

# JUDÔ TORRES 2014

OFICIAL DE MESA



# SUMÁRIO

❑ PREFÁCIO.....	3
❑ O OFICIAL DE MESA.....	4
❑ APRESENTAÇÃO.....	6
❑ EQUIPAMENTO.....	6
❑ DEVERES.....	8
❑ NOÇÕES DE ARBITRAGEM.....	9
❑ PLACAR.....	13
❑ CRONÔMETRO.....	18
❑ SCORE JUDÔ.....	21
❑ SÚMULAS.....	27
❑ CRÉDITOS.....	42



# PREFÁCIO

*“A finalidade do judô é o aperfeiçoamento físico, intelectual e moral do indivíduo em benefício da sociedade”*

*Professor Jigoro Kano (1860-1928)*

*Criador do Judô*

O professor Jigoro Kano, ao fomentar o judô, procurou enfatizar não apenas a aptidão física, mas agregar valores na formação do indivíduo em meio a sociedade. Os valores cultuados pelo Professor Jigoro Kano transcendem os tatames, possibilitando a aplicação de sua filosofia na vida cotidiana.

Há diversas formas de praticar tal filosofia, uma delas é a participação como oficial de mesa nos eventos competitivos. Trata-se de um primeiro contato com a realização de um evento, agregando e acumulando experiências, que futuramente enriquecerão na formação do judoca.

# O OFICIAL DE MESA

O oficial de mesa, comumente chamado de “mesário”, é a pessoa responsável pela estrutura básica do evento, podendo desempenhar diversas funções, tais como:

- ❖ Anotador;
- ❖ Registrador;
- ❖ Cronometrista;
- ❖ Organizador.

**Anotador:** Também conhecido como “sumulista”, é responsável pela identificação dos atletas, ordenar os combates e montar a repescagem.

**Registrador:** Também conhecido como “placarista”, é responsável por registrar as pontuações e/ou penalidades dos atletas durante o combate.



# O OFICIAL DE MESA

**Cronometrista:** Responsável por manusear o cronômetro, marcando e ajustando o tempo de luta e ossae komi.

**Organizador:** Responsável por organizar a fila de entrada para as áreas de competição. Indicar as áreas para luta. Cuidados gerais com o evento (ex: distribuição de água, limpeza das mesas, etc.).

# APRESENTAÇÃO

A apostila de OFICIAL DE MESA tem, como objetivo, esclarecer possíveis dúvidas sobre como proceder em uma competição e, acima de tudo, expandir o conhecimento deste esporte: O JUDÔ.

## EQUIPAMENTO

### **I - Na mesa de controle deverá conter:**

- Placar Azul
- Placar Branco
- 3 cronômetros manuais
- 3 pares de bandeiras
- 1 Campainha/Apito
- Cartões de vitória



# EQUIPAMENTO

## **II - Na mesa de controle: PLACAR EM TV**

- 1 Televisor LCD
- 1 Notebook
- 1 Mouse
- 1 Câmera
- Canetas
- Cartões de vitória

## **III - Na identificação**

- Pranchetas
- Canetas
- Folhas de repescagem
- Faixas diacríticas

# DEVERES

## São deveres do oficial de mesa:

- Desempenhar a função com integridade;
- Dedicar-se em prol do judô;
- Buscar constante aprendizagem;
- Estar ciente do regulamento do evento;
- Estar presente no horário pré-determinado;
- Estar devidamente trajado, isto é, calça comprida e camiseta / camisa;
- Manter o “local de trabalho” limpo e organizado;
- “Cuidar” do material de competição e recolher após o evento;
- Obedecer ao código de justiça desportiva.



# NOÇÕES DE ARBITRAGEM

O oficial de mesa atua em cooperação com os árbitros, sendo, então, fundamental o conhecimento das regras do judô e os gestos da arbitragem.

