



Arbitragem 2016

Seminário de Arbitragem

01. Pegada (kumikata):
- 01.1. Normal (Ortodoxa) = Válida;
 - 01.2. Regulamentada, será válida se ocorrer um ataque real/efetivo imediato;
Obs. Quando o competidor executa esta pegada regulamentada, com objetivo de só arrastar seu oponente, matte e shido.
 - 01.3. “Pistola” e “agarre de gato”, será válido se ocorrer uma ataque real/efetivo imediato;
 - 01.4. Pegada na saia com o “judogui arrumado” = Shido;
Obs. Segurar com objetivo de bloquear = Hansokumake.
 - 01.5. Segurar o pulso ou entrelaçar os dedos = Shido;
Obs. No caso de segurar o pulso e imediatamente realizar um ataque real/efetivo = Válido.
 - 01.6. Passada da cabeça, sem um ataque efetivo/real, já na primeira vez = Shido;
Obs. Mas se houver um ataque imediato é válido.
 - 01.7. Pegada defensiva, exemplo: uma só pegada, escondendo a outra = Shido, escondendo a gola = Shido;
 - 01.8. “Abraço de urso” direto = Shido;
Obs. Só será válido, se o tori executar uma pegada real/ortodoxa e depois aplicar o “abraço de urso”.
 - 01.9. Pegada na faixa, Obi, se não houver ataque imediato = Shido;
 - 01.10. Pegada cruzada nas costas, executando uma enganchada/trançada na perna do seu oponente, sem objetivo de ataque, bloqueio, e se o competidor executa isso de uma forma repetida, 3ª vez, punir com shido;
 - 01.11. Aplicação do o goshi, quando o tori abraça abaixo da linha da faixa = Ok;
 - 01.12. Ataque com uma só pegada, não é considerado um ataque efetivo/real. E a sua repetição, 3ª vez = Shido.
Obs. Não permitir que o(s) competidor(es) lute(m) com uma pegada.
 - 01.13. Quando um competidor se utiliza somente da força para colocar seu oponente na posição defensiva, jigo tai, sem aplicação de golpes, este competidor deve ser punido com shido.



02. Saída de área:

- 02.1. Uma técnica aplicada dentro e projetada fora = Válido e imediatamente ocorre um ossae/kansetsu/shime = Válido, bem como a sua reversão, obviamente desde que seja imediato;
- 02.2. Saída com os 02 (dois) pés = Shido;
- 02.3. Saída com os 02 (dois) pés, em virtude do uke fintar um ataque do tori = OK e havendo um ataque imediato = Válido;
- 02.4. Situação de imobilização (ossaeкоми), iniciada dentro e alcança a área vizinha ou a quadra (chão), se for o tori o causador = Matte e se for o uke o causador = Matte/Ippon;
- 02.5. Saída com 01 (um) pé, se voltar ou efetuar um ataque efetivo/real = Ok.

Obs. Verificar na saída de área, se deve punir o competidor que sai ou o seu oponente que empurra este para fora.

03. Mundial:

- 03.1. Atuação efetiva do árbitro central, tatame, e auxílio rápido dos árbitros laterais, mesa.
Obs. Recomendação ao árbitro de tatame, não utilizar o rádio para consultar sobre uma penalização e/ou pontuação.
- 03.2. Situação de hansokumake, com unanimidade do trio, consultar o comissionado;
- 03.3. Atuação dos comissionados, quando ocorrer uma diferença de avaliação de 02 (dois) níveis, por exemplo: ippon - yuko!
- 03.4. Sangramento, atendimento fora do tatame, com acompanhamento do árbitro lateral.

Obs. Recomendação ao procedimento, no caso de sangramento:

- 1. Árbitro central, "chama" o médico e olhar para os árbitros de mesa;
- 2. Encaminha, com gesto e acompanha o competidor até a borda do tatame;
- 3. Aguarda o árbitro lateral chegar e na quadra o competidor é atendido;
- 4. Árbitro central retorna a sua marca.

Obs. No Grand Slam de Paris, foi pedido que um dos árbitros que não estejam no trio, é que faça este acompanhamento.



04. Víde replay:
- 04.1. Árbitros laterais, mesa, terão o acompanhamento em tempo real e havendo dúvida, ai sim, se recorrer ao vídeo replay, da forma mais rápida possível, revisar (máximo) duas vezes;
 - 04.2. Padronização: Para fins de verificação/correção, somente o vídeo oficial, utilizado pela organização do evento, no nosso caso da F.P.Judô, será aceito para esclarecimento.
Obs. Portanto vídeos de terceiros ou particulares não servirão como instrumento de recurso.
05. “Sankaku gatame”:
- 05.1. Nas Classes: sub 13 e sub 15, o competidor pode iniciar o movimento/passagem do sankaku, mas se o tori “fechar” as pernas formando o sankaku (triangulo), comandar somente matte;
 - 05.2. O competidor com habilidade consegue imobilizar sem executar o triangulo, esta passagem é válida;
 - 05.3. Nas classes; sub 09 e sub 11, logo no início, comandar matte.
Obs. Quando o competidor executa o sankaku jime, dominando e puxando a perna de seu oponente, imediatamente de matte.
06. Golden score:
- 06.1. Na Classe: SUB’ 11, não há golden score, portanto se a luta terminar empatada no tempo normal, 02 (dois) minutos, esta luta deverá ser decidida com hantei;
Obs.(1)Será usado o judogui branco, sendo facultativo o uso do judogui azul;
Obs. (2) Nesta Classe o atendimento médico é livre.
 - 06.2. Nas classes sub 13 e acima, há golden score, sem limite de tempo e é obrigatório o uso de judogui branco e azul.
07. Elástico de cabelo:
- Se o elástico tiver um “ferrinho”, pode se permitir que o(a) competidor(a) possa competir, mas se o árbitro julgar que este “ferrinho” é grande e possa causar algum ferimento, vai se solicitar (somente) a troca deste elástico.



