos os competidores caem no *tatami*, após o que aparentam serem ataques simultâneos, e os árbitros não são capazes de decidir que técnica dominou, nenhuma pontuação deverá ser anunciada.
- Caso o árbitro central anuncie *ippon*, por engano, durante *newaza* e os competidores se separem, os árbitros devem, se possível, e de acordo com a regra da maioria de três, recolocar os competidores na posição mais próxima possível da original e reiniciar o combate, se assim fazendo retifiquem uma injustiça para um dos competidores.
- Caso um dos competidores deliberadamente fizer uma “ponte” (cabeça e um ou ambos os pés em contato com o *tatami*) após ter sido projetado – ainda que tenha evitado os critérios necessários para *ippon* – o árbitro central deverá comandar *ippon*, ou qualquer outra pontuação que considere cabível, com o intuito de desencorajar esta ação.
- Quedas Longas (Continuidade da Queda): a decisão de como pontuar uma projeção será baseada na totalidade da queda, do ponto inicial de contato ou impacto até a última parte do corpo a tocar o *tatami* enquanto houver **movimento controlado**.
- Em *nage-waza*, a queda completa deve ser considerada em todos seus aspectos, mesmo que a ação tenha sido lenta, não-uniforme (pequena hesitação) ou irregular (ex.: lado oposto), desde que **não haja quebra no movimento** da técnica. A queda deve ser contínua, sem interrupções.
- A utilização de *kansetsu-waza* para projetar o oponente não será considerada para fins de pontuação.
- A utilização de *shime-waza* para projetar o oponente será considerada para fins de pontuação e deverá ser pontuada de acordo com o resultado.
- (d) A utilização de *shime-waza* e *kansetsu-waza* ficará restrita às classes a partir de 15 anos nos eventos promovidos pela Liga Riograndense de Judô.

## ARTIGO 21

### *Waza-ari-awasete-ippon*

Caso um competidor pontue um segundo *waza-ari* no combate, (Vide Artigo 23) o árbitro central comandará *waza-ari-awasete-ippon*.

## ARTIGO 22

### *Sogo-gachi* (Vitória Composta)

O árbitro central anunciará *sogo-gachi* nos seguintes casos:

- a) Quando um competidor pontuar um *waza-ari* e seu oponente subseqüentemente receber 3 *shido* [Vide Artigo 27, (a)].
- b) Quando um competidor pontuar *waza-ari* e seu oponente já tiver sido penalizado com 3 *shido*.
- *Sogo-gachi* simultâneos – Vide Artigo 19 (4).

## ARTIGO 23

### *Waza-ari*

O árbitro central comandará *waza-ari* quando em sua opinião a técnica aplicada corresponda aos seguintes critérios:

- a) Quando um competidor com controle projetar seu oponente, mas à técnica faltar 1 dos 3 elementos necessários para *ippon*. [Vide Artigo 20 (a) e Apêndice].
  - b) Quando um competidor domina seu adversário através de *osaekomi-waza* por 20 ou mais, porém menos de 25.
- Equivalência: Caso um competidor seja penalizado com 3 *shido*, o outro competidor imediatamente receberá um *waza-ari*.

## ARTIGO 24

*Yuko*

O árbitro central comandará *yuko* quando em sua opinião a técnica aplicada corresponda aos seguintes critérios:

- a) Quando um competidor com controle projetar seu oponente, mas à técnica faltar 2 dos 3 elementos necessários para *ippon*. [Vide Artigo 20 (a) e Apêndice].
  - b) Quando um competidor domina seu adversário através de *osaekomi-waza* por 15 segundos ou mais, porém menos de 20.
- Equivalência: Caso um competidor seja penalizado com 2 *shido*, o outro competidor imediatamente receberá um *yuko*.

## APÊNDICE - ARTIGO 24

Yuko

- Independentemente de quantos *yuko* forem pontuados, nenhuma quantia será considerada igual a *waza-ari*.
- O número total de pontos será registrado.
- Projetar o adversário de frente, frente/lado, joelhos, mãos, cotovelos ou com um ombro, será considerado o mesmo que qualquer outro ataque. De maneira similar, um *osaekomi* de menos de 15 segundos somente será contado como um ataque (*kinsa*).

## ARTIGO 25 (CANCELADO)

*Koka*

~~O Árbitro Central comandará *koka* quando em sua opinião a técnica aplicada corresponda aos seguintes critérios:~~

~~a) Quando um competidor com controle projetar seu oponente, e esse cair sobre um ombro, coxa(s), ou nádegas, com força e velocidade.~~

~~b) Quando um competidor domina seu adversário através de *osaekomi-waza* por 10 ou mais, porém menos de 15.~~

~~Equivalência: Caso um competidor seja penalizado com 1 *shido*, o outro~~

## APÊNDICE --ARTIGO 25 (CANCELADO)

*Koka*

- ~~Independentemente de quantos *koka* forem pontuados, nenhuma quantia será considerada igual a *yuko*.~~
- ~~O número total pontuado será registrado.~~
- ~~Projetar o oponente de frente, joelho(s), mão(s), ou cotovelo(s) será contado somente como mais um ataque.~~

## ARTIGO 26

### *Osaekomi-waza*

O árbitro central comandará *osaekomi* quando em sua opinião a técnica aplicada corresponda aos seguintes critérios:

- a) O competidor sendo imobilizado estará controlado por seu oponente e terá suas costas, uma ou ambas as espáduas em contato com o *tatami*.
- b) O controle será feito pelo lado, por trás ou por cima.
- c) O competidor que estiver aplicando a imobilização não terá sua(s) perna(s) ou corpo controlado pelas pernas de seu oponente.
- d) Ao menos um competidor terá parte de seu corpo em contato com a área de combate.
- e) O competidor que estiver aplicando a imobilização estará na posição de *kesa* ou *shiho*.

