



SEMINÁRIO NACIONAL DE ARBITRAGEM 2024

Versão 16/fev/2024.



COMISSÃO NACIONAL DE ARBITRAGEM – LNJ 2024/2026

Diretor Nacional de Arbitragem
Consultor Nacional de Arbitragem
Diretor Regional | Região 1 – N
Diretor Regional | Região 1/1 – C
Diretor Regional | Região 2 – NE
Diretor Regional | Região 3 – CO
Diretor Regional | Região 4 – SE
Diretor Regional | Região 5 – S

Erivaldo Torreiro de Moraes Junior
José Carlos Palmeira
Eliel da Silva Consoline
Ricardo Borges
Pedro Igor Machado Torres
Keitel Jorge
Marcos Alexandre de Souza
Bruno Denis da Costa Chalar



SEMINÁRIO NACIONAL DE ARBITRAGEM 2024

Após os Jogos Olímpicos de Tóquio 2020 (realizados em 2021), os pontos-chave que buscamos em uma pontuação são:

1. - As técnicas do judô
2. - A continuidade da ação
3. - A aterrissagem

1. **Técnicas:** Precisamos ser capazes de identificar uma técnica de judô que esteja presente no repertório aceito pelo judô (técnicas de judô classificadas como Kodokan). Apenas aterrissar, rolar e cair de lado/de costas no processo da projeção, sem aplicar uma técnica clara, não é suficiente para marcação de ponto. Deve estar dentro dos limites da lista publicada de técnicas de judô Kodokan.
2. **Continuidade:** É importante que não haja interrupção durante a execução de técnicas de arremesso direto, contra-golpes ou combinações.
3. **Aterrissagem:** Para waza-ari estamos procurando dois tipos de aterrissagem.
 1. O Primeiro é uma aterrissagem da linha dos ombros aos quadris, ambos devem estar em um ângulo mínimo **de 90° ou mais para trás** do tatame, para considerar que há uma pontuação.
 2. O segundo é a aterrissagem no ombro e na parte superior das costas.

Técnicas classificadas Kodokan Nage-waza

Te-waza		
1	Seoi-nage	SON
2	Ippon-seoi-nage	ISN
3	Seoi-otoshi	SOO
4	Tai-otoshi	TOS
5	Kata-guruma	KGU
6	Sukui-nage	SUK
7	Obi-otoshi	OOS
8	Uki-otoshi	UOT
9	Sumi-otoshi	SOT
10	Yama-arashi	YAS
11	Obi-tori-gaeshi	OTG
12	Morote-gari	MGA
13	Kuchiki-taoshi	KTA
14	Kibisu-gaeshi	KIG
15	Uchi-mata-sukashi	UMS
16	Ko-uchi-gaeshi	KOU

Koshi-waza		
1	Uki-goshi	UGO
2	O-goshi	OGO
3	Koshi-guruma	KOG
4	Tsurikomi-goshi	TKG
5	Sode-tsurikomi-goshi	STG
6	Harai-goshi	HRG
7	Tsuri-goshi	TGO
8	Hane-goshi	HNG
9	Utsuri-goshi	UTS
10	Ushiro-goshi	USH

Ashi-waza		
1	De-ashi-harai	DAH
2	Hiza-guruma	HIZ
3	Sasae-tsurikomi-ashi	STA
4	O-soto-gari	OSG
5	O-uchi-gari	OUG
6	Ko-soto-gari	KSG
7	Ko-uchi-gari	KUG
8	Okuri-ashi-harai	OAH
9	Uchi-mata	UMA
10	Ko-soto-gake	KSK
11	Ashi-guruma	AGU
12	Harai-tsurikomi-ashi	HTA
13	O-guruma	OGU
14	O-soto-guruma	OGR
15	O-soto-otoshi	OSO
16	Tsubame-gaeshi	TSU
17	O-soto-gaeshi	OGA
18	O-uchi-gaeshi	OUC
19	Hane-goshi-gaeshi	HGG
20	Harai-goshi-gaeshi	HGE
21	Uchi-mata-gaeshi	UMG

