



## CLASSIFICAÇÕES DAS PENALIDADES

### PENALIDADE POR CONTATO EXCESSIVO

ESTA PENALIDADE PODE SER GRADATIVA OU DIRETA

SEQUÊNCIA GRADATIVA:	ATENAI	(AVISO SEM PONTUAR)
	KEIKOKU	( WAZA ARI P/ADVERSÁRIO )
	HANSOKU CHUÍ	(IPPON P/ ADVERSÁRIO)
	HANSOKU	( VITÓRIA DO ADVERSÁRIO )

### PENALIDADE JOGAI

JOGAI ( ESTA PENALIDADE É GRADATIVA, OU SEJA: É OBRIGADO SEGUIR A SEQUÊNCIA) PORÉM, QUANDO OCORRER COMPORTAMENTO PROIBIDO, ENTÃO SOMAMOS COM O JOGAI

JOGAI	TCHUIKOKU	(AVISO SEM PONTUAR )
JOGAI	KEIKOKU	(WAZA ARI P/ ADVERSÁRIO)
JOGAI	HANSOKU CHUÍ	(IPPON P/ ADVERSÁRIO )
JOGAI	HANSOKU	(VITÓRIA DO ADVERSÁRIO)

## **PENALIDADE COMPORTAMENTO (FALTA DISCIPLINAR)**

ESTA PENALIDADE PODE SER GRADATIVA OU DIRETA.

SEQUÊNCIA GRADATIVA:	TCHUIKOKU	(AVISO SEM PONTUAR )
	ATENAI KEIKOKU	(WAZA ARI P/ADVERSÁRIO )
	ATENAI HANSOKU CHUÍ	(IPPON P/ ADVERSÁRIO )
	ATENAI HANSOKU	(VITÓRIA DO ADVERSÁRIO )

OBS: AS PENALIDADES DE JOGAI E COMPORTAMENTO SÃO SOMADAS

### **QUANDO OUTORGAR UM IPPON:**

- 1- para qualquer golpe jodan gueri com contrôle e técnica. Para golpes jodan gueri não se outorga waza ari; ou é ippon, ou é distância ou é contato excessivo.
- 2- para um golpe efetivo na sequência da total perda de equilíbrio do adversário.
- 3- golpes combinados (renzoku waza) onde ambos sejam merecedores de ponto.
- 4- golpes efetivos e corretos quando o adversário está no chão.
- 5- golpes aplicados quando o adversário dá as costas, desde que não haja excesso de contato.
- 6- golpes aplicados no exato momento do deslocamento do adversário. ( deai).
- 7- golpes perfeitos, no tempo e distância corretos, sem que o adversário esboce nenhuma reação de defesa ou esquiva.

### **QUANDO PONTUAR COM WAZA ARI:**

Pontua-se com waza ari, a todo golpe que não atingiu totalmente todos os quesitos necessários para se elevar a um ippon, mas que tenham sido golpes válidos e com boa técnica. Exceção feita ao joda gueri onde não se pontua com waza ari.

*Obs: é permitido o toque leve (contato leve), tanto de mão quanto de perna, sem que cause nenhuma lesão ao adversário. Qualquer golpe tanto de mão quanto de perna onde haja excesso de contato, será passível de punição.*

### **GESTICULAÇÕES:**

#### **ÁRBITRO CENTRAL**

#### **1- CONTATO EXCESSIVO:**

Fechar o punho apoiado na outra mão aberta, apontando para o infrator quando for apenas atenai. No keikoku, apontar no pé do infrator, no chuí apontar no abdômem do infrator e no hansoku apontar na cabeça do infrator.

## 2- COMPORTAMENTO:

Cruzar os braços apontando para o infrator quando for apenas o aviso, sem penalidade. No keikoku, cruzar os braços apontando para o infrator e a seguir apontar no pé do infrator, no chuí, cruzar os braços apontando para o infrator e a seguir apontar no abdômem do infrator, e no hansoku cruzar os braços apontando para o infrator e a seguir apontar na cabeça do infrator.

## 3- JOGAI:

Na primeira vez, apontar para a linha lateral do kotô sem penalizar. Na segunda vez apontar para a linha lateral do kotô e a seguir no pé do infrator, penalizando com keikoku. Na terceira vez apontar para a linha lateral do kotô e a seguir no abdômem do infrator, penalizando com chuí, e na quarta vez apontar para a linha lateral do kotô e a seguir na cabeça do infrator, penalizando com hansoku.

