

CIBEC/INEP



B0011026

CADERNO TÉCNICO-DIDÁTICO

JUDÔ

MEC

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS



6.981
357j

Presidente da República Federativa do Brasil
João Figueiredo

Ministro da Educação e Cultura
Esther de Figueiredo Ferraz

CADERNO TÉCNICO-DIDÁTICO

JUDÔ

MEC

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FÍSICA E DESPORTOS



Secretário Geral do MEC
Sérgio Mário Pasquali

Secretário de Educação Física e Desportos
Péricles Cavalcanti

Subsecretário de Desportos (SUDES)
Antônio Celestino Silveira Brocchi

Presidente da CBJ
Sérgio Adib Bahi

'A MULHER FAZ O HOMEM

*Dedico esta edição a minha esposa Regina,
responsável pelas realizações positivas de minha
vida profissional.*

C.C.C.

Ministério da Educação e Cultura
Secretaria de Educação Física e Desportos
Via N-2, Anexo I do MEC - 2º andar
70000 - Brasília - DF

Capa: cartaz alusivo ao I Centenário do Judô/Copa Jigoro Kano'82
Fotos: Rubens Lombardi Rodrigues

ÍNDICE

APRESENTAÇÃO.	xiii
1. INTRODUÇÃO.	1
2. ASPECTOS HISTÓRICOS.	5
2.1. -A origem do Judô.	7
2.1.1.— Desenvolvimento histórico do jujutsu.	7
2.1.2. — Decadência e renascimento do jujutsu.	9
2.2. —Nascimento do Judô.	10
2.2.1. - Jujutsu ou Judôº.	10
2.3. -A evolução do Judô Kodokan.	11
2.4. -A difusão internacional do Judô.	13
2.4.1. - As primeiras regras internacionais.	19
2.5. - As novas regras de competição.	23
2.5.1. — As mais recentes modificações.	34
3. REVISÃO DAS REGRAS INTERNACIONAIS.	39
3.1. - Artigo 1 — Área de Competição.	41
3.1.1. - Comentário.	41
3.1.2. — Análise e Recomendações.	41
3.2. -Artigo 2 - Uniforme.	43
3.2.1. - Comentário.	44
3.2.2. — Análise e Recomendações.	44
3.3. -Artigo 3 - Requisitos Pessoais.	47
3.3.1. - Comentário.	47
3.3.2. - Análise e Recomendações.	47
3.4. -Artigo 4 - Localização.	48
3.4.1. - Comentário.	48
3.4.2. — Análise e Recomendações.	48

3.5. —Artigo 5 - Posição no Início do Combate.	49
3.5.1. - Análise e Recomendações.	50
3.6. - Artigo 6 — Início e Fim do Combate.	50
3.6.1. - Análise e Recomendações.	50
3.7. -Artigo 7 - Resultado.	50
3.7.1. - Análise e Recomendações.	51
3.8. -Artigo 8 - Fim do Combate por Ipom.	51
3.8.1. - Recomendações.	51
3.9. -Artigo 9 - Passagem ao Ne-waza (luta de solo).	51
3.9.1. — Comentário.	51
3.9.2. - Análise e Recomendações.	51
3.10. -Artigo 10 - Duração.	52
3.10.1. - Comentário.	52
3.10.2. - Análise e Recomendações.	52
3.11. -Artigo 11 - Sinal de Término do Tempo.	53
3.11.1. - Recomendações.	53
3.12. -Artigo 12 - Técnica Coincidente com o Sinal de Término do Tempo.	53
3.12.1. - Comentário.	53
3.12.2. - Análise e Recomendações.	53
3.13. - Artigo 13 - Sono-mama.	53
3.13.1. - Comentário.	54
3.13.2. — Análise e Recomendações.	54
3.14. -Artigo 14 - Responsabilidades.	54
3.14.1. - Análise e Recomendações.	54
3.15. -Artigo 15 - Oficiais.	54
3.15.1. - Comentário.	54
3.15.2. - Análise e Recomendações.	54
3.16. -Artigo 16 — Posição e Função do Arbitro Central.	56
3.16.1. — Comentário.	56
3.16.2. - Análise e Recomendações.	56
3.17. -Artigo 17 - Posição e Função dos Árbitros Laterais.	57
3.17.1. - Comentário.	57
3.17.2. — Análise e Recomendações.	57
3.18. -Artigo 18 - Ipom (ponto completo).	58
3.18.1. - Comentário.	58
3.18.2. — Análise e Recomendações.	58

3.19. -Artigo 19 - Waza-ari (quase ipom).	59
3.19.1. - Recomendações.	59
3.20. —Artigo 20 - Yuko (quase waza-ari).	59
3.20.1. — Recomendações.	59
3.21. -Artigo 21 - Koka (quase yuko).	59
3.21.1. - Recomendação.	59
3.22. -Artigo 22 — Sogo-gachi (vitória composta).	60
3.22.1. — Análise e Recomendações.	60
3.23. - Artigo 23 - Ossaekomi (imobilização).	61
3.23.1. - Comentário.	60
3.23.2. — Análise e Recomendações.	60
3.24. -Artigo 24 - Opinião não solicitada dos Árbitros Laterais.	61
3.24.1.- Comentário.	61
3.24.2. — Recomendações.	62
3.25. -Artigo 25 - Hantei (julgamento).	62
3.25.1. — Análise e Recomendações.	62
3.26. -Artigo 26 - Declaração do Julgamento.	63
3.26.1. - Comentário.	63
3.26.2. - Análise e Recomendações.	63
3.27 - Artigo 27 - Aplicação de Mate (parem).	63
3.27.1.- Comentário.	64
3.27.2. - Análise e Recomendações.	64
3.28. -Artigo 28 — Decisão após um Ato Proibido.	64
3.28.1. - Análise e Recomendações.	65
3.29. -Artigo 29 - Gestos Oficiais.	65
3.29.1. - Comentário.	65
3.29.2. — Análise e Recomendações.	66
3.30. -Artigo 30 - Atos Proibidos.	73
3.30.1. - Comentário.	74
3.30.2. — Análise e Recomendações.	74
3.31. - Artigo 31 - Penalidades.	75
3.31.1. - Comentário.	76
3.31.2. - Análise e Recomendações.	77
3.32. —Artigo 32 - Determinação de Ipom.	77
3.32.1. — Comentário.	7g
3.32.2. — Análise e Recomendações.	73

3.33. —Artigo 33 - Determinação de Waza-ari	78
3.33.1. - Comentário	78
3.33.2. - Análise e Recomendações	79
3.34. Artigo 34 - Determinação de Yuko	79
3.34.1. - Recomendações	79
3.35. -Artigo 35 - Determinação de Koka	79
3.35.1. - Comentário	80
3.35.2. - Análise e Recomendações	80
3.36. - Artigo 36 - Determinação de Yusei-gachi	80
3.36.1. - Comentário	80
3.36.2. - Análise e Recomendações	80
3.37. —Artigo 37 - Determinação de Hiki-wake	81
3.37.1. - Recomendações	81
3.38. - Artigo 38 - Determinação de Hansoku-make	81
3.38.1. - Comentário	81
3.38.2. — Análise e Recomendações	81
3.39. -Artigo 39 - Ausência e Desistência	81
3.39.1. - Análise e Recomendações	81
3.40. - Artigo 40 - Lesão, Mal Súbito ou Acidente	82
3.40.1. - Análise e Recomendações	82
3.41. - Artigo 41 - Situações Não Previstas pelas Regras	83
3.41.1. - Análise e Recomendações	83
4. CONCLUSÕES	85
5. RESUMO	89
6. SUMMARY	93
7. REFERÊNCIAS	97

APRESENTAÇÃO

Estudioso, profundo conhecedor da moderna técnica do Judô, bastante relacionado e apreciado de quanto entre nós se dedicam à causa da Educação Física Nacional, o professor Carlos Catalano Calleja, Coordenador de Judô dos Jogos Escolares Brasileiros e Diretor de Arbitragem da Confederação Brasileira de Judô, que há longos anos vem se consagrando, com elevado idealismo e incansável dedicação ao ensino dessa disciplina na Escola de Educação Física da Universidade de São Paulo, vem agora nos brindar com um ótimo manual sobre o Judô, através de um completo estudo das normas que o regem como esporte internacional, desde as suas origens.

Confesso não conhecer obra congênere que reúna, ao mesmo tempo, tão raras qualidades:

- * excelente seqüência de assuntos,
- * perfeita dosagem no apresentá-los,
- * invulgar senso didático na exposição e
- * absoluta segurança de doutrina.

A Secretaria de Educação Física e Desportos do Ministério da Educação e Cultura se orgulha em apresentar trabalhos autênticos como este, através de seus Cadernos Técnico-Didáticos, na certeza de estar contribuindo para o avanço do Esporte Brasileiro.

PÉRICLES CAVALCANTI
Secretário de Educação Física e Desportos do MEC

1. INTRODUÇÃO

As primeiras Regras Internacionais de Judô, foram estabelecidas em **1967**.¹²

O Judô, como modalidade agonística, devido às regras, não era fácil de ser entendido pelo público leigo.⁹ Era muito difícil acompanhar o desenvolvimento de uma luta, uma vez que os resultados parciais, com exceção do *waza-ari* (quase *ipom* ou ponto completo), não eram anunciados pelo árbitro. Tratava-se de um assunto altamente técnico e subjetivo.

A fim de procurar transformar o Judô numa luta moderna e atraente, a Federação Internacional de Judô, após acurados estudos, fez com que as regras sofressem inusitadas modificações, particularmente a partir de 1973.

As denominadas *novas regras* de competição, editadas em 1974, seriam responsáveis por um notável surto na difusão internacional desse momentoso esporte, idealizado em 1982.

Coube ao nosso país, pela primeira vez, aplicar em competições mundiais, em 1974, por ocasião do 69 Campeonato Mundial das Forças Armadas, realizado no Rio de Janeiro, as denominadas "novas regras".

O professor Charles Stuart Palmer, presidente da Federação Internacional de Judô e principal responsável pelas radicais modificações havidas, naquela ocasião, durante a realização da Clínica Internacional de Arbitragem, na Escola de Educação Física do Exército, afirmou que as modificações introduzidas eram necessárias, "a fim de que o Judô pudesse continuar, efetivamente, figurando como esporte olímpico".

Sem dúvida, a demora havia na oficialização definitiva do Judô, como integrante do elenco de esportes olímpicos, deveu-se ao fato de que "os dirigentes internacionais o criticavam por sua aparente monotonia".⁹

Nos últimos anos, o sistema de arbitragem e as Regras Internacionais de Competição sofreram mais modificações do que se poderia imaginar.

Quem não acompanhou de perto as seguidas modificações havidas, atualmente, ao presenciar uma competição de Judô poderia até pensar que se estivesse tratando de uma outra modalidade esportiva de ataque e defesa.

Um dos aspectos mais importantes, foi o fato de que todas as pontuações e penalidades, (resultados parciais), passaram a ser anunciados imediatamente após a realização dos lances.

O número de gestos realizados pelos árbitros foi aumentado sensivelmente, o mesmo ocorrendo com as vozes de comando, que foram padronizadas internacionalmente.

As paralizações e as interrupções, durante o combate, deixaram de fazer parte do tempo regulamentar de luta.

A idealização da regra da "não-combatividade" e a introdução do "placar de Judô", fizeram com que as lutas se tornassem mais dinâmicas e o público, durante o combate, a qualquer instante, ficasse informado a respeito do andamento da luta, através dos resultados parciais.

As modificações foram introduzidas, objetivando favorecer o verdadeiro competidor, aquele que lutasse melhor e mais ofensivamente.

A correta interpretação das regras de competição é assunto de relevante importância, capaz de contribuir para o próprio desenvolvimento técnico de uma modalidade esportiva.

Depois das radicais alterações de 1974, a fim de que pudesse haver tempo hábil para que as organizações nacionais e internacionais se inteirassem corretamente das modificações e interpretações havidas, as mudanças foram sendo implantadas progressivamente, visando a beneficiar realmente o aperfeiçoamento do Judô.

Devido as seguidas alterações e inovações, o atual regulamento internacional parece ter-se transformado num conjunto desordenado de artigos. O seu texto, para ser corretamente interpretado, passou a necessitar de sistemáticas clínicas de arbitragem.

O objetivo desta dissertação é o de contribuir para uma melhor aprendizagem das Regras Internacionais de Judô, por parte de estudantes de Educação Física, admiradores e praticantes de Judô, e, porque não dizer, para facilitar o entendimento pelo público em geral, uma vez que, como modalidade olímpica, precisa ser compreendida não apenas por especialistas na matéria.

Em se tratando de um trabalho que espera ser didático, todas as modificações havidas foram comentadas e historiadas cronologicamente. Por sua vez, os quarenta e um artigos das atuais Regras Internacionais de Judô foram analisados, seguidos de recomendações úteis, baseadas em informações colhidas em clínicas internacionais e em nossa experiência profissional.

Gostaríamos de poder expressar todo o nosso sincero agradecimento ao Prof. Dr. Mário Nunes de Sousa, Catedrático e Professor Emérito da Escola de Educação Física da Universidade de São Paulo, pelas mãos de quem tivemos a felicidade de iniciar e desenvolver a nossa carreira universitária, por sua orientação segura e generosa amizade.

Se esta modesta obra conseguir levar um raio de luz, pálido embora, para o aperfeiçoamento daqueles que se interessam pelo Judô, daremos por muito bem recompensado o nosso trabalho.

CARLOS CATALANO CALLEJA

2. ASPECTOS HISTÓRICOS

2.1. — A Origem do Judô

O início do desenvolvimento histórico do combate corporal se perde na noite dos tempos. A luta, inclusive por necessidade de sobrevivência, nasceu com o homem e, a esse respeito, os documentos remontam aos tempos mitológicos.

Um manuscrito muito antigo, o *Takanogawi*, **relata** que os deuses *Kashima* e *Kadori* mantinham poderes sobre os seus súditos graças às suas habilidades de ataque e defesa.¹⁹

A Crônica Antiga do Japão (*Nihon Shoki*),²¹ escrita por ordem imperial no ano de 720 de nossa era, menciona a existência de certos golpes de habilidade e destreza, não apenas utilizados nos combates corporais mas, também, como complemento da força física, espiritual e mental, relatando uma estória mitológica na qual um dos competidores, agarrando o adversário pela mão, o joga ao solo, como se lançasse uma folha.

Todavia, segundo alguns historiadores japoneses²⁶, o mais antigo relato de um combate corporal, ocorreu em 230 A.C., na presença do imperador Suinin: Taimano Kehaya, um lutador arrogante e insolente foi rapidamente nocauteado por um terrível cultor do combate sem armas. Nomino Suku-ne. (fig. 1)

Naquele tempo, não havia regras de combate padronizadas. As lutas poderiam desenvolver-se até a morte de um dos competidores.

As técnicas de ataque e defesa utilizadas, naquela época, guardam muita semelhança com os golpes do *sumo* e do antigo *jujutsu*.

2.2.1. — Desenvolvimento histórico do jujutsu

Várias são as conjecturas sobre o desenvolvimento histórico do jujutsu, todavia, há fortes indícios de que sejam meras suposições baseadas em



(fig. 1)²⁰



(fig. 2)²⁰

lendas ou contos, que guardam uma íntima relação com o aparecimento de certas academias.

Uma delas descreve que, por volta de 1650, um monge chinês, Chin Gen Pin, teria idealizado terríveis golpes, denominados "tes", com o objetivo de matar ou ferir gravemente um ou mais adversários, mesmo armados.

Alguns anos depois, quando vivia no Japão, conheceu e fez amizade com três samurais inferiores (kachis). O chinês ensinou-lhes todos os "tes" que sabia. Maravilhados com os resultados, que poderiam ser alcançados, os três japoneses submeteram-se a um longo período de treinamento e dedicaram-se a aperfeiçoar a terrível arte do monge chinês.

Algum tempo depois, os três japoneses resolveram separar-se e partiram pelo Japão afora, profissionalmente, a divulgar os seus fabulosos golpes. Conta-se que conseguiram transmitir a "arte do monge chinês", a muitos e muitos discípulos. Estes, por sua vez, fundaram suas próprias academias e assim foi o desenvolvendo um tipo que luta que teria sido denominado jujutsu.

Outra lenda nos diz que um médico japonês, Akiyama Shirobei, que havia residido na China, durante alguns anos, teria aprendido uma famosa arte de luta, denominada "wou-chou". Quando voltou ao Japão, constatou que para aplicar alguns golpes era necessário dispender um grande esforço. Isso o deixou bastante desanimado.

Certa feita, durante uma forte tempestade, apreciando o espetáculo de uma cerejeira e de um salgueiro, pode verificar que, enquanto os fortes galhos da cerejeira se quebravam com a violência

da tempestade, os finos e flexíveis galhos do salgueiro se curvavam a cada golpe de vento e conseguiam voltar sem dano às suas posições primitivas. Entusiasmado por essa observação, começou a modificar a técnica dos golpes, idealizando um sistema de luta corpo a corpo, baseado no "princípio de ceder para vencer".

Akiyama Shirobei, através da sua idealização, queria dar condições aos menos favorecidos pela natureza para que pudessem enfrentar e vencer adversários fisicamente mais fortes. Para isso, fundou uma academia denominada Escola da Medula do Salgueiro (Yohin Ryou). Escolheu este nome justamente pelo fato de ter sido esta árvore que lhe havia dado a inspiração para idealizar um sistema de luta, baseado no "princípio de ceder para vencer".

Na época dos "Tokugawa" (1603 a 1867), existiam numerosas academias de jujutsu no Japão.¹⁸ Cada uma destas entidades adotava para seus sistemas, pouco diferentes entre si, um nome particular, sendo "Yoshin Ryou", a "Takenouchi Ryou", a "Sekiguchi Ryou", a "Kyushin Ryou" a "Kito Ryou" e a "Tenchin Shinyo Ryou", as academias mais famosas.²¹

Esta última foi estabelecida por Sekizai Minamoto ou Okayama Ochiroji e teria sido êle quem idealizou os "atemis" (golpes de percussão que provocam um estado análogo ao de coma, sendo muitas vezes fatal).

O jujutsu, nessa época, esteve em seu melhor período, sendo os guerreiros samurais os seus mais diretos e perfeitos cultores. Para eles, a defesa pessoal era de importância vital, sendo considerados exímios lutadores.



(fig. 3)¹⁰

Dentre as várias formas de ataque e defesa, cultivadas, o jujutsu era o mais famoso e praticado, entre outras desenvolvidas antigamente, tais como o "yawara", o "kempo", o "kumiuchi", o "koguseku" e o "tai-jitsu".²²

Muito embora a maioria das academias fosse adepta do jujutsu, umas eram mais especializadas no estudo da luxações, outras nas técnicas de lançamentos, ou nos golpes de percussão, e assim por diante, não havendo um "jujutsu padrão". Inclusive, cada lutador procurava desenvolver um estilo particular.

É fato sabido que os golpes mais eficientes eram guardados como "segredo de família" e somente eram transmitidos a alguns poucos eleitos.

2.1.2. — *Decadência e renascimento do jujutsu*

Com a introdução da civilização ocidental promovida pelo imperador Mutsu Hito (1867 a 1912), ocorre uma tremenda transformação político-social, denominada *Era Meiji* ou "Renasença Japonesa".²⁶

Até então, o imperador exercia sobre o povo influências e poderes espirituais, porém, com a "Renasença Japonesa", êle passou a ser o verdadeiro comandante da "Terra das Cerejeiras".²⁷

Nessa dinâmica época de transformações e inovações radicais, o povo japonês estava preocupado em modernizar-se, em adquirir a cultura ocidental. Tudo aquilo que era considerado tradicional passou a ser um tanto relegado, particularmente as chamadas "artes marciais". As orcas armadas atualizaram-se à moda ocidental. O jujutsu foi considerado uma relíquia do passado.

Como não era difícil acreditar, tempos depois surgiu uma onda contrária às inovações radicais. Havia terminado a chamada "febre ocidental". O jujutsu foi colocado na sua antiga posição de "arte marcial", tendo o seu valor reconhecido, principalmente pela polícia e pela marinha.

Por paradoxal que pareça, no âmbito universitário, é interessante ressaltar que foi um físico alemão, Dr. Baelz, quem incentivou os estudantes japoneses para a prática do jujutsu. Sendo bastante admirado, muitos imitam seu exemplo de grande apaixonado pela mecânica dos golpes de jujutsu.¹⁹

Apesar de sua indiscutível eficiência para a defesa pessoal, o antigo jujutsu não poderia ser considerado um esporte, muito menos ser praticado como tal. Não havia regras tratadas pedagogicamente e nem mesmo padronizadas.

Naquele tempo imperava o espírito de "lutar até a morte" (*shin-ken-shobu*).²⁸

A prática do jujutsu poderia ser considerada anti-pedagógica, uma vez que era praticada, indiscriminadamente, qualquer qualidade de golpe, desde os estrangulamentos até as percussões. A finalidade das academias, além de auferir lucros, era formar insuportáveis valentões.

Os "professores" ensinavam às crianças os denominados "golpes mortais" e os traumatizantes e perigosos "golpes baixos". Sendo assim, quase sempre, os alunos, menos experientes, machucavam-se seriamente. Valendo-se das suas superioridades físicas, os maiores, chegavam a espancar os menores e mais fracos.

Tudo isso fazia com que o jujutsu gozasse de uma certa impopularidade, logicamente, em:re as

peças esclarecidas e que possuíssem um pouco de bom senso.

O jujutsu entrava numa outra fase de decadência.

Um jovem que na adolescência se sentia inferiorizado, sempre que precisasse dispendir muita energia física, para resolver um problema, mais tarde, em 1882, iria modificar o tradicional jujutsu, unificando os diferentes sistemas, transformando-o num poderoso veículo de Educação Física. Seu nome era Jigoro Kano.

2.2. Nascimento de Judô



Jigoro Kano, o pai do Judô
(fig. 4)

Jigoro Kano foi um verdadeiro estudioso do jujutsu. Começou a praticá-lo na sua segunda fase de decadência. Quem lhe ensinou os primeiros passos foi o professor Teinosuke Yagui. Posteriormente, em 1877, matriculou-se na "Tenchin Shinyo Ryou", sendo discípulo dos mestres Hachinosuke Fukuda e Masatono Iso. A fim de melhor conhecer um outro sistema de jujutsu, tempos depois, foi estudar na famosa "Kito Ryou", com o mestre Tsunetoshi Iikubo.²⁶

Pessoa de alta cultura geral, Jigoro Kano era um esforçado cultor do jujutsu. Procurando encontrar explicações científicas aos golpes, selecionou e classificou as melhores técnicas dos vários sistemas de jujutsu. Estabeleceu normas a fim de tornar o aprendizado mais fácil e racional. Idealizou regras para um confronto esportivo, baseado no espírito do *ipom-shobu* (luta pelo ponto completo). Procurou demonstrar que o jujutsu aprimorado, além da sua utilidade para a defesa pessoal, poderia ofe-

recer aos praticantes extraordinárias oportunidades no sentido de serem superadas as próprias limitações do ser humano.

Num combate, o praticante tinha como único objetivo a vitória. No entender de Jigoro Kano, isto era totalmente errado. Uma atividade física deveria servir, em primeiro lugar, para a educação global dos praticantes.

Os cultores profissionais do jujutsu não aceitavam tal concepção. Para eles, o verdadeiro espírito do jujutsu era o *shin-ken-shobu* (vencer ou morrer, lutar até a morte).

Por suas idéias, Jigoro Kano era desafiado e desacatado, insistentemente, pelos "educadores" da época, mas não mediu esforços para alcançar seu objetivo.

2.1.1. — Jujutsu ou Judô°

"A arte (*jutsu*) é cultivada, mas a doutrina (*dô*) é a essência do *Judô*".

(Jigoro Kano)

Com o intuito de melhor diferenciar o seu sistema, Kano escolheu o termo *Judô*, ao invés de simplesmente acrescentar um adjetivo, como moderno, por exemplo, no vocábulo jujutsu.

Jujutsu pode ser traduzido por "técnica da suavidade". Por sua vez, *Judô* quer dizer "doutrina ou caminho da suavidade", uma vez que *ju* tem o significado de "suave", "doce", "elástico" ou "flexível", *jutsu* é traduzido por "arte", "técnica" ou "prática"; *dô*, por sua vez, significa "doutrina", "modo", "vida", ou caminho" e tem, ainda, o sentido de "ensinamento moral ou religioso".

Chamando o seu novo sistema de *Judô*, Jigoro Kano, pretendeu elevar o termo "jutsu" (arte ou prática) para "dô", ou seja para a "vida" ou "caminho", dando a entender que não se tratava apenas de uma mudança de nomes, mas que o seu novo sistema repousava sobre uma fundamentação filosófica.

Em 1898, em uma de suas conferências,²¹ Jigoro Kano, assim se pronunciou:

"Eu estudei o jujutsu não somente porque o achei interessante, mas, também, porque compreendi que seria o meio mais eficaz para a educação do físico e do espírito. (. . .)

"Porém, era necessário aprimorar o velho jujutsu, para torná-lo acessível a todos, modificar seus objetivos que não eram voltados para a Educação Física ou para a moral, nem muito menos para a cultura intelectual. (. . .) Por outro lado, como as escolas de jujutsu, apesar de suas qualidades,

(*) FRADET, C — Aux Sources du Judô: Le Japon.
Judô, France. 15:4-7. 1978.



(fig. 5)¹⁰

tinham muitos defeitos, eu conclui que era necessário reformular o jujutsu mesmo como arte de combate. (...)

"(. . .), quando eu comecei a ensinar, o jujutsu estava caindo em descrédito. Alguns mestres de jujutsu ganhavam a vida organizando "espetáculos" entre seus alunos, através de lutas simuladas, cobrando daqueles que quisessem assistir. Outros se prestavam a serem "artistas de luta" junto com profissionais de *sumo* e praticantes de jujutsu. Tais práticas degradantes substituíam uma arte marcial e isso me era repugnante. Eis a razão de ter evitado o termo jujutsu e adotado o de Judô. E para distingüi-lo da academia "Jikishin Ryou", que também empregava o termo Judô, denominei a minha escola de "Judô Kodokan", apesar de soar um pouco longo."

Jigoro Kano em fevereiro de 1882, inaugura sua primeira escola no templo budista "Eisho". (fig. 5), com uma área de treinamento de apenas 12 tatâmis. Em junho, matricula-se, Tsunejiro Tomita, seu primeiro aluno.²¹

2.3. - A evolução do Judô Kodokan

Durante alguns anos, o idealizador do "moderno jujutsu" atravessou uma difícil fase, principalmente pela quase ausência de recursos financeiros para a manutenção da academia.

Os mais temidos lutadores da época, impulsionados pela inveja, não se cansavam em desafiar os discípulos de Jigoro Kano. Houve muitos encontros memoráveis com o intuito de testar a eficácia do Judô Kodokan.

Certa feita um lutador, conhecido por *Tanabe*, vence os melhores alunos de Jigoro Kano. Tratava-se de um grande especialista em técnicas de *shime-waza* (estrangulamentos), aplicadas no solo. Tão logo um judoca o projetasse, Tanabe encaixava-lhe uma chave de asfixia. Dessas derrotas, Kano aprende uma grande lição. Era necessário aprimorar o Judô nas técnicas de domínio (*katane-waza*), particularmente as desenvolvidas na luta de solo (*ne-waza*). Tanabe foi o único lutador que conseguiu vencer os discípulos de Kano.²⁶

Os alunos da Kodokan tinham fama de serem imbatíveis. Por isso, eram insistentemente desafiados. Aquele que conseguisse uma vitória sobre um dos alunos da Kodokan, na certa, cresceria em fama.

Naquela época utilizava-se, ainda, o "sistema de luta por desistência". Um dos combates que ficou na história foi o de *Shiro Saigo* contra o mais temido cultor do jujutsu da "Yoshin Ryou", numa memorável luta, que parecia interminável. A propósito de Shiro Saigo, foi escrito um belíssimo romance de aventuras, contando as suas proezas no Judô, com o nome de *Sugata Sanshiro*, inclusive serviu de enredo a vários filmes.

Mas foi só no final de 1886, após uma célebre competição, contra várias escolas de jujutsu, organizada pela polícia, que definitivamente ficou constatado o grande valor do Judô Kodokan. O resultado dessa jornada constituiu-se num marco decisivo na aceitação do Judô, com o reconhecimento do povo e do governo que passaram oficialmente a prestigiar o Judô Kodokan.

Depois da célebre vitória de 1886, como

ficou sendo conhecida, o Judô Kodokan começou a progredir com *passos confiantes*.

A *fórmula técnica* do Judô Kodokan foi completada em 1887, enquanto a sua fase espiritual foi gradativamente elevada até a perfeição, aproximadamente, em 1922. Nesse ano a Sociedade Cultural Kodokan foi inaugurada e um movimento social foi lançado, com base nos axiomas "Seryoku Zen'yô" (Máxima Eficácia) e "Jita Kyôei" (Prosperidade e Benefícios Mútuos).²⁰

Entretanto, em 1897, quando a Kodokan estava instalada em "Shimotomizaka", possuindo uma área de 207 tatâmis, o governo japonês funda uma escola nacional, que congregaria todas as "artes marciais": a *Butokukai*.²⁰

Apesar de Jigoro Kano ter idealizado o Judô, em pouco tempo a Butokukai tornaria-se uma respeitável rival da Kodokan. Posteriormente, as escolas superiores e profissionais da Universidade de Tóquio fundariam uma outra entidade: a *Kosen*. Como é fácil de adivinhar, a Butokukai e a Kosen começaram a competir com a Kodokan.

A Kodokan tinha perdido a sua hegemonia, por outro lado, era o Judô que ganhava um maior número de praticantes.

Jigoro Kano, com a finalidade de iniciar uma campanha de divulgação do Judô, no ocidente, em 1889, visita a Europa e os Estados Unidos da América do Norte, proferindo palestras e demonstrações.²¹

Em 1909, um fato marcante parecia devolver a hegemonia do Judô à Kodokan. O governo japonês resolve tornar a Kodokan uma instituição pública, uma vez que a prática do Judô estava tendo uma ótima aceitação.

Com a mulher japonesa começasse a entusiasmar-se pela prática do Judô, em 1923, a Kodokan inaugura um departamento feminino.



Em 1934, a Kodokan estaria instalada em um edifício de três andares, ocupando uma área de dois mil metros quadrados, aproximadamente.

Nessa época o Judô começava a ser introduzido em quase todas as nações civilizadas do mundo, todavia, no ocidente, o termo jujutsu ainda era o empregado, embora o nome de Jigoro Kano fosse citado.

Em 1937, o Conselho da Indústria do Turismo, órgão do governo japonês, editava a tradução em inglês do primeiro livro escrito por Jigoro Kano, denominado "Judô (jujutsu)".¹⁶

Nesta obra o Judô era abordado sob vários aspectos, inclusive tecia inúmeras considerações sobre o "ate-waza" (técnica de ataque aos pontos vitais); todavia, nenhuma linha era escrita sobre as regras de competição.

Como, em 1938, o Japão começasse a sentir a guerra, os militares deram um valor especial às chamadas "artes marciais", que começaram a ser praticadas em todo o Japão, com um real espírito guerreiro (*bushidô*). A Butokukai, recebia alunos de todas as partes do Japão para a cultura do jujutsu, do "kendô" (espécie de esgrima japonesa), do caratê e do "kiudô" (arte de atirar flexas), para uma real aplicação durante a guerra.

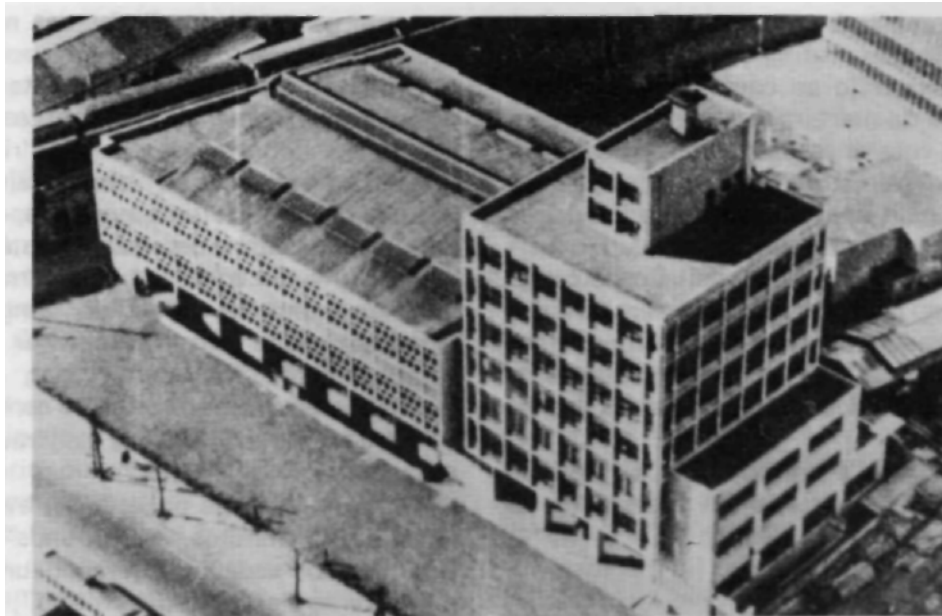
Após a guerra, todas as atividades que inspirassem o *bushidô* (espírito guerreiro), foram proibidas pelos norte-americanos. Os japoneses não mais podiam praticar o Judô. Entretanto, em 1946, os professores da Kodokan foram autorizados a ensinar o Judô às tropas norte-americanas. . .²⁶

Conhecendo o real espírito do Judô de Jigoro Kano, os norte-americanos liberaram a sua prática, inclusive nas escolas, por não a considerar uma perigosa arte marcial, tempos depois.

Em 1948, é fundada a Federação Nacional de Judô, iniciando-se os primeiros campeonatos de âmbito nacional, depois da guerra.

A Butokukai havia sido definitivamente interdita e a Kosen, ficaria subordinada à Kodokan.²⁶

Em março de 1958, é inaugurado o novo Instituto Kodokan, denominado a Meca do Judô, num edifício especialmente construído para a organização e a administração do Judô, no Japão e no mundo, com um *dojo* de 500 tatâmis e seis outros menores, sendo três com 108 tatâmis e outros três com 54 tatâmis, que seriam utilizados para os mais diversos objetivos do ensino e do treinamento, com departamentos especiais para crianças, mulheres, estudantes, competidores de alto nível e estrangeiros, além de abrigar dependências para toda a parte de administração, alojamento, restaurante, totalizando 41 áreas específicas.



Instituto Kodokan, a Meca do Judô. (fig. 7)

2.4. A difusão internacional do Judô

Se no Japão o Judô teve um progresso espetacular, sua difusão internacional caminhava a passos lentos. O vocábulo jujutsu, ou *jiu-jitsu*, continuava sendo utilizado, ao invés do termo, Judô, até os anos 40. O jujutsu era sinônimo de uma luta misteriosa e seus cultores verdadeiros super-homens, inclusive, quanto de menor estatura, o praticante era mais respeitado, principalmente se fosse de origem nipônica.

No ocidente, uma das primeiras academias foi estabelecida em 1900, em Londres, por um japonês que se intitulava "Prof. S.K. Uyenishi, campeão de jujutsu do mundo" e a sua propaganda, assim afirmava: "A arte que se aprende em algumas lições". Anos após, uma academia em Liverpool, denominada "Ashikaga", só ensinava por correspondência e garantia que o sistema de jujutsu era uma "cura positiva para os males da constipação, dispepsia, insônia e perda da vitalidade".⁴

Ainda nos anos 30 e 40, a situação não era muito diferente, na grande maioria dos países em que se falava do jujutsu. Boa parte dos mestres ganhava a vida lançando e aceitando desafios, para "sensacionais lutas ensangüentadas", com regras estipuladas em contrato, às vezes, sem limite de *rounds*. Esses espetáculos aconteciam em "inesquecíveis noitadas", em circos, teatros e até em praças públicas.

Uma publicação nacional, denominada "Jiu-Jitsu"²⁸, divulgava as regras de competição com estas palavras:

"Regras Japonesas de Jiu-Jitsu" (•)

"A prática do Jiu-Jitsu no Japão obedece às seguintes regras, organizadas segundo o método japonês Kano:

"I — Os combatentes deverão apresentar-se de quimono no "ring";

"II — Considera-se derrotado o lutador quando as suas duas espáduas e seus quadris tenham tocado o solo, com a condição, entretanto, de que esta posição seja resultado de uma queda imposta pelo adversário. (Considerar a restrição do item 8),

"IM — Considera-se derrotado o adversário, quando permanecer na posição acima durante dois segundos, sem poder livrar-se do domínio de seu oponente,

"IV — Considera-se vencido o lutador, quando por uma ou várias causas perde os sentidos. Proíbe-se o uso de golpes perigosos nos encontros amistosos,

"V - Considera-se vencido o lutador quando, não podendo mais resistir, devido a um golpe seguro de seu oponente, rende-se;

"VI — Quando o lutador vencido se vê na contingência de reconhecer sua derrota, deve, imediatamente, dar pancadas com a mão aberta ou com os pés, no solo ou no corpo do seu adversário. Chama-se a isto "bater", ou seja, render-se;

"VII - Quando um lutador derrotado "bate", o vencedor deve, incontinentemente, largar o golpe;

"VIII — Não será considerado vencido o lutador que deixar suas espáduas e quadris tocarem no

(•) Transcritas "ipsis verbis".

solo, uma vez que o faça com o propósito de derrubar o seu oponente;

"IX — É permitido ao combatente, atuando na defensiva, cair da maneira que melhor que convenha, quando a luta se realize, como é necessário, sobre uma superfície estofada. Entretanto, para a defesa é sempre mais conveniente que o lutador se deixe cair de costas para o seu adversário;

"X — Quando um lutador, deitado de costas para o oponente, com propósitos defensivos, for erguido e derrubado novamente, de sorte que venha a cair tocando o solo com as espáduas e os quadris, será considerado vencido, mas exclusivamente neste caso.

"Quando a luta é travada com um principiante, é indispensável observar-lhe as seguintes regras, complemento das precedentes:

"a) Fica estabelecido que ao jiu-jitsuman, lutando com um boxeador ou com outro lutador, assiste o direito de utilizar, em legítima defesa, todo e qualquer golpe pertencente à arte do Jiu-Jitsu.

"b) Também fica entendido e admitido que o jiu-jitsuman não arca com responsabilidade alguma por quaisquer danos resultantes dum ato qualquer ou de qualquer coisa oriunda do encontro, e que será considerado como irresponsável e inocente no que concerne aos ferimentos ou danos materiais, infligidos durante a luta.

"c) Duas testemunhas idôneas, representando ambas as partes, ou sejam 4 ao todo, devem certificar-se de que os artigos da convenção estejam devida e criteriosamente redigidos, assinados e testemunhados, afim-de que em caso algum nenhum dos contendores ou participantes do "match" possa ter eventuais pretextos, que lhe dêem margem para intentar uma ação judicial, no tocante aos casos de ferimentos ou de morte oriundos da luta."

Tendo em vista que, naquela época, no Brasil, as regras de jujutsu sofriam diversas interpretações e não eram bem compreendidas, a Federação Brasileira de Pugilismo, entidade que dirigia os chamados "esportes do ringue", a fim de disciplinar o assunto, em 1936, oficializava o seguinte texto:

"Regras que presidem os encontros de jiu-jitsu no Brasil" ()

"I — Os lutadores subirão ao "ring" com quimonos apropriados e resistentes, com mangas até a metade do ante-braço.

"II — Os lutadores subirão ao "ring" de pés descalços, sem gordura de espécie alguma no cor-

po, com as unhas dos dedos das mãos e dos pés devidamente cortadas.

"III — O "ring" de combate deverá medir, pelo menos, 5 mts. x 5 mts., ou sejam 25 metros quadrados. Sobre o assoalho do "ring" deverá haver um alcochoado ou artefato similar, com espessura máxima de uma polegada, e sobre o mesmo uma lona com a necessária resistência.

"IV — Os contendores, agarrados em plena luta, em baixo das cordas do "ring", só serão separados quando um deles estiver com o corpo completamente fora das cordas, devendo nesse caso retornarem ambos de pé ao centro do "ring".