## APÊNDICE - ARTIGO 26

## Osaekomi-waza

- Caso o competidor que estiver aplicando *osaekomi-waza* passe, sem perder o controle, para outro *osaekomi-waza*, o tempo de *osaekomi* continuará até o anúncio de *ippon* (ou equivalente), *toketa* ou *mate*.
- Quando na aplicação de *osaekomi*, se o competidor que estiver em posição de vantagem cometer ato proibido, o árbitro central comandará *mate*, retornará os competidores às suas posições iniciais, atribuirá a penalidade (e qualquer pontuação resultante do *osaekomi*), e recomeçará o combate anunciando *hajime*.
- Quando na aplicação de *osaekomi*, se o competidor que estiver em posição de desvantagem cometer ato proibido, o árbitro central comandará *sono-mama*, atribuirá a penalidade e recomeçará o combate anunciando *yoshi*. Entretanto, caso a penalidade a ser atribuída seja *hansoku-make*, o árbitro central, após comandar *sono-mama* e consultar os árbitros laterais, anunciará *mate* para retornar os competidores às suas posições iniciais, então, atribuirá *hansoku-make* e encerrará o combate anunciando *sore-made*.
- Se ambos os árbitros laterais concordarem que *osaekomi* existe, mas o árbitro central não tiver comandado *osaekomi*, eles farão o gesto de *osaekomi* e, pela regra da maioria de três, o árbitro central comandará *osaekomi* imediatamente.
- No caso de *osaekomi* no limite, se a parte do competidor que ainda estiver em contato com a área de competição sair do solo, o árbitro central deverá comandar *mate*.
- *Toketa* será comandado se, durante *osaekomi*, o competidor sendo imobilizado conseguir “trançar” a perna do oponente, por cima ou por baixo da perna.
- Em situações onde as costas do competidor sendo imobilizado não estiverem mais em contato com o *tatami*, (ex.: “ponte”), mas o competidor que estiver imobilizando mantiver controle, o *osaekomi* continuará.

**ARTIGO 27****Atos Proibidos e Penalidades**

Os atos proibidos estão divididos em infrações “**leves**” (*shido*) e infrações “**graves**” (*hansoku-make*).

**INFRAÇÕES LEVES:** serão penalizadas com *shido*.

**INFRAÇÕES GRAVES:** serão penalizadas com *hansoku-make* direto.

O árbitro central atribuirá penalidades de *shido* ou *hansoku-make* dependendo da seriedade da infração.

O primeiro *shido* será atribuído e registrado no placar. Contudo, o oponente **não** receberá nenhuma pontuação a seu favor. O primeiro *shido* servirá como uma advertência.

A atribuição de um segundo, ou subseqüente, *shido* refletirá automaticamente na pontuação técnica do oponente. O ponto correspondente à penalidade anterior será removido e o ponto imediatamente mais alto será registrado prontamente.

A atribuição de um *hansoku-make* direto significa que o competidor estará desclassificado da competição, e o combate se encerra de acordo com o Artigo 19 (d) (Vide Apêndice).

Quando o árbitro central atribuir uma penalidade, ele demonstrará com um gesto simples o motivo da mesma.

Uma penalidade poderá ser atribuída após o comando de *sore-made* por qualquer ato proibido ocorrido durante o tempo de combate ou, em situações excepcionais, por atos graves acontecidos após o sinal de fim de combate, contanto que a decisão ainda não tenha sido anunciada.

## **SHIDO (Grupo Infrações Leves)**

a) **Shido** é atribuído a qualquer competidor que tenha cometido uma infração leve:

- 1) Intencionalmente evitar fazer *kumikata* ou impedir que o adversário o faça, com o intuito de evitar ação no combate. (Geralmente mais de 5 segundos.)
- 2) Adotar, em pé, após *kumikata*, uma postura excessivamente defensiva. (Geralmente mais de 5 segundos.)
- 3) Realizar uma ação para dar impressão de um ataque, porém que demonstre claramente que não há intenção de projetar o oponente. (Falso Ataque.)
- 4) Em pé, agarrar continuamente a ponta da manga do adversário com propósito defensivo (geralmente mais de 5 segundos), ou agarrar a manga em “torniquete”.
- 5) Em pé, manter continuamente entrelaçados os dedos de uma ou ambas as mãos de seu adversário, a fim de impedir ação no combate. (Geralmente mais de 5 segundos).
- 6) Desarrumar intencionalmente seu próprio *judogi*, soltar ou arrumar a faixa ou a calça sem a permissão do árbitro.
- 7) Puxar o adversário para o solo, para começar um ataque em *newaza*, salvo se em observância do Artigo 16.
- 8) Introduzir um dedo ou os dedos, dentro da manga do adversário ou dentro da parte inferior de sua calça.

**APÊNDICE (1) - ARTIGO 27****Atos Proibidos e Penalidades**

- Os árbitros estão autorizados a atribuir penalidades de acordo com a “intenção” ou situação e no melhor interesse do esporte.
- A aplicação de qualquer das penalidades de Judô negativo, deve ser feita respeitando-se (intuitivamente) o momento do combate e deve ser feita considerando-se a dinâmica (espírito) do combate.
- Caso o árbitro central decida penalizar o(s) competidor(es), (exceto no caso de *sono-mama* em *newaza*) ele interromperá o combate temporariamente anunciando *mate*, retornando os competidores às suas posições iniciais e anunciará a penalidade, apontando ao competidor, que cometeu o ato proibido.
- Antes de atribuir *hansoku-make*, o árbitro central consultará os árbitros laterais e tomará sua decisão de acordo com a regra da maioria de três. Quando ambos os competidores cometerem infrações simultaneamente, cada um será penalizado de acordo com a seriedade de sua infração.
- Quando a ambos os competidores tiverem sido atribuídos 3 *shido* e eles subsequentemente receberem mais uma penalidade, ambas deverão ser anunciadas *hansoku-make*.
- Uma penalidade em *newaza* será atribuída da mesma maneira que em *osaekomi*.
- Há situações em *newaza* nas quais é necessária a penalização do competidor sem que se perturbe o andamento dinâmico do combate que favorece ao outro atleta. Nestes casos excepcionais, permite-se a penalização sem o comando prévio de *sono-mama*. Deve-se atentar, contudo, à clareza da marcação, auxiliando aos oficiais de placar para que a assinalem corretamente a marcação.
- (7) Quando um competidor trazer seu oponente para *newaza*, em desacordo com o Artigo 16, e ao oponente não for vantajoso continuar em *newaza*, o árbitro central anunciará *mate* e penalizará com *shido* o competidor que houver infringido o Artigo 16.

## ARTIGO 27 (continuado)

### Atos Proibidos e Penalidades

#### **SHIDO (Grupo Infrações Leves)**

- 9) Em pé, tomar qualquer outra pegada que não seja a “normal”, sem atacar. (Geralmente mais de 5 segundos.)
- 10) Em pé, antes ou depois do *kumikata* ter sido estabelecido, não efetuar nenhum movimento ofensivo. (Vide Apêndice “Não-Combatividade”).
- 11) Segurar a ponta da manga do oponente entre o polegar e os dedos (Pagada de “Pistola”).
- 12) Segurar a ponta da manga do oponente dobrando a borda para fora. (Pagada de “Bolso”).
- 13) (REVOGADO)
- 14) Enrolar a ponta da faixa ou do casaco ao redor de qualquer parte do corpo do adversário.
- 15) Agarrar com a boca o *judogi* (tanto o seu quanto o do adversário).
- 16) Colocar uma mão, braço, pé ou perna diretamente sobre o rosto do adversário.
- 17) Introduzir um pé ou uma perna, dentro da faixa, da gola ou lapela do adversário.
- 18) Aplicar *shime-waza*, usando a parte baixa do paletó ou a faixa, ou usando somente os dedos.
- 19) Em pé ou *newaza*, sair da área de combate, ou forçar intencionalmente o adversário a sair da área de combate. (Vide Artigo 9 – “Exceções”).