## ARBITROS LATERAIS:

### 1- CONTATO EXCESSIVO:

- Se for somente atenai (sem penalidade com ponto p/ o infrator) apenas girar a bandeira no sentido vertical do lado do infrator.

- se for para penalizar com ponto, girar a bandeira no sentido vertical do lado do infrator e em seguida apontar para infrator (keikoku no pé, chuí no abdômem e hansoku na cabeça.)

## 2- COMPORTAMENTO:

Cruzar as bandeiras apontando para o infrator, quando for somente o aviso sem penalidade.

No keikoku, cruzar as bandeiras apontando para o infrator e a seguir apontar uma bandeira no pé do mesmo.

No chuí cruzar as bandeiras apontando para o infrator, e a seguir apontar uma bandeira no abdômem do mesmo.

No hansoku, cruzar as bandeiras apontando para o infrator e a seguir, apontar uma bandeira na cabeça do mesmo.

## 3- JOGAI:

No primeiro jogai, bater levemente a bandeira no chão e apontar para a linha lateral do kotô, sem penalidade, somente o aviso.

Na segunda vez, bater levemente a bandeira no chão, e a seguir apontar para a linha lateral do kotô e depois no pé do infrator penalizando com keikoku.

Na terceira vez, bater levemente a bandeira no chão, e a seguir apontar para a linha lateral do kotô e depois apontar para o abdômen do infrator, penalizando com chuí.

Na quarta vez, repetir todos os procedimentos anteriores, porém apontando na cabeça do infrator penalizando com hansoku.

### **TERMINOLOGIA UTILIZADA EM ARBITRAGEM**

- 1- AKA (VERMELHO)
- 2- AÔ (AZUL)
- 3- KOTÔ (ÁREA DE COMPETIÇÃO)
- 4- SHIAI KUMITÊ (LUTA DE COMPETIÇÃO)
- 5- SHOMEN-NI-REI (CUMPRIMENTO ÀS AUTORIDADES)
- 6- OTAGAI-NI-REI (CUMPRIMENTO MÚTUO)
- 7- NAKAÊ (ENTRADA NA ÁREA DE LUTA)
- 8- SHOBU SAMBON (LUTA POR TRÊS PONTOS)
- 9- SHOBU SAMBON HAJIMÊ (INICIAR LUTA 3 PONTOS)
- 10- WAZA ARI (MEIO PONTO)
- 11- IPPON (UM PONTO)
- 12- HAJIMÊ (INICIAR)
- 13- YAMÊ (PARAR)
- 14- TORIMASSEN (NADA A CONSIDERAR)
- 15- MOTO NO ICHI (RETORNAR À POSIÇÃO INICIAL)
- 16- TSUZUKETÊ HAJIMÊ (REINICIAR A LUTA)
- 17- ATO SHIBARAKU ( 30 SEG. P/ O TÉRMINO DA LUTA)
- 18- RENZOKU WAZA (COMBINAÇÃO DE TÉCNICAS)
- 19- ENCHO SEN (PRORROGAÇÃO)
- 20- ENCHO SEN SHOBU HAJIMÊ (INICIAR PRORROGAÇÃO)
- 21- JOGAI (SAÍDA DE QUADRA)
- 22- MUBOBI ( AGINDO COM FALTA DE SEGURANÇA)
- 23- HIKIWAKE (EMPATE)
- 24- KÁTCHI (VITÓRIA)
- 25- MAKÊ (DERROTA)
- 26- KIKEN (DESISTÊNCIA OU NÃO COMPARECIMENTO)
- 27- MIENAI (FORA DE VISÃO)
- 28- ATENAI YONE (AVISO POR EXCESSO DE CONTATO)
- 29- EMBUSSEN ( LINHA DE EXECUÇÃO DO KATÁ)
- 30- ZANSHIN (ESPÍRITO DE ALERTA, ATENÇÃO)
- 31- CHIUKOKU (AVISO SEM PENALIZAÇÃO)
- 32- SUSHIN (ÁRBITRO PRINCIPAL)
- 33- FUKUSHIN (ÁRBITRO AUXILIAR)
- 34- KANSA (ÁRBITRO SUPERVISOR)
- 35- HANTEI (JULGAMENTO)
- 36- KEIKOKU (PENALIDADE COM WAZA ARI P/ O ADVERS.)
- 37- HANSOKU CHUÍ (PENALIDADE COM IPPON P/ ADVERS.)
- 38- HANSOKU (PENALIDADE COM A VITÓRIA DO ADVERS.)
- 39- SHIKAKU (EXPULSÃO DA COMPETIÇÃO)
- 40- CHAKUGAN (FOCO DE VISÃO, FOCO DE ATENÇÃO)
- 41- GUEDAN (BAIXO)
- 42- CHUDAN (MEDIO)
- 43- JODAN (ALTO)
- 44- GUERI (PERNA)
- 45- TSUKI , ZUKI (SOCO)
- 46- UCHI (GOLPE REVERSO) Ex.: JODAN UCHI (URA KEN)