"V — Haverá um juiz de "ring" e três jurados de mesa.

"VI — As lutas poderão ser até um total máximo de 60 minutos, em "rounds" de 10, 15 ou vite minutos cada um, havendo um intervalo para descanso, entre cada "round", de 2 a 3 minutos.

"VII — Cada lutador terá dois auxiliares, no máximo, que poderão ser o "manager", representante ou procurador e 1 segundo, ou 2, simplesmente.

"VIM — São considerados golpes proibidos: — cuteladas, ante-braços, cotoveladas, socos, dentadas, puxões de cabelo ou de orelhas, torção dos dedos das mãos ou dos pés, dedos nos olhos ou órgãos genitais. Não é permitido meter e segurar com os dedos ou mãos nas bocas das mangas ou das calças do quimono, e, conforme a infração, o lutador poderá ser observado ou desclassificado.

"IX — O exame médico é obrigatório no dia da luta, entre onze horas e meio dia, em local previamente designado pela F.B.P., por intermédio do seu Departamento Técnico - Secção de Profissionais.

"X — Além da desclassificação prevista no artigo 8 deste regulamento, o combate ainda poderá ser decidido por: pontos, perda dos sentidos ou desistência.

"XI — A decisão por pontos deverá ser feita pelos jurados de mesa, da seguinte forma, e ao finalizar cada "round":

"§ 1º — a) ao que resultar na defesa, de um modo superior: 1 ponto;

b) ao que for superior em técnica: 1 ponto;

c) ao que for superior no ataque: 1 ponto;

d) ao que for superior na eficiência: 1 ponto;

e) ao que for superior nas quedas: quando por golpe ou jogo de pernas derrubar o seu adversário, caindo este sobre o chão do "ring", de espáduas ou de flanco, solto ou completamente dominado: 1 ponto.

(*) Transcritas "ipsis verbis".

"§ 29 — Quando for evidente a igualdade de cada um dos contendores e, portanto, tiver de ser dado o empate no "round", cada lutador deve ser assinalado no papel pelos jurados com 5 pontos cada um.

§ 39 — Finalizando o combate, cada jurado somará os pontos de cada lutador nos diversos "rounds", e então, dará a vitória ao que tiver total maior, ou empate, quando o número dos pontos for exatamente igual dum e doutro.

"XII — Quando um dos lutadores estiver sem sentidos, o árbitro iniciará imediatamente a contagem dos 10 segundos regulamentares, e uma vez terminada a dita contagem, dará a vitória ao adversário por K.O. perda de sentidos, levantando-lhe uma das mãos para o ar. É considerado K.O., o lutador que for arremessado pelo outro por um golpe lícito, fora do "ring" e ali permaneça, sem retornar, quando o juiz termine a contagem de 10.

"XIII — Considera-se desistência, durante o combate, quando um dos contendores estiver sendo atacado, e não suportar mais o golpe. Para isto, deverá o lutador falar ao árbitro ou bater, mais de duas vezes, com a sua mão ou pé, em qualquer parte do corpo do adversário ou mesmo no chão do "ring".

"XIV — Durante o combate será desclassificado o lutador, pelos seguintes motivos:

- a) falta de combatividade,
- b) desobediência do lutador ou do seu "manager", representante ou procurador, ou segundo, depois de chamado a atender pelo árbitro duas vezes, isto é, na terceira falta;
- c) irregularidades cometidas e previstas no artigo 8. Fica bem esclarecido que a infração do "manager", representante ou procurador, ou segundo de "ring" não só acarreta penalidades previstas para os mesmos no presente regulamento, como ainda poderá atingir o próprio lutador que pelo menos estiver sendo assistido, no decorrer do combate.

"XV — Os empresários, proprietários ou arrendatários de clubes e estádios, lutadores, "manager", representantes ou procuradores e segundos de "ring", que por qualquer forma violarem as disposições do presente regulamento, tornam-se passíveis de pena, conforme a gravidade da falta cometida:

- a) advertência em particular, por escrito ou em público;
- b) suspensão por tempo determinado ou indeterminado de suas funções.

"NOTA — Este regulamento, elaborado pela

Federação Brasileira de Pugilismo, foi registrado na *Censura Teatral*, (grifo nosso), (...) e datado de Junho de 1936."⁸

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

Dessa forma, não poderia haver uma padronização, e o Judô não deveria ser considerado, como um esporte amador, haja visto que nos próprios regulamentos oficiais, não existia o espírito amadorístico. Inclusive, o assunto era coberto de misticismo.

Na verdade, a atividade era desenvolvida profissionalmente e, fora dos "ringues", apenas como forma utilitária de ataque e defesa.



Jigoro Kano, em suas demonstrações fora do Japão, também enfatizava o *aspecto utilitário de defesa pessoal do moderno jujutsu*, como aparece nesta foto realizada em Berlim, Alemanha, no ano de 1933.²⁰(fig.8)

No Brasil, um dos percussores do Judô foi o japonês Mitsuyo ou *Eisei Maeda*, mais conhecido pela alcunha de *Conde Koma*. Altamente graduado pela Kodokan, após ter residido nos Estados Unidos da América do Norte, percorrido inúmeros países, realizando *turnês de jujutsu*, por volta de 1925, realizou espetaculares demonstrações em São Paulo e no Rio de Janeiro. Posteriormente, já muito famoso, radicou-se no Pará, onde fundou uma academia de jujutsu.

O Conde Koma, apesar de seus 75 quilos e pouco mais de 1,60 metro de estatura, aceitava desafios de enormes adversários e cultores de qualquer tipo de luta, sempre derrotando seus oponentes.

tes de maneira fulminante. Conta-se que derrotou mais de mil lutadores da *arte do vale-tudo*.

No plano internacional, foi só depois da Segunda Guerra Mundial que o Judô conheceu um desenvolvimento marcante, particularmente na Inglaterra e na França.

Na Europa as regras eram um tanto quanto padronizadas, apesar de ser utilizado no *nihon-shobu* (luta por duas vitórias), uma espécie de "melhor de três", sem interrupção.

Para melhor exemplificar transcrevemos os "Princípios gerais que regem as competições de Judô".¹⁷, divulgados pelo professor *Mikinosuke Kawaishi*, considerado o *pai do Judô europeu*:

"Quanto mais curta e simples for uma lei, mais significa que ela foi feita para uma minoria seleta e sua aplicação reclama por maior qualidade.

"As lutas de Judô são curtas, em geral duram dois minutos, uma vez que um dos objetivos do Judô é obter um resultado rápido.

"De forma geral, um combate é disputado em dois pontos, isto é, o primeiro que conquistar dois pontos é o vencedor.

"O ponto é conquistado:

- a) projetando nitidamente o adversário sobre o seu dorso;
- b) imobilizando o adversário, sobre o seu dorso, no solo, durante 30 segundos;
- c) fazendo com que o adversário desista da luta, através dos efeitos de um estrangulamento ou de uma chave de braço, de pernas ou de pescoço.

"A desistência é manifestada, golpeando-se várias vezes, nitidamente com a palma da mão ou a planta do pé, o adversário, o solo ou a si próprio.

"É proibido:

- a) dar socos,
- b) tocar no rosto do adversário;
- c) agarrar, antes do início da projeção, a faixa ou as calças do adversário.

"Algumas destas regras, particularmente, as relativas à duração da luta ou ao número de pontos a ser conquistado, são susceptíveis de modificações. Alguns golpes podem ser considerados proibidos."

Efetivamente, no que diz respeito às chaves, no Japão, somente eram permitidas aquelas que solicitassem diretamente a articulação do cotovelo.

"A boa interpretação destas poucas regras, exige que o árbitro tenha um grande conhecimento na arte do Judô, redobrada atenção e muito espírito de observação. É mais uma questão de espírito do que de prática.

"Esta é a razão pela qual o árbitro, antes de tudo, deve ser um praticante e um professor, pois ele é o mestre único e absoluto sobre o tatâmi.

"A saudação entre os competidores, antes e após o combate, traduz o respeito pelo Judô, pelo árbitro, pelo adversário e pelo resultado a ser disputado ou já proclamado."¹⁷

Mas não era só com relação às qualidades dos golpes que eram permitidos ou proibidos, que havia uma falta de padronização. Também nos comandos emitidos pelo árbitro havia diversificação de vozes de comando. Os termos adotados deveriam ser os tradicionais, mas na Europa, na América, e às vezes no próprio Japão, as vozes de comando não eram padronizadas, fazendo-se presente a influência do idioma inglês, utilizando-se termos tais como *break* (separar), ao invés de *mate*; *stop* (cessar), ao invés de *soremade*, e *time* (tempo) ao invés de *Jikan*.²⁴ Ne Japão e no ocidente, nas cidades onde havia uma forte influência da colônia japonesa, tais como São Paulo, por exemplo, este último vocábulo era comandado *timo* (taimo), uma mescla do inglês com o japonês, até a década de 60.

A primeira competição internacional, na Europa, ocorreu em 1947, em Londres, envolvendo a França e a Inglaterra.

A fim de facilitar as relações esportivas, entre os países europeus, em 1948, é fundada a *União Européia de Judô*. Foi o primeiro passo à frente, fora do Japão, para a elevação do Judô como esporte internacional.

Seguindo o exemplo da Europa, em 1949, é fundada a *União Asiática de Judô*.

A necessidade da realização de campeonatos continentais, começou a ser vivida pela Europa. Tanto foi assim que, em 1951, a União Européia de Judô promove, em Paris, o 19 Campeonato Europeu de Judô. A Argentina, desejando participar do desenvolvimento que estava explodindo no Judô europeu, solicita sua filiação à União Européia de Judô, nesse mesmo ano.

Ainda em 1951, no Congresso Europeu de Judô, realizado em Londres, após prolongadas discussões no sentido de transformar a União Européia de Judô em um organismo mundial, é fundada a *Federação Internacional de Judô*, sendo oferecida a presidência ao filho do idealizador do Judô, Sr. *Risei Kano*, na época, também presidente do Instituto Kodokan, que aceita o cargo em 1952.

A Federação Internacional de Judô, ainda nesse tempo, não possuía suas próprias normas de competição, sendo utilizadas as *Regras de Judô*

aprovadas pelo Instituto Kodokan. Sendo assim, em casos de dúvida, sempre prevalecia o texto em japonês. Cada árbitro possuía ou criava um estilo próprio, o que dificultava uma padronização internacional.

Na América, exceptuando-se o Brasil, que já possuía um Judô altamente técnico e competitivo, além de Cuba e Estados Unidos da América do Norte, seguidos do Canadá e da Argentina, o Judô caminhava mais lentamente. Todavia, já em 1952, é fundada a *União Panamericana de Judô* que promove, nos Estados Unidos, o 19 *Campeonato Panamericano de Judô*; pela falta de organização político-esportiva, no setor de Judô, e por insuficiência de verbas, o Brasil deixava de estar presente.

A *era esportiva do Judô brasileiro* iniciou-se em 1954, na cidade do Rio de Janeiro, então Distrito Federal, com a organização e realização do 1º *Campeonato Brasileiro de Judô*, que teve a participação de cariocas, mineiros, gaúchos e paulistas, graças aos incansáveis esforços do professor *Augusto de Oliveira Cordeiro*, junto aos órgãos do governo e à Confederação Brasileira de Pugilismo. O professor Cordeiro, que temos depois, seria eleito presidente da União Panamericana de Judô e o primeiro *presidente da Confederação Brasileira de Judô*, é considerado um dos grandes beneméritos do Judô brasileiro.

Para a função de *árbitro geral* do 1º *Campeonato Brasileiro de Judô*, foi designado o professor *Ryuzo Ogawa*, fundador da *Budokan* e o principal introdutor do Judô no Brasil.

O Regulamento Técnico do Campeonato,⁷ por seu valor histórico e por suas diferenças com as regras adotadas na atualidade, para efeito de estudo, merece ser transcrito "ipsis verbis":

"I Campeonato Brasileiro de Judô — Regulamento Técnico"

"D — Os combates serão em um único "round" de 5 (cinco) minutos, findo os quais se proclamará o vencedor, desde que um dos adversários tenha conseguido obter "meio ponto". No caso de não ocorrer essa hipótese, o Juiz poderá pedir até 3 (três) prorrogações de 1 minuto cada uma, suspendendo o combate se qualquer dos adversários obtiver vantagem sobre o outro, mesmo que seja apenas de "meio ponto". Senão ocorrer tal hipótese nas 3 prorrogações, será consultado o "Árbitro Geral" — que indicará o vencedor a ser proclamado, sendo considerados, na devida ordem, os seguintes conceitos:

- a) domínio de combate;
- b) espírito de luta;
- c) técnica de atuação, e
- d) predomínio de ataque.

"2) - O cronometrista deverá assinalar, por um toque de tímpano, a passagem do quarto minuto, e, por 2 toques o término do "round". Com referência às prorrogações, assinalará o cronometrista, por um toque de tímpano, quando atingido o 1º e 2º minutos e com 2 toques o término da luta.

"3) - Relativamente ao início dos combates, ficou estabelecido que se observasse o ritual cerimonioso tradicional do Judô, isto é: os lutadores no centro do "tatâmi", sentados sobre as pernas, e levantando-se ao sinal do juiz, após cumprimentarem-se por ligeira curvatura da cabeça. Ao término do combate, voltarão à posição inicial, e após assinalar o Juiz do Combate, o resultado, se levantarão e cumprimentarão da mesma forma, admitindo-se depois o abraço ou o aperto de mãos.

"4) — Em relação aos golpes, se admitirão todos eles, inclusive os articulares, cabendo aos Juizes de Combate, providenciarem a interrupção da luta, quando julgar em perigo a integridade física de qualquer dos lutadores, principalmente, tendo em vista que o inferiorizado possa pretender não se dar como vencido, fugindo à obrigatoriedade de "bater" como desistência."⁷

Naquela época, já era utilizado há muito tempo, entre os paulistas, o espírito do *ipom-shobu* (luta pelo ponto completo), desprezando-se os combates por vários assaltos ou rounds e pelo *sistema de luta por desistência*, tradicionalmente adotado nas lutas de profissionais.

Nas competições de Judô, os dois competidores procuravam conquistar o *ipom* (ponto completo), dentro do tempo regulamentar, a fim de vencer a luta. Quando o *ipom* (ponto completo) era marcado por um dos competidores, a luta terminava, independentemente do tempo regulamentar. Caso isso não ocorresse, dentro do tempo preestabelecido, caberia a vitória ao que tivesse conquistado um *waza-ari* (na época denominado "meio ponto").

Todavia, mesmo que um competidor tivesse conquistado um *waza-ari* (literalmente quer dizer "existe técnica"), ele não venceria obrigatoriamente por *yuseigachi* (vitória por superioridade), caso tivesse procurado garantir aquele resultado, competindo de maneira contrária ao Espírito do Judô. A atitude dos competidores durante o desenrolar a luta, a habilidade, a violação das regras

e outras circunstâncias (aspectos subjetivos), poderiam servir para o julgamento final do combate.

No final do tempo regulamentar de luta, o árbitro central solicitava o *hantei* (em julgamento), mesmo se um deles tivesse *waza-ari* (na época "meio ponto"), e os laterais emitiam as suas opiniões. Caso a luta estivesse empatada, poderiam ocorrer as prorrogações. O *hiki-wake* (empate) só era declarado, quando se tivessem esgotado as prorrogações e permanecido o equilíbrio de ações.

O *ipom* (ponto completo) era caracterizado, nos seguintes casos:

a) Quando um dos competidores aplicasse uma queda completa no adversário.

b) Quando um dos competidores mantivesse continuamente o seu adversário, durante 30 segundos corridos, numa das técnicas de imobilização.

c) Quando um dos competidores aplicasse uma chave de braço ou um estrangulamento no seu adversário, de maneira eficaz, forçando-o a desistir ou quando ocorresse a perda dos sentidos, ou, ainda, a critério do árbitro.

Uma queda era considerada completa quando fosse executada intencionalmente e o adversário caísse, com suficiente força, sobre a maior parte de seu dorso. Geralmente, na maioria dos casos, em técnicas de contragolpes, apesar das Regras de Judô Kodokan, assim o permitirem, dificilmente o *ipom* (ponto completo) era marcado; os árbitros costumavam avaliar, no máximo, como sendo *waza-ari* (na época valia "meio ponto"). Uma técnica de ataque sempre tinha maior valor do que uma técnica contragolpe.

Na década de 50, apesar das Regras de Judô Kodokan determinarem *ni-go-jubio* (25 segundos), para a conquista do *waza-ari* (meio-ponto), em casos de imobilizações anunciadas pelo árbitro, entre nós, era também usual, o emprego do *ni-jubio* (20 segundos).

No caso de projeções, para que uma queda valesse *waza-ari*, (meio ponto), não era suficiente derrubar propositadamente o adversário; era preciso que o golpe fosse quase perfeito.

O ano de 1956 foi marcado, no plano internacional, por mais uma importante vitória. Com a colaboração do Instituto Kodokan, a Federação Internacional de Judô promove em Tóquio o 1º *Campeonato Mundial de Judô*, com a participação de 18 países.

Para nós brasileiros, 1956, também foi um ano de significativa importância. *Pela primeira vez participávamos de um evento internacional*, o 2º *Campeonato Panamericano de Judô*, realizado

em Cuba, promovido pela União Panamericana de Judô.

Apesar de ser a primeira intervenção brasileira em eventos internacionais, a participação dos nossos valorosos atletas foi brilhante. Todos os cinco competidores conquistaram medalhas, sendo campeões nas faixas de 1º kyu (faixa marrom), 1º dan (sho-dan, primeiro grau) e 4º dan (ion-dan, quarto grau) e vice-campeões, nas faixas de 2º dan (ni-dan, segundo grau), 3º dan (san-dan, terceiro grau), por equipes e no absoluto. O sucesso alcançado foi altamente positivo para o Judô no Brasil, particularmente junto aos órgãos governamentais que passaram a apoiar o Judô como esporte amador de competição.

Participaram dessa competição duas destacadas personalidades no nosso Judô. O saudoso professor *Hikari Kurachi*, do Brasil, que iria, mais tarde, transformar-se num dos melhores árbitros da União Panamericana, criando uma verdadeira escola de seguidores, tendo em vista a sua conduta e o seu perfeito critério, no que diz respeito à avaliação de técnicas. A outra celebridade, é o professor *John Osako*, dos Estados Unidos da América do Norte, que com sua inteligência e profundo conhecimento do Judô competitivo, iria na década de 70, ser responsável por uma profunda modificação no sistema internacional de arbitragem, formando árbitros internacionais da melhor qualidade, quando exercia as funções de chefe do Sub Comitê de Arbitragem da Federação Internacional de Judô.

No ano seguinte à realização do 1º *Campeonato Mundial de Judô*, em 1957, consolidando, ainda mais, a Federação Internacional de Judô, é fundada a *União Oceânica de Judô*.

Em 1958, é fundada a primeira federação especializada em Judô, no Brasil, a *Federação Paulista de Judô*.

O 3º *Campeonato Panamericano de Judô* é realizado no Brasil, nas cidades do Rio de Janeiro, de Belo Horizonte e de São Paulo. Nesse mesmo ano, 1958, em Tóquio, é promovido o 2º *Campeonato Mundial de Judô*.

Em 1961, um fato inusitado ocorre em Paris, quando é realizado o 3º *Campeonato Mundial de Judô*. Um ocidental torna-se campeão mundial de Judô. Um faixa preta holandês derrota um faixa preta japonês. No mundo inteiro, a surpresa era geral, por outro lado, configurava-se uma grande vitória do Judô como esporte internacional.

Depois desse evento, no sentido de aprimorar o Judô, começaram a surgir estudos e idéias. A primeira foi a introdução das categorias de peso.

Em 1963, o Judô passa a ser uma das modalidades dos Jogos Panamericanos, que são realizados em São Paulo, já disputados em três categorias de peso, além do absoluto.

Nesse mesmo ano, a Federação Internacional de Judô, com a fundação da *União Africana de Judô*, ganharia uma posição realmente mundial. Finalmente a prática do Judô estava oficialmente consolidada nos cinco continentes.

Um outro fato marcante, ocorreu em 1964. No elenco das modalidades olímpicas, surgia o nome Judô, infelizmente, ainda, em caráter provisório. A barreira contra a oficialização do Judô, como esporte, era muito grande. Para muitos, as lutas eram um tanto monótonas, com muitas interrupções. Suas regras eram muito complicadas e era difícil, sem ser um praticante, entender o que estaria ocorrendo em cima do tatami.

Para que o Judô integrasse os Jogos Olímpicos de Tóquio, foi necessária a inclusão das novas categorias de peso, fato que teve, no meio judaístico, acirradas críticas uma vez que feria a própria filosofia de Jigoro Kano.

No congresso internacional realizado em Tóquio, em 1964, a União Européia de Judô propõe um *novo estatuto* para a Federação Internacional de Judô. Após prolongadas discussões, foram os mesmos aprovados por grande maioria de votos, assegurando a todos os países filiados a oportunidade de uma participação efetiva e à Federação Internacional de Judô, uma função democrática normal. A sede da FIJ é transferida do Instituto Kodokan, para a secretaria geral, em Paris. A partir de então a Federação Internacional de Judô passou a reconhecer apenas as graduações outorgadas oficialmente pelas federações nacionais.

Em 1965, por ocasião do *IV Centenário do Rio de Janeiro*, o 4º Campeonato Mundial é confiado ao Brasil, sendo considerado como o maior sucesso de público, ainda jamais superado: 17 mil assistentes.

Nesse inesquecível evento foi adotada uma nova fórmula para as competições mundiais, o *Sistema Brasileiro de Repescagem*. Até então, utilizava-se puramente o processo das eliminatórias simples, ainda hoje muito empregado, particularmente no Japão.

Uma outra sensível mudança ocorreu, por ocasião do 4º Campeonato Mundial de Judô. Um ocidental iria ser eleito presidente da Federação Internacional de Judô, o professor *Charles Stuart Palmer*, da Inglaterra. Através de sua inteligência e marcante personalidade, o novo presidente iria dinamizar a administração internacional do Judô,

dando-lhe um impulso fantástico. Mister Palmer, coupou a presidência da Federação Internacional de Judô de 1965 até o final de 1979, por ocasião do 9º Campeonato Mundial de Judô, realizado em Paris, oportunidade em que foi eleito para o cargo de *presidente de honra*.

A falta de padronização na interpretação das regras de competição, continuava sendo uma constante. Algumas vezes, para dizer o mínimo, os próprios competidores não entendiam os resultados que eram proclamados. Durante os combates, os árbitros laterais não passavam de figuras decorativas, na maioria das vezes. O árbitro central, continuava sendo o senhor absoluto da competição, quando não houvesse a figura estranha do árbitro geral que podia interferir no resultado da luta.

Mister Palmer promoveu muitos estudos com a finalidade de modernizar as regras de competição. Todavia, ninguém poderia imaginar que alguns anos mais tarde, em 1974, aqui no Brasil, por ocasião do 1º Campeonato Mundial de Júniores, as regras estariam tão modernizadas, a ponto do Judô parecer uma outra luta.

Uma das primeiras medidas idealizadas pelo novo presidente da FIJ, foi o estabelecimento das *Primeiras Regras Internacionais de Judô*.

Até então, as competições, em qualquer nível, eram regidas pelas Regras de Judô Kodokan, as quais, após o último artigo, destacavam a seguinte nota:

"Em caso de divergência entre o texto original japonês destas regras e quaisquer de suas traduções, independentemente do idioma usado, ou de qualquer ambigüidade de ditas traduções, prevalecerá o texto em japonês."²

Adotando esse critério seria muito difícil fazer com que o Judô pudesse transformar-se num esporte verdadeiramente internacional.

2.4.1. -As Primeiras Regras Internacionais

A cidade de Salt Lake City, nos Estados Unidos da América do Norte, em agosto de 1967, foi palco de um memorável congresso internacional, ocasião em que foram aprovadas as *Primeiras Regras de Competição da Federação Internacional de Judô*, oficialmente editadas em inglês, francês, espanhol e alemão, além do japonês.

O problema da falta de participação do árbitro lateral, durante a luta, ficou quase resolvido. Ele poderia emitir a sua opinião, sobre qualquer pronunciamento do árbitro central, todavia, ainda, "o árbitro central poderia ou não aceitar a opinião do árbitro lateral."

Devido a tradição, alguns árbitros não aceitavam a interferência dos laterais. À vista disso, o Sub Comitê de Arbitragem de FIJ, passou a recomendar que tais árbitros deveriam ser afastados das arbitragens, a fim de garantir um melhor padrão de julgamento. Todas as opiniões enunciadas deveriam ser fruto da avaliação majoritária dos três árbitros.¹²

Sempre que um árbitro lateral discordasse de um julgamento emitido pelo árbitro central, deveria levantar-se e levar a sua opinião ao mesmo. Para isto, deveria aproximar-se do árbitro central, sem se interpor entre este e os competidores e solicitar a interrupção da luta. Por sua vez, o árbitro central deveria atender o colega, comandando *mate* (parar), anunciando, em seguida *jikan* (tempo). Nesse instante, o outro árbitro lateral deveria participar da discussão e decisão do problema. Caso um pronunciamento tivesse que ser modificado, o árbitro central deveria comunicar o fato ao oficial da mesa registradora.

Todavia, no caso das três opiniões serem diferentes, prevaleceria a opinião do árbitro central, a exemplo do que já acontecia na decisão final da luta, após o comando de *hantei* (julgamento).

Entretanto, a manifestação dos laterais quase não acontecia, especialmente, quando das avaliações dos golpes, uma vez que somente eram anunciadas pelo árbitro central as marcações de *ipom* (ponto completo) e de *waza-ari* (quase ipom). As outras vantagens técnicas, que haviam sido introduzidas, *waza-ari-ni-chikai-waza* (quase waza-ari) e *kinza* (pequena vantagem), não eram anunciadas, obrigando os árbitros a manter um seguido controle das ações dos competidores, anotando mentalmente, as vantagens de cada lutador, comparando-as seguidamente, de forma a qualquer momento indicar quem estaria vencendo. De modo geral, isto fazia com que ficassem marcantes as ações que ocorressem no último minuto da luta, sendo um fator negativo.

Uma outra modificação, digna de destaque, foi a questão das infrações às regras que, a partir de então, deveriam ter todas as punições anunciadas claramente. Antes disso, anunciava-se o caso do *hansoku-make* (derrota por violação das regras), por ser um resultado que iria encerrar o combate, aliás, fato que muito raramente acontecia. Quando um competidor infringia as regras, o árbitro central apenas explicava ao lutador que aquilo não era permitido e que ele não deveria fazer de novo.

Assim, um artigo, especialmente elaborado, foi inserido nas regras, dizendo que o árbitro central deveria anunciar *shido* (observação), *chui* (ad-

vertência), *keikoku* (repreensão) ou *hansoku* (desclassificação), de acordo com a gravidade da falta cometida. Por outro lado, o *shido* (observação), só poderia ser neutralizado por várias *kinzas* (pequenas vantagens), enquanto que o *chui* equivaleria ao *waza-ari-ni-chikai-waza* (quase waza-ari) e o *keikoku* (repreensão) ao *waza-ari* (quase ipom).

No caso de infrações às regras, quase sempre os árbitros se reuniam, a fim de deliberarem, inicialmente, se deveriam ou não aplicar uma penalidade. Em caso positivo, discutiriam qual a penalidade que deveria ser atribuída. Muitas vezes, resolviam "perdoar" o ato proibido e "deixar para outra vez". As confabulações eram demoradas, a ponto de irritar o público e os lutadores, tirando a seqüência da luta.

Tendo em vista a demarcação da área de luta, a fim de que houvesse u'a melhor padronização, em casos de "saídas da área de combate", logo na primeira vez, o infrator deveria ser punido com *chui* (advertência), na segunda com *keikoku* (repreensão) e na terceira com *hansoku* (desclassificação).

A razão dessa determinação, de punir o competidor que, sem uma justificativa maior, saísse da área de combate, era a de tornar as lutas mais dinâmicas.

Talvez pelo fato de não querer punir os competidores, quando saíssem da área de combate, durante o desenvolvimento do *tachi-waza* (luta em pé), é que muitos árbitros abusavam da chamada "regra do sonomama". Quando os competidores se aproximavam dos limites da área de combate, então demarcada por uma linha vermelha de, aproximadamente, sete centímetros de largura, o árbitro comandava *sono-mama* (não se movam) e puxava os competidores em direção ao centro da área de combate. Em vista desse fator e, também, por ser de difícil visualização a fita vermelha, por parte dos competidores, o objetivo de tornar as lutas mais dinâmicas não foi alcançado e, pior do que isso, em virtude das sistemáticas "confabulações dos árbitros", as lutas tornariam-se mais demoradas e com maior número de interrupções.

No que diz respeito ao desenvolvimento do *ne-waza* (luta de solo), particularmente nos casos de imobilizações anunciadas junto à linha demarcatória, o árbitro central deveria comandar *sono-mama* (não se movam) e, com a ajuda dos árbitros laterais, puxar os lutadores em direção ao centro da área de combate. Esse movimento, denominado "arrastão", era motivo de estridentes gargalhadas por parte dos espectadores não muito efeitos aos combates de Judô.

Uma outra situação "estanha", passou a ocorrer, às vezes, quando, durante uma situação de *ne-waza* (luta de solo), os árbitros se reuniam para trocar idéias, particularmente, quando um dos competidores estivesse imobilizado.

Alguns trios de arbitragem, em demoradas confabulações, pareciam esquecer-se dos competidores, chegando ao ponto de ficar de costas para eles. O atleta que estava em desvantagem cansava-se de aguardar enquanto o outro procurava melhorar a sua posição, ou vice-versa. Sendo assim, houve uma enérgica recomendação para que o trio de arbitragem se reunisse, durante a confabulação, nestes casos, um pouco mais perto dos competidores, e prestasse mais atenção para que não houvesse modificação nas posições dos lutadores, durante a luta de solo, após o comando de *sono-mama* (não se movam).

Com a oficialização das Primeiras Regras de Competição da Federação Internacional de Judô, importante passo foi dado em relação à padronização dos gestos dos árbitros. Nas Regras de Judô Kodokan,¹ os gestos não eram descritos e os termos correspondentes estavam espalhados pelo texto. O tradicional gesto de elevar um membro superior à frente, ao comandar *hajime* (começar), foi considerado procedimento incorreto. Um artigo foi especialmente redigido, estabelecendo sete gestos oficiais para o árbitro central e dois para os árbitros laterais, nos seguintes termos:

"Artigo 27. Gestos oficiais"

"Os árbitros deverão executar os gestos, da forma indicada abaixo, quando realizem as seguintes ações:

"a) O árbitro central

I. Ipom. Deverá elevar uma das mãos, bem acima de sua cabeça.

II. Waza-ari. Deverá elevar uma de suas mãos, com a palma voltada para baixo, afastada de seu corpo e na altura do ombro.

III. Ossaekomi. Deverá dirigir um de seus membros superiores, distanciado de seu corpo e para baixo, na direção dos competidores.

IV. Ossaekomi-toketa. Deverá elevar uma de suas mãos à frente e movimentá-la, da direita para a esquerda, rapidamente duas ou três vezes.

V. Para indicar que uma técnica não foi válida, elevar uma das mãos acima e à frente de sua cabeça e movimentá-la, da direita para a esquerda, duas ou três vezes.

VI. Hiki-wake. Levantar uma de suas mãos para o alto e abaixá-la à frente de seu corpo (com

a borda do dedo polegar para cima), mantendo essa posição por um instante.

VII. Jikan. Levantar uma de suas mãos, na altura do ombro e com o membro superior paralelo ao tatami, mostrando a palma da mão, com os dedos voltados para cima, para o cronometrista.

"b) Os árbitros laterais

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

II. Para indicar que um dos competidores saiu da área de combate, o árbitro lateral deverá elevar uma de suas mãos, na altura do ombro, na direção da linha que delimita a área de combate, com a borda do polegar para cima e movimentá-la da direita para a esquerda, várias vezes."¹²

Entretanto, o aperfeiçoamento das regras de competição e a própria estrutura técnica da Federação Internacional de Judô, haveriam de progredir ainda mais.

Até então, eram as federações nacionais que, em suas delegações, levavam seus árbitros para atuar nos campeonatos. Havia necessidade da Federação Internacional de Judô constituir o seu próprio quadro de árbitros, independente, formado por especialistas de grande experiência e que fossem aprovados em exames especialmente preparados.

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

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

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

No cenário nacional, em 1972, um importante fato marcava a difusão do Judô, entre nós.

O Ministério da Educação e Cultura, através do então DED, Departamento de Educação Física e

Desportos, introduzia nos Jogos Estudantis Brasileiros, (JEBs), a modalidade de Judô, que através de alguns poucos anos provocaria um verdadeiro surto no desenvolvimento do Judô brasileiro.

Em pouco tempo, os JEBs transformar-se-iam no maior e mais importante evento poli-esportivo de toda a América Latina.

Também foi através dos JEBs, hoje denominados Jogos Escolares Brasileiros, que, no ano de 1973, em Brasília, realizava-se a primeira Clínica Nacional de Arbitragem, com a participação de árbitros, professores, técnicos e atletas de 20 estados brasileiros.

A contribuição do Ministério da Educação e Cultura, para o desenvolvimento do Judô, através da SEED, Secretaria de Educação Física e Desportos, antigo DED, tem sido de um valor notável. Já em 1973, pela primeira vez, editava as "Regras de Competição de Judô", como parte da Campanha Nacional de Esclarecimento Esportivo, levando a todos os cantos do país, os então 37 artigos das regras internacionais, acrescidas da *nova regra da não-combatividade*:

" *Aplicação* — Existe a não-combatividade quando na opinião do árbitro, não há ação por parte de um ou ambos competidores, durante um período excessivo de tempo. Esta anúncio, por parte do árbitro, requer o uso de seu bom julgamento, pois é impraticável estabelecer um limite determinado de tempo. Como regra geral, um período de aproximadamente 20 (vinte) ou 30 (trinta) segundos, constituiria a não-combatividade, porém o período de tempo (a critério do árbitro) poderá ser maior ou menor.

"*Ação do árbitro*"

- Anunciar *mate* ou *sono-mama*;
- Dar o sinal de mão (girar ambos os braços lentamente diante do peito, três ou quatro vezes);
- Indicar claramente o competidor ou competidores faltosos, assegurando-se de que ambos competidores, juizes e demais autoridades tenham observado bem os sinais;
- Anunciar a penalidade prevista segundo o Art. 29;
- Anunciar *hajime* ou *yoshi*, para recomeçar o combate." ³

A regra da não-combatividade entrou em vigor em 1º de janeiro de 1973, tendo como objetivo impregnar mais ação às lutas, melhorando assim a imagem do Judô como esporte internacional. Realmente, antes de aplicar uma técnica de Judô, os compe-

tidores gastavam muito tempo estudando os adversários. Aos olhos do leigo, uma luta de Judô era um tanto estática, motivo pelo qual, de forma geral, as emissoras de televisão não eram muito afeitas em transmitir competições de Judô. A introdução da regra de não-combatividade foi um fator importante para a divulgação do Judô pela televisão, particularmente na Europa.

Ainda em 1973, uma outra importante modificação ocorreu. A obrigatoriedade em penalizar o competidor que, sem motivo, saísse da área de combate, ou empurrasse o adversário para fora dela, não era muito obedecida por muitos árbitros, gerando descontentamento pela falta de padronização. Alguns árbitros se defendiam, dizendo que a linha demarcatória era muito fina e de difícil visualização por parte dos competidores, outros, por acreditar que não se deveria penalizar um atleta por uma falta tão banal. A verdade é que o assunto para ser padronizado não parecia ser fácil.

A fim de sanar o problema, foi introduzida a denominada *zona de perigo*, no primeiro artigo das regras, em substituição à linha demarcatória dos 7 centímetros. Dessa forma, a área de combate seria demarcada por uma larga faixa, preferencialmente vermelha, de aproximadamente um metro de largura. Assim, o problema da dificuldade de visualização, por parte dos atletas, estaria resolvido, mesmo porque a zona de perigo faria parte da área de combate.

A nova demarcação denominou-se "zona de perigo", porque era arriscado permanecer na referida zona, uma vez que, caso os competidores aceitassem desenvolver a luta nos limites da área de combate e pisassem ou empurrassem o adversário para fora, seriam passíveis de uma grave punição (*kei-koku*).

A introdução da zona de perigo, indubitavelmente, preencheu a sua finalidade e concorreu para que houvessem menos interrupções no combate, contribuindo para que as lutas se tornassem mais dinâmicas.

Hoje em dia, feliz ou infelizmente, desenvolver o combate na zona de perigo tem muitos adeptos, por uma questão puramente tática.

Apesar de todas essas modificações, os mentores internacionais do Judô, sentiam que os dirigentes de outras modalidades, consideradas olímpicas, criticavam o nosso esporte, agora não tanto pela sua monotonia, mas principalmente por que era muito difícil entender o andamento de uma luta de Judô. Era um assunto muito técnico e não havia informações sobre os resultados parciais. O público leigo não tinha condições de entender.

Deyido às inúmeras interrupções, a fim de que os árbitros pudessem "confabular", dava a impressão de que nem eles sabiam quem estava ganhando. No final do tempo regulamentar é que, se não houvesse prorrogação, iria se conhecer o vencedor da luta. Em algumas oportunidades, era o próprio competidor que pensava ter sido derrotado, quem era declarado vencedor, muito embora, pela formação moral dos judocas, dificilmente havia reclamações.

Essa situação causava muita preocupação aos dirigentes internacionais, particularmente ao presidente e ao chefe do Sub Comitê de Arbitragem da Federação Internacional de Judô.

Era o ano de 1973 e realizava-se em Lausanne, Suíça, o Congresso de FIJ. A Confederação Brasileira de Judô lançou a idéia da promoção de um campeonato internacional que atingisse a faixa de atletas que estivesse entre os 18 e 20 anos de idade, a fim de propiciar maiores e melhores oportunidades aos jovens que, provavelmente iriam defender seus países nos Jogos Olímpicos. A idéia, depois de amplamente discutida, tendo o presidente da Confederação Brasileira de Judô, inclusive, destacado aspectos de ordem social, foi aprovada por aclamação. Assim, o Brasil não só lançou a idéia, mas também, se propôs a organizar, no ano seguinte, o 1º Campeonato Mundial de Júniores.

Naquela oportunidade, por ocasião do 8º Campeonato Mundial de Judô, o Sub Comitê de Arbitragem da FIJ procedeu a alguns estudos que iriam causar uma verdadeira reviravolta nas regras de competição e no sistema internacional de arbitragem.

Posteriormente, os estudos tiveram continuidade, em reuniões especiais do Sub Comitê de Arbitragem, na cidade de Londres, Inglaterra. Era o final do ano de 1973.

2.5. — As novas regras de competição

O início do ano, em 1974, foi marcado por uma grande inquietação a respeito do que seriam as "novas regras de Judô".

A informações eram as mais descontraídas, causando dúvidas e polêmicas.

O Brasil, naquele ano, iria sediar, além do 1.º Campeonato Mundial de Júniores, o 6º Campeonato Mundial de Judô das Forças Armadas, e não se sabia, ao certo, o que teria resultado das "famosas reuniões em Londres".

As entidades especializadas não tinham condições, pelo menos aqui no Brasil, de informar algo de oficial e positivo sobre as modificações introduzidas.

A União Panamericana de Judô, através de circular datada de 5 de janeiro de 1974, assinada pelo diretor técnico, informava que, "dentro de pouco tempo", uma nova versão das regras de competição seria editada.

Alguns meses depois, em junho de 1974, a famosa revista *Black Belt*, abria espaço ao assunto publicando um artigo intitulado: "Ei! Estão querendo mudar o Judô", dizendo, dentre outras coisas, que: "Um professor de cabelos brancos levantou os ombros, em sinal de desespero, no ano passado, quando lhe contaram as mudanças que seriam introduzidas nas regras de competição (. . .) Apesar dos protestos de muitos judocas ortodoxos, a arte dos modos gentis sofreu mais alterações, em um só dia do que nos 50 anos anteriores. Para melhor ou para pior, as regras de Judô estão modernizadas e, doravante, a competição será conduzida num molde que se aproxima do boxe e da luta olímpica. (...)