08. Queda em ponte:

Fica configurada “ponte” a queda com apoio da cabeça e os pés. Acontecendo isso deve-se anunciar ippon.

Obs. A queda com apoio do ombro e os pés, não é configurado “ponte”, portanto não se deve avaliar como ippon.

09. Critérios de ippon:

Critério de ippon: Força, velocidade, controle e amplamente de costas. Quando a aplicação de uma técnica ocorrer em “dois tempos”, de uma forma contínua ou quando o uke cair “rolando”, esta deverá ser avaliada como wazari.

10. Dilatador Nasal:

Quando constatado a utilização de dilatador nasal em algum competidor, o árbitro deverá solicitar que se retire. Caso descubra-se que este está oculto, por exemplo, com esparadrapo, aí sim deve-se punir com hansokumake.

Obs. Dilatador nasal, protetor bucal e qualquer outro objeto não permitido que estejam ocultos, quando observados antes do início da luta, deverão ser solicitados para serem retirados.

11. Critério do super ippon:

Se configura ou se avalia como um super ippon, quando um golpe é aplicado com tamanha velocidade ao olho humano, que é difícil de observar se o uke caiu amplamente de costas e somente com o auxílio do vídeo replay e em câmera lenta, e depois de várias repetições, percebe-se que a queda não foi amplamente de costas.

12. Mal Súbito:

Na classe sub 18, se o competidor desmaiar decorrente a um shime waza, será impedido de prosseguir na competição, caso seja “chamado” para a repescagem.

Obs. Estes casos de desmaios por shime waza, são considerados como “mal súbito” e, portanto, o atleta não deverá retornar à competição.

Precaução adotada para a preservação da saúde/integridade física do atleta e desencorajar a não “pedir” maitá, em casos extremos.



13. Situações de ne waza:
- 13.1. Observar a luta em solo, ne waza, havendo evolução/progresso, deve-se deixar a luta prosseguir;
 - 13.2. Nos casos de kansetsu waza e shime waza, quando o uke suspende o tori do solo, e este apresenta amplo domínio na aplicação de sua técnica, deve-se se dar mais uma chance/tempo, para finalizar, portanto não se deve anunciar imediatamente matte. Caso este tempo tenha passado, ai sim matte;
 - 13.3. Critério para se anunciar ossaekomi: Posição kessa, shiho e ura.
14. Critérios para convocação de árbitros:
- Inter Regional e 1ª Fase-Paulista = Regional;
 - Paulista Aspirante e por Faixas = Estadual
 - Paulista: Sub 11, Sub 13 e Beneméritos = Estadual;
 - Paulista: Sub 15, Sub 18 e Copa São Paulo = Nacional “C”;
 - Paulista: Sub 21 e Sub 23 = Nacional “B”;
 - Paulista para a Classe: Sênior = Nacional “A”.
15. Situações de Causas Externas:
- Qualquer acidente por causa externa, queda sobre a mesa de controle, por exemplo, o atendimento médico deverá ser ilimitado e um novo combate/luta deverá ser iniciado.
16. Postura dos competidores:
- Não é mais aceito a postura defensiva do(s) competidor(es), jigo tai, se isso ocorrer, punir.
- Obs. Atenção em verificar se o competidor “fica” em jigo tai, para um ataque em seguida!
17. Postura do Árbitro:
- 17.1. Postura Natural;
 - 17.2. Caminhar, portanto de forma natural;
 - 17.3. Sensibilidade em observar a luta com:
 - 17.3.1. “Judô positivo”, quando os competidores buscam efetivamente decidir a luta, com postura, golpes bem elaborados, neste caso o árbitro deve ser mais tolerante e deixar que os competidores decidam a luta;



FEDERAÇÃO PAULISTA DE JUDÔ

Entidade Oficial fundada em 17 de abril de 1958

www.fpj.com.br



- 17.3.2. “Judô Negativo”, quando os competidores não buscam efetivamente decidir a luta, com postura defensiva, “quase que se jogando ao tatame”, com golpe muito mal elaborado, neste caso o árbitro deve ser mais rigoroso, exigente e atuante;
 - 17.3.3. “Coerente 1”, não deixar para penalizar só no final do tempo de luta, sendo que, esta mesma situação já ocorreu anteriormente e você, árbitro, não penalizou!
 - 17.3.4. “Coerente 2”, aplicar o gesto correto a penalização que ocorreu, por exemplo: o(s) competidor(es) esta(ão) lutando com uma só pegada e penalizar(los) com o gesto de falta de combatividade!
18. Situação de Hansoku Make:
- 18.1. Hansoku por ataque/bloqueio, abaixo da linha da faixa, tem que ficar evidente a ação (competidor se beneficia desta ação!) = hansoku make;
 - 18.2. Hansoku por ataque/bloqueio, abaixo da linha da faixa, só o toque ou um ato involuntário/reflexo = Normal (não se penaliza);
 - 18.3. Para se aplicar tem que haver unanimidade do trio!!!
Obs. Só será válido o ataque tocando abaixo da linha da faixa, desde que o tori tenha as duas pegadas regulamentadas realizadas, quando executar o golpe mantenha estas pegadas.