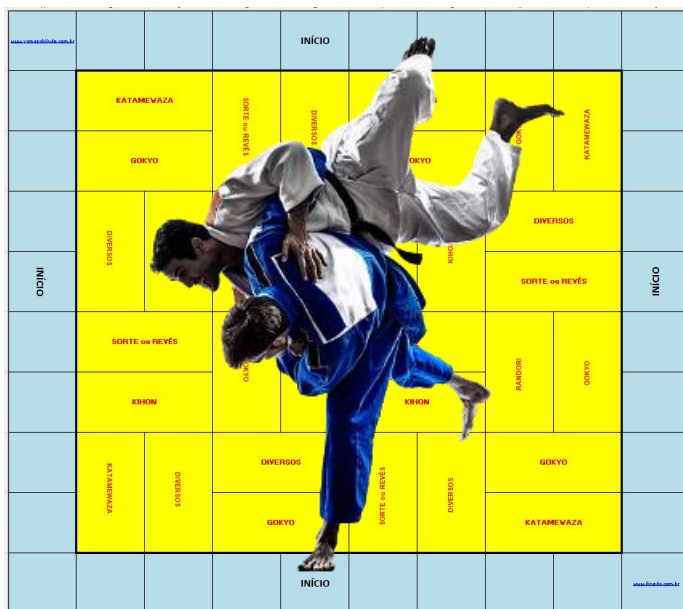




# ASSOCIAÇÃO YAMAZAKI DE JUDÔ

## TABLE JUDO GAMEBOARD

versão 1.1



## TABLE JUDO – GAMEBOARD

Versão 1.1 – 19/08/2022

Este é um projeto de jogo de tabuleiro baseado no Judô.

**Objetivo:** Complementar o ensinamento do Judô através de atividades lúdicas, no caso um jogo de tabuleiro, fixando os ensinamentos desde história, filosofia, fundamentos até os nomes dos golpes e termos em japonês utilizados neste esporte.

**Concepção:** O jogo foi elaborado para que o fator sorte tenha pouca interferência no resultado. O jogador deverá escolher o melhor caminho, em sua opinião, para chegar ao objetivo final que é a graduação à faixa preta.

O caminho é formado por tatames distribuídos como um Shiai-Jo oficial de 32 tatames. Cada tatame corresponde à uma atividade avaliando-se o conhecimento, habilidade e concentração do jogador.

Dividimos os jogadores em “Classes” (Infantil, Juvenil e Sênior) que executarão as atividades correspondentes às suas classes, assim será permitido jogadores de classes diferentes disputarem a mesma partida.

**Melhorias futuras:** Board SHIAIJO será somente a base para uma camada sobreposta com os desafios, assim, será possível criar desafios e novos conjuntos de cartas.

Cartas digitais com desafios em vídeo, IA e possibilidade de criar cartas ilimitadamente.

Peça que representa o jogador com velcro na cor da faixa.