## Pontuações



# NOÇÕES DE ARBITRAGEM



*Yuko – Uma vantagem que mesmo acumulada nunca chegará nem a waza-ari, muito menos a ippon - braço estendido na diagonal, com a palma da mão para baixo.*



*Waza-Ari – O ponto incompleto. São necessários os dois waza-ari para se obter o mesmo peso do ippon - braço estendido para o lado (na altura do ombro) com a mão espalmada para baixo.*



*Ippon – O ponto completo, que define o combate - braço elevado acima da cabeça com a palma da mão para frente.*



# NOÇÕES DE ARBITRAGEM



Ossaekomi – “Imobilização”. Este gesto se parece com o yuko, a diferença é que, ao anunciar o ossaekomi, o árbitro flexiona a perna correspondente ao braço e a mão vai em direção aos atletas, anunciando a imobilização.



Toketá – “Imobilização Desfeita”. Utiliza-se a mesma posição do ossaekomi, sendo que o árbitro, com a mão espalmada, gesticula de um lado para outro duas ou três vezes, sinalizando que a imobilização foi rompida.



Mate – Gesto com a mão espalmada para frente na altura do ombro. Quase semelhante ao koka. Significa que deve-se parar o combate.



# NOÇÕES DE ARBITRAGEM



**Não Combatividade** – Este gesto caracteriza que o ou os atletas não estão buscando o combate. O árbitro então, com os braços à frente (na altura do peito) e com as mãos espalmadas para dentro, faz a manivela duas ou três vezes. Ele se volta para o atleta e, em diagonal, pune-o, apontando com o indicador.



**Hantei** – Ao pedido de hantei (decisão) pelo árbitro central, os árbitros laterais darão sua opinião (uma bandeira vermelha ou um branca), demonstrando seu julgamento sobre quem foi o vencedor da luta.



**Torikeshi** – Esta sinalização diz respeito à não concordância do árbitro lateral com o que foi proferido pelo árbitro central. Para que isto seja entendido, o árbitro levantará a mão espalmada voltada para dentro e a agitará duas ou três vezes de um lado para o outro.



# PLACAR

## O Placar



# PLACAR

## Funções do Registrador (Placarista)

- Manter o Placar Azul à direita do oficial de mesa;
- Registrar SOMENTE a pontuação do árbitro central;
- Obedecer ao sinal executado pelo árbitro central, desconsiderando seu comando de voz;
- O registrador do placar azul é responsável por marcar o Ossae Komi, ao passo que o registrador do placar branco fica responsável pelo tempo de luta;

## Marcação do Shido

Segundo normativa vigente desde o ano de 2013, os shidos não irão mais contabilizar pontuações; somente serão utilizados como critério de desempate.



# PLACAR

## SHIDO I

Deverá ser marcado na parte lateral do placar, trazendo a respectiva placa em posição onde possa ser visualizada.

## SHIDO II

Caso haja outra punição, é recolhida a placa do shido I e move-se a placa do shido II.

## SHIDO III

Quando houver o shido III, move-se a placa do Shido II para o Shido III.

## HANSOKUMAKE

Caso haja outra punição, é considerado o hansokumake.

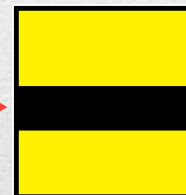
# PLACAR

## Marcação de Ossae Komi:

- 10 Seg. - Virar a primeira placa, sinalizando um **Yuko** →



- 15 Seg. – Virar a segunda placa, sinalizando um **Wazari** →



- 20 Seg. – Virar a Terceira placa, sinalizando um **Ippon** →



- ❖ **Atenção:** Se o atleta já possuir um Wazari no placar, o tempo do ossae komi deverá ser finalizado aos 15 seg. por acúmulo de pontos.



# PLACAR

## Perguntas Frequentes

- **O que fazer quando não se sabe de quem foi a pontuação?**

**R:** Deve-se levantar as placas dos dois atletas e segurá-las até o árbitro central apontar para qual atleta foi a pontuação.

- **Que providência tomar se houver alguma irregularidade?**

**R:** Todos os oficiais de mesa deverão se levantar e aguardar o árbitro central paralisar a luta, e aí informá-lo da irregularidade.