"Os judocas terão, ainda, mais de um ano para estudar as novas regras, antes do próximo campeonato internacional, o Campeonato Mundial de Judô a realizar-se em Viena, Áustria, em setembro de 1975."²³ Informação um tanto incorreta, uma vez que dali a dois ou três meses, o Brasil seria palco de dois importantes eventos mundiais, o 6º Campeonato Mundial de Judô das Forças Armadas e o 1º Campeonato Mundial de Júniores.

Numa acertada medida, não só visando a informar os árbitros brasileiros, mas também, e principalmente, os nossos competidores que deveriam lutar de acordo com as novas regras, a Confederação Brasileira de Judô, convidou o presidente da Federação Internacional de Judô, Mister Charles Stuart Plamer, também membro do Sub Comitê de Arbitragem e principal responsável pelas mudanças estabelecidas, para um curso de alto nível a ser ministrado aqui no Brasil.

Assim é que, em agosto de 1974, perante um pequeno e selecionado grupo de professores, foi oferecida uma resposta oficial sobre um sem número de dúvidas, durante um excelente curso teórico e prático, desenvolvido na Escola de Educação Física do Exército.

Naquela oportunidade, a primeira chamada de atenção foi para o placar, de que tanto se havia falado mas que, entre nós, até então, ninguém havia visto, muito menos sabia como funcionava. Tratava-se, apenas de um aparelho manual, a exemplo do que já existia nos esportes coletivos, só que adaptado ao Judô. (fig. 9)

Um dos aspectos mais interessantes, no que se refere às então chamadas *novas regras*, dizia respeito às marcações das vantagens técnicas que deve-



(fig. 9)

riam ser todas anunciadas oralmente, acompanhadas de inusitados gestos, mantidos por três segundos, no mínimo. Houve quem dissesse que o árbitro iria parecer um guarda de trânsito, sem o apito.. .

Assim, as vozes de comando deveriam ser emitidas, desde a região abdominal, com potência, a fim de que todos os presentes, não só os lutadores pudessem ouvi-las.

Os gestos e as vozes de comando do *ipom* (ponto completo) e do *waza-ari* (quase ipom), não sofreram modificações. Todavia, o *waza-ari-ni-chi-cai-waza* (quase waza-ari) passou a denominar-se *yuko*, a fim de tornar mais compreensível a emissão da voz de comando, enquanto que a *kinza* (pequena vantagem), passou a chamar-se *koka*, tendo a sua interpretação mudada para "quase yuko".

O árbitro central ao avaliar uma técnica com *yuko* (quase waza-ari), deveria emitir a voz de comando e realizar o gesto correspondente: elevar e estender um dos membros superiores, lateralmente ao corpo, a quarenta e cinco graus.

Ao avaliar uma técnica como *koka* (quase yuko), o árbitro central deveria emitir a voz de comando, executando o seguinte gesto: elevar uma das mãos espalmadas, dedos unidos, ao lado do ombro correspondente, através de uma flexão do cotovelo, aproximando o antebraço do braço.

A fim de realizar o comando de *ossaekomi* (imobilização), o árbitro central deveria, além de realizar o gesto correspondente, já previsto nas Primeiras Regras de Competição da Federação Internacional de Judô, inclinar o tronco à frente, na direção dos competidores, com o olhar voltado aos

mesmos, a fim de que não houvesse a possibilidade de confusão com o gesto de *yuko* (quase waza-ari). Quando a imobilização fosse desfeita, o árbitro central, além de realizar o gesto correspondente, deveria comandar simplesmente *toketa*, ao invés de *ossaekomi-toketa* (imobilização desfeita), a fim de facilitar a emissão e a compreensão da voz de comando.

Dessa forma, a edição de 1974, publicada em setembro, das Regras de Competição da Federação Internacional de Judô¹¹, passou a relacionar dez gestos oficiais, para o árbitro central, ao invés dos sete gestos primitivos.

Devido a outras modificações inseridas no texto das novas regras da FIJ, o artigo referente aos gestos oficiais passou a ter o número 29, o qual perdura até os nossos dias.

No que diz respeito às penalidades que deveriam ser aplicadas, houve também a recomendação de que, antes da aplicação, o árbitro central demonstrasse a razão da penalidade.

Entretanto, talvez devido à pressa em imprimir as novas regras, essa orientação não constava no texto oficial, assim como também não constava, no artigo 29 (Gestos Oficiais), para os árbitros laterais, nada além dos dois gestos primitivos das primeiras regras de competição.

Essa falha iria gerar uma falta de padronização, mesmo porque havia a recomendação de que não fossem utilizados gestos que não constassem no texto oficial.

Daquela época, até meados de 1977, quem apenas se baseasse no texto oficial, incorreria no "grave erro de estar desatualizado". Quem não

participasse de clínicas de arbitragem, efetivamente poderia ser considerado desatualizado, uma vez que nem sempre o que estava escrito no texto oficial, era a conduta mais exata.

A questão das funções e da importância do trabalho em equipe, entre o trio de árbitros, ficou definitivamente resolvida. Cada integrante passaria a ter a mesma importância, no que diz respeito às opiniões. A fim de que as "confabulações" fossem mais rápidas, os árbitros laterais deveriam realizar os mesmos gestos previstos para o árbitro central, no que diz respeito às avaliações, logicamente, sem voz de comando, caso houvesse discordância da marcação anunciada.

Por exemplo, se o árbitro central avaliasse uma técnica com *koka* (quase *yuko*), e os árbitros laterais concordassem, não deveriam fazer gestos. Por outro lado, se um dos árbitros laterais julgasse que a técnica fosse merecedora de *yuko* (quase *waza-ari*), deveria fazer o gesto correspondente. Neste caso, não poderia haver interrupção da luta, para troca de idéias, mesmo porque já havia sido emitida a opinião dos três árbitros. Todavia, caso os dois árbitros laterais discordassem da marcação do árbitro central e executassem o gesto de *yuko* (quase *waza-ari*), o árbitro lateral que estivesse mais próximo do árbitro central, deveria aproximar-se e solicitar que ele modificasse a sua marcação, uma vez que a maioria era contrária à sua decisão.

Via de regra, o árbitro comandaria *mate* (parem), interrompendo o combate e anunciaria, no caso, *yuko* (quase *waza-ari*), através de gesto e voz de comando, após ter anulado a sua decisão inicial, no caso, *koka* (quase *yuko*).

Para anular a sua primeira marcação, o árbitro central deveria repetir o comando de *koka* (quase *yuko*) e, ao mesmo tempo, realizar o gesto de *torikeshi* (anulação), elevando o outro membro superior à frente e acima de sua cabeça, movimentando-o lateralmente várias vezes.

Entretanto, caso houvesse três opiniões diferentes, continuaria prevalecendo a opinião do árbitro central, isto é, caso ele avaliasse um lance com *yuko* (quase *waza-ari*), por exemplo, e os dois árbitros laterais tivessem opiniões contrárias, manifestando-se de forma distinta entre si, com *koka* (quase *yuko*) e com *waza-ari* (quase *ipom*).

Com essas novas regras haveria pouca necessidade para "confabulações", a menos que algum fator vital justificasse uma reunião do trio de arbitragem.

A fim de registrar cada marcação emitida pelo árbitro central, foi instituído o placar, tornando

visível, tanto para os competidores e árbitros, como para todo o público, o andamento de uma luta. A qualquer instante, poder-se-ia saber quem estava ganhando ou se a luta estava, até aquele momento, empatada.

Caso não houvesse placar, as marcações deveriam ser feitas em uma folha de papel e, sempre que fosse necessário, geralmente no final do combate, o árbitro central, ou mesmo os árbitros laterais, poderia solicitar ao registrador que mostrasse as anotações. Felizmente, no Brasil, essa orientação nem chegou a entrar em vigor, sendo abolida já em 1974, oficializando-se a necessidade do placar ou de, pelo menos, um quadro negro.

No caso da aplicação das penalidades, é interessante frisar, não seriam cumulativas. Isto é, se um lutador cometesse uma falta leve, seria penalizado com *shido* (observação). Caso repetisse a infração ou cometesse uma outra falta leve, deveria ser punido com uma penalidade acima, ou seja, *chui* (advertência), anulando-se a penalidade anterior, e assim sucessivamente, até o *hansoku-make* (derrota por desclassificação). O árbitro central só deveria consultar os árbitros laterais, caso pretendesse aplicar *keikoku* (repreensão) ou *hansoku-make* (derrota por desclassificação).

Entretanto, caso um árbitro lateral discordasse de uma penalidade aplicada, deveria ir até o árbitro central e, na presença do outro árbitro lateral, expor a sua opinião. Era um caso típico para confabulação.

Com relação às vozes de comando, para que houvesse, realmente, uma padronização internacional, é necessário lembrar que elas deveriam ser pronunciadas de forma oxítona.

Uma outra questão coerente, dizia respeito à equivalência de uma penalidade, com relação à uma vantagem técnica. No final do combate, a penalidade tornar-se-ia uma vantagem técnica, na seguinte proporção.

shido — *koka*
chui — *yuko*
keikoku - *waza-ari*
hansoku-make — *ipom*

O *sogo-gachi* (vitória composta), estabelecido em 1967, continuaria em vigor, regulamentando-se apenas o seu "modus faciendi".

Também não sofreria reformulação o *waza-ari-awassete-ipom* (dois *waza-aris* totalizam o *ipom*). Entretanto, a mesma filosofia não seria equivalente para o *koka* (quase *yuko*) ou para o *yuko* (quase *waza-ari*), uma vez que nenhuma soma de *kokas* seria equivalente a um *yuko*, da mesma forma que nenhuma soma de *yukos* seria equivalen-

te a um *waza-ari* (quase ipom). Vale dizer que, caso não houvesse *ipom* (ponto completo), ou seu equivalente, e o tempo regulamentar de luta tivesse expirado, depois de encerrar a luta, o árbitro central, após o registrador ter realizado a transposição das penalidades, se fosse o caso, deveria dar a vitória ao competidor que tivesse *waza-ari* (quase ipom).

Caso o placar registrasse esse resultado para os dois competidores, o árbitro central daria a vitória àquele que tivesse o maior número de *yukos* (quase *waza-ari*). Ainda, no caso de igualdade de condições, a vitória deveria ser dada ao competidor que tivesse o maior número de *kokas* (quase *yuko*).

Depois de esgotadas todas essas alternativas, a vitória deveria ser oferecida àquele que tivesse contra si a penalidade mais branda, registrada no placar. Neste caso, a penalidade teria um duplo valor. Somente no caso de haver igualdade de marcações é que o árbitro central deveria consultar os árbitros laterais.

Com o estabelecimento destas normas, dificilmente uma luta terminaria empatada. Todavia, quando o *hiki-wake* (empate) não pudesse ser declarado como resultado final, o árbitro central deveria comandar *hantei* (em julgamento), elevando um dos membros superiores à vertical. Nesse instante, cada árbitro lateral deveria elevar à vertical somente uma de suas bandeiras indicativas, a vermelha ou a branca.

No que diz respeito às condições necessárias para a conquista das chamadas vantagens técnicas, além do *ipom* (ponto completo) e do *waza-ari* (quase ipom), que não sofreram alterações de conceito, foram estabelecidos quatro artigos adicionais, referentes ao *yuko* (quase *waza-ari*) e ao *koka* (quase *yuko*):

"Artigo 20 - Yuko (quase *waza-ari*)

"Artigo 21 - Koka (quase *yuko*)

"Artigo 34 - Determinação de Yuko

"Artigo 35 — Determinação de Koka"¹¹

Dessa forma, o artigo referente ao *yusei-gachi* (vitória por superioridade) teve sua redação alterada também no que diz respeito à troca de terminologia do *waza-ari-ni-chikai-waza* (quase *waza-ari*) para *yuko* (quase *waza-ari*) e da *kinsa* (pequena vantagem) para *koka* (quase *yuko*).

Os tempos de imobilização previstos para as vantagens técnicas, desde 1974, são os mesmos previstos pelas atuais regras e válidos para todas as faixas etárias. Anteriormente, aqui no Brasil, para os menores de 14 anos de idade costumava-se contar 25 segundos para a conquista do *ipom* (ponto completo) e 20 segundos para o *waza-ari* (quase ipom), prática que foi abolida, desde a oficialização das chamadas novas regras.

Assim, desde 1974, uma imobilização anunciada que durasse até 9 segundos, deveria ser considerada equivalente a um simples ataque, o mesmo ocorrendo quando uma projeção resultasse na queda do adversário de joelhos, por exemplo.

Uma outra mudança benéfica foi a abolição do "arrastão", durante o *ne-waza* (luta de solo), após o comando de *sono-mama* (não se movam). A partir de então, no caso de imobilizações anunciadas, pelo árbitro central, o tempo de imobilização continuaria correndo, inclusive quando os dois competidores saíssem quase que totalmente fora da área de combate. Apenas seria necessário que um deles tivesse qualquer parte do corpo em contato com a zona de perigo, para que a imobilização continuasse sendo válida.

A voz de comando de *sono-mama* (não se movam) já não seria quase utilizada, a não ser excepcionalmente, para a aplicação de uma penalidade ou ajustar o uniforme de um ou de ambos os competidores, assim mesmo, em situações especiais.

Assim, com todas essas modificações e com outras mais, que ainda não integrariam a edição de 1974 das novas regras, apesar de serem utilizadas, pela primeira vez, em agosto daquele ano, no Brasil, realizou-se um campeonato mundial, o 6º *Campeonato Mundial de Judô das Forças Armadas*, tendo por palco o Ginásio de Esportes da antiga Escola da Aeronáutica, no Campo dos Afonsos, Rio de Janeiro, cujas instalações tornaram-se pequenas para abrigar o público presente.

O referido campeonato foi organizado pela Comissão Desportiva das Forças Armadas do Brasil, sob a supervisão do Conselho Internacional do Esporte Militar. O presidente do Júri Técnico, Major Orlando Machado, na oportunidade, demonstrava a sua alegria ao poder constatar que o público acompanhava as competições, não só com real interesse mas, também, com um satisfatório entendimento das lutas programadas, graças às novas regras.

Sem dúvida, as novas regras, principalmente devido ao fato de obrigar os árbitros a se manifestarem, tão logo ocorresse alguma vantagem técnica, propiciava um entendimento imediato ao público sobre o andamento do combate, através do placar.

Devido à grande promoção por parte da imprensa, no mês seguinte, o monumental Maracanãzinho iria receber um enorme público, durante toda a realização do 1º *Campeonato Mundial de Júniores*, que teve uma organização sofisticada.

Desde o sorteio das chaves, realizado através de computadores eletrônicos, até a utilização, pe-

la primeira vez na história dos mundiais de Judô, de dois conjuntos de placar eletrônicos, fabricados na Suíça, onde, além das vantagens técnicas e penalidades, se podia verificar o tempo regulamentar de luta e o tempo das imobilizações. Os aparelhos foram especialmente fabricados, de acordo com as novas regras, para o 1º Campeonato Mundial de Júniores.

O equipamento foi adquirido pela Confederação Brasileira de Judô, permitindo, desde então, que os eventos nacionais contassem com aparelhamento moderno.

A fim de que as vozes de comando fossem ouvidas e compreendidas por todo o público, pela primeira vez, durante o 1º Campeonato Mundial de Júniores, os árbitros utilizaram microfones sem fio, fato que também contribuiu para que o público tivesse um perfeito entendimento dos resultados que eram marcados.

Desta forma, todas as críticas e restrições que poderiam ser feitas contra o Judô, repentinamente, começaram a cair por terra. A realidade mostrava que o Judô estava se transformando numa moderna modalidade esportiva internacional.

O Sub Comitê de Arbitragem da Federação Internacional de Judô, naquela ocasião, em sucessivas reuniões, discutiu novas modificações que, pouco a pouco, iriam sendo introduzidas nas regras, depois de experimentadas em eventos continentais e nacionais, antes de serem aplicadas em campeonatos mundiais.

Pretendia-se, assim, que por ocasião dos Jogos Olímpicos de Montreal, em 1976, o ciclo de modificações estivesse concluído, a fim de que as novas regras, suas modificações e interpretações fossem perfeitamente dominadas por árbitros e atletas, fato que não ocorreu, lamentavelmente, em 1974, devido às transformações radicais havidas.

Considerando o número de praticantes e professores, no Brasil, foi bem pequeno o contingente especializado que teve a oportunidade de vivenciar as experiências das novas regras em 1974, quer nas clínicas de arbitragem que antecederam o 1º Mundial de Júniores, quer naquelas vividas durante o evento propriamente dito.

Antes do início da temporada de 1975, a Federação Paulista de Judô, graças ao tirocínio e à capacidade do seu então dirigente máximo, o presidente *Sérgio Adib Bahi*, deu vida ao 1º *Curso de Atualização em Arbitragem*, planejado e dirigido por nossa humilde pessoa, com a excelente colaboração do árbitro internacional Shigueto Yamasaki.

O referido curso, até então inédito no Brasil, na sua forma e conteúdo, contou com a efetiva participação de mais de duzentos professores e técnicos de Judô, provenientes de todas as regiões do Estado de São Paulo, tendo sido oficializado pela *Confederação Brasileira de Judô* que, posteriormente, o levou a todas as federações filiadas, sob a forma de clínicas de arbitragem.

Para que se possa ter uma idéia das principais dúvidas existentes na época, selecionamos algumas das principais perguntas, que envolviam diretamente a conduta a ser seguida pelos árbitros e juizes (termo adotado, na época) ou árbitros laterais.

Pergunta — "Antes do início da luta, logo após a saudação, os competidores deverão dar um passo à frente, para então o árbitro comandar "hajime", ou ele poderá comandar "hajime" imediatamente após a saudação?"

Resposta — "Logo após a saudação simultânea, os atletas deverão dar um passo à frente, tomando a posição "shizen-hontai" (postura natural fundamental). Com os dois atletas nessa posição é que o árbitro deverá comandar o início da luta. Esse passo à frente pode ser iniciado com qualquer dos pés. É indiferente. Após a decisão final do combate, proferida pelo árbitro, o passo atrás, antes da saudação final simultânea, igualmente pode ser iniciado com qualquer dos pés."

Pergunta — "É necessário dar um passo atrás, no final da luta, para saber o resultado?"

Resposta — "Não. O árbitro deverá proferir o resultado com os dois atletas na posição "shizen-hontai", à frente de suas marcas regulamentares. Somente após o pronunciamento do resultado, emitido pelo árbitro, é que os atletas devem dar um passo atrás e tomando a posição fundamental, com os calcanhares unidos, realizar a saudação final simultânea."

Pergunta — "Durante o combate, o árbitro comanda "mate", pede "jikan", e solicita que os atletas arrumem seus uniformes. Em que posição os competidores devem ajeitar seus "judoquis"?"

Resposta — "Na posição de pé, à frente de suas marcas. O árbitro não deve mandar os atletas tomar a posição "hiraza", para arrumar os uniformes."

Pergunta — "É correto o árbitro olhar para os juizes, após ao julgamento de uma técnica, para saber se eles concordam com o julgamento?"

Resposta — "Não. O árbitro não deve olhar para os juizes. Se houver discordância de seu pronunciamento, por parte deles, o mais próximo do árbitro deverá aproximar-se e comunicar a decisão dos juizes. Caso haja necessidade, o juiz solicita que o árbitro comande "mate"."

Pergunta — "Qual a posição do árbitro, para solicitar "jikan"?

Resposta — "Para solicitar "jikan", o árbitro deverá ter o corpo ereto e de frente para a mesa onde se encontra o cronometrista. Ao comandar "jikan", o árbitro deve elevar um braço estendido à frente do corpo, na horizontal, mão espalmada e dedos unidos, com flexão dorsal da mão, de modo a mostrar a palma da mão para o cronometrista."

Pergunta — "Depois de 22 segundos de imobilização constatada, o "uke" consegue desvençilhar-se. Nessa ocasião, o que o árbitro deverá fazer?"

Resposta — "O árbitro deverá comandar "toketa", juntamente com o gesto estipulado nas regras, ao mesmo tempo em que olha para o cronometrista, para saber o tempo da imobilização. Assim que for informado que haviam se passado 22 segundos, deve comandar e fazer o gesto apropriado de "yuko"."

Pergunta — "Para anular um julgamento de técnica, é preciso comandar "torikeshi"?"

Resposta — "O árbitro não deve anunciar "torikeshi", somente é necessário fazer o gesto apropriado."

Pergunta — "Os juizes também podem fazer o gesto de "torikeshi"?"

Resposta — "Perfeitamente. Caso o árbitro avalie um lance como sendo "koka" e um ou os dois acharem que não foi "koka", isto é, que valeu apenas um ataque ou, ainda, que não valeu nada, devem fazer o gesto de "torikeshi"."

Pergunta — "Qual o procedimento do árbitro quando um atleta, logo após conquistar um "waza-ari" é contragolpeado com uma técnica que também mereça "waza-ari"?"

Resposta — "Constatado o primeiro "waza-ari", o árbitro dá "waza-ari". Assim que for constatado o segundo, também este deve ser dado."

Pergunta — "Caso os juizes concordem com um pronunciamento do árbitro, por exemplo, o árbitro dá um "koka" e eles concordam, qual o gesto que devem fazer?"

Resposta — "Não devem fazer gestos."

Pergunta — "Durante uma luta, um dos juizes tem necessidade de esclarecer uma dúvida. Qual o gesto preconizado pelo regulamento?"

Resposta — "O juiz deve aproximar-se do árbitro, por trás ou por um de seus lados, sem se interpor entre o árbitro e os lutadores, tocar em seu braço e solicitar que anuncie "mate". Durante esta ação, deve continuar prestando atenção ao combate. É importante usar o bom senso. O árbitro deve atender a solicitação do juiz. Tomar muito cui-

dado para não prejudicar o desenvolvimento de um lance, a fim de não cometer injustiças."

Pergunta — "No caso da opinião dos juizes ser contrária ao julgamento de uma técnica emitido pelo árbitro, um dos juizes, o mais próximo, irá avisar o árbitro. Muito bem, pergunto: e, se nesse instante, antes do juiz tocar o árbitro, um competidor aplicar um golpe que valha "koka", "yuko" ou "waza-ari". Como é que vamos resolver o problema?"

Resposta — "É simples. O árbitro, dependendo dos casos dá "koka", "yuko" ou "waza-ari". Em seguida comanda "mate", retifica a opinião do primeiro lance e comanda "hajime", a fim de dar continuidade à luta. O importante é não se afobar. Para melhor entendimento, vamos dar alguns exemplos."

"O árbitro anuncia "waza-ari", para o judoca de faixa vermelha; os juizes acham que foi "yuko". No momento em que um dos juizes vai avisar o árbitro, o judoca de faixa branca aplica um golpe e o árbitro dá "ipom-sore-made". O lutador de faixa branca vence o combate por "ipom", desde que os juizes concordem com o "ipom". Neste caso, ainda, há necessidade, antes de indicar o vencedor, que o árbitro retifique o "waza-ari", na forma pré-estabelecida, para "yuko", a fim de que o registrador possa corrigir o placar e o anotador, por sua vez, possa corrigir a súmula. Para retificar o "waza-ari", o árbitro indica o lutador de faixa vermelha, (os atletas devem estar em pé, à frente de suas marcas regulamentares), faz o gesto de "waza-ari", com a voz de comando, e com a outra mão, a seguir, o gesto de "torikeshi". Isto feito, declara "yuko", juntamente com o gesto convencional. Logo após, indica o vencedor, na forma regulamentar."

"Vamos ver outro exemplo. O árbitro dá "waza-ari", para o lutador de faixa branca, e os juizes acham que foi "ipom". A seguir, antes que um dos juizes tocasse o árbitro, o lutador de faixa vermelha aplica um golpe e o árbitro proclama "ipom-sore-made". Logo a seguir, o juiz comunica ao árbitro a opinião dos juizes. Estando os dois lutadores à frente de suas marcas, o árbitro indica o lutador de faixa vermelha e anula o "ipom", da forma convencional. A seguir, indica o lutador de faixa branca, anula o "waza-ari" e proclama "ipom", juntamente com o gesto apropriado. Isto feito, indica o vencedor, no caso, o competidor de faixa branca."

Pergunta — "Estando em "ne-waza", o lutador que está por cima aplica em seu adversário um "shime". Neste instante, o que está por baixo, com rara habilidade, aplica um "tomoe-nague", ou

golpe semelhante, no seu adversário. O resultado da técnica mereceria "ipom" ou no mínimo "waza-ari". Como o árbitro deverá proceder^o

Resposta — "Neste e em outros casos semelhantes, o árbitro não deve, de maneira alguma, consignar "ipom", "waza-ari", "yuko" ou "koka". Estando em "ne-waza", não poderá haver projeções válidas. Em "ne-waza", somente terão valor as imobilizações, as luxações ou chaves de articulação e os estrangulamentos."

Pergunta — "Estando um competidor em decúbito ventral, seu adversário consegue, com habilidade e destreza, levantá-lo até a altura de seus próprios ombros e, em seguida, o arremessa ao solo, nitidamente de costas, com considerável força e ímpeto, É considerado "ipom"?"

Resposta — "Apesar de ser quase impossível de acontecer, pode ser considerado como um lance perfeitamente válido. É semelhante ao previsto pelas regras. Só que a posição de partida do "uke" é em decúbito dorsal. Só o fato do "tori", neste caso, conseguir levantar o "uke", até a altura de seus próprios ombros, já valeria "ipom". Todavia, muito cuidado para não confundir este lance com o seguinte, que não é considerado como "nague-waza" e, portanto, não passível de pontuação, como, por exemplo: estando um competidor em decúbito ventral, caso o seu adversário consiga carregá-lo e virá-lo no ar, fazendo-o bater as costas no tatami, o árbitro não deve dar nem ao menos "koka", pois não é considerado um lance de "nague-waza"."

Pergunta — "É válida a aplicação de "shime-waza" ou de "kansetsu-waza", sem ser no chão?"

Resposta — "Sim, é perfeitamente válida a aplicação de estrangulamentos ou de chaves de braços, em "tachi-waza". Somente que, nestes casos, há necessidade do resultado destas técnicas transparecerem imediatamente. Caso o competidor atacado não sinta o resultado da aplicação destas técnicas, imediatamente, o árbitro deverá comandar "mate."

Pergunta — "Quando um atleta ao aplicar um "soto-makikomi", apoiar uma das mãos fora da área de combate e, em seguida, arremessar o adversário com grande categoria, o golpe pode ser válido^o

Resposta — "Não, a técnica não poderá ser considerada como válida, inclusive, nestes casos, o atacante deverá ser penalizado, no mínimo, com "chui". Caso haja intenção, ou se assim o árbitro entender, poderá, após consultar os juizes, aplicar "keikoku".⁹

Nem todas as questões formuladas giravam em torno das novas regras, notando-se uma in-

quietação em conhecer a fundo, com detalhes, os quesitos necessários para uma boa padronização.

Por outro lado, como nem todas as modificações passaram a integrar texto oficial, apesar de estarem em vigor, houve uma certa falta de padronização, devido a interpretações diversas.

Por um lapso, (só corrigido em Viena, em outubro de 1975, no Congresso da Federação Internacional de Judô), não era previsto que "se um competidor for penalizado com *shido* (observação), seu adversário será beneficiado com um *koka* (quase *yuko*)", gerando certas polêmicas, uma vez que algumas pessoas insistiam em obedecer rigorosamente, a apenas, aquilo que estivesse escrito no texto das novas regras de 1974...

Uma outra questão que gerou inúmeras controvérsias, foi o problema, não corrigido até os nossos dias, sobre a equivalência das penalidades com relação às vantagens técnicas. Em nenhuma parte do texto há uma informação precisa de quando, em que tempo, a penalidade será transformada em vantagem técnica. E, lamentavelmente, o *Artigo 31 — Penalidades*, através do segundo parágrafo, dá a entender que a transposição é imediata, senão vejamos:

"Se um competidor for penalizado com *shido* (observação), seu adversário será beneficiado com um *koka* (quase *yuko*); caso seja penalizado com *chui* (advertência), seu adversário será beneficiado com um *yuko* (quase *waza-ari*), e caso o *keikoku* (repreensão) seja aplicado a um competidor, o outro será beneficiado com um *waza-ari* (quase *ipom*)."¹⁵

No que diz respeito à relação entre ato proibido e penalidade, as novas regras não especificavam se tal ato proibido deveria ser punido com *shido* (observação), *chui* (advertência), *keikoku* (repreensão) ou *hansoku-make* (derrota por desclassificação). Os atos proibidos eram simplesmente relacionados, da letra a à letra z, da seguinte forma:

"Artigo 30 - Atos proibidos"

"Todos os seguintes atos são proibidos:

"a) Golpear a parte interna do membro inferior, sobre o qual se apoia o adversário, quando ele estiver aplicando uma técnica, tal como *harai-goshi* (varredura de quadris).

"b) Tentar projetar o adversário com *kawazu-gake* (projeção com uma perna entrelaçada na perna do adversário).

"c) Aplicar a ação de *do-jime* (tesoura de pernas), no tronco, pescoço ou cabeça do adversário.

"d) Aplicar *kansetsu-waza* (chave de articula-

ção) em qualquer parte que não seja a articulação do cotovelo.

"e) Aplicar qualquer ação que possa ofender o pescoço ou a espinha dorsal do adversário.

"f) Levantar o adversário, que está deitado de costas no solo, com o objetivo de lançá-lo novamente no solo.

"g) Intencionalmente, jogar-se para trás, mantendo o adversário preso, quando agarrado pelas costas numa situação em que um dos competidores dominou os movimentos do outro.

"h) Bater com o joelho ou com o pé, a mão ou o braço do adversário, a fim de fazê-lo soltar a pegada.

"i) Intencionalmente, evitar contato com o adversário, a fim de impedir qualquer ação no combate.

"j) Intencionalmente, sair para fora da área de combate, ou forçar o adversário a fazê-lo.

"k) Sair da área de combate, estando em pé, por qualquer razão, exceto como resultado de uma técnica ou ação do adversário.

"D Adotar uma atitude, excessivamente defensiva, para evitar a derrota.

"m) Segurar, continuamente, com as duas mãos, a gola, lapela ou manga, de um mesmo lado do uniforme do adversário, ou a faixa, ou a parte inferior do casaco do adversário, com uma ou ambas as mãos.

"n) Introduzir um ou vários dedos na manga ou na 'boca das calças' do adversário ou torcer-lhes a manga, fazendo um torniquete.

"o) Continuamente, manter os dedos de uma ou de ambas as mãos entrelaçadas, com os dedos das mãos do adversário, a fim de evitar ação no combate.

"p) Intencionalmente, desarrumar o próprio judogui (uniforme de Judô), ajustar ou soltar a faixa ou as calças, sem autorização do árbitro.

"q) Puxar o adversário para baixo, a fim de iniciar o ne-waza (luta de solo).

"r) Agarrar a perna ou o pé do adversário, para passar ao ne-waza (luta de solo), a não ser que haja excepcional habilidade.

"s) Enrolar com a ponta da faixa ou com a parte inferior do casaco, qualquer parte do corpo do adversário.

"t) Prender o judogui (uniforme de Judô) do adversário com a boca, ou colocar o pé ou a perna, ou a mão ou o braço, no rosto do adversário.

"u) Colocar o pé ou a perna na faixa, gola ou lapela do adversário, ou torcer um ou mais dedos do adversário para fazê-lo soltar a pegada.

"v) Enquanto estiver deitado, com as costas no tatami, manter (não soltar) o adversário preso entre as pernas, através do pescoço e axilas, quando o adversário consiga levantar-se ou ajoelhar-se, numa posição na qual consiga levantá-lo.

"w) Procurar aplicar qualquer técnica, fora da área de combate.

"x) Não atender os comandos do árbitro.

"y) Fazer, sem necessidade, interpelações, gestos inúteis ou descorteses ao adversário, durante o combate.

"z) Praticar qualquer outra ação que possa lesionar ou colocar em perigo o adversário ou que atente contra o Espírito do Judô."

Tendo em vista que os itens / e k, entre si, guardavam muita semelhança, o Sub Comitê de Arbitragem da Federação Internacional de Judô, elaborou um comentário a respeito, já inserido nas primeiras regras, a fim de melhor esclarecer, o qual foi ratificado na edição de 1974 das novas regras, no artigo referente às penalidades, no comentário de número quatro:

"Quando um competidor infrinja os epígrafes "j" ou "k", do artigo 30, a penalidade a ser outorgada deverá processar-se da seguinte forma:

"(a) Quando um competidor, deliberadamente, sair da área de combate, ou pretender aplicar uma técnica com o objetivo de sair da área de combate, a penalidade a ser aplicada será keikoku.

"(b) Quando um competidor, deliberadamente, forçar seu adversário a sair da área de combate (abrangendo o caso citado no comentário do Artigo 30, a penalidade a ser aplicada será keikoku.

"(c) Se um competidor sair da área de combate, em consequência de seus esforços, para desequilibrar a seu adversário, a penalidade a ser aplicada será chui. Todavia, se ele sair da área de combate, em consequência da ação do adversário, não deverá ser penalizado."

Com a intenção de aprimorar, ainda mais, as novas regras, através de estudos iniciados concretamente, por ocasião do 1º Campeonato Mundial de Júniores, o Sub Comitê de Arbitragem elaborou uma tabela de correspondência entre todas as ações proibidas, relacionadas no Artigo 30 — Atos Proibidos e as punições previstas no Artigo 31 - Penalidades.

Dessa forma, as ações proibidas relacionadas nas letras l, l, m, n, o, p, r,s,t e v, deveriam ser penalizadas com *shido* (observação), por serem consideradas faltas leves. Os atos proibidos, constantes das letras c, h, k q e u, passaram a ser merecedores de *chui* (advertência); enquanto as letras a, b, d. e f, j, w, x, y e z tiveram os seus con-

teúdos classificados como infrações, que deveriam ser punidas com *keikoku* (repreensão). Finalmente, o ato proibido, previsto pela letra *g*, foi considerado como uma falta muito grave, razão pela qual deveria ser classificado como *hansoku-make* (derrota por desclassificação).

Esta tabela seria válida apenas para a primeira infração, uma vez que, caso houvesse repetição do ato proibido, dever-se-ia, como anteriormente, outorgar-se uma penalidade, imediatamente, superior.

Esta classificação, em quatro grupos, foi elaborada para servir de guia, para dar uma idéia mais precisa do que seria uma falta leve, moderada, grave ou muito grave. Todavia, de acordo com a situação, os árbitros tinham autorização para aplicar as punições que melhor achassem convenientes, fato que, lamentavelmente, contribuía para uma falta de padronização.

Apesar do comentário referente às saídas ou empurrões para fora da área de combate, o assunto não era muito bem interpretado. Tanto assim que, após acurados estudos, o Sub Comitê de Arbitragem resolveu modificar o texto das letras *l* e *k* do Artigo 30 (Atos Proibidos):

"(j) Forçar intencionalmente o adversário a sair da área de combate, ou sair da área de combate, por qualquer motivo que não seja pela aplicação de uma técnica iniciada na área de combate, excepto como resultado de uma técnica ou ação do adversário, (*keikoku*)

"(k) Na posição em pé, sair da área de combate ao aplicar uma técnica iniciada nessa área, excepto como resultado de uma técnica ou ação do adversário."

Também a letra *b*, que veiculava o termo *kawazu-gake*, mereceu um melhor esclarecimento, uma vez que não se tratava de uma técnica de Judô.

O "*kawazu-gake*", que vinha sendo interpretado como "projeção com uma perna entrelaçada na perna do adversário", passou a ter o seguinte comentário:

"*Kawazu-gake* é uma técnica originária do sumo, realizada através de entrelaçar uma perna em torno da perna do adversário, com a face dirigida, mais ou menos, na mesma direção em que olha o adversário, e jogando-se para trás, sobre ele."

Efetivamente, apesar de já estarem sendo utilizadas, todas essas orientações só foram aprovadas por ocasião do Congresso da Federação Internacional de Judô, em 1975, na cidade de Viena,

Áustria, por ocasião do 9º Campeonato Mundial de Judô.

Todavia, somente na edição de 1977 das Regras de Competição da Federação Internacional de Judô é que o Artigo 30 - Atos Proibidos seria publicado de acordo com as quatro penalidades previstas, desta feita ordenados em algarismos romanos, de *l* a *XXVI*, ao invés da ordem alfabética de *a* a *z*.¹³

O Congresso da Federação Internacional de Judô, realizado na cidade de Viena, Áustria, em outubro de 1975, aprovou, ainda, algumas modificações que já haviam sido padronizadas, através de clínicas internacionais de arbitragem, ministradas pelo Sub Comitê de Arbitragem. Além disso, novas modificações foram estabelecidas, visando a aperfeiçoar o regulamento internacional, que seria aplicado nos Jogos Olímpicos de Montreal, Canadá, no ano seguinte.

Uma das modificações mais significativas foi a questão que envolvia o tempo útil de luta. Anteriormente, quando o árbitro central interrompia a luta, com a voz de *mate* (parem), o tempo regulamentar continuava a correr normalmente e a cronometragem só era interrompida se fosse comandado *jikan* (tempo). Dessa forma, boa parte do tempo útil de luta era gasto nas interrupções, em que não havia qualquer ação por parte dos competidores. Com essa modificação, foi eliminado o comando de *jikan* (tempo) e o gesto estabelecido para essa ordem passou a ser realizado, quando o árbitro comandasse a voz de *mate* (parem).

Sendo assim, os comandos de *mate* e *hajime*, ou seja "parem de lutar e continuem lutando" e *sonomama* (não se movam) e *yoshi* (adiante), passaram a ter a mesma utilidade, no que diz respeito ao tempo regulamentar de luta, ocasionando, desta forma, uma mudança no texto das regras, particularmente nos Artigos 10 - *Duração* e 13 — *Sono-mama* (não se movam).

A seguinte oração: "O tempo decorrido entre os comandos de *mate* e *hajime* e entre *sonomama* e *yoshi*, anunciados pelo árbitro central, não deverá ser considerado como tempo regulamentar do combate.", passou a figurar como o segundo parágrafo do Artigo 10 - *Duração*.¹³ E, o segundo parágrafo do Artigo 13 — *Sono-mama* (não se movam), ("O tempo decorrido entre o anúncio de *sono-mama* (não se movam) e o de *yoshi* (adiante) deverá ser excluído do tempo especificado para a duração do combate."),¹⁴ foi removido das regras.

Por sua vez, o segundo parágrafo do Artigo 27 — *Aplicação de Mate* (parem), ("No caso

do árbitro anunciar *jikan* (tempo) ou *sono-mama* (não se movam), o tempo transcorrido entre estes comandos e o reinício do combate, através do comando de *hajime* (começar) ou de *yoshi* (adiante), não deverá ser computado como tempo regulamentar de luta ou de imobilização." ¹¹, foi considerado, logicamente, impertinente e suprimido das regras.

Tendo em vista a supressão do comando de *jikan* (tempo), o gesto preconizado para essa voz de comando passou a ser referente ao anúncio de *mate* (parem).

O tradicional gesto de *kachi* (vitória) foi incluído no texto deste artigo, assim como o gesto de *torikeshi* (anulação), este aprovado em 1973, no Congresso da Federação Internacional de Judô realizado em Lausanne, Suíça." Apesar de não constarem oficialmente do texto das regras, estes gestos vinham sendo utilizados normalmente.

Para os árbitros laterais, foram estabelecidos oficialmente dois gestos, numerados por *iii* e *iv*, os quais já haviam sido aprovados em 1973 e que vinham, igualmente, sendo utilizados.

"*iii* Para indicar que na sua opinião uma marcação anunciada pelo árbitro central, como no artigo 29 (a) acima, não tem qualquer validade, o árbitro lateral deverá elevar uma das mãos acima e à frente da cabeça e movimentá-la da direita para a esquerda duas ou três vezes.

"*iv* Para discordar de uma marcação indicada pelo árbitro central, o árbitro lateral deverá executar o gesto apropriado, entre os previstos na letra a acima, de conformidade com o Artigo 24."