- 20) Aplicar as pernas em tesoura ao tronco do adversário (*dojime*), ao pescoço ou à cabeça. (Cruzar os pés em tesoura enquanto estica as pernas).
- 21) Golpear com o joelho ou pé, a mão ou o braço do adversário, a fim de fazê-lo soltar sua pegada, ou chutar a perna ou tornozelo do adversário sem aplicar nenhuma técnica.
- 22) Torcer o(s) dedo(s) do adversário a fim de tirar sua pegada.

**APÊNDICE (2) - ARTIGO 27****Atos Proibidos e Penalidades**

- (9) *kumikata* “normal” é caracterizado pela pegada com a mão esquerda do lado direito do *judogi* do oponente, seja a manga, a gola, a área do peito, no ombro ou nas costas; e com a mão direita o lado esquerdo do *judogi* do oponente, seja a manga, a gola, a área do peito, no ombro ou nas costas, sempre acima da faixa.

O competidor não será penalizado caso a pegada diversa da “normal” tenha sido causada pelo oponente ao passar sua cabeça por baixo do braço do oponente.

Entretanto, se um competidor estiver continuamente passando sua cabeça por baixo do braço do oponente levar-se-á em consideração se ele não está adotando uma “postura excessivamente defensiva”. (Artigo 2.)

Se o competidor continuar a fazer uma pegada diversa da “normal”, o tempo permitido pode ser progressivamente reduzido, até mesmo a uma penalidade direta de *shido*.

Enganchar uma perna entre as pernas do adversário, a menos que simultaneamente tentando uma técnica de projeção, não será considerado *kumikata* “normal” e o competidor deverá atacar dentro de 5 segundos ou será penalizado com *shido*.

- (10) “Não-Combatividade” existirá quando, geralmente, por aproximadamente 25 segundos, não houver ações ofensivas de um ou ambos competidores.

Não-Combatividade não será atribuída quando não houver ataques, se o árbitro central considerar que o competidor está genuinamente buscando uma oportunidade para atacar.

- (14) O ato de “enrolar” significa que a faixa ou casaco deve envolver completamente. O uso da faixa ou casaco como “âncora” para prender (sem enrolar), não será penalizado.
- (16) O rosto corresponde à área limitada pela testa, orelhas e linha da mandíbula.

- Nas competições da Liga Riograndense de Judô não haverá nenhum tipo de penalidade na classe mirim, em ambos os naipes. O árbitro central deverá comandar *mate* quando qualquer infração ocorrer, chamar os competidores e explicar-lhes que a ação praticada é incorreta.
- Não será permitida, nas classes mirim e infantil, a utilização de *Tome-nage*, *Sumi-gaeshi*, *Seoi-otoshi*, *Kata-guruma*, *Sukui-nage*, *Morote-gari* e *makikomi* (todos); assim como as variações destas técnicas.

**ARTIGO 27 (continuado)****Atos Proibidos e Penalidades****HANSOKU-MAKE (Grupo Infrações Graves)**

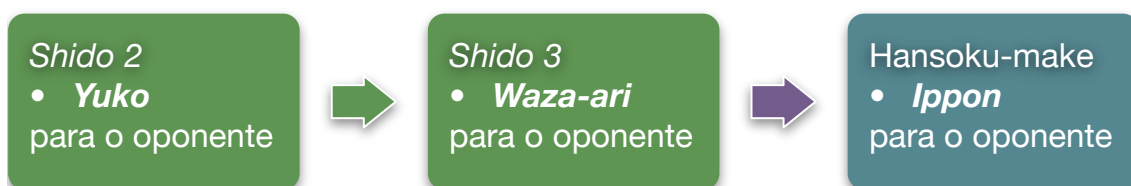
**b) *Hansoku-make*** é atribuído a qualquer competidor que tenha cometido uma infração grave; ou ao qual já tenham sido atribuídos 3 *shido* e cometa outra infração leve:

- 23) Aplicar *Kawazu-gake*. (Enrolar uma perna na perna do oponente, de costas para o oponente, e projetá-lo, caindo sobre ele).
- 24) Aplicar *Kansetsu-waza* em qualquer lugar que não seja na articulação do cotovelo.
- 25) Suspender do *tatami* o competidor que estiver deitado e projetá-lo de volta ao *tatami*.
- 26) Ceifar a perna de apoio do oponente por dentro quando o competidor estiver aplicando técnicas como *Harai-goshi* etc. (*Kusabi-gari*)
- 27) Desconsiderar as instruções do árbitro central.
- 28) Fazer comentários ou observações desnecessárias, ou gestos derogatórios ao oponente ou árbitros, durante o combate.
- 29) Tomar qualquer ação que possa colocar em perigo ou lesionar o oponente, especialmente seu pescoço ou coluna vertebral, ou que possa ir de encontro ao espírito do Judô.
- 30) Cair diretamente no *tatami* ao aplicar, ou tentar aplicar, técnicas como *Ude-hishigi-waki-gatame*.
- 31) “Mergulhar” de cabeça no *tatami* ao aplicar técnicas como *Uchi-mata*, *Harai-goshi* etc.; ou cair diretamente para trás ao aplicar, ou tentar aplicar, técnicas como *Kata-guruma*, em pé ou ajoelhado.

- 32) Intencionalmente cair para trás quando o oponente estiver agarrado em suas costas e quando qualquer dos competidores estiver em controle do movimento do outro.
- 33) Usar objeto duro ou metálico (coberto ou não).
- 34) Entrar na área de competição vestindo um *judogi* irregular, em desconformidade com o disposto no Artigo 3.
- 35) Em pé, atacar (ou bloquear) com uma ou ambas as mãos/braços abaixo da linha da faixa do oponente.

No placar, os *shido* serão acumulados e convertidos em pontuação técnica para o oponente:

**No placar, *shido* repetidos tornar-se-ão:**



Quando um competidor houver, repetidamente, cometido infrações leves e estiver para ser penalizado com seu 4º *shido*, o árbitro central, após consultar os árbitros laterais, atribuirá *hansoku-make* ao competidor. Isto é, o 4º *shido* não será anunciado como "*shido*", mas diretamente como *hansoku-make*. O combate será encerrado de acordo com o Artigo 19 (d).