Técnicas classificadas Kodokan Nage-waza

Ma-sutemi-waza		
1	Tomoe-nage	TNG
2	Sumi-gaeshi	SUG
3	Hikikomi-gaeshi	HKG
4	Tawara-gaeshi	TWG
5	Ura-nage	UNA

Yoko-sutemi-waza		
1	Yoko-otoshi	YOT
2	Tani-otoshi	TNO
3	Hane-makikomi	HNM
4	Soto-makikomi	SMK
5	Uchi-makikomi	UMK
6	Uki-waza	UWA
7	Yoko-wakare	YWA
8	Yoko-guruma	YGU
9	Yoko-gake	YGA
10	Daki-wakare	DWK
11	O-soto-makikomi	OSM
12	Uchi-mata-makikomi	UMM
13	Harai-makikomi	HRM
14	Ko-uchi-makikomi	KUM
15	Kani-basami	KBA
16	Kawazu-gake	KWA

Técnicas classificadas Kodokan Katame-waza

Osaekomi-waza		
1	Kesa-gatame	KEG
2	Kuzure-kesa-gatame	KKE
3	Ushiro-kesa-gatame	UKG
4	Kata-gatame	KAG
5	Kami-shiho-gatame	KSH
6	Kuzure-kami-shiho-gatame	KKS
7	Yoko-shiho-gatame	YSG
8	Tate-shiho-gatame	TSG
9	Uki-gatame	UGT
10	Ura-gatame	URG

Shime-waza		
1	Nami-juji-jime	NJJ
2	Gyaku-juji-jime	GJJ
3	Kata-juji-jime	KJJ
4	Hadaka-jime	HAD
5	Okuri-eri-jime	OEJ
6	Kataha-jime	KHJ
7	Katate-jime	KTJ
8	Ryote-jime	RYJ
9	Sode-guruma-jime	SGJ
10	Tsukkomi-jime	TKJ
11	Sankaku-jime	SAJ
12	Do-jime	DOJ

Kansetsu-waza		
1	Ude-garami	UGR
2	Ude-hishigi-juji-gatame	JGT
3	Ude-hishigi-ude-gatame	UGA
4	Ude-hishigi-hiza-gatame	HIG
5	Ude-hishigi-waki-gatame	WAK
6	Ude-hishigi-hara-gatame	HGA
7	Ude-hishigi-ashi-gatame	AGA
8	Ude-hishigi-te-gatame	TGT
9	Ude-hishigi-sankaku-gatame	SGT
10	Ashi-garami	AGR

**Decisão 1: Pontuação para ações que, sem parar, são uma continuação de técnicas.
Se houver uma parada na ação, não há pontuação.**

Pontuação
dada devido à
continuação



Avaliação dos pontos em nage-waza

1. *Agora só haverá ippon e waza-ari.*
2. **O ippon** será avaliado quando o competidor lançar seu oponente nas costas, aplicando uma técnica ou contrariando a técnica de ataque de seu oponente, com habilidade considerável com eficiência máxima (*).

(*) **"Ikioi"** = momento com força e velocidade.

"Hazumi" = habilidade com ímpeto, nitidez ou ritmo.

3. Critérios para **ippon**:
 1. Velocidade;
 2. Força;
 3. Nas costas;
 4. Controle habilmente até o final do pouso.
4. A rolagem só pode ser considerada **ippon** se não houver quebra durante a aterrissagem.