Sendo assim, o Artigo 29 - Gestos Oficiais, ¹³ passou a ter nova redação, em alguns pontos, estabelecendo onze gestos oficiais para o árbitro central e quatro gestos oficiais para os árbitros laterais

Um outro assunto aprovado, que vinha sendo alvo de discussões, desde 1974, encontrando forte resistência para ser modificado, foi o problema surgido quando, erroneamente, o árbitro central comandasse *ipom-sore-made* (ponto completo-cessar), ou simplesmente *mate* (parem), em situações de *ne-waza* (luta de solo), e os competidores se separassem. Nessas situações, não era permitido aos árbitros recolocarem os lutadores em suas posições relativas anteriores, quando a voz de comando era emitida incorretamente, e reiniciar o combate.

É bem verdade que não seria nada fácil recolocar os competidores exatamente em suas posi-

ções relativas anteriores. Por outro lado, a fim de corrigir uma injustiça para um dos competidores, por uma falha do árbitro central, tal ação foi permitida oficialmente, através de comentários anexados aos Artigos 18 — *Ipom* (ponto completo) e 27 — *Mate* (parem). ¹³

No sentido de disciplinar a contagem de pontos nas competições por equipes, ou quando fosse utilizado o *processo das pules* em competições individuais, foi aprovada a seguinte escala de pontos:

Vitória por <i>ipom</i>	10 pontos
Vitória por <i>waza-ari</i>	7 pontos
Vitória por <i>yuko</i>	5 pontos
Vitória por <i>koka</i>	3 pontos
Vitória por <i>yusei-gachi</i>	1 ponto

Todas as modificações aprovadas no Congresso Internacional de 1975, realizado na cidade de Viena, Áustria, foram ratificadas por ocasião dos Jogos Olímpicos de Montreal, Canadá, durante o Congresso Internacional de 1976 e passaram a integrar a edição de 1977 das Regras Internacionais de Competição. ¹³

Além disso, dois novos comentários foram introduzidos no texto das regras. O primeiro, no Artigo 2 — *Uniforme*, a respeito do complemento do uniforme a ser usado pelos competidores do sexo feminino. O segundo, referente ao Artigo 38 — *Determinação de Hansoku-make* (desclassificação), determinando que "A decisão de se desclassificar o competidor de um torneio ou campeonato só pode ser tomada pelo Comitê Diretor que estiver organizando o evento em questão." ¹³

Desde os Jogos Olímpicos de Montreal, Canadá, em 1976, até a Copa Jigoro Kano, realizada em Tóquio, Japão, em 1978, nenhuma modificação das regras foi oficialmente estabelecida, a não ser interpretações das regras vigentes através de clínicas internacionais de arbitragem.

Todavia, no sentido de que, pelo menos um ano antes dos Jogos Olímpicos de Moscou, Rússia, em 1980, as regras não sofressem modificações, no final de 1978, a Federação Internacional de Judô promove em Londres, Inglaterra, um congresso internacional em que, apesar de não serem introduzidas grandes modificações, houve um ótimo esclarecimento em muitos pontos, através do aperfeiçoamento do texto das regras.

Uma delas já vinha sendo utilizada experimentalmente pela União Oceânica de Judô, no sentido de oferecer uma melhor identificação dos

lutadores por parte dos árbitros e do público, além de diminuir o tempo gasto pelos competidores ao arrumar seus uniformes.

Assim, foi acrescentado o seguinte parágrafo no corpo do *Artigo 2 — Uniforme*:

"Os organizadores de competições poderão autorizar os competidores a usarem apenas as faixas vermelhas ou brancas, de acordo com as instruções, a fim de obedecer a este artigo, ao invés das faixas regulamentares sobrepostas de faixas diacríticas vermelhas ou brancas, de acordo com o primeiro parágrafo deste artigo."¹⁰

Ainda, no sentido de que os combates tivessem um menor número de interrupções, e, particularmente, a fim de que não houvesse a necessidade sistemática de um dos árbitros laterais ir até o árbitro central, todas as vezes que os árbitros laterais discordassem de uma marcação do árbitro central, de acordo com as disposições do *Artigo 24 — Opinião solicitada aos Árbitros Laterais*, parte da redação deste artigo foi alterada.

Ficou estabelecido que, quando os dois árbitros laterais tivessem e indicassem a mesma opinião, deveriam colocar-se de pé, à frente de suas cadeiras, mantendo os gestos da pontuação sobre a qual concordam, até que o árbitro central retificasse a pontuação marcada e proclamasse a decisão da maioria. Logicamente, depois de um lapso de tempo apreciável, entre 5 a 10 segundos, caso o árbitro central não se desse conta da atitude dos árbitros laterais, aquele que estivesse mais próximo deveria aproximar-se, mantendo o gesto, e solicitar que a marcação do árbitro central fosse retificada.

Coerentemente, no comentário do *Artigo 29 — Gestos Oficiais*, foi acrescentada uma nova orientação para que o árbitro central ao anunciar a marcação, se localizasse convenientemente durante a sustentação do gesto, a fim de que pudesse, discretamente, observar a reação do árbitro lateral que estivesse sob seu ângulo de visão. Assim, caso um dos árbitros laterais estivesse de pé, seria um sinal indicativo de que também o outro árbitro lateral estaria contrário à marcação do árbitro central.

Por outro lado, em situações de não-combatividade, a orientação seria um tanto diferente, uma vez que iria ocorrer algo diverso, exatamente por não existir uma seqüência de ações ofensivas. Ou seja, nos casos de vantagens técnicas, aconteceria uma ação afirmativa por parte dos competidores e do árbitro central. Os competidores estariam aplicando técnicas ofensivas e defensivas, buscando a eficiência de ação. Tudo isso, logicamente, provocaria uma atenção dirigida tanto do árbitro central como dos árbitros laterais. Estes, particularmente,

estando frente à frente, procurariam observar qualquer diferença de opinião.

Havendo a não-combatividade, é diferente. Caso um dos árbitros laterais considere que um aviso ou penalidade deva ser aplicada, não necessita esperar que o outro árbitro lateral olhe em sua direção.

Sendo assim, no caso de que um dos árbitros laterais considerar que um ou ambos os competidores são culpados de não-combatividade, inicialmente, sentado em sua cadeira deverá fazer o gesto apropriado. Posteriormente, caso ele entenda que o outro árbitro lateral ou o árbitro central não tenha se apercebido de seu gesto, deverá colocar-se de pé, à frente de sua cadeira e continuar realizando o gesto de não-combatividade, para atrair a atenção do árbitro central ou do outro árbitro lateral.

Todavia, quando os dois árbitros laterais estiverem de acordo em que um ou os dois competidores são culpados de não-combatividade, ambos deverão levantar-se, à frente de suas cadeiras, e manter a realização do gesto característico. Assim que o árbitro central se aperceber da situação, cada árbitro lateral deverá indicar com a mão espalmada a marca vermelha ou branca, como forma de mostrar qual seria o infrator, ou com as duas mãos espalmadas as duas cores, caso os dois competidores sejam igualmente culpados.

Tendo em vista a ocorrência de vários acidentes em competições, foi aprovada a introdução de duas ações proibidas no *Artigo 30 — Ações Proibidas*, que deveriam ser punidas com *keikoku* (falta grave) e *hansoku-make* (desclassificação), respectivamente.

A primeiras delas, "jogar-se diretamente ao solo ao executar ou ao tentar executar técnicas do tipo *waki-gatame*", pode causar sérias conseqüências para o membro superior de quem recebe a chave de articulação, uma vez que praticamente não existe a possibilidade de bloqueio ou de "pedir água".

A outra, "lançar-se diretamente ao solo com a finalidade de apoiar a cabeça, flexionando o tronco para a frente e para baixo ao executar ou ao tentar executar técnicas do tipo *uchi-mata*, *hane-goshi* ou *harai-goshi*", pode trazer conseqüências irreparáveis à coluna do atacante, particularmente na região cervical.

Uma outra modificação, da maior importância, foi introduzida no *Artigo 36 — Decisão por Yusei-qachi*. Até então, quando expirasse o tempo regulamentar e as marcações contidas no placar fossem idênticas para os dois competidores, diretamente era declarado vencedor aquele que tivesse

cometido a penalidade menor. Nestes casos a penalidade teria um duplo valor, ou seja, além de outorgar ao adversário uma vantagem técnica correspondente, teria o poder de oferecer o *yusei-gachi* (vitória por superioridade) ao oponente, o que nem sempre era o mais justo.

Assim, foi suprimido o peso adicional da penalidade registrada que valeria apenas, para o adversário, a vantagem técnica correspondente. Dessa forma, quando, ao final do tempo regulamentar de luta, após as transposições, o placar indicar igualdade de condições nas chamadas vantagens técnicas, o árbitro central deverá comandar o *hantei* (julgamento).

Finalmente, o *Artigo 40 — Lesão, Mal Súbito ou Acidente*, teve nova redação, ficando esclarecida a questão do tempo de atendimento médico. Cada competidor terá direito a um total máximo, por luta, de 5 minutos. Durante um combate, esse tempo poderá ir se acumulando, ou seja, caso um competidor "gaste" dois minutos, em uma oportunidade, ele terá ainda, caso necessário, um saldo de 3 minutos. A critério do trio de arbitragem, o tempo médico poderá ser usado na remoção de joelheiras, para ajustar, amarrar ou desamarrar bandagens ou mesmo para a troca de um curativo.

Caso o competidor necessite receber cuidados médicos fora da área de competição, o combate deverá ser encerrado e o resultado da luta será proclamado pelo árbitro central, de acordo com as disposições deste artigo.

Foi aprovada, ainda, a remoção do comentário deste artigo:

"Se um médico aconselhar um competidor a abandonar uma luta e o competidor não desejar seguir seu conselho, o árbitro central deverá assegurar-se de que o competidor assine um termo de responsabilidade, antes de prosseguir combatendo."

Todavia, continua em vigor a orientação de que os árbitros não devem assumir a responsabilidade da decisão de permitir que um competidor lesionado continue lutando, depois de aconselhado pelo médico de que deveria desistir do combate.

As demais questões aprovadas durante o Congresso Internacional de Londres, Inglaterra, em dezembro de 1978, apenas podem ser catalogadas como esclarecimentos complementares. As modificações aprovadas no referido evento entraram em vigor no início da temporada de 1979.

No plano internacional, foram posteriormente programadas algumas clínicas de arbitragem no sentido de que por ocasião do *Campeonato Mundial de Paris*, França, realizado em dezembro de 1979, e dos *Jogos Olímpicos de Moscou*, Rússia,

realizados em julho de 1980, as Regras Internacionais de Judô fossem bem interpretadas.

2.5.7 — As mais recentes modificações

Após o significativo surto de modificações que as Regras Internacionais de Competição sofreram nos últimos seis anos da década de setenta, já era de se esperar uma maior ênfase na padronização e interpretação do texto das atuais regras, ao invés de novas e radicais modificações.

Como pudemos perceber, nesse período, sistematicamente, nas Clínicas Internacionais de Arbitragem surgiam "novidades". Aquele que ficasse uma temporada esportiva sem inteirar-se do produto dessas reuniões, poderia ser considerado "bastante desatualizado". . .

Por ocasião dos Jogos Olímpicos de Moscou, em 1980, durante as várias Clínicas de Arbitragem, praticamente ficou claro que não se deveriam esperar profundas mudanças nas regras atuais e sim um aperfeiçoamento do texto para melhor entendimento e conseqüentemente melhor interpretação.

No Congresso da Federação Internacional de Judô, naquela oportunidade, em 1980, apenas uma modificação sobre as Regras Internacionais de Competição figurava na Ordem do Dia. Tratava-se da eliminação do segundo item da letra "a" do *Artigo 32 — Determinação de Ipom* (ponto completo):

"II Quando o competidor habilmente levantar seu adversário, que estava em decúbito dorsal, até a altura de seus próprios ombros, aproximadamente."

Entretanto, no final do mês de abril de 1981, na Reunião do Comitê Diretor da FIJ, realizado em Tóquio, Japão, foram aprovadas algumas modificações que apenas podem ser consideradas como um aperfeiçoamento de determinados pontos das Regras Internacionais de Competição, a não ser a significativa mudança ocorrida no *Artigo 24 - Opinião não solicitada dos Árbitros Laterais*, que veio determinar uma "espécie de média de avaliação" nos casos em que, entre si, as três autoridades tivessem opiniões diferentes, tornando as avaliações mais justas.

As modificações aprovadas pelo Comitê de Arbitragem da FIJ, para vigorarem a partir da temporada de 1982, foram homologadas pelo Congresso da Federação Internacional de Judô, realizado em setembro do ano anterior, por ocasião do *Campeonato Mundial de Maastricht*, Holanda, e referem-se aos seguintes artigos:

- Artigo 2 — Uniforme
- Artigo 24 — Opinião não solicitada dos Árbitros Laterais
- Artigo 26 — Declaração do Julgamento

- Artigo 30 - Atos Proibidos
- Artigo 31 — Penalidades
- Artigo 32 — Determinação de Ipom

Artigo 2 — Uniforme

Foi suprimido o último parágrafo deste artigo, que dizia:

"Os organizadores de competições poderão autorizar os competidores a usarem apenas as faixas vermelhas ou brancas, de acordo com as instruções, a fim de obedecer a este artigo, ao invés das faixas regulamentares sobrepostas de faixas diacríticas vermelhas ou brancas, de acordo com o primeiro parágrafo deste artigo."

O texto deste último parágrafo havia sido acrescentado às regras recentemente, de acordo com o estabelecido pelo Congresso da Federação Internacional de Judô, realizado em dezembro de 1978, em Londres, Inglaterra.⁶

Na época, a justificativa para a mudança, ou seja, para que os competidores usassem apenas faixas diferenciais, ao invés de suas faixas de graduação sobrepostas de faixas diacríticas, baseava-se na idéia de que o tempo total das competições pudesse ser diminuído.

Não resta dúvida que ganhar-se-ia tempo, sempre que o árbitro central tivesse que interromper uma luta, comandando *mate* (parem), para que um ou ambos os lutadores arrumassem os uniformes e tivessem que amarrar apenas as faixas diacríticas, uma vez que não mais estivessem usando as suas faixas regulamentares de graduação.

Um outro fator que contribuiu para a inclusão deste parágrafo no presente artigo, foi a certeza de que caso os competidores usassem somente as faixas diacríticas, (além de seus *judoguis* (uniformes), naturalmente), a identificação dos atletas por parte dos árbitros e do próprio público poderia ficar mais fácil.

Todavia, uma competição não pode ser levada a efeito simplesmente para terminar mais cedo ou para facilitar o trabalho dos árbitros. No Judô, a faixa regulamentar de graduação representa, através de suas cores, níveis de conhecimento e de conquistas. Não bastasse isso, é muito natural o fato dos judocas sentirem-se emocionalmente envolvidos com suas próprias faixas regulamentares de graduação.

A eliminação do último parágrafo deste artigo foi uma medida acertada. Além disso, praticamente a totalidade dos competidores era contrária à idéia de competir sem as suas faixas regulamentares de graduação.

Artigo 24 — Opinião não solicitada dos Árbitros Laterais

A primeira frase deste artigo, ("Cada árbitro lateral manifestar-se-á, através de gestos convencionais, sempre que tiver uma opinião diversa sobre uma *pontuação anunciada pelo árbitro central.*"), — grifo nosso, — poderia dar a entender que essa orientação era válida somente quando da marcação, pelo árbitro central, das chamadas vantagens técnicas (*koka, yuko, waza-ari e ipom*). O fato é que este parágrafo merecia uma melhor redação, tendo sido aprovado o seguinte texto:

"Cada árbitro lateral indicará a sua opinião, efetuando o gesto oficial apropriado, sempre que divergir da opinião do árbitro central."

Efetivamente, o novo texto retrata muito melhor a realidade. Nem sempre o árbitro central anuncia a sua opinião a respeito de um lance. Quando o produto de uma técnica, na sua opinião, não merecer uma pontuação, ele simplesmente não se manifesta.

Também foi eliminado o segundo parágrafo do comentário deste artigo, ("Caso os dois árbitros laterais expressarem uma opinião diferente daquela emitida pelo árbitro central, este poderá anunciar a sua decisão de acordo com a regra majoritária de três, conforme as especificações do Artigo 26."), tendo sido aprovada a inclusão, no comentário deste artigo, do seguinte texto:

"Sempre que o árbitro central e os dois árbitros laterais demonstrarem opiniões divergentes, o árbitro central deverá proferir a decisão final de acordo com o seguinte critério:

a) Quando, a respeito de uma vantagem técnica ou de uma penalidade, o árbitro central manifestar uma opinião de valor maior do que as opiniões dos dois árbitros laterais, ele deverá ajustá-la de acordo com a opinião do árbitro lateral que tiver demonstrado a avaliação de maior valor.

b) Quando, a respeito de uma vantagem técnica ou de uma penalidade, o árbitro central manifestar uma opinião de valor menor do que as opiniões dos dois árbitros laterais, ele deverá ajustá-la de acordo com a opinião do árbitro lateral que tiver demonstrado a avaliação de menor valor.

c) Quando um árbitro lateral demonstrar uma opinião de maior valor e o outro árbitro lateral indicar uma opinião de menor valor do que a marcada pelo árbitro central, este deverá manter a sua opinião."

Por coerência, também foi aprovada a eliminação da última frase deste artigo que dizia:

"Caso um árbitro lateral não tenha a mesma

opinião do outro, não fará nenhum gesto e prevalecerá a decisão do árbitro central."

Artigo 26 - Declaração do Julgamento

O presente artigo tinha a seguinte redação:

"O árbitro central acrescentará a sua própria opinião às dos árbitros laterais e declarará hiki-wake (empate) ou yusei-gachi (vitória por superioridade), de acordo com a decisão majoritária dos três.

"Caso as opiniões dos árbitros laterais forem diferentes, prevalecerá a decisão do árbitro central.

"Quando houver apenas um árbitro lateral, o árbitro central levará em consideração a opinião do árbitro lateral, antes de anunciar yusei-gachi (vitória por superioridade) ou hiki-wake (empate)."

A Comissão de Arbitragem da FIJ aprovou a eliminação do segundo parágrafo e a substituição dos termos *yusei-gachi* (vitória por superioridade) e *hiki-wake* (empate) existentes no primeiro e no terceiro parágrafos deste artigo, por "o resultado", oferecendo uma redação mais coerente, uma vez que outros tipos de resultados podem ocorrer numa luta e não apenas o empate ou a vitória por superioridade.

Artigo 29 — Gestos Oficiais

Nos gestos oficiais previstos para o árbitro central, foi acrescentado o "gesto de aplicação de penalidade" que, erroneamente, estava inserido no item nove do comentário do Artigo 31 — Penalidades, com a seguinte redação:

"XIII Quando aplicar uma penalidade, o árbitro central deverá apontar o infrator com um dedo estendido."

Dessa forma, ficam estabelecidos treze gestos oficiais para o árbitro central.

Artigo 30 — Atos Proibidos

Com o objetivo de contribuir para a melhoria das técnicas de *kumi-kata* (formas de segurar), procurando tornar os combates mais técnicos e ofensivos, acrescentou-se ao terceiro item deste artigo, o seguinte:

"IM. . ., na posição em pé, segurar continuamente a ponta da manga do adversário, com objetivo defensivo."

Também com a intenção de procurar tornar os combates mais técnicos, o sétimo item deste artigo, ("Agarrar a perna ou o pé do adversário, a fim de passar ao ne-waza (luta de solo), a não ser que haja excepcional habilidade."), recebeu uma nova redação:

"VII Na posição em pé, agarrar o(s) pé(s), a(s) perna(s), ou ainda a(s) "perna(s) das calças" do adversário, com a(s) mão(s), a menos que, simultaneamente, esteja aplicando uma técnica de projeção."

O décimo quinto e o décimo sexto item deste artigo, referentes às saídas e empurrões para fora do *jonai* (área de combate), também mereceram uma atenção especial. De fato, agora as modificações proporcionam interpretações mais precisas, senão vejamos:

No décimo quinto item, ("Na posição em pé, sair da área de combate ao aplicar uma técnica iniciada nessa área, excepto como resultado de uma técnica ou ação do adversário."), a última frase foi eliminada, ("excepto. . .adversário").

Por sua vez, o décimo sexto item, ("Forçar intencionalmente o adversário a sair da área de combate ou sair da área de combate, por qualquer razão que não seja pela aplicação de uma técnica iniciada na área de combate, exceto como resultado de uma técnica ou ação do adversário."), teve sua redação simplificada para:

"XVI Na posição em pé, intencionalmente, sair da área de combate ou intencionalmente forçar o adversário a sair da área de combate."

As penalidades previstas para os itens acima mencionados continuam sendo, respectivamente, *chui* (advertência) e *keikoku* (repreensão).

Artigo 31 — Penalidades

Este artigo sempre deu margem a opinião desencontradas.

O fato do terceiro e do quarto parágrafos determinarem que o árbitro central deveria *indicar com a mão* o competidor que cometeu uma ação proibida, vinha contribuindo para uma falta de padronização na aplicação das penalidades, uma vez que o correto seria o árbitro *apontar o infrator com o dedo indicador estendido* e não indicá-lo com a mão estendida.

Ainda com relação ao quarto parágrafo deste artigo, foi aprovada uma interessante modificação: a aplicação do *keikoku* (repreensão), após a interrupção do combate, com o comando de *mate* (parem), proferido pelo árbitro central, passou a ser feita com os competidores de pé, uma vez que não há a mínima razão para que os competidores fiquem sentados sobre os calcanhares, quando da aplicação dessa penalidade.

Em sendo assim, o terceiro e o quarto parágrafos deste artigo passaram a ter a seguinte redação, respectivamente:

"Caso o árbitro central resolva aplicar *chui*

(advertência), deverá interromper temporariamente o combate, reconduzir os competidores aos lugares onde eles iniciaram o combate, na posição em pé, e comandar chui (advertência), apontando com o dedo o competidor que cometeu a ação proibida."

"Caso o árbitro central resolva aplicar keikoku (repreensão), deverá interromper temporariamente o combate, geralmente reconduzir os competidores aos lugares onde eles iniciaram o combate, na posição em pé, e comandar keikoku (repreensão), apontando com o dedo o competidor que cometeu a ação proibida."

Com relação ao quinto parágrafo, ("Entretanto, caso o árbitro central tenha comandado ossaekomi e o competidor imobilizado cometer uma falta merecedora de keikoku, após o árbitro central comandar sono-mama, aplicará o keikoku na posição do ossaekomi e reiniciará o combate, comandando yoshi."), foi eliminado e no seu lugar inserido o seguinte texto:

"Quando a luta se desenvolver em ne-waza e o competidor que está em desvantagem cometer uma infração, merecendo ser penalizado, o árbitro central deverá comandar sono-mama, aplicar a penalidade e reiniciar o combate anunciando yoshi."

Como se percebe, houve um aperfeiçoamento na interpretação deste artigo, facilitando uma correta aplicação das regras, uma vez que em casos de *shime-waza* (estrangulamentos), *kansetsu-waza* (chaves de articulação) e até mesmo de simples desenvolvimento de *ne-waza* (luta de solo), sempre que o competidor que estiver em desvantagem cometer uma infração, deverá ser penalizado no local, na posição originária da falta cometida.

Essa determinação tem por objetivo não prejudicar o competidor que estivesse levando vantagem. Com o retorno do combate para o *tachi-waza* (luta vertical), o infrator seria beneficiado.

O sexto parágrafo deste artigo, ("Caso o árbitro central resolva aplicar hansoku-make, de conformidade com o parágrafo 7 do comentário deste artigo, ele deverá reconduzir os competido-

res aos lugares onde iniciaram o combate, na posição em pé, em seguida deverá colocar-se entre eles, frente ao competidor infrator e comandar hansoku-make, indicando-o. Deverá retornar à sua posição original e levantar a mão, indicando o vencedor."), passou a ser o de número sete e um novo sexto parágrafo foi acrescentado, ainda referente a *ne-waza* (luta de solo), com o seguinte teor:

"Caso quem cometa a falta, merecendo ser penalizado, seja o competidor que estiver numa posição vantajosa, o árbitro central deverá comandar mate, retornando os competidores aos lugares onde eles iniciaram o combate, na posição em pé, aplicar a penalidade, (se for o caso, anunciar a marcação correspondente ao ossaekomi desenvolvido), e reiniciar a luta comandando *hajime*."

Ainda, com relação ao presente artigo, foi eliminado o item 9 do comentário, uma vez que esse item agora passou a integrar o Artigo 29 — Gestos Oficiais.

Artigo 32 — Determinação de Ipom

O item segundo deste artigo, ("Quando o competidor habilmente levantar seu adversário, que estava deitado de costas, até a altura de seus próprios ombros aproximadamente."), já há algum tempo estava para ser suprimido, uma vez que prevê uma ação fora da realidade, quase impossível de ser realizado e, também, porque não estaria classificado de acordo com o grupamento de técnicas previstas pelo *Artigo 7 — Resultado*:

"O resultado do combate deverá ser julgado somente com base em *nague-waza* (técnicas de projeção) e *katame-waza* (técnicas de domínio)."

Apesar de ser um assunto que não apresentava maiores oportunidades para debates, a remoção desse item das Regras Internacionais de Judô, entrou na pauta de vários congressos, sendo definitivamente homologada a sua eliminação no Congresso da Federação Internacional de Judô, realizado em setembro de 1981, por ocasião do Campeonato Mundial de Maastricht, Holanda.

3. REVISÃO DAS REGRAS INTERNACIONAIS

3.1. — Artigo 1 - Área de Competição

"A área de competição deverá ter dimensões mínimas de 14 por 14 metros e máximas de 16 por 16 metros e deverá ser recoberta por tatâmis ou material equivalente.

"A área de competição deverá ser dividida em duas zonas. A demarcação entre estas duas zonas deverá ser chamada área de perigo e ser indicada por uma área colorida, geralmente vermelha, de aproximadamente um metro de largura, sendo parte integrante ou afixada no tatâmi e paralela aos quatro lados da área de competição.

"A área interior, incluindo-se a área colorida, deverá ser chamada área de combate e sempre deverá ter dimensões mínimas de 9 por 9 metros e máximas de 10 por 10 metros. A área exterior à área colorida deverá ser chamada de proteção e nunca ser inferior a 2,5 metros de largura.

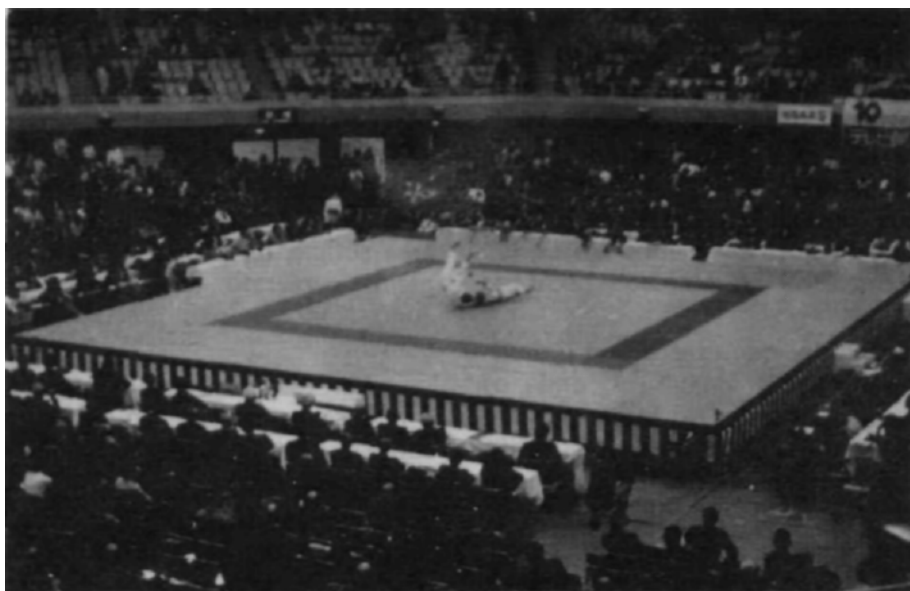
"A área de competição deverá ser montada sobre uma plataforma flexível."

3.1.1. - Comentário

"Caso duas ou mais áreas de competição sejam montadas sobre a mesma plataforma flexível, como foi mencionado anteriormente, será permitido utilizar uma área de proteção comum às duas áreas."

3.1.2. - Análise e Recomendações

Ao analisarmos este primeiro artigo, inicialmente, nos deparamos com uma questão de ordem semântica no que diz respeito à terminologia adotada para o *shiai-jo* (área de competição)



(fig. 10)*

< •) Foto cedida pelo prof. Odair Borges.

(fig. 10) e suas subdivisões.

Para melhor entendimento e padronização, seria mais adequado determinar o *shiai-jo* de *quadra de competição*, a exemplo do que ocorre na maioria dos esportes de salão, evitando-se o vocábulo "área de competição", para melhor diferenciá-lo do termo "área de combate" (*jonai*), e, ainda, para melhor exemplificar a sua constituição.

Em sendo assim, o *shiai-jo* (quadra de competição) é formado por duas áreas, sendo uma interna, denominada *jonai* (área de combate) e por outra externa, denominada *jogai* (área de proteção), demarcadas por uma larga faixa vermelha, denominada *zona de perigo*.

Com relação à largura da zona de perigo, ao invés de "aproximadamente um metro de largura", deveria este artigo determinar as larguras mínima e máxima, ou seja, no mínimo 0,88m e no máximo 1,00m de largura, medidas estas correspondentes à largura padronizada de uma peça de tatami.

Este artigo não deveria permitir que a zona de perigo fosse "geralmente" vermelha. Essa permissão possibilita aos organizadores de competições utilizarem qualquer cor para a demarcação do *jonai* (área de combate), o que possibilita estabelecer confusão por parte de muitos competidores que estivessem acostumados com a cor vermelha, indicando a zona de perigo.

Visando a u'a melhor padronização, o mais indicado seria que tanto o *jonai* (área de combate) como o *jogai* (área de proteção), fossem sempre de cor verde.

Outra liberdade que a regra permite, é a utilização de material similar ou equivalente ao tatami.

Em nosso entender, essa permissão poderia prejudicar o desenvolvimento da luta, particularmente do *shintai* (técnicas de movimentação), uma vez que, desde a iniciação o competidor estaria acostumado ao uso de tatamis.

Essa liberdade, antigamente também permitida, deve-se ao fato de que, em alguns países, era muito difícil encontrar-se no mercado peças de tatami.

Deve-se frisar, ainda, que este artigo é omissivo sobre o uso das *marcas indicativas*, onde os competidores devem estar antes do início da luta, em outras situações durante o desenvolvimento do combate e após o término do tempo regulamentar de luta.

Não fosse assim, como obedecer, por exemplo, ao disposto no terceiro parágrafo do comentário do *Artigo 29 - Gestos Oficiais*, que diz textualmente:

"Caso um árbitro lateral considerar que (...). Assim que o árbitro central se aperceber dos gestos, cada árbitro lateral deverá indicar com a mão espalmada a *marca verme/ha* ou a *branca na área de combate* (as marcas indicam os focais onde os competidores devem estar para o início e o término da luta), (grifo nosso), como forma de indicar qual será o competidor infrator, ou com as duas mãos as duas cores caso, em sua opinião, os dois competidores sejam igualmente culpados."

Ainda, a respeito das "marcas indicativas", para efeito de padronização, nos permitimos sugerir as suas dimensões, para que não sejam utilizadas marcas indicativas de formas geométricas e de tamanhos diversos, como ocorre atualmente.

Em sendo assim, as marcas indicativas deveriam ter um comprimento mínimo e máximo de 40 a 50cm, respectivamente, por uma largura mínima de 7cm e máxima de 10cm, distanciadas entre si por 4,00m.

Antes da oficialização das Primeiras Regras Internacionais de Competição, estabelecidas em 1967,¹² a edição em inglês das Regras de Competição de Judô-Kodokan² recomendava que o tamanho e a altura do *shiai-jo* (quadra de competição) dependiam "do tamanho ou do escopo da competição, bem como do número de espectadores, da disposição dos assentos, etc."

O espaço reservado para a luta não era demarcado. Simplesmente, em regra, era formado por 50 peças de tatamis, cercadas de acolchoados ou tatamis, numa largura de 1,82m (comprimento de uma peça de tatami) e elevado cerca de 0,15m da plataforma de competição.

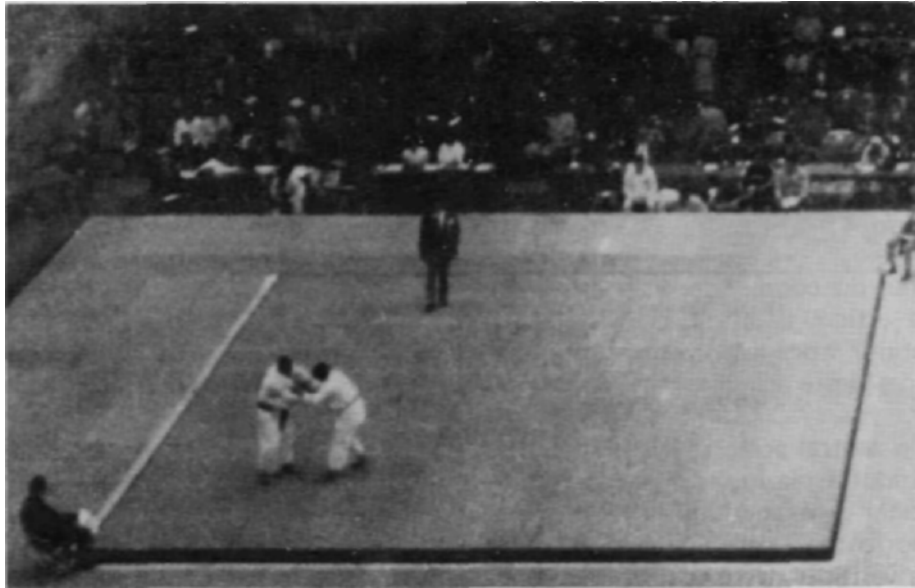
Por outro lado, a edição em francês das Regras de Competição de Judô Kodokan²¹, determinava que, "de forma geral, a plataforma de combate deveria estar elevada 0,50m do solo."

Todavia, em ambas edições podia-se ler que:

"Se por falta de espaço adequado ou por qualquer outra circunstância, não se puder conseguir área suficiente, as condições estabelecidas no primeiro parágrafo das Regras de Competição de Judô Kodokan não precisam ser obedecidas rigidamente."

Por essa razão, somente em grandes eventos é que se utilizavam, ao redor do *jonai* (área de combate), acolchoados ou tatamis, na largura sugerida pelas regras.

O desnível de 0,15m, entre o *jonai* (área de combate) e o *jogai* ("além dos limites", como era chamada a então "área de proteção"), constituía-se em um visível instrumento capaz de provocar acidentes.



(fig. 11)*

Todavia, como, naquele tempo, as técnicas de *nague-waza* (golpes de projeção), não eram computadas, quando completadas fora dos limites do *jonai* (área de combate), e como, quase sempre, quando os competidores se aproximavam dos limites do *jonai* (área de combate), o árbitro principal (denominação da época), através do comando de *sono-mama* (não se movam), os conduzia para o centro do *jonai* (área de combate), os acidentes eram muito raros.

Inclusive, esse desnível quase não era obedecido, de acordo com a própria benevolência do Artigo 1 *Shiai-jo* (quadra de competição).

Como já vimos, na segunda parte deste trabalho, a partir de 1967, o *shiai-jo* (quadra de competição) foi melhor regulamentado, eliminando-se o desnível de superfície então existente, (fig. 11)

Para a montagem de um *shiai-jo* (quadra de competição), são necessárias 128 peças de tatâmis, das quais 18 são utilizadas para a formação da zona de perigo, demarcando o *jonai* (área de combate).

A fim de prevenir acidentes e para obter melhor uniformidade na superfície, as peças de tatâmi devem ser todas do mesmo tamanho e espessura, devendo estar intimamente unidas.

Os sarrafos de contenção devem estar muito bem lixados e o máximo cuidado deve ser tomado na afiação dos mesmos, com parafusos, a cada 0,50m, evitando-se deixar saliências.

Os árbitros devem vistoriar o *shiai-jo* (quadra

de competição), com a antecedência de 24 horas do início da competição, a fim de que, caso necessário, todas as providências sejam tomadas para garantir aos competidores um local adequado e seguro para o desenvolvimento das lutas.

Finalmente, devemos dizer que o comentário, ("Caso duas ou mais áreas de competição sejam montadas sobre a mesma plataforma flexível, como foi mencionado anteriormente, será permitido utilizar uma área de proteção comum às duas áreas."), deveria fazer parte do artigo, ora analisado.

3.2. - Artigo 2 - Uniforme

"Os competidores deverão usar judogui (uniforme de Judô) e, geralmente, de acordo com as instruções, também deverão usar uma fita ou faixa vermelha ou branca, sobreposta à faixa regulamentar.

"O judogui (uniforme de Judô), que será usado pelos competidores, deverá satisfazer as seguintes condições:

a) O casaco deverá ter comprimento suficiente para cobrir os quadris e deverá ser amarrado à cintura pela faixa.

b) As mangas deverão ser folgadas e suficientemente compridas para cobrir mais da metade dos antebraços e deverão ter aberturas de 3 a 5 centímetros entre os punhos e as partes mais largas dos antebraços.

c) As calças deverão ser folgadas e suficientemente compridas para cobrir mais da metade das panturrilhas e deverão ter aberturas de 5 a 8 centímetros entre as partes inferiores das calças (bocas das calças) e as partes mais largas das panturrilhas.

(*) JUDÔ: Esporte Tradicional do Japão. *Japão* [s.l.]. /2(4):14, 1975.

d) A faixa deverá ser amarrada com um nó completo e suficientemente apertado para impedir que o casaco venha a soltar-se, devendo ter um comprimento tal que, dando duas voltas em torno da cintura, deixe duas pontas livres de 20 a 30 centímetros, a partir do nó.

3.2.1. - Comentário

"Se o judogui do competidor não estiver de acordo com este artigo, o árbitro central deverá mandar o competidor trocá-lo por outro, que atenda às especificações deste artigo, no menor tempo possível.

"Se o árbitro central achar que as mangas do casaco do competidor estão muito curtas ou muito justas deverá mandar o competidor elevar os membros superiores horizontalmente à frente, na altura dos ombros, para verificar nesta posição se as mesmas atendem ao item "b" deste artigo.

"Embora não esteja mencionado neste artigo, o árbitro central deverá assegurar-se de que o judogui não seja colorido, o que vale dizer que deverá ser branco ou quase branco.

"As competidoras deverão usar uma camiseta folgada branca ou quase branca, de mangas curtas, por baixo do casaco e inserida nas calças."

3.3.2. - Análise e Recomendações

O *judogui* (uniforme de Judô), anteriormente, também denominado *keikogui* (uniforme de treinamento), é produto de longa experiência, tendo em vista os fatores de higiene, proteção, aparência e durabilidade.

Através dos tempos, o *keikogui* (uniforme de treinamento) sofreu várias modificações. As suas medidas só foram padronizadas oficialmente, no final da primeira década de 1900.²⁰



Na época do *jujutsu* utilizava-se o *hakama*, espécie de saia-calça, e o paletó era de mangas curtas, (fig. 12)²⁰

As primeiras Regras de Judô Kodokan, aprovadas em 1951, quando da fundação da Federação Internacional de Judô,¹ determinavam que o *judogui* (uniforme de Judô) satisfizesse as seguintes condições:

"a) O paletó será suficientemente comprido para cobrir os quadris, quando amarrado com a faixa à cintura.