**APÊNDICE (3) - ARTIGO 27****Atos Proibidos e Penalidades**

- (23) Mesmo que o *tori* gire durante a projeção, isto ainda será considerado *Kawazu-gake* e será penalizado.

Técnicas como *Osoto-gari*, *Ouchi-gari* e *Uchi-mata*, onde o pé/perna estiver entrelaçado com a perna do oponente, serão permitidas e devem ser avaliadas.

- (28) Se os comentários ou observações não forem dirigidas a ninguém e forem claramente uma reação de desabafo do competidor, nenhuma ação disciplinar será tomada. Ainda que tal atitude seja reprovável pela etiqueta do Judô e deva ser desencorajada.
- (29) A técnica de *Hadaka-jime* em sua variação invertida (também conhecida por “guilhotina”) é uma técnica válida desde que o pescoço permaneça em uma posição e ângulo natural/neutro e que o peito do *tori* esteja em contato com a nuca e parte superior das costas do *uke*.
- (30) Tentar técnicas como *Harai-goshi*, *Uchi-mata* etc., com somente uma mão pegando a lapela do oponente, de uma posição semelhante a *Ude-hishigi-waki-gatame* (em que o pulso do oponente esteja preso sob a axila do *tori*) e deliberadamente cair de frente no *tatami*, provavelmente causará lesão e será penalizada. A ausência do intuito de projetar o oponente de costas é perigosa e será tratada da mesma maneira que *Ude-hishigi-waki-gatame*.
- (33) Nas competições da Liga Riograndense de Judô somente será atribuído *hansoku-make* ao atleta que usar objeto duro ou metálico (coberto ou não) quando ele tente ocultá-lo, quando este não for passível de remoção ou quando o atleta se recuse a removê-lo, ou ainda, quando este ferir o outro competidor. A exceção se faz a metais presentes dentro da cavidade bucal que sejam seguramente afixados (piercings, aparelho ortodôntico fixo, protetor bucal, ...)
- (34) *Judogi* irregular - Todos os três árbitros devem estar de acordo para a atribuição da penalidade. Caso a maioria (2x1) entenda que o *judogi* está irregular,

a Comissão de Arbitragem deverá ser consultada. Se somente um árbitro considerar o *judogi* fora dos padrões, o combate terá continuidade.

- (35) Ataques abaixo da linha da faixa do adversário estão autorizadas:
  - ▶ Imediatamente após uma técnica real e bem diferenciada no tempo.
    - Técnica real é a técnica que tem a projeção como objetivo. É o contrário do falso ataque.
    - Técnicas simultâneas, ou quase simultâneas, abaixo da linha da faixa são proibidas.
  - ▶ Em contra-ataques que aconteçam em sequência (continuidade) a técnicas iniciadas pelo oponente.
    - Os princípios de *go-no-sen* devem ser observados.
    - Contra-ataques em que os corpos dos competidores não estejam em contato são proibidos.
  - ▶ Quando o adversário estiver em posição de “guarda cruzada” (com uma pegada nas costas pelo mesmo lado da pegada de manga).
    - Em posição de *kumi-kata* normal passar com a cabeça por baixo do braço do adversário, então atacar abaixo da linha da faixa é proibido.
- Nas competições da Liga Riograndense de Judô não será permitido nenhum tipo de *Shime-waza* ou *Kansetsu-waza* nas classes mirim, infantil, infanto-juvenil e pré-juvenil, em ambos os naipes.

A utilização destas técnicas será equiparada à infração grave e penalizada com *hansoku-make*, exceto na classe Mirim.

- Não será excluído da competição o atleta que for penalizado com *hansoku-make*, exceto quando por motivo disciplinar, a critério da Comissão de Arbitragem e/ou Direção de Competição.

## ARTIGO 28

### Não Comparecimento e Desistência

A decisão de *fusen-gachi* será concedida a qualquer competidor cujo oponente não se apresente para o combate. O competidor que não estiver em sua posição inicial após 3 chamadas, com intervalos de 1 minuto entre elas, perderá o combate.

O árbitro central certificar-se-á de que recebeu autorização para *fusen-gachi* da Comissão de Arbitragem, Direção de Competição ou oficial de súmula.

A decisão de *kiken-gachi* será concedida a qualquer competidor cujo oponente retire-se da competição por qualquer razão, durante o combate.

## APÊNDICE - ARTIGO 28

### Não Comparecimento e Desistência

- O competidor que perder o combate por *kiken-gachi*, não havendo nenhum outro fator impeditivo superveniente, poderá continuar a competir no evento.

#### Lentes de contato “gelatinosas”

- Na eventualidade do competidor perder sua lente de contato durante o combate e não for capaz de recuperá-las imediatamente, e se ele informar ao árbitro central que não pode continuar competindo sem essas, o árbitro central, após consultar os árbitros laterais, concederá a vitória por *kiken-gachi* a seu oponente.

**ARTIGO 29****Lesão, Mal Súbito ou Acidente**

A decisão do combate, onde um competidor não possa continuar em razão de lesão, mal súbito ou acidente durante o mesmo, será concedida pelo árbitro central, após consultar os árbitros laterais, de acordo com as seguintes condições:

**a) Lesão**

- 1) Quando a causa da lesão for atribuída ao competidor lesionado, este perderá o combate.
- 2) Quando a causa da lesão for atribuída ao competidor não lesionado, este perderá o combate.
- 3) Quando for impossível atribuir, a causa da lesão, a qualquer dos competidores, perderá o combate o competidor que não puder continuar.

**b) Mal Súbito**

Geralmente, quando um competidor adoecer durante o combate e não pode continuar, o mesmo perderá o combate (*kiken-gachi*).

**c) Acidente**

Caso ocorra um acidente devido a uma causa externa (força maior), a Comissão de Arbitragem deverá ser consultada e o combate poderá ser anulado ou adiado. Nestes casos de “força maior”, o Diretor Técnico, a Comissão Técnica e/ou a Liga Riograndense de Judô tomarão a decisão final.

**• Exames Médicos**

- a. O árbitro chamará o médico para atender o competidor em casos onde ocorra um forte impacto na cabeça ou na coluna vertebral, assim como, sempre que o árbitro tiver dúvidas razoáveis da existência de uma lesão grave. Em ambos os casos, o médico examinará o competidor o mais rápido possível, comunicando ao árbitro se este pode ou não continuar.

Se o médico, após examinar o competidor lesionado, atestar ao árbitro central que o competidor não pode continuar no combate, o árbitro central, após consultar os árbitros laterais, encerrará o combate e declarará o oponente vencedor por *kiken-gachi*.