Avaliação dos pontos em tachi-waza

Waza-ari pontua clips 1a a 3b



[Video 08 link](#)



[Video 09 link](#)



[Video 10 link](#)



[Video 11 link](#)



[Video 12 link](#)



[Video 13 link](#)

Avaliação dos pontos em tachi-waza

Ippon pontua clipes 4a a 6b



[Video 08 link](#)



[Video 09 link](#)



[Video 10 link](#)



[Video 11 link](#)



[Video 12 link](#)



[Video 13 link](#)

Avaliação dos pontos

1. Waza-ari será avaliado quando os quatro critérios do ippon não forem totalmente alcançados.
2. O valor do waza-ari inclui aqueles avaliados para yuko no passado.
3. Dois waza-ari equivalem a um ippon (waza-ari-awasete-ippou) e o combate será finalizado.

A diferença da rolagem faz a avaliação do ponto. É ippon quando uke rola pelas costas.



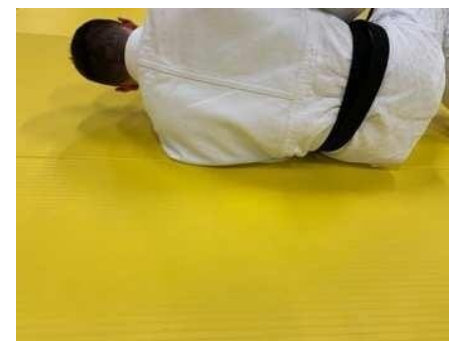
A diferença entre as aterrissagens roladas é considerada para atribuir uma pontuação. Waza-ari pode ser atribuído quando UKE rola pelo lado, quadris ou ombros.

Imagem adicionada



Waza-ari (sem pontuação) lado/frente

1. O valor de waza-ari inclui aqueles avaliados para yuko e waza-ari no passado.



Waza-ari

Sem pontuação: clipes 14a a 16b



[Video 14 link](#)



[Video 16 link](#)



[Video 18 link](#)



[Video 19 link](#)

Não waza-ari

Waza-ari_vs_sem pontuação: clipe 11b



[Video 20 link](#)

**Decisão 1: Pontuação para ações que, sem parar, são uma continuação de técnicas.
Se houver uma parada na ação, não há pontuação.**

Pontuação dada



[Video 21 link](#)

Decisão 2: O critério de Waza-ari compreende aterrissar em todo o lado do corpo a 90° ou mais para trás, ou em um ombro e na parte superior das costas. Uma pontuação será dada para um lado inteiro do corpo aterrissando mesmo quando o cotovelo está para fora. A posição do quadril e ombro deve ser considerada.

Estamos nos certificando de que a linha do ombro e a linha do quadril aterrissassem com um ângulo mínimo de 90°. Tudo o que estiver fora dessa faixa para a frente não terá pontuação.

Pontuação dada porque corpo a 90° ou mais para trás



[Video 22 link](#)



[Video 23 link](#)

Sem pontuação porque o corpo não está a 90° ou mais para trás.



[Video 24 link](#)



[Video 25 link](#)



[Video 26 link](#)

Pontuação dada para
aterrissagem em um ombro e
parte superior das costas



[Video 27 link](#)



Decisão 3: O critério de Waza-ari compreende aterrissar em todo o lado do corpo a 90° ou mais para trás, ou em um ombro e na parte superior das costas. Uma pontuação será dada para um lado inteiro do corpo aterrissado mesmo quando o cotovelo está para fora.



pontuação



sem pontuação



Pontuação dada mesmo com o cotovelo para fora, o corpo está em 90°



[Video 28 link](#)



SEMINÁRIO NACIONAL DE ARBITRAGEM 2024

Decisão 4: Pousar simultaneamente em 2 cotovelos ou mãos, em direção às costas, é waza-ari para tori e shido para uke.

É uma questão de segurança e educação para os jovens judocas que se inspiram nos nossos campeões. Se uke usar os cotovelos/mãos para evitar o arremesso ele / ela receberá um shido.

Quando ensinamos ukemi às crianças, não lhes mostramos para usar os cotovelos/mãos para evitar a queda, porque isso é perigoso. Portanto, não é ético permitir que os competidores usem seus cotovelos/mãos na competição; são modelos para a nossa juventude.