"b) As mangas serão folgadas (deve haver uma abertura de no mínimo 3cm entre os punhos das



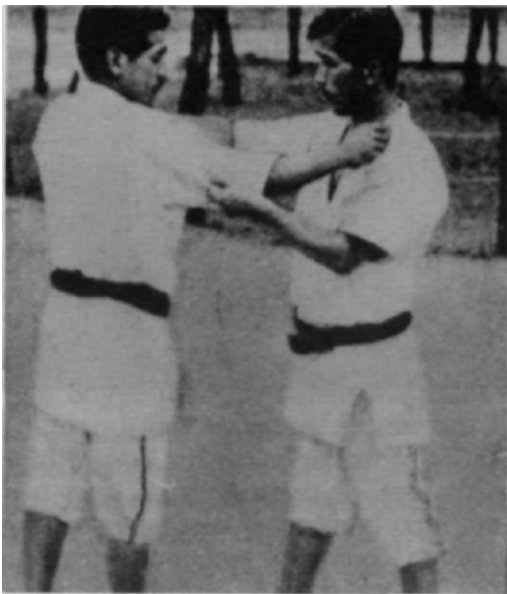
A fim de permitir maior liberdade de movimentos, as calças começaram a encurtar-se, como aparecem nesta foto histórica de 1897, tirada na academia de Shimotomizaka. (fig. 13)²⁰



Em 1906, grupo de judocas de Budapeste, Hungria, (fig. 14)¹⁹

mangas e os antebraços) e devem cobrir mais da metade dos antebraços.

"c) As calças serão folgadas (deve haver uma abertura de no mínimo 3cm entre as bainhas das calças e as pernas) e deverão cobrir mais da metade das pernas.



Yamashita e Nagaoka, dois discípulos de Jigoro Kano, em 1906. Seus uniformes apresentam mangas mais curtas e calças, com listas laterais, mais longas, (fig. 15)²⁰

"d) A faixa deverá ser atada com um nó completo, suficientemente apertado para impedir que o casaco venha a soltar-se e deverá ter um comprimento tal que, dando duas voltas em torno da cintura, deixe duas pontas livres de no mínimo 15cm, a partir do nó."



Jigoro Kano aplicando *uki-goshi* (projeção flutuante dos quadris), nesta foto histórica, em 1908. Devese notar o comprimento de seu casaco, (fig. 16)²⁰

Em 1967, no memorável Congresso da Federação Internacional de Judô, realizado em Salt Lake City¹², ficou estabelecido que as aberturas das mangas do paletó deveriam ter no mínimo 3 e no máximo 5 centímetros entre os punhos das mangas e as partes mais largas dos antebraços. As aberturas das "bocas das calças", também, passaram a ter dimensões mínimas e máximas, ou sejam, no mínimo 5 e no máximo 8 centímetros entre as bainhas das calças e as panturrihas.

Com relação à faixa regulamentar, foi somente em 1975, no Congresso da Federação Internacional de Judô, realizado na cidade de Viena,

Áustria, que se aprovou que a faixa regulamentar de graduação deveria ter, a partir do nó, duas pontas livres de no mínimo 20 e no máximo 30 centímetros cada uma.

Lamentavelmente, ainda hoje em dia, o problema das aberturas das mangas do casaco e das calças tem sido mal interpretado.

As mangas devem ser folgadas e seus punhos devem ter aberturas de 3 a 5 centímetros em todo o diâmetro das partes mais largas dos antebraços.

A mesma interpretação deve ser empregada com relação às "bocas das calças" dos competidores.

Deve-se registrar que este artigo é omissivo, quanto às medidas máximas para o comprimento do paletó, de suas mangas e das calças. Todavia, deve-se observar o seguinte:

a) O paletó deve ter um comprimento que cubra, no máximo, a metade das coxas.

b) As mangas devem, no máximo, chegar até os punhos.

c) As calças devem, no máximo, chegar até os tornozelos.

Com relação ao primeiro parágrafo do comentário, ("Se o judogui do competidor não estiver de acordo com este artigo, o árbitro central deverá mandar o competidor trocá-lo por outro, que atenda às especificações deste artigo, no menor tempo possível."), deve-se complementar dizendo que, caso a luta já tenha se iniciado e o competidor tiver as suas calças rasgadas, o árbitro central deverá solicitar que um dos árbitros laterais acompanhe o competidor até o reservado ou vestiário. De forma alguma a troca deverá ser feita em público.

Por outro lado, se houver necessidade da troca do casaco, não há necessidade do árbitro lateral acompanhar o competidor até o reservado ou vestiário. A troca de casacos poderá ser feita no próprio *shiai-jo* (quadra de competição), no *jogai* (área de proteção).

Apesar de que desde 1974, por ocasião da Clínica Internacional de Arbitragem realizada na Escola Educação Física do Exército, a orientação formulada no segundo parágrafo deste artigo já estava sendo adotada, a mesma somente foi incluída no texto das regras, a partir da edição de 1977:

"Se o árbitro central achar que as mangas do casaco do competidor estão muito curtas ou muito justas deverá mandar o competidor elevar os membros superiores horizontalmente à frente, na altura dos ombros, para verificar nesta posição se as mesmas atendem ao item "b" deste artigo."¹³

Acreditamos que o terceiro parágrafo do comentário, ("Embora não esteja mencionado neste artigo, o árbitro central deverá assegurar-se de que o judogui não seja colorido, o que vale dizer que deverá ser branco ou quase branco."), deveria ser mais taxativo no que diz respeito à cor do *judogui* (uniforme de Judô), não permitindo uniformes "incolores" ou "quase brancos" e, indo mais além, acreditamos que esse assunto deveria fazer parte do artigo e não de seu comentário.

O mesmo pensamento temos com relação ao comentário sobre a complementação do uniforme para os praticantes do sexo feminino:

"As competidoras deverão usar uma camiseta folgada branca ou quase branca, de mangas curtas, por baixo do casaco e inserida nas calças."

A este respeito foi apenas em 1976, no Congresso da Federação Internacional de Judô, realizado em Montreal, Canadá¹³, que, pela primeira vez, algo sobre o Judô feminino passou a fazer parte das regras, apesar de que na prática isso já era uma constante.



(fig. 17)²⁰

Antigamente, as calças do *judogui* (uniforme de Judô), para os praticantes do sexo feminino, eram do "tipo bombacha" e as faixas regulamentares, de ponta a ponta, de ambos os lados, possuíam uma tira branca de 0,5 centímetro de largura. (fig. 17).

O *judogui* (uniforme de Judô) deve ser confeccionado em tecido de algodão.

De acordo com o Código Desportivo¹⁵, a comissão organizadora de uma competição deve providenciar *números de identificação*, impressos em tecido branco na cor preta, no tamanho de 30 por 30 centímetros, para serem costurados nas costas do casaco dos competidores, de acordo com a nu-

meração de inscrição determinada a cada competidor, com a finalidade de melhor identificá-lo.

Todavia, a exemplo do que acontece nos Jogos Escolares Brasileiros, ao invés de números, dever-se-ia usar letras, compondo a *sigla do país* de cada competidor. Desta forma, acreditamos que a identificação seria mais fácil. Aliás, essa sugestão foi aceita pela Comissão Organizadora do 5º Campeonato Mundial Universitária de Judô, patrocinado pela CBDU — Confederação Brasileira de Desportos Universitários, realizado no Rio de Janeiro em 1978.

As especificações da faixa regulamentar não fazem parte das regras. Deveriam fazer. A faixa regulamentar de graduação deve ter uma largura entre 4 e 4,5 centímetros e uma espessura entre 0,3 e 0,4 centímetro.

A mesma omissão ocorre com relação à fita ou faixa diacrítica. Deve-se dizer que ela tem uma largura entre 5,5 e 6,5 centímetros e uma espessura que varia entre 0,1 e 0,2 centímetro, devendo ser sobreposta à faixa regulamentar, para melhor identificação, e amarrada com um nó simples, deixando duas pontas livres, a exemplo do que ocorre com a faixa regulamentar de graduação.

3.3. - Artigo 3 - Requisitos Pessoais

"Os competidores deverão apresentar as unhas curtas e não poderão usar qualquer objeto metálico.

"A qualquer competidor, cujos cabelos, na opinião dos árbitros, estejam muito compridos, a ponto de incomodar o adversário, ser-lhe-á pedido que os amarre para trás."

3.3.1. - Comentário

"Por objeto metálico entende-se todos os materiais duros que possam causar ferimentos.

"Não é suficiente cobrir um objeto duro ou metálico, como um anel, por exemplo, com esparadrapo ou outro revestimento.

"O árbitro central também deverá assegurar-se de que a higiene corporal dos competidores seja plenamente satisfatória. Por exemplo, caso o competidor se apresente para competir com os pés sujos, deve ordenar que os lave e caso se apresente com o judogui sujo deverá trocá-lo.

"Se o competidor não puder ou não quiser obedecer ao disposto neste artigo, o árbitro central proclamará seu adversário vencedor por kiken-gachi."

3.3.2. — *Análise e Recomendações*

Este artigo e o anterior. *Artigo 2 - Uniforme*, deveriam fundir-se em um só, uma vez que um complementa o outro.

Anteriormente ao Congresso da Federação Internacional de Judô, realizado na cidade de Viena, Áustria, em 1975, só eram proibidos os objetos metálicos que pudessem machucar ou colocar em perigo o adversário.

Assim, caso uma aliança ou um anel não pudessem ser removidos, era permitido revesti-los com esparadrapo ou material similar.

Todavia, o primeiro parágrafo deste artigo, teve a sua redação alterada, através da eliminação das palavras "porque podem machucar ou colocar em perigo o adversário", depois do vocábulo "metálico".

Dessa forma, o primeiro parágrafo deste artigo, até os nossos dias, passou a vigorar com a seguinte redação:

"Os competidores deverão apresentar as unhas curtas e não poderão usar qualquer objeto metálico."

O segundo parágrafo deste artigo foi inserido nas regras, depois da sua aprovação no Congresso da Federação Internacional de Judô, realizado em Montreal, Canadá, em 1976, por ocasião dos Jogos Olímpicos que foram realizados naquela cidade.

O texto deste artigo, ("A qualquer competidor, cujos cabelos, na opinião dos árbitros, estejam muito compridos, a ponto de incomodar o adversário, pedir-se-á que os amarre para trás."), veio determinar uma conduta mais adequada, uma vez que, anteriormente, por ocasião da memorável Clínica Internacional de Arbitragem, realizada em 1967, em Salt Lake City, Estados Unidos da América do Norte, foi estabelecido que, nestes casos, seria permitido o competidor usar uma rede de cabelos ou uma touca. . .

Na Clínica Internacional de Arbitragem, realizada por ocasião dos Jogos Olímpicos de Moscou, Rússia, em 1980, foi estabelecido que os competidores, antes de adentrarem o *shiai-jo* (quadra de competição) deverão ser examinados por um árbitro auxiliar, a fim de que as disposições dos *Artigos 2 e 3 (Uniforme e Requisitos Pessoais)* sejam respeitadas integralmente.

Dita orientação deverá transformar-se em regra por se tratar de um aperfeiçoamento das mesmas. Desse modo evitar-se-á que o competidor se apresente para a luta sem estar em condições e não mais haverá a necessidade de um dos árbi-

tros laterais, antes do início do combate, acompanhar o competidor e permanecer com ele até que, o mais rápido possível, esteja de acordo com o determinado nos Artigos 2 e 3 (*Uniforme e Requisitos Pessoais*).

A esse respeito, vale a pena lembrar o que determina o Artigo 77 do Código Desportivo da Federação Internacional de Judô:

"77. Todos os Oficiais e competidores devem saber que após três chamadas para um competidor, intervaladas por um minuto, se o competidor não estiver em seu lugar, na área de combate, depois de um minuto, após a terceira chamada, perderá o combate."¹⁵

Ainda, a respeito da chamada dos competidores, para que os mesmos adentrem o *shiai-jo* (quadra de competição), deve-se recordar que o primeiro a ser chamado deverá portar a faixa diacrítica vermelha, e o outro a faixa diacrítica branca.

3.4. - Artigo 4 — Localização

"A luta deverá ser disputada na área de combate. Qualquer técnica aplicada, quando um ou ambos competidores estiverem fora da mesma, não deverá ser reconhecida. Isto é, se um competidor tiver um de seus pés fora da área de combate, enquanto estiver em pé, ou mais da metade de seu corpo fora da área de combate, durante um *sutemi-waza* (técnica de sacrifício), ou *ne-waza* (luta de solo), será considerado como se estivesse fora da área de combate.

"Todavia, se um competidor projetar o adversário para fora da área de combate, mas permanecer dentro dela o suficiente para que a eficiência da técnica transpareça claramente, a projeção deverá ser reconhecida.

"Quando um *ossaekomi* for anunciado, ele terá continuidade, até que o tempo regulamentar do *ossaekomi* seja completado ou até que seja comandado o *toketa*, enquanto pelo menos um dos competidores tenha alguma parte de seu corpo em contato com a área de combate (incluída a área de perigo).

3.4.1. - Comentário

"Como a colorida área de perigo, que delimita a área de combate da área de proteção, está nos limites da área de combate, todo competidor, cujos pés ainda toquem a área colorida de perigo, quando estiver em pé, será considerado como estando ainda no interior da área de combate.

"Quando um *sutemi-waza* for realizado, a projeção será considerada válida, caso aquele que

a execute tenha a metade ou mais da metade de seu corpo na área de combate. Por essa razão, nenhum dos pés do atacante deverá sair da área de combate, antes que seu dorso ou seus quadris toquem o solo.

"Em *ne-waza* a ação é válida e poderá ter continuidade, enquanto os dois competidores mantenham pelo menos a metade de seus corpos no interior da área de combate.

"Se o atacante cair fora da área de combate, enquanto realiza uma projeção, a ação poderá ser avaliada somente quando o corpo do adversário tocar o solo, antes do corpo do atacante. Sendo assim, caso o joelho, mão ou outra parte do corpo do atacante apoiar o solo antes que o corpo de seu adversário, nenhum resultado deverá ser considerado.

"Se, entretanto, durante a realização de um ataque, como o *o-uchi-gari* ou *ko-uchi-gari*, o pé ou a perna do atacante sair da área de combate e se deslocar sobre o solo, na área de proteção, a ação deverá ser considerada válida para efeito de pontuação, desde que o atacante não se apoie sobre o pé ou a perna que estiver fora da área de combate.

"Uma vez iniciado o combate, os competidores não poderão sair da quadra de competição sem o consentimento do árbitro central. A permissão somente será dada em circunstâncias muito especiais, tais como a necessidade da troca do judogui que não estiver de acordo com o disposto no Artigo 2 ou caso tenha sido sujado ou rasgado."

3.4.2. - Análise e Recomendações

Neste artigo ocorreram duas modificações de grande importância, especialmente no que diz respeito à conduta de localização dos competidores durante o combate.

A primeira ocorreu em 1967 e diz respeito ao caso do competidor que ao ser projetado cai totalmente *nojonai* (área de proteção).

O produto dessa projeção passou a ser avaliado. Se essa orientação fosse adotada antigamente, muitos resultados finais teriam que ser reformulados.

A segunda modificação diz respeito mais ao *ossaekomi* (imobilização), tendo entrado em vigor, pela primeira vez em campeonatos mundiais, aqui no Brasil em 1974, por ocasião do 1º Campeonato Mundial de Júniores.

Anteriormente à modificação, depois de anunciado o *ossaekomi* (imobilização), caso os dois competidores estivessem em vias de sair do *jonai* (área de combate) o árbitro central comandava *sono-mama* (não se movam) e, com a ajuda dos árbitros laterais, realizava o célebre *arrastão*, pu-

xando os competidores em direção ao centro do *jonai* (área de combate), tendo o cuidado para que, durante o trajeto, não houvesse modificação nas posições relativas dos dois competidores, para, em seguida, comandar *yoshi* (adiante).

A partir da modificação, quando um *ossaekomi* (imobilização) fosse anunciado pelo árbitro central, ele teria continuidade até que o tempo determinado pelas regras fosse completado, o adversário desistisse da luta, ou até que fosse comandado *toketa* (desfeita), pelo árbitro central, enquanto pelo menos um dos competidores tivesse alguma parte de seu corpo em contato com o *jonai* (área de combate).

Anteriormente, o "arrastão" também era utilizado em situações de *tachi-waza* (luta em pé), naturalmente sem a colaboração dos árbitros laterais, quando os competidores permanecessem estáticos nos limites do *jonai* (área de combate).

Essa orientação era seguida para evitar acidentes, porque as Regras de Competição de Judô Kodokan, adotadas em 1951 pela Federação Internacional de Judô, previam que o *jonai* (área de combate) deveria estar "elevado cerca de 15 centímetros da plataforma de competição."

Apesar dessa exigência ter sido cancelada no Congresso de Salt Lake City, em 1967, a conduta do "arrastão" continuou a ser mantida, talvez por tradição.

No que diz respeito ao comentário deste artigo, com exceção do último parágrafo, todo ele foi estabelecido em 1967, quando da aprovação das Primeiras Regras Internacionais.

O último parágrafo do comentário, ("Uma vez iniciado o combate, os competidores não poderão sair da quadra de competição, sem o consentimento do árbitro central. A permissão somente será dada em circunstâncias muito especiais, tais como a necessidade da troca do judogui que não estiver de acordo com o disposto no Artigo 2 ou caso tenha sido sujado ou rasgado."), foi aprovado no Congresso da Federação Internacional de Judô, realizado em 1975, na cidade de Viena, Áustria.

Deve-se acrescentar que, caso um competidor tenha necessidade de sair do *shiai-jo* (quadra de competição), mesmo para receber cuidados médicos, o seu adversário será proclamado vencedor por *kiken-gachi* (vitória por desistência do adversário).

Para melhor caracterização, este artigo deveria ser denominado *Localização do Combate*, ao invés de simplesmente *Localização*, e o comentário deveria fazer parte do mesmo.

Atualmente, é da maior importância os técnicos orientarem seus competidores quanto ao melhor uso das áreas onde se localizam ou devem se desenvolver os combates. Muitas vezes, por desconhecimento dessa parte, temos assistido a alguns competidores perderem lutas que já estavam praticamente ganhas.

Apesar da zona de perigo fazer parte do *jonai* (área de combate), os competidores, sempre que possível, deveriam evitar essa zona, quando do desenvolvimento do *tachi-waza* (luta em pé). As vezes, por um descuido, podem pisar no *jogai* (área de proteção) e assim ficam sujeitos a algumas punições previstas no Artigo 31 — *Penalidades*.

Todavia, é bom lembrar que durante o *tachi-waza* (luta vertical), caso um dos competidores pisasse fora da zona de perigo, no *jogai* (área de proteção), mas tenha ponta de um dos dedos do pé em contato com a zona de perigo, não deve ser considerado como se tivesse pisado no *jogai* (área de proteção).

Quando a luta se desenvolve em *ne-waza* (luta de solo), deve-se dizer que mesmo se os dois competidores saírem totalmente do *jonai* (área de combate), a luta ainda terá continuidade, se pelo menos a ponta do dedo de um deles tocar a zona de perigo, nos casos de imobilizações anunciadas pelo árbitro central.

Durante um *ossaekomi* (imobilização), caso os dois competidores saiam totalmente para o *jogai* (área de proteção), o árbitro central deverá comandar diretamente *mate* (parem) e, se for o caso, anunciar a pontuação conquistada.

No desenrolar do *ne-waza* (luta de solo), bem nos limites do *jogai* (área de combate), na zona de perigo, é permitido tocar ou apoiar a mão, o joelho ou o pé no *jogai* (área de proteção), desde que a metade do corpo, dos dois competidores, permaneça sobre ou sob o *jonai* (área de combate).

Também é válido, estando o *uke* (atacado) em decúbito ventral, ou em posição semelhante, na zona de perigo, ao *tori* (atacante) tentar ou aplicar *shime-waza* (técnicas de estrangulamentos) ou, ainda, procurar uma melhor posição, apoiando a região torácica no tronco do *uke* (atacado), movimentar-se no *jogai* (área de proteção), desde que, pelo menos, a metade de seu corpo esteja sob ou sobre o *jogai* (área de combate).

3.5. — Artigo 5 — Posição no Início do Combate

"Os competidores deverão colocar-se de pé, um de frente para o outro, no centro da área de

combate, separados por uma distância aproximada de quatro metros e deverão saudar-se com uma reverência em pé.

"O combate deverá ter início imediatamente após o comando de *hajime* (começar) dado pelo árbitro central e sempre começará com ambos competidores em pé."

3.5.1. - *Análise e Recomendações*

Neste artigo deveria haver referência às chamadas marcas indicativas que são descritas no comentário do *Artigo 25 — Gestos Oficiais*, a fim de indicar as posições dos competidores no início da luta.

É de suma importância que a etiqueta de saudação seja muito bem realizada. Por isso, recomenda-se que os técnicos orientem corretamente os competidores.

Os atletas devem saudar-se mutuamente atrás das marcas indicativas e dar um passo à frente, colocando-se em *shizen-hontai* (postura natural fundamental) e aguardar o comando de *hajime* (começar), emitido pelo árbitro central.

Os atletas não devem esperar que o árbitro central comande *hajime* (começar), para iniciarem a saudação.

De acordo com a chamada, inicialmente adentra o *jonai* (área de combate) o competidor de faixa diacrítica vermelha, colocando-se atrás de sua marca indicativa. Posteriormente, o competidor de faixa diacrítica branca, ao ser chamado, se dirige para sua posição, atrás da marca indicativa branca. Nesse instante, ao se defrontarem, frente à frente, os competidores realizam simultaneamente o *tachi-rei* (saudação em pé) e dão um passo à frente, colocando-se em *shizen-hontai* (postura natural fundamental).

Antes de comandar *hajime* (começar), o árbitro central deve verificar se os árbitros laterais se encontram a postos.

3.6. — Artigo 6 — Início e Fim do Combate

"O árbitro central deverá comandar *hajime* (começar) para dar início ao combate, após a saudação dos competidores.

"O árbitro central deverá comandar *soremade* (cessar) para encerrar o combate.

"Quando a luta terminar os competidores deverão retornar aos lugares onde se encontravam no início do combate, um de frente para o outro, e novamente deverão saudar-se em pé, após o árbitro ter indicado o resultado do combate."

3.6.1. — *Análise e Recomendações*

Este artigo e o anterior guardam uma íntima relação e, talvez, deveriam ser unidos.

Antes da aprovação das Primeiras Regras Internacionais de Competição, em 1967, as Regras de Competição de Judô Kodokan², facultavam que as saudações, iniciais e finais, pudessem ser realizadas desde a posição em pé (*tachi-rei*), ou partindo da posição de joelhos, sentado sobre os calcanhares (*zare*). Todavia, desde o estabelecimento das Primeiras Regras Internacionais, em 1967, somente o *tachi-rei* (saudação em pé) deve ser utilizado.

O comando de *hajime* (começar) deve ser emitido pelo árbitro central, após os competidores terem feito a saudação inicial. Os competidores não podem iniciar a luta antes desse comando.

A maioria dos árbitros, antes de 1967, costumava, tradicionalmente, elevar um dos membros superiores horizontalmente à frente, ao comandar *hajime* (começar). Desde então, esse procedimento foi abolido, por ser considerado inútil, desnecessário.

Logo após o comando de *hajime* (começar), caso um ou ambos os competidores demorem para realizar o *kumi-kata* (técnicas de pegadas), o árbitro central deverá aplicar a não-combatividade.

Após o comando de *soremade* (cessar), os competidores deverão parar de lutar, devendo retornar aos lugares onde se encontravam no início do combate, ou seja à frente de suas marcas indicativas, aguardando que o árbitro central promulgue o resultado da luta.

Somente após o árbitro indicar o resultado é que os competidores devem dar um passo atrás e saudar-se simultaneamente.

É considerado procedimento incorreto, o árbitro ordenar que os competidores se cumprimentem, através do *tachi-rei* (saudação em pé), para então indicar o resultado do combate.

Somente após a saída dos competidores da quadra de competição, e após o cerimonial de saudação, é que o trio de arbitragem, discretamente, em conjunto, deve sair do *shiai-jo* (quadra de competição).

3.7. - Artigo 7 - Resultado

"O resultado do combate deverá ser julgado somente com base no nague waza (técnicas de projeções) e no katame-waza (técnicas de domínio)."

3.7.1. — Análise e Recomendações

"O resultado do combate deverá ser julgado com base no *nague-waza* (técnicas de projeção) e no *katame-waza* (técnicas de domínio)", foi um texto que parecia imutável. Existia desde quando foram idealizadas as Regras de Judô Kodokan.

Entretanto, no Congresso da Federação Internacional realizado em 1974, no Rio de Janeiro, foi tratado de acrescentar-se ao texto a palavra *somente*, após o vocábulo *julgado*, uma vez que, além do grupamento de técnicas previsto nas regras, também fazem parte do Judô as técnicas de percussão (*ate-waza*).

Acreditamos que com o advento das denominadas *novas regras* de Judô, em 1974, o presente artigo deveria ter o seu título mudado, por exemplo, para *Golpes Permitidos*, ou ser totalmente reformulado.

Sim, porque com o advento efetivo das penalidades e suas conseqüentes transposições, no final da luta, em vantagens técnicas, o resultado de um combate, logicamente, não estaria restrito ao produto da aplicação do *nague-waza* (técnicas de projeção) e do *katame-waza* (técnicas de domínio).

De qualquer forma, a palavra "somente" teve a sua introdução garantida nas regras. Todavia, pela primeira vez, apareceu na edição de 1979 das Regras de Competição da Federação Internacional de Judô¹⁰, juntamente com as demais modificações ou recomendações aprovadas no Congresso de 1978, realizado em Londres, Inglaterra.

3.8. - Artigo 8 — Fim do Combate por Ipom

"O combate deverá terminar imediatamente após um dos competidores ter conquistado um ipom (ponto completo)."

3.8.1. — Recomendações

O espírito deste artigo é ressaltar a importância do *ipom-shobu* (luta pelo ponto completo).

Todavia, independentemente do tempo regulamentar de luta, um combate será encerrado quando houver um resultado equivalente ao *ipom* (ponto completo), como por exemplo, quando houver *waza-ari-awassete-ipom* (dois *waza-aris* totalizam um ipom).

3.9. — Artigo 9 — Passagem ao Ne-waza (luta de solo)

"Os competidores poderão passar da posição em pé ao *ne-waza* (luta de solo), nos seguintes ca-

sos, abaixo. (Se o emprego da técnica não tiver continuidade o árbitro central poderá, a seu critério, determinar que os competidores retornem à posição em pé).

"a) Quando um competidor obtiver algum resultado através de uma técnica de projeção e passar, sem interrupção ao *ne-waza* (luta de solo), tomando a ofensiva.

"b) Quando um dos competidores cair ao solo, após ter falhado na aplicação de uma técnica de projeção, o outro poderá atacá-lo no solo, ou quando um dos competidores perder o equilíbrio, em posição de cair ao solo, após a aplicação ineficaz de uma técnica de projeção, o outro poderá aproveitar o seu desequilíbrio e levá-lo ao solo.

"c) Quando um competidor obtiver algum efeito considerável, aplicando *shime-waza* (técnicas de estrangulamentos) ou *kansetsu-waza* (chaves de articulação), na posição em pé e passar, sem interrupção, ao *ne-waza* (luta de solo).

"d) Quando um competidor levar seu adversário ao *ne-waza* (luta de solo), pela aplicação habilidosa de um movimento semelhante a uma técnica de projeção, mas que necessariamente não seja qualificada como tal.

"e) Em qualquer outro caso no qual o competidor possa cair ou esteja prestes a cair, que não esteja previsto neste artigo, o adversário poderá aproveitar a posição de seu adversário para levá-lo ao *ne-waza* (luta de solo)."

3.9.1. - Comentário

"Se um dos competidores tentar aplicar *juji-gatame* ou qualquer técnica semelhante, na posição em pé, e o resultado não for imediatamente apreciável, o árbitro central deverá comandar *mate*.

"Para maiores explicações, consultar o item número 6 do comentário do Artigo 31."

3.9.2. — Análise e Recomendações

Não vemos razão para que o primeiro parágrafo do comentário não faça parte deste artigo, senão vejamos:

"Se um dos competidores tentar aplicar um *juji-gatame* ou qualquer técnica semelhante na posição em pé e o resultado não for imediatamente apreciável, o árbitro central deverá comandar *mate*."

Precisar quando termina o *tachi-waza* (luta em pé) e quando tem início o *ne-waza* (luta de solo) pode ser considerado como sendo um problema complexo, de difícil definição.

Unindo esse fato à liberdade oferecida pelo item *d* ("Quando um competidor levar seu adversário ao *ne-waza* (luta de solo) pela aplicação habilidosa de um movimento semelhante a uma técnica de projeção, mas que necessariamente não seja qualificada como tal."), tem contribuído para o surgimento de movimentos abrutalhados, com a finalidade de levar a luta ao solo.

A fim de resolver esta questão, bastaria apenas suprimir o texto do item *d* das regras.

Deve-se ter em conta que aplicações simuladas de *tomoe-nague* (projeção em círculo), *juji-gatame* (chave de braço em cruz) ou técnicas semelhantes, com a finalidade de conduzir o combate para o *ne-waza* (luta de solo), devem ser penalizadas pelo árbitro central.

Quando a luta se desenvolve em *ne-waza* (luta de solo) e na transição para o *tachi-waza* (luta em pé), um dos competidores consegue aplicar um *kata-guruma* (giro ou roda pelos ombros), partindo da posição de joelhos, o produto dessa ação não deve ser avaliado. Não é considerado projeção, apesar de ser uma manobra válida para que a luta tenha continuidade em *ne-waza* (luta de solo).

Similarmente, quando em *we-waza* (luta de solo), o competidor que se encontra por baixo consegue aplicar um *tomoe-nague* (projeção em círculo), ou técnica semelhante, projetando o adversário de costas, o lance não pode ser avaliado. Não é considerado projeção.

3.10. - Artigo 10 - Duração

"A duração do combate será fixada previamente e não deverá ser inferior a 3 minutos e nem superior a 20 minutos. O tempo preestabelecido pode, no entanto, ser prorrogado em casos especiais.

"O tempo decorrido entre os comandos de *mate* e *hajime* e entre *sono-mama* e *yoshi*, anunciados pelo árbitro central, não deverá ser considerado como tempo regulamentar."

3.10.1. — Comentário

"Todos os competidores terão direito a um tempo de recuperação no mínimo, igual ao tempo regulamentar do próximo combate de que deverão participar, período esse contado, se necessário, a partir do momento em que terminem seus combates precedentes."

3.10.2. — Análise e Recomendações

O tempo de recuperação, no mínimo, com a duração igual ao tempo regulamentar do próximo

combate, foi estabelecido em 1975, por ocasião do Congresso da Federação Internacional de Judô, celebrado na Áustria, na cidade de Viena.

Antes disso, o assunto não era padronizado. No Brasil, via de regra, costumava-se dar um descanso de dois minutos.

Durante o tempo de recuperação, o competidor não deve ser convocado para aguardar o início da luta no *shiai-jo* (quadra de competição).

O comentário, dessa forma, deveria fazer parte do artigo.

Acreditamos, ainda, que os tempos regulamentares de luta deveriam integrar, com precisão, o presente artigo, de acordo com as classes etárias e de sexo.

Nos eventos internacionais, os tempos regulamentares de luta, são os seguintes:

- a) *Classe Masculina — Júniores e Sêniores*
= Lutas que não envolvam a disputa de medalha: cinco minutos
= Lutas que envolvam a disputa de medalha: sete minutos
- b) *Classe Feminina — Júniores e Sêniores*
= Lutas que não envolvam a disputa de medalha: quatro minutos
= Lutas que envolvam a disputa de medalha: cinco minutos.

Segundo o que ficou determinado no Congresso da FIJ, realizado em 1980, em Moscou, Rússia, por ocasião dos Jogos Olímpicos, integram a classe de júniores os competidores de 17, 18 e 19 anos de idade. Por sua vez, os competidores de 20 ou mais anos de idade integram a classe de sêniores. Todavia, os atletas que já tenham 18 anos de idade, ou venham a completá-los no ano da realização do evento, podem participar de competições da classe de sêniores.

O Código Desportivo da Federação Internacional de Judô¹⁵ determina que o tempo regulamentar de luta, indistintamente, nas competições por equipes será de seis minutos.

No que diz respeito às demais classes de idade, não existe uma padronização internacional.

Devemos opinar que as categorias de peso, referentes às classes de idade, deveriam fazer parte das Regras Internacionais de Judô.

Finalmente, acreditamos que este artigo deveria ter um título mais preciso, como por exemplo *Duração do Combate* e não simplesmente *Duração*.

3.11. — Artigo 11 — Sinal de Término do Tempo

"O final do tempo regulamentar de combate deverá ser notificado ao árbitro central pelo toque de uma campainha ou por outro processo sonoro análogo."

3.11.1. - *Recomendações*

Tendo em vista a intimidade que une este artigo com o precedente e o subsequente, acreditamos que seria uma medida acertada concretizar a união destes três artigos.

Devemos salientar que é procedimento incorreto assinalar com dois toques sucessivos, o final do tempo regulamentar.

3.12. - Artigo 12 — Técnica Coincidente com o Sinal de Término do Tempo

"Qualquer técnica de projeção, que for aplicada simultaneamente ao toque da campainha (ou de outro processo usado para indicar o final do tempo regulamentar), deverá ser reconhecida como válida e, similarmente, quando um *ossaekomi* (imobilização) for anunciado simultaneamente ao toque da campainha, o tempo regulamentar de luta deverá ser prorrogado até que se registre *ipom* ou o árbitro central comande *toketa* (imobilização desfeita).

"Ademais, qualquer técnica aplicada após o toque da campainha ou de outro dispositivo utilizado para indicar o final do tempo regulamentar não deverá ser válida, mesmo se o árbitro central não tiver ainda, naquele momento, comandado *sore-made*."

3.12.1. — *Comentário*

"Mesmo que uma técnica de projeção possa ser aplicada simultaneamente ao toque da campainha, se o árbitro central julgar que não haverá efetividade imediata, deverá comandar *sore-made*."

3.12.2. - *Análise e Recomendações*

Depois de uma leitura atenta deste artigo e do artigo precedente, fica clara a idéia de que a luta, verdadeiramente, termina com o comando de *sore-made* (cessar), anunciado pelo árbitro central, como norma geral.

O toque da campainha ou de outro processo análogo, apenas serve para avisar aos árbi-

tros de que o tempo regulamentar de luta expirou. Todavia, caso o árbitro central não se aperceba que o tempo regulamentar de luta expirou, os árbitros laterais devem avisá-lo imediatamente. Neste caso, que pode ser considerado especial, deve-se ter em conta o que determina o segundo parágrafo deste artigo:

"Ademais, qualquer técnica aplicada após o toque da campainha ou de outro dispositivo utilizado para indicar o final do tempo regulamentar não deverá ser válida, mesmo se o árbitro central não tiver ainda, naquele momento, comandado *sore-made*."

Os árbitros, antes do início da competição devem familiarizar-se com o som da campainha, particularmente quando houver mais de uma quadra de competição.

Nestes casos, a organização do evento deve providenciar, para cada quadra de competição, campainhas de sons diferentes, a fim de não possibilitar coincidência de sons.

Muita atenção deve ser prestada quando uma técnica for aplicada simultaneamente com o soar da campainha. Ela deverá ser avaliada. Todavia, tratando-se de um golpe com série de tentativas, como por exemplo o *uchi-mata* (projeção por entre as pernas), no qual o atacante salta seguidamente sobre o pé de apoio, o árbitro central deve anunciar *sore-made* (cessar) no segundo salto. A projeção completada após o comando de *sore-made* (cessar) não deverá ser avaliada.

Por outro lado, em situações de *shime-waza* (estrangulamentos) ou de *kansetsu-waza* (chaves de articulação), logo que soar a campainha, o árbitro central deve encerrar o combate.

Entretanto, em casos de imobilizações anunciadas concomitantemente ao som da campainha, o tempo regulamentar de luta deverá ser prorrogado, até que o árbitro comande *ipom* (ponto completo) ou *toketa* (desfeita). Nessas ocasiões, durante um *ossaekomi* (imobilização) anunciado, é perfeitamente válida a aplicação de chaves de articulação e de estrangulamentos.

3.13. — Artigo 13 - Sono-mama

"Em qualquer caso em que o árbitro central necessite paralizar o combate, por exemplo, para ajustar o uniforme do competidor ou para dirigir-se aos competidores sem causar uma mudança em suas posições, deverá comandar *sono-mama* (não se movam). Para reiniciar o combate, deverá comandar *yoshi*."

3.13.1. — *Comentário*

"Quando o árbitro central aplicar a regra e a ação de sono-mama, deverá ter um particular cuidado para que não haja modificação nas respectivas posições dos competidores."

3.13.2. — *Análise e Recomendações*

Progressivamente, desde 1974, com o advento das chamadas *novas regras*, o comando de *sono-mama* (não se movam) vem sendo cada vez menos usado. Inclusive, só deve ser empregado em situações de extrema necessidade, quando for necessário paralisar uma luta e não se puder comandar *mate* (parem), a fim de não causar injustiça a um dos competidores.

Um caso típico, no qual deve ser comandado *sono-mama* (não se movam), ocorre quando após uma projeção em que *tori* (atacante) imobiliza *uke* (atacado), fica constatado que este último se feriu e necessita cuidados médicos. Assim, após o comando de *ossaekomi* (imobilização), o árbitro central deve comandar *sono-mama* (não se movam) e promover o desligamento dos competidores.

Após o atendimento médico, o árbitro central deve promover o retorno do *tori* (atacante), na mesma posição em que estava quando do comando de *sono-mama* (não se movam), adotando o mesmo procedimento com relação ao *uke* (atacado).

Via de regra, o árbitro central não deve tocar os competidores. Todavia, especificamente, para atender as determinações deste artigo, é necessário que o árbitro central toque nos competidores.

Antes da aplicação da *não-combatividade*, inclusive a gratuita, aos dois competidores, é considerado procedimento incorreto comandar *sono-mama* (não se movam). Nestes casos, o correto é comandar *mate* (parem).

3.14. — **Artigo 14** - Responsabilidades

"Todas as ações e decisões que forem tomadas pelo árbitro central e pelos árbitros laterais, de acordo com a "regra majoritária de três", como determina o artigo 26, serão definitivas e sem apelação."

3.14.1. - *Análise e Recomendações*

Como vimos na segunda parte deste trabalho, os árbitros laterais, antigamente considerados simplesmente auxiliares, progressivamente foram sendo investidos de maior importância, particular-

mente no que diz respeito às suas opiniões como julgadores.

Entretanto, a "regra majoritária de três" determina que, quando houver três opiniões diferentes, prevalecerá a opinião do árbitro central, com referência ao Artigo 26 — Declaração do Julgamento.

3.15. - Artigo 15 - Oficiais

"Em geral o combate será dirigido por um árbitro central e por dois árbitros laterais. Todavia, em certas circunstâncias, será permitida a atuação de um árbitro central e um árbitro lateral ou apenas um árbitro central."

3.15.1. - *Comentário*

"O árbitro central e os árbitros laterais serão auxiliados por um registrador de combates, que marcará de forma visível, escrevendo ou utilizando aparelhamento adequado todas as pontuações e penalidades anunciadas pelo árbitro central, na forma aceita ou modificada pelos árbitros laterais de acordo com a regra majoritária de três. Ao final do combate o registrador, se solicitado, mostrará ao árbitro central e aos árbitros laterais o total de pontuações e/ou penalidades atribuídas a cada competidor.

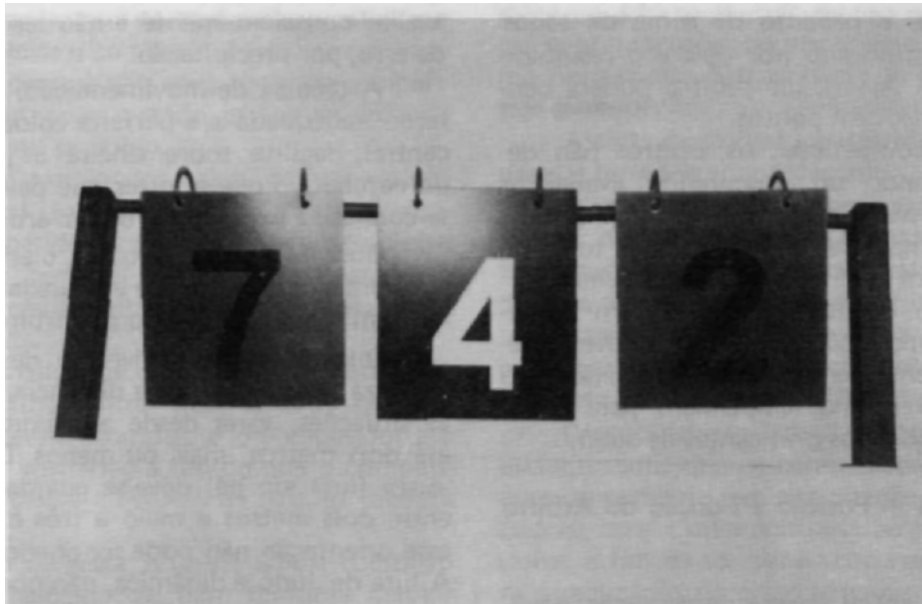
"Ao marcar as penalidades, o registrador deve assegurar-se de que conste apenas uma penalidade a cada competidor. Por exemplo, se um competidor for penalizado com *shido* e posteriormente sofrer *chui* ou *keikoku*, a penalidade anterior, de menor valor, sempre será removida do placar assim que a mais recente penalidade for marcada."