# CRONÔMETRO



Tecla Reset  
– Reinicia o  
cronômetro  
ao final do  
combate

Tecla Start/Stop + Tecla  
Reset – Paralisa o  
combate e reinicia o  
cronômetro - **Soremade**

Tecla Start/Stop – Inicia  
o combate - **Hajime**

Tecla Start/Stop –  
Paralisa o tempo de luta  
– **Matte**

Tecla Mode – Alterna  
entre as funções de  
Relógio e Cronometro



# CRONÔMETRO

## Funções do Cronometrista:

- O cronometrista é responsável por marcar o tempo de luta e o tempo de ossae komi;
- O cronometrista que se posicionar à direita da mesa será o responsável por marcar no placar as pontuações de ossae komi conforme elas forem acontecendo;
- O cronometrista que se posicionar à esquerda da mesa será o responsável por marcar no placar o tempo de luta conforme o decorrer do mesmo;
- Informar-se sobre os tempos de luta de acordo com o regulamento do evento;
- Atuar com ética e bom senso, respeitando o regulamento do evento independente de quem esteja lutando.

# CRONÔMETRO

## Perguntas Frequentes

- **Como proceder em caso de Sono Mama/ Yoshi?**

**R:** Quando o árbitro central comandar o Sono Mama, paralisa-se o cronômetro pressionando a tecla Stop; ao comandar o Yoshi, pressiona-se a tecla Start para retomar a contagem do tempo.

- **O cronômetro não zera ou está com defeito!**

**R:** Utilize o cronômetro reserva e, na falta do mesmo, comunique o responsável do evento.



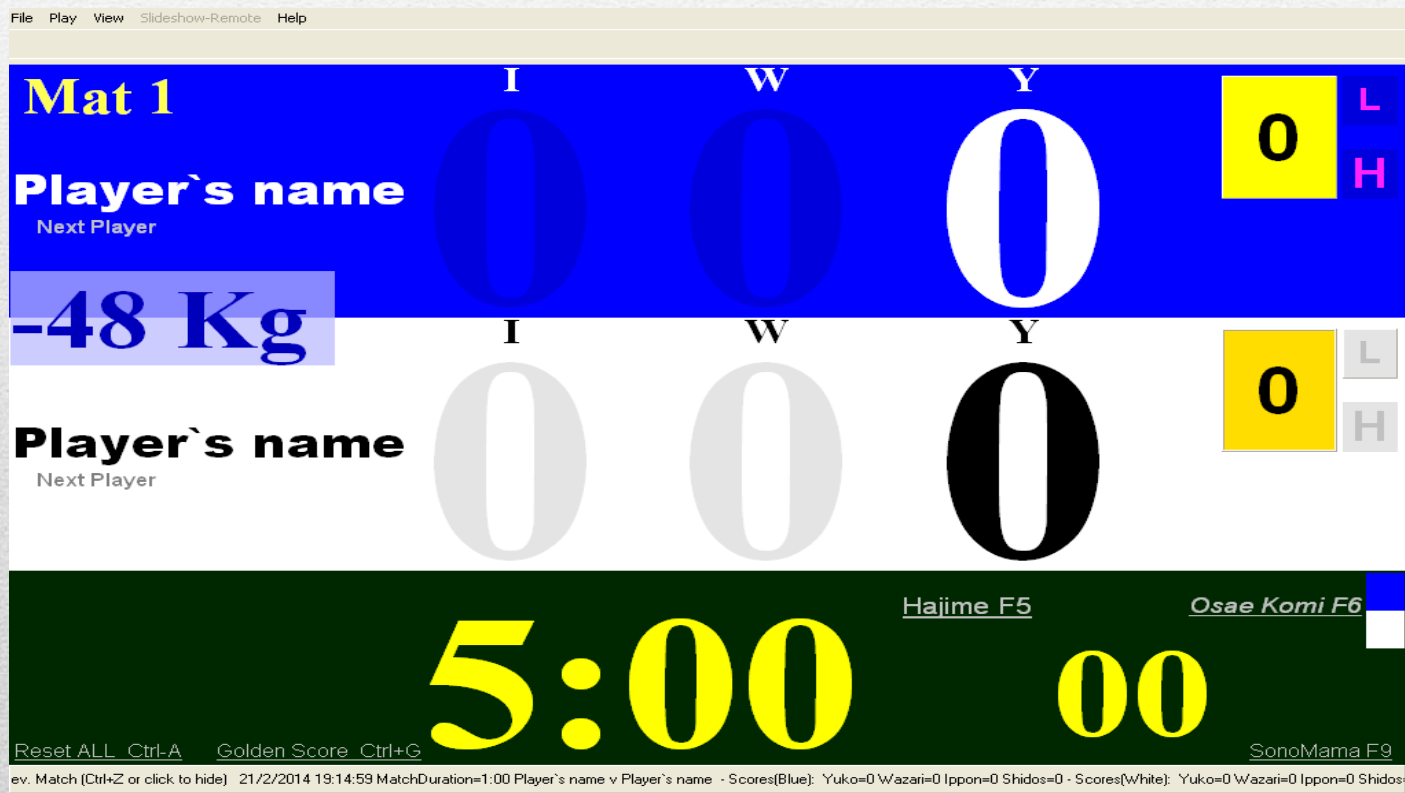
# SCORE JUDÔ

Tela Inicial do Programa:



# SCORE JUDÔ

**Main Window = Tela onde serão marcadas as pontuações:**





# SCORE JUDÔ

## Marcando as Pontuações:

- Marca-se as pontuações clicando sob a pontuação que deseja marcar. Em caso de pontuação errada, clique com o botão direito do mouse e selecione a opção: Undo the last action.
- Shido é marcado clicando sob o quadro amarelo.
- Para iniciar o combate, clique sob o link Hajime ou utilize a tecla de atalho F5. Ao clicar sob o link, o nome Hajime será substituído por Matte, que deverá ser apertado quando o Árbitro Central comandar o Matte. Para reiniciar o combate, clique no Hajime.

# SCORE JUDÔ

## Marcando as Pontuações:

- Ossae Komi, clique no link Ossae Komi, depois selecione o atleta que está imobilizando (Tori) clicando na cor correspondente ao judogui do mesmo (ao lado do link ossae komi). Uma vez acionado, o link ossae komi é substituído pelo toketa que deverá ser selecionado quando o árbitro central comandar.
- Para iniciar um novo combate, precione Ctrl + A.



# SCORE JUDÔ

## Configurando o tempo de luta:

1. Clique no comando FILE;
2. Selecione a aba: Time Settings;
3. Altere o tempo de luta na opção: Default Match Duration;
4. Caso necessário, para alterar o tempo durante o combate, utilize a opção: Emergency Manual Clock Adjust, depois de feita a modificação, clique em Go!! Do It Right Now!

# SCORE JUDÔ

## Tela de Configuração de Tempo de Luta

The screenshot shows the 'CJD ScoreJudo Ver 5.1' application window with the 'Time Settings' tab selected. The window has a menu bar with 'File', 'Play', 'View', 'Slideshow-Remote', and 'Help'. The 'Time Settings' tab contains several configuration options:

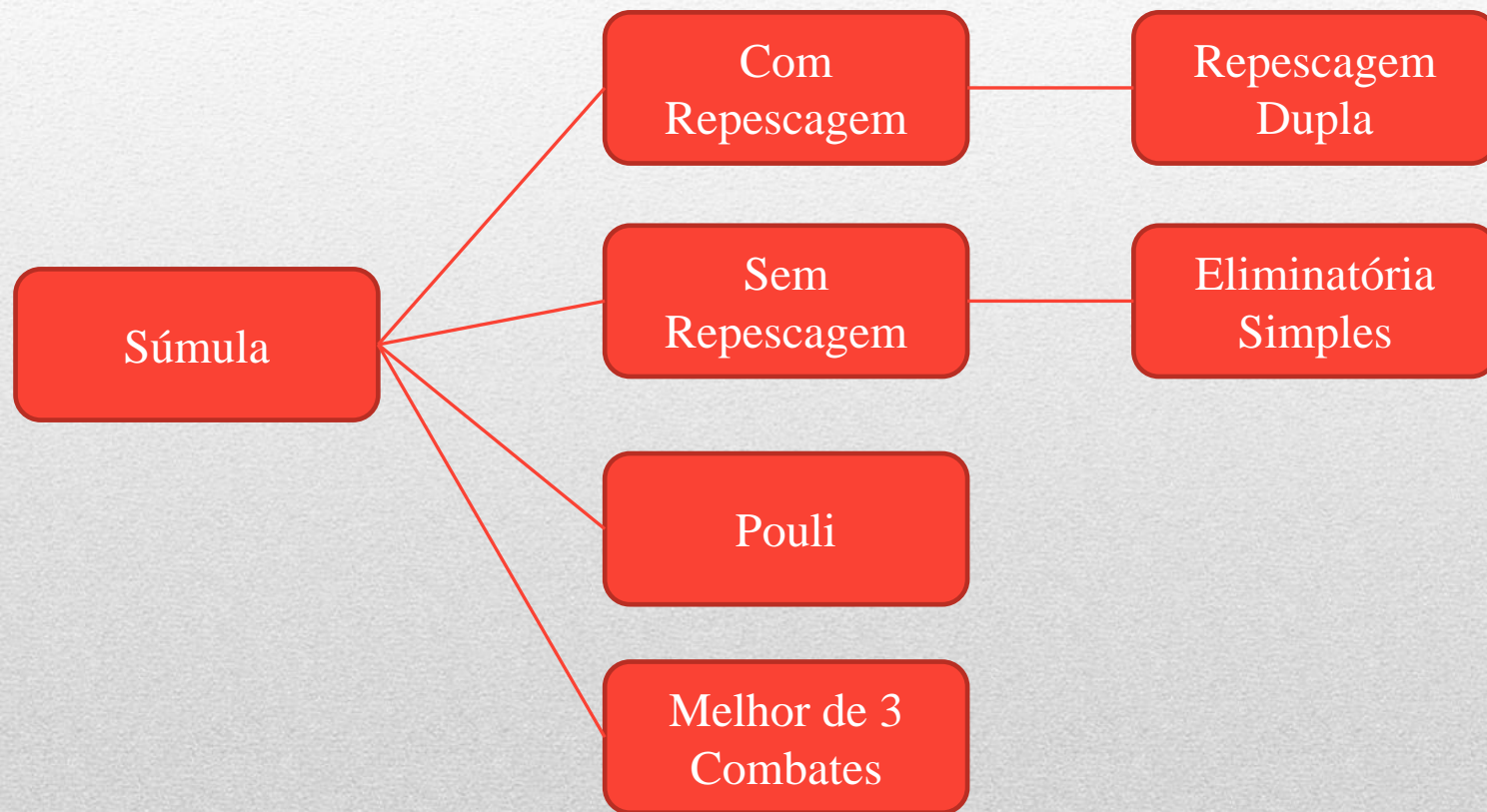
- Default Match Duration:** Minutes (5) and Seconds (0).
- Golden Score Duration:** Minutes (3) and Seconds (0).
- NeWaza Scoring (seconds):** Yuko (15), Wazari (20), and Ippon (25).
- Emergency Manual Clock Adjust:** Min (2) and Sec (55), with a 'Go !! Do it right now !' button.

Below the emergency clock adjust section, there is explanatory text: 'Special circumstance - set stop watch to a specific "time remaining" after power failure or other mishap mid-match' and 'Set minutes and seconds remaining - click the GO button for immediate return to scoring screen. Then hit HAJIME'.

At the bottom of the window, there are three buttons: 'Discard your preferences and revert to defaults', 'Ok', and 'Cancel'.



# SÚMULA



# SÚMULA

## Conceito:

- Súmula expressa a ordem dos combates que ocorrerão na competição;
- O sistema de apuração DEVERÁ constar no regulamento do evento.

## Hansokumake

- O atleta poderá retornar para a repescagem nos casos de: 4 Shido, aplicando uma técnica com projeção de cabeça, agarre abaixo da linha da cintura, judogui irregular, objetos metálicos ocultos ou objetos rígidos.



# SÚMULA

## **Hansokumake:**

- O atleta NÃO poderá retornar para a repescagem nos casos de: aplicar uma técnica proibida, por indisciplina;
- O hansokumake é equivalente ao Ippon;
- Em caso de não poder retornar para a repescagem, o coordenador irá informar o sumulista.

# SÚMULA

## Orientações:

- Deve-se obedecer a ordem dos judoguis (Branco/Azul), quando o uso se fizer obrigatório;
- Os atletas deverão estar na área de identificação; em caso de ausência, o responsável pela súmula deverá ser comunicado;
- O tempo de descanso é o correspondente ao tempo de duas lutas.

## Funções do sumulista:

- Pré-preenchimento: avançar os atletas que passaram da primeira rodada (Chapéu);



# SÚMULA

## Funções do sumulista:

- Organizar os atletas para identificação: manter todos organizados de acordo com sua classe e categoria;
- Chamar nominalmente e verificar a presença;
- Verificar a cor do judogui, sendo o primeiro atleta de Judogui Branco e o segundo atleta de Judogui Azul;
- Chamar as lutas e direcioná-las à fila;
- Anotar os resultados dos confrontos;
- Fazer a repescagem, anotar a colocação final e assinar a súmula.

# SÚMULA

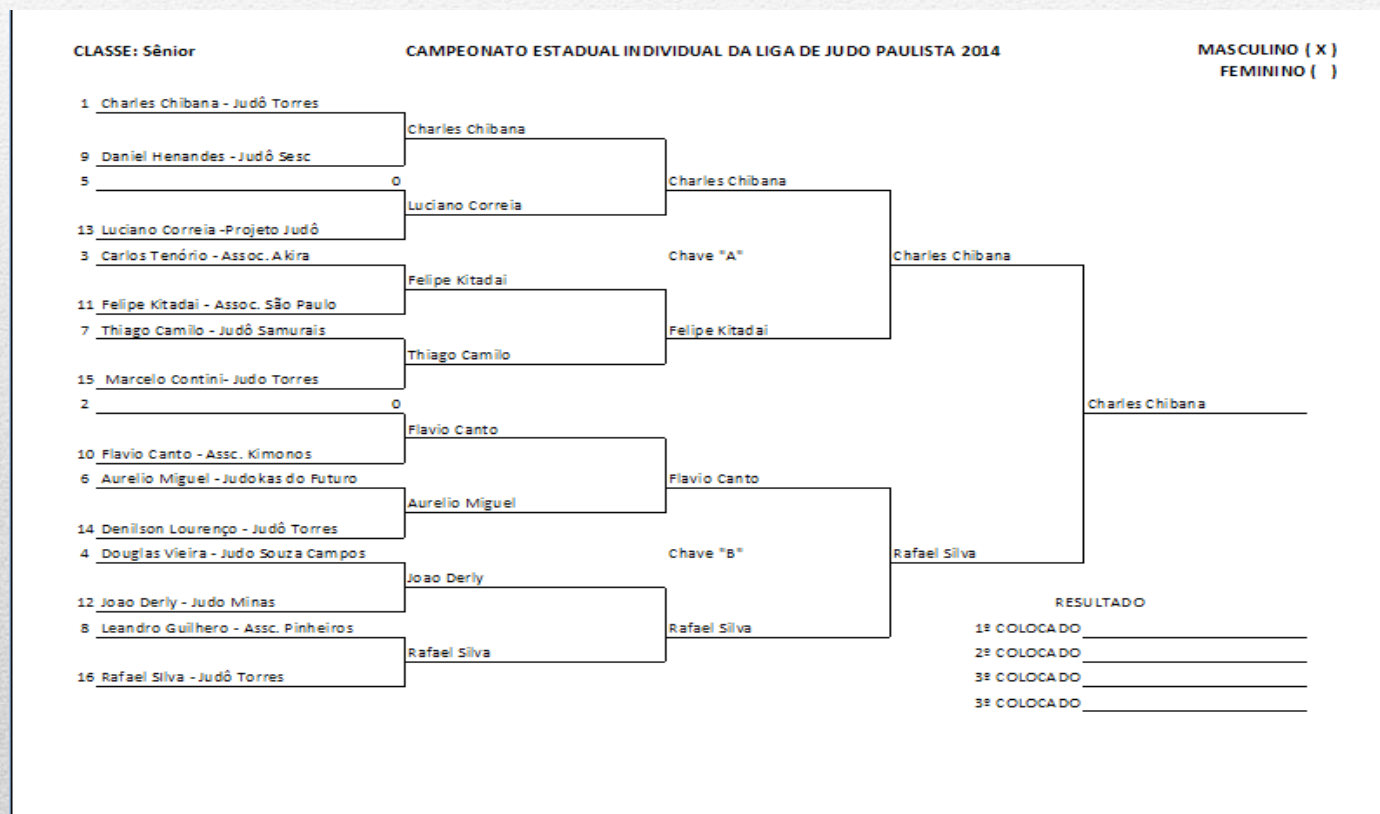
## **Súmula de Eliminatória Simples:**

- Sistema comumente adotado em campeonatos amistosos;
- Utilizado para chaves com 3 ou mais atletas;
- Não há repescagem;
- O campeão é o atleta invicto;
- Os 3º colocados são os perdedores dos finalistas.



# SÚMULA

## Súmula de Eliminatória Simples:



# SÚMULA

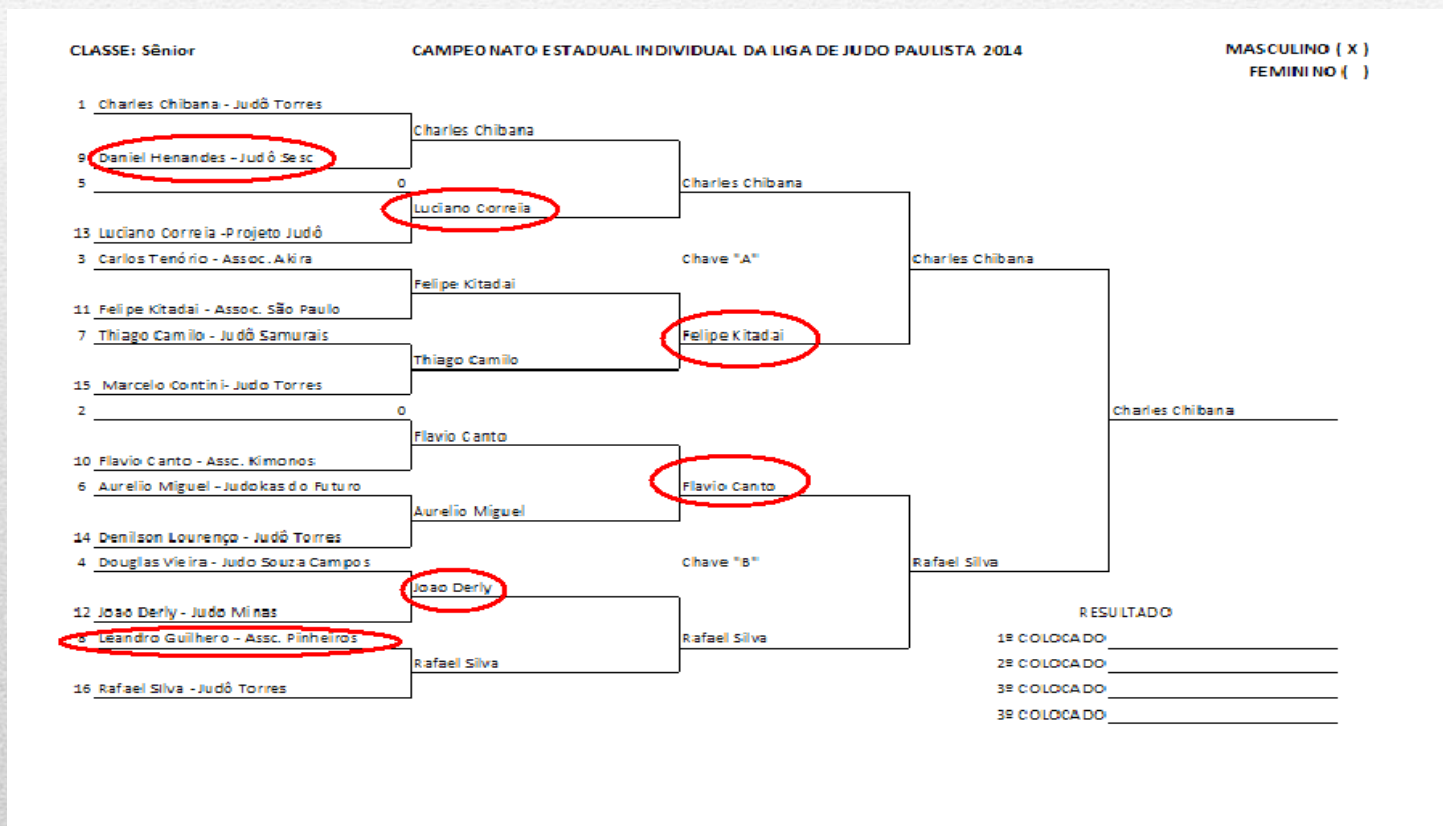
## **Súmula com Repescagem Dupla:**

- Sistema adotado para chaves com cinco ou mais atletas;
- Repescagem é a forma de reclassificar os atletas que perderam dos finalistas;
- Todos os perdedores dos campeões são repescados, de onde sairão os dois 3º colocados;
- Os finalistas disputam a 1º e 2º colocações.



# SÚMULA

## Súmula com Repescagem Dupla:



# SÚMULA

## Chave de Repescagem:

### Chave de Repescagem

Daniel Hernandes

Luciano Correa

Felipe Kitadai

3 colocado

Leandro Guilherme

João Derly

Flávio Canto

3 colocado



# SÚMULA

## Súmula Todos Contra Todos (Pouli):

- Sistema de súmula adotado para chaves com exatamente 3 atletas;
- Deve-se anotar a pontuação da maior vitória, atribuindo um valor numérico, sendo:
  - Ippon = 10pts
  - Wazari = 7pts
  - Yuko = 5pts
- ❖ Atenção: Os pontos NÃO são cumulativos, ou seja, para o atleta que vencer por mais de um Yuko, deverá ser computado apenas 5pts.

# SÚMULA

## **Súmula Todos Contra Todos (Pouli):**

### **Critérios de Vitória:**

1. Número de vitórias na contagem geral;
  2. Maior soma das pontuações;
  3. Confronto direto;
  4. Se persistir o empate, a súmula deverá ser refeita.
- ❖ **Nestes casos não existe repescagem, pois o número de atletas corresponde ao número de classificados.**



# SÚMULA

## Súmula Todos Contra Todos (Pouli):

CLASSE: Sênior	CAMPEONATO ESTADUAL INDIVIDUAL DA LIGA DE JUDÔ PAULISTA 2014	MASCULINO ( X ) FEMININO ( )
1 <u>Rafael Silva - Judô Torres</u>		
2 <u>Leandro Guilherme - Assc. Pinheiros</u>		
2 <u>Leandro Guilherme - Assc. Pinheiros</u>		
3 <u>Daniel Henandes - Judô Sesc</u>		
1 <u>Rafael Silva - Judô Torres</u>		
3 <u>Daniel Henandes - Judô Sesc</u>		

RESULTADO	
1º COLOCADO	
2º COLOCADO	
3º COLOCADO	

# SÚMULA

## **Súmula Melhor de Três Combates:**

- Não há repescagem;
- O campeão é o atleta que vencer dois dos três combates;
- Não existem 3º colocados.



# SÚMULA

## Súmula Melhor de Três Combates:

CLASSE: Sênior	CAMPEONATO ESTADUAL INDIVIDUAL DA LIGA DE JUDÔ PAULISTA 2014	MASCULINO ( X ) FEMININO ( )
1. <u>Rafael Silva - Judô Torres</u>	_____	
2. <u>Leandro Guilherme - Assc. Pinheiros</u>	_____	
3. <u>Rafael Silva - Judô Torres</u>	_____	
4. <u>Leandro Guilherme - Assc. Pinheiros</u>	_____	
5. <u>Rafael Silva - Judô Torres</u>	_____	
6. <u>Leandro Guilherme - Assc. Pinheiros</u>	_____	

RESULTADO	
1º COLOCADO	_____
2º COLOCADO	_____

# CRÉDITOS

✓ **Elaborado e desenvolvido por:**

Sensei Kayo Henryque Domingues Lopes – 1º Dan

Sensei Andrei Henrique Reimberg de Souza – 1º Dan

✓ **Análise e correção ortográfica realizada por:**

Sensei Fernanda Torres – 3º Dan