Waza-ari

1. A aterrissagem nos dois cotovelos ou dois braços, simultaneamente, é considerado válido e deve ser avaliado com **waza-ari para tori** e **shido para uke**.
2. Aterrissar em um cotovelo, na parte inferior ou no joelho com continuação imediata nas costas será **waza-ari para tori**.
3. Aterrissar em um cotovelo e uma mão é considerado válido e deve ser avaliado com **waza-ari para tori** e **shido para uke**.



Waza-ari (branco) e shido (azul)



Waza-ari (azul) e shido (branco)



Sem pontuação e sem penalidade.



[Video 29 link](#)



[Video 30 link](#)



Decisão 5: Sem pontuação para técnicas de contra-ataque onde o ataque inicial é rolado para trás, para o contra-ataque ou defesa judoca.

Temos que fazer a diferença entre o contragolpe corretamente aplicado e cair no tatame e virar/rolar sobre o adversário.

No caso de aplicação correta de técnicas como uchi-mata-gaeshi, harai-goshi-gaeshi ou hane-goshi-gaeshi, mas também uchi-mata-sukashi, ura-nage, yoko-guruma, tani-otoshi, ko-soto-gari e ko-soto-gake, **se conseguirmos identificar a técnica com os requisitos mínimos para waza-ari ou ippon haverá uma pontuação.**

No caso de uma aterrissagem de frente ou inferior a 90°, a rolagem para trás será considerado como transição para ne-waza.

Pontuação dada por técnica de arremesso



[Video 31 link](#)

Pontuação dada por
técnica de arremesso
de judo



Sem pontuação, por não haver técnica de arremesso



Contra-ataque

1. No caso do kaeshi-waza tori, o arremessador que está aplicando o contra-ataque pode receber a pontuação **SOMENTE** se **NÃO** usar o impacto da aterrissagem no tatame.
2. Se os dois atletas chegarem juntos sem controle claro para nenhum deles, nenhuma pontuação será dada.
3. Qualquer ação após a aterrissagem será considerada como uma ação ne-waza.

Kaeshi-waza: os clipes 41a e 41b são considerados uma pontuação para azul.



[Video 34 link](#)



[Video 35 link](#)

Contra-ataque

Kaeshi-waza: os cliques 44a e 44b são considerados bons kaeshi-waza e uma pontuação para brancos.



[Video 36 link](#)



[Video 37 link](#)

Decisão 5: Sem pontuação para técnicas de contra-ataque onde o ataque inicial é rolado para trás, para o contra-ataque ou defesa judoca.

Sem pontuação



[Video 38 link](#)

Decisão 6: Sem pontuação e shido para seoi-nage reverso.

A aplicação de técnicas de seoi-nage quando uke pode executar ukemi e tori pode controlar é permitida. Na variação das técnicas de seoi-nage quando tori se afasta do uke, torcendo seu tsurite e hikite usando a mesma lapela do judogi do uke, sem controlar uke, em pé ou caindo em uma direção desconhecida, sem dar a possibilidade ao oponente de executar ukemi e às vezes com uke caindo com o pescoço no tatame, é proibido.

Temos que levar em consideração que alguns dos atletas que participam do evento do Circuito Mundial de Judô têm 15 anos. É muito importante para o nosso jovem judoca, que quer copiar o que vê ao mais alto nível. Assim, realizar uma ação sem controle, em uma direção desconhecida e caindo junto, está fora da nossa estrutura de segurança do judô.

Sem pontuação e shido azul



Decisão 7: Pegar abaixo da faixa na fase final de uma técnica de arremesso é permitido se o oponente já estiver em ne-waza. Se a técnica de arremesso for interrompida, agarrar abaixo da faixa é uma ação ne-waza.

A pegada abaixo da faixa na fase final de uma técnica de arremesso como soto-makikomi continuando através de ushiro-gesa-gatame ou ura-gatame é permitida. A pegada abaixo da faixa que se torna uma parte essencial do arremesso não é permitida. Os judocas ainda não podem segurar abaixo da faixa para arremessar.