3.15.2. — *Análise e Recomendações*

Inicialmente devemos dizer que o comentário, com a oficialização do placar, deveria sofrer uma pequena modificação, uma vez que não tem sentido determinar: "Ao final do combate o registrador, se solicitado, mostrará ao árbitro central e aos árbitros laterais o total de pontuações e/ou penalidades atribuídas a cada competidor, (grifo nosso)

Sendo assim, toda essa oração deveria ser removida e o comentário passaria, por coerência, a integrar o texto do artigo.

Também nos parece da maior importância que o *Artigo 15 — Oficiais* determine as funções dos outros oficiais, ou sejam os cronometristas e anotadores.



Placar de Árbitros (fig. 18)

É bem verdade que este artigo oferece a oportunidade para que uma luta seja dirigida somente pelo árbitro central. Todavia, essa liberdade só deveria ser utilizada em casos de extrema necessidade.

Por um critério de padronização, quando houver um árbitro central e apenas um árbitro lateral, este deve colocar-se à esquerda do árbitro central.

A chamada dos trios de árbitros, normalmente, é feita através do placar de árbitros. (fig. 18)

Cada árbitro é designado, previamente, por um número. O coordenador de arbitragem deve solicitar que o trio de árbitros esteja em sua posição, antes da entrada dos competidores no *shiai-jo* (quadra de competição), para que o combate possa ser iniciado.

É considerado procedimento incorreto fazer os competidores aguardarem os árbitros no *shiai-jo* (quadra de competição).

O segredo de uma boa arbitragem reside na uniformidade de conduta por parte dos árbitros.

De acordo com as determinações ocorridas por ocasião das clínicas de arbitragem dos Jogos Olímpicos de Mosocou, Rússia, o trio de arbitragem deve realizar o cerimonial de saudação, no início e no final de cada luta. Anteriormente, esse cerimonial era realizado apenas por ocasião da primeira e da última luta de cada evento.

Os árbitros devem mentalmente participar da ação dos combates. Como ex-competidores devem imaginar e prever os lances que podem ocorrer, de acordo com o desenvolvimento da luta.

Nos combates difíceis é que se pode avaliar se o árbitro realmente é bom. O desempenho dos árbitros pode ser verificado através da seguinte ficha:

FICHA DE AVALIAÇÃO DE ÁRBITROS						
Nome:	Categoria:				Data:	
números das lutas central / lateral	/	/	/	/	/	sub-totais
Presença						
atenção / obs.						
voz/ volume						
voz/ pronúncia						
movimentação						
distância						
autoridade						
gestos/ central						
gestos/ lateral						
determinação						
penalidades x 2						
técnicas x 3						
Total Geral:					Resultado:	
x 2 =			÷ 3 =			
Examinadores:				Obs.:		

Da Ficha de Avaliação de Árbitros constam doze itens, dos quais dez tem peso um. O item referente à aplicação de penalidades tem peso dois e o da avaliação ou apreciação de lances tem peso três.

Dessa forma, o produto da soma de todos os itens será multiplicado por dois e o resultado dividido por três. Assim, um árbitro poderá conquistar, no máximo, cem pontos.

Durante a competição, os árbitros não devem ficar criticando ou procurando avaliar os colegas. Devem, isto sim, espelhar-se nos pontos altos de seus companheiros e aproveitar todas as oportunidades para desenvolver conhecimentos.

Assim como os atletas se preparam arduamente para as competições, os árbitros devem preparar-se convenientemente e ter consciência do importante papel que desempenham para o desenvolvimento global dos praticantes de Judô.

3.16 —Artigo 16 - Posição e Função do Árbitro Central

"O árbitro central deverá permanecer, geralmente, dentro da área de combate e terá inteira responsabilidade de dirigir o combate e administrar o julgamento."

3.16.1 — Comentário

"Em geral, de vez em quando, o árbitro central e os árbitros laterais devem verificar se as marcações no placar, feitas pelo registrador de combates, estão de acordo com os resultados que foram anunciados."

3.16.2 — Análise e Recomendações

Não vemos razão para que no comentário deste artigo, que é específico sobre o árbitro central, os árbitros laterais devam verificar se as marcações no placar estejam corretas. Mesmo porque essa determinação será feita, também, no artigo seguinte que é específico sobre os árbitros laterais.

Dessa forma, o comentário deveria ter a seguinte redação:

"Em geral, de vez em quando, o árbitro central deve verificar se as marcações no placar, feitas pelo registrador de combates, estão de acordo com os resultados que foram anunciados."

Acreditamos, também, que este comentário deveria passar a ser o segundo parágrafo deste artigo.

O árbitro central deve aguardar a entrada dos competidores *no jogai* (área de combate).

A precisão e a velocidade com que se avalia uma técnica constitui-se num dos pontos altos do árbitro. Todavia, é preferível prejudicar a velocidade de julgamento, em dois ou três segundos, para

avaliar conscientemente e não ter o ressentimento de erro, por precipitação.

A técnica de movimentação, com a "triangulação" adequada e a perfeita colocação do árbitro central, facilita sobremaneira a justa apreciação do combate. Pode-se dizer que pela movimentação se conhece a experiência de um árbitro central.

Durante a movimentação, o árbitro central deve guardar uma distância adequada dos competidores, sem prejudicar a visão dos árbitros laterais.

Quando a luta estiver se desenvolvendo em *ne-waza* (luta de solo), a distância, de acordo com as situações, varia desde a máxima aproximação até dois metros, mais ou menos. Durante o *tachi-waza* (luta em pé) deve-se guardar uma distância entre dois metros e meio a três metros. Todavia, essa orientação não pode ser obedecida cegamente. A luta de Judô é dinâmica, não podendo haver distâncias padronizadas. Por outro lado, nos combates de "pesos-pesados", por exemplo, pode-se adotar uma distância menor do que nas lutas dos "super-leves".

Durante a movimentação, é descabida a orientação para que não se dê as costas à mesa central ou de honra.

Quando houver uma infração às regras, o árbitro central deverá aplicar a punição adequada e não advertir o competidor que "na próxima vez" ele será penalizado. A única infração que merece, na primeira vez, uma penalidade grátis continua sendo a "não-combatividade".

O árbitro central deverá consultar os árbitros laterais o mínimo necessário. No caso de penalidades é obrigatória a consulta para a aplicação de *keikoku* (repreensão) ou *uhansoku* (desclassificação).

Quando o árbitro central necessitar consultar os árbitros laterais, deverá chamá-los e não ir até eles. A confabulação deve ser rápida e realizada distante dos competidores. Nessa ocasião nenhum dos árbitros deve dar as costas aos competidores ou fazer gestos.

Antes dos árbitros laterais retornarem aos seus lugares, o árbitro central deve ter segurança da opinião dos seus colegas.

Após a confabulação, antes de reiniciar a luta, o árbitro central deve assegurar-se de que os dois laterais se encontram a postos, em suas cadeiras, a fim de evitar as "clássicas corridinhas" dos árbitros laterais. Caso reinicie o combate, sem essa preocupação e notar que um ou ambos os árbitros laterais ainda não tenham ocupado seus lugares, deve imediatamente comandar *mate* (parem) ou *sono-mama* (não se movam), de acordo com as

situações, e aguardar que os seus colegas estejam a postos para reiniciar o combate.

O árbitro central não deve tocar os competidores, particularmente quando estiverem em vias de cometer um ato proibido.

Quando o cordão das calças estiver visível, o árbitro central deve interromper a luta e ordenar que o competidor amarre corretamente o cordão. A mesma conduta deve ser empregada no caso da faixa regulamentar ou da faixa diacrítica estar desamarrada.

Quando as calças de um competidor estiverem rasgadas, o árbitro central deve solicitar que um dos árbitros laterais acompanhe o competidor até o reservado ou vestiário, a fim de que o competidor troque de calças e retorne ao *shiai-jo* (quadra de competição).

Durante o *ne-waza* (luta de solo), o árbitro central poderá ajoelhar-se, para ter uma melhor visão do combate, mas não deverá deitar-se.

Nunca é demais lembrar que é através de uma conduta justa e uniforme que se conquista a confiança e o respeito dos semelhantes.

3.17. — Artigo 17 — Posição e Função dos Árbitros Laterais

"Os árbitros laterais deverão prestar assistência ao árbitro central e deverão colocar-se em cantos opostos, fora da área de combate.

"Caso um competidor seja autorizado a sair da área de competição, uma vez iniciado o combate, (consultar o comentário do artigo 4), um dos árbitros laterais deverá acompanhá-lo e ficar com ele até que retorne à quadra de competição."

3.17.1. — Comentário

"Como os árbitros laterais estarão sentados no interior da área de proteção, deverão permanecer particularmente alertas e prontos a se deslocar com suas cadeiras, no caso em que os competidores possam sair da área de combate em direção ao local em que se encontrem sentados.

"Em geral, de vez em quando, o árbitro central e os árbitros laterais devem verificar se as marcações no placar, feitas pelo registrador de combates, estão de acordo com os resultados que foram anunciados."

3.17.2. — Análise e Recomendações

Como este artigo é específico sobre os árbitros laterais, não vemos razão para que se deter-

mine ao árbitro central, de vez em quando, verificar se as marcações no placar estejam corretas, mesmo porque essa determinação já foi definida no artigo anterior.

Assim, o segundo parágrafo do comentário deveria ter a seguinte redação:

"Em geral, de vez em quando, os árbitros laterais devem verificar se as marcações no placar, feitas pelo registrador de combates, estão de acordo com os resultados que foram anunciados."

Isto dito, acreditamos que tanto este como o primeiro parágrafo do comentário deveriam fazer parte do artigo ora analisado.

Caso o árbitro lateral tenha que se deslocar, quando sentir que os competidores possam sair da área de combate, em sua direção, deverá segurar a cadeira com a mão contrária ao lado dos competidores, a fim de ter a mão correspondente livre, para a realização do gesto adequado, de acordo com as situações.

Os árbitros laterais durante o combate, não devem realizar movimentos desnecessários. Devem permanecer sentados, a maior parte do tempo, com as plantas dos pés apoiadas no solo e com as palmas das mãos apoiadas nas coxas, com os dedos voltados para o interior. Devem manter o tronco ereto, numa posição, até certo ponto, incômoda.

Caso o árbitro central, erradamente, se coloque à frente do árbitro lateral, prejudicando a sua visão, é permitido ao árbitro lateral inclinar lateralmente o tronco ou até mesmo levantar-se de sua cadeira para melhor apreciar o combate, naquele instante.

Quando concordem com o árbitro central, não devem fazer nenhum movimento afirmativo com a cabeça. Simplesmente não devem fazer nenhum movimento.

Os árbitros laterais, quando de projeções que mereçam ser avaliadas, devem dar tempo para que o árbitro central se manifeste, não se precipitando em avaliar antes do mesmo. Passados três segundos e não havendo manifestação do central, cada árbitro lateral deve demonstrar a sua avaliação, através de gesto convencional. Todavia, caso o árbitro central avalie o lance e haja discordância por parte dos árbitros laterais, estes devem pronunciar-se imediatamente. É muito importante estabelecer a diferença entre estas duas situações.

Caso o placar tenha uma marcação incorreta, o árbitro lateral deve comunicar ao árbitro central. Para isto, o árbitro lateral deve dirigir-se ao árbitro central e solicitar que este comande *mate* (parem). Nesse instante, o outro árbitro lateral deve igualmente dirigir-se ao árbitro central. A função de

corrigir o placar deve ser ordenada pelo árbitro central e nunca por um dos árbitros laterais.

A fim de evitar confabulações desnecessárias, quando um árbitro lateral acreditar que houve uma infração, ignorada pelo árbitro central, antes de levantar-se, o árbitro lateral deve comunicar-se visualmente com o outro árbitro lateral. Caso este não o esteja olhando, não deve levantar-se e querer impor a sua *vontade*.

Por outro lado, sempre que um dos árbitros laterais dirigir-se ao árbitro central, o outro árbitro lateral deve fazer o mesmo, imediatamente.

Quando o árbitro central chamar os árbitros laterais, para confabulação, os mesmos devem atender prontamente. Também o retorno aos seus respectivos lugares deve ser rápido. Os árbitros laterais devem, durante todo o período, dirigir o olhar para os competidores obstando-se de gestos desnecessários.

Nessas ocasiões, a fim de que os dois árbitros laterais cheguem ao mesmo tempo ao lado do árbitro central, aquele que estiver mais longe deve ir mais rápido, adotando-se a mesma conduta para o retorno. Os árbitros laterais devem lembrar-se de que não devem passar por entre os competidores.

Quando um lance, ocorrido na zona de perigo, for concluído no *jogai* (área de proteção), assinalar rapidamente se foi dentro ou fora do *jonai* (área de combate). Entretanto é necessário aguardar que um ou ambos os competidores, efetivamente, saiam do *jonai* (área de combate).

Em casos de saídas ou fugas para o *jogai* (área de proteção), é desnecessário assinalar quando o árbitro central tenha comandado *mate* (parem). Em situações de *ne-waza* (luta de solo), não havendo *ossaekomi* (imobilização) anunciado pelo árbitro central, o árbitro lateral envolvido na situação só deve assinalar no momento em que um dos competidores, pelo menos, tiver mais da metade do corpo no *jogai* (área de proteção).

Os árbitros laterais devem conscientizar-se de que fazem parte de uma equipe.

3.18. - Artigo 18 - Ipom (ponto completo)

"O árbitro central deverá comandar ipom (ponto completo), quando na sua opinião uma projeção ou uma técnica de domínio aplicada por um competidor mereça a pontuação de ipom e após encerrar o combate deverá fazer com que os competidores retornem aos lugares nos quais iniciaram o combate.

"No caso de ambos os competidores obterem simultaneamente o resultado de ipom (com técnicas de estrangulamento, por exemplo) o árbitro

central deverá anunciar hiki-wake (empate) e os competidores terão direito, se necessário, de realizar um novo combate."

3.18.1. — Comentário

"Caso, por engano, o árbitro central comande ipom durante o *ne-waza* e os competidores se tiverem separado, o árbitro central e os árbitros laterais podem, de conformidade com o artigo 14, recolocar os competidores, tanto quanto possível, nas posições originais em que estavam antes da separação e reiniciar o combate, procurando-se assim corrigir uma injustiça praticada contra um dos competidores.

"Quando um resultado de hiki-wake houver sido proclamado, de acordo com este artigo, e somente um dos competidores desejar exercer seu direito de lutar novamente, ele será declarado vencedor por ipom."

3.18.2. - Análise e Recomendações

A problemática inserida no primeiro parágrafo do comentário deste artigo foi por alguns anos debatida, antes de ter sido aprovada no Congresso da Federação Internacional de Judô, celebrado na cidade de Viena, Áustria. Caso o árbitro central, por engano, comandasse *ipom* (ponto completo), durante a luta de solo, particularmente em caso de *ossaekomi* (imobilização) anunciado, e os competidores tivessem se separado, anteriormente à aprovação, a luta deveria ter continuidade em *tachi-waza* (luta em pé).

A argumentação, para que não se permitisse o retorno dos competidores ao *ne-waza* (luta de solo), era baseada no fato de que regressar os competidores exatamente a suas posições anteriores era praticamente impossível.

Na reunião do Sub Comitê de Arbitragem da Federação Internacional de Judô, realizada no Brasil em setembro de 1974, antecedendo o 1º Campeonato Mundial de Júniores, a questão foi amplamente discutida, tendo sido rejeitada.

Dessa forma, a fim de que não houvesse prejuízo para um dos competidores, recomendava-se que eles só deveriam separar-se quando o árbitro central tivesse comandado *sore-made* (cessar).

Logicamente, aos árbitros houve a recomendação para que só comandassem *sore-made* (cessar), depois de alguns instantes de haverem dado *ipom* (ponto completo) e com o gesto característico desfeito, ou seja, após ter abaixado o mem-

bro superior que havia executado o gesto de *ipom* (ponto completo). Naturalmente, o árbitro central, para cientificar-se de que o tempo regulamentar do *ossaekomi* (imobilização) havia sido completado, deveria olhar para o cronometrista.

Todavia, mesmo com essa recomendação, por culpa involuntária do árbitro central, caso ele se engasse, inclusive comandando *sore-made* (cessar) ou até mesmo *mate* (parem) durante o *ne-waza* (luta de solo), quando não houvesse *ossaekomi* (imobilização) anunciado, a verdade é que aconteceria uma injustiça.

Sendo assim, a fim de sanar esta falha é que foram incluídos, nos comentários deste artigo e do *Artigo 27 - Aplicação de Mate* (parem), textos semelhantes e específicos, determinando que o árbitro central e os árbitros laterais poderiam recolocar os competidores, tanto quanto possível, nas posições originais em que estavam antes da separação e reiniciar o combate, sempre que a interrupção tivesse ocorrido por engano do árbitro central.

Pelo espírito do texto, o primeiro parágrafo do comentário deveria passar a integrar o presente artigo, devendo ser removidas da oração, as seguintes palavras: "procurando-se assim corrigir uma injustiça praticada contra um dos competidores" e a vírgula que antecede essas palavras.

Por coerência, o segundo parágrafo do comentário também deveria integrar o presente artigo.

Tendo em vista a intimidade deste artigo com o *Artigo 32 — Determinação de Ipom* (ponto completo) não vemos razão que impeça o grupamento destes artigos, para efeito de estudo.

3.19. - Artigo 19 - Waza-ari (quase ipom)

"O árbitro central comandará waza-ari (quase ipom), quando na sua opinião a técnica aplicada por um competidor mereça a pontuação de waza-ari (quase ipom).

"Caso o mesmo competidor conquistar um segundo waza-ari (quase ipom), o árbitro central comandará waza-ari-awassete-ipom (dois waza-aris totalizam ipom) e após parar a luta, deverá ordenar que os competidores retornem aos lugares nos quais iniciaram o combate."

3.19.1. — Recomendações

Na verdade, depois de comandar *waza-ari-awassete-ipom* (dois waza-aris totalizam ipom), ao mesmo tempo que realiza o gesto apropriado, o árbitro central deve encerrar a luta, coman-

dando *sore-made* (cessar) e não simplesmente parar a luta, como sugere o segundo parágrafo deste artigo.

Para efeito de estudo, o presente artigo deveria ser incorporado ao *Artigo 33 — Determinação de Waza-ari* (quase ipom), uma vez que ambos tratam do mesmo assunto.

3.20. - Artigo 20 - Yuko (quase waza-ari)

"O árbitro central deverá comandar yuko (quase waza-ari), quando na sua opinião a técnica aplicada por um competidor merecer a pontuação de yuko.

"Caso qualquer dos competidores marcar dois ou mais yukos, o árbitro central os irá anunciando, à medida em que forem sendo conquistados, mas não interromperá a luta por esta razão.

"Independentemente do número de yukos que forem anunciados, nenhuma quantidade será equivalente a um waza-ari. O número total anunciado será registrado e utilizado para chegar-se à decisão final sempre que um combate não seja vencido por ipom ou seu equivalente."

3.20.1. - Recomendações

Tendo em vista que o presente artigo trata do mesmo assunto que o *Artigo 34 - Determinação de Yuko* (quase waza-ari), acreditamos que os dois deveriam ser grupados para melhor entendimento e simplificação.

3.21. - Artigo 21 - Koka (quase yuko)

"O árbitro central comandará koka (quase yuko), quando na sua opinião a técnica aplicada por um competidor mereça a pontuação de koka (quase yuko).

"Caso qualquer dos competidores conquistar dois ou mais kokas o árbitro central os irá anunciando à medida em que forem sendo conquistados, mas não interromperá a luta por esta razão.

"Independentemente do número de kokas que forem anunciados, nenhuma quantidade será equivalente a um yuko ou a um waza-ari. O número total anunciado será registrado e utilizado para chegar-se à decisão final, sempre que um combate não seja vencido por ipom ou seu equivalente."

3.21.1. - Recomendação

O presente artigo, para efeito de estudo, deveria ser grupado ao *Artigo 35 — Determinação*

de *Koka* (quase *yuko*), uma vez que ambos tratam do mesmo tema.

3.22. - Artigo 22 — Sogo-gachi (vitória composta)

"O árbitro central deverá encerrar a luta e seguindo o procedimento usual indicar o vencedor, depois de ter anunciado *sogo-gachi* (vitória composta), nos seguintes casos:

"Quando um competidor conquistar um *waza-ari* (quase *ipom*) e, posteriormente, seu adversário for penalizado com *keikoku* (repreensão) ou, similarmente, quando um competidor conquistar *waza-ari* (quase *ipom*) após seu adversário ter sido penalizado com *keikoku* (repreensão)."

3.22.1. — Análise e Recomendações

O *sogo-gachi* (vitória composta) é um tipo de resultado que requer a atenção redobrada por parte dos árbitros e oficiais.

Caso o atacado já tenha sofrido *keikoku* (repreensão), o tempo de imobilização será de 25 segundos. Nessas ocasiões, o árbitro central deverá comandar, após ter sido notificado que o tempo de imobilização foi completado, *waza-ari* (quase *ipom*) e, a seguir, *sore-made* (cessar).

Numa outra situação, quando a luta se desenvolve em *tachi-waza* (luta em pé) e acontece uma projeção, merecedora de *waza-ari* (quase *ipom*), tendo o projetado já sido penalizado com *keikoku* (repreensão), o árbitro central deve comandar *waza-ari* (quase *ipom*), mantendo o membro superior elevado, caracterizando a avaliação e posicionando-se de tal forma a visualizar discretamente um dos árbitros laterais, antes de abaixar o membro superior elevado a 90 graus e comandar *sore-made* (cessar).

Nos casos em que um dos competidores já tenha um *waza-ari* (quase *ipom*) e o seu adversário deva ser penalizado com *keikoku* (repreensão), o árbitro central, após consulta aos árbitros laterais, deve aplicar a penalidade e comandar *sore-made* (cessar).

3.23. - Artigo 23 - Osaekomi (imobilização)

"O árbitro central comandará *ossaekomi* (imobilização) quando, na sua opinião, um dos competidores conseguir imobilizar o adversário. O árbitro central comandará imediatamente *toketa* (desfeita), assim que julgar que a imobilização foi desfeita, não importando em que mo-

mento após o comando de *ossaekomi* (imobilização)."

3.23.1. — Comentário

"Em qualquer caso de dúvida sobre o tempo decorrido entre os comandos de *ossaekomi* e *toketa*, o árbitro central deverá consultar os cronometristas e, em seguida, informar aos árbitros laterais."

3.23.2. - Análise e Recomendações

Quando foram estabelecidas as Primeiras Regras Internacionais de Judô, em 1967, ficou determinado que os cronometristas deveriam estar munidos de cartões, visíveis à distância, numerados de 1 a 30, a fim de informar aos árbitros o tempo das imobilizações.

Tratava-se de uma forma empírica e muito pouco prática. Com o estabelecimento das chamadas *novas regras*, em 1974, o então "chairman" do Sub Comitê de Arbitragem da Federação Internacional de Judô, professor John Osako, idealizou alguns símbolos que, afixados ou pintados em plaquetas, iriam racionalizar o trabalho dos cronometristas.

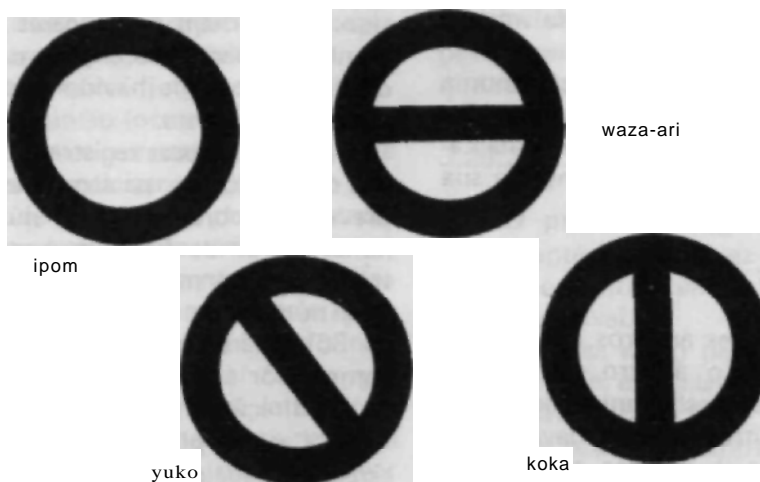
O símbolo do *ipom* (ponto completo), já tradicional, constava de um círculo, (fig. 19)

Partindo dessa figura geométrica, para indicar que o tempo de imobilização estaria entre 25 e 29 segundos, o cronometrista deveria levantar uma plaqueta com um círculo cortado por uma linha horizontal, correspondente ao *waza-ari* (quase *ipom*). Para indicar que o tempo de imobilização estaria entre 20 e 24 segundos, o círculo deveria ser cortado por uma linha diagonal, correspondendo ao *yuko* (quase *waza-ari*). Por sua vez, o *koka* (quase *yuko*) seria indicado por um círculo cortado por uma linha vertical, indicando que o tempo estaria entre 10 e 19 segundos, (fig. 19)

Logicamente, se o cronometrista ainda não tiver levantado a plaqueta do *koka* (quase *yuko*), era porque o tempo da imobilização ainda não havia atingido os 10 segundos.

Logo após o *toketa* (desfeita), o árbitro central deve olhar para o placar de imobilização, a fim de poder cientificar-se e anunciar a vantagem técnica correspondente.

O árbitro central só deve comandar *ossaekomi* (imobilização) realizando o gesto característico e com o tronco inclinado à frente, quando a imobilização estiver efetivamente encaixada, inclusive



(fig. 19)

a fim de evitar sistemáticas repetições de comandos ("ossaekomi-toketa-ossaekomi-toketa...").

Não deve o árbitro central precipitar-se, comandando *toketa* (desfeita), quando apenas uma das pernas do *uke* (atacado) prender uma das pernas do *tori* (atacante). Dessa forma, há necessidade do *uke* (atacado) prender uma das pernas do adversário entre as suas que deverão estar entrelaçadas, para que o *toketa* (desfeita) seja comandado.

Nestes casos, o árbitro central não deve interromper a luta, comandando *mate* (parem). O combate deverá ter prosseguimento em *ne-waza* (luta de de solo).

Sempre é bom lembrar que, após o anúncio de *ossaekomi* (imobilização), nos limites do *jonai* (área de combate), a técnica continuará sendo cronometrada mesmo que os dois competidores saiam quase que completamente do *jonai* (área de combate). O cronometrista só deve interromper a contagem de tempo quando o árbitro central comandar *toketa* (desfeita).

O competidor que estiver imobilizando o adversário não deve soltar a imobilização, quando ouvir a campainha indicando que o tempo de *ossaekomi* (imobilização) foi completado. É bom aguardar que o árbitro central comande *sore-made* (cessar). Esta recomendação não deve ser esquecida, particularmente quando houver mais de uma área de combate.

Finalmente, devemos dizer que não vemos razão para que o comentário deixe de fazer parte do presente artigo.

3.24. — Artigo 24 — Opinião não solicitada dos Árbitros Laterais

"Cada árbitro lateral indicará a sua opinião, efetuando o gesto oficial apropriado, sempre que divergir da opinião do árbitro central. Quando os dois árbitros laterais indicarem a mesma opinião, devem colocar-se em pé, nos mesmos lugares em que estavam, mantendo os gestos da pontuação sobre a qual concordam, até que o árbitro central retifique a pontuação dada e proclame a decisão majoritária.

3.24.1. - Comentário

"Caso, depois de um lapso de tempo apreciável (5 a 10 segundos), o árbitro central não perceber que os árbitros laterais estão de pé, o árbitro lateral mais próximo aproximar-se e solicitar que a decisão seja retificada.

"Sempre que o árbitro central e os dois árbitros laterais demonstrarem opiniões divergentes, o árbitro central deverá proferir a decisão final de acordo com o seguinte critério:

a) Quando, a respeito de uma vantagem técnica ou de uma penalidade, o árbitro central manifestar uma opinião de valor maior do que as opiniões dos dois árbitros laterais, ele deverá ajustá-la de acordo com a opinião do árbitro lateral que tiver demonstrado a avaliação de maior valor.

b) Quando, a respeito de uma vantagem técnica ou de uma penalidade, o árbitro central manifestar uma opinião de valor menor do que as opiniões dos dois árbitros laterais, ele deverá ajustá-

tá-la de acordo com a opinião do árbitro lateral que tiver demonstrado a avaliação de menor valor.

c) Quando um árbitro lateral demonstrar uma opinião de maior valor e o outro árbitro lateral indicar uma opinião de menor valor do que a marcada pelo árbitro central, este deverá manter a sua opinião."

3.24.2. — *Recomendações*

Quando apenas um dos árbitros laterais discordar de uma avaliação, o árbitro central não pode fazer o gesto de *torikeshi* (anulação). Caso isto ocorra, os dois árbitros laterais devem dirigir-se até o árbitro central e fazer com que a situação seja regularizada.

No caso de não-combatividade, cada árbitro deve expressar a sua interpretação, de acordo com as regras, e não simplesmente acompanhar o colega.

Quando o árbitro central aplicar uma penalidade e um ou ambos os árbitros laterais acreditarem em que não deva ser atribuída qualquer penalidade, simplesmente devem fazer o gesto de *torikeshi* (anulação). Havendo concordância, entre os árbitros laterais, em que não deva ser atribuída penalidade, ambos devem ficar em pé, mantendo os gestos de *torikeshi* (anulação) e obedecer àquilo que está disposto no primeiro parágrafo do comentário deste artigo.

Não vemos qualquer justificativa que possa impedir que o comentário faça parte do presente artigo.

Com a reformulação do último parágrafo do comentário, aprovada no Congresso da Federação Internacional de Judô, por ocasião do Campeonato Mundial de Maastricht, em 1981, as avaliações, quer de vantagens técnicas quer de atos proibidos, passaram a ser muito mais justas, uma vez que, em casos de opiniões divergentes das três autoridades, iria prevalecer a opinião intermediária como julgamento final de determinado lance ou ação. Por exemplo, caso o árbitro central avaliasse uma técnica como *ipom* (ponto completo) e os dois árbitros laterais, respectivamente, marcassem *yuko* (quase waza-ari) e *koka* (quase yuko), o árbitro central, obrigatoriamente, com essa modificação das regras, deverá fazer o *torikeshi* (anulação) do *ipom* (ponto completo) e anunciar *yuko* (quase waza-ari), juntamente com o gesto oficial.

3.25. — Artigo 25 — Hantei (julgamento)

"O árbitro central comandará *sore-made* (ces-

sar) para encerrar a luta e fará com que os competidores retornem aos lugares em que iniciaram o combate, quando ao expirar o tempo regulamentar de luta não tenha havido uma marcação de *ipom* ou seu equivalente.

"Caso o placar registre uma vantagem para um dos competidores, na seguinte escala: uma waza-ari prevalece sobre qualquer número de yukos ou kokas e quando nenhum waza-ari tiver sido registrado, um ou mais yukos prevalecem sobre qualquer número de kokas (consultar a letra *d* do artigo 36), o árbitro central, tendo confirmado qual competidor é vitorioso, o indicará, elevando a mão na sua direção.

"Caso o placar não contenha marcações ou esteja em igualdade em todas as pontuações (*waza-ari*, *yuko*, *koka*) o árbitro central comandará *hantei*, ao mesmo tempo em que eleva uma das mãos para o alto. Em resposta a este gesto, os árbitros laterais devem levantar uma de suas bandeiras, branca ou vermelha, acima de suas cabeças, a fim de indicar qual dos competidores merece a vitória. Para indicar *hiki-wake* (empate), os árbitros laterais levantarão ambas as bandeiras, a vermelha e a branca, simultaneamente."

3.25.1. - *Análise e Recomendações*

Com o correr dos anos, desde os tempos em que eram oficiais as "Regras de Judô Kodokan", o texto deste artigo recebeu algumas modificações, tendo inclusive mudado de numeração várias vezes.

O presente artigo engloba assuntos pertencentes a outros artigos e repete determinações que foram introduzidas nas regras.

Senão vejamos. O primeiro parágrafo, ("O árbitro central comandará *sore-made* (cessar) para encerrar a luta e fará com que os competidores retornem aos lugares em que iniciaram o combate, quando ao expirar o tempo regulamentar de luta não tenha havido uma marcação de *ipom* ou seu equivalente."), deveria integrar o *Artigo 10 - Duração*, uma vez que o texto deste primeiro parágrafo define o que se deve fazer quando o tempo regulamentar de luta for completado naturalmente.

O segundo parágrafo deste artigo, introduzido na edição de 1974 das Regras de Competição da Federação Internacional de Judô, repete determinações muito bem especificadas nos *Artigos 20 e 21, respectivamente Yuko* (quase waza-ari) e *Koka* (quase yuko), estabelecidos naquela época e complementados por ocasião do Congresso da FIJ, realizado em dezembro de 1978, na cidade de Londres, Inglaterra.

Ademais, este segundo parágrafo não tem qualquer relação com o título deste artigo, uma vez que não prevê casos de *hantei* (julgamento).

Antes de solicitar *hantei* (julgamento), o árbitro central deve ter a opinião formada a respeito do resultado da luta. Caso o combate tenha sido de difícil decisão, antes de solicitar o julgamento dos árbitros laterais, pode ganhar tempo solicitando que os lutadores ajeitem seus uniformes.

Ao solicitar *hantei*, (julgamento), o árbitro central deve elevar um dos membros superiores estendido à vertical, com a palma voltada para o interior, devendo ter-se localizado de tal forma que possa visualizar diretamente o árbitro lateral que estiver, em diagonal, à sua frente. Caso tenha a mesma opinião deste árbitro lateral, não deve olhar para o outro lateral para proferir o resultado da luta.

A fim de obedecer o comando de *hantei* (julgamento), os árbitros laterais devem o mais rápido possível elevar uma ou as duas banderias indicativas. Cada um deve procurar responder o comando do árbitro central antes do outro e nunca depois do outro.

Os árbitros laterais devem segurar as bandeiras indicativas nas mãos correspondentes às faixas diacríticas dos competidores.

Nas competições onde o empate não possa ser atribuído, os árbitros laterais devem levantar somente uma das banderias indicativas.

3.26. - Artigo 26 - Declaração do Julgamento

"O árbitro central acrescentará a sua própria opinião às dos árbitros laterais e declarará o resultado, de acordo com a decisão majoritária dos três.

"Quando houver apenas um árbitro lateral, o árbitro central levará em consideração a opinião do árbitro lateral, antes de anunciar o resultado."

3.26.1. - Comentário

"Se o árbitro central tiver opinião diferente dos árbitros laterais, após o comando de *hantei*, poderá retardar sua decisão para debater com os árbitros laterais suas razões e, posteriormente, solicitar *hantei* outra vez e desta feita deverá dar a decisão baseada na maioria de opiniões das três autoridades.

"Uma vez que o árbitro central tenha anunciado o resultado do combate para os competidores, não será possível modificar sua decisão, após ele ter deixado a quadra de competição.

"No caso do árbitro central, por engano, dar a vitória ao perdedor, os dois árbitros laterais devem assegurar-se de que o árbitro central retifique sua decisão, antes de sair da área de combate."

3.26.2. - Análise e Recomendações

O presente artigo tem uma íntima ligação com o anterior, uma vez que após o *hantei* (julgamento) o árbitro central deve proferir a decisão, o rápido possível.

Por essa razão não vemos validade para aceitar-se o que estabelece o primeiro parágrafo do comentário deste artigo:

"Se o árbitro central tiver opinião diferente dos árbitros laterais, após o comando de *hantei*, poderá retardar sua decisão para debater com os árbitros laterais suas razões e, posteriormente, solicitar *hantei* outra vez e, desta feita, deverá dar a decisão baseada na opinião majoritária das três autoridades."

Entendemos que os parágrafos do comentário deveriam integrar o texto do artigo ora analisado.

Por ocasião da reunião do Sub Comitê de Arbitragem da FIJ, realizada no Rio de Janeiro em 1974, antecedendo o 1º Campeonato Mundial de Júniores, foi estabelecida a seguinte escala de pontos:

Vitória por <i>ipom</i> ou similar.	10 pontos
Vitória por <i>waza-ari</i>	7 pontos
Vitória por <i>yuko</i>	5 pontos
Vitória por <i>koka</i>	3 pontos
Vitória por <i>yusei</i>	1 ponto
Empate ou <i>hiki-wake</i>	0 ponto

São consideradas vitórias similares ou equivalentes ao *ipom* (ponto completo): o *sogo-gachi* (vitória composta), *fusen-gachi* (vitória por ausência), *kiken-gachi* (vitória por desistência) e *hansoku-gachi* (vitória por desclassificação).

3.27. - Artigo 27 - Aplicação de Mate (parem)

"O árbitro central comandará mate (parem), para interromper temporariamente o combate, nos seguintes casos, abaixo mencionados e, para reiniciar o combate, comandará *hajime* (começar).

"a) Quando um ou os dois competidores saírem da área de combate.

"b) Quando um ou os dois competidores cometerem ou estiverem em vias de cometer um dos atos proibidos.

"c) Quando um ou os dois competidores se machucarem ou adoecerem.

"d) Quando for necessário que um ou os dois competidores arrumem seus uniformes.

"e) Quando, durante o *ne-waza* (luta de solo), não haja progresso aparente e os competidores permanecerem imóveis, por exemplo numa posição de *ashi-garami* (pernas entrelaçadas).

"f) Quando, partindo de *ne-waza* (luta de solo), um competidor readquirir a posição em pé ou semi-de-pé, levantando seu adversário nas costas.

"g) Quando, partindo de *ne-waza*, um competidor readquirir a posição em pé, com a(s) perna(s) do adversário em torno de qualquer parte de seu corpo, e claramente levantar seu adversário, que estava de costas no solo.

"h) Em qualquer outro caso em que o árbitro central julgue necessário.

"Quando o árbitro central comandar *mate*, os competidores deverão ficar em pé, caso o árbitro central necessite falar algo ou ordenar que eles arrumem seus uniformes; caso a interrupção seja demorada, poderão sentar-se com as pernas cruzadas. Somente para receber cuidados médicos é que os competidores terão permissão para assumir outras posições."

3.27.1. - Comentário

"Caso o árbitro central comande *mate*, por engano, durante o *ne-waza* e os competidores se tiverem separado, o árbitro central e os árbitros laterais podem, de conformidade como artigo 14, recolocar os competidores, tanto quanto possível, nas posições originais em que estavam antes da separação e reiniciar o combate, procurando-se assim corrigir uma injustiça praticada contra um dos competidores."

3.27.2. — Análise e Recomendações

Antigamente, quando o árbitro central comandava *mate* (parem), o tempo regulamentar de luta não era interrompido. Havia necessidade, caso a interrupção fosse demorar além de quatro ou cinco segundos, do árbitro central solicitar *jikan* (tempo). Caso ele se esquecesse de pedir *jikan* (tempo), um dos laterais poderia solicitar ao cronometrista que parasse o cronômetro.

Com essa modificação, o espaço útil para o combate, dentro do tempo regulamentar de luta foi aumentado. Tanto é assim que nos combates em que se disputavam medalhas, o tempo regulamentar que era respectivamente de 10 minutos para a medalha de ouro e de 8 minutos para as medalhas de bronze, foi reduzido para 7 minutos.