# JUDÔ DE MESA

**OBJETIVO:** Chegar à faixa preta.

**JOGADORES:** 2 a 4 + 1 Árbitro

## **MATERIAL**

1 Board SHIAIJO

1 Dado 6 faces

Cartas de GOKYO

Cartas de KATAMEWAZA

Cartas de KIHON

Cartas de SORTE ou REVÉS

Cartas de DIVERSOS

Cartas de Pontuação

Cartas de Faixa

Gabarito de respostas

Peças simbolizando jogadores

## TABULEIRO – SHIAIJO

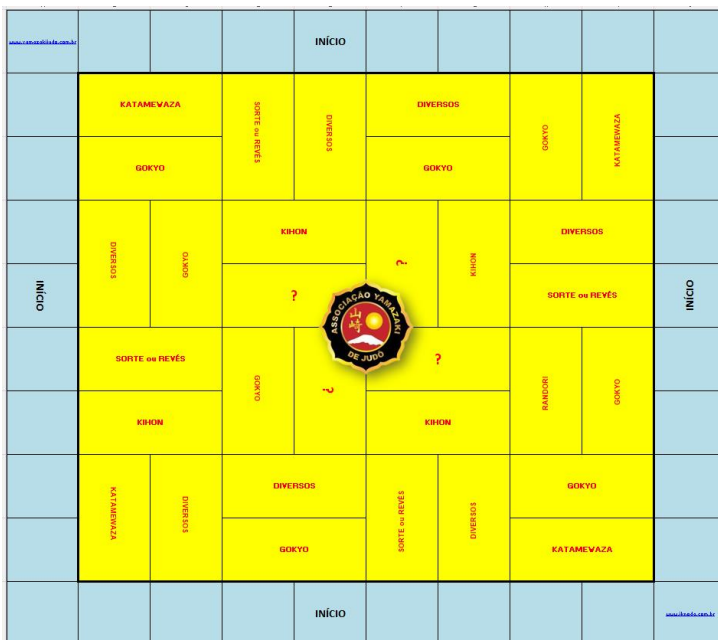


Figura 1 - Tabuleiro – Shiai-Jo

O tabuleiro é composto por 32 tatames, cada tatame define uma atividade:

“**INÍCIO**” - Posição inicial do jogador

“**?**” – Vide regra SURPRESA

“**SORTE ou REVÉS**” – Carta onde receberá pontuação ou punição

“**KIHON**” – Treinamento de Fundamentos

“**DIVERSOS**” – Temas diversos como História, Filosofia ou conhecimentos gerais

“**KATAMEWAZA**” – Técnicas de Osae Komi Waza, Shime Waza e Kansetsu Waza

“**GOKYO**” – Nage Waza, Kaeshi Waza e Renraku Henka Waza

## REPOSITÓRIO DE CARTAS

Local onde as cartas ficam posicionadas. Separadas por classe (Infantil, Juvenil e Sênior) e categoria (desafios).



Figura 2 - Repositório de cartas

## MOVIMENTOS



Joga-se o dado, o nº do dado é a quantidade de tatames a andar

Não é permitido andar no mesmo tatame na mesma jogada.

Pode-se movimentar em qualquer tatame adjacente, MENOS na diagonal, não pode movimentar em tatame com jogador, a não ser que seja o tatame final.

Caso haja um jogador no tatame ao final da caminhada, será feito um RANDORI entre os jogadores.

Caso haja 2 jogadores no tatame final, o jogador não poderá finalizar neste tatame, deverá escolher outro caminho.

Figura 3 - Movimentação

Quando o jogador estiver em “INÍCIO”, o movimento final NÃO PODERÁ ser no tatame “SURPRESA” (“?”), a passagem é permitida.

Caso não seja possível movimentar (bloqueado), o jogador levará um SHIDO e passará a vez.

## CARTAS

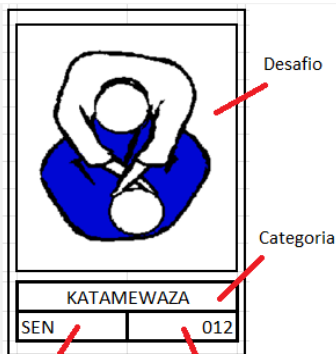


Figura 4 - Carta desafio

As **cartas desafios** são:

KIHON, GOKYO, KATAMEWAZA, DIVERSOS

Toda carta será numerada, haverá um gabarito com a numeração da carta com a resposta correspondente para que o ÁRBITRO faça a avaliação correta do desafio.

Haverá 3 classes de cartas: INFANTIL (INF), JUVENIL (JUV), SENIOR (SEN). Cada participante será classificado em uma das classes. Cada classe haverá um conjunto de cartas, assim poderão competir juntos, jogadores de qualquer

classe.



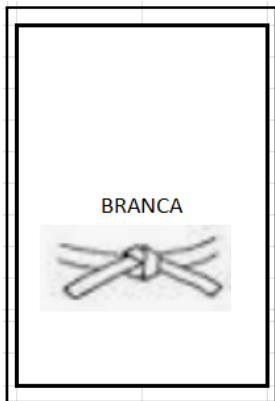
Figura 5 - Carta de pontuação / Punição

As **cartas de pontuação** são:

2 WAZARIS = 1 IPPON

2 IPPONS = TROCA DE FAIXA

3 SHIDOS = -1 Pontuação (menos 1 Pontuação) – a maior que o jogador tiver, se não tiver pontuação ficará 1 ou 2 rodadas sem jogar.



As **cartas de faixa**:

BRANCA, AZUL, AMARELA, LARANJA, VERDE, ROXA, MARROM e PRETA

*Figura 6 - Carta de faixa*

## **ÁRBITRO**

O árbitro não participará das jogadas, ele será o responsável pela seleção da classe da carta e será o responsável pela avaliação da resposta, avaliando IPPON, Wazari ou SHIDO, com base nas regras e com o gabarito de respostas como base de consulta.