Pontuação branca, sem Mate



[Video 40 link](#)

Pegar dentro da manga e/ou pegar dentro da parte inferior da perna da calça é shido



Decisão 8: As pegas de colarinho e lapela são permitidas se não forem negativas.



Decisão 9: Pegada na Faixa, pegada do mesmo lado, pegada cruzada, pegada de pistola e pegada de bolso não são pegadas tradicionais. Se feitas, será dado tempo para a preparação de um ataque.

Para oferecer mais chances de arremesso e um judô mais atraente, são permitidas pegadas não tradicionais. Colarinho e lapela, mesmo lado, cruzada, na faixa, bolso e pistola são permitidos **quando a atitude do judoca é positiva**, quando eles estão procurando realizar ataques e arremessos positivos. A mesma pegada utilizada de forma defensiva será penalizada.

Segurar dentro da manga do adversário e dentro da perna da calça ainda é proibido

Quebrar a pegada do adversário com as duas mãos.















Shido

1. Bloqueando as mãos do adversário.



Shido

1. Quebrar a pegada do adversário com o joelho ou a perna.



Abraço de urso

1. Quem quiser atacar com abraço de urso deve ter no mínimo uma pegada antes de fazer o ataque.
2. Não é válido fazer uma segunda segunda pegada simultânea ou consecutivamente. Apenas tocar o judogi não é considerado como kumikata, agarrar é necessário.



[Video 41 link](#)

Abraço de Urso: clipes 103a e 103b.



[Video 42 link](#)

Abraço de urso

1. Pegas válidas



Decisão 10: Quebrar as pegadas com uma ou duas mãos e imediatamente fazer uma pegada é permitido. Quebrar as pegadas com uma ou duas mãos e não agarrar imediatamente é shido.

Quebrar a pegada, desde que depois disso uma pegada ainda esteja lá, é permitido.

Por exemplo, se o judoca em judogi azul tem uma pegada e o judoca em judogi branco decide quebrar com uma ou duas mãos, branco deve manter pelo menos uma pegada em sua(s) mão(s).

Matematicamente, é simples, se o azul tem uma pegada (1-0 azul), depois de quebrar, o branco deve manter pelo menos uma pegada (1-0 branco). Com esta decisão, gostaríamos de oferecer aos atletas a chance de mudar a pegada para executar técnicas.

No lado oposto, se depois de quebrar a pegada, o branco não tem mais pegada, é shido.

Sem shido porque não há separação entre os atletas



Shido branco aplicado porque a separação entre os atletas



Decisão 11: Amarrar e organizar judogi e cabelo é permitido uma vez por judoca por combate. Outras ocasiões são penalizadas com shido.

Judogi e cabelo podem ser arranjados uma vez por judoca por combate.

Nenhum atleta deve usar a arrumação ou reorganização do judô para conseguir tempo para interromper o combate.

A preparação correta do judogi, amarrar a faixa e arrumar os cabelos são essenciais e são de responsabilidade de cada atleta. Por favor, note que a faixa não pode ser desamarrado sem a permissão do árbitro.



Gesto para organizar judogi



Gesto para arrumar o cabelo



SEMINÁRIO NACIONAL DE ARBITRAGEM 2024

Decisão 12: As técnicas que utilizam o mergulho na cabeça são perigosas e serão penalizadas com hansoku-make.

Seguindo o quadro de segurança do judô, a realização de arremessos de judô deve ser feita sem que a cabeça vá diretamente para o tatame. O pescoço não é uma parte muito forte do corpo.

Aterrissar primeiro de cabeça com o adversário atrás coloca os atletas em risco e em uma situação muito perigosa.

Como foi mencionado anteriormente, temos judocas a partir de 15 anos elegíveis para participar de eventos e temos milhões de crianças que estão fazendo judô e seguindo seus heróis.