- b. O competidor pode solicitar ao árbitro o atendimento médico, mas neste caso o combate terminará, e seu oponente vencerá por *kiken-gachi*.
- c. O médico da equipe também pode solicitar o atendimento ao seu competidor, mas neste caso o combate terminará, e o oponente vencerá por *kiken-gachi*.

**APÊNDICE - ARTIGO 29****Lesão, Mal Súbito ou Acidente**

- **(c)** Se um competidor bater sua cabeça forte o suficiente para causar desmaio (concussão de grau 3), o árbitro chamará o médico à área para que este o examine. Tendo o médico determinado que o desmaio foi realmente causado pelo impacto a cabeça, o competidor lesionado perderá o combate e não lhe será permitido competir no mesmo evento.
- Caso o atleta competindo na classe juvenil desmaie em razão de estrangulamento, a ele não será permitido competir mais no mesmo evento.
- Caso durante o combate um competidor lesionar-se devido à ação do oponente e aquele não puder continuar, os árbitros avaliarão a situação e tomarão sua decisão baseados nas regras. Cada caso será decidido de acordo com seus próprios méritos. [Vide parágrafo: a) Lesões 1, 2 e 3.]
- Geralmente, será permitido um médico por competidor sobre a área de competição. Se o médico necessitar de ajuda, o árbitro deverá ser informado previamente.
- Não será permitido ao técnico adentrar a área de competição.
- Quando o médico for chamado, os árbitros laterais permanecerão sentados e observarão a situação. Somente o árbitro central aproximar-se-á do competidor lesionado para assegurar-se que a assistência fornecida pelo médico esteja de acordo com as regras. Contudo, o árbitro central pode chamar os laterais caso necessite comentar qualquer decisão.

**Assistência Médica****a) Em lesão menor:**

- No caso de uma unha quebrada, será permitido que o médico auxilie no corte da unha. O médico também poderá auxiliar o competidor a ajustar uma lesão no escroto (testículos).

**b) Em lesão com sangramento:**

- Por questões de segurança, sempre que houver sangue, esse deverá ser completamente isolado com o auxílio do médico através de fita adesiva, bandagens, tampões nasais. O uso de coagulantes e produtos hemostáticos será permitido.

Quando o médico for chamado para auxiliar um competidor, a assistência médica será dada o mais breve possível.

**Nota:** Com a exceção das situações supramencionadas, caso o médico administre qualquer tipo de tratamento o oponente vencerá por *kiken-gachi*.

**Tipos de Vômito**

- Qualquer tipo de vômito por um competidor resultará em *kiken-gachi* para o oponente. [Vide parágrafo: b) Mal Súbito.]

**ARTIGO 29 (continuado)****Lesão, Mal Súbito ou Acidente**

Caso os Árbitros considerem que o combate não deva continuar, o árbitro central encerrará o combate e indicará o resultado de acordo com as regras.

**Lesões com sangramento:**

Quando ocorrer uma lesão com sangramento, o árbitro central chamará o médico para auxiliar o competidor a isolar o sangramento.

Nos casos de sangramento, por razões de saúde, o árbitro central chamará o médico; não será permitido competir enquanto sangrando.

Entretanto, a mesma lesão com sangramento somente poderá ser tratada pelo médico duas vezes. Na terceira vez que ocorrer sangramento no mesmo local, o árbitro central, após consulta prévia com os árbitros laterais, encerrará o combate para a segurança do próprio competidor e declarará o oponente vencedor por *kiken-gachi*.

Em qualquer caso que o sangramento não possa ser contido e isolado, o oponente vencerá por *kiken-gachi*.

**Lesões Menores:**

Uma lesão menor poderá ser tratada pelo próprio competidor. Em casos, por exemplo, de uma luxação no dedo, o árbitro parará a luta (mediante *mate* ou *sonomama*) e permitirá ao competidor reduzir a luxação. Esta ação deverá ser imediata (sem assistência do Árbitro ou médico) e ao competidor será permitido continuar no combate.

Será permitido ao competidor fazer a redução da luxação em duas ocasiões. Havendo uma terceira vez, este será considerado inapto a continuar competindo. O árbitro central, após consulta com os árbitros laterais, encerrará o combate e declarará o oponente vencedor por *kiken-gachi*.

Caso o *tori*, mediante uma ação intencional, lesione o *uke*, aplicar-se-á ao *tori hansoku-make* direto. Além de qualquer outra ação disciplinar que possa ser tomada pela Comissão de Arbitragem, Comissão Técnica, Direção de Competição e/ou Liga Riograndense de Judô.

Caso o médico ou técnico, responsável por um competidor durante seu combate, perceba claramente – especialmente em casos de técnicas de estrangulamento – que a saúde de seu competidor corre sério risco, aquele poderá dirigir-se à borda do *tatami* e solicitar aos árbitros que encerrem o combate imediatamente. Os árbitros tomarão todas as medidas necessárias a fim de atender ao médico ou técnico.

Tal intervenção significará conseqüentemente a perda imediata do combate e por tanto só deverá ser adotada em casos extremos.

## APÊNDICE (2) - ARTIGO 29

### Lesão, Mal Súbito ou Acidente

- Nas competições da Liga Riograndense de Judô, o médico oficial da equipe deverá ter titulação médica e deverá registrar-se com antecedência à competição. Ele será a única pessoa autorizada a sentar-se na área designada e deve, portanto, estar identificado. Por exemplo, levar um bracelete com uma cruz vermelha.
- Quando uma entidade designa um médico para cuidar da sua equipe, a mesma deverá responsabilizar-se pelas ações por ele tomadas.
- Os médicos deverão ser informados sobre as emendas e as interpretações das Regras.
- A Liga Riograndense de Judô disponibilizará médico nas competições por ela promovidas.

Caso a equipe não disponha de médico próprio, poderá utilizar os serviços do médico disponível na competição.

Entretanto, a equipe não estará eximida de qualquer responsabilidade relativa ao atendimento médico de acordo com as regras.

## **ARTIGO 30**

### **Situações Não Cobertas pelas Regras**

As situações não cobertas por estas regras serão decididas pelos árbitros após conferência com a Comissão de Arbitragem.