- 47- BUNKAI (APLICAÇÃO DOS MOVIMENTOS DOS KATÁS)  
48- AIUCHI (GOLPES SIMULTÂNEOS)

### **ASPÉCTOS TÉCNICOS E COMPORTAMENTAIS DOS ÁRBITROS**

- 1- ATUAR COM TOTAL IMPARCIALIDADE, TENDO UMA CONDUTA IRREPREENSÍVEL.
- 2- ESTAR DEVIDAMENTE UNIFORMIZADO, ADOTANDO UMA POSTURA DE SERIEDADE E DANDO EXEMPLO DE RESPEITO E AUTORIDADE.
- 3- SER CLARO E EXPLÍCITO, UTILIZANDO CORRETAMENTE A TERMINOLOGIA PADRONIZADA DE ARBITRAGEM.
- 4- SEGUIR O REGULAMENTO ACIMA DE TUDO E NÃO ADMITIR A INTERFERÊNCIA DE NINGUÉM, ALÉM DO CHEFE DE QUADRA E DO DIRETOR DE ARBITRAGEM.
- 5- NÃO CONVERSAR COM ATLÉTAS E ALUNOS DURANTE TODA A DURAÇÃO DA COMPETIÇÃO.
- 6- NÃO ACEITAR EM HIPÓTESE ALGUMA RECLAMAÇÕES POR PARTE DE ATLÉTAS TÉCNICOS E DELEGADOS, E NÃO DAR EXPLICAÇÕES RELATIVAS À ARBITRAGEM, MESMO APÓS O TERMINO DAS COMPETIÇÕES.
- 7- COMUNICAR IMEDIATAMENTE QUALQUER IRREGULARIDADE AO CHEFE DE QUADRA PARA QUE SEJAM TOMADAS AS DEVIDAS PROVIDÊNCIAS.
- 8- PROCURAR ATUAR EM COMUM ACORDO COM OS ÁRBITROS AUXILIARES, RESPEITANDO AS SUAS SINALIZAÇÕES QUANDO O ÂNGULO DE VISÃO FOR FAVORÁVEL A ELES.
- 9- CONVERSAR EM VOZ BAIXA COM OS MESÁRIOS E COM O ÁRBITRO FISCAL, PARA QUE OS ATLETAS NÃO SE INTEIREM DAQUILO QUE ESTÁ SENDO DECIDIDO.
- 10- NA EVENTUALIDADE DE ESTAR ATUANDO COMO ÁRBITRO AUXILIAR, TER OPINIÃO PRÓPRIA E SINALIZAR TODA VEZ QUE JULGAR NECESSÁRIO, NÃO SE DEIXANDO LEVAR APENAS PELAS DECISÕES DOS DEMAIS ÁRBITROS.
- 11- JAMAIS SE IMPRESSIONAR PELA PRESSÃO DO PÚBLICO, TÉCNICOS E DELEGADOS.
- 12- NUNCA SE AUSENTAR DA ÁREA DE COMPETIÇÃO SEM SOLICITAR A AUTORIZAÇÃO DO CHEFE DA QUADRA.
- 13- VERIFICAR SEMPRE O ASPECTO GERAL DOS COMPETIDORES ANTES DO INÍCIO DO COMBATE, OBSERVANDO SE OS MESMOS NÃO PORTAM OBJETOS PROIBIDOS, SE OS PROTETORES ESTÃO DENTRO DOS PADRÕES PERMITIDOS E SE O UNIFORME ESTÁ DE ACORDO (INSPEÇÃO PRÉ LUTA).
- 14- NÃO PERMITIR QUE A LUTA ASSUMA PROPORÇÕES QUE COLOQUE EM RISCO A INTEGRIDADE FÍSICA DOS ATLÉTAS.
- 15- ASSINALAR A COLOCAÇÃO DOS GOLPES APENAS QUANDO HOUVER CERTEZA ABSOLUTA E ESTIVER DENTRO DO ÂNGULO DE VISÃO. NA DÚVIDA, DESCONSIDERAR.