Na demonstração de técnicas de judô realizada em vídeo pela IJF Academy e pela Kodokan, não há técnicas caindo de cabeça.

A aterrissagem SIMULTÂNEA com cabeça e ombro, cabeça e mão, cabeça e joelho é permitido e não é penalizado.

Nenhum penalidade. Como tori (azul) está em um joelho antes da cabeça de tori tocar o tatame



Nenhuma penalidade dada quando o ombro (branco) de tori toca o tatame antes que a cabeça de tori toque no tatame



Hansoku-make aplicado por usar a cabeça para arremessar



[Video 43 link](#)

Artigo 18.1.2 - Shido para uma Movimentação Ilegal

29. A aplicação de kansetsu-waza ou shime-waza em tachi-shisei SEM UMA TÉCNICA DE ARREMEÇO será penalizada com shido.



[Video 44 link](#)

Artigo 18.2.2 Hansoku-make para atos contra o Espírito do Judô

2. A aplicação das técnicas classificadas Kodokan: ashi-garami, do-jime, kani-basami e kawazu-gake será penalizada com hansoku-make.

Ashi-garami



[Video 45 link](#)

Do-jime



[Video 46 link](#)

Kani-basami



[Video 47 link](#)

Kawazu-gake



[Video 48 link](#)

Artigo 18.2.2 Hansoku-make para atos contra o Espírito do Judô

1. Aplicar kansetsu-waza ou shime-waza em posição tachi-shisei COM UMA TÉCNICA DE ARREMEÇO será penalizada com hansoku-make.



Posição de entrelaçar pernas

1. O ato de entrelaçar a perna sem fazer um ataque imediato deve ser penalizado com shido.



Agarrar as pernas - permitido

1. Ação válida, sem shido



Agarrar as pernas - proibido



Agarrar as pernas – proibido

1. Para todas as pedadas abaixo da faixa, shido será aplicado.
2. Pegada na perna ou pegada na calça, será aplicado shido, a cada vez.
3. Haverá até 3 (três) shido para hansoku-make.



Ponte

1. Todas as situações de aterrissagem voluntário na posição de ponte serão consideradas ippon.



Defesa da cabeça

1. O uso voluntário da cabeça para defesa para evitar aterrissar / escapar de uma pontuação será aplicado hansoku-make. Neste caso, o uke pousou de braços ou da frente ou dos joelhos.

O competidor perde esta disputa, mas pode continuar na competição se aplicável.



Defesa involuntária - sem penalidade para tori & uke

1. Atenção especial será dada às seguintes situações em que tori tenta arremessar seu oponente durante o tachi-waza:
 - Seoi-otoshi
 - Seoi-nage
 - Sode-tsurikomi-goshi com a pegada em ambas as mangas.
 - Koshi-guruma com as duas pegadas no colarinho.

Esses são exemplos e essa situação pode ocorrer com outras técnicas de arremesso.

Defesa involuntária - sem penalidade para tori e uke

1. Atenção especial será dada às seguintes situações em que tori tenta Arremessar seu oponente durante o tachi-waza:

Ex.1 Seoi-otoshi



Defesa involuntária - sem penalidade para tori e uke

1. Atenção especial será dada às seguintes situações em que Tori tenta lançar seu oponente durante Tachi-waza:

Ex.2 Sode Tsuru Komi goshi com pegada nas duas mangas



Defesa involuntária - sem penalidade para tori & uke

1. Atenção especial será dada às seguintes situações em que Tori tenta lançar seu oponente durante Tachi-waza:

Ex.3 Koshi guruma com duas pegadas no colarinho



Mergulho

Para todas as ações de mergulho, Hansoku Make deve ser aplicado, o competidor perde esta disputa, mas pode continuar na competição, se for o caso.