2007 \* Luiz Pavani

2011

Todos os Direitos Reservados. Quinta Edição.  
Janeiro, 2011

柔道

**Arbitragem - Material Complementar**



**LIGA RIOGRANDENSE DE JUDÔ**

**LUIZ PAVANI DOS SANTOS**  
DIRETOR DE ARBITRAGEM  
YON DAN



JANEIRO 2011  
2ª EDIÇÃO



## **Liga Riograndense de Judô**

CNPJ/MF 05.503.443/0001-19  
Rua Ernesto Beck, 1659 - Santa Maria – RS  
[www.ligarsdejudo.com.br](http://www.ligarsdejudo.com.br)



### **柔道**

## **Glossário de Termos Japoneses**

### **Tradução, adaptação e coordenação**

Luiz Pavani dos Santos

YON DAN

Santa Maria – RS – Brasil

Janeiro de 2011

2ª Edição

Este material é uma versão do “Glossário de Termos Japoneses” presente nas “Regras Oficiais de Arbitragem da FIJ” e deve ser do conhecimento de todo o praticante de Judô, especialmente dos que integrem do corpo de arbitragem da Liga Riograndense de Judô.

---

## Termos Japoneses

JAPONÊS	PORTUGUÊS
AGURA	Sentar de pernas cruzadas
ASHI-WAZA	Técnica de pé ou perna
ATEMI-WAZA	Técnicas de percussão
AWASE-WAZA	Combinação de dois <i>waza-ari</i>
DAN'I	Grau de <i>dan</i>
DOJO	Local de treinamento
ENCHO-SEN	Prorrogação do combate (combate por " <i>golden score</i> ")
FUKUSHIN	Árbitro lateral
FUSEN-GACHI	Vitória por não-comparecimento do adversário ( <i>W.O.</i> )
HAISHA	Perdedor
"HAJIME!"	"Comecem!"
HANSOKU	Violação
HANSOKU-MAKE	Derrota por infração grave ou acúmulo de infrações leves
HANTEI	Decisão / Julgamento
HIDARI-JIGO-TAI	Postura defensiva de esquerda
HIDARI-SHIZEN-TAI	Postura natural de esquerda
HIKITE	Mão que puxa
IPPON	Ponto completo
JIGO-HONTAI	Postura defensiva reta
JIGO-TAI	Postura defensiva
JIKU-ASHI	Perna de apoio
JOGAI	Fora da área de combate
JONAI	Dentro da área de combate
JOSEKI	Assentos superiores
JUDOGI	Uniforme de judô
KACHI	Vitória
KAESHI-WAZA	Contra golpe
KAKE	Execução da técnica
KANSETSU-WAZA	Técnica de chave de articulação
KAPPO	Método de ressuscitação
KATA	Formas

KATAME-WAZA	Técnicas de domínio
KATSU	Técnica de <i>kappo</i>
KEIKO	Treino / Prática
KIKEN-GACHI	Vitória por desistência
KIME	Execução completa
KINSA	Pequena superioridade ou inferioridade
KINSHI-WAZA	Técnicas proibidas
“KIOTSUKE!”	“Atenção!”
KOKA	Efeito / Pontuação menor
KOSHI-WAZA	Técnica de quadril
KUMIKATA	Fazer a pegada
KUZUSHI	Desequilíbrio
KYUSHO	Ponto vital
MA'AI	Distância entre dois competidores
“MAITTA!”	“Eu desisto!”
MA-SUTEMI-WAZA	Técnicas de sacrifício frontal
MATE	Espera
MIGI-JIGO-TAI	Postura defensiva de direita
MIGI-SHIZEN-TAI	Postura natural de direita
NAGEKOMI	Prática de projeções repetidas
NAGE-WAZA	Técnicas de projeção
NEWAZA	Técnicas de chão
OSAEKOMI-WAZA	Técnicas de imobilização
“OSAEKOMI!”	“Imobilização começou!”
“OTOGAI-NI-REI!”	“Cumprimentem um ao outro!”
RANDORI	Treinamento livre
RENRAKU-WAZA	Técnicas combinadas
REI	Saudação
RITSU-REI	Saudação em pé
SEIZA	Sentar formalmente
SHIAI	Combate / Luta
SHIAI-JO	Local de combate
SHIDO	Instrução / Penalidade leve
SHIME-WAZA	Técnica de estrangulamento
SHIMPAN	Arbitragem

SHIMPAN'IN	Árbitros
SHIMPAN'RIJI	Diretor de Arbitragem
SHISEI	Postura
SHIZEN-TAI	Postura natural
SHIZEN-HONTAI	Postura natural reta
SHOMEN	Frente do <i>dojo</i> / Assentos superiores
"SHOMEN-NI-REI!"	Saudação para o <i>shomen</i>
SHOSHU	Vencedor
SHUSHIN	Árbitro central
SOGO-GACHI	Vitória composta
"SONO-MAMA!"	"Não se mexam / Mantenham as posições!"
"SORE-MADE!"	"O tempo acabou!"
SUTEMI-WAZA	Técnicas de sacrifício
TACHI-WAZA	Técnicas em pé
TAI-SABAKI	Esquiva / Controle corporal
TATAMI	Tapete / Colchão
TE-WAZA	Técnica de mão
"TOKETA!"	"Domínio desfeito!"
TORI	Quem executa a técnica
TSUKURI	Encaixe / Preparação para a projeção
TSURITE	Mão que suspende
UCHIKOMI	Treino de repetição
UDE-GAESHI	Inversão pelo braço / Projeção por chave de articulação
UKE	Quem recebe a técnica
UKEMI	Amortecimento de queda
WAZA	Técnica
WAZA-ARI	Técnica existe / Grande vantagem
WAZA-ARI-AWASETE-IPPON	Dois <i>waza-ari</i> perfazem <i>ippon</i>
YAKUSOKU-RENSHU	Prática combinada
YOKO-SUTEMI-WAZA	Técnica sacrifício lateral
"YOSHII!"	"Continuem!"
YUKO	Efetivo / Vantagem moderada
YUSEI-GACHI	Vitória por atuação superior
ZA-REI	Saudação ajoelhada

## Técnicas de Judô

### NAGE-WAZA

TE-WAZA	TÉCNICAS DE MÃO
SEOI-NAGE	Projeção pela espádua
TAI-OTOSHI	Tombamento do corpo
KATA-GURUMA	Roda de ombros
SUKUI-NAGE	Projeção em colher
UKI-OTOSHI	Tombamento flutuante
SUMI-OTOSHI	Tombamento para o canto
OBI-OTOSHI	Tombamento pela faixa
SEOI-OTOSHI	Tombamento pela espádua
YAMA-ARASHI	“Tempestade na montanha”
MOROTE-GARI	Ceifada com ambas as mãos
KUCHIKI-TAOSHI	“Queda da velha árvore”
KIBISU-GAESHI	Inversão do calcanhar
UCHI-MATA-SUKASHI	Esquiva da ceifada interna na coxa
KOUCHI-GAESHI	Inversão do pequeno gancho interno
IPPON-SEOI-NAGE	Projeção pela espádua com um braço
OBITORI-GAESHI	Inversão com domínio pela faixa
KOSHI-WAZA	TÉCNICAS DE QUADRIL
UKI-GOSHI	(Projeção do) quadril flutuante
O-GOSHI	(Projeção do) grande quadril
KOSHI-GURUMA	Roda de quadril
TSURIKOMI-GOSHI	(Projeção com) puxada e suspensão do quadril
HARAI-GOSHI	Varredura do quadril
TSURI-GOSHI	(Projeção com) suspensão do quadril
HANE-GOSHI	Elevação pelo quadril
UTSURI-GOSHI	(Projeção com) troca de quadril
USHIRO-GOSHI	(Projeção do) quadril pela retaguarda
SODE-TSURIKOMI-GOSHI	(Projeção com) puxada pela manga e suspensão do quadril