As demais lutas tiveram seus tempos regulamentares reduzidos de 6 para 5 minutos.

Uma vez que é conduta acertada, quando, por engano, o árbitro central, durante o *ne-waza* (luta de solo), comande *mate* (parem), e os competidores se tiverem separado, recolocá-los em suas posições originais e reiniciar o combate, acreditamos que o comentário deveria integrar o presente artigo.

Quando o árbitro comanda *mate* (parem), a fim de que os competidores arrumem seus uniformes, não deverá permitir que eles se sentem sobre os calcanhares. O *judogui* (uniforme de Judô) deve ser arrumado na posição *shizen-tai* (postura natural).

O árbitro central não deve comandar *mate* (parem), quando os competidores estiverem em vias de sair *jonai* (área de combate).

Via de regra, para aplicar a não combatividade primária, aos dois competidores, o árbitro central deve comandar *mate* (parem). Inclusive, para efeito de padronização, se necessário, o árbitro central deve ordenar que os competidores arrumem seus uniformes, antes de aplicar qualquer penalidade e, a seguir, comandar *hajime* (começar).

Durante o desenrolar do *ne-waza* (luta de solo), quando houver o desvencilhamento de *ossae-komi* (imobilização), *shime-waza* (chaves de asfixia) ou *kansetsu-waza* (chaves de articulação), o árbitro central não deve comandar *mate* (parem) e sim permitir que a luta tenha um prosseguimento natural.

Todavia, durante uma imobilização, caso *tori* (atacante) cometa uma infração deve-se interromper a luta, através do comando de *mate* (parem). Por outro lado, caso seja *uke* (atacado) quem cometa a falta, deve-se paralisar o combate, através de *sono-mama* (não se movam) e aplicar a penalidade no local. Inclusive, em situações dessa natureza, o árbitro central tem a liberdade de aplicar a penalidade, sem paralisar o combate, para infrações ao nível de *shido* (observação) e *chui* (advertência).

3.28. - Artigo 28 - Decisão após um Ato Proibido

"Quando um combate tenha sido decidido por *hansoku* (desclassificação), *fusen* (ausência), *kiken* (desistência), ferimento ou acidente, o árbitro central deverá indicar aos competidores o vencedor do combate; caso a decisão seja *hiki-wake* (empate), este será o resultado a ser anunciado pelo árbitro central."

3.28.1. — *Análise e Recomendações*

O título deste artigo está totalmente fora de conexão com o texto.

Melhor seria que os tipos de vitória que podem ocorrer durante uma competição fossem discriminados no *Artigo 26 - Declaração do Julgamento* ou até mesmo neste artigo, mudando-se o seu título para *Tipos de Vitória*. Logicamente, de acordo com o tipo de vitória que ocorresse, o árbitro central indicaria o vencedor ou proclamaria *hiki-wake* (empate).

3.29. - **Artigo 29** - Gestos Oficiais

"Os árbitros deverão realizar os seguintes gestos, quando ocorrerem as seguintes ações:

a) Árbitro Central

I. *Ipom*. Elevar uma das mãos acima da cabeça.

II. *Waza-ari*. Elevar uma das mãos com a palma para baixo, lateralmente ao corpo e à altura do ombro.

III. *Yuko*. Elevar uma das mãos com a palma para baixo, lateralmente, a 45 graus do corpo.

IV. *Koka*. Elevar e flexionar um dos braços, com a borda do polegar ao lado do ombro e o cotovelo na altura dos quadris.

V. *Ossaekomi*. Apontar um braço para baixo, distante do corpo, na direção dos competidores, ao mesmo tempo que dirige o olhar e inclina o corpo na direção dos competidores.

VI. *Ossaekomi-toketa*. Elevar uma das mãos à frente e movimentá-la da direita para a esquerda rapidamente, duas ou três vezes.

VII. *Hiki-wake*. Elevar uma das mãos para o alto e abaixá-la à frente do corpo (borda do dedo polegar para cima) e permanecer nessa posição um certo espaço de tempo.

VIII. *Mate*. Elevar uma das mãos até a altura dos ombros, com o membro superior paralelo ao tatami, mostrando a palma da mão, com os dedos para cima, na direção do cronometrista.

IX. Para indicar que uma técnica não foi considerada válida, elevar uma das mãos acima e à frente da cabeça e movimentá-la da direita para a esquerda duas ou três vezes.

X. Para indicar que na sua opinião um ou ambos competidores são culpados de "não-combatividade", elevar as mãos na altura do tórax, à frente do corpo, e girá-las uma em torno da outra na direção do competidor ou competidores faltosos.

XI. Para indicar uma marcação anunciada erroneamente, repetir o gesto da marcação considerada errada com uma das mãos e com a outra mão

elevada acima e à frente da cabeça movimentá-la da direita para a esquerda duas ou três vezes.

Nota: Se uma retificação tiver que ser feita, ela deverá ser realizada o quanto antes, logo após o gesto de anulação.

XII. Para indicar o vencedor do combate, elevar a mão acima da altura dos ombros, na direção do vencedor.

XIII. Quando aplicar uma penalidade a um ou a ambos os competidores, o árbitro central deverá apontar o infrator com um dedo estendido.

b) Árbitros Laterais

I. Para indicar que um competidor não saiu da área de combate, o árbitro lateral deve elevar e abaixar uma das mãos até a altura do ombro, na direção da linha demarcatória da área de combate, geralmente com a borda do polegar para cima e permanecer alguns instantes nessa posição.

II. Para indicar que, na sua opinião, um dos competidores saiu da área de combate, o árbitro lateral deve elevar uma das mãos na altura do ombro, na direção da linha demarcatória da área de combate, geralmente com a borda do polegar para cima e movimentá-la da direita para a esquerda várias vezes.

III. Para indicar que, na sua opinião, uma marcação anunciada pelo árbitro central, como no artigo 29 (a) acima, não tem qualquer validade, o árbitro lateral deverá elevar uma das mãos acima e à frente da cabeça e movimentá-la da direita para a esquerda duas ou três vezes.

IV. Para discordar de uma marcação indicada pelo árbitro central, o árbitro lateral deverá executar o gesto apropriado, entre os previstos na letra a acima, de conformidade com o artigo 24."

3.29.1. - *Comentário*

"Os gestos acima mencionados geralmente devem ser mantidos por um mínimo de três segundos.

"Quando o árbitro central anunciar uma pontuação, geralmente, deverá localizar-se de tal modo que durante a sustentação do gesto ele possa observar as reações do árbitro lateral que esteja mais convenientemente localizado, sem desviar sua atenção dos lutadores.

"Caso um árbitro lateral considerar que um ou ambos os competidores são culpados de "não-combatividade", inicialmente, deverá executar o gesto apropriado, enquanto permanece sentado em sua cadeira; caso acredite, posteriormente, que o outro árbitro lateral ou o árbitro central não tenham visto seu gesto, poderá então levantar-se à frente de sua cadeira, executando o gesto de

"não-combatividade". Quando os dois árbitros laterais estiverem de acordo em que um ou ambos competidores são culpados de "não-combatividade", ambos deverão ficar em pé, enquanto realizam o gesto apropriado até que o árbitro central se aperceba da situação e, conseqüentemente, aplique a penalidade gratuita ou a penalidade conveniente. Assim que o árbitro central se aperceber dos gestos, cada árbitro lateral deverá indicar com a mão espalmada a marca vermelha ou a branca da área de combate (as marcas indicam os locais, onde os competidores devem estar para o início e o término da luta), como forma de indicar qual seria o competidor infrator, ou com as duas mãos as duas cores, caso em sua opinião os dois competidores sejam igualmente culpados."

3.29.2. - Análise e Recomendações

Não resta dúvida que a descrição dos gestos, por mais bem elaborada que fosse, sempre deixaria alguma dúvida ou algum detalhe a ser esclarecido.

Para sanar essa falha, acreditamos que devesse o texto ser acompanhado de ilustrações ou fotos, uma vez que nem sempre o que está escrito é a conduta que deve ser obedecida, ao pé da letra.

Talvez seja devido à falta de precisão na descrição dos gestos que alguns "estilos" se desenvolveram, tornando a padronização dos mesmos num dos pontos mais delicados da arbitragem.

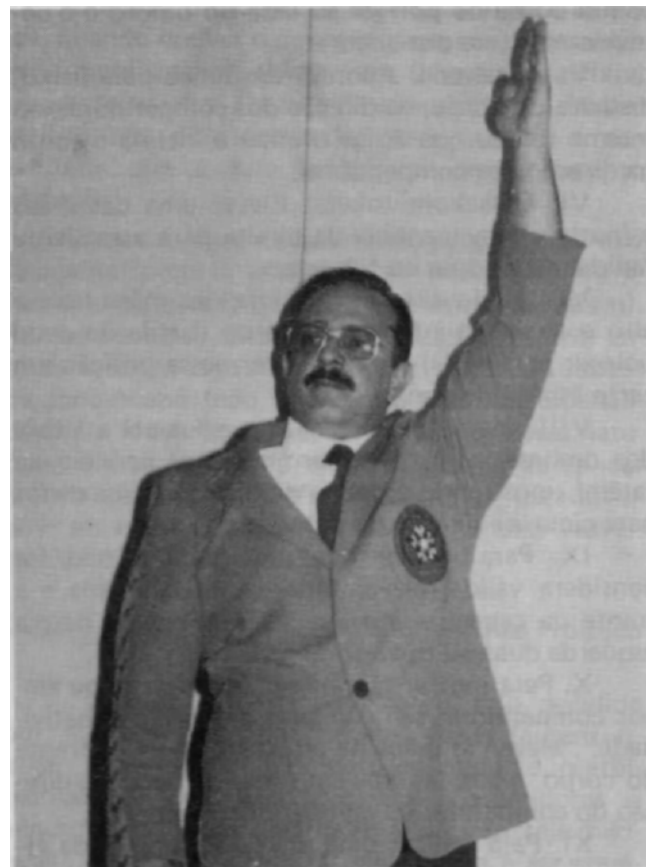
Determinados gestos como o de *sono-mama* (não se movam) (fig. 20 e 21), previstos no Artigo 13 e o de *hantei* (julgamento) (fig. 22), descrito no Artigo 25, deveriam integrar especificamente o presente artigo.

Muito embora se possa ler no primeiro parágrafo do comentário deste artigo que os gestos de-

vem "geralmente ser mantidos por um mínimo de três segundos", o tempo máximo de sustentação do gesto deve ser, geralmente, de cinco segundos.



Para a luta de solo (Fig. 21)



Gesto de *hantei* (julgamento), (fig. 22)



Gesto de *sono-mama* para a luta em pé (Fig. 20)

Outros gestos omitidos nas regras, talvez por serem tradicionais, tais como *arrumar o judogui* (uniforme de Judô) (fig. 23), *apertar o obi* (faixa) (fig. 24), ordenar que os competidores *se levantem* (*tate*) (fig. 25), deveriam igualmente fazer parte deste artigo.



Gesto para arrumar o judogui (uniforme de Judô). (fig. 23)



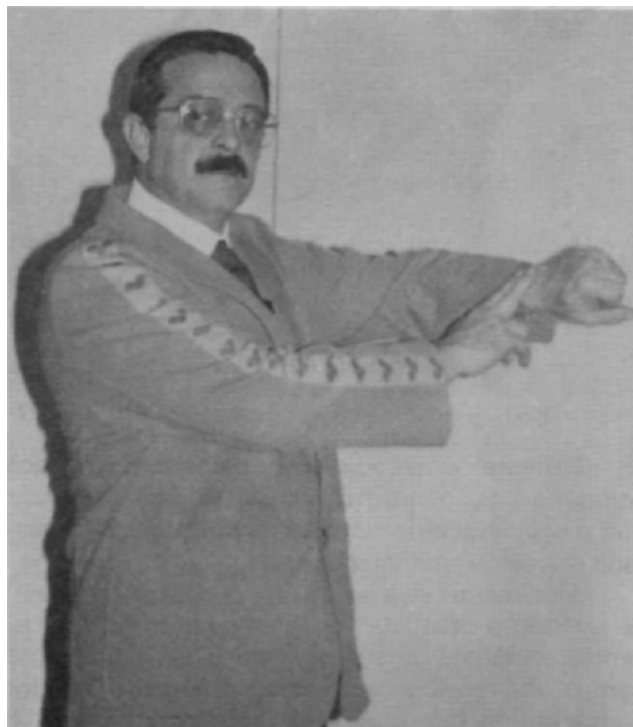
Gesto para apertar o obi (faixa), (fig. 24)



Gesto para que os competidores se levantem (*tate*). (fig. 25)

De acordo com o que estabelece o *Artigo 40 - Lesão, Mal Súbito ou Acidente*, cada competidor tem direito a um tempo de, no máximo, cinco minutos por luta a título de recuperação. Esse período é geralmente denominado "tempo médico".

Está padronizado que esse período tem início quando o médico, enfermeiro ou massagista adentra a quadra de competição e deve ser interrompido quando o responsável pelo atendimento deixa o *shiai-jo* (quadra de competição), não havendo necessidade do árbitro central, através de gestos, ma-

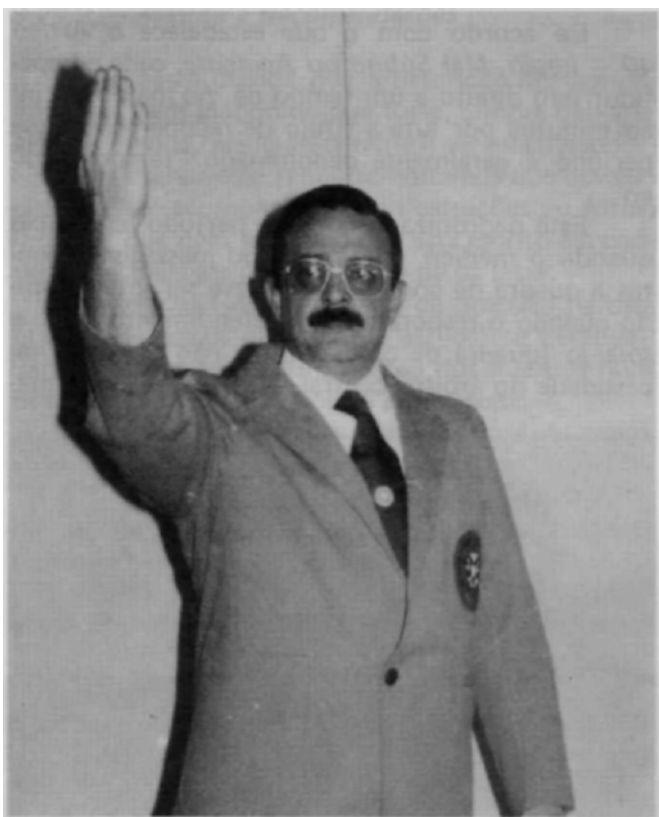


Gesto do tempo de recuperação de cinco minutos ou "tempo médico", (fig. 26)

nifestar-se sobre o início e a interrupção desse tempo.

Todavia, como o referido artigo também estabelece que o tempo de recuperação deve ser aplicado "inclusive para amarrar e desamarrar bandagens", fato que na maioria das vezes é realizado pelo próprio competidor, dever-se-ia estabelecer um gesto padrão para o referido "tempo médico" ou de recuperação, a exemplo do que foi adotado pelos países filiados à União Panamericana de Judô. (fig. 26)

Também não está padronizado internacionalmente o gesto para autorizar a entrada do médico ou responsável pelo atendimento de urgência na quadra de competição, apesar de já ser tradicional o gesto demonstrado abaixo, na figura 27.



Gesto para autorizar a entrada do médico, (fig. 27)

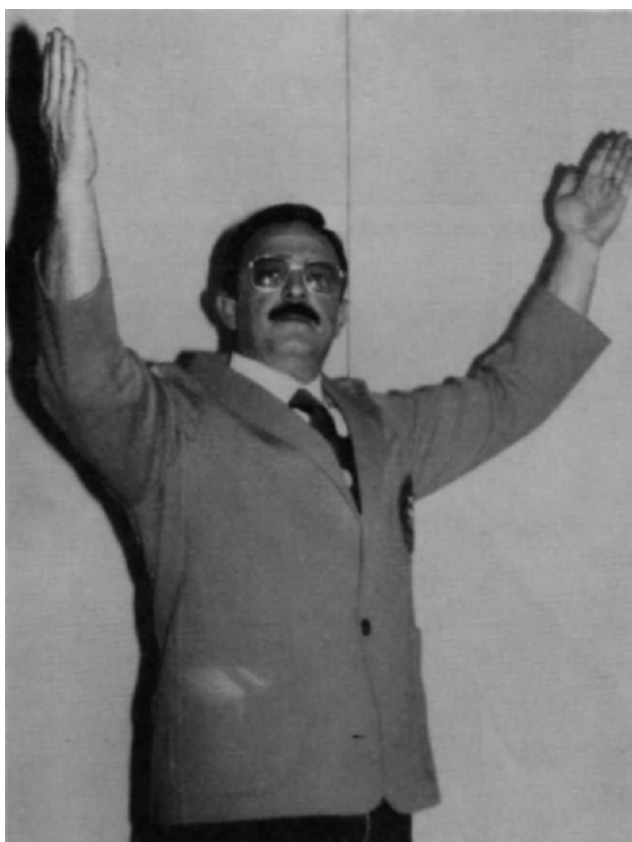
Durante o atendimento médico a um dos competidores, o árbitro central poderá autorizar que o seu adversário sente-se na posição *agura* (sentado com as pernas cruzadas).

Igualmente essa permissão poderá ser concedida quando o combate for interrompido e o árbitro central entender que haverá considerável demora para o seu reinício, por exemplo, quando um dos competidores tiver que ser conduzido até o vestiário para trocar as calças que se rasgaram durante a luta.



Gesto de permissão para que o competidor se sente. (fig. 28)

O gesto de chamada para consulta ou confabulação, dirigido aos árbitros laterais, está omitido neste artigo, não havendo uma padronização oficial, apesar de que tradicionalmente se adote o gesto demonstrado na figura 29.



Gesto de chamada para consulta aos árbitros laterais, (fig. 29)

Os sete primeiros gestos estabelecidos para o árbitro central devem ser acompanhados de vozes de comando.

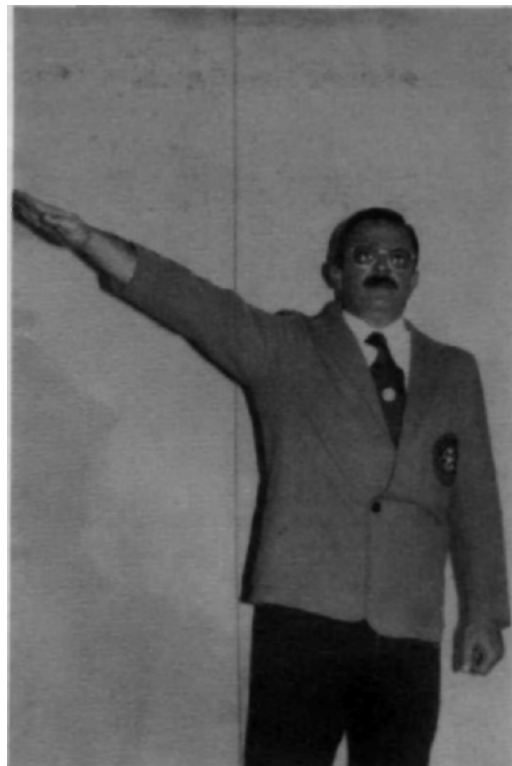
Entretanto, a voz de comando correta, quando uma imobilização foi desfeita é *toketa*, aliás como acertadamente determina o *Artigo 23 — Ossaekomi* (imobilização), e não *ossaekomi-toketa*, como antigamente se comandava e como, impropriamente, aparece no item IV da letra a do presente artigo.

Os gestos previstos tanto para o árbitro central como para árbitros laterais, dependendo das situações, podem ser realizados com qualquer das mãos. Dessa forma a determinação constante nos itens VI, IX e XI da letra a e II e III da letra b, de que se deve movimentar a mão "da direita para a esquerda" deve ser interpretada como "de um lado para o outro".

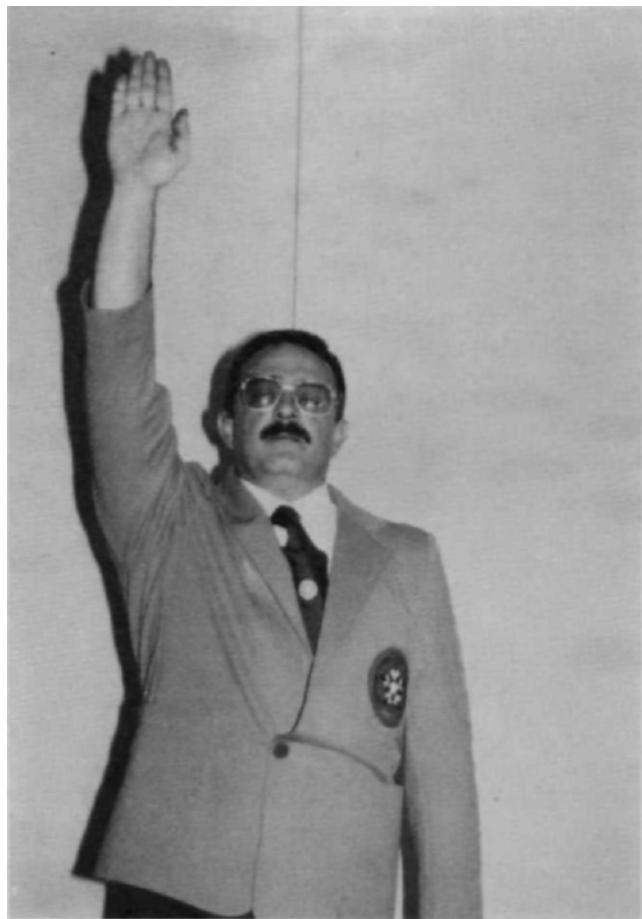
O ato de levantar uma ou as duas bandeiras indicativas, previsto pelo *Artigo 25 — Hantei* (julgamento), não deixa de ser um gesto que poderia ser especificado neste artigo, na letra b.

Para que haja melhor entendimento deste artigo, nos permitimos ilustrar os gestos oficiais com fotografias.

Inicialmente, veremos os gestos oficiais previstos para o *árbitro central*:



II Gesto de *waza-ari* (quase ipom). (fig. 31)



I Gesto de *ipom* (ponto completo), (fig. 30)



III Gesto de *yuko* (quasa waza-ari). (fig. 32)



IV Gesto de *koka* (quase *yuko*). (fig. 33)



VI Gesto de *toketa* (desfeita). (fig. 35)



V Gesto de *ossaekomi* (imobilização). (fig. 34)



VII Gesto de *Hiki-wake* (empate), (fig. 36)

Para indicar que uma técnica não foi considerada válida, elevar uma das mãos acima e à frente da cabeça e movimentá-la, de um lado para o outro, três vezes. (fig. 38)



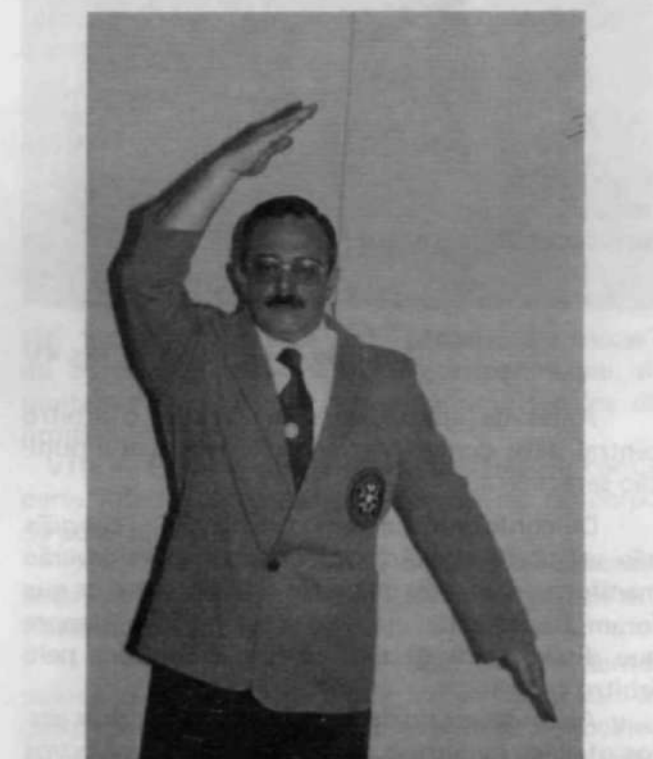
VIII Gesto de *mate* (parem). (fig. 37)



X Gesto de *não-combatividade*. (fig. 39)



IX Gesto de *torikeshi* (anulação) simples, (fig. 38)



XI Gesto de *torikeshi* (anulação) de marcação, (fig. 40)

Para indicar que na sua opinião um ou os dois competidores são culpados de "não-combatividade", elevar as mãos na altura do tórax, à frente do corpo, e girá-las uma em torno da outra na direção do infrator ou infratores. A seguir, o árbitro central deve aplicar a penalidade "grátis" ou a punição adequada, de acordo com as regras.

Para anular uma marcação anunciada erroneamente, isto é, da qual os dois árbitros laterais discordem e demonstrem, entre si, apreciações idênticas, o árbitro central deve repetir o gesto da marcação considerada errada com uma das mãos e com a outra mão elevada acima e à frente da cabeça movimentá-la, de um lado para o outro, três vezes.

Caso haja necessidade de ser feita uma retificação, isto é, caso os árbitros laterais tenham apresentado uma marcação positiva, o árbitro central deverá, em continuação, comandar a marcação de seus colegas.

Para indicar o vencedor do combate, elevar a mão acima da altura dos ombros, na direção do vencedor.



XII Gesto de *kachi* (vitória), (fig. 41)

Antes de aplicar uma penalidade, o árbitro central deve demonstrar a razão pela qual a punição será marcada.

De conformidade com o *Artigo 24 — Opinião não solicitada dos Árbitros Laterais*, estes deverão manifestar-se através de gestos oficiais, entre os que foram estabelecidos na letra *a* deste artigo, sempre que discordarem de uma marcação indicada pelo árbitro central.

Além desses sinais, são previstos mais dois gestos oficiais, na letra *b* deste artigo, para os árbitros laterais:



XIII Gesto de aplicação de penalidade. (fig. 42)



I Gesto de dentro da área de combate. (fig. 43) a



(fig. 43) b



// Gesto de fora da área de combate, (fig. 44)

Acreditamos que não haja razão para que o comentário deixe de fazer parte do presente artigo, mesmo porque estabelece o *gesto de indicação do infrator ou infratores da regra de não combatividade*.

Essa indicação só é feita quando os dois laterais concordem que está havendo não-combatividade.

O gesto de indicação deverá ser feito em pé. Cada árbitro lateral deverá indicar com a mão espalmada a marca vermelha ou a branca, como forma de indicar ao árbitro central o competidor faltoso. Caso os dois competidores sejam igualmente culpados de não combatividade, a indicação deverá ser feita com ambas as mãos, como demonstra a figura 45.

3.30. - Artigo 30 - Atos Proibidos

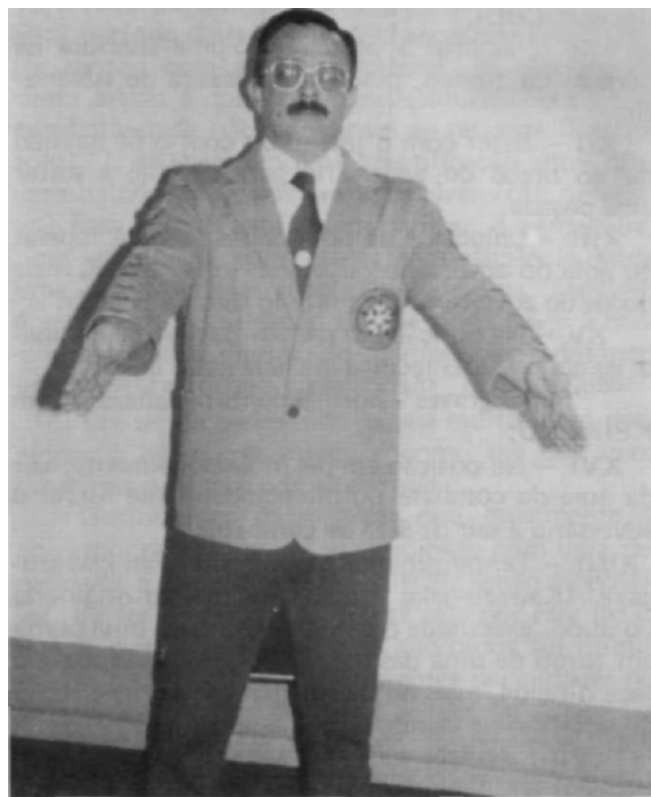
"Todas as seguintes ações são proibidas:

"Faltas leves - normalmente penalizadas com SHIDO;

I - Evitar deliberadamente contato com o adversário, a fim de obstruir a ação no combate.

II — Adotar uma postura excessivamente defensiva.

III— Segurar continuamente, na posição em pé, com as duas mãos, de um mesmo lado, a gola, a lapela ou a manga do adversário, ou a sua faixa ou a parte inferior de seu casaco, com uma ou com ambas as mãos e, na posição em pé, segurar continuamente a ponta da manga do adversário, com objetivo defensivo.



(fig. 45)

IV — Introduzir um ou vários dedos na manga ou na "boca das calças" do adversário ou, ainda, torcer a manga do adversário, fazendo um torniquete.

V - Entrelaçar continuamente os dedos de uma ou de ambas as mãos com os dedos do adversário, a fim de impedir ação no combate.

VI — Desarrumar intencionalmente o próprio judogui (uniforme de Judô); amarrar ou desamarrear a faixa ou as calças, sem autorização do árbitro central.

VII - Na posição em pé, agarrar o(s) pé(s), a(s) perna(s), ou ainda a(s) "perna(s) das calças" do adversário, com a(s) mão(s), a menos que, simultaneamente, esteja aplicando uma técnica de projeção.

VIII - Enrolar com a ponta da faixa ou com a parte inferior do casaco qualquer parte do corpo do adversário.

IX — Prender o judogui do adversário com a boca ou colocar diretamente sobre o rosto do adversário a mão, o braço, o pé ou a perna.

X — Estando um competidor deitado, tentar segurar o adversário pelo pescoço ou axilas com as pernas, quando este lograr uma posição de joelhos ou quase de pé e em condições de levantar o competidor deitado.

"Faltas moderadas - normalmente penalizadas com CHUI;

XI — Aplicar a ação de do-jime (tesoura de pernas) no tronco, pescoço ou cabeça do adversário.

XII — Bater com o joelho ou com o pé na mão ou no braço do adversário para forçá-lo a soltar uma pegada.

XIII — Colocar o pé ou a perna na faixa, lapelas ou gola do adversário ou, ainda, torcer um ou mais dedos do adversário para fazê-lo soltar a pegada.

XV — Na posição em pé, sair da área de combate ao aplicar uma técnica iniciada nessa área.

"Faltas graves - normalmente penalizadas com KEIKOKU;

XVI — Na posição em pé, intencionalmente, sair da área de combate ou intencionalmente forçar o adversário a sair da área de combate.

XVII — Tentar projetar o adversário com kawazugake. (Kawazu-gake é uma técnica não originária do Judô, executada quando se entrelaça uma perna em torno de uma das pernas do adversário, com a face dirigida, mais ou menos, para a mesma direção do adversário e caindo para trás sobre ele).

VIM. Aplicar kansetsu-waza (chaves de articulação) em qualquer parte do corpo que não seja a articulação do cotovelo.

XIX. Realizar qualquer ação que possa ofender o pescoço ou a coluna vertebral do adversário.

XX. Estando o adversário em decúbito dorsal, levantá-lo com o objetivo de novamente lançá-lo ao solo.

XXI. Golpear por entre as pernas, a perna de apoio do adversário, quando ele estiver aplicando um golpe tipo harai-goshi (varredura de quadris).

XXII. Tentar aplicar qualquer técnica fora da área de combate.

XXIII. Desrespeitar as instruções do árbitro central.

XXIV. Fazer interpelações, observações ou gestos inúteis ou descortezos ao adversário.

XXV. Praticar qualquer ação que possa ferir ou oferecer perigo ao adversário ou, ainda, que possa ser contrária ao Espírito do Judô.

XXVI. Jogar-se diretamente ao solo ao executar ou tentar executar técnicas do tipo waki-gatame.

"Faltas muito graves — normalmente penalizadas com HANSOKU-MAKE;

XXVI. Lançar-se diretamente ao solo com a finalidade de apoiar a cabeça, flexionando o tronco para a frente e para baixo ao executar ou tentar executar técnicas do tipo uchi-mata, hane-goshi ou harai goshi.

XXVIII. Estando agarrado pelas costas, jogar-se propositalmente para trás, quando qualquer dos competidores tiver controlado os movimentos do outro.

"A presente divisão de infrações em quatro grupos foi elaborada para servir de guia, a fim de facilitar a compreensão por todos das penalidades normalmente aplicadas, quando forem cometidas ações proibidas. Os árbitros estão autorizados a aplicar as penalidades de acordo com a "intenção" ou a situação e no melhor interesse do esporte.

"Todo competidor, que cometer ou tentar cometer qualquer das ações proibidas, acima mencionadas, poderá ser desclassificado ou penalizado pelo árbitro central, de acordo com estas regras."

3.30.1. - Comentário

"A despeito do Artigo 4 - Localização, caso o árbitro central julgue que um competidor intencional e contrariamente ao Espírito do Judô, tenha projetado seu adversário para fora da área de combate, deverá penalizá-lo.

"Em relação ao item II deste artigo, uma situação de não combatividade será constatada, quando geralmente por 20 a 30 segundos, nenhum movimento ofensivo é feito por um ou por ambos os competidores. Este período de tempo poderá ser maior ou menor, de acordo com as circunstâncias. As disposições deste artigo e comentário relacionadas com a não-combatividade não se aplicam ao ne-waza (luta de solo)."

3.30.2. - Análise e Recomendações

A sugestão do grupamento dos atos proibidos e suas conseqüentes ou correspondentes penalidades foi aprovada no Congresso da Federação Internacional de Judô, em 1975, realizado na cidade de Viena, Áustria, por ocasião do 9º Campeonato Mundial de Judô.

Essa modificação somente integrou a edição oficial das Regras de Competição da FIJ, por ocasião de sua próxima publicação em 1977.

A idéia, do Sub Comitê de Arbitragem da Federação Internacional de Judô, vinha acompanhada da recomendação de se relacionar, em quatro seções, os atos proibidos ordenados em algarismos romanos, ao invés da ordem alfabética de a az.

Essa recomendação, inclusive, iria permitir que pudesse ser relacionado um número maior de atos proibidos, se fosse o caso.

Todavia, até os nossos dias, essa oportunidade não foi aproveitada. Sem considerarmos o terceiro item, que descreve várias situações diferentes, por exemplo, verificamos que:

O *item IV* prevê duas situações distintas:

1ª) "Introduzir um ou vários dedos na manga ou na "boca das calças" do adversário..."

2ª) ". . . torcer a manga do adversário, fazendo um tomiquete."

Por sua vez, o *item IX* também apresenta duas ações proibidas:

1ª) "Prender o judogui do adversário com a boca. . ."

2ª) ". . . colocar diretamente sobre o rosto do adversário a mão, o pé ou a perna."

O *item XIII igualmente relaciona dois atos proibidos distintos:*

1º.) "Colocar o pé ou a perna na faixa, lapelas ou gola do adversário..."

2V) ". . . torcer um ou mais dedos do adversário para fazê-lo soltar a pegada."

O *item XXV* também prevê duas situações, apesar de que a segunda não só engloba a primeira mas todas as demais ações previstas neste artigo.

1º) "Praticar qualquer ação que possa ferir ou oferecer perigo ao adversário.. ."

2ª) ". . . ou, ainda, que possa ser contrária ao Espírito do Judô."

Por sua vez, o *item XX*, ("Estando o adversário em decúbito dorsal, levantá-lo com o objetivo de novamente lançá-lo ao solo."), deveria ser removido das regras, ou ser totalmente reescrito. Primeiro porque quando, nessas ocasiões, o competidor levanta seu adversário o árbitro central comanda *mate* (parem) e, segundo, porque é praticamente impossível julgar o objetivo do competidor dessa situação. Também porque, lançar o adversário ao solo, não nos parece uma ação proibida. Falta haveria, se o competidor que estivesse em decúbito dorsal fosse levantado e, a seguir, fosse "socado" diretamente no solo.

Com o estabelecimento de penalidades correspondentes aos atos proibidos, não vemos razão para que o último parágrafo deste artigo, ("Todo competidor, que cometer ou tentar cometer qualquer das ações proibidas, acima mencionadas, poderá ser desclassificado ou penalizado pelo árbitro central, de acordo com estas regras"), continue integrando o texto das regras, mesmo porque essa determinação será reiterada no artigo seguinte que trata das penalidades.

O último parágrafo do comentário, ("Em relação ao item // deste artigo, uma situação de não combatividade será constatada, quando geralmente

por 20 a 30 segundos, nenhum movimento ofensivo é feito por um ou por ambos os competidores. Este período de tempo poderá ser maior ou menor, de acordo com as circunstâncias. As disposições deste artigo e comentário relacionadas com a não combatividade não se aplicam ao ne-waza (luta de solo)."), estabelecem uma identificação entre não-combatividade e postura excessivamente defensiva. Essa identificação nem sempre é verdadeira, uma vez que se pode atacar com eficiência desde uma postura exageradamente defensiva. Também é verdadeira a afirmação de que pode haver a não-combatividade mesmo o competidor adotando uma postura correta e realizando "ataques falsos".

Em sendo assim, nos parece muito justo relacionar a não-combatividade como um dos itens proibidos previstos por este artigo.

Gostaríamos de ressaltar que, atualmente, a correspondência de um ato proibido com uma penalidade é um fato muito difícil, senão impossível, de ser disassociado. Talvez seja por essa razão que a qualificação dos atos proibidos foi diretamente caracterizada nas diferentes penalidades no *Artigo 30 — Atos Proibidos* e não no *Artigo 31 — Penalidades*. De qualquer forma, esses dois artigos possuem um íntimo relacionamento.

3.31. - Artigo 31 - Penalidades

"O árbitro central comandará shido (observação), chui (advertência), keikoku (repreensão) ou hansoku-make (desclassificação), de acordo com a gravidade de qualquer infração dentre as enumeradas no artigo 30. De forma geral, a simples repetição de uma infração de uma categoria, das acima mencionadas, merecerá uma penalidade correspondente à categoria imediatamente superior.

"Se um competidor for penalizado com shido (observação), seu adversário será beneficiado com um koka (quase yuko); caso seja penalizado com chui (advertência), seu adversário será beneficiado com um yuko (quase waza-ari) e caso o keikoku seja aplicado a um competidor, o outro será beneficiado com um waza-ari (quase ipom).

"Caso o árbitro central resolva aplicar chui (advertência), deverá interromper temporariamente o combate, reconduzir os competidores aos lugares onde eles iniciaram o combate, na posição em pé, e comandar chui (advertência), apontando o dedo o competidor que cometeu a ação proibida.

"Caso o árbitro central resolva aplicar keikoku (repreensão), deverá interromper temporariamente o combate, geralmente reconduzir os

competidores aos lugares onde eles iniciaram o combate, na posição em pé, e comandar keikoku (repreensão), apontando com o dedo o competidor que cometeu a ação proibida.

"Quando a luta se desenvolver em ne-waza e o competidor que está em desvantagem cometer uma infração, merecendo ser penalizado, o árbitro central deverá comandar sono-mama, aplicar a penalidade e reiniciar o combate anunciando yoshi.

"Caso quem cometa a falta, merecendo ser penalizado, seja o competidor que estiver uma posição vantajosa, o árbitro central deverá comandar mate, retornando os competidores aos lugares onde eles iniciaram o combate, na posição em pé, aplicar a penalidade, (se for o caso, anunciar a marcação correspondente ao ossaekomi desenvolvido), e reiniciar a luta comandando hajime."