[Video 50 link](#)



[Video 51 link](#)



[Video 52 link](#)



[Video 53 link](#)

Imobilizações (osaekomi-waza)

1. O controle em ne-waza usando braços ou pernas ao redor do pescoço sem o braço do oponente dentro será considerado mate.



Imobilizações (osaekomi-waza)

Osaekomi vs sem Osaekomi: clips 59a, 59b, 60a and 60b



[Video 54 link](#)



[Video 55 link](#)



[Video 56 link](#)



[Video 57 link](#)

Shido

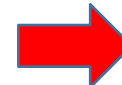
Hiper-extensão da perna – proibido

1. Em **osaekomi-waza**, **shime-waza** ou **kansetsu-waza** hiper-estender uma perna é proibido.
2. **Mate!**, deve ser **anunciado** imediatamente e **shido** será aplicado.



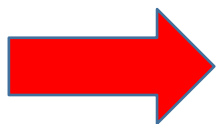
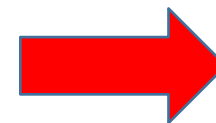
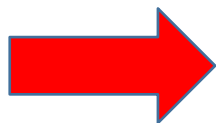
Shime-waza - proibido

1. Shime-waza não é permitido com o sua própria faixa, ou a faixa do seu oponente, ou com a parte de baixo do casaco ou usando apenas os dedos.
2. Mate! deve ser anunciado imediatamente e shido será aplicado.



Ações válidas, sem shido

1. É possível segurar a perna apenas quando os dois competidores estão claramente em ne-waza e a ação tachi-waza parou. Tori na posição tachi-waza pode aplicar kansetsu-waza ou shime-waza porque uke está em uma posição ne-waza.



Imobilizações (osaekomi-waza)

1. Este tipo de osaekomi-waza não é válido.



Ude-gaeshi (braço reverso)

Aplicar ude-gaeshi ou variações de ude-gaeshi em uma posição em pé é hansoku-make.



[Video 58 link](#)



[Video 59 link](#)



SEMINÁRIO NACIONAL DE ARBITRAGEM 2024

Ne-waza contínuo

Se ne-waza começa dentro da área de competição e vai para fora com ação contínua de qualquer atleta pode ser válido.

A transição Ne-waza em shime-waza ou kansetsu-waza são consideradas válidas se tori ou uke fizerem um ataque ou contra-ataque real.

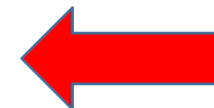
Imobilizações inválidas (osaekomi-waza)

Toketa deve ser anunciado se, durante o osaekomi, uke conseguir "aprisionar" a(s) perna(s) de tori, seja de cima ou de baixo da perna.



Imobilizações (Osaekomi-waza)

1. Osaekomi-waza também continuará fora da área de combate quando Osaekomi for anunciado dentro da mesma.
2. Se, durante o período de ne-waza fora da área de combate os atletas assumirem o controle com uma destas técnicas nominadas, em uma sucessão contínua, também será válido.



Ações válidas, sem Mate - shime-waza



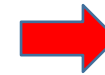
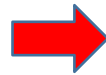
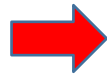
Ações válidas, sem Mate

1. Quando continua, a ação iniciada dentro da área é válida.



Ações válidas, sem Mate

2. Quando continua, a ação iniciada dentro da área é válida.



Ações válidas, sem Mate - kansetsu-waza



Aplicação de kumikata

1. O tempo entre o kumikata clássico e fazer um ataque será estendido até 45 segundos, desde que haja uma progressão positiva.

Pegada de Kata-sankaku (segurando com os dois braços o pescoço e um ombro do oponente)

Kata sankaku em ação
ne-waza é **permitido**.

Kata sankaku em
tachi-waza ou em situações
que partem de ne-waza
para tachi-waza: **Mate!**
deve ser anunciado
imediatamente.

Kata-sankaku em ne-
waza com bloqueio do corpo do
oponente com as pernas é
hansoku-make.