<b>ASHI-WAZA</b>	<b>TÉCNICAS DE PÉ</b>
DE-ASHI-BARAI (-HARAI)	Varredura do pé avançado
HIZA-GURUMA	Roda de joelho
SASAE-TSURIKOMI-ASHI	Puxada e suspensão com trancamento pé de apoio
OSOTO-GARI	Grande ceifada externa
OUCHI-GARI	Grande ceifada interna
KOSOTO-GARI	Pequena ceifada externa
KOUCHI-GARI	Pequena ceifada interna
OKURI-ASHI-BARAI (-HARAI)	Varredura do pé deslizante
UCHI-MATA	(Ceifada) interna na coxa
KOSOTO-GAKE	Pequeno gancho externo
ASHI-GURUMA	Roda de perna
HARAI-TSURIKOMI-ASHI	Puxada e suspensão com varredura do pé de apoio
O-GURUMA	(Projeção da) grande roda
OSOTO-GURUMA	Grande roda externa
OSOTO-OTOSHI	Grande tombamento externo
TSUBAME-GAESHI	“Inversão da andorinha”
OSOTO-GAESHI	Inversão do grande gancho externo
OUCHI-GAESHI	Inversão do grande gancho interno
HANE-GOSHI-GAESHI	Inversão da elevação pelo quadril
HARAI-GOSHI-GAESHI	Inversão da varredura do quadril
UCHI-MATA-GAESHI	Inversão da ceifada interna na coxa
<b>MA-SUTEMI-WAZA</b>	<b>TÉCNICAS DE SACRIFÍCIO FRONTAL</b>
TOMOE-NAGE	Projeção circular
SUMI-GAESHI	Inversão para o canto
URA-NAGE	Projeção para trás
HIKIKOMI-GAESHI	Inversão com puxada para baixo
TAWARA-GAESHI	“Inversão do saco de arroz”
<b>YOKO-SUTEMI-WAZA</b>	<b>TÉCNICAS DE SACRIFÍCIO LATERAL</b>
YOKO-OTOSHI	Tombamento lateral
TANI-OTOSHI	“Tombamento no vale”
HANE-MAKIKOMI	(Golpe) centrípeto com elevação
SOTO-MAKIKOMI	(Golpe) centrípeto externo
UKI-WAZA	Técnica flutuante
YOKO-GAKE	Gancho lateral

YOKO-GURUMA	Roda para o lado
DAKI-WAKARE	Separação com abraço pelas costas
UCHI-MAKIKOMI	(Golpe) centrípeto interno
OSOTO-MAKIKOMI	Grande (golpe) centrípeto externo
UCHI-MATA-MAKIKOMI	(Golpe) centrípeto externo
HARAI-MAKIKOMI	(Golpe) centrípeto interno na coxa
KOUCHI-MAKIKOMI	Pequeno (golpe) centrípeto interno
<b>KATAME-WAZA</b>	
<b>OSAEKOMI-WAZA</b>	<b>TÉCNICAS DE IMOBILIZAÇÃO</b>
(HON-) KESA-GATAME	Imobilização do cachecol
KUZURE-KESA-GATAME	Variação da imobilização do cachecol
USHIRO-KESA-GATAME	Imobilização do cachecol pelas costas
KATA-GATAME	Imobilização pelo ombro
KAMI-SHIHO-GATAME	Imobilização dos quatro cantos pela cabeça
KUZURE-KAMI-SHIHO-GATAME	Variação da imobilização dos quatro cantos pela cabeça
YOKO-SHIHO-GATAME	Imobilização dos quatro cantos pelo lado
TATE-SHIHO-GATAME	Imobilização dos quatro cantos alinhada
UKI-GATAME	Imobilização flutuante
<b>SHIME-WAZA</b>	<b>TÉCNICAS DE ESTRANGULAMENTO</b>
NAMI-JUJI-JIME	Estrangulamento cruzado normal
GYAKU-JUJI-JIME	Estrangulamento cruzado invertido
KATA-JUJI-JIME	Estrangulamento cruzado modificado
HADAKA-JUJI-JIME	Estrangulamento cruzado a nu
OKURI-ERI-JIME	Estrangulamento com a lapela deslizante
KATAHA-JIME	Estrangulamento de uma lâmina
KATA-TE-JIME	Estrangulamento com uma mão
RYO-TE-JIME	Estrangulamento pela pegada
SODE-GURUMA-JIME	Estrangulamento pela roda de mangas
TSUKKOMI-JIME	Estrangulamento por invasão
SANKAKU-JIME	Estrangulamento em triângulo
<b>KANSETSU-WAZA</b>	<b>TÉCNICAS DE CHAVE DE ARTICULAÇÃO</b>
UDE-GARAMI	Torção do braço
UDE-HISHIGI-JUJI-GATAME	Domínio do braço esticado em cruz
UDE-HISHIGI-UDE-GATAME	Domínio do braço esticado

UDE-HISHIGI-HIZA-GATAME	Domínio do braço esticado pelo joelho
UDE-HISHIGI-WAKI-GATAME	Domínio do braço esticado pela axila
UDE-HISHIGI-HARA-GATAME	Domínio do braço esticado pelo ventre
UDE-HISHIGI-ASHI-GATAME	Domínio do braço esticado pela perna
UDE-HISHIGI-TE-GATAME	Domínio do braço esticado pela mão
UDE-HISHIGI-SANKAKU-GATAME	Domínio do braço esticado em triângulo
<b>KINSHI-WAZA</b>	
KANI-BASAMI ( <i>YOKO-SUTEMI-WAZA</i> )	“Tesoura do caranguejo”
KAWAZU-GAKE ( <i>YOKO-SUTEMI-WAZA</i> )	“Gancho do sapo”
DO-JIME ( <i>SHIME-WAZA</i> )	Estrangulamento do tronco
ASHI-GARAMI ( <i>KANSETSU-WAZA</i> )	Torção da perna



## **Liga Riograndense de Judô**

CNPJ/MF 05.503.443/0001-19  
Rua Ernesto Beck, 1659 - Santa Maria – RS  
[www.ligarsdejudo.com.br](http://www.ligarsdejudo.com.br)



### **柔道**

## **Orientações para organização de eventos da LRSJ**

### **Orientação e coordenação**

Luiz Pavani dos Santos  
Diretor de Arbitragem LRSJ

Santa Maria – RS – Brasil

Janeiro de 2011

2ª Edição

Este material é um complemento às “Regras Oficiais de Arbitragem da FIJ”. Estas orientações são as utilizadas pela LRSJ e aprovadas por sua Comissão de Arbitragem para uso em todas as competições sancionadas pela entidade.