"Caso o árbitro central resolva aplicar hansoku-make, de conformidade com o parágrafo 7 do comentário deste artigo, ele deverá reconduzir os competidores aos lugares onde iniciaram o combate, na posição em pé, em seguida deverá colocar-se entre eles, frente ao competidor infrator e comandar hansoku-make, indicando-o. Deverá retornar à sua posição original e levantar a mão, indicando o vencedor do combate."

3.31.1. — Comentário

"(1) Shido é, geralmente, aplicado a todo competidor que esteja prestes a cometer ou já tenha cometido uma falta muito leve do Artigo 30 - Atos Proibidos.

Chui é, geralmente, aplicado a todo competidor que repita uma falta muito leve ou que cometa uma falta moderada do Artigo 30.

Keikoku é, geralmente, aplicado a todo competidor que repita uma falta moderada ou cometa uma falta grave do Artigo 30.

Hansoku-make é, geralmente, aplicado a todo competidor que repita uma falta grave ou que cometa uma falta muito grave do Artigo 30.

"(2) Quando, ao mesmo tempo, os dois competidores infringirem as regras, cada um deverá ser punido de acordo com a gravidade da falta cometida.

"(3) Quando os dois competidores já tiverem sido penalizados com keikoku e, posteriormente, receberem outra penalidade, ambos deverão ser penalizados com hansoku-make. Todavia, os árbitros (central e laterais) poderão dar a decisão final sobre este caso particular de acordo com o Artigo 41 — Situações Não Previstas pelas Regras.

"(4) Quando um competidor infringir os parágrafos XV ou XVI do Artigo 30, a penalidade deverá ser aplicada da seguinte maneira:

a) Quando um competidor sair deliberadamente da área de combate ou tentar aplicar uma técnica com o objetivo de sair da área de combate, a penalidade será keikoku.

b) Quando um competidor deliberadamente forçar seu adversário a sair da área de combate (inclusive no caso assinalado no comentário do Artigo 30), a penalidade será keikoku.

c) Quando um competidor sair da área de combate em consequência de seus esforços para desequilibrar seu adversário, a penalidade será chui. Todavia, caso ele saia da área de combate como resultado da ação de seu adversário não deverá ser penalizado.

"(5) A primeira indicação feita pelo árbitro central, (Artigo 29, letra a, item X), no sentido de que ele considera que um ou ambos os competidores são culpados de não-combatividade, não acarretará nenhuma penalidade aos competidores avisados. As indicações seguintes acarretarão penalidades de acordo com o artigo ao qual se refere este comentário.

"(6) a) Quando um competidor puxar seu adversário para o ne-waza, em discordância com o Artigo 9 e o adversário não aproveitar para continuar a luta em ne-waza, o árbitro central deverá interromper a luta, comandando mate, e aplicar chui ao competidor que infringiu o Artigo 9.

b) Quando um competidor puxar seu adversário para o ne-waza, em discordância com as regras do Artigo 5 e o adversário aproveitar para continuar a luta em ne-waza, o combate poderá ter seqüência, porém o árbitro central deverá aplicar chui ao competidor que infringiu o Artigo 9.

"(7) Antes de aplicar keikoku ou hansoku-make, o árbitro central deverá consultar os árbitros laterais e declarar a decisão de acordo com a opinião majoritária dos três.

"(8) As penalidades não são cumulativas. Cada penalidade deve ser aplicada em seu próprio valor.

A aplicação de uma segunda ou subsequente penalidade, automaticamente anula uma penalidade anterior. Sempre que um competidor já tenha sido penalizado, qualquer penalidade posterior que ele venha a sofrer deverá ser aplicada, pelo menos, no próximo valor mais alto em relação à penalidade existente."

3.31.2. — Análise e Recomendações

O segundo parágrafo deste artigo, lamentavelmente, não esclarece que a transposição das penalidades registradas no placar, transformadas em vantagens técnicas equivalentes, somente será efetivada no final da luta, também omitindo o caso de que "quando um competidor seja penalizado com *hansoku-make* (derrota por desclassificação), seu adversário será beneficiado com os pontos equivalentes ao *ipom* (ponto completo)", uma vez que esse tipo de vitória (*hansoku-gachi*) tem o mesmo valor da vitória por *ipom-gachi* (vitória por ponto completo).

"Este artigo também é omissivo sobre o "modus operandi" da aplicação do *shido* (observação), já que estabelece orientação para a aplicação de *chui* (advertência), *keikoku* (repreensão) e *hansoku-make* (derrota por desclassificação).

O primeiro item do comentário diz que "Shido é, geralmente, aplicado a todo competidor que esteja *prestes a cometer* ou já tenha cometido uma *falta muito leve* do Artigo 30 (Atos Proibidos), "(grifo nosso)

Na verdade não se pode penalizar um competidor antes dele cometer uma infração. Por outro lado, o ato proibido referente à aplicação de *shido* (observação), de acordo com o Artigo 30 - Atos Proibidos, é uma *falta leve* e não *muito leve*.

O item oitavo do comentário faz uma afirmação, ("... Cada penalidade deve ser aplicada em seu próprio valor."), que não é verdadeira, uma vez que mais adiante pode-se ler que "... Sempre que um competidor já tenha sido penalizado, qualquer penalidade posterior que ele venha a sofrer deverá ser aplicada, pelo menos, no próximo valor mais alto em relação à penalidade existente.

Este artigo e seu comentário sofreram várias modificações, no correr dos anos. A verdade é que, dada a sua importância, merece ser reescrito, a fim de não propiciar uma falta de padronização na aplicação das penalidades.

De qualquer forma, nas clínicas de arbitragem que antecedem as competições, os árbitros devem ser orientados quanto à padronização de critérios sobre os atos proibidos e suas conseqüentes penalidades.

Os árbitros não devem subir no *shiai-jo* (quadra de competição) com o firme propósito de penalizar os competidores.

Os atos proibidos e as penalidades não foram idealizados para punir ou prejudicar os competidores, e sim para que as lutas se desenvolvam de acordo com critérios justos, iguais, tornando os combates mais dinâmicos.

Os técnicos devem orientar os competidores, particularmente, sobre as conseqüências de desenvolver a luta na zona de perigo.

O que mais desgosta a todos, competidores, técnicos, público e organizadores é a falta de padronização nos casos de saídas da área de combate. É imprescindível que haja igualdade, por parte dos árbitros, no que diz respeito à aplicação de *chui* (advertência) e *keikoku* (repreensão).

Para aplicar a não-combatividade aos dois atletas, o árbitro central deve comandar *mate* (parem) e não *sono-mama* (não se movam).

Quando houver uma infração às regras, o árbitro central deverá cumprir o regulamento e não advertir o infrator de que "na próxima vez" ele será penalizado.

Por essa razão é que acreditamos que, antecedendo as competições de menores ou de judocas menos graduados, dever-se-ia obrigatoriamente promover uma clínica para os participantes.

Quando houver eficiência no ataque, e o *kumi-kata* (técnica de pegada) estiver sendo realizado de um só lado, por exemplo no *yama-arashi* (tempestade na montanha), o competidor não deve ser penalizado.

Nos casos de seguidas trocas de pegadas, sem haver efetividade de combate, o árbitro central deverá aplicar a regra da não-combatividade.

Deve-se diferenciar o que seja "postura exageradamente defensiva" e "não-combatividade". No primeiro caso deve-se aplicar diretamente *shido* (observação).

Segurar na faixa ou nas abas do *wagui* (paleto) do adversário, durante a luta de solo, não é falta.

Quando, em casos de *juji-gatame* (chave articular em cruz), houver solicitação dos punhos ou dos dedos das mãos, forçando as articulações, deve-se aplicar *chui* (advertência).

3.32. - Artigo 32 Determinação de Ipom

"O julgamento de ipom deverá ser feito nos seguintes casos:

"a) *Nague-waza* (técnicas de projeção)

1. Quando, aplicando uma técnica ou contragolpeando a técnica do adversário, o competidor o projetar sobre a maior parte de suas costas, com considerável força ou velocidade.

"b) *Katame-waza* (técnicas de domínio)

1. Quando o competidor disser *maita* (desisto) ou bater em seu próprio corpo, ou no do ad-

versário, ou ainda no solo, com a mão ou com o pé duas ou mais vezes.

II. Quando o competidor não puder desvencilhar-se de uma imobilização no espaço de 30 segundos, após o comando de *osaekomi*.

III. Quando o efeito de uma técnica de *shime-waza* (técnicas de estrangulamento) ou *kansetsu-waza* (chaves de articulação) for suficientemente nítido."

3.32.1. — Comentário

"Quando um competidor que controla seu adversário com uma imobilização anunciada, trocá-la por outra, ou por sucessivas imobilizações, sem perder o controle do *osaekomi*, o tempo continuará a ser computado até o anúncio de *ipom* ou até que o adversário consiga desvencilhar-se.

"Embora se possa dizer que o disposto no Artigo 32, letra *a*, item I, não foi satisfeito, quando o competidor deliberadamente cair em ponte (com a cabeça e os calcanhares apoiados e com a maior parte do corpo sem contato com o solo), após ter sido projetado, o árbitro central deve proclamar *ipom*, a fim de desencorajar o emprego deste tipo de técnica."

3.32.2. — Análise e Recomendações

O espírito do *ipom-shobu* (luta pelo ponto completo), deve ser a base pela qual se devam avaliar as técnicas de Judô e, conseqüentemente, o resultado de uma luta.

Por mais completa que seja uma definição do *ipom* (ponto completo), para o seu julgamento há necessidade de uma razoável experiência prática.

Este artigo nos oferece uma quase perfeita caracterização dos quesitos necessários para a conquista do *ipom* (ponto completo), ainda mais agora, depois da remoção do item // da letra *a*:

"Quando o competidor habilmente levantar seu adversário, que estava em decúbito dorsal, até a altura de seus próprios ombros, aproximadamente."

O primeiro parágrafo do comentário deste artigo, ("Quando um competidor que controla seu adversário com uma imobilização anunciada, trocá-la por outra, ou por sucessivas imobilizações, sem perder o controle do *ossaekomi*, o tempo (sic) continuará a ser computado até o anúncio de *ipom* ou até que o adversário consiga desvencilhar-se."), deveria ser complementado no sentido de informar que, nessas ocasiões quando o tempo regulamentar de luta é prorrogado para a conclusão do tempo de *ossaekomi* (imobilização), é perfeitamente válido

aos dois competidores aplicarem técnicas de *kansetsu-waza* (chaves de articulação) e *shime-waza* (técnicas de estrangulamentos), desde que aplicadas durante o controle da imobilização anunciada pelo árbitro central.

Inclusive, acreditamos que toda essa questão devesse figurar no grupamento de artigos que trata do tempo regulamentar de luta.

Com relação à aplicação de *shime-waza* (técnica de estrangulamento) e de *kansetsu-waza* (chaves de articulação), devemos esclarecer que esses golpes somente são estudados e, conseqüentemente, permitidos em competições para os maiores de catorze anos e que sejam, no mínimo, *san-kyu* (faixas verdes).

O árbitro central deverá ter uma particular atenção em casos de *shime-waza* (técnicas de estrangulamentos) e de *kansetsu-waza* (chaves de articulação), quando o atacado tiver as pernas e os braços presos. É válido pedir *maita* (desistir, pedir água) só com os dedos, muito embora o primeiro item da letra *b* deste artigo determine que o competidor deve bater em seu próprio corpo, no do adversário ou no solo, com a mão ou com o pé duas ou mais vezes.

Na verdade, de acordo com o terceiro item da letra *b*, o árbitro central pode determinar o *ipom* (ponto completo), nesses casos, quando julgar que o efeito dessas técnicas estiver suficientemente nítido.

3.33. - Artigo 33 - Determinação de Waza-ari

"O julgamento de *waza-ari* (quase *ipom*) será feito nos seguintes casos:

"a) *Nague-waza* (técnicas de projeção)

Quando o competidor aplicar uma técnica de projeção que não tenha sido completamente bem sucedida, (por exemplo, a técnica carece de um dos três elementos: queda sobre a maior parte das costas, força ou velocidade) e não mereça a qualificação de *ipom*.

"b) *Ossaekomi-waza* (técnicas de imobilização)

Quando o competidor imobilizar o adversário, nos termos do Artigo 32, letra *b*, item II, por 25 segundos ou mais, porém por menos de 30 segundos."

3.33.1. — Comentário

"Quando o competidor tenta aplicar um *tomoe-nague* mas é temporariamente mal sucedido e,

após um pequeno lapso de tempo em que permanece apoiado de costas, consegue completar o tomoe-nague, ele poderá conquistar no máximo waza-ari porque a projeção está sendo feita desde a posição horizontal e não na posição em pé."

3.33.2. - Análise e Recomendações

A definição do julgamento do *waza-ari* (quase ipom), quando de técnicas de projeção, necessita de um reparo, uma vez que não é correta a assertiva de que ". . . a técnica *carece* de um dos três elementos: queda sobre a maior parte das costas, força ou velocidade. . .". (grifo nosso)

Essa assertiva de que uma técnica de projeção para merecer *waza-ari* (quase ipom) pode prescindir de um dos três elementos mencionados gera, teoricamente, uma interpretação totalmente errada. Sim, porque não se pode aceitar uma projeção, que resulte numa queda em decúbito ventral, merecedora de *waza-ari* (quase ipom). O julgamento, sem pestanejar, seria *koka* (quase yuko), portanto muito inferior.

Em sendo assim, julgamos oportuno interpretar a definição do *waza-ari* (quase ipom), para técnicas de projeção da seguinte forma:

"Quando uma técnica de projeção não tenha sido completamente bem sucedida, isto é, quando a técnica estiver parcialmente eficiente em um dos três elementos: queda sobre a maior parte das costas, força e velocidade, não merecendo a qualificação de *ipom* (ponto completo)."

Com relação ao comentário deste artigo, temos a dizer que o exemplo ali citado poderia merecer no máximo *waza-ari* (quase ipom), porque faltou continuidade ao lance, ou seja o elemento "velocidade" foi satisfeito parcialmente no que diz respeito à sua eficiência.

Logicamente, se a projeção do adversário através de uma técnica de *sutemi-waza* (técnicas de sacrifício), no caso *tomoe-nague* (projeção em círculo), tiver início com o atacante deitado, em decúbito dorsal, o lance não pode ser considerado de projeção.

3.34. — Artigo 34 - Determinação de Yuko

"O julgamento de yuko (quase waza-ari) será feito nos seguintes casos:

"a) *Nague-waza* (técnicas de projeção)

Quando o competidor, aplicando uma técnica de projeção é apenas parcialmente bem sucedido,

por exemplo, está deficiente naquilo que é necessário para marcar waza-ari em um dos três elementos: queda sobre a maior parte das costas, força ou velocidade e não mereça completamente a qualificação de waza-ari.

"b) *Ossaekomi-waza* (técnicas de /mobilização)

Quando um competidor imobilizar o outro, nos termos do Artigo 32, letra *b*, item II, por 20 segundos ou mais, porém por menos de 25 segundos."

3.34.1. — Recomendações

Qualificar uma técnica de projeção não é tarefa das mais fáceis, É imprescindível ter uma razoável experiência prática e um sistemático treinamento.

Os critérios são subjetivos, particularmente no que diz respeito à distinção entre o *yuko* (quase waza-ari) e o *waza-ari* (quase ipom).

É necessário que os árbitros participem de reuniões práticas sobre avaliação de golpes, a fim de procurar garantir uma padronização de critérios. Isso tornará a arbitragem mais justa.

Aos competidores devemos recomendar que sempre tenham em mente o espírito do *ipom-shobu* (luta pelo ponto completo) ao realizarem suas técnicas e não simplesmente lutarem por vantagens técnicas menores.

3.35. — Artigo 35 - Determinação de Koka

"O julgamento de koka (quase yuko) será feito nos seguintes casos:

"a) *Nague waza* (técnicas de projeção)

Quando um competidor executar uma técnica de projeção, que não foi bem sucedida, porém com alguma força ou velocidade projetar o adversário sobre um de seus lados, coxa (s), estômago ou nádegas e não merecer completamente a qualificação de yuko.

"b) *Katame-waza* (técnicas de imobilização)

Quando um competidor imobilizar o adversário nos termos do Artigo 32, letra *b*, item II, por 10 segundos ou mais, porém por menos de 20 segundos."

3.35.1. — Comentário

"A projeção do adversário sobre seus(s) joelho(s), mão(s) ou cotovelo(s) será considerada como um simples ataque. Da mesma forma, um *ossae-komi* de até nove segundos será igualmente contado como um simples ataques."

3.35.2. — Análise e Recomendações

O *koka* (quase *yuko*) é a marcação mais fácil de ser avaliada, uma vez que essa pequeníssima vantagem técnica é constada quando o projetado cai sentado, em decúbito ventral ou, ainda, sobre um de seus flancos ou coxas.

Entretanto, a fim de valorizar o espírito do *ipom-shobu* (luta pelo ponto completo), a tendência é só avaliar uma técnica, tendo como base o *ipom* (ponto completo), isto é, quando o atacante demonstre aquele espírito e não quando, simplesmente, agarre um dos membros inferiores do adversário para que ele caia sentado, a fim de marcar apenas um *koka* (quase *yuko*).

Caso essa tendência seja realmente efetivada, as lutas de Judô terão um melhor nível técnico e a própria modalidade estará se desenvolvendo.

3.36. — Artigo 36 — Determinação de Yusei-gachi

"A decisão de *yusei-gachi* (vitória por superioridade) será feita, de forma geral, nos seguintes casos:

"a) Quando houver uma marcação de *waza-ari* (quase *ipom*) ou uma penalidade de *keikoku* (repreensão).

"b) Quando houver uma marcação de *yuko* (quase *waza-ari*) ou uma penalidade de *chui* (advertência).

"c) Quando houver uma marcação de *koka* (quase *yuko*) ou uma penalidade de *shido* (observação).

"d) Quando houver uma diferença identificável na atitude durante o combate ou na habilidade e eficiência de técnicas, ainda que todas as pontuações (registradas de acordo com o Artigo 25) sejam iguais para os dois competidores."

3.36.1. - Comentário

"O critério para decidir quando não se empregará a vitória por *yusei-gachi* ou quando ela será atribuída de acordo com as letras *a*, *b*, *c* ou *d*, acima mencionadas, será de responsabilidade do Comitê Organizador de cada evento em particular e

os árbitros devem certificar-se, antes de assumirem seus lugares na quadra de competição, em que condições o *yusei-gachi* deverá ser atribuído."

3.36.2. — Análise e Recomendações

Apesar deste artigo ter sofrido modificações, decorrentes das mudanças nas regras, da forma como está redigido oferece meios para interpretações frontalmente diversas de seus propósitos.

Senão vejamos, este artigo não estabelece que o *yusei-gachi* (vitória por superioridade) será determinado, somente, no final do tempo regulamentar e ainda, dá a entender que não haverá a transposição das penalidades em vantagens técnicas equivalentes.

O assunto merece ser estudado. A fim de que este artigo possa cumprir o seu propósito, devemos interpretá-lo da seguinte forma:

"Não tendo havido a marcação de *ipom* (ponto completo), ou resultado equivalente, e o tempo regulamentar de luta expirar, o árbitro central comandará *sore-made* (cessar), encerrando o combate. Após a transposição das penalidades em vantagens técnicas equivalentes, se for o caso, feitas pelo registrador de combates, dará a decisão de *yusei-gachi* (vitória por superioridade) a um dos competidores, de acordo com a seqüência abaixo discriminada:

"a) Ao competidor que tiver a seu favor um *waza-ari* (quase *ipom*).

"b) Caso os dois competidores tenham igualmente um *waza-ari* (quase *ipom*), ao competidor que tiver a seu favor o maior número de *yukos* (quase *waza-ari*).

"c) Caso os dois competidores tenham o mesmo número de *yukos* (quase *waza-ari*), ao competidor que tiver a seu favor o maior número de *kokas* (quase *yuko*).

"d) Finalmente, caso os dois competidores tenham o mesmo número de pontuações, o árbitro central comandará *hantei* (julgamento) para os árbitros laterais. Estes deverão levantar uma de suas bandeiras, a branca ou a vermelha, acima de suas cabeças e o árbitro central proclamará o *yusei-gachi* (vitória por superioridade) a um dos competidores, de acordo com a opinião majoritária das três autoridades."

O comentário deste artigo, ("O critério para decidir quando não se empregará a vitória por *yusei-gachi* ou quando ela será atribuída de acordo com as letras *a*, *b*, *c*, ou *d*, acima mencionadas, (sic), será de responsabilidade do Comitê Organizador de cada evento em particular e os árbitros de-

vem certificar-se, antes de assumirem seus lugares na quadra de competição, em que condições o yusei-gachi deverá ser atribuído."), tendo em vista as reiteradas modificações e aprimoramento das regras, deveria ser removido das mesmas.

3.37. — Artigo 37 - Determinação de Hiki-wake

"A decisão de hiki-wake (empate) será feita, quando não existir um resultado positivo e não for possível atribuir superioridade a um dos competidores, nos termos do Artigo 36, dentro do tempo estabelecido para o combate."

3.37.1. — Recomendação

Tendo em vista os processos de competição adotados nas disputas de Judô, acreditamos que este artigo deveria esclarecer que o *hiki-wake* (empate) somente pode ser admitido nas *competições por equipes* ou quando for empregado o *processo das pules*, desde que assim esteja determinado no regulamento técnico da competição.

3.38. — Artigo 38 — Determinação de Hansoku-make

"A decisão de hansoku-make (derrota por desclassificação) será feita:

"a) Quando o competidor, tendo já sido penalizado com keikoku (repreensão) for objeto de outra penalidade.

"b) Quando qualquer ação do competidor infringir muito seriamente o disposto no Artigo 30 - Atos Proibidos."

3.38.1. -Comentário

"A decisão de desclassificar um competidor de uma competição só pode ser tomada pelo Comitê Diretor que estiver organizando o evento em questão."

3.38.2. — Análise e Recomendações

Com a modificação das regras, no sentido de classificar os atos proibidos em penalidades equivalentes, a determinação do *hansoku-make* (derrota por desclassificação) ficou prevista no Artigo 30 — - Atos Proibidos.

O Artigo 31 — Penalidades, por sua vez, complementa o citado artigo estabelecendo, inclusive, a hora e a forma que deve ser aplicado o *hansoku-make* (derrota por desclassificação).

Sendo assim, acreditamos que este artigo deveria ser denominado *Determinação do Hansoku-gachi* (vitória por desclassificação do adversário), uma vez que este será o resultado da luta a ser computado.

Dessa forma, o suposto *Artigo 38 — Determinação de Hansoku-gachi* (vitória por desclassificação do adversário), poderia ser assim estabelecido:

"Após aplicar *hansoku-make* (derrota por desclassificação), de conformidade com o estabelecido no Artigo 31 — Penalidades, e comandar *sore-made* (cessar), o árbitro central retornará ao seu lugar correspondente. Em continuação, seguindo o procedimento usual, indicará o vencedor, depois de ter anunciado *hansoku-gachi* (vitória por desclassificação do adversário)."

Com relação ao comentário, ("A decisão de desclassificar um competidor de uma competição só pode ser tomada pelo Comitê Diretor que estiver organizando o evento em questão."), cumpre-nos esclarecer, para evitar controvérsias, que a aplicação do *hansoku-make* (derrota por desclassificação) é de inteira responsabilidade do trio de arbitragem e só a eles cabe decidir a respeito.

O que o comentário prevê é a eliminação do competidor de uma competição, torneio ou campeonato, e não de uma simples luta, o que é bem diferente.

Por isso, acreditamos que a oração: "A decisão de eliminar um competidor da competição, torneio ou campeonato, só pode ser tomada pelo Comitê Diretor que estiver organizando o evento em questão.", deveria integrar o texto do Artigo 31 — Penalidades.

3.39. — Artigo 39 - Ausência e Desistência

"A decisão de fusen-gachi (vitória por ausência) será dada ao competidor, cujo adversário não se apresentar ao combate.

"A decisão de kiken-gachi (vitória por desistência) será dada ao competidor, cujo adversário desistir da competição durante o combate."

3.39.1. — Análise e Recomendações

Com relação ao segundo parágrafo deste artigo temos a dizer que o *kiken-gachi* (vitória por desistência) será outorgado ao competidor, cujo adversário desistir de uma luta já iniciada, por razões diversas. O termo "competição" deve ser, dessa forma, interpretado simplesmente como um combate, e não ter a conotação de torneio ou campeonato.

Por essa razão, nada impede que um competidor, que tenha perdido um combate por desistência, possa vir a lutar novamente, uma vez que ele não desistiu da competição e sim de apenas uma luta.

Da mesma forma, um competidor que não tenha se apresentado para uma luta, por razões plenamente justificáveis, perdendo-a por ausência, de acordo com o desenvolvimento do processo de competição adotado, poderá ser "repescado" e até vir a disputar uma medalha.

3.40. - Artigo 40 - Lesão, Mal Súbito ou Acidente

"Quando um combate for interrompido por lesão em um ou ambos os competidores, o árbitro central e os árbitros laterais poderão autorizar um tempo total máximo de até cinco minutos a cada competidor lesionado, a título de recuperação, inclusive para amarrar ou desamarrar bandagens.

"Caso a lesão de um competidor seja de tal gravidade e que, por essa razão, ele tenha que receber atendimento fora da área de competição, o combate deverá ser encerrado e o resultado do mesmo deverá ser proclamado pelo árbitro central, de acordo com as outras disposições deste artigo.

"A decisão de *kachi* (vitória), *make* (derrota), *hiki-wake* (empate) será proferida pelo árbitro central, quando um dos competidores estiver impossibilitado de continuar devido à lesão, mal súbito ou acidente ocorrido durante a luta, após ter consultado os árbitros laterais e de acordo com as seguintes cláusulas:

"a) Lesão

I. Quando a causa da lesão for atribuída ao competidor lesionado, ele perderá o combate.

II. Quando a causa da lesão for atribuída ao competidor não lesionado, ele perderá o combate.

III. Quando for impossível determinar o responsável pela lesão, poderá ser proferida a decisão de *hiki-wake* (empate).

"b) Mal Súbito

Quando um competidor for acometido de um mal súbito, durante a luta, e não puder continuar o combate, ele será o perdedor.

"c) Acidente

Quando ocorrer um acidente, devido à causa externa, a decisão deverá ser *hiki-wake* (empate)."

3.40.1. - Análise e Recomendações

O tempo de recuperação de cinco minutos, previsto no primeiro parágrafo deste artigo, para casos de lesão em um ou ambos os competidores, deve ser também interpretado para casos de mal súbito ou acidente, uma vez que o referido tempo de recuperação pode ser concedido ou aplicado para simples casos de "amarrar ou desamarrar bandagens".

O atendimento de urgência deve ser ministrado no *shiai-jo* (quadra de competição) e, mais precisamente, no local onde o competidor estiver. Dessa forma, é o médico, massagista ou enfermeiro quem deve adentrar na quadra de competição e não o competidor que deve ser transportado até os limites da quadra de competição para receber atendimento.

Os árbitros devem estar atentos para casos de fingimento de câibra ou "falta de ar". Caso o médico informar ao árbitro central que o competidor estava apenas cansado, "que não tinha nada", o árbitro central deverá aplicar ao competidor a regra da não-combatividade.

O árbitro central só deve permitir a entrada no *shiai-jo* (quadra de competição) de, no máximo, dois profissionais da área de saúde, que tenham credencial da organização da competição. A credencial consiste em uma faixa vermelha, com uma cruz branca, colocada em um dos membros superiores. Não deve permitir, sob qualquer hipótese, a entrada de treinadores, dirigentes ou jornalistas.

Quando um dos competidores estiver recebendo atendimento de urgência, o árbitro central deve, através do *gesto de permissão*, deixar que o outro competidor se sente à sua marca indicativa, não permitindo que ele se localize em outro lugar.

Durante o tempo de recuperação, o árbitro central deve estar junto ao competidor que está recebendo o atendimento de urgência.

O resultado final de um combate é proferido, pelo árbitro central, através da indicação do vencedor, com o *gesto de kachi* (vitória), ou da Proclamação do empate, com o *gesto de hiki-wake* (empate). Desta forma, não tem sentido o termo *make* (derrota) constante do terceiro parágrafo deste artigo.

O primeiro e o segundo item da letra *a*, deste artigo:

"I. Quando a causa da lesão for atribuída ao competidor lesionado, ele perderá o combate.

"II. Quando a causa da lesão for atribuída ao competidor não lesionado, ele perderá o combate.", devem ser assim interpretados:

I. Quando, por sua própria culpa, um dos competidores se lesionar e, após os cinco minutos regulamentares de recuperação, não puder continuar o combate, seu adversário será declarado vencedor por *kiken-gachi* (vitória por desistência).

II. Quando um dos competidores provocar em seu adversário uma lesão, de tal gravidade que impeça a sua continuidade na competição, deverá ser penalizado com *hansoku-make* (desclassificação), de acordo com o Artigo 31 — Penalidades, sendo seu adversário declarado vencedor por *hansoku-gachi* (vitória por desclassificação).

Nas competições individuais, onde não possa ser proferido *ohiki-wake* (empate), quando houver um acidente devido à causa externa ou quando for impossível determinar o responsável por uma lesão, dar-se-á a vitória ao lutador que estiver em condições de prosseguir competindo.

3.41. — Artigo 41 — Situações não Previstas pelas Regras

"Quando surgir qualquer situação não prevista por estas regras, a decisão será proferida pelo árbitro central, após consulta aos árbitros laterais."

3.41.1. — Análise e Recomendações

Mais uma vez cumpre-nos salientar que o trio de árbitros é o único responsável pelas decisões que venham a ser tomadas durante o desenrolar de um combate, até a Proclamação de seu resultado.

Dessa forma, caso ocorra alguma situação que não seja prevista pelas regras oficiais, cabe aos árbitros responsáveis pela luta decidirem entre si.

Quando os três árbitros tiverem opiniões diferentes, prevalecerá o parecer do árbitro central, não sendo permitido o aconselhamento ou a interferência de outras pessoas, nem mesmo do coordenador de arbitragem.

4. CONCLUSÕES

Com a extraordinária transformação educacional sofrida pelo *jujutsu* em 1882, até os nossos dias, o Judô passou por vários caminhos, desde uma simples arte marcial até o atual estágio de esporte internacional.

As seguidas modificações sofridas pelas regras, destacadamente a partir de 1974, com o estabelecimento das chamadas *novas regras*, contribuíram para que essa modalidade tivesse a sua inclusão efetivada no elenco de esportes olímpicos; sendo responsáveis, em grande parte, pelo aprimoramento do Judô como esporte, sem desprezar as suas qualidades de atividade eminentemente educacional.

As modificações objetivaram favorecer o verdadeiro competidor, uma vez que as lutas passaram a ser decididas através de critérios melhor definidos e desenvolvidas de uma forma mais dinâmica e ofensiva, exigindo assim uma preparação geral mais apurada.

Apesar de complexa, a orientação e o trabalho desenvolvido pelos árbitros foram sensivelmente aperfeiçoados, possibilitando apreciações parciais e finais rápidas e mais justas.

As modificações vieram favorecer o entendimento das lutas pelo público leigo, apesar do assunto ser altamente técnico, garantindo a possibilidade da difusão do Judô através dos meios de comunicação de massa.

Entretanto, o atual texto das Regras Internacionais de Judô não apresenta uma racional ordenação de artigos, fato que indubitavelmente dificulta o seu estudo e sua conseqüente interpretação. Ademais, os termos técnicos deveriam ser grifados ou colocados em destaque, acompanhados de suas traduções, fato que nem sempre ocorre.

Considerando o que foi tratado e desenvolvido no capítulo anterior, para efeito de estudo e de maior facilidade para interpretação, nos permitimos sugerir que os artigos que apresentem

características intimamente relacionadas deveriam ser grupados, como por exemplo:

a) Grupo I — Artigos de Natureza Geral

- Artigo 1 — *Shiai-jo* (quadra de competição)
- Artigo 2 — *Judogui* (uniforme de Judô)
- Artigo 3 — Requisitos Pessoais
- Artigo 4 — Posição no Início do Combate
- Artigo 6 — Início e Fim do Combate
- Artigo 8 — Encerramento por *Ipom* (ponto completo)
- Artigo 10 — Duração do Combate
- Artigo 11 — Sinal de Término do Tempo
- Artigo 12 — Técnica Coincidente com o Sinal de Término do Tempo

b) Grupo II — Artigos que Definem as Funções dos Árbitros

- Artigo 15 — Oficiais
- Artigo 16 - Funções do Árbitro Central
- Artigo 17 — Funções dos Árbitros Laterais
- Artigo 24 — Opinião não solicitada dos Árbitros Laterais
- Artigo 14 - Responsabilidade dos Árbitros

c) Grupo III — Artigos Relacionados com o Julgamento de Técnicas

- Artigo 32 — Determinação de *Ipom* (ponto completo)
- Artigo 18 — *Ipom* (ponto completo)
- Artigo 33 — Determinação de *Waza-ari* (quase ipom)
- Artigo 19 - *Waza-ari* (quase ipom)
- Artigo 34 - Determinação de *Yuko* (quase waza-ari)
- Artigo 20 — *Yuko* (quase waza-ari)
- Artigo 35 — Determinação de *Koka* (quase yuko)

Artigo 21 - *Koka* (quase yuko)

d) Grupo IV — Artigos sobre Vozes de Comando e Gestos Padronizados

Artigo 29 - Gestos Oficiais

Artigo 23 - *Ossaekomi* (imobilização)

Artigo 27 — Aplicação de *Mate* (parem)

Artigo 13 — *Sono-mama* (não se movam)

e) Grupo V — Artigos Relacionados com Infrações Penais

Artigo 30 — Atos Proibidos

Artigo 31 — Penalidades

Artigo 4 — Localização do Combate

Artigo 38 — Determinação de *Hansoku-make* (derrota por desclassificação)

f) Grupo VI - Artigos sobre o Resultado do Combate

Artigo 7 - Resultado do Combate

Artigo 25 - *Hantei* (julgamento)

Artigo 26 - Declaração do Julgamento

Artigo 36 - Determinação de *Yusei-gachi* (vitória por superioridade)

Artigo 28 — Decisão após um Ato Proibido

Artigo 22 — *Sogo-gachi* (vitória composta)

g) Grupo VII — Artigos que Envolvem Situações Especiais

Artigo 9 — Passagem ao *ne-waza* (luta de solo)

Artigo 39 — Ausência e Desistência

Artigo 40 — Lesão, Mal Súbito ou Acidente

Artigo 41 - Situações Não Previstas pelas Regras

5. RESUMO

Com o objetivo de estudar as normas dos combates de Judô, desde os primórdios, particularmente após a sua transformação em esporte internacional, procurou-se analisar histórica e tecnicamente as sucessivas modificações das regras de competição, através dos anos.

Constatou-se que as modificações foram idealizadas no sentido de facilitar o entendimento das lutas pelo público leigo, contribuindo para a difusão do Judô, procurando tornar os combates mais dinâmicos, com apreciações parciais e finais rápidas e mais justas.

Verificou-se que as seguidas modificações sofridas pelas Regras Internacionais de Judô, especialmente anos setenta, contribuíram decididamente para a efetiva elevação desse esporte como modalidade olímpica.

Constatou-se que existem algumas lacunas que podem gerar má interpretação, motivo pelo qual o texto das regras mereceu uma revisão.

Comprovou-se que os assuntos tratados pelas Regras Internacionais de Judô não estão distribuídos através de uma ordem racional e que, para efeito de estudo e facilidade de interpretação, sugeriu-se a classificação dos quarenta e um artigos em apenas sete grupos de assuntos, por apresentarem características intimamente relacionadas:

1. Artigos de Natureza Geral
2. Artigos que Definem as Funções dos Árbitros
3. Artigos Relacionados com o Julgamento de Técnicas
4. Artigos sobre Vozes de Comando e Gestos Padronizados
5. Artigos Relacionados com Infrações e Penalidades
7. Artigos que Envolvem Situações Especiais

6. SUMMARY

Changes in the rules of competition in Judô havê been historically and technically analysed troughout years, in order to Study the contest rules since the beginning, mainly after its transformation into international sport.

The changes were established to improve the understanding of contests by lay people, contributing for better difusion of Judô, turning the fights more dynamic and making partial and final evaluations more equitable and faster.

The sucessive changes in the Contest Rules of the International Judô Federation, mainly in the seventies, were responsible for considering this sport as an olympic modality.

It was observed that there is some lack of clarity and precision in the rules statements, resulting in false interpretations. By this reason, the rules statements were revised.

It was shown that International Judô Rules items are not in a reasonable sequence and so, for studying and easing of interpretation, the classification of the 41 articles in only seven subjects groups with closely related characteristics was suggested:

1. Articles of general nature
2. Articles that determine the referees' function
3. Articles related to technical judgement
4. Articles about command and standard gestures
5. Articales related to infringements and penalties
6. Articles about contest results
7. Articles related to Special situations

7. REFERÊNCIAS

1. ALL JAPAN JUDÔ FEDERATION. Tóquio - *Contest Rules of The Kodokan Judô*, 1951.
2. _____— *Contest Rules of The Kodokan Judô*, 1961,
3. BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA, Brasília - *Regras de Competição de Judô*, 1973.
4. BUTLER, P. - *Judô Completo*. Barcelona, Editorial Sintet, 1965.
5. CALLEJA, C.C. — *Generalidades sobre as Novas Regras de Competição*. São Paulo, Judokan do Brasil, 1974.
6. _____— *Informação sobre as modificações nas Regras Internacionais de Competição*. São Paulo, Confederação Brasileira de Judô, 1979.
7. CONGRESSO TÉCNICO DO CAMPEONATO BRASILEIRO DE JUDÔ, 1º - *Revista de Judô*. Rio de Janeiro, 2:18-19, 1954.
8. FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE PUGILISMO, Rio de Janeiro — *Regras que Presidem os Encontros de Jiu - Jitsu no Brasil*. 1936.
9. FEDERAÇÃO PAULISTA DE JUDÔ - *Arbitragem em Judô — Curso de Atualização*, 1975.
10. INTERNACIONAL JUDÔ FEDERATION, Londres - *Contest Rules of the International Judô Federation*, 1979.
11. _____— *Normas de Competición de la Federación Internacional de Judô*, 1974.
12. _____- *Reglamentos de competência de la Federación Internacional de Judô*, 1967.
13. _____- *Règles de Compétition de la Federation Internationale de Judô*, 1977.
14. _____— *Handbook of the International Judô Federation*, 1974.
15. INTERNATIONAL JUDÔ FEDERATION, Berlim - *Handbook of the International Judô Federation*, 1980.
16. KANO, J. — *Judô (jujutsu)*. Tóquio, Board of Tourist Industry Japanese Government Railways, 1937.
17. KAWAISHI, M. - *Ma Méthode de Judô*. Paris, Judô International, 1964.
18. KIMURA, M. - *El Judô*. Barcelona, Editorial Aedos, 1976.
19. KLINGERSTORFF, H.K. - *Judô Sem Mestre*. Rio de Janeiro, Editora Gertum Carneiro, [s.d.]
20. KODOKAN INSTITUTE, Tóquio - *Judô by the Kodokan*. Nunoï Shobo Co., Ltd., 1961.
21. _____— *Judô Kodokan Illustre Dai-Nippon Yubenkai Kodansha*, 1955.
22. LASSERRE, R. - *Judô. Manual Práctico* Barcelona, Editorial Hispano-Europea, 1971.
23. MODRIC, Z. - Hey, they're trying to change Judô! *Black Belt*, Los Angeles, 12(6):62, 1974.
24. MOYSET, R. - *Initiation au Judô*. Paris, Éditions Bornemann, 1965.
25. NISHIOKA, H. - The Judô Referee. Shadow and Conscience of Competition. *Black Belt*. Los Angeles, 16(5):51-53, 1978.
26. ROBERT, L. - *Le Judô*. Verviers, Éditions Gerard & Co., 1964.
27. ROCHA, V. L. da - *Judô. Conquista de Faixas*. Guanabara, Divisão de Educação Física do MEC, 1967.
28. ZAQUI, J. - *Jiu-Jitsu*. São Paulo, Cia. Brasil Editora, [s.d.]