16- QUANDO ÁRBITRO CENTRAL, MANTER A DEVIDA DISTÂNCIA DOS ATLETAS DURANTE OS COMBATES, OBSERVANDO SEMPRE A MELHOR COLOCAÇÃO E O MELHOR ÂNGULO DE VISÃO.

17- QUANDO ESTIVER ATUANDO COMO KANSA (ÁRBITRO FISCAL) ADOTAR UMA POSTURA CORRETA, NÃO SE DISTRAINDO TANTO NO DECORRER DA LUTA, COMO NOS INTERVALOS

18- QUANDO ESTIVER ATUANDO COMO ÁRBITRO AUXILIAR, NÃO SE DISTRAIR DURANTE OS INTERVALOS DAS LUTAS, OLHANDO PARA O COMBATE DA QUADRA AO LADO.

19- ACATAR SEMPRE OS CONSELHOS E AS RECOMENDAÇÕES DOS ÁRBITROS MAIS GRADUADOS E EXPERIENTES, A FIM DE CORRIGIR EVENTUAIS FALHAS TÉCNICAS.

20- COMPARECER EM TODOS OS CURSOS E CLÍNICAS DE ARBITRAGEM, A FIM DE ESTAR SEMPRE ATUALIZADO COM AS REGRAS E SUAS MUDANÇAS.

21- NA DÚVIDA SOLICITAR SEMPRE A ORIENTAÇÃO DO CHEFE DE QUADRA OU DO DIRETOR DE ARBITRAGEM.

22- CHEGAR SEMPRE PELO MENOS MEIA HORA ANTES DO INÍCIO DA COMPETIÇÃO, AFIM DE PARTICIPAR DA REUNIÃO DOS ÁRBITROS, RECEBER ORIENTAÇÕES ESPECÍFICAS DO EVENTO E ESTAR CIENTE DA SUA ÁREA DE ATUAÇÃO E DOS SEUS COMPANHEIROS DE ARBITRAGEM.

23- CONHECER AS REGRAS, AS SUAS ATUALIZAÇÕES, A TERMINOLOGIA UTILIZADA NA ARBITRAGEM E AS GESTICULAÇÕES, TANTO DO ÁRBITRO CENTRAL COMO DOS ÁRBITROS AUXILIARES.

24- NÃO TECER COMENTÁRIOS A RESPEITO DOS COLEGAS DE ARBITRAGEM, ASSIM COMO NÃO CRITICAR OS MESMOS, DEIXANDO EVENTUAIS CONSIDERAÇÕES PARA O DIRETOR DE ARBITRAGEM E PARA O CONSELHO DE ÁRBITROS.

25- SE NECESSÁRIO, ORIENTAR OS ÁRBITROS MAIS NOVOS, PORÉM DE MANEIRA DISCRETA ONDE NEM ATLÉTAS NEM OUTRAS PESSOAS SE INTEIREM DO QUE ESTÁ SENDO DITO OU CORRIGIDO.( DE PREFERÊNCIA DEIXAR ISTO A CARGO DO DIRETOR DE ARBITRAGEM ).

26- NÃO PARTICIPAR COMO ÁRBITRO, EM HIPÓTESE ALGUMA, DE UMA COMPETIÇÃO SEM COMUNICAR COM ANTECEDÊNCIA A FEDERAÇÃO OU O DIRETOR DE ARBITRAGEM DA MESMA. (COMPETIÇÕES ALHEIAS À SUA FEDERAÇÃO)

PROF. WAGNER PICONEZ ANGELONI- 8º DAN ( DIRETOR DE ARBITRAGEM DA CONFEDERAÇÃO)