---

## Comissão de Arbitragem da Liga Riograndense de Judô

### Orientações para Organização de Eventos 2011

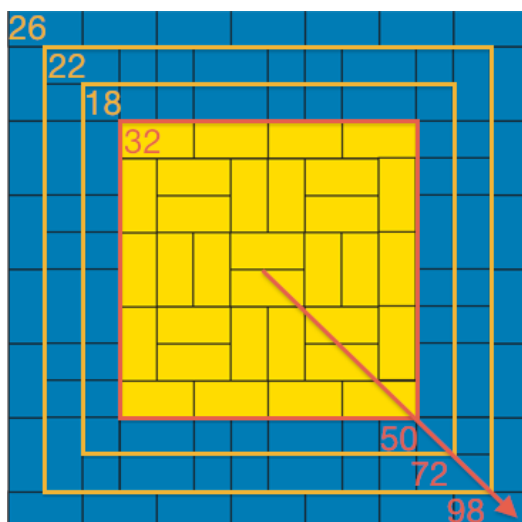
As orientações a seguir partem da Comissão de Arbitragem da Liga Riograndense de Judô e são complementares e suplementares às Regras de Arbitragem da LRSJ, devendo ser observadas para todos eventos sob coordenação da entidade no ano de 2011.

Quaisquer alterações devem ser informadas pelos organizadores e autorizadas pela Direção de Arbitragem da LRSJ em antecedência ao evento.

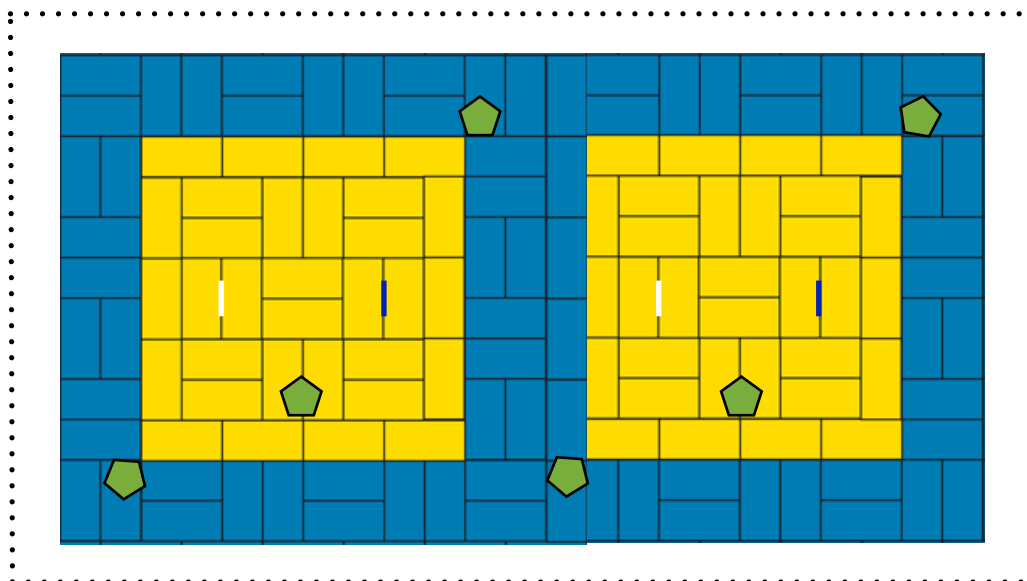
- 📍 O evento será desenvolvido em duas áreas de competição.
- 📍 As áreas poderão ser adjacentes.
- 📍 Nas extremidades não adjacentes das áreas de competição (ou sob cada *tatami*) serão colocados anteparos de fixação para que o *shiai-jo* permaneça imóvel durante todo o evento.
- 📍 A área de combate medirá 8m x 8m e será de uma única cor.
- 📍 A área de proteção terá 2m de largura e será de cor única e diversa da cor da área de combate.
- 📍 As cores empregadas na área de competição deverão apresentar bom contraste entre si de forma que sejam facilmente distinguíveis.
- 📍 Nos lados adjacentes das áreas de competição será permitida uma área de proteção em comum de 3m de largura.

📍 Ao redor de todo o *shiai-jo* será observada uma área de 1 metro de largura livre de obstáculos e pessoas.

📍 Para a montagem de uma área oficial serão utilizados 72 *tatami* de 2m x 1m, sendo 32 internos (cor 1) e 40 externos (cor 2).



📍 Para montagem do *shiai-jo* oficial definido para os eventos da LRSJ serão utilizados 150 *tatami* de 2m x 1m, sendo 64 internos (cor 1) e 86 externos (cor 2).



- 👤 Para a acomodação do *shiai-jo* oficial da LRSJ será necessário um espaço de 27m x 14m, já incluída a área livre ao redor.
- 👤 Cita-se como referência para os organizadores do evento que medida de uma quadra oficial de futsal é de 40m x 20m.
- 👤 As cadeiras destinadas aos árbitros laterais deverão ser leves e resistentes, preferencialmente sem braços e com proteção sob os pés para que não estraguem o *tatami*.
- 👤 As cadeiras serão dispostas de forma que a mais próxima esteja à esquerda da posição inicial do árbitro central.
- 👤 Nestas cadeiras serão fixados os suportes para a acomodação das bandeiras diacríticas a serem utilizadas em *hantei*.
- 👤 Deverá ser reservado um local próximo ao *shiai-jo* com mesa e cadeira para a direção de arbitragem, preferencialmente em local centralizado com as áreas de competição.
- 👤 Deverá ser reservado um local próximo ao *shiai-jo* com assentos para que os árbitros permaneçam quando não estiverem atuando na área de competição. Neste local haverá água mineral e café à disposição durante todo o evento.

Porto Alegre, 28 de janeiro de 2011.



Luiz Pavani dos Santos

Diretor de Arbitragem LRSJ