Kata-sankaku em tachi-
waza e aplicar uma técnica
de arremesso é
hansoku-make.



Quando é ne-waza?

Em todas essas posições o atleta azul pode tocar a perna.

Ambos os atletas devem ter dois joelhos no chão para que seja considerado ne-waza.

Nenhum contato entre os adversários deve ser Mate!

Deitado de bruços no chão, o atleta azul está em ne-waza.

Se o atleta azul tiver dois cotovelos e dois joelhos no chão, o atleta branco pode fazer uma técnica apenas para fazer a transição para ne-waza.

A partir desta posição, uma projeção não pode ser considerada para uma pontuação.



Quando é ne-waza?

Atleta branco dessas posições pode projetar seu adversário, mas o ataque deve ser feito **imediatamente**.



Controle e pegada do atleta em pé (branco): ainda consideramos atleta de joelhos (azul) em tachi-waza e conseqüentemente seria aplicada a regulamentação de tachi-waza.

No entanto, se o branco não atacar imediatamente, então o árbitro deve anunciar Mate! Atleta de joelhos (azul) não pode agarrar as pernas para defender o arremesso com os braços, se isso acontecer, shido será dado.



Nage-waza situação válida

1. Nesta posição tori, depois de aplicar um ataque real, pode continuar em ne-waza.



[Video 60 link](#)

Nage-waza situação válida

1. Nesta posição tori pode aplicar uma técnica de arremesso e pode continuar com kansetsu-waza ou shime-waza ou osaekomi-waza (não mostrado) após um ataque real ou um contra-ataque.



Judô negativo

1. No caso de um duplo hansoku-make (no tempo regular e golden score) como consequência de um terceiro shido ambos os atletas serão desclassificados da competição.
2. Para um hansoku-make direto dado a ambos os competidores, o Júri da Competição decidirá.

Muito importante!

Se não está extremamente claro quem deve receber a pontuação ou penalidade, no espírito do fair play é melhor não tomar nenhuma decisão e permitir que a disputa continue.



SEMINÁRIO NACIONAL DE ARBITRAGEM 2024

Regras Específicas LNJ (Sub15 e abaixo)

Estas regras e critérios serão aplicadas nos campeonatos Brasileiros e nos Brasileiros regionais, ficando facultativo o uso dos mesmos nos Estados.

1) Nage-Waza (TÉCNICAS PROIBIDAS PARA SUB13 E ABAIXO) PUNIÇÃO SHIDO:

1. SEOI-NAGE COM OS DOIS JOELHOS NO TATAMI.
2. HARAI MAKIKOMI
3. HANE MAKIKOMI.
4. TANI OTOSHI

KOSHI-GURUMA: ESTA TÉCNICA QUANDO APLICADA DA FORMA CORRETA, COM SUAS PEGADAS TRADICIONAIS, NADA A RESSALTAR, MAS A PEGADA APENAS NO PESCOÇO COM PUXADA SEM KUMIKATA ESTABELECIDO SERÁ PROIBIDA.



Regras Específicas LNJ (Sub15 e abaixo)

2) Katame-Waza (TÉCNICAS PROIBIDAS PARA SUB15 E ABAIXO):

1. KATA-GATAME
2. SANKAKU-GATAME

NAS CLASSES ATÉ SUB11, NESSAS REGRAS E CRITÉRIOS E NO QUE DIZ A REGRA POR COMPLETO, OS ÁRBITROS ESTÃO INSTRUÍDOS A FAZEREM UMA ADVERTÊNCIA VERBAL NA PRIMEIRA OCORRÊNCIA, APÓS ESSA ADVERTÊNCIA SERÃO PASSIVOS DE PUNIÇÃO (SHIDO) EM CASO DE REINCIDÊNCIA.

PARA SUB13 E SUB15, SERÃO APLICADAS AS PENALIDADES NA PRIMEIRA INCIDÊNCIA DO ATLETA, CORRESPONDENTE A AÇÃO COMETIDA.