## **O JOGO**

### **INÍCIO DA JOGADA**

Todos ganham a faixa branca.

Jogador que tirar o maior nº no dado começa a partida e escolherá em qual posição irá começar. A escolha das outras posições deverá ser acordada entre os jogadores.

O jogo ocorre no sentido anti-horário, isto é, o próximo jogador será o da direita.

O árbitro ficará com o gabarito.

O jogador lança o dado e o nº sorteado será a quantidade tatames que caminhará de acordo com as regras de movimentos.

Ao finalizar a caminhada, o árbitro verifica qual Categoria de tatame o jogador parou, e aplica a regra correspondente à Categoria (regra descrita abaixo).

## **ANDAMENTO DO JOGO**

O papel do árbitro é de avaliar se o desafio foi cumprido ou não pelo jogador. Comandando a pontuação ou punição. O árbitro não deve dar a resposta correta em caso de erro do jogador.

Em caso de executar o desafio, o jogador se apresentará em forma de “SOMBRA”, isto é, demonstrar a técnica desafiada sem o UKE, ou poderá demonstrar o golpe escolhendo um UKE para demonstração.

Caso o tatame final seja “SORTE ou REVÉS” o próprio jogador poderá puxar qualquer carta do conjunto.

Caso haja um jogador no tatame final, um RANDORI será executado, vide regra de RANDORI (regra descrita abaixo), desde que não seja o tatame “Surpresa”.

# **REGRAS**

## **TEMPO PARA RESPOSTAS**

O Árbitro dará um tempo para a resposta (calcular o tempo mentalmente).

Em caso de resposta correta o árbitro avaliará se será um IPPON ou WAZARI. Sugerimos que se a resposta estiver dentro de 10 segundos avalia-se IPPON, acima disso avalia-se WAZARI, se achar que a resposta está muito demorada ou errada, o Árbitro poderá comandar MATTE e punir com SHIDO.

No caso de jogador no tatame Surpresa, este tempo deverá ser reduzido.



# TATAMES

## **SUPRESA (?)**

Atividade surpresa. Jogue o dado se o resultado for 1=KIHON, 2 ou 3=KATAMEWAZA, 4=DIVERSOS, 5 ou 6=GOKYO, os tempos do desafio serão diminuídos em aproximadamente 5 segundos. As pontuações e punição continuarão valendo.

O jogador ganhando IPPON no desafio surpresa, passará para a próxima graduação de faixa, zerando seus IPPONS.

O jogador retornará à posição INICIAL, independentemente da pontuação.

## **SORTE ou REVÉS**

O árbitro embaralhará as cartas, e o jogador puxará qualquer carta de “Sorte ou Revés” e ler. O árbitro ratificará o que estiver escrito efetuando o comando correspondente.

Após a avaliação a regra de evolução de pontuação poderá ser aplicada.

### **KIHON - Fundamentos**

As cartas do KIHON não são separadas por classe.

O Árbitro retira uma Carta “KIHON” prepara o gabarito e mostra o desafio indicado na carta ao jogador, comanda HAJIME.

O jogador deverá Executar ou Responder o desafio proposto na carta.

Após a avaliação a regra de evolução de pontuação poderá ser aplicada.

### **GOKYO – Nage Waza, Kaeshi Waza, Renraku Henka Waza**

O Árbitro retira uma Carta “GOKYO” da Classe correta (Infantil, Juvenil ou Sênior), prepara o gabarito e mostra o desafio indicado na carta ao jogador, comandando HAJIME.

O jogador deverá Executar ou Responder o desafio proposto na carta.

Após a avaliação a regra de evolução de pontuação poderá ser aplicada.

## **KATAMEWAZA** – Osae Waza, Shime Waza, Kansetsu Waza

O Árbitro retira uma Carta “KATAMEWAZA” da Classe correta (Infantil, Juvenil ou Sênior), prepara o gabarito e mostra o desafio indicado na carta ao jogador, comandando HAJIME.

O jogador deverá Executar ou Responder o desafio proposto na carta.

Após a avaliação a regra de evolução de pontuação poderá ser aplicada.

## **DIVERSOS** – Filosofia, história, primeiros socorros etc.

O Árbitro retira uma Carta “DIVERSOS” da Classe correta (Infantil, Juvenil ou Sênior), prepara o gabarito e mostra o desafio indicado na carta ao jogador, comandando HAJIME.

O jogador deverá Executar ou Responder o desafio proposto na carta.

Após a avaliação a regra de evolução de pontuação poderá ser aplicada.

## **RANDORI**

Quando um jogador finaliza a jogada em um tatame com outro jogador, solicitará ONEGAISHIMASU ao outro jogador e farão Randori. **NÃO HÁ RANDORI** no tatame “**SURPRESA**”.

Será um desafio de 3 rodadas. Caso em 2 rodadas o jogador com menor pontuação não tiver mais como superar o adversário, não será necessária a 3ª rodada.

Cada jogador jogará o dado e quem tirar o maior número responderá ao desafio, o outro jogador receberá 1 SHIDO.

O desafio será de acordo com o maior número tirado sendo, 2 ou 3=KATAMEWAZA, 4=DIVERSOS, 5 ou 6=GOKYO, como 1 nunca será o maior número, não está contemplado aqui.

Acertando o desafio, o jogador receberá a pontuação/punição de acordo com a regra da carta.

O SHIDO será utilizado como critério de desempate. Isto é, se houver empate na pontuação, quem tiver menos SHIDOS será o vencedor.

Todas as pontuações/punições recebidas no randori só valerão no randori, não é cumulativo com as pontuações/punições já recebidas. Ao final do randori todas as pontuações/punições do randori serão zeradas.

O vencedor será promovido de faixa e receberá 1 IPPON como bônus.

## **REGRA DE EVOLUÇÃO DE PONTUAÇÃO**

Após acerto ou erro do jogador, o Árbitro entregará a carta da pontuação atribuída, fará os ajustes conforme instruções abaixo e passará o dado para o próximo jogador (jogador à direita).

### **O jogador recebe 1 WAZARI:**

Caso o jogador acumule 2 WAZARIS, o Árbitro anunciará WAZARI AWASETE IPPON e trocar 2 WAZARIS por 1 IPPON e zerar os WAZARIS.

**O jogador recebe 1 IPPON (antes de verificar o acúmulo de IPPONS, o árbitro verificará se não há 3 SHIDOS, o que resultará na retirada de 1 IPPON ou Wazari, o que for maior).**

Caso o jogador acumule 2 IPPONS, Árbitro anunciará OMETOUGOZAIMASU e trocará a faixa atual pela próxima faixa, e zerar os IPPONS.

Sequência das faixas: BRANCA, AZUL, AMARELA, LARANJA, VERDE, ROXA, MARROM e PRETA.

### **O jogador punido com SHIDO:**

Caso o jogador acumule 3 SHIDOS, o Árbitro anunciará HANSOKU (sem MAKE), zera os SHIDOS e retira a maior pontuação (1 carta), caso não tenha, o jogador ficará 1 ou 2 rodadas sem jogar, a critério do Árbitro.

Em comum acordo com os jogadores, pode-se implementar o HANSOKU MAKE caso o jogador não tenha pontuação para ser retirado.

## **VENCEDOR**

Temos 2 formas de jogo:

1º) Jogo por evolução de faixas até a faixa preta.

2º) Por tempo definido.

## **EVOLUÇÃO DE FAIXAS**

O vencedor será o jogador que receber primeiro a “Faixa Preta”. O Árbitro comandará SOREMADE e indicar KACHI ao vencedor.

### **POR TEMPO**

Antes de iniciar o jogo, um tempo de jogo será definido, p.ex.: 30 minutos.

Ao término deste tempo, o Árbitro comandará SOREMADE.

O vencedor será quem tiver a maior graduação. Em caso de empate, verifica quem tem a maior pontuação, em caso de empate, verifica quem tem menos SHIDO.

Se houver empate em todos os critérios acima, um Randori com todos empatados deverá ser executado para definir o vencedor.

A regra será do Randori, mesmo tendo mais do que 2 jogadores envolvidos, quem tirar o maior número no dado responderá. E ao final de 3 rodadas quem tiver a maior pontuação, ou ao final de 2 rodadas quem tiver 2 pontuações sendo 1 IPPON, será o vencedor. Em caso de empate após 3 rodadas, novo Randori entre os empatados deverá ser executado, e assim até se definir o vencedor.

Árbitro comandará SOREMADE e indicar KACHI ao vencedor.

= FIM=

Associação Yamazaki de Judô

[www.yamazakijudo.com.br](http://www.yamazakijudo.com.br)

Jorge Kazuhiko Noda

[www.jknoda.com.br](http://www.jknoda